

Il *Distopicus Garden* di Emanuele Magri

Un labirinto trasparente in plexiglas a struttura modulare, articolato come una cattedrale organizzata per quadrati irradia suo centro l'acqua, fonte vitale di un immaginario *Distopicus Garden*, un laboratorio d'ingegneria genetica, abitato da immaginifiche e inaspettate creature, figlie di un processo di metamorfosi e d'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 ed 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 ha 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, feticcisticamente, 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 investe direttamente, nella sua rappresentazione o immagine, l'arte nel corpo dell'artista nell'indistinzione da esso 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 a occupare tutta la messa in scena.

Anche il *Distopicus Garden*, infatti, è un'installazione in cui vengono portate all'estremo la scomposizione e l'assemblaggio di singole parti del corpo interne ed esterne, il che equivale alla scomposizione e al rimontaggio di nuove creature, foriere di un nuovo mondo, utilizzando le infinite possibilità di manipolatorie che le nuove tecnologie mettono a disposizione. E Magri lo fa con valenza dissacrante, ironica o ludica, facendo il verso alla stessa scienza, riscrivendo le tassonomie di piante e animali, dando il nome alle nuove creature, 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 apparta a quanti nell'arte l'hanno fatto operando sul proprio corpo come, per esempio, Stelarc con il terzo orecchio e il terzo braccio, o manipolando il Dna come Edoardo Krac con i suoi conigli e pesci fosforescenti nel settore più problematico ed 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, scegliendo di rimanere sul piano dell'immaginario nel riferimento attualissimo alle biotecnologie, si apparta a un più antico repertorio d'immagini di origine orientale o

iranica, 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, analizzato 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 quelli magnifici 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 a esso i suoi propri significati. Mentre quello medioevale e della prima modernità del 400-500 attingeva 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 fa 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 della tassonomia organizzano il ciclo delle opere mimando la metodologia scientifica nel 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, cui si aggiungono la serra e il Trattato di artologia. In essi domina la leggerezza e una sorta d'innocenza. Ciò che ci incanta è l'invenzione delle forme e dei colori delle sue 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. Non c'è oscurità, ma un meraviglioso splendore.

E, se certo possiamo anche 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 anche nell'attuale ritorno alla natura, è che forse i veri mostri siamo noi.

Mi vengono allora in mente apparentamenti con alcune figurazioni di immaginario metamorfico che troviamo nelle *Notes in Hand*, il privato notebooks, di Claes Oldenburg o con 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.

Eleonora Fiorani