

Vito Pace

gastrocnemius

2005



gastrocnemius

2005

architectural design, passenger compartment construction and felt dress.

view of the exhibition at Kunstverein Pforzheim_DE

Zeichner, Bildhauer, Architekt, Geschichtenerzähler, Bühnenbildner, Handwerker: Vito Pace – Baumeister einer Fiktion Dr. Heiderose Langer 2006

Das Nichts erweist sich als Stoff von unglaublicher Fülle und Intensität. Auf diesen Stoff treffen wir im Theater der Möglichkeiten von Vito Pace. Er spielt mit dem Vokabular des Theaters: der Ausstellungsraum als Bühne, Haus und Kleider als Requisiten. Oder handelt es sich um eine Filmkulisse? Inszeniert er hier einen Kultort? Das Haus als Ort ritueller Handlungen, ein Tempel, ein Mausoleum oder ein Denkmal, zwei fiktive Akteure in weißen Kleidern. Sind es Priester, die diese Kleider tragen bzw. getragen haben? Sie treten in das Haus ein, nehmen in den Seitenräumen verschiedene Handlungen zur Vorbereitung auf den rituellen Höhepunkt vor, betreten dann den zentralen, nach oben hin offenen Innenraum, werden von einem Sonnenstrahl in die verzweigten Kellerräume geleitet, um sich hier, tief im Innern der Erde, in einer dem Pantheon ähnlichen Halle, Rücken an Rücken stehend, auf die gegenseitige Berührung mit dem *Gastrocnemius*, ihrem Wadenmuskel, zu konzentrieren. Um die körperliche Berührung zu ermöglichen, ist die Hose über diesem Muskel oval ausgeschnitten. Der senkrecht einfallende Sonnenstrahl kommt an der Stelle des Zusammentreffens beider Körper zum Stillstand und ergießt sich in sie hinein. Beobachten wir eine absurde Berührungszeremonie zur körperlichen Kontaktaufnahme zwischen Mann und Frau oder eher ein Begrüßungsritual in einem Fantasy-Film, das dem Austausch von geistiger Energie gilt. Vielleicht ist aber auch das Innehalten im Ablauf eines kultischen Tanzes zu sehen? Alles ist möglich in dieser Inszenierung, alles ist offen, um inhaltliche Zusammenhänge und Bezüge zu konstruieren, auch dort, wo möglicherweise keine vorhanden sind. Architektur, Sonnenstand und Kleidung sind auf diese ungewöhnliche Begegnung zweier Personen ausgerichtet.

Und der Betrachter erhält ebenso Einblick in die präzise ausgearbeiteten Grundrisspläne und Entwurfszeichnungen des Hauses. Eine Zeichnung skizziert den Weg in die Kellerräume, eine weitere, an eine wissenschaftliche Schautafel erinnernde Zeichnung ordnet architektonische Elemente in eine Trichterform, welche auf die anatomische Darstellung eines Unterschenkels hinführt. Hier sehen wir den, dieser Ausstellung den Titel gebenden *Gastrocnemius* („Bauch vom Bein“). Warum ist es gerade dieser Muskel, dem Vito Pace eine Geschichte und deren Inszenierung widmet? Er ist zweiteilig, ein Grundprinzip seiner künstlerischen Arbeit. Er ist kräftig, für die Bewegung des Beines absolut wichtig und kugelig wie ein gefüllter Bauch. Natürlich könnte Vito Pace diese Ausstellung auch einem anderen Muskel widmen, z. B. dem Herzmuskel. Aber das wäre wieder eine andere Geschichte. Seine fiktiven Akteure tragen weiße Gewänder, die in ihrer geometrischen Strenge und Akkuratess an militärische Uniformen erinnern. Zeichnungen der russischen Konstruktivisten, vor allem von Malewitsch und Tatlin, gaben Vito Pace den anregenden Gestaltungsimpuls. Doch der historische Rahmen ist noch weiter zu spannen. So lässt der wegweisende Sonnenstrahl beispielsweise an den Sonnenkult der alten Ägypter denken. Das heißt, der um Verständnis bemühte Betrachter sucht nach Möglichkeiten der inhaltlichen Festlegung und historischen Zuordnung. Es verlangt ihn nach einer Klärung des rätselhaften Zusammentreffens so unterschiedlicher Ausstellungselemente, die er wie Bausteine miteinander verbinden möchte. In diesem Klima des Absurden mit der Schwierigkeit rationaler Deutungen lebt der revoltierende Geist des Dadaismus wieder auf. „Wenn sich das Publikum nicht regte“, schreibt Richard Huelsenbeck über einen seiner Dada- Vortragsabende, „wurde ich ein wenig aggressiver. Ich sprach kritisch über Leute, die die Kunst als Nachspeise ihrer bürgerlichen Existenz benutzen und mit der falschen Innigkeit eines Pastors appellierte ich an das Gewissen derjenigen, die glaubten, die Kunst sei für etwas Besseres da“. Und er fährt fort: „Wir waren Irrationalisten, aber wir begnügten uns nicht damit, den Leuten nette Verrücktheiten vorzusetzen, die sie wie Weihnachtsgeschenke heim tragen konnten. Wir stellten die Frage nach der Notwendigkeit einer Wertübermittlung, indem wir den Inhalt aus unserer Darstellung entfernten. Das „Nichts“, von dem Sartre so oft spricht, setzte sich an die Stelle des Etwas. Wir zeigten Verachtung für die konventionelle Substanz, wir proklamierten den Verlust der Mitte.“ (1) Das Spiel, das die Dadaisten mit sich selbst und der Welt spielten, war ein freies, ungezwungenes, spontanes Agieren und Abreagieren inmitten der Welt, ohne Rücksicht auf die Empfindungen und Erwartungen des Publikums. Denn ihre Welterfahrung ist die Erfahrung des Absurden. Kommt die Vernunft ins Spiel mit ihrem Verlangen nach Klarheit und dem Bestreben, um die Wirklichkeit zu verstehen, die Vielfalt der Erscheinungen auf einen absoluten Begriff zurückzuführen, so sieht man sich einer irrationalen Welt voller Widersprüche gegenüber. Diese tiefe Kluft zwischen den Ansprüchen der Vernunft auf ein sinnvoll einendes Prinzip und der Realität der Welt vermittelte sich ihnen als absurde Erfahrung, die sie in ihren Aktionen zum Ausdruck brachten. Zugleich artikulierten sie ihre Hoffnung auf eine kommende Gesellschaft, in der die Freiheit des Menschen und sein Ausgleich mit der Natur erreicht sein werde. Vito Paces Utopia weist etwas andere Konturen auf.

Er setzt auf die Phänomene der Anschauung, erweckt die Aufmerksamkeit des Betrachters durch die handwerkliche Qualität der ausgestellten Arbeiten, die für Disziplin und Perfektion stehen. Er verliert den Betrachter nicht auf der Rezeptionsebene, weil er eine nachvollziehbare Wirklichkeit schafft und verschiedenartige Gestaltungselemente bereitstellt. Zwar wird das Publikum von dieser Architektur, Wissenschaft, Kunst und Mythos zusammenführenden Ausstellungssituation überrascht, fühlt sich vielleicht irritiert, provoziert, verunsichert und zieht sich auf sich selbst zurück. Doch es geht um solche Erfahrungsprozesse und das Formulieren von Fragen. Will ich mich auf diese Inszenierung einlassen und mitspielen? Oder verweigere ich mich? Nutze ich die visuellen Angebote, um meine eigene Geschichte zu erfinden? Diagnostiziere ich eine Krise der Kunst, in der sich eine metaphysische Krise unseres Zeitalters spiegelt? Erlebe ich die Rauminszenierung als gedanklichen Freiraum fern von konventionellen Regelungen und Beschränkungen? Mehr Fragen als Antworten. In einer absurden, sich auflösenden, zersplitterten Welt, in der herkömmliche Bezugssysteme wie Natur oder Religion keine Wertigkeit mehr haben, ist es auch der Kunst nicht möglich, verbindliche Antworten zu geben. Die Werke der Kunst bleiben notwendig fragmentarisch, sind Versuche, Angebote, Hinweise, eine Spiel mit Möglichkeiten und Andeutungen. Es ist eine erfundene Geschichte, vielleicht mythischen Ursprungs, die ein Zusammenspiel der ausgestellten Werke bewirkt und diese in unserer Phantasie in Bewegung versetzt. Interessant ist in diesem Zusammenhang ein Blick auf die Etymologie des Wortes Geschichte im Sinne von Erzählung. Im Althochdeutschen bedeutet Geschichte = Ereignis, Zufall, Hergang, im Mittelhochdeutschen zusätzlich, „was einem Ding zukommt, Eigenschaft, Weise“. Geschichte wird seit Ende des 18. Jahrhunderts auch verstanden als Prozess, als Fortschritt, Aktion und Handlungsfeld, d. h. als reiner Bewegungsbegriff und „Chance zur Tat“. Besonders anschaulich beschreibt Hans Geißlinger in diesem Zusammenhang die Bewegungsenergien von Geschichten: „Die in eine Geschichte Verstrickten erfahren die Welt als das andere, das noch nicht Angeeignete. Sie sind Flüchtlinge aus dem Land der Gewohnheit und der Gewissheit. Grenzüberschreitend verbinden sie durch ihre Person und ihren Weg verschiedene Wirklichkeiten. Insofern sind Geschichten die Begegnung mit allem Möglichen und allem Vorstellbarem, ein Erleben, das nicht von vornherein gewusst und berechnet werden kann“. (2) Das Geschichtenerzählen, oftmals in Anlehnung an alte Mythen und Märchen, übernehmen heute zunehmend die neuen Medien, Film, Video und PC. In Computerspielen wie beispielsweise „Die Sims“ oder „Age of Empires“ kann der Benutzer aktiv in den Verlauf der Geschichte eingreifen. So eröffnet der Computer per Simulation neue Spielräume des Denkens und der Phantasie. Er mache, wie Medientheoretiker meinen, die menschliche Existenz erst richtig frei, individuell und vielfarbig. Vor allem aufgrund der scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten der Vernetzung ist Vito Pace im Rahmen seines Internetprojektes „Kontora Mir“ (Friedensbüro) auch in diesem Medium aktiv. Seine Inszenierung „Gastrocnemius“ stellt sich mir als Spielfeld dar, auf dem der Künstler als Player im Crossover der Zeiten, Medien und Kunstsparten sich und dem Betrachter die größtmögliche Freiheit zur gedanklichen Bewegung und Veränderung lässt. In einem solchen offenen Gedankenraum hat auch das Nicht- Erklärbare, das Ungewisse, Sinn- und Bedeutungslose seinen Raum. Ein freies Schweben im Reich der kreativen Möglichkeiten. Ein befreiendes Lachen in Vito Paces Utopia.

DR. Heiderose Langer

Kunsthistorikerin (Text für die Ausstellung „Gastrocnemius“, 13.02.2005 Kunstverein Pforzheim, Deutschland) 1 Richard Huelsenbeck, Mit Witz, Licht und Grütze, Auf den Spuren des Dadaismus, Hamburg 1992, pag. 102 e pag.105 2 Hans Geißlinger, Die Imagination der Wirklichkeit, Frankfurt/ M 1992, pag.144f

"Gastrocnemius" Kunstverein Pforzheim 13.02.2005 Dr. Heiderose Langer 2006

Il nulla si mostra come materia di incredibile ricchezza ed intensità- ed è questa materia che s'incontra nel teatro delle possibilità di Vito Pace. Egli gioca con il vocabolario teatrale: la sala d'esposizione diventa palcoscenico, casa e vestiti diventano attrezzi di scena. O si tratta forse di un set cinematografico? Oppure si mette in scena un luogo di culto? La casa come luogo di atti rituali: un tempio, un mausoleo o un monumento, due attori fittizi vestiti di bianco. Chi porta o ha portato questi vestiti sono sacerdoti? Entrano in casa, nelle stanze periferiche compiono diverse azioni che preparano al momento rituale più importante, quindi entrano nella sala centrale aperta al di sopra, si lasciano guidare da un raggio di sole verso le stanze sotterranee per poi ritrovarsi nell'interno profondo della terra, schiena contro schiena per concentrarsi sul reciproco tocco del gastrocnemius, il muscolo del polpaccio. Per facilitare il contatto dei corpi una gamba dei pantaloni ha un'incisione ovale proprio su questo muscolo. Il raggio di sole verticale si ferma proprio sul punto di contatto dei due corpi e si rifrange in essi. Ma osserviamo un'assurda cerimonia di contatto tra uomo e donna o si tratta piuttosto di un rituale di saluto e scambio di energia spirituale come in un film di fantascienza? Può darsi però che lo si debba vedere come un interrompersi di una danza rituale. Tutto sembra possibile in questa messa in scena, tutto è aperto: si possono costruire nessi e riferimenti contenutistici anche dove questi forse non vi sono.

Architettura, posizione del sole e vestiti sono tutti funzionali all'insolito incontro di queste due persone. All'osservatore viene inoltre data un'idea precisa dell'elaborato progetto della casa. Un disegno segna il percorso che porta verso le stanze sotterranee, un altro disegno che ricorda scientifiche tavole dimostrative, mette in ordine elementi architettonici a forma di imbuto che porta alla raffigurazione anatomica della parte inferiore di una gamba. Qui vedremo il gastrocnemius ("la pancia della gamba") che ha dato il nome a questa esposizione. Ma perché proprio a questo muscolo Vito Pace dedica una storia e la sua messa in scena? Esso ha due parti, e ciò rappresenta un principio fondamentale del suo lavoro artistico. Esso è forte, per permettere il movimento della gamba indispensabile e tonda come una pancia ben riempita. Senz'altro Vito Pace potrebbe dedicare la sua esposizione anche ad un altro muscolo, per esempio al cuore. Ma questa sarebbe un'altra storia.

I suoi attori fittizi portano vestiti bianchi. Disegni dei costruttivisti russi, soprattutto Malewitsch e Tatlin hanno dato a Vito Pace impulsi creativi stimolanti. Ma il riferimento storico va oltre. Si può per

esempio porre in relazione il raggio di sole che indica la strada con il culto del sole degli antichi egizi. Ciò vuol dire che l'osservatore nel suo sforzo di comprensione cerca la possibilità di determinare il contenuto e di ritrovare una correlazione storica. L'osservatore richiede un chiarimento dell'incontro così misterioso dei vari elementi dell'esposizione che lui invece vorrebbe collegare tra di loro come pietre in un gioco di costruzione. Ma ne sente la resistenza. Casa e vestiti negano la loro funzionalità quotidiana: la casa è inaccessibile, i pantaloni con quelle incisioni non sono indossabili. In questo clima di assurdità con la difficoltà di trovare interpretazioni razionali ci pare di ricordare lo spirito in rivolta del Dadaismo.

"Quando il pubblico non reagiva io diventavo un po' più aggressivo" scrive Richard Huelsenbeck su una delle sue conferenze serali sul Dadaismo. "Ero molto critico nei confronti di coloro che usano l'arte come dessert della propria esistenza borghese e con l'intensità falsa di un predicatore mi appellavo alla coscienza di coloro che credevano che l'arte fosse lì per qualcosa di migliore". E continuava: "Eravamo irrazionalisti, ma ciò non significava che ci bastasse presentare graziose pazzie che la gente avrebbe potuto portare a casa come regali di Natale. Liberando la nostra esposizione dal contenuto, ponevamo la questione della necessità di una trasmissione di valori. Il "Nulla" di cui Sartre parla, assumeva così la posizione del "Qualcosa". Mostravamo il disprezzo per la sostanza convenzionale, proclamavamo la perdita del centro" (1).

Il gioco che i Dadaisti giocavano con se stessi e con il mondo era un agire e sfogarsi nel mondo del tutto libero e spontaneo, senza tener conto dei sentimenti e delle aspettative del pubblico. Questo perchè la loro percezione del mondo è l'esperienza dell'assurdo. Quando nel gioco entra la ragione con il suo bisogno di chiarezza, con lo sforzo di comprendere la realtà, il tentativo di ridurre la molteplicità dei fenomeni ad un concetto assoluto, ci si confronta con un mondo irrazionale pieno di contraddizioni. Questo abisso profondo tra la pretesa della ragione di avere un principio razionale appunto, e la realtà del mondo, si mostra loro come un'esperienza assurda che essi esprimevano poi nelle loro azioni. Contemporaneamente riponevano la propria speranza verso una società futura nella quale sarebbe stata possibile la realizzazione della libertà dell'uomo in armonia con la natura.

L'utopia di Vito Pace mostra profili diversi. Egli punta sui fenomeni della prospettiva, stimola l'attenzione dell'osservatore attraverso la qualità artigianale delle opere esposte che esprimono disciplina e perfezione. Egli non smarrisce l'osservatore sul piano della ricezione perché crea una realtà ripercorribile ed offre svariati elementi creativi. Certo, il pubblico è sorpreso da questi campi d'azione che sorpassano i limiti e che diventano punto d'incontro tra architettura, scienza, arte e mito; può darsi che si confonda e che si senta provocato, insicuro e che si ritiri in se stesso. Ma la questione si gira proprio intorno a questi processi esperenziali del tutto individuali e alla rispettiva formulazione di domande: voglio aprirmi a questa messa in scena e partecipare al gioco? O mi rifiuto? Utilizzerò le offerte visuali per inventare la mia propria storia? Do la diagnosi di una crisi dell'arte? In un mondo nel quale i sistemi di riferimento abituali come la natura o la religione hanno sempre meno valore, anche l'arte non può dare risposte sicure. L'opera d'arte rimane necessariamente frammentata, diventa esperimento, offerta, rinvio, un gioco di possibilità ed allusioni, creazione con elementi di costruzione variabili.

Vito Pace usa nel suo spettacolo "gastrocnemius" una forma d'espressione estetica che contiene elementi di simbolismo, costruttivismo e dadaismo. Qui rivive la gioia dell'avanguardia degli anni 10 e 20 del 1900 nella luce e nel movimento, nell'architettura e nella grafica, nell'aspetto cinematografico e teatrale. Si tratta anche di raccontare storie. La storia di Vito Pace che è segnata da riferimenti mitico-magici fa sì che le opere esposte si muovano e interagiscano nella nostra fantasia. In questo contesto è interessante guardare l'etimologia della parola "storia" nel suo significato di racconto. Alla fine del XVIII secolo con storia s'intendeva processo, sviluppo, azione e campo d'azione, cioè puro concetto di movimento e "possibilità d'azione". In questo contesto Hans Geisslinger descrive in maniera particolarmente chiara il ruolo degli attori: "Coloro che sono coinvolti in una storia percepiscono il mondo come qualcosa di diverso, qualcosa di cui ancora non si sono appropriati. Essi fuggono dal paese dell'abitudine e della certezza. Superando i limiti, essi collegano attraverso la propria persona e il proprio percorso le diverse realtà. Per questo le storie rappresentano l'incontro tra tutte le possibilità e tutto ciò che è immaginabile, un agire che non può essere saputo o calcolato a-priori..." (2).

Oggi sono i media come film, video e computer che riferendosi ad antichi miti e fiabe raccontano storie. Nei giochi da computer come "I Sims" o "Age of Empire" l'utente può interagire attivamente con il computer e creare la sua propria storia. Così il computer offre, attraverso la simulazione, nuovi spazi di gioco del pensiero e della fantasia. Secondo alcuni mass-mediologi, ciò porrebbe l'esistenza umana in una condizione libera, individuale e policroma. Grazie soprattutto alle possibilità illimitate di una rete globale e per la possibilità di mettere insieme progetti visivi individuali di numerosi collaboratori, Vito Pace lavora nell'ambito del suo progetto internet "Kontora Mir" (ufficio della pace) anche con questo mezzo.

Così il progetto di gastrocnemius si propone come campo di gioco sul quale l'artista come player nel crossover dei tempi, delle professioni e delle lingue artificiali lascia a se stesso e ai suoi osservatori la più ampia libertà di movimento del pensiero. In uno spazio di pensiero talmente aperto anche il non spiegabile, ciò che è incerto, ciò che pare non avere senso e significato trova il suo spazio. Un vagare libero in un campo di possibilità creative. Un riso liberatorio nell'utopia di Vito Pace.

Dr. Heiderose Langer Storica dell'arte Febbraio 2005 testo scritto in occasione della mostra "Gastrocnemius" Kunstverein Pforzheim - Germania
Traduzione Dott. Simona Coviello

Vito Pace

www.vitopace.net