

## LATE NIGHT SHOW \ CRASHIN' ON THE "OTHER" SIDE di Fabiola Naldi

Basterebbe dire che Marco Ceroni incontra e si scontra con gli spazi che attraversa per risolvere in poche parole una parte della sua ricerca; ma sappiamo anche molto bene che non appena si finisce di scrivere un testo per un artista, lo stesso è già andato oltre o forse se ne è andato proprio, lasciando dietro di lui detriti e "frammenti" di un'instancabile velocità nel passare ad altro.

Ma quell'altro di cui si potrebbe parlare all'infinito, per Marco Ceroni è prima di tutto il suo modo di osservare ciò che gli sta accanto, attorno e che lo attraversa quotidianamente. Allora, una possibile presentazione di tale frenesia potrebbe essere quella di soffermarsi un attimo, un breve istante, nel quale, noi con lui, possiamo imbatterci in un possibile "incidente di attraversamento" che poi è ciò che quotidianamente, a volte senza rendercene conto, fruiamo nello spazio urbano.

Questo è forse il primo punto fermo del processo di materializzazione estetica che Marco Ceroni produce tramite un susseguirsi di esperienze che lo fanno entrare e uscire da differenti realtà, in una modalità di pratica azionista molto vicina all'Internazionale Situazionista. Gli attivisti del Movimento fanno del concetto di quotidianità e di esperienza vitalistica un vero e proprio asset concettuale tentando di attualizzare l'utilità e le potenzialità interne nel desiderio di promuovere non solo un nuovo modo di fare anche arte, ma anche e soprattutto un diverso modo di vivere la città. Pensiamo, ad esempio, al testo del 1961 Henri Lefebvre *Critique de la vie quotidienne*: analisi del vissuto, recupero della quotidianità attraverso la sua stessa banalità e trivialità, anche nella scansione metodica, passiva e alienante dello spazio urbano, sono i punti iniziali da cui parte la teoria dei "momenti" della vita quotidiana che Lefebvre svolgerà parallelamente, in collegamento con la teorizzazione della "costruzione delle situazioni". Altrettanto interessante è un affascinante testo sulla problematica architettonica del francese Michel Colle *Vers une architecture symbolique*. Esso si impernia su di una violenta critica dell'architettura funzionalista del tempo e rappresenta le premesse di quella disciplina che sarà condotta metodicamente dal 1953 nel Movimento Internazionale per un Bauhaus Immaginario e, nello stesso periodo, dall'Internazionale Lettrista, ovvero la psicogeografia. Lo strumento fondamentale di cui si avvale la ricerca psicogeografica è la deriva, definita dal Movimento come «il modo di comportamento sperimentale legato alle condizioni della società urbana, la tecnica del passaggio rapido attraverso vari ambienti». Si assiste perciò al pulsante desiderio di formare una nuova estetica basata esclusivamente sul comportamento e sull'esperienza derivata.

In questi passaggi storici potremmo ritrovare, con il necessario scarto concettuale e temporale, una delle caratteristiche proprie nella prassi di Marco Ceroni, cosciente di trovarsi, suo malgrado entro uno scenario urbano ben più complesso dei suoi predecessori. Per meglio addentrarci nel suo lavoro, quindi, proviamo a prendere a prestito un termine proveniente da un altro campo di azione nel quale l'attraversamento e lo sconfinamento oltre gli spazi architettonici della città stessa divengono una disciplina metropolitana portata al successo di pubblico negli anni Novanta. Il Parkour consiste nell'eseguire un percorso, superando qualsiasi genere di ostacolo vi sia presente con la maggior efficienza di movimento possibile, adattando il proprio corpo all'ambiente circostante, sia esso naturale o urbano. Risalendo a quegli anni e leggendo ciò che si iniziò a scrivere per descriverlo e forse anche per analizzarlo, i primi termini utilizzati furono «arte dello spostamento» (*art du déplacement*) e «percorso» (*parcours*). Ma il termine che forse si presta a tracciare in parte il lavoro di Marco Ceroni è quello coniato da David Belle e Hubert Koundé nel 1998 che deriva da *parcours du combattant* (percorso del combattente), ovvero il percorso di guerra utilizzato nell'addestramento militare proposto da Georges Hébert. Alla parola *parcours*, Koundé sostituì la «c» con la «k», per suggerire aggressività, ed eliminò la «s» muta perché contrastava con l'idea di efficienza del parkour.

Ovviamente ciò che si vuole sottolineare qui non è la nemesi con tale disciplina quanto la possibilità di una nuova tipologia di *traceur* non più nella sua funzione “sportiva”, ma come pretesto per configurare visivamente l’approccio che si può avere quando ci si rapporta con spazi, più o meno metropolitani, in grado di definire temporaneamente luoghi che oramai hanno le medesime caratteristiche di utilizzo e di percezione.

Ecco che allora ci troviamo nella prima sala della GALLERIAPIÙ, ovvero la presentazione visiva di un ribaltamento concettuale entro un luogo predefinito che nulla ha a che fare con l’esperienza urbana che mette in atto spesso Marco Ceroni.

Siamo noi spettatori ora ad essere dei *traceur* ovvero dei “territorialisti del visivo” messi alla prova dallo stesso autore che ci chiede di “trasfigurare” con lui l’esperienza straniante di entrare ed uscire velocemente da ambiti, funzioni, contesti e ricordi collettivi, concentrati in un’esplosione rappresentativa entro la stessa galleria.

Quello che ci viene suggerito è di immaginarsi di essere appena usciti dal buio della sala cinematografica, ancora inebriati o storditi da una “viaggio filmico” che crea un vero e proprio “disturbo di frequenza” non appena fisicamente ci troviamo nella sala d’entrata (o di uscita) dell’anonima multisala: oppure, potremmo essere nello stesso grande e altrettanto anonimo parcheggio all’esterno del mega cinema, improvvisamente attorniti da quei “soliti” quattro ragazzini che usano quel grande spazio indefinito per i propri divertimenti. Skate, motorini truccati, sfide da “televisione” americani degli anni Ottanta che, improvvisamente, tornano ad essere così attuali, forse proprio perché non hanno mai smesso di esserlo.

In bilico fra viaggio della memoria collettiva con *Please don’t go* nel quale una sequenza quasi continua di locandine cinematografiche (di film cult realizzati fra i Settanta e gli Ottanta) modificate in presenza e in assenza di alcune parti dalla copertura di una luminescente foglia oro e *Moonwalk* che da “sbarramento” urbano si trasforma in elemento scultoreo dei nostri tempi (grazie alla doppia presenza dei due basamenti di marmo giallo di Siena uniti a un odierno divisorio stradale), Marco Ceroni azzarda una dichiarazione d’amore ai suoi stranianti percorsi sia fisici sia mentali con *l’Amour Toujours*, presenze in resina in bilico fra il residuo di uno scontro fra due motorini truccati (pezzi di carene per esempio) e la macchia d’olio intesa come vera e propria “scena del crimine”.

Ciò che appare subito come forte scelta dell’autore è proprio quello sbilanciamento fra finzione (in tutte le sue declinazioni) e il residuo dell’esperienza tangibile in cui far convergere trasformazioni, flashback, sogni o incubi necessari alla ricodifica di singole esperienze.

Un paesaggio quindi ridefinito dallo stesso Marco Ceroni che prova a far schiantare entro i confini perimetrali dello spazio tutti questi elementi così distanti fra loro. La sfida, il *game*, forse è proprio questo: come testimonia *Spirit* un muso che dalla sua funzione di copertura del motore si trasforma in un personaggio al limite del perturbante in grado di far collassare al suo interno buona parte delle esperienze che l’autore ci chiede di fare con lui in questa occasione.