

War Games di Pasquale Altieri

di Patrizia Mania

La mostra di Pasquale Altieri "War Games" prende il nome dall'omonimo mitico film del 1983 diretto da John Badham, un film che ha rappresentato una delle denunce più acute della follia della guerra. Oggi si parla più frequentemente di "War Games" a proposito di quei giochi elettronici che ipnotizzano molta parte delle giovani generazioni in competizioni belliche virtuali segnatamente rivolte a misurare la propria abilità tattica nel seguire schemi militari.

In questa esibizione, articolata in diverse opere, Pasquale Altieri mette piuttosto in gioco il suo pensiero su "quel che cambia" e "ciò che resta" della guerra: non soltanto di una guerra specifica ma di tutte le guerre, delle guerre che si combattono a tutte le latitudini del mondo, quelle che ridisegnano la geografia del pianeta, quelle potenziali e rese innocue da fattori contingenti, quelle della lotta per la sopravvivenza quotidiana. Tutte, all'origine ma anche in ultima analisi, provocate soprattutto dalla difesa di interessi economici. L'accento posto sull'aspetto ludico mette in risalto quanto la strategia militare si affidi a schemi di analisi e di azione affini alle attività di gioco. Ma la componente di svago, il non dover garantire che il passatempo, l'essere una temporanea pausa dalle preoccupazioni, così caratterizzante l'esercizio del gioco, certamente ottunde e stride con gli scopi e le finalità proprie delle controversie belliche piuttosto animate dall'evidenza degli scopi messi in campo. Nella guerra, il disimpegno, il divertimento fine a se stesso, sono estromessi dalle opposte necessità, o presunte tali, quelle appunto di contrastare gli avversari. E per quante regole si siano elaborate per fare ordine, quel che nessuna guerra riesce a eliminare è la distruzione, è il calpestare il diritto alla vita che per la loro stessa natura le armi contraddicono. Si vede bene come l'antinomia guerra - gioco sia contenuta di per se nella loro inconciliabile associazione.

Proprio sul paradosso dell'abbinamento guerra-gioco si snoda il percorso espositivo della mostra di Altieri.

In questo contesto, uno dei lavori maggiormente significativi ritengo debba considerarsi "La gara" nel quale, su un podio sportivo, si "classificano" tre bombe non cariche della seconda guerra mondiale. Che criterio abbia seguito l'artista nella distribuzione del posto da assegnare ad ogni singolo missile non è facilmente individuabile ma quel che colpisce è il fatto che la gara disputata concerne la loro inefficacia bellica: sono involucro formale di rivestimento, missili minacciosi ma inoffensivi, pura forma. Osservandoli, l'interesse si sposta proprio ed inevitabilmente sul design che li ha progettati e su quella bandiera italiana dipinta sopra che aveva lo scopo di conferire all'oggetto bellico l'orgoglio della patria. E' stato proprio l'artista a rinvenire nel '94 queste bombe in un deposito a Bassano in Teverina, dove, a guerra finita, erano state utilizzate per un Monumento ai caduti poi smontato. In seguito erano rimaste dimenticate e abbandonate. Il rinvenimento e la sublimazione in opera d'arte è dunque questione che chiama in causa più fattori, non solo la memoria storica di un sito ma, anche e soprattutto, la sua rilettura critica tesa a disinnescare, nella messinscena di Altieri, il potenziale antagonistico bellico. La forza distruttiva degli ordigni risulta depotenziata dal venir tradotta in rappresentazione dell'agonismo sportivo e viene così riabilitata ad un uso di diversa eloquenza. Il degrado materico del ferro arrugginito delle bombe, occasione che ha dato il via al progetto "Open Space" di un laboratorio di restauro sull'opera sovrinteso dalla facoltà di conservazione dei beni culturali della Tuscia, testimonia di un'irreversibilità che l'opera tenta di fermare e, in certo modo, nell'ironia che le è propria, ne trasforma criticamente il significato.

C'è qualcosa di inquietantemente orrorifico nel pensare la guerra come dispositivo "intelligente" di risoluzione dei problemi ed è questo il senso di un altro lavoro di Altieri che consiste in quattro grandi dipinti su carta raffiguranti i cosiddetti "missili intelligenti" nel quale l'artista è quasi didascalico nel fornirci una lettura del parossismo della guerra che ha spinto all'impiego di sistemi missilistici controllati da stazioni a distanza capaci di raccogliere dati sugli ordigni nemici in arrivo ed elaborare le coordinate da impostare sui missili da lanciare per intercettarli e distruggerli. La storia di quegli interventi ci ha raccontato che ad essere annientati saranno anche, come d'altra parte

in ogni conflitto, persone indifese, vittime innocenti dell'assurdità della guerra e appare allora di tutta evidenza come l'intelligenza decantata ottunda di fatto con le fatali conseguenze determinate. Insieme allo sterminio indistinto di uomini e cose, la guerra, ogni guerra, ridisegna anche i confini territoriali dei Paesi interessati, ecco, allora, una cartina stradale della ex- Jugoslavia rivisitata con il nuovo ordine sancito dalla fine delle ostilità. Ci dice di una geografia sparita e ricomposta come si trattasse di un puzzle risemantizzato. O, ancora, in un'altra opera la contraddizione tra i luoghi militari e la convivenza con associazioni umanitarie nate con lo scopo di fornire assistenza sanitaria e sociale sia in tempo di pace che in tempo di conflitto: un'installazione riproduce l'interno di un ufficio militare dove campeggia una targa della Croce Rossa ad interrogare su una labile e paradossale coesistenza: come possa convivere un intento umanitario nello stesso luogo che procaccia la morte?

Concettualizzare un pensiero sull'assurdità della guerra attraverso delle opere nelle quali oggetti ed immagini di memoria storica dialogano con il presente è un modo efficace per abitare le contraddizioni, per smascherarne i falsi miti, per far riemergere nelle stratificazioni del ricordo l'incongruenza del progresso. Per costruire in memoria estetica il senso materico di un gioco letale affidandosi alle necessità del ripensamento etico.