

GAME OVER (INSERT COIN)

di Stefano Strazzabosco

Il lavoro di Enrico Mitrovich procede per salti e per scarti, simile in questo alla corsa della lepre che svia nell'erba cercando la salvezza. Come la lepre, l'arte di Mitrovich è esposta alle tagliole, i bracconieri, i cacciatori con licenza, le trappole infide come i gas le polveri sottili medie grosse i pneumatici impietosi che schiacciano lasciando nell'aria un puzzo di caucciù combusto e di oli industriali, nonché le tracce nerastre sull'asfalto. Ma a differenza della lepre, che quando non viene appiattita tende spesso a finire in salmi, lo zigzagare di Mitrovich approda a luoghi impreveduti, dove si resta spaesati e stupiti, sentendo riconoscenza nel cuore.

L'arte di Mitrovich è infatti in primo luogo cordiale, anche se camuffata da scaltro valletto del raziocinio; corale, anche se in apparenza del tutto singolare; drammatica, perché il comico, che pure vi si trova in abbondanza, è sopraffatto dall'irreparabile in agguato tra le righe, il vinavil, le pennellate, i bytes e qualsiasi altro mezzo l'artista senta di poter usare impunemente, per nostra fortuna.

La cordialità non è l'aspetto più evidente nelle opere di Mitrovich, almeno alla fatidica prima impressione. Prevalgono altri dettagli: la scansione analitica del reale, il suo proiettarsi nella virtualità, l'esplorazione dei luoghi del pensiero e del gioco, della matematica e dell'infanzia, le cose che ci rimbalzano in grembo come rane animate da correnti elettriche, galeniche, vischiose presenze. Ma dietro l'arguzia e la vertigine, e anche dietro l'alea, c'è la materia. Nel corso degli anni Mitrovich ha tracciato una via che l'ha portato dai videogiochi, cioè da una realtà schermata e surrogata, ai campi raggelati dagli ululati dei lupi e agli stormi di merli, i cervi, i corvi degli anni più recenti. Il confronto col reale si è fatto più stretto, più fitto, aldilà degli schermi e dei filtri.

D'altra parte, la materia era presente fin dall'inizio in dosi massicce, e le centinaia di graffe sparate su un pezzo di lamiera (in un lavoro di Mitrovich dei primi anni Novanta) sono solo un esempio del combattimento ingaggiato con quella. Eppure i cardellini di pochi anni fa, dipinti quasi ossessivamente in quadretti che ricordano gli ex-voto della tradizione popolare, provengono più da Raffaello che dall'osservazione dal vero, riproponendo i filtri di cui si parlava. Allo stesso modo, le rivisitazioni del cane al guinzaglio di Balla, della prima eliografia di Nicéphore

Niepce o dell'ultimo fotogramma che ritrae Glenn Gould, immobile davanti al piano dopo aver suonato le *Variazioni* di Bach, sono altrettante interfacce che leggono la realtà attraverso le sue rappresentazioni storicamente determinate, fi nestre aperte dalle quali si osserva il paesaggio che esiste, ma anche che resiste al contatto immediato.

Come dire che la materia è insieme affermata e negata: meglio, che non si dà percezione del reale senza strumenti percettivi, e che la nostra percezione riguarda in primo luogo gli strumenti stessi, quasi che il mondo finisse dove termina la rete simbolica che cerca di afferrarlo. In questo senso l'amore per le cose si identifica col battito del cuore che le sente, l'osservazione delle stelle col telescopio puntato verso il fondo abissale delle notti scrutate dagli astronomi. La realtà è la mente che "indaga, accorda, disunisce", ma quella mente è a sua volta materia, corpo sensibile, tangibile. Da qui discende lo sguardo pietoso che avvolge ogni cosa, nel suo trascolorare al passare del tempo, nella sua beffarda scommessa di esistere al centro del "solido" nulla. Da qui anche la coralità di quest'arte, che parte da osservazioni individuali per suggerirci un destino comune, condiviso da uomini, animali, cose. Sotto i molteplici veli giocosi e ironici che danno a queste opere una grazia e una leggerezza quasi acrobatiche, incombe un senso di minaccia o addirittura di tragedia, come detto: e la tragedia riguarda l'intera specie umana, con tutti i suoi annessi e connessi. *Sic transit...*

Ma quella di Mitrovich è anche un'arte quantica, in cui pacchetti di realtà vengono trasferiti in blocco di livello in livello, come nei videogiochi alla Doom o nelle sette esoteriche diffuse in California, e anche altrove nel mondo. L'artista usa la sua acuta percezione della realtà, vale a dire la sua intelligenza, per scoprire e trasmetterci il lato mancino delle cose, la linea sghemba che attraversa il mondo, in modo aguzzo e obliquo. Ci fa soprassaltare, da un livello all'altro. Mette in scena il nostro *game over: insert coin*. Con molta discrezione, è come se piantasse un pugnale alle spalle delle cose visibili: uno sporco lavoro da sicario. Allora si produce un lampo, balugina un pensiero, la mente si illumina, si attivano percorsi cerebrali insospettabili e ignoti fin no a prima. Il pacchetto di realtà passa a un livello superiore, e trova altre minacce da scongiurare.

Insert coin. Eccetera. Ma in quel brillare, che cerca altri specchi in cui moltiplicarsi e riflettersi (specchietti per le allodole?), c'è tutta la bellezza dell'effimero che sublima in arte, del quotidiano che si fa perpetuo (previo perpetuo inserimento *coin*).

Mitrovich infine è molto attento ai codici, i linguaggi, i simboli, le cifre che racchiudono le cose nelle loro maglie, cercando di irretirle. Il codice binario dei computer entra così in gioco accanto al pittorico, la memoria codificata di un hard disk con quella biologica, del seme dell'uomo, dei suoi mascheramenti, del suo vedere e non vedere sé stesso e quanto lo circonda: animali, piante, quadri, boschi e deserti, reticolati geometrici, coordinate geografiche, genealogie di rettili, monete pre-romane, *pacmen*, draghetti, salti mortali, salti immortali, fotografi e di anonimi fotografi mortali immortali, plastica e legno e lamiere di recupero, acqua, scrittura e fuoco. Si descrive il presente attraverso l'obsoleto o il trapassato, i codici si sovrappongono e noi siamo dentro e fuori la loro rete ubiqua, che è poi la nostra come specie. Lo scarabeo continua a spingere avanti la sua palla di sabbia. Lo scarabeo è la sua palla di sabbia.

Un giorno Google Earth decise di andare nel bosco a raccogliere ghiande. Non sapendo dove trovare il bosco, telefonò al suo amico Cane Al Guinzaglio per chiedergli se sapesse dove fosse. Cane Al Guinzaglio però non seppe dirglielo, e suggerì di telefonare a Glenn Gould, che infatti diede a Google Earth tutte le indicazioni necessarie. Quando finalmente entrò nel bosco, Google Earth si stupì del gran silenzio che si poteva ascoltare, e ancora di più vedendo parecchi corvi e tre merli accovacciati sull'erba, con gli occhi semichiusi. Addirittura una farfalla, che aveva sulle ali un arcobaleno di colori, era rimasta immobile nell'aria, come si vede nelle foto: pareva che stesse nuotando in fermo-immagine. Google Earth pensò che forse stavano aspettando qualcuno o qualcosa, e infatti poco dopo un minuscolo Giacomo Balla entrò camminando nel bosco, e cominciò a parlare con una vocetta stridula. Disse: "Né Bach né Joseph Nicéphore Niepce si accorgeranno mai che hanno sbagliato sentiero, poveri allocchi. Vagheranno per anni smarriti nel mondo senza tracce lasciati a se stessi. Ho compassione di loro, ma io vado avanti. C'è trippa per gatti, di là da questo bosco. C'è il Campo Marzio che sguinzaglia i suoi cani a passeggio. Ci andrò zuffolando".

Google Earth si sentì sollevato, e seguì a osservare. Adesso vide che dai rami degli alberi scendevano tracciati luminosi, come percorsi di lucciole. Aprì per bene gli occhi. Un'onda di chiarore lo coprì abbagliandolo, lasciandolo bianco. Google Earth si scosse di dosso la polvere di luce e riprese lentamente a camminare, tra gli alberi immobili. Glenn Gould non ci crederà mai, pensò Google Earth, allontanandosi. E tanto meno Cane Al Guinzaglio. Ma io?

ottobre 2007