

APPARENZE

Gianluca Marziani

PALINDROMO, ovvero: verso, frase, parola o cifra che letta in senso inverso mantiene immutato il significato. Così dice il dizionario, dimenticando però di inserire il termine "immagine" tra le sue casistiche globali. Palindromo è anche l'indirizzo del SITO WEB di Alessandro Lo Monaco: una parola scelta con agile cognizione di causa, sottolineando dove parte e arriva l'iconografia elettronica, il suo percorso formulativo che rende IMMAGINE un IMMAGINARIO. Il palindromo visuale sta qui: nell'inizio ideativo (l'immaginario, il senso normale di lettura) che riprende il finale risolutivo (l'immagine, la lettura inversa) e crea una rispondenza speculare. Due entità che dialogano attraverso lo strumento elettronico, utilizzato dall'artista senza alcuna mediazione esterna. Il PALINDROMO DIGITALE plasma le immagini tra fantasia e realtà, tra visione interiore ed esperienza mediatica. Crea volumi bidimensionali che agiscono come detonatori semantici, vere e proprie ICONE direzionate oltre il muro spaziotemporale. Le figure di ALM stanno qui ed altrove, impattano sul pannello come soggetti che racchiudono l'idea e la sua utopia realizzata. Solo l'elettronica, non scordiamolo, ipotizza una piena rispondenza tra visioni interiori e risoluzione esterna. La manipolazione virtuale codifica ogni fattore impossibile, portando lo sguardo dove le aspettative talvolta non giungono.

L'eterno e l'impossibile si confermano sfide impervie per l'arte contemporanea, proprio perché velocità e consumo ne limitano la sedimentazione profonda. Eppure gli artisti continuano la generosa battaglia verso l'assoluto, figli come sono di una giusta utopia che apre il barlume della rinnovabile speranza. Se poi analizziamo i linguaggi con le loro capacità etiche, capiamo le attitudini della cultura elettronica in un mondo che cerca la controtendenza ad ogni mainstream. Digitale, che per alcuni coincide con fruizioni usa e getta, dimostra la sua natura densa in un mondo fluttuante che chiede superfici malleabili, scheletri resistenti e muscoli flessuosi. Il meccanismo digitale resta la vera sfida dell'arte visiva: un simulatore indefesso, falso e reale assieme, strumento che fortifica gli altri mezzi mentre alimenta se stesso, luogo di qualsiasi ipotesi oltre il codice della manualità.

I corpi di ALM giungono dai flussi digitali e galleggiano nel palindromo dissacrante della simulazione elettronica. Ogni immagine, infatti, nasce da una PARTENOGENESI strutturale in cui l'autore non rielabora materiali preesistenti ma si riferisce al moto interno del meccanismo digitale. Crea qui dentro le sue figure tra l'umano e l'umanoide, gli eroi labili e le eroine eccitate, i corpi giovani e slanciati, le fisicità su cui cade il peso dello sguardo "trasgressivo". Inventava un mondo inesistente che riconosciamo da subito, una DIMENSIONE ULTERIORE che sospende il realismo nel suo plausibile eccesso tecnologico. Tutto è falso eppure somiglia in modo impressionante al vero mediatico. I corpi mescolano biotecnologie, protesi letali, culture siliconiche del rigonfiamento, in bilico tra Hajime Sorayama e James G. Ballard, Gilles Berquet e Mario Perniola, Shinya Tsukamoto e Squarepusher. Sono assurdamente belli, purché il fruitore

capti gli angoli inusitati della nuova bellezza nel MELTING POP globale. Ci attraggono mentre respingiamo la loro freddezza meccanizzata. Vagano nel nostro immaginario bulimico, tagliando in diagonale le esperienze del quotidiano, i riti civili delle metropoli esplosive, gli eccessi dentro la norma...

Trionfa nei quadri la giovane età, il feticismo, la tonicità muscolare, l'aspetto esteriore come reame dell'essere. Non conosci nulla di quei protagonisti, né ipotizzi alcunchè dietro i singoli gesti. Colori e luci invitano agli ottimismo eppure sale l'odore di uno strano mistero, un qualcosa che si mette tra l'orrore del vuoto e la pienezza del troppo. Di fatto sovrapponi le loro immagini al tuo modo di vederti e valutare il mondo. Nasce qui l'ulteriore palindromo anomalo tra chi guarda e l'oggetto del guardare. Siamo ciò che vediamo senza somigliare all'oggetto del nostro vedere. Un controsenso sensato, così come la velocità elettronica insegue la durata storica delle icone sintetiche. La grammatica digitale somiglia sempre più al nostro occhio: una continua simulazione mimetica tra lo sguardo (nostro ed elettronico) e il contraltare mentale della vita esterna.

Ma partiamo dalle origini strutturali del lavoro. ALM imprime un segno netto alle sue visioni creative. Usa il computer come strumento denotativo e connotativo, comprimendo le potenzialità tecniche per poi dilatare la forma evoluta della sintesi iconografica. Il risultato nasce così nella fluida virtualità degli impasti elettronici, dentro un sentore stilistico che appartiene al tessuto culturale del contemporaneo. ALM insiste sulla purezza estetica del percorso formulativo, eliminando qualsiasi cifra superflua e aggettivo formale. Le figure mostrano trasparenze, zone sovrimpresse, minime variazioni tonali. Ricordano le cifre naturalistiche degli impressionismi alla Giovanni Boldini, dei morbidi bagliori alla Giuseppe Pellizza da Volpedo. Hanno il cuore della vecchia pittura dallo stile lento e definito, sentono il pennello sensibile che agisce come piuma colorata. Vediamo icone digitali che, pur imponendo la propria differenza estetica, non perdono concentrazione sulle necessarie memorie. Per alcuni anni si faticava a far capire tutto ciò, proprio perché la scarsa abitudine ad un nuovo linguaggio imponeva diffidenza e snobismi accademici. Oggi lo strumento digitale afferra il senso della Storia e del tempo futuro, soprattutto quando si integra e mimetizza tra gli altri linguaggi espressivi. Così come il sogno diventò una realtà psicanalitica dentro la realtà prosaica, ecco che il digitale ricrea universi sempre più veritieri e ricreabili. A conferma che la bidimensionalità del quadro può nascondere brandelli fumanti di verità parallela.

Quei corpi vengono plasmati con le modulazioni contaminate dell'invenzione plastica. L'identità neutra degli avatar (umanoidi creati al computer con metodi di modellazione tridimensionale) si mescola col tecnicismo scultoreo, i virtuosismi grafici con la sensibile pittura a velature, l'apertura tecnologica con la riduzione essenziale degli elementi incarnati. I protagonisti di ALM somigliano ai corpi televisivi e cinematografici che inondano la nostra libidine voyeuristica. Al contempo, sviluppano un palindromo anomalo che, pur sembrando identico al suo archetipo d'origine (i corpi mediatici, appunto), sarà sempre qualcosa di alterato ed inclassificabile. Le figure in scena esasperano la

cultura della performance aerobica, della mutazione chirurgica, del feticismo sessuale. Sono corpi disumanizzati, maschere senza scheletro, involucri trasparenti che si dissolvono nel vuoto sottopelle. Nulla compare sotto la loro apparenza superficiale. Il fondale in cui galleggiano diviene il loro sistema di organi impossibili, a conferma di riflessioni eticamente consapevoli sul rapporto, pericoloso ed esaltante, tra uomo e tecnologia.

ALM analizza la SOCIETA' SILICONICA con rigorosa concentrazione. Attraversa il clonazionismo col suo carico retorico, le esasperazioni tecnologiche, i dilemmi tra essere ed apparire. I suoi attori solitari sintetizzano tutto ciò senza spingersi nel terreno delle facili risposte. Al contrario, traballano nel loro status tra realtà e finzione, sempre tra impossibile e plausibile. Camminano sul limbo invisibile che rappresenta la lunga catena di grigi tra il bianco (fantastico) e il nero (realtà). Si spiega così la scelta di non ambientare le figure in modo forzato. Gli spazi si neutralizzano, talvolta compare una seduta di ottimo design (la "Gluon" di Marc Newson) che rispecchia il contenuto tecnologico del progetto globale. Nulla capita a caso, così come un van Volkswagen dichiara l'autoritrarsi con le stesse modalità di tutto il resto. ALM diventa un furgoncino dai solidi contenuti generazionali: una macchina per evocare il corpo, il pensiero, lo stato d'animo, la disposizione al mondo. Scompaiono qui i corpi reali, resta la storia trasversale dell'autore che sceglie un oggetto d'affezione. La macchina come incarnazione del proprio essere... lamiera come pelle, verso David Cronenberg e il manga, mentre i virus corporei dilagano oltre i confini dell'autoritratto, verso distanze disumane e risultati aperti.

ALM, ovvero, ALESSANDRO LO MONACO

APPARENZE, ovvero, apparizioni palindromiche

www.palindromo.org, ovvero, ALM