



GALLERIA MONOPOLI

via Giovanni Ventura 6

20134 Milano

+39 02 36593646

+39 333 5946896

www.galleriamonopoli.com

info@galleriamonopoli.com

**bn+ (Brinanovara), ANIMAL FARM.
Mostra a cura di Valentina Muzi**

16 marzo | 30 marzo 2019

Indiscutibile è l'interesse di entrambi, Giorgio Brina e Simone Novara (bn+), circa il problema che si articola attorno alla domanda 'quanti luoghi può vivere un'immagine?' e al relativo approccio alla sua soluzione. Un luogo è una porzione di spazio-tempo codificato, un involucro entro il quale transitano informazioni, ricordi e immagini. L'attenzione della ricerca di bn+ è di collocarsi proprio nel processo del *transito*. Sin dalle prime esposizioni hanno scelto di utilizzare oggetti noti al pubblico, facilmente riconoscibili, ma non altrettanto ben decodificabili. La decodifica porta a porsi dei quesiti, gli stessi che i bn+ cercano di risolvere trovando sempre nuove chiavi di lettura e nuovi spunti per il loro percorso creativo. Per esempio in *Trans-sculptures* i cuscini vestono i panni della statuaria antica. Torsioni e piegamenti sono resi con estrema precisione dagli artisti per rendere le opere da cui traggono ispirazione un po' più vicine, un po' più familiari al nostro inconscio. La Sfinge, Dioniso bambino, Hermes che si allaccia il sandalo e Hermes con Dioniso bambino sono come cristallizzati nella *morbidezza* data dalle pieghe del finto tessuto, una distorsione che s'innesci anche nell'illusione creata grazie all'utilizzo di materiali come: resina epossidica, resina poliesteri, colori acrilici e smalti. Tale caratteristica la ritroveremo in *Gusti assortiti in proporzione variabile* e in *Animal Farm*.

In quest'ultimo caso l'indagine condotta dai bn+ pone il focus sui trofei -demistificandoli- partendo sempre da riferimenti storico-artistici e letterari ben saldi. In questo caso ritroviamo Albrecht Dürer per quanto riguarda l'approccio formale e George Orwell dal punto di vista concettuale e critico. Di Dürer viene ripreso il metodo realista con il quale rappresentava il mondo animale. Disegni estremamente ben fatti che ne evocavano il manto, la struttura, la fisionomia e le proporzioni. Con Orwell si passa invece al piano critico-concettuale ritrovando nella lettura dello storico scrittore un'analisi della società che, ancora oggi, sembra non aver trovato il suo naturale equilibrio sulla base di valori umani ed egualitari. La demistificazione del trofeo si evince anche nella particolare posizione in cui si trovano i colli, focus dell'indagine artistica. Se nei comuni cimeli di caccia le teste sono rivolte verso l'alto, in simbolo di fierezza e austerità, qui sono rivolte verso il basso. Una decadenza concettuale che si vuol sottolineare passando per il posizionamento strutturale dell'opera. Un declino che si prostra alle contingenze storico-culturali quotidiane cercando di toccare il fondo per poi riemergere.

Ricordiamo Ernst H. Gombrich ne *A cavallo di un manico di scopa, saggi di teoria dell'arte*:

“Sappiamo che si tratta solo di un'ombra, di un appunto che fissa ciò che l'artista ha visto o avrebbe potuto vedere, e siamo dispostissimi a partecipare al gioco e completare quell'ombra con la nostra fantasia, aggiungendovi i tratti che, come sappiamo, l'oggetto vero certamente possedeva. Ma se accettiamo l'idea con tutto ciò che ne deriva, che un quadro suggerisce qualcosa al di là di ciò che effettivamente mostra (e non è certo un'idea che possa balenarci dall'oggi al domani), allora siamo costretti a dare via libera alla nostra fantasia. Intorno alle forme vediamo lo “spazio”, ossia, in altre parole, comprendiamo che la realtà evocata dal quadro è a tre dimensioni, che l'uomo raffigurato vi si potrebbe muovere, e che perfino il suo lato nascosto, in realtà “c'è” (...).”

In quello stesso *spazio* che cita Gombrich, “*dove l'uomo potrebbe muoversi*”, nei bn+ l'uomo c'è e si muove per davvero, guidato dalla *fantasia* che attinge direttamente dalla sfera mnemonica, la stessa che gli artisti vogliono toccare ed esorcizzare dando vita a tanti luoghi in cui le opere si ri-disegnano, si ravvivano. Proprio come in un gioco sì, ma in un gioco per adulti.