

La « mise en scène » semble être en réalité l'élément fondateur d'un travail qui « refroidit » et apaise volontairement la douleur en la transférant dans la réalité parallèle d'une représentation scénique contrôlable et contrôlée par la régie maîtrisée de l'artiste.

Si cela existait déjà dans les sculptures et les dessins, où le jeu graphique des silhouettes bidimensionnelles et de leurs ombres construisait par touches un théâtre simplifié du moi et de son double, le passage à la technologie en 3D explicitait cette exigence de représenter dans un « ailleurs » impalpable et mental, presque un jeu vidéo singulier et raffiné, la tragédie de la vie et de la mort. Il est difficile d'assimiler les œuvres filmiques de Montenero à l'art vidéo, ni même à l'art de William Kentridge, plus lié au récit, ou à celui de la suisse Franziska Megert, qui a pourtant construit à partir de la technologie en 3D les espaces labyrinthiques et obsédants de « La ville des Immortels », mais il est tout aussi difficile de les associer à la dimension filmique du cinéma d'animation, de plus en plus proche de la simulation du réel. S'il faut trouver quelque chose de conceptuellement plus proche du travail de l'artiste, il faut alors se référer, et ce n'est pas un hasard, à l'expérimentation cinématographique d'un autre artiste. Je pense à Mimmo Paladino et à son *Don Quijote*, présenté à Venise en 2006, où, malgré un récit bien plus structuré du point de vue du scénario, nous retrouvons une coprésence analogue d'images, de musique, de textes poétiques, mais surtout la transcription vers un nouveau support du monde intérieur de l'artiste. « Créer un film – explique Paladino – est quelque chose d'analogue à la sculpture... travailler avec la lumière qui se matérialise, qui devient image, mouvement, mot, son ». Cette façon de « traduire » l'expérience de la sculpture a – me semble-t-il – plusieurs points de contact avec le travail de Montenero, plus intransigente à l'heure d'éviter les « pièges » du genre lorsque elle refuse une *liaison dangereuse* avec le texte littéraire et développe son propre sujet original dans un espace de temps bref, en renonçant à tout ce qui lui semble superflu ou redondant, « en brûlant » le fil du récit dans une manifestation théâtrale essentielle. C'est ce qu'on retrouve dans **Clandestini** où l'espace, défini de manière sommaire, n'est autre qu'une scène, que les acteurs viennent juste d'abandonner, parsemée d'objets et de formes symboliques (qui sont d'ailleurs des autocitations de sculptures de l'artiste) et saturée de sons et de voix évoquant la souffrance sans la montrer, dans une absence totale de bonheur du corps. De même dans **La Mattanza**, mais de manière plus accomplie, l'artiste exalte encore davantage la dimension théâtrale en introduisant des textes poétiques et littéraires et, surtout, en recourant à un récitatif volontairement exaspéré et emphatique, qui est bien plus qu'un ingrédient de la représentation mais bien le véritable protagoniste à qui revient la tâche de

« signifier » et de dramatiser les icônes épurées de l'homme et de l'espace, ces présences immatérielles qui ont la légèreté et l'incohérence du rêve ou plutôt du cauchemar. ...

A l'instar de Platon ou de Pedro Calderón de la Barca, Riccarda Montenero nous montre les ombres ou le rêve de la vie comme une autre histoire qui n'est plus univoque et irréversible, mais que l'on peut lire et relire, et même modifier pour tenter de comprendre l'incompréhensible, puisque – comme l'énonce le générique de fin de *La Mattanza* – « l'histoire a cessé d'enseigner dès qu'on l'a fait naître comme histoire ».

Sandra Solimano

da:" Game over : l'*autre histoire* de Riccarda Montenero"

In "Libre circulation" di Riccarda Montenero
SilvanaEditoriale ed.