

... La “mise en scène” mi sembra in realtà l’elemento fondante di un lavoro che volutamente “raffredda” e placa il dolore trasferendolo nella realtà parallela di una rappresentazione scenica controllabile e controllata dalla sapiente regia dell’artista.

Se questo già avveniva nelle sculture e nei disegni, dove il gioco grafico delle sagome bidimensionali e delle loro ombre andava costruendo un semplificato teatro dell’io e del suo doppio, il successivo passaggio alla tecnologia 3D esplicitava quest’esigenza di rappresentare in un altrove impalpabile e mentale, quasi un singolare e raffinato videogame, la tragedia della vita e della morte. Difficile assimilare le opere filmiche della Montenero alla video arte, sia pure a quella di William Kentridge, più legata alla narrazione, o a quella della svizzera Franziska Megert , che pure ha costruito con la tecnologia 3D gli spazi labirintici e ossessivi de “La città degli Immortali” , ma difficile anche avvicinarla alla dimensione filmica del cinema d’animazione, sempre più vicino alla simulazione del reale. Se si vuole trovare qualcosa di concettualmente più vicino bisogna non a caso riferirsi alla sperimentazione filmica di un altro artista. Penso a Mimmo Paladino e al suo *Don Quijote* , presentato a Venezia nel 2006, dove , nonostante la narrazione sia assai più strutturata sotto il profilo della sceneggiatura, ritroviamo un’analogia compresenza di immagini, musica, testi poetici, ma soprattutto la trascrizione in un nuovo medium del mondo interiore dell’artista . “Creare un film – chiosa Paladino – è qualcosa di analogo alla scultura... lavorare con la luce che si materializza, che diventa immagine, movimento, parola, suono”. Un modo di “tradurre” l’esperienza della scultura che ha – mi sembra – più di qualche tangenza con il lavoro della Montenero, più intransigente nell’evitare le “trappole” del genere laddove si nega ad una *liaison dangereuse* con il testo letterario e sviluppa il proprio originale soggetto in un tempo breve, rinunciando a tutto ciò che le sembra superfluo o ridondante, “bruciando” la trama del racconto in una essenziale epifania teatrale. Così in **Clandestini** dove lo spazio, sommariamente definito, è in fondo un palcoscenico appena abbandonato dagli attori, disseminato di oggetti e forme simboliche (che sono poi l’autocitazione di sculture dell’artista) e saturo di suoni e voci che evocano la sofferenza senza mostrarla, nella totale assenza della fisicità del corpo. Così, in maniera più compiuta, in **La Mattanza** in cui l’artista ulteriormente esalta la dimensione teatrale introducendo testi poetici e letterari, ma soprattutto facendo ricorso ad un recitativo ricercatamente esasperato ed enfatico che è ben più che un ingrediente della rappresentazione, di fatto il vero protagonista cui si affida il compito di “significare” e drammatizzare le prosciugate icone dell’uomo e dello spazio, presenze immateriali che hanno la leggerezza e l’incongruenza del sogno o meglio

dell'incubo. Come Platone o come Pedro Calderon de la Barca, Riccarda Montenero ci mostra le ombre o il sogno della vita come un'altra storia, non più univoca e irreversibile, ma che si può leggere e rileggere e magari modificare per tentare di capire l'incomprensibile, perché – come scandisce sui titoli di coda di *La Mattanza* - “la storia ha smesso di insegnare da quando è stata fatta nascere come storia”.

SandraSolimano

da: "Game over: l'altra storia di Riccarda Montenero"
In "Libre circulation" di Riccarda Montenero
SilvanaEditoriale editore