

Lisi Raskin

Launch on Tactical Warning

Testo critico di Lucie Fontaine

La mancanza, scavata nella nostra mente, di uno stato post-nucleare assomiglia formalmente a un sotterraneo – privo di luce, situato sotto una rampa di scale – o a uno scatolone vuoto lasciato in soggiorno oppure al sedile posteriore di un camion. Qui le più intime, evocative, empatiche fantasie prendono forma. Il lavoro di Lisi Raskin fa collassare il terreno che separa le storie costruite per esprimere a parole la monumentale inaccessibilità dell'istante nel quale smettiamo di fare esperienza ai paesaggi delle "effettive" stazioni base, torri di controllo, fortezze di informazioni riservate rese accessibili alla nostra immaginazione collettiva solo attraverso il ricordo di film *pulp* oppure mediante minuscole illustrazioni ratificate da vecchi libri di scuola. Questo immaginario, riprodotto dall'occhio della nostra mente sotto forma di un rassicurante e sbiadito Technicolor, mette in luce una struttura o una definizione per la più grande delle rimozioni, offrendo un (limitato) sollievo alla totale paura che essa incute. Il fatto che questa verità ammonti a poco più delle nostre fantasie suggerisce la natura equivalente dell'essere imprigionati e dell'essere tenuti fuori.

Le anti-camere di Raskin, che possono anche essere mid- o post-camere, ri-costruite o pre-costruite, sono centri nevralgici spossati da attività forsennata; ma, intrinseco alla fredda e calma semplicità degli strumenti dipinti e delle loro misurazioni ritagliate nella carta, è un calore – un semplice affetto per i disastri misteriosamente personali che noi stessi partoriamo a nostro uso e consumo.

Le installazioni e gli ambienti di Raskin sono circondati da un'aura di paranoia e terrore. Al tempo stesso entra in azione qualcosa di paradossale: Raskin non smette mai di allestire momenti dal sapore agrodolce, che fondono giocosità e oscurità, accessibilità e controllo, stabilendo una serie di situazioni in cui lo spettatore può decidere di percepire il lato oscuro del reale o, più convenientemente, di mascherare la sincerità per la gloria della sublimazione. Raskin ha collegato il suo lavoro ad autori come Jean Genet e George Orwell (a cui potremmo aggiungere un appropriato Michel Foucault e la sua teorizzazione della cosiddetta "Società del controllo"), ma allo stesso tempo opera una sorta di spiazzamento: la sua ludica perfezione altro non è che uno stratagemma in attesa di essere svelato.

Considerando che dalla preistoria l'arte può essere interpretata come performance, anche le opere di Raskin non sono da meno. Per ottenere le sue installazioni, immersive e simultaneamente dirompenti, Raskin lavora la materia costruendo muri, tagliando e dipingendo il legno, strappando carta, incollando e piegando. È rumoroso: si martellano chiodi, si trapanano buchi, si urlano istruzioni da una scala verso una piccola armata di aiutanti. Camminare nelle installazioni di Raskin è come inciampare sulla scena di un crimine, o su un palco vuoto: qualcosa è da poco accaduto in quel luogo, oppure qualcosa di straordinario sta per succedere. Questi spazi, come scene da film o tagli temporali in tre dimensioni, articolano un momento del presente oppure una frazione di una narrativa più vasta.

Vi è una chiara consapevolezza cinematografica nel lavoro di Raskin; la sua fascinazione (o ossessione) per il disastro nucleare è stata innescata dal film *Silkwood* ma anche dal film televisivo *The Day After*, entrambi del 1983.

In *The Escape Pod* (2002), fra i primi video di Raskin, tu, il protagonista, verifichi la presenza di situazioni critiche attraverso una soggettiva in notturna. I rifornimenti sono scarsi e sei costretto a usare strumenti poco familiari. Sei completamente solo. Un sacchetto da congelatore con la scritta "WAY OUT" è tenuto di fronte alla camera; ma la sua mera futilità non eguaglia la tua pura e totale disperazione e innata capacità di sperare. Con un richiamo alle istrioniche produzioni infantili realizzate in ambienti e con arredi scenici domestici ben riconoscibili, uno spettatore ormai cresciuto diventa memore della palpabile autenticità dell'anticipazione e del panico completo suscitati e rappresentati da questi materiali. Se gli spettatori proiettano i loro metodi di nostalgia forense sulle tracce degli interni di Raskin, allora i nuovi collage astratti e le vedute, tanto calcolate quanto intuitive, sono laboratori di prova per una esplorazione ancora più raffinata. Diversamente da *Project Estrange* (2007) o *Mobile Observation (Transmitting and Receiving) Station* (2008), questi lavori sono un esito visivo diretto di quel che accade

qui e ora, piuttosto che una ricerca di causa o effetto. Per questa ragione non sono firmati da Raskin ma bensì da Herr Doktor Wolfgang Hauptman II.

È la creazione e la performance di Hauptman che sovverte le distinzioni convenzionali tra arte e vita, maschile e femminile, fatto e finzione nel più radicale dei modi. Come molti aspetti della pratica di Raskin, Hauptman è un prodotto che proviene tanto da un desiderio giocoso e sregolato quanto da una strategia meticolosa. Lo scienziato vagamente pazzo, quasi geniale, completo di accento tedesco, è stato concepito per fornire maggiore autorità alla storia di un fungo sensibile al calore che trasforma la radioattività in biomassa non tossica. Quasi sorpresa dal fatto di vestire così bene i panni di un tedesco, Raskin si è travestita per un anno intero. Dopo i primi successi fuori dalla scuola d'arte, Hauptman divenne superfluo e scomparve. Ora, dopo sei anni, è tornato per consentire a Raskin di allargare le possibilità della sua pratica artistica. Per l'installazione *Launch on Tactical Warning*, Hauptman ha prodotto una serie di dipinti e collage astratti. L'astrazione, quale genere datato di "arte fine a sé stessa", è una direzione inattesa per un'artista dotata di mentalità critica e interessata alla narratività, ma il personaggio Hauptman permette l'investigazione di questo difficile territorio. Hauptman è emerso nella pratica di Raskin come una specie di burlone, che ha reso possibile la ricerca di ogni forma di trasgressione attraverso il racconto, la metamorfosi e il divertimento.