

Ultimazione*

Mario de Candia

Prendiamo uno dei luoghi comuni più diffusi e condivisi: l'arte contemporanea è un rompicapo.

Tale assunto non ci dispiace, anzi c'incuriosisce, e di molto e per non poche ragioni. Non solo perché l'indimostrabilità della sua affermazione postula di questioni interrogative e di dubbio e di problemi (ostilità, distanza, diversità, disinteresse, alienità...) di cui è fatto un vivere ed agire della cui qualità poi non possiamo che lamentarci. Non solo, ancora, perché l'arte, e non soltanto quella contemporanea, è realmente e di fatto un rompicapo — nel senso che la sua eventuale comprensione richiede sforzo, impegno, forse fatica, sicuramente applicazione di pensiero.

Soprattutto non ci dispiace perché ci consente, cavalcando — se così può dire — il significato ludico e di gioco che il termine rompicapo esprime, di tentare dei raffronti d'ordine allegorico e analogico fra arte e puzzle. Può sembrare forzato, se non addirittura paradossalmente forzoso, accostare dialetticamente l'uno all'altra. Pianeti distanti distanze siderali, ma che riconoscono come necessari — primi elementi comuni — il rispetto delle norme, l'assunzione di un metodo e procedimento di lavoro, l'applicazione ferrea di una disciplina di impegno assiduo, esercizio, pratica costante.

Puzzle e arte rappresentano ed individuano i poli estremi di una stessa realtà, poiché entrambi riconoscono l'ultimazione come e quale valore e fine assoluto. Al contempo, nella costruzione dell'esperienza incarnano i limiti estremi di oscillazione dei modelli comportamentali generali cui è sottoposto il sistema delle immagini, sia realmente sia simbolicamente.

Così come per l'arte, il fine del rompicapo consiste in un risultato finale, l'ultimazione: rendere un'immagine e costruire un "racconto". Ma se il puzzle mette assieme tessere che per forma, colore, senso e significato hanno valore nessuno di per sé, solo "locale" come parti di una immagine guida pre-figurata, finita ed esteriore, sostanzialmente pre-vista, l'arte muove su un territorio comportamentale diametralmente opposto: se paragonata al puzzle, l'arte dovrebbe esserlo ad uno infinitamente impossibile, suscettibile per la sua risoluzione di modi, forme, approcci e direzioni diverse dal precostituito e codificato. Anche quando vogliano fare i conti con dati concreti, precedenti e

realisticamente preconfigurati, per quanto possano apparire chiuse nella cornice del loro racconto, le immagini dell'arte appaiono nuove, inedite, non previste perché non pre-vedibili.

L'opera d'arte, quale visione di un mondo non-visto, può essere composta di tessere, come nel puzzle, insignificanti, irrilevanti, prive di peso e di senso, anche di valore.

Ma solo apparentemente ed in modo niente affatto "locale". Piuttosto e soprattutto circostanziale e referenziale: parti alfabetiche, grammaticali e sintattiche con le quali il racconto articola ed esprime il suo senso, significato, direzione e, anche, limite e confine.

Sul comune terreno del fare, della disciplina, dell'uso delle immagini, del compimento, arte e puzzle muovono in direzioni del tutto antitetico: evoluzione e involuzione, anarchia e gerarchia, libertà e canone, pensiero e percezione locale, iconoclastia e culto delle immagini.

Apparentemente, guardandolo per ciò che è, il rompicapo sembra far proprio un atteggiamento etico, medico, aggiustatore e curatore. Un'attitudine ortopedica che spaccia di sé la positiva, virtuosa attività del sanare il guastato. Negli effetti banale attitudine restauratoria.

A ben guardare, anche l'aspetto ristorativo — proprio ad ogni svago — è sviato più sul versante del passatempo, di un'attività d'inganno e non di impiego del tempo. Azione, considerazione, valutazione, visione, percezione sono indirizzate ad un agire infruttuoso, aderente ad un testo e contesto che non solo sono limitati e chiusi, ma soprattutto già sono.

L'arte, da vero rompicapo, ristora e non restaura. Non aggiusta, ma guasta e mostra i guasti. È indifferente agli splendori, attenta più alle catastrofi.

Da una parte il puzzle, che vive la sua ultimazione in una dimensione temporale di un costante presente proiettato in un passato immobile. Dall'altra la costanza dell'arte di non dare niente per certo, se non la certezza dei cambiamenti e del movimento delle cose e del tempo.

L'arte che è perpetuo dare e togliere, svelare e nascondere contemporaneamente. E, ripeto, guastare, minare, rompere, perdere, perché niente come la perdita dà a ciascuno di noi immagine e senso del valore, reale e simbolico, di ciò che è assente.

L'arte è come un puzzle non ancora prodotto: un rompicapo impiegatempo al quale manchino, con l'immagine da ricostruire, tessere, poche o anche solo una, che rendano la sua ultimazione umanamente imperfetta, come tale aperta, viva, attiva o, meglio, interattiva.

*Testo di presentazione alla mostra: **Pasquale Polidori RESISTITUITA**, a cura di Mario de Candia; 28 febbraio / 19 marzo 2002, SOLIGO ART PROJECT, via Panisperna 244, Roma.