

ARCHITETTURE COME GIOCATTOLE

Come nelle favole, nelle fotografie di Claudio Gobbi le architetture sono giocattoli. Gli interni che egli fotografa si presentano infatti come spazi ordinatamente messi in scena, palcoscenici in attesa di una storia. In essi, il vuoto ha una importanza particolare, proprio perché è la condizione necessaria perché i personaggi entrino in scena. Gli oggetti, siano essi una porta, una lampada, una scala, un divano, un calorifero o una poltrona, hanno l'aspetto di giocattoli colorati, e gli spazi stessi, e le pareti e i soffitti, esprimono compiutamente quel senso di delicata finzione che solo il gioco possiede.

Da un punto di vista fotografico, questo effetto è ottenuto attraverso le luci e vere e proprie piccole azioni di allestimento, cioè semplici spostamenti degli arredi, attraverso una oculata scelta del punto di vista e, ultimo elemento ma molto importante, attraverso la verticalizzazione dello spazio. La scena è ritagliata in senso verticale, come apparisse in uno specchio, e l'inquadratura, sempre piuttosto stretta, non ci permette mai di vedere l'insieme della stanza – che potrebbe anche non esistere, al di là della porzione di spazio inquadrata. L'impostazione della ripresa ricalca i codici di una corretta fotografia professionale di interni, ma il senso di voluta finzione costituisce una sorta di “commento” alla fotografia professionale da cui pure queste immagini discendono.

E', quella di Gobbi, una fotografia totalmente postmoderna: consapevole della profonda ambiguità di cui si nutre l'immagine, riflessiva, apparentemente semplice nell'impianto e invece sapiente nella costruzione, pronta a studiare criticamente strade già percorse, poiché nella storia, ormai, tutto è accaduto, e, anzi, forse neppure la storia esiste più.

In anni recenti Gobbi ha scelto luoghi già di per sé messi in scena, spesso lavorando su interni: fra i temi frequentati, i teatri, i giardini zen, le chiese armene. Ha sempre sovrapposto la finzione della fotografia alla accentuata dimensione di finzione tipica degli interni, e di interni particolari, che sono spazi chiusi, totalmente costruiti dall'uomo, carichi di valori simbolici: il teatro in quanto luogo della rappresentazione e della finzione per eccellenza, il giardino zen come raffinata costruzione artificiale “generata” dalla natura ma da essa lontana, la chiesa come luogo del rito e, come il teatro, dell'eterna rappresentazione.

In questa recente ricerca presenta alcuni interni realizzati da Carlo Mollino, architetto, fotografo oltre che autore del famoso *Il messaggio dalla camera oscura*, testo pubblicato nel 1949 nel quale discute sulla natura di arte della fotografia. Si tratta del circolo-sala da ballo Lutrario e del Teatro Regio, spazi che sono già, come è nel gusto dell'architetto torinese, messi in scena e carichi di visionarietà.

Nella scelta di Gobbi, gli interni di Mollino vengono riproposti in una lettura giocosa, colorata, ma al tempo stesso misteriosa. L'immagine è evidente, chiara, ma il taglio stretto e la verticalità, elemento dominante, le danno l'aspetto di una icona.

Non si tratta, per l'autore, di un omaggio. Ciò che pare orientare la sua operazione è una spinta di natura ludica, pur nel rispetto di un forte rigore tecnico. L'effetto che ne sortisce è straniante: sono colorate e luminose immagini fotografiche di ambienti-giocattolo che percepiamo come fuori dal tempo, dei quali non possiamo sapere la grandezza reale. Gli ambienti potrebbero anche essere non veri, ma completamente costruiti dall'autore - una procedura che troviamo, per esempio, nell'opera di Thomas Demand. Qualcosa ce li fa apparire ambienti in miniatura, case di bambole, gli arredi dei modellini, le superfici dei muri, dei pavimenti, degli oggetti, campiture di puro colore. Gobbi pare lavorare contemporaneamente sul formato della fotografia e sulle dimensioni degli oggetti, proponendo all'osservatore una riflessione, ma anche una esperienza percettiva, sul concetto stesso di rappresentazione. Dunque la sua fotografia indaga il concetto di simulacro, di apparenza, il concetto stesso di immagine come realtà autonoma che basta a se stessa e prescinde dal legame con il mondo

della realtà sensibile. L'immagine come favola, come si diceva. I personaggi stanno per entrare in scena, basta saper aspettare.

19 Dicembre 2007