

Nocturnal visions

Se nelle installazioni realizzate finora la dimensione tridimensionale si esprimeva nello spazio, in questi nuovi lavori la multi-dimensionalità determina sovrapposizioni di sensi, in un modo che attraverso la pratica citazionista restituisce una profondità che non si compie solo in termini spaziali, ma anche temporali.

La riduzione del formato in altre parole non corrisponde a una riduzione semantica, ma piuttosto a un'amplificazione delle dimensioni coinvolte, perché arriva ad includere, concretizzandola e rendendola vivida, la trasmigrazione nel tempo, non solo attraverso i soggetti/personaggi - ora colti, ora comuni, ora personali - ma anche attraverso la natura compositiva dell'opera.

La capacità di viaggiare attraverso il tempo e la storia è inscindibile dalla possibilità per chiunque guardi di far propria e di reinventare la narrazione, di disegnare un proprio percorso. Qualcosa possibile solo quando l'artista si fa un po' indietro. Quando lascia lo spazio. Tu lo fai con l'umiltà e la naturalezza di una dimensione che rimanda all'infanzia, intesa come momento esistenziale portatore di un modo specifico di relazionarsi al mondo, in cui il piano immaginativo è alimentato.

Un richiamo che si compie da un lato per la componente favolistica cui rimandano le immagini, dall'altro perché restituiscono strutturalmente e evocano emotivamente una delle prime esperienze creative che abbiamo sperimentato.

A livello formale mi vengono in mente quei libri tridimensionali che abbiamo sfogliato da bambini, e che in realtà ci piace ancora sfogliare da grandi, ma anche alcuni giocattoli, che ormai non vedo più, come i Flipper ad acqua: scatolette piene di liquido, all'interno delle quali si muovono piccoli oggetti, attivati semplicemente dall'aria spruzzata all'interno spingendo un bottone. La magia di muovere gli oggetti senza toccarli assomiglia a quell'impulso irresistibile di "muovere" con l'immaginazione personaggi, storie, narrazioni all'interno dei tuoi teatrini.

A livello concettuale mi viene in mente *Il gioco delle favole*, il libro realizzato da Enzo Mari nel 1965 composto da diverse tavole che riproducono alberi, animali, piante, personaggi: scenari che il bambino può reinventare, animare, combinare inventando la sua storia, così come avviene nel gioco di Bruno Munari in cui i bambini, pescando dal sacchetto delle parole compongono un racconto. Anche qui: è nel percorso immaginativo che la storia si completa, si compie. Il gioco è attivato dall'assenza, dalla non-completezza. È quel piacere, direi quasi necessità intellettuale, del completamento percettivo, intellettuale, creativo che libri e giochi per bambini ci danno ancora, mentre la realtà contemporanea, sempre spiegata, dispiegata, iperreale non ci fornisce più.

Un'esperienza possibile solo se si lascia lo spazio per immaginare, quello che tu lasci attraverso l'atmosfera "galleggiante" in cui i tuoi "teatrini" sono immersi, uno spazio non mimetico ma evocato, rielaborato, fluttuante.

È proprio in questa nebulosità che trovo il carattere "accogliente" di questi lavori, perché lì rimane lo spazio per la propria immaginazione, la propria narrazione, lo "spazio" per percorrere liberamente.

Quello spazio che permette di perdersi.

Simona Antonacci