



# Loris Drago

## L A B

### testo critico a cura di Gaetano Salerno

L A B è lo spazio fisico e mentale in cui l'artista si rifugia per indagare il ruolo dell'arte all'interno di una società visionaria in cui tutto, sotto il profilo tecnico, concettuale e spirituale, sembra già essere stato esperito ed incasellato all'interno di sterili definizioni.

Ignorando così le regole strutturali ed etiche che regolano l'universo esterno, il processo creativo diventa il pretesto per osservare *in vitro* le regole di formazione dell'immagine, per interpretare l'apparente casualità che guida la materia a riordinarsi.

Contestualmente alla formazione di presunte armonie compositive e di spunti logici - laddove esisteva inizialmente soltanto un caos organizzativo - l'artista si riappropria del ruolo intellettuale del quale si era precedentemente spogliato, per fornire non più vane ed incomplete risposte quanto piuttosto per riformulare le domande primarie utili ad indagare ed accettare la sua (e la nostra) incapacità di riconoscere razionalmente la verità.

La pittura è un'idea e l'idea stessa è sensazione.

Nel breve ma significativo passaggio che separa l'*empirismo* dal *sensismo* Loris Drago, con il rigore proprio della pratica scientifica, riconosce e riconsegna al gesto artistico la continua freschezza e originalità della scoperta, lo stupore dell'intuizione.

L A B è anche e soprattutto il luogo metaforico in cui sperimentare nuove formule dell'arte, nuove composizioni attraverso le quali indagare e riportare ordine, logica e senso alla realtà materiale e spirituale dell'universo; parafrasando quel morboso bisogno tipico della cultura occidentale di conoscenza oltre ogni etica, oltre ogni senso, oltre ogni limite, anche la ponderazione del gesto deve scontrarsi con la sua componente accidentale e l'errore divenire stimolo all'autocorrezione, parte integrante di un processo di apprendimento e di avvicinamento alla conoscenza.

Due le linee di analisi che compongono questa ricerca, entrambe tappe complementari di un percorso laboratoriale, annotazioni dei risultati raggiunti, ricerca di nuove forme comunicative nell'assenza di forme predefinite: OSSERVATORIO e LEVELS.

### Osservatorio

*Osservatorio* è un ciclo di opere che ricerca nel processo scientifico gli spunti del processo creativo, introducendo così nell'opera il concetto di imponderabilità.

L'artista osserva la risposta dei materiali alle leggi della fisica e della chimica, sottostando a linee guida alle quali non può opporre la propria reale volontà, studiando gli accadimenti, limitandosi a disciplinare gli eventi sotto forma di annotazioni organiche e strutturate, unico punto di contatto senziente con l'azione autoformativa dell'opera d'arte.

Consapevole del ruolo marginale a lui conferito dalla società odierna nel processo creativo, posseduto da nuovi linguaggi e prigioniero di regole esterne al suo operato si stacca dalla tela per lasciare campo libero alle reazioni degli elementi messi in gioco.

Quella che avrebbe dovuto essere azione meccanica ed invasiva diventa invece un processo osservativo ed intellettuale, vissuto consapevolmente ma esternamente.

Micro e macrocosmi sembrano convivere e generarsi nella quasi totale casualità dando inizio ad un'indagine, un'analisi il cui risultato finale non può essere interamente gestito o profetizzato dall'artista.

Ogni tela generata, simile ad un vetrino di laboratorio, diventa parte integrante di un archivio di radiografie, scansioni e diagnosi mentali che appaiono incomprensibili all'occhio comune, chiare solamente all'artista sempre più simile al dottore, al geologo, all'astronomo, al biologo.

Le frecce vettoriali indicano punti in cui il vuoto e il nulla sembrano iniziare, per naturale aggregazione, spunti narrativi sotto forma di agglomerati materici; rappresentano in realtà l'intervento dell'artista finalizzato a riappropriarsi del progetto creativo e il tentativo di guidarci verso percorsi visivi ancora in formazione, conducendoci così all'interno di percorsi labirintici, paradigmatici del fare pittura come lotta impari ma razionale verso l'entropia che invece regna incontrastata nel nostro Universo.

Tridimensionali come gli *ultramondi* ai quali la componente scientifica di questa ricerca guarda con interesse e curiosità.

Giocando a fare lo scienziato l'artista invade campi non propri secondo un procedimento ben calcolato che genera risultati incalcolabili; i pochi elementi grafici e bidimensionali sono indicatori che scovano determinati punti, possibili batteri o galassie, formazioni rocciose o tumori, elementi benigni o maligni per il genere umano.

L'arte simula la scienza per mostrare le debolezze e i limiti di entrambe, le debolezze e i limiti dell'essere umano.

## **Levels**

*Levels* seleziona e seziona porzioni di foto paesaggistiche rielaborandone gli elementi attraverso la mano dell'artista, trasformata in agglomerato tecnologico.

La simbiosi tra artista e macchina è totale e biunivoca. Similmente a ciò che avviene in un comune programma di grafica il soggetto ritratto nell'immagine viene riportato alla sua essenzialità; i livelli di saturazione, luminosità e contrasto vengono fortemente alterati, offrendo delle strutture mentali frutto di scansioni, elaborazioni e stampe, a imitazione dei processi messi in atto dai computer.

Modificando dunque i livelli di lettura dell'immagine l'artista sceglie di non alterarne il contenuto insito nel messaggio iconico che l'ha condotto a individuarla come soggetto della sua opera;

interviene invece drasticamente sulla sua forma e sulla sua percezione filtrata dai nostri sensi, modificandone i gradi di fruizione e privandoci della sicurezza della sua riconoscibilità immediata.

Il limite tra figurazione e astrazione appare sempre più labile, ininfluente; ogni visione è il prodotto di una rielaborazione mentale prima ancora che visiva e mentre il confine dell'immagine sfuma nella sua essenza la programmatica perdita di senso sembra divenire l'unica regola percettiva di questi costrutti.

Quello che apparentemente dovrebbe rappresentare un processo comunicativo riproducibile infinitamente perché frutto della ripetizione meccanica diventa invece un elemento unico del processo di ricerca; ogni immagine rinuncia infatti alla propria riproducibilità, rivendicando con forza l'autenticità della sua natura, ribellandosi alla cultura dell'omologazione dell'arte, sfruttando appieno la libertà insita nella pratica sperimentale per costituirsi come parte integrante - ma autonoma - di una progettualità costantemente *in formazione*.

Nell'incapacità di una lettura puntuale del testo pittorico e nell'impossibilità di decodifica di linguaggi criptici si avverte comunque la contestualità dell'oggetto e la sua attendibilità al di là della nostra comprensione e della nostra interpretazione.

*Levels* rimette così in discussione la realtà dell'opera sottolineandone la natura illusoria e l'opinabilità di un risultato esterno a qualsiasi schema critico.

Tra i livelli dell'esperimento si intuisce la componente umanizzante dell'artista, la cui presenza non è tuttavia sufficiente a ricondurre ad icone certe le linee della casualità.

Ogni pittura trasmette così una gestualità assoluta, risolutiva, essenziale, precisa ma inevitabilmente umana, incalcolabile, irriproducibile; soprattutto fluida e indefinibile all'interno degli spazi visivi fino ad oggi conosciuti.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**www.segnoperenne.it**  
**info@segnoperenne.it**  
**facebook/segnoperenne**  
**twitter/segnoperenne**



Segnoperenne