

# KRN

di Marco Meneguzzo

2005

Dal catalogo "KRN", Galleria delle Battaglie, Brescia

KRN è la radice di una parola indoeuropea. Come sempre accade, le vocali – mai indicate nelle scritture antichissime – e il contesto determinano il significato delle numerose parole che da quella radice derivano. Una combinazione relativamente semplice genera dunque molte altre combinazioni che tuttavia sono collegate tra loro non solo da quell'aspetto fonetico, ma soprattutto da un legame di significato, perché tutte le parole con quella radice, anche quando i contenuti sembrano non avvicinati tra loro, sono invece riconducibili a una stessa sfera di significato.

Più o meno quel che Simone Pellegrini vuole accade alla sua pittura. Tutta questa premessa, infatti, non serve soltanto a dimostrare che Pellegrini è un artista colto, molto colto (il titolo, per esempio, è suo...), ma a stabilire un'analogia forte tra il proprio orizzonte culturale e le opere che da quello scenario scaturiscono.

Primo passo. Rifarsi all'origine del linguaggio è un'opzione estremamente chiara. In questo senso Pellegrini vuole essere "originario", più ancora che "antico", e per questo costruisce immagini che sono sempre grandi narrazioni mitiche ed epiche, basate su un modello narrativo per la gran parte mutuato dall'antichità preclassica, mesopotamica o egizia: non a caso, infatti, le caratteristiche della sua narrazione pittorica sono l'iterazione rituale e una concezione dello spazio-tempo assolutamente simbolica, quali si trovano nei bassorilievi di Ur, di Ninive o di Luxor. La narrazione si dipana sempre grazie a figure tutte uguali, riprese in atteggiamenti cerimoniali, e immerse in un "paesaggio" (non trovo altri termini, benché questo suoni troppo naturalistico alle nostre orecchie) i cui parametri spaziali non rispondono assolutamente a visuali prospettiche, quanto a visioni metaforiche. Per accentuare la sensazione iterativa, Pellegrini non dipinge le sue figure, ma le imprime – secondo la tecnica del monotipo – sulle sue grandi carte, come il cilindro di pietra imprimeva i suoi caratteri cuneiformi sulle tavole d'argilla: in questo modo, tra l'altro, la figura perde espressività propria, ma acquista una "tipologia" condivisa con tutte le altre figure nello stesso atteggiamento, nella stessa postura; con la stessa intenzione di recupero di un significato originario, che vada al di là del visibile realistico, la scena dell'avvenimento ci appare fortemente astratta, l'elemento naturale è ridotto a pattern decorativo-simbolico – l'acqua è un segno sinuoso, l'albero una visione schematica, spesso vista come se fosse "in pianta", mappe e alzati si trovano sullo stesso piano –, e i luoghi non sono soltanto dislocati nello spazio, ma anche nel tempo, per cui, alla stessa stregua di certi affreschi trecenteschi (o delle già citate narrazioni antiche), il luogo è ripetuto perché le scene che vi si svolgono avvengono a distanza di tempo; anche della narrazione possiamo dire poco, se non che si tratta proprio di narrazione: come non sappiamo distinguere a quale santo appartenga quel particolare attributo nella pittura bizantina, o quale grado abbia quel funzionario regale nello Stendardo di Ur, ma, affascinati, comprendiamo di trovarci di fronte a un codice preciso e inoppugnabile, così nelle opere di Pellegrini all'inizio ci sfugge il particolare, eppure sappiamo di trovarci di fronte a una cosmogonia razionalmente sconosciuta, ma emotivamente riconosciuta, a una narrazione assolutamente chiara, se solo conoscessimo la "chiave" di lettura. Di più, anche lo stesso supporto che Pellegrini usa – grandi carte

giallastre, “da spolvero” –, nelle sue irregolarità, nelle slabbrature dei margini, nella sostanziale monocromia del tutto – giallo, nero e qualche tocco di rosso, che è sempre sangue o fuoco, elementi originari anch’essi... –, suggerisce quel senso di antico, di profondo, di fondante che è all’origine di ogni “big bang” del linguaggio. Secondo passo. Ci troviamo di fronte, allora, a una sorta di archeologia dell’immagine, di neoarcaismo? Non credo. A ben guardare, ogni elemento dell’opera di Pellegrini è tutto fuorché una copia di quei modelli: le figure umane sono sempre molto articolate, colte in posizioni che testimoniano una conoscenza dello scorcio, della figurazione prospettica, addirittura di una cultura da comics, da fumetto; la carta non è certo elemento antico, e molti particolari del paesaggio di fatto mostrano la loro ascendenza alla rappresentazione contemporanea, e soprattutto, a proposito di quella narrazione che vediamo raccontata nello spazio, e di cui riconosciamo frammenti appartenenti alla prime scritture mitologiche dell’umanità – il rovetto, ad esempio, o le acque distruttrici e infine raccolte, domate... –, percepiamo un’«atmosfera mitologica», ma non un mito vero e proprio, non il riferimento filologico a questa o quella narrazione dell’infanzia dell’umanità. Così, l’opera di Pellegrini cambia improvvisamente fisionomia, e diventa una costruzione intellettuale con un movente passionale. Ecco allora che accanto a quei riferimenti ne troviamo molti altri, che accrescono la complessità del lavoro. Troviamo la nostalgia della purezza che è stata di un William Blake, magari assieme a un pizzico di semiologia del romanzo alla Umberto Eco, una vaga ammirazione per le forme di Aubrey Beardsley assieme ai paesaggi da science fiction di Moebius, e molto altro: il risultato è, come si è detto, un’atmosfera mitica senza che ne vengano copiati pedissequamente gli stilemi. Terzo passo. L’azione di Pellegrini è dunque colta e concettuale, ma è anche partecipata, sentita. Per un pittore, la scelta di indagare l’originarietà della narrazione per immagini si può svolgere mettendo in scena un citazionismo più o meno colto, oppure cercando di entrare nei meccanismi del linguaggio germinale. La prima opzione presuppone una conoscenza che sfiora l’erudizione, la seconda una specie di immedesimazione che va oltre la conoscenza: a prima vista sembra che Pellegrini ci mostri la cultura del passato, ma di fatto siamo di fronte al culto dell’originario.

A proposito, KRN è la radice di parole che sono giunte sino a noi, come “cranio”, o come “corno”, e forse anche “cerebro”: tutte hanno a che fare con la sede dell’intuizione e dell’intelligenza.