

Il *Distopicus Garden* di Emanuele Magri

In un labirinto trasparente in plexiglas a struttura modulare, articolato come una cattedrale strutturata per quadrati al cui centro si irradia l'acqua, fonte vitale di un immaginario *Distopicus Garden*, un laboratorio di ingegneria genetica, abitato da immaginifiche e inaspettate creature, create da un processo di metamorfosi e di innesti su piante e animali di organi umani mutando la loro natura originaria, o meglio riprogettandola. in combinazioni complesse di parti e con varianti. Creature mostruose di un mondo prossimo venturo che già le bio e le nanotecnologie hanno reso parte del nostro presente. Le accompagnano immagini che ampliano e espandono il campo visivo e l'immaginario verso altri scenari possibili e futuribili in cui queste creature escono dal giardino-laboratorio per abitare, come animali e piante domestiche, le strade del mondo e invadere il nostro quotidiano.

E' questo l'approdo del percorso artistico di Emanuele Magri che parte da lontano, da La setta delle S'Arte, una sconcertante e camaleontica opera e performance-spettacolo, che ha generato opere e ulteriori messe in scena che ripercorrono la storia delle civiltà, nostra e altrui, mettendo in gioco il corpo, la moda e l'arte attuando una sorta di "travestimento" antropologico che sceglie il corpo, la veste, il rito, indagati dalle civiltà primitive a quelle contemporanee. Una veste che diventa maschera-vestito-testo-rito, in cui il gioco linguistico gioca un ruolo determinante perché a suo dire "giocare con la parola significa giocare con il mondo". E' traduzione linguistica del mondo, quindi dell'arte stessa in cui gli esseri umani sono <<messi in pagina>> - diceva Michel De Certeau - sono <<tramutati in significanti delle regole>>, mentre il logos della società si fa "carne".

Nei Buddhagres sono le cose che, feticisticamente, prendono il posto dei corpi, mentre il corpo del Buddha diviene uno scrigno-contenitore di feticci che sostituiscono il corpo dell'artista e dell'opera. Gli oggetti che Magri ci mostra sono tutti rappresentanti e maschere del corpo dell'artista. Sono anche ciò in cui l'arte sembra dissolversi per cui l'atto di citazione e di carnevalizzazione, di grottesco investe direttamente, nella sua rappresentazione o immagine, l'arte nel corpo stesso dell'artista nell'indistinzione da essa assunta con l'opera. Cappelli di Beuys, Serra, Luthy, scarpe di Horn, Johns, Gagliardi, vestiti di Depero, Fabre, Gilbert e Gorge, e borse, reggiseni...ciò che Magri ci mostra sono oggetti e frammenti di corpi, feticci, che si sostituiscono alla persona come insostituibili oggetti d'amore

Ciò che accumuna il lungo percorso della ricerca è nell'emergere progressivo, nell'intricato gioco tra oggetti, immagini e parole, della dimensione del meraviglioso e del grottesco, che viene ad occupare tutta la messa in scena.

Anche il *Distopicus Garden*, infatti è installazione in cui viene portata all'estremo la scomposizione e l'assemblaggio delle parti del corpo interne e esterne, il che equivale alla scomposizione e al rimontaggio di nuove creature foriere di un nuovo mondo utilizzando l'uso delle infinite possibilità di manipolazione che le nuove tecnologie mettono a disposizione. E Magri lo fa con valenza dissacratoria, ironica o ludica, facendo il verso alla stessa scienza, riscrivendo le tassonomie di piante e animali, dando il nome alle nuove creature e compilando un "trattato di artologia

genetica”, in una sorta di slittamento del confine tra ciò che vero e ciò che è falso, tra ciò che è serio e ciò che è ludico, tra riflessione critica e immaginazione, giocando con l’ibridazione per immaginare e dar vita a creature transgeniche.

E tuttavia la ricerca di Magri non si apparenta a quanti nell’arte lo hanno fatto operando sul proprio corpo come fa, per esempio, Stelarc con il terzo orecchio e il terzo braccio, o manipolando il Dna come fa Edoardo Krac con i suoi conigli e pesci fosforescenti nel settore più problematico e eticamente discutibile che sono quelli della bioart e quelli delle biotecnologie che hanno dato avvio a mostruose creature come i *Misfits* di Grünfeld e gli ibridi di Filippo Armenise.

A me pare, infatti che Magri, pur nel riferimento attualissimo alle biotecnologie, si apparenti piuttosto a un più antico repertorio di immagini di origine orientale o iranica, che è largamente presente nella glittica greco-romana e poi, con i suoi propri modi, nel gotico medioevale, un mondo di strane creature, ottenute per combinazioni di parti, analizzata da quello straordinario critico e iconografo che è Jurgis Baltrusaitis nel suo *Medioevo fantastico*. Vi compaiono i mostri ottenuti per combinazioni di teste con gambe o a facce multiple su differenti parti del corpo, i grilli antichi, le divinità acefale e multicefale. E loro presenza nel 400 e 500, come quelle magnifiche di Bosch con i suoi grilli uccello e grilli insetto e i vari ritratti. E ci sono anche le piante zoomorfe e le piante parlanti nelle leggende e immagini islamiche, l’Albero della Vita con le teste e tutti gli immaginifici alberi medioevali e molto altro ancora.

E’ quello che lo storico Jacques Le Goff chiama il meraviglioso, termine che viene da *mirror*, per dire che fa spalancare gli occhi, e dunque ha sempre a che fare con il vedere: comporta un guardare. Il fatto è che ogni società secerne il suo meraviglioso e dà ad esso i suoi propri significati. Mentre quello medioevale e della prima modernità del 400-500 attingevano dal mondo orientale e greco-romano, è a Freud e al lato notturno e oscuro della psiche umana che ha volto lo sguardo l’arte visionaria dei surrealisti nella sua stessa componente erotica in cui vita e morte si confondono.

Ora a me sembra invece che il meraviglioso contemporaneo abbia a che fare piuttosto con le nuove tecnologie, ma nel farlo a sua volta Magri ne coglie e faccia riferimento alla sua valenza gotica tutt’altro che estranea al meraviglioso tecnologico e che quindi più che con una categoria astratta, come modernamente intendiamo il meraviglioso, siamo di fronte a una nuova forma di *mirabilia*, che non sono solo cose che l’uomo può ammirare con gli occhi ma anche immagini e metafore visive. Così, mentre l’inesausta proliferazione e invenzione linguistica fatta da Magri dei nomi e delle teorizzazioni e le tassonomia organizzano il ciclo delle opere mimando la metodologia scientifica nella suo stesso uso della lingua morta del latino, ben altro dicono le piante, gli animali, i bipedi (organi dotati di piedi), i bipedi al guinzaglio, gli inversi, a cui si aggiungono la serra e il Trattato di artologia. In essi domina la leggerezza e una sorta di innocenza. Ciò che ci incanta è l’invenzione delle forme e dei colori delle creature fantastiche e degli organi che ospitano: bocche, nasi, gambe, piedi, fegati, polmoni, genitali, bulbi oculari, occhi.... per il loro essere dotati, in una sorta di moderno animismo, da una sconvolgente vivacità.

E, se certo possiamo anche cogliere vedere nel *Distopicus Garden* il valore conoscitivo e critico dell’arte, il sospetto che emerge, nell’interrogarci sul ruolo delle

nuove biotecnologie e su ciò che si nasconde nell'attuale ritorno alla natura, è chi sono i veri mostri.

Mi vengono allora in mente apparentamenti con alcune figurazioni che troviamo nelle *Notes in Hand*, il privato notebooks, di Claes oldenburg o le strane creature dell'universo immaginifico di Tony Ousler in cui sfumano i confini tra essere uomini ed essere cose in un processo di metamorfosi che trasfigura le loro fisionomie in una più simile a quella animale o vegetale.