



cui gli stessi hanno reagito alla trasposizione delle loro opere. Il catalogo protrae il ricordo e fissa la testimonianza di uno degli eventi di Riso & Rose in Monferrato anno uno e, ringraziando tutti coloro che hanno lavorato per la riuscita della manifestazione (e per Ris-Alto, in particolare, un ringraziamento speciale va, oltre agli artisti stessi, al lavoro paziente di Giovanni Bonardi e Marinella Brignolo) e per la valorizzazione del nostro territorio. Sin d'ora appuntamento alla prossima primavera 2003.

**> TESTO CRITICO RISO A... MURO
DI MAURIZIO SCIACCALUGA**

Iperealismo, immagini digitali, universi virtuali. Nel campo della creatività questo è il tempo della verosimi-

glianza. Tutto è falso e credibile, tutto è artefatto ma sembra essere stato preso di peso dalla realtà e trasferito nell'opera. L'arte non cerca più di interpretare il mondo che le sta attorno, piuttosto appare impegnata a costruirne uno parallelo, incurante magari delle leggi della fisica e della logica ma perfettamente plausibile. Molte delle lezioni che l'arte contemporanea ha fatto proprie sono quelle della fantascienza, dell'immaginario fumettistico e, soprattutto, del cinema e dei videogame. Guardare un quadro sta diventando come osservare gli sviluppi di un gioco informatico. È una full immersion in trame forse assurde, ma che sanno catturare l'attenzione e tenere legati agli sviluppi delle vicende. Che coinvolgono quasi fossero vere. O che probabilmente sono vere, anche se solo in una dimensione diversa e lontana. Come nelle pellicole o negli schermi delle consolle, i trucchi della tecnica sono... truccati, nascosti, difficili da individuare e svelare, e spesso i lavori sono montati con tale accuratezza - sia che si tratti di pittura, di fotografia o di video - da sembrare semplici fotogrammi tratti da vicende vissute. L'arte è andata molto al di là della propria riproducibilità tecnica, appurata da Walter Benjamin, e ha deciso di reinventare e decuplicare il mondo. Dimenticandosi di continuare a guardare le cose di tutti i giorni e quanto le avviene intorno. Inventare è molto più facile di capire.

È necessario ritornare, anche solo per un momento, alle tecniche disvelate, ai procedimenti artigianali, ai sotterfugi evidenti. A pennellate grumose e fotografie leggermente sfocate. In modo da capire che è questo il

