

La fabbrica dei giocattoli

Istrione del colore, pifferaio magico, Willy Wonka, Graziano Rey in questa collezione di opere assume il ruolo di artista affabulatore che conduce alla fabbrica dei sogni. Una sorte di viaggio nell'universo incantato dell'immaginario delle favole. Un viaggio visivo e ipnotico nei mondi dei giochi linguistici alla "Alice nel paese delle meraviglie" dove realtà può essere ribaltata nella sua espressione linguistica. Per questo l'opera di Rey, oltre al carattere ludico ed estetico porta con sé un livello di lettura più complesso e perfettamente connesso al suo lavoro sulle tessiture cromatiche e sugli intrecci di colore della sua poetica visiva. Da musicista e compositore, Rey sa armonizzare la partitura per quello strumento mai meccanico che è la pittura, riuscendo anche ad impersonare il ruolo di chef di una nouvelle-cuisine del colore impiega la materia prima dei desideri. Collage e pittura si fondono in un gioco caleidoscopio di invenzioni formali veloci che generano empatia a prima vista, assemblaggi spesso spiritosi originati da calembour visivi: un corto-circuito concettuale che deriva da una impostazione materica ed un impasto di colori densi, per arrivare a comporre veri e propri capricci visivi, variazioni sul tema, pastiche pittorici che prendono spunto dall'arte concettuale e povera per poi de-costruire il rigore etico ed il clima austero e reinterpretarlo in un gioco di opere giocose dal gusto apparentemente naif. In un momento di massima celebrazione e dominio culturale e mediatico della cucina d'autore, l'artista si serve di corde e altri materiali poveri per realizzare prelibatezze visive e vivaci composizioni che prendono ispirazione dalla ricerca compositiva e formale dei piatti stellati tanto celebrati in questi ultimi anni. In questo ciclo di opere Graziano Rey mette in azione un dispositivo di ispirazione inverso al meccanismo in atto nell'alta cucina creativa dove i piatti tendono ad assumere una costruzione formale sempre più ispirata all'arte della composizione visiva con un intenzionale distacco dall'aspetto tradizionale dei cibi, nel caso dell'artista l'ispirazione parte proprio dall'astrazione mimetica dei piatti resi quasi astratti, dalla disposizione minimalista secondo gli stili ormai consueti della nouvelle-cuisine. Pensiamo anche all'arte giapponese di creare sculture falsi piatti o di scolpire alimenti con forme astratte e geometriche. Il mondo degli alimenti dipinti o dei cibi-scultura si fonda su una pratica insieme evocativa e interdittiva del piacere orale. I cibi diventano iperrealisti e seduttivi ma decisamente non commestibili. Un piacere evocato ma rinviato, sospeso e inaccessibile. Dunque si può rilevare un livello di lettura psico-dinamico e pedagogico in questo ciclo di opere apparentemente ispirate esclusivamente al piacere di un divertissement regressivo. Il gioco è un mondo strutturato dal rispetto di ruoli e regole, è uno spazio mentale immerso regolato da codici di condotta e da aspettative di sospensione del tempo. L'arte è un gioco che rispetta le regole dello stupore e del gusto, ed è una macchina produttrice di desideri regolati da una cornice di norme. La fabbrica dei giocattoli è in fondo un sogno iperbolico, un sogno dei sogni: il desiderio di varcare la soglia del laboratorio del piacere infantile, del luogo di creazione di quel tempo sospeso che sono i giochi.

Vittorio Raschetti

