

L'ESTETICA DELLA GUERRA

Può la guerra possedere un'estetica? E può l'estetica andare in guerra? L'arte in guerra è sempre stata una duplice vittima, in bilico tra una forza distruttiva e un'appropriazione trionfale. Non esiste guerra o conflitto in cui l'arte sia rimasta indenne, o distrutta o conquistata: *Graecia capta ferum victorem cepit* recita l'adagio oraziano in memoria della conquista romana, la Grecia conquistata conquistò il vincitore selvaggio. L'arte è vittima e tiranna, ambigua e ambivalente. Distruggere l'arte, per essa, è un atto di guerra. Esiste una iconoclastia "belligerante" che sfrutta gli stessi meccanismi comunicativi della "società dell'immagine". E la guerra si serve dell'arte per affermare la soluzione finale, azzerando la portata storica e immaginifica o per arrogarsi attributi valoriali. L'arte è il contrario della disintegrazione: è il riconoscimento di un pensiero collettivo, di un'identità con cui ci si pone in contiguità o in antitesi.

Piero Paladini ha sempre indagato su tematiche divergenti, ora declinate attraverso il burattino redento, Pinocchio, ora scandagliando i luoghi della mente, l'immaginario umbratile del Dio Nero. Il suo è un procedere lento, incessante, un carotaggio intellettuale che prende le mosse dal pensiero, il *λόγος*, per poi precipitare nella parola e reificarsi nella pittura. La riflessione parte dalla negazione, dal vuoto che segue la distruzione. Dalla storia contemporanea, Paladini estrae un racconto per immagini. Il filo rosso, a lui tanto caro, quello che collega l'arte al passato e la proietta verso il futuro, si sostanzia nella materia poetica ed impalpabile della sua cifra stilistica, riconoscibile nella precipua onestà compositiva, mai prevedibile, spiazzante e in nessun caso rassicurante. Le sue tele vivono nell'autonomia della compiutezza ma si legano nella relazione continua della narrazione, dell'invenzione di una storia, un'avventura dal sapore esotico che Piero Paladini inventa, come trama per accordare la sua pittura.

E' la storia dello scultore Shamir, un artista itinerante saggio e lirico, le cui opere immortali sono descritte e narrate dal figlio. Un percorso leggero e

soffuso da Poros a Drama, una carovana con due scalpellini al seguito, stupita dalle multiformi possibilità della conoscenza, con il compito di erigere edifici “concepiti per superare di gran lunga la precarietà degli uomini [...] per costituire un lascito a quel popolo, oltre che della propria storia pure del proprio credo”. L’opera d’arte materializza l’anima dell’artista per divenire memoria collettiva. La bellezza è un frutto che acquieta. “L’arte è la bellezza scaturita dall’uomo che si è fatto strumento per l’umanità a cui la dona”, racconta il narratore-artista Paladini. Ma l’incanto è distrutto da un odio iconoclasta: anni dopo, in una notte, la fine a colpi di martello del nome di Shamir e della sua creazione e quel senso di finitezza delle cose umane che precipita in un medioevo oscuro. Ma non c’è solo il tempo della morte e del silenzio, l’arte non può soccombere nel silenzio delle macerie; alla *nigredo* corrisponde la *rubedo*, la rinascita, un nuovo effluvio vitale. Così Piero Paladini si rinnova nel figlio di Shamir, che ritrova gli attrezzi dello scultore e si avvia a riallacciare quel filo rosso spezzato, consapevole che solo nell’arte si ammansisce “L’anima persa, infondendole una speranza ed una visione altra condivisibile”.

Il lieto fine è nella fiducia incondizionata che Piero Paladini ha nella razionalità e nella struttura del pensiero. L’uomo irrazionale e folle distrugge ciò che il λόγος e la luce costruiscono: il rifiuto della storia, la obnubilazione dell’identità sono i temi su cui riflette. La sua fonte iconica attinge ad un repertorio figurativo popolato di esseri astorici, derivati da un medioevo fantastico. Giaguari ferini, leoni orgogliosi, cavalli impetuosi, donne dee, uomini e cavalieri in armature scintillanti, in cui indugia a tratti il gusto misurato per la decorazione. Non l’indistinto *horror vacui* ma la composizione misurata, la costruzione di edifici in cui si intrecciano figure disposte in una sintassi complessa. Tutto è riconoscibile nella pittura di Piero Paladini: uomini, armature, animali, oggetti, ma la familiarità con le immagini non ci salva da un’inquietudine spaesante. Il senso di sospensione è un interrogativo che si amplifica per l’intreccio composto degli elementi: lì il senso del tragico, nel contrasto tra cromie rassicuranti, immagini riconoscibili, bidimensionalità razionali e

allontanamento sospensivo in uno spazio-tempo sospeso, quello dell'attesa. I suoi piani cartesiani si popolano di figure mitiche e cristallizzate nello spazio dell'idea; acquistano forme spezzate senza drammi espliciti, forse per questo più intensi e penetranti. Il colore non abbandona la tela, piuttosto, talvolta eroso, rileva le figure in una plasticità volumetrica che conferisce movimento e dinamismo, pur imbrigliati nella visione cartesiana. La compenetrazione dei piani si risolve in vuoti corposi ed elaborati in racemi che racchiudono la composizione in una cornice ideale. L'equazione di Paladini non è immediata e mantiene l'impronta del *labor limae*, un agire lento per sottrazione fino all'essenziale, scarnificazione asciutta degli accordi cromatici che si ripetono come nella riproduzione matematica della fuga. Il canone è dunque un'esperienza, un punto di arrivo, l'invenzione dell'equilibrio.

Maria Agostinacchio