

## Presentazione di Tommaso Trini per la personale di Dario Zaffaroni tenutasi alla Frankfurter Westend Galerie a Francoforte (2015).



### *Verführerische Oberflächen*

Schon dem ersten flüchtigen Blick offenbaren sich die rhythmischen Strukturen von Zaffaronis Bildern als optisch und haptisch verführerisch. Diese Texturen bestehen aus konkav und konvex angeordnetem Geflecht, wodurch sich die Farben in den Oberflächen gewissermaßen zwischen Licht und Schatten einnisten. Es ist offensichtlich, dass die Ausdrucksweise dieses lombardischen Künstlers der Strömung des Percettivismo und seiner vielfältigen Ausläufer zuzuordnen ist, die allesamt für die Sinnesorgane deutliche optische oder synästhetische Reize aussenden. Und in seine Werke fließen auch Elemente der Pop Art ein. Im Unterschied zu den bekanntesten Vertretern der Op Art und des Percettivismo, die den Hightech-Stil auf die Zukunft verschieben, versteht es Zaffaroni, die optisch schrillen Oberflächen mit einer eigenen Handschrift und handwerklichen Resonanzen zu versehen. Hier ist auf das Verhältnis zwischen dem Bild im Sinne einer Fläche, beziehungsweise eines Darstellungsmediums und dem Körper zu verweisen. Es ist bekannt, dass aus dem gestischen Action Painting die körperbetonte Performance hervorging. Doch weniger Beachtung schenkte man dem umgekehrten, aber damit zusammenhängenden Prozess, bei dem sich alle Handlungen eines mehr oder weniger bemalten Körpers in der Anziehungskraft der Bilder und Oberflächen widerspiegeln. Die Body-Art entstand durch die beginnende Verbreitung der Individualmedien und später der Videokunst. Dies bedeutet, dass ein Großteil des Körpereinsatzes in der bildenden Kunst zugleich der Weiterentwicklung technischer Medien gedient hat. Dabei sollte nicht vergessen werden, dass der Percettivismo sich zeitgleich zum Action Painting in den 1950er Jahren entwickelte, wie auch die Performance zur selben Zeit wie die Nouvelle Tendence in den frühen 1960er Jahren entstand. Ihr gleichzeitiges Bestehen zeichnet sich auch im Wesen der Kunstrichtungen ab, denn beide beziehen sich auf einen energetischen Prozess und dessen befreienden Akt. Sie unterschieden sich jedoch in ihrem Verhältnis zu den Medien, denn die Percettivisti strebten formative Aussagen an, während die Performance-Künstler sich als Darsteller informativer Aussagen verstanden. Daher stammt, meiner Meinung nach, der historische Unterschied zwischen dem beständigen Aufstieg der Performer (Dripping, Happening) und der zeitweiligen Isolation der verschiedenen Formen des Percettivismo, dessen Werke wie die der Konzept-Kunst fotografisch nur schwer zu dokumentieren sind. Man beachte nun, wie viel leichter die Oberflächenstrukturen Dario Zaffaronis reproduzierbar sind als die Werke der Op Art, der kinetischen Kunst oder der Minimal Art mit ihren «Primary Structures». Dies bedeutet, dass in den Ebenen seiner Werke unterschwellig figurative Elemente vorhanden sind, erzählerische Ansätze. Die fluoreszierenden Wellen in den Kompositionen des Zyklus Cromodinamiche blinzeln wie Sirenen, von denen wir sagen würden, dass sie gleich Lichtteilchen sowohl wellenförmig als auch korpuskular beschaffen sind. Ausgehend von der Fluoreszenz, die uns vortreibt, die Kunstwerke brächten ihr eigenes, nicht reflektiertes Licht hervor, komme ich nun auf das Halbdunkel in den digitalen Drucken der Serie Codice Cromatico Indeterminato zu sprechen. In diesen Werken geht es wie im übertragenen Sinne in der Science-Fiction, um das Aufzeigen digitaler Fenster als Interaktionsfläche für den ganzen Körper, währenddessen der Blick und der Geist über landschaftlich anmutende Bilder hinweg bis an den fernen Horizont schweifen kann. Unsere Sinne lieben das Schwelgen und sind nicht nur die Knollen, aus denen Gestaltung erwächst. Gerne komme ich nun auf einen der ersten «lichtkinetischen» Werkzyklen namens Rulli zu sprechen, den Zaffaroni gemeinsam mit Dadamaino 1969 erschuf. Die Arbeiten mit farbigen Papierrollen leben eher von ethnischen denn von optischen Effekten und sind, meiner Meinung nach, höchst philosophisch. Diese «visuellen Spiele», die man anderswo auch «Gebete» nennen könnte, sind eine Art Wegbegleitung des Betrachters. Dem Kunstsinnigen fällt sofort ihre Ähnlichkeit mit den Gebetsmühlen und -fahnen des tibetischen Buddhismus auf. In der Erfahrung der Farbkombinationen, die das Drehen mit sich bringt, entdeckt der Nutzer sich selbst. Wir nennen uns katholisch oder jüdisch, um unsere Identität zu definieren, während die Buddhisten von sich sagen, dass sie sich «auf dem Weg befinden». Künstler wie Zaffaroni bezeichnen sich als «Forscher», die keiner Kirche angehören.

