

INTERNI

LA RIVISTA DELL'ARREDAMENTO

N° 12 DICEMBRE 2008



**ARCHITETTURE
PAESAGGI
D'ORIENTE**

**MAESTRI
TONI ZUCCHERI**

**TEMA CENTRALE
TAVOLI & CO.**

**PROGETTO
PAOLO ULIAN
STUDIO FRAGILE**

**OSSERVATORIO
EYEWEAR
DESIGN**

**REPERTORIO
TENDENZA
RIGHE & POIS**

Et

MAGICDESIGN
by William Sawaya

Mensile/monthly
with complete English texts



Paolo Canevari: materia, emozione e politica

di Germano Celant

Il ricorso alla materia grezza ed elastica, come il caucciù e la gomma, quale veicolo d'immagini informi e aniconiche viene evidenziato, nel 1967, con la definizione di "astrazione eccentrica" dalla critica americana Lucy Lippard, che fece convergere l'attenzione sul lavoro di Richard Serra e Barry Le Va, Robert Morris ed Eva Hesse.

Una risposta al procedere minimale, basata sull'assolutismo dei materiali industriali, quali l'acciaio e la plastica, rigidi e freddi, speculari e trasparenti, che articolati in forme elementari, quali cubo e parallelepipedo, esaltavano un purismo progettuale e processuale avverso a

qualsiasi espressività e casualità, tipiche della generazione dell'Action painting. Paolo Canevari (1963) continua la verifica plastica di tali materie che

formano i copertoni o le camere d'aria dei camion, ma evita l'astrazione con la sua primaria attenzione alle caratteristiche fisiche, dal peso alla gravità, per avventurarsi in un discorso figurale ed espressivo che tratti di soggetti che vanno dal poetico al tragico. Inizia nel 1989 con la costruzione di una colonna barocca fatta di pneumatici e continua nel tempo con figurazioni che trattano di soggetti infantili, come giocattoli, o di argomenti religiosi come esperienze metafisiche oppure di dispositivi

In questa pagina:
Memoria mia, 1992.
Gomma di camera
d'aria, filo di ferro,
penna biro su carta.
Nella pagina accanto:
Ruse, 1991. Gomma
di camera d'aria.





Colonna barocca, 1989.
Camere d'aria.

Memoria mia, 1992, che sono la rappresentazione di un universo infantile, formato dalle 'esequie' di giocattoli in forma di gatto e di spada, di serpente e di elefante, di pistola e di balena. Effigi di un tempo passato che intrecciano felicità a



perdita, ricordo a tristezza, di qualcosa di scomparso e di notturno. Un mondo che è oramai invisibile, perché specchio di un tempo dell'adolescenza, che sembra scaturire dalle ceneri di una materia naturale e morbida la quale è stata, come l'immaginario del fanciullo, 'lavorata' e resa dura, quindi negata e sacrificata: dall'albero all'industria, dall'innocenza alla maturità. Quasi un processo di trapasso dove la materia ritorna 'immagine' e fa scaturire dalla sua anima un piccolo monumento al tempo

Colosso, 2002.
Fotografia in bianco e nero.

passato. Il discorso di Canevari è infatti estremamente personale, 'imbalsama' il suo interesse per le cose e per gli oggetti felici, *Io sono qui*, 1992, produce un alter ego e un doppio che invoca, sotto filtro, i suoi giochi e i suoi riti da bambino.

Tuttavia tali figure sembrano venire, o sono avvolte, da un buio, quasi venissero da molto lontano, dove gioco e morte si intrecciano. Sono attestati di sopravvivenza che servono a proteggersi dal peggio odierno. In tale prospettiva si comprende il video *Bouncing Skull*, 2006-2007, girato a Belgrado nelle rovine dell'edificio della Yugoslav Army, dove un ragazzo gioca

drammatici come strumenti di guerra. L'intento è di lasciare dietro di sé delle figure visibili, ottenute dal prolungamento della vita di un elemento di scarto, quasi che le immagini fossero in esso già depositate.

Un 'calco' di elmo, 1990, o di conchiglia o di rosa, 1991, che sopravvive dall'interno della gomma, quasi un suo doppio nascosto che scaturisce da un elemento morto e trova una nuova vita.

Un trionfo della sopravvivenza delle cose che spinge l'ombra nera della materia a esprimersi in un corpo umano, *Herren*, 1998, quanto in apparizioni animali e oggettuali,



Seed, 2004.
Installazione in occasione della Liverpool Biennial, 2004.



Mamma, 2000.
Camera d'aria,
ascensore.



God, 2003. Tempera acrilica su
pneumatico e cane alla catena,
performance.

la fantasia e l'immaginazione possano infliggere un colpo al nero della morte o al fascino della trasformazione artificiale. Mutando il torbido dell'ombra in una figura, che lo rappresenta come *Seed*, 2004, nel suo processo di annientamento e di anestesia totale della sensibilità, quanto nel suo essere giocattolo per adulto, nella tradizione plastica di Pino Pascali e di Salvatore Scarpitta, l'artista tramuta la morte in gioco, seppur tragico. Un

representare il presente come totalmente addomesticato dal terrore e dalla distruzione, a cui l'artista risponde con l'arma politica della fantasia, totale resistenza alla dissoluzione e al caos. Evoca il dramma e lo esorcizza. Non lo rimpiazza, ma propone un 'farmaco' che è al tempo stesso segno di veleno e di rimedio. Per questo motivo, nei suoi video o nei suoi disegni, tutto brucia: dalla pistola al teschio, dalla vespa al colosso, perché ogni simbolo di potere, di violenza e di consumo va annientato. Quindi alleggerito della sua materialità per essere riproposto attraverso l'arte in direzione di una nuova drammaturgia, non ancora concretizzabile né visibile, ma certamente presente, tanto da poter essere scritta e parlata. Sfortunatamente il linguaggio delle parole non si è ancora rinnovato, è ancora pesante, come un enorme copertone che ha continuato per anni a far girare la ruota delle religioni e dei poteri. Ecco la ragione delle scritte *God, catholic, muslim, protestant, jew, buddhist*, oppure Africa, Asia, Europa, America,

'a pallone' con un teschio, oppure *Ring of Fire*, 2005, realizzato a Pretoria, nella periferia di Johannesburg, dove un enorme copertone, a scala monumentale, brucia quale simbolo di distruzione. Di fatto le immagini, fisse o mobili, proposte dall'artista sono spettacolo di una 'distruzione', nel passaggio dal naturale all'artificiale, dal gioco al malvagio, dal debole al forte. Si propongono quale soglia tra vite diverse, come quella realizzata con una camera d'aria semigonfia, posta sulla porta di un ascensore, a formare una forma vaginale, *Mamma*, 2000, in cui entrare e poi uscire, tra salita e discesa, tra dentro e fuori, tra mobile e fisso. Al contempo, 'fare' sembra implicare un certo animismo e vitalismo, quasi Canevari volesse aspirare a una rigenerazione, cosicché l'involucro di gomma si trasformi in fonte di luce, si offra quale uno spiraglio quanto una finestra, attraverso cui volgere lo sguardo, dall'ascensore o dall'edificio, a una diversa dimensione del vivere. È, quindi, sottolineare come

1



Ring of Fire, 2005.
Pretoria, periferia di Johannesburg.

che si iscrivono sulle ruote di gomma nera e formano un territorio di vita per bambini *Swing*, 2005, e animali, *Continents*, 2005, esseri inconsci di una relazione pericolosa. È un portare lo sguardo a uno stato selvaggio che decodifica l'attualità, cosicché l'arte uguagli il presente fatto di macchine per il piacere quanto per la guerra, automobili e carri armati, che suscitano 'emozioni' dal fanciullesco al tragico, *Tabernacoli* di esseri che adorano feticci ed edifici, in ragione di messia che vanno dal profeta allo showman. Persone che irretiscono con il loro karma, quanto con la loro superficialità, così da sacrificarsi in nome di una pietra nera, *Black*

Stone, 2005, quanto ironicamente di Roll Royce, *Ho fame*, 2002. L'opera di Canevari è allora un percorso critico e materico sulle forze, immaginarie e figurali, che saldano insieme la comunità dei 'credenti' e dei 'consumatori', masse organizzate che tendono a trasformare ogni cosa in oggetto e in realtà artificiale, quelle cose che uccidono la fantasia del bambino e del fanciullo: un ribaltamento della materia in emozione politica.



Bouncing Skull, 2006-2007.
Yugoslav Army HQ building
(bombardato nel '99), Belgrado.