

Joie de vivre

Ciò che si è maggiormente criticato alla pittura di questi ultimi decenni è l'incapacità di una "rinnovata" e adeguata referenzialità nei confronti del reale, a vantaggio di una riflessione su se stessa e sulle proprie variazioni interne. Al contrario, in questi ultimi anni Novanta si sta rilevando una *joie de vivre*, una perlustrazione ludica e infantile della nostra società frenetica e tecnologicamente irrequieta, applicata ad una resa formale pulita, concettuale e fredda, dai colori artificiali, al limite del virtuale. Le nuove proposte pittoriche, almeno in Emilia Romagna, hanno avuto finora vita difficile, rapportandosi quotidianamente con le ultime tendenze stilistiche che snobbavano pubblicamente l'intervento manuale a vantaggio di soluzioni e mezzi espressivi più immediati e "contemporanei". Ciononostante, un aspetto comune ha rinvigorito l'espressività singola indirizzando la ricerca su due binari comunicativi diversi ma paralleli: una pittoricità resa attraverso un acceso decorativismo cromatico e formale, oppure un'iperrealtà accentuata da presenze figurative ripescate da un immaginario mass mediologico o fumettistico.

E così un artista come **Alessandro Moreschini**, sulla scia della ricerca surreale di *Bruno Benuzzi* o di *Luigi Mastrangelo* (presenze forti già negli anni Ottanta), amplifica la costante della decorazione al limite di un kitsch seriale e riconoscibile, ma adattato a continue variazioni e a contesti più diversi. Un neobarocco paragonabile al pixel televisivo dove il leitmotiv di fondo assume, di volta in volta, sembianze biomorfe in progressiva mutazione. E' il colore a giocare un ruolo importante: la resa cromatica artificiosa caratterizza l'opera di questo artista che innesta icone di fine millennio come la @ di Internet in contesti classici e citazionisti. Proprio la citazione è una delle costanti di questi pittori che non rivisitano più il passato ma il presente in evoluzione, un luogo spaziotemporale asettico sospeso in un'atmosfera aliena, dove l'irreale si riappropria di senso e funzione.

Artisti quali *Vittoria Chierici* o *Andrea Chiesi* estrapolano dal passato un presente riproposto in chiave epocale, aiutandosi con nuove tecnologie (la Chierici media la tela con l'intervento digitale) mentre altre presenze come *Antonella Mazzoni*, *Pier Paolo Campanini* e *Gabriele Lamberti* giocano sul progressivo rapporto visivo che si instaura con i prodotti già confezionati, con i ready made che la società propone. I colori si fanno sinuosi, morbidi, seducenti in una resa formale elaborata con maniacale attenzione, mentre le immagini provenienti dalla pubblicità, dalla Tv o dai cartoon si trasformano in testimoni del reale; il giocattolo assume il ruolo di icona, simulacro comunicativo testimone del nostro quotidiano. Sia *Campanini* che *Lamberti* si muovono maliziosamente all'interno della simulazione e del ribaltamento del senso, mutando la visione pittorica in visione

fotografica: la “messa in scena” di Lamberti diviene una costruzione alla seconda, dove l’iperrealtà riconduce al mondo dell’infanzia e del gioco. Il giocattolo diviene l’attore principale di una favola dove lo spettatore può incontrare memorie ed emozioni perdute. Le immagini stese in un *à plat* quasi onirico, vivono e respirano in una metamorfosi surreale attuando un dialogo continuo fra realtà e finzione, fra conscio e inconscio, in una fredda resa concettuale come avviene anche per *Antonella Mazzoni**.

Fabiola Naldi

*Articolo tratto da *Flash Art* n. 219, dicembre 1999 - gennaio 2000, p.87.