

BRAINDEAD | LAURINA PAPERINA

testo di Guido Bartorelli, 2007

A prima vista, si potrebbe credere di far comodamente rientrare il lavoro di Laurina Paperina entro le coordinate in cui si sta muovendo il cartoon. Dal 1989, quando cominciarono a essere trasmessi gli apripista *Simpsons*, con al loro interno *Itchy & Scratchy* (*Grattachecca e Fichetto*), quindi *Beavis & Butt-Head* (1993), *South Park* (1997), anch'esso con una sottoserie interna *Terrance and Phillip* (*Trombino e Pompadour*), fino i più recenti *Happy Tree Friends* (2002), il cartone animato ha progressivamente imboccato la via della messa in crisi dei suoi luoghi narrativi più consolidati, dettati dalla preoccupazione educativa diretta a quel pubblico di bambini, o comunque di minori, che sembrava costituisse la sua destinazione naturale. Si noti che tale evoluzione è riscontrabile, in particolare, nell'area occidentale, laddove il cartoon, così "altro" rispetto alla tradizione visiva o in genere espressiva, era appunto stato relegato nell'ambito dei prodotti per l'infanzia, come se non si trattasse che di una propedeutica per fruizioni di ben maggior portata; o al massimo riempiva quei momenti di evasione nostalgica, che qualche adulto bambinone si concedeva di soppiatto, a margine delle attività più consone al suo rango. In Giappone, al contrario, sono più radi gli esempi di un'evoluzione dello stesso tipo, per il semplice fatto che *gli anime*, così come prima ancora i *manga*, sono in perfetta scia di continuità con la più nobile tradizione artistica locale; in virtù di questo, essi sono sempre stati annoverati tra i prodotti "alti", perfettamente in grado di soddisfare le pretese di un pubblico maturo ed esigente. Lì, in definitiva, non è mai esistita quella limitante associazione cartoon-bambini, contro cui da noi, prima o poi, sarebbe stato necessario reagire.

Difatti la reazione c'è stata e tutto d'un colpo ha fatto saltare in aria le costrizioni. Ne è scaturita una sorta di "contro-cartoon", che si contraddistingue per la ribalderia sovversiva e l'esibizione di tutte le infrazioni possibili e immaginabili contro le "buone norme costituite". I temi, fino ad allora connotati da tenera innocenza e intenzioni edificanti, hanno subito un drastico capovolgimento all'insegna del turpiloquio, del demenziale, del sesso, della violenza sadica e gratuita. Si è così innescato uno spettacolare cortocircuito, sfruttato difatti come primo motore espressivo, tra la sfacciata cattiveria delle vicende e quel sapore graziosamente infantile, definito dagli anglosassoni "*cuteness*", che le immagini continuano a ispirare. Come chiunque avrà verificato in prima persona, tale cortocircuito è fonte irresistibile di comicità; nello specifico, di quel genere di comicità che risiede nell'avvertimento di un'incongruità così problematica tra due piani di un'esperienza, nel nostro caso tra il piano della forma e il piano del contenuto, che l'energia mentale richiamata per tentare di colmare lo scarto, una volta che questo è inteso come incolmabile, viene scaricata nel riso. Inutile dire che il cortocircuito aumenta di potenza quanto più i disegni animati ostentano una facciata candida ed elementare, tanto è vero che nel consecutivo apparire di *Simpsons*, *South Park* ed *Happy Tree Friends* si è dispiegata una sequenza stilistica che si potrebbe grosso modo far coincidere con la progressiva risalita dell'età del pubblico cui quelle immagini sembrerebbero destinate: dai bambini dalle scuole primarie a quelli delle scuole dell'infanzia, a quelli del nido. C'è pure un secondo livello di lettura che dà ragione del traviamiento psichico e comportamentale in cui sono sprofondata i beniamini animati. Quegli stessi valori, propagandati con pedagogica premura dai cartoon tradizionali, fungono da specchio

compiacente al servizio di una società che si vuole vedere borghesemente bella e virtuosa, capace di distinguere tra bene e male con giudizio sicuro. L'impeccabile, luccicante patina di plastica, che avvolge protettiva la crescita dei bimbi, è il migliore strumento per inoculare un determinato modello di vita e persuadere della sua bontà. Sennonché molti di quei bimbi, una volta cresciuti, hanno preso coscienza del fatto che quel modello non è affatto buono e innocente come appare. Ne è conseguito il tumultuoso abbattimento delle icone, che ha travolto, non per ultimi, gli eroi senza macchia delle animazioni. Al posto loro, è subentrato l'antieroe, l'Homer Simpson emblema ineguagliabile del ribaltamento nel vizio delle sedicenti virtù della nostra civiltà.

Un percorso affine lo ritroviamo nell'arte che pone al centro della propria iconografia il personaggio disegnato. Dopo la sua celebrazione a opera di Jeff Koons e Takashi Murakami, che hanno estratto tali e quali alcune figure della produzione mediatica e le hanno messe sul trono di una resa tridimensionale e ingigantita, il rapporto si è fatto oggi assai più sofferto, più soggettivo, fino a sfociare nella dissacrazione. Tale è l'operazione condotta da Laurina, in buona compagnia dei suoi tanti fratellini: Yoshitomo Nara, Barry McGee, Chris Johanson, Taylor McKimens, la Royal Art Lodge, i Dearraindrop e così via. In uno dei suoi primi lavori, *You Are Infected*, presentato alla Galleria Civica di Arte Contemporanea di Trento nel gennaio-febbraio 2005, Laurina si è inventata un personaggio, Bubo, intorno al quale gravita una sequenza di situazioni più o meno narrative, secondo la più ovvia regola seriale di fumetti e cartoon. In questo caso, però, si tratta di un esserino che, a partire dal nome, è delineato con tratti così rudimentali e in tale economia di mezzi da costituire, di per sé, una parodia, una denigrazione verso ogni genere di produzione "ben fatta". Bubo rappresenta il momento in cui l'icona mediatica viene attaccata dalla creatività di base e trasformata in un segno antagonista, diffuso dall'esercito "barbaro" degli *street artists*, delle fanzine auto-prodotte, delle comunità *on line*. Non a caso, se non bastasse, Bubo, con il suo ghigno incappucciato di nero, è un perfido virus predisposto all'attacco, non si sa se di tipo informatico o biologico; o magari vandalico, intenzionato a profanare i muri immacolati delle città.

Con Bubo prende le mosse anche una ricerca sull'autoritratto, che dal lavoro seguente è approfondita al punto da dar luogo all'identificazione dell'artista con la sua stessa creatura. Nasce così *The Amazing Pape*, presentato nel settembre dello stesso anno alla Galleria Perugi. Si potrebbe scovare negli spot di una bevanda energetica lo spunto dal quale "mette le ali" la super-papera, che immediatamente si qualifica in quanto tale per il fatto di essere dotata di un'autovettura speciale, il *ready made* aiutato, anzi "truccato", di un Ape-car. Al proposito, annota Luca Vona: «Come Batman ha la Bat-mobile, Laurina Paperina ha la Pape-mobile».

Assistiamo alle avventure dell'*Amazing Pape* in una serie di dipinti e animazioni quanto mai scarni e primitivi, che ricordano le tremolanti immagini elettroniche in bitmap, realizzate trascinando il mouse, ma allo stesso tempo capaci di illuminarsi meravigliosamente dei colori tersi e immateriali, che si ottengono all'istante tramite lo strumento del secchiello. Le storie vedono la super-eroina prendere a mazzate altri super-eroi, più o meno probabili; oppure metterli spietatamente alla berlina, attribuendo loro super-poteri poco consoni, quanto mai triviali.

In serie successive Laurina rivolge la sua perfidia contro altre varie icone di massa, come le star della musica rock o quelle del sistema dell'arte contemporanea, che sono insidiate con spudorate contraffazioni, con imitazioni tarocche – dipinti del ciclo *Super-Fake*, 2006-2007. Agli artisti, in particolare, è riservata una sorte cruenta nei video della serie *(How To) Kill The Artists* e in *The Artists-Bus*, scultura-installazione in legno dipinto presentata a Basilea, entrambi del 2007.

Intanto, in tutti questi lavori si va definendo in modo apprezzabile quel fattore differenziante rispetto alle animazioni televisive più avanzate, in cui risiede l'originalità di

Laurina. Come mi affrettavo a dichiarare in apertura, solo a un'analisi superficiale la sua opera pare combaciare con i cartoon. Assieme a questi Laurina percorre indubbiamente un buon tratto di strada – e ciò, sia detto per inciso, la dice lunga sulle difficoltà “esistenziali” che gli artisti devono affrontare nella situazione attuale, dove la creatività è davvero diffusa ovunque, solo che non è quella prodotta da loro, ma bensì dalle comunicazioni di massa forti dei più efficaci strumenti di penetrazione. Ciononostante, nel caso di Laurina, il percorso comune non va oltre un certo punto, quando le rispettive direzioni si biforcano.

Abbiamo visto come il contesto etico-sociale, con le sue conquiste di consapevolezza, costituisca, per tutti, lo sfondo imprescindibile. In fondo è giusto pretendere che le produzioni candidate a un qualche credito traggano alimento dal mondo in cui viviamo, arrivando, alla fine, ad agitare qualcosa di effettivamente “nostro”. Ma per far questo si può optare per vie più o meno dirette.

La più diretta è quella praticata dai cartoni veri e propri, più inclini a contenuti referenziali e univoci. Tutti i cartoni animati che abbiamo citato, lungi dall'esprimere davvero quella scorrettezza di cui vengono troppo spesso accusati da una mera critica giornalistica, non attrezzata degli adeguati strumenti interpretativi, sono al contrario tesi a enunciare di un preciso messaggio “politico”. In essi la dimensione dissacratoria è sì godibile di per sé, ma di fatto è strumentale all'obiettivo della satira, della denuncia. Non dobbiamo dimenticare, infatti, che *Itchy & Scratchy* figurano nei *Simpsons* come esempi della peggior spregiudicatezza di cui è capace la televisione pur di accalappiarsi un'audience. Se la loro ferocia ci diverte, non deve sfuggire il concetto di fondo: è tramite essa, e i tanti casi affini, che si insinua giorno dopo giorno, con subdolo stillicidio, l'alienazione consumista e lobotomizzante delle famigliole tipo. Lo stesso dicasi per *South Park*, dove i bimbi, con le loro malefatte, sono l'estremo baluardo, già vacillante, contro il conformismo perbenista che ha mutato gli adulti in poveri idioti. Anche lo splatter degli *Happy Tree Friends* è tutt'altro che gratuito e costituisce un esplicito atto di rivolta contro la grande bugia che vorrebbe farci credere che il mondo sia zuccheroso come una caramella.

Laurina, al contrario, non ci consegna alcuna morale al termine della storia. Nel suo lavoro la dimensione ludica è fine a se stessa; è comicità e non satira. Possiamo liberamente lasciarci andare al diletto dell'azione, delle gag, delle forme e dei suoni, senza essere costretti a superare a un certo punto tale stadio di fruizione, a renderlo transitivo al fine di ricevere il messaggio. Sarebbe immotivato voler leggere nell'eliminazione di Thor, spiatellato sotto la Pape-mobile, una qualche presa di posizione pro o contro la nostra società; si tratta invece di una *fabula* intransitiva, gratificante di per sé, per freschezza ed espressività pura. Più o meno come lo sarebbero le avventure di *Itchy & Scratchy*, se non si trovassero inquadrate entro la cornice ideologica dei *Simpsons*, che ci costringe a ridere con l'amaro in bocca.

Al proposito occorre ricordare che è arbitrario esigere che l'arte si debba sempre fare portavoce di un contenutismo serio, diretto verso l'esterno delle sue responsabilità intrinseche. L'arte impegnata vale tanto quanto l'arte che non lo è, o meglio che lo è lungo vie indirette, che passano attraverso l'elaborazione dell'intreccio formale e affabulatorio, nella convinzione mcluhaniana che «il medium è il messaggio». Si è ormai compreso quanto fosse improduttiva, ad esempio, la vecchia disputa che nel secondo dopoguerra ha messo realisti e astratti gli uni contro agli altri, in nome di un impegno che, in fin dei conti, era condiviso, ma con la differenza che negli uni agiva su di un dichiarato livello di superficie, negli altri su di un livello più celato, insito nella ricerca sulle strutture profonde del vedere e del sentire. Così potremmo dire che Laurina, allo stesso modo degli astratti, non perde nulla se arriva a trattare del mondo in cui viviamo non occupandosi d'altro che di immagini, e senza mai rinnegare il piacere del gioco.

Tutto ciò trova una splendida conferma in *Brain Dead*, “cerebralmente morto”, sentenza

sprezzante che un pubblico inopportuno austero potrebbe volgere contro quest'arte, e che invece funge da dichiarazione d'intenti per una serie di brillanti invenzioni "gratuite". Un titolo, inoltre, che è un giusto omaggio ai primi film di Peter Jackson, capolavori del "fai da te" cinematografico, esemplari proprio per il rifiuto coraggioso e radicale di qualsivoglia gravame dottrinale che sia in contrasto con lo scorrere travolgente dello spettacolo. In questi nuovi lavori Laurina ritrae se stessa e tanti personaggi famosi con la calotta cranica squarciata, dalla quale schizzano fuori le cervella. Si tratta della tortura massima per crudeltà inferta ai nostri superuomini di massa, degna appunto del peggior film horror. Tanto più che all'ingiuria fisica si somma quella morale dello sbeffeggiamento di manie, debolezze e tic, che appestano le persone ritratte: vengono infatti esibiti i loro vari e fantasiosi "chiodi fissi", conficcati in bella mostra nella materia grigia. Sennonché il senso di orrido cruento, che potrebbe far risultare spiacevoli i lavori, è felicemente scongiurato dai motivi grafici eleganti e stilizzati, cui dà luogo, in particolare, proprio il trattamento del cervello. Le leggere matasse rosa si innalzano così a delizie decorative, volte a esaltare, ancora una volta, il piacere dello show.