

DUE DI COPPIE

Ritratto incrociato (quasi un gioco) di due coppie di artisti
di Ilaria Mariotti

Scopo del gioco

Essere stati bambini tra la fine degli anni Settanta e inizio anni Ottanta, il tema del gioco come momento di sviluppo della creatività che li ha accompagnati nell'età adulta, il ritrovare negli oggetti, nei segni, nei cartoni, nei fumetti un lessico visivo comune e significati diversi che hanno veicolato la comunicazione tra coetanei sono le tematiche essenziali di questo lavoro a due mani + due. Si costruiscono segni sull'importanza del gioco nell'età infantile, sul diverso approccio al gioco, sul contributo del gioco stesso nella formazione dell'identità, sul passaggio delicato da un mondo autoreferenziale ad un mondo comunitario

Giocatori

I Koroo

Gli Anonymous Art Studio

Ilaria Mariotti (giocatore aggiunto)

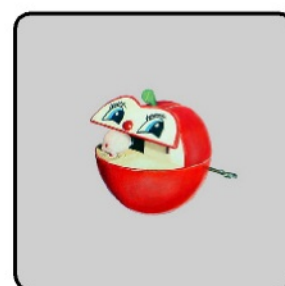
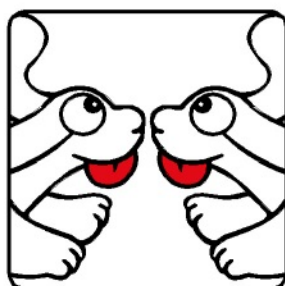
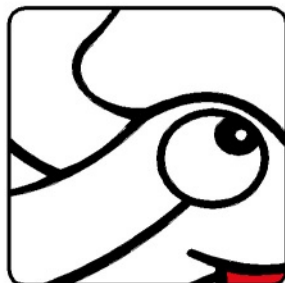
(*Introduzione del testo critico contenuto interamente nel CD*)

duedicoppie



www.3ro3.it/2dicoppie

ANONYMOUS - KOROO 22.01.05 STUDIO GENNAI PISA





Due di due

Ritratto incrociato (quasi un gioco) di due coppie di artisti

di Ilaria Mariotti

Scopo del gioco

Essere stati bambini tra la fine degli anni Settanta e inizio anni Ottanta, il tema del gioco come momento di sviluppo della creatività che li ha accompagnati nell'età adulta, il ritrovare negli oggetti, nei segni, nei cartoni, nei fumetti un lessico visivo comune e significati diversi che hanno veicolato la comunicazione tra coetanei sono le tematiche essenziali di questo lavoro a due mani + due. Si costruiscono segni sull'importanza del gioco nell'età infantile, sul diverso approccio al gioco, sul contributo del gioco stesso nella formazione dell'identità, sul passaggio delicato da un mondo autoreferenziale ad un mondo comunitario.

Giocatori

I Koroo

Gli Anonymous Art Studio

Ilaria Mariotti (giocatore aggiunto)

Le regole del gioco

Si parte da un'idea, che è gioco, simbolo, scambio.

Si parte da due coppie, i Koroo e gli Anonymous Art Studio, da Angelo Foschini e Lavinia Iacomelli e da Simone Romano e Elena Bertoni che già condividono parecchie cose: vivono nella stessa città, Livorno, formano, ciascuno, la metà di una coppia nella vita e nel lavoro, appartengono alla medesima generazione, essendo tutti nati negli anni Settanta. Per un'ironia della sorte i numeri civici delle loro residenze – numeri che sono doppi - sono gli stessi.

Le coppie si sono scambiate oggetti, immagini, segni della propria infanzia per creare una sorta di immaginario collettivo e individuale. Per mezzo di queste indicazioni ciascuna coppia deve formulare il ritratto dell'altra, mescolando linee di ricerca e tecniche proprie di ciascuna coppia.

Lo svolgimento del gioco

Lo scambio di giochi e di segni che hanno popolato l'infanzia delle due coppie ricalca il momento di condivisione degli aspetti importanti nella costruzione dei rapporti interpersonali.

In una sorta di grande puzzle ritroviamo assemblate le icone di oggetti, di personaggi che hanno popolato l'infanzia e l'adolescenza dei nati negli anni Settanta.

Il piccolo televisore arancione, i fumetti, la telecamera, il brucomela (di proprietà degli Anonymous), oggetti a metà tra il gioco e la tecnologia, un misto di stupore e di divertimento che derivava dall'illusione che la tecnologia fosse a portata di tutti, che potesse animare la vita di grandi e piccini, sono ritratti plastificati e decontestualizzati dai Koroo. Gli oggetti diventano segni, grandi icone di un tempo che fu, di un divertimento lontano ma presente nella vita degli Anonymous, vivo e nello stesso tempo ridotto al rango di soprammobile, di prezioso bottino, di vestigia antica, di ricordi un po' polverosi. Oggetti, ora, magari malfunzionanti.

I ritratti a grandezza naturale degli Anonymous, eseguiti dai Koroo, si compongono in questa intima rappresentazione. Due ragazzi, due ex bambini fine anni Settanta, con piercing, jeans, gli stivali di lei, l'espressione di lui, campeggiano in un orizzonte fatto di niente, di puro foglio bianco. Sullo sfondo una striscia luminosa rimane come unica contestualizzazione.

Un Luna Park, mondo di giochi e di divertimenti, un'aria triste e sognante, un desiderio e una voglia, con l'unica certezza della transitorietà. Niente paesaggi architettonici geometrici e spigolosi quali caratterizzano abitualmente i lavori dei Koroo. Niente violente lame di luci e ombre, niente riprese deformanti. E' la morbidezza e l'evanescenza delle cose lontane, un po' smarrite nella memoria. Non è passato, o presente o futuro. E' un tempo indefinito che dall'infanzia consegna all'adolescenza e poi alla maturità, non senza perdite né rimpianti.

Il ritratto dei Koroo visti dagli Anonymous è ancora più astratto e simbolico.

I temi del doppio, dell'androginia, della doppia sessualità, della riflessione sul genere, sono da sempre di grande interesse nel lavoro degli Anonymous.



particolare / Anonymous Art

L'essere protagonisti di un gioco di scambio tra coppie di temi cari al periodo dell'infanzia smorza la vena erotica che corre nei loro lavori, fa sì che vengano lasciati in disparte i toni drammatici e fortemente teatrali, i giochi languidamente pornografici che sottolineano l'ansia nell'ammiccare a una sessualità unica, che mescola i generi in una sorta di androginia di coppia. Due di uno, due di due.

La Pimpa di Altan, protagonista dal 1975 di tante strisce del Corriere dei Piccoli, fino a meritare, dal 1987, un mensile tutto suo, fumetto preferito anche da molti bambini contemporanei, è per gli adolescenti e gli adulti di oggi un personaggio cult.

Un cane, anzi una cagnolina, dai lineamenti stilizzati, con il corpo disegnato con un'unica linea e cosparso da improbabili macchie rosse. Un personaggio che ha accompagnato i bambini nella scoperta del mondo quotidiano in questi ultimi trent'anni. Un mondo fatto di piccole cose, di piccoli incontri, di personaggi immaginari. Armando è da sempre il suo padrone. La Pimpa, le macchie, se le perde quando corre troppo velocemente. E' curiosa, tenera e dolce, amichevole e tollerante.

La Pimpa diventa il piccolo alfabeto visivo per seguire un linguaggio di immagini con i cartoni più seguiti tra fine anni Settanta e anni Ottanta: Candy Candy, Lady Oscar, e altre animazioni giapponesi, tutti protagonisti prima dell'avvento delle TV satellitari che hanno canali dedicati alla programmazione per bambini e ragazzi.

Erano le star di appuntamenti fissi per tutti i bambini, argomento di sicuro interesse per le conversazioni tra coetanei, protagonisti di scambi di figurine, cartelle, diari.

La Pimpa era personaggio femminile ma amato indistintamente da bambini e bambine.

I tratti frazionati della Pimpa si dispongono in riquadri, frammenti di un'idea di gioco, di una compagnia infantile, che fanno da specchio agli "oggetti" regalati momentaneamente agli Anonymous dai Koroo. I pallini rossi, le macchie del manto della Pimpa, perduti durante la corsa col movimento e la velocità, con lo spostamento e con il cambiamento dove la normalità rapidamente si ristabilisce, diventano veri segnali, svincolati da qualsiasi contesto. Diventano punti luminosi, catarifrangenti in un momento di buio.

La Pimpa, memoria ed esperienza regalata dai Koroo agli Anonymous, diventa così il mezzo per comunicare un immaginario visivo delle bambine e dei bambini di trent'anni fa, un mondo di segni, di sogni, di avventure grandi e piccole. Una sorta di puzzle, un grande mazzo di carte che si mescolano e si spargono, che si possono comporre a piacere e che diventano la possibilità di un mondo a venire, tutto da inventare e da giocare.

Casi particolari

Anche io ho giocato con i segni che sono stati quelli della mia infanzia e adolescenza, tirati fuori dal cilindro di qualcun altro. Anche io, in qualche modo, ho fatto un prestito

Gennaio 2005

Ilaria Mariotti