

Gianluca Codeghini
Solo Noise per Materia Sonica

La nostra conoscenza della realtà deriva dalla relazione che abbiamo quotidianamente con essa. È una conoscenza funzionale, finalizzata all'adattamento e alla soddisfazione dei nostri bisogni e allo stesso tempo al tentativo ordinare e controllare ciò che ci circonda. Questo approccio, che obbedisce a una visione antropocentrica, ci preclude l'esperienza delle cose in sé, indipendentemente dalla relazione con noi.

Gianluca Codeghini rinuncia a questa prospettiva che ci vede dominanti e manipolatori per sperimentare una nuova consapevolezza attraverso l'esercizio del gioco, un tentativo di osservazione ravvicinata ed empatica del quotidiano, come cosa tra le cose. «Tutto comincia con un piccolo gesto, con cui ogni giocatore deve far sparire in modo uniforme qualsiasi riferimento al passato, eludere ogni traccia e neutralizzare gli avversari azzerando il più possibile ogni esperienza pregressa. Inizialmente, la perdita di riferimenti non agevolerà il giocatore che vuole giocarsela con nuove domande, e di fatto il nuovo statuto lo allontanerà sempre più dall'azione trasformandolo da giocatore in pedina. Ma poi, privato di ogni senso, sospeso tra un potenziale inizio e una fine imminente, tutto diventerà per lui caotico e immanente, in un gioco d'appendice dove regole e storie non scelgono nulla ma restano libere di affermarsi al punto tale da lasciare nella memoria il dubbio di aver affermato altro o di non aver affermato affatto».¹

L'esperienza che viene proposta è potenzialmente rischiosa: abbandonare il certo per l'incerto, rinunciare a dare un ordine e una progressione all'apparente fluire disordinato del presente, dimenticare i punti fermi per abbandonarsi alla deriva senza meta, alla possibilità dell'incertezza che rinuncia al privilegio e alla condanna di dare un senso all'esistente. Abbracciare una strategia non strategica, discreta e sottrattiva, la stessa che adotta l'artista con interventi minimi sugli oggetti che abitano l'ambiente domestico e sono parte della nostra esistenza di ogni giorno. Si insinua clandestinamente nei recessi dell'abitudine e agendo a volte sulla soglia dell'invisibilità con esiti che all'apparenza potrebbero sembrare perfino casuali, opera uno scarto sostanziale che interrompe la narrazione già nota per rivelare la pura evidenza della realtà, sempre vista e mai guardata davvero. Come Alice che, attraverso lo specchio, si ritrova in un mondo parallelo, dominato da altre regole e da altri linguaggi, l'estraneità familiare, ossimorica, con le sue dinamiche stranianti, tra riconoscimento e disconoscimento e identificazione e diversificazione, si manifesta e si coglie solo vivendo «intensamente al punto tale da lasciare nella memoria il dubbio di aver vissuto altro o di non aver vissuto affatto»², un'esperienza che mette di fronte al fallimento della razionalità nella sua pretesa di comprendere il mondo. Non ci sono regole per infilarsi così, quasi di soppiatto, nelle pieghe dell'esistente se non la falsariga del paradosso: è un semplice scivolamento tra le cose e nelle cose, seguendo intuitivamente delle tracce, elementi costanti e ricorrenti della poetica di Codeghini e in questa personale, che presenta una selezione di lavori realizzati dalla fine degli anni novanta al primo decennio del duemila. Anche il gesto dell'artista si riduce a questo: traccia come residuo di qualcosa che è stato e indizio di qualcosa che forse sarà. Segno di un'esperienza o di un passaggio, come in *Everything begins and ends on the tips of fingers*, #5, (2013) dove l'impronta delle dita sulla superficie di alcuni vasi testimonia manipolazioni e spostamenti, o come erosione in *At the source of noise*, #58 (2007) che cancella progressivamente l'immagine da alcune fotografie stampate al laser ma non fissate e destinate quindi alla progressiva illeggibilità, o ancora come mancanza in *Loophole: V.M. terzo movimento #3* (1997) una serie di spartiti sovrapposti muti e mai scritti o ancora nel solco vuoto di un vinile in *I'm just a toy* (2010) che dà voce a un'assenza che è rumore, punto di incontro tra l'ambito visivo e quello sonoro, che l'artista frequenta parallelamente.

È l'epifania della nudità delle cose – e della nostra in mezzo a loro – della provvisorietà e dell'incompiutezza sempre percepibili al di sotto della soglia di attenzione che segna impercettibilmente la nostra esperienza, manifestandosi appena sospendiamo la visione razionale che placa l'ansia dell'entropia che qui si lascia a tratti intuire o, forse – come direbbe Codeghini – non intuire affatto.

Rossella Moratto

¹ Gianluca Codeghini, *Note alla storia di ciò che sappiamo ora*, 2017.

² Gianluca Codeghini, *Una questione immateriale*, 2007, in Id, *NOI SE at the source of noise*, a cura di Elio Grazioli, a+m bookstore, Milano, 2012.