

CAMERA TRIPLA

Testo di Leonardo Regano

Nel celebre racconto "Il Capolavoro sconosciuto", Honoré de Balzac ha indicato come fine ultimo della pittura la sua capacità di andare oltre se stessa. Per il vecchio Frenhofer, protagonista dell'opera, questo impeto di superamento di ogni limite si traduce nella convinzione di essere capace di un'arte iperrealista, fondata su una rappresentazione puntale e illusoria, in grado di confondere i sensi e di far credere che la donna ritratta nella sua opera sia, in tutto e per tutto, reale. Questo, almeno, fino a quando due suoi colleghi più giovani non minano le sue certezze criticandone l'opera e instillando in lui il senso del dubbio e del fallimento. Il racconto di Balzac è stato incipit per importanti riflessioni critiche, in particolar modo sul rapporto che si instaura tra l'artista e il giudizio del pubblico. Agamben¹, per esempio, rimarca come in questo testo si preannunci un cambiamento di equilibri tra produttore e spettatore, alla base della sensibilità artistica contemporanea. Didi Huberman², propone un altrettanto significativo interrogativo sul senso di perdita e di smarrimento che attanaglia il pittore una volta finita l'opera e posta davanti al giudizio altrui, intendendo questa quasi come una protesi, in diretta connessione con l'Io più profondo e vulnerabile del suo creatore. Ma soprattutto, Honoré de Balzac coglie nel suo testo con estrema lucidità il rapporto tra immagine e rappresentazione del reale apportando una nuova sensibilità: *"La missione dell'arte non è copiare la natura, ma esprimerla. Tu non sei un vile copista, ma un poeta!"*³ Con il personaggio di Frenhofer egli ha aperto la strada per una visione della pittura oltre le briglie della rappresentazione puntuale del reale e anticipandone esiti di matrice concettuale. Libera dalle costrizioni, la pittura si avvicina alla *poiesis*, sottesa a significati sfuggenti e autonomi oltre le costrizioni materiali. Secoli dopo le intuizioni dello scrittore francese, la critica d'arte torna costantemente a chiedersi della natura della pittura. Interpretando il pensiero di molti, alla fine degli anni Novanta del Novecento Boris Groys mette in evidenza il disorientamento della pittura moderna, affermando come "la pittura contemporanea non ha più la funzione che svolgeva nel XX secolo, ossia quella di dire cose sul mondo. Tutte le avanguardie autoriflessive e autodistruttive si sono risolte in una pittura ossessionata dalla propria identità oggettuale, dalla propria materialità e dalle proprie strutture, al punto che essa non è più in grado di rappresentare il mondo".⁴ Ma nonostante le osservazioni di Groys e di tutti i tentavi di decretarne la morte oggi la pittura è più viva che mai. In un dialogo tra artisti avvenuto nel 2002, il newyorkese Verne Dawson risponde a una provocazione del collega italiano, Maurizio Cattelan, *"Why Painting?"*

¹ Giorgio Agamben, *L'uomo senza contenuto*, Quodlibet, Macerata 2013

² Georges Didi-Huberman, *La pittura incarnata. Saggio sull'immagine vivente*, Il Saggiatore, Milano 2008

³ Davide Monda (a cura di), Honoré de Balzac. Il Capolavoro sconosciuto – Pierr Grassou, RCS Libri S.p.A, Milano 2002 p. 21

⁴ Cit. in Tony Godfrey, *Pittura Oggi*, trad. it, Phaidon, Londra 2010 p. 6

*Painting is a primary activity, somewhere between whistling and scratching*⁵ Ed è quindi proprio il suo essere sentita come un bisogno naturale, per usare le parole di Verne Dawson, che porta la pittura a reinventarsi di continuo, definendosi come una necessità per l'espressione artistica e capace di tornare ciclicamente in auge.

Muovendosi tra la complessità dei linguaggi pittorici contemporanei, *Camera Tripla* propone nello spazio di LABS Contemporary Art un confronto aperto tra le opere di Luca Grechi, Marco Emmanuele e Mattia Sugamiele, esempi di diverse sensibilità e approcci alla materia.

Camera Tripla è un progetto libero, un ipotetico e continuo work in progress, aperto a nuove possibilità di lettura in cui le differenze e le peculiarità delle ricerche proposte, pur nella difformità di linguaggi, trovano una precisa rispondenza.

Luca Grechi (Grosseto, 1985) presenta una pittura basata su un dialogo interno alla sua stessa essenza. Sulle sue tele, protagonisti sono i rapporti tra segno e colore. Lentamente lo strato pittorico, steso per continue velature, rivela una visione complessa e ritmata della composizione, in cui le cromie si riversano in un lento e sincopato degradarsi fino a confondersi. L'alternanza tra pennellata e colatura stabilisce una profondità specifica dell'opera che assorbe la visione, la cattura e la proietta in un suo tempo autonomo che è appunto quello del fare artistico di Grechi e che è da intendersi come circolare, senza né inizio né fine. L'artista ci propone una riflessione metapittorica, che oltre al tempo rifonda sulle sue tele anche lo spazio. Il blu delle cromie rivela il confronto con la fluidità di elementi come l'acqua e come il cielo, non definibili e in continuo movimento. In questa continua mutevolezza, Grechi fonda un mondo con le sue proprie regole. E non solo. Egli recupera il rapporto con la *poiesis* dichiarandolo apertamente nei titoli delle sue opere. *Prima dell'interno* o *Cielo in fiore*, per esempio, sono da leggersi come inviti al pensiero: la parola si fa chiave d'accesso verso l'ingresso a questo mondo altro che è la sua arte.

Marco Emmanuele (Catania, 1986), si avvicina alle arti visive dopo aver compiuto studi di ingegneria e architettura. Nella sua ricerca, rimane sempre saldo il rapporto con la tecnologia e la capacità dell'uomo di trasformare profondamente l'ambiente in cui vive. Egli si confronta con materiali di origine industriale come l'acciaio, la ceramica e il vetro, trasmutando la loro natura nel linguaggio artistico e indagandoli nelle loro potenzialità espressive. I lavori in mostra sono gli esiti più recenti dalla serie *ISO*, con cui egli ha sperimentato la pittoricità di pigmenti ottenuti mescolando colla e polveri di vetro. Quest'ultimo elemento è scelto da Emmanuele tra i detriti raccolti in spiaggia, differenziato per colore e macinato fino a renderlo pronto alla stesura sulla tela o sulla tavola. L'artista

⁵ Maurizio Cattelan, *Why Painting?* In *Flash Art International Edition*, n. 226, Ottobre 2002

accosta cromie pastello costruendo le immagini per campiture piatte e materiche, con un risultato che mostra decise assonanze visive con la tecnica dell'affresco e del mosaico. Proprio come in quest'ultimo, elemento centrale nell'opera di Emmanuele è la luce che ha un ruolo attivo, attraversando la pasta vitrea e conferendo una particolare brillantezza alla composizione finale. La luce come elemento attivo è un riferimento deciso alla grande tradizione della Storia dell'arte spesso richiamata anche nelle scelte iconografiche. *ISO #101*, per esempio, coglie il senso monumentale della grande tradizione dei notturni, con una volta stellata che si confronta nella memoria con il tormento intimo di Van Gogh o l'apertura verso l'infinito dei paesaggi romantici di Friederich.

Mattia Sugamiele (Erice, 1984) ci accompagna in una dimensione liquida nel senso baumaniano, in cui lo sguardo si perde nel labile confine del confronto tra pittura e digitale. L'artista costruisce dei mondi alternativi a quello reale in cui l'immaginazione si concretizza sotto forma di texture. Il suo gesto, di fondo sempre riferito al linguaggio pittorico, porta però al superamento della superficie bidimensionale del quadro mescolando video, immagini fotografiche, scultura e intervento installativo. La tecnica del trompe-l'oeil è usata per confondere l'osservatore mescolando reale e virtuale in un'unica visione, un universo magico in cui colori, forme e segni sembrano delineare il fondamento biologico di una nuova possibile esistenza ibrida. Dalle sue tele emergono continui riferimenti al mondo virtuale che si fonde, anche per lui, con la tradizione della storia dell'arte. Il biomorfismo e l'astrazione della sua pittura, riportano importanti assonanze con le avanguardie del primo Novecento, vivificate con cromie accese e fluo che riportano invece una più decisa inclinazione per un'estetica pop di ascendenza tecnologica dai rimandi vaporwave ribaditi anche nel riferimento al mito classico – spesso citato in questo genere espressivo – che Sugamiele riporta nel titolo dell'opera, offrendo un'ulteriore chiave di lettura del suo lavoro. Accanto alle tele, l'opera video riprende il riferimento tutto interno alla pittura, base del suo lavoro: nella serie dei *Gates* l'artista campiona immagini di pittura letta dalla macchina, che spontaneamente applica su essa effetti grafici caleidoscopici. Se la pittura guarda al digitale, quest'ultimo torna a esprimersi a sua volta in esiti prettamente pittorici in un loop di rimandi potenzialmente infinito.