

La rivoluzione di un'evoluzione.

Alessio Bolognesi: la natura (R)EVOLVE(R) salverà il mondo

di Massimiliano Sabbion

"L'uomo nella sua arroganza si crede un'opera grande, meritevole di una creazione divina.

Più umile, io credo sia più giusto considerarlo discendente degli animali."

(Charles Darwin - *L'origine dell'uomo*)

L'evoluzione è un processo fatto di cambiamenti e di modificazioni che portano a una mutazione successiva morfologica e strutturale tra gli organismi viventi, per condurre questo sviluppo strutturale ciò di cui si necessita è il tempo.

Sì, il tempo, il lento trascorrere dei minuti che diventano ore, giorni, anni, secoli, dove tutto scorre e si trasforma fino a diventare passato a cui si legano strutture modificate.

Il tempo dunque è il responsabile dell'evoluzione, ma la costante trasformazione e adattamento delle specie viventi all'habitat porta spesso alla perdita di relazioni tra l'essere vivente e lo spazio in cui vive e si adatta, ma chi è il responsabile del cambiamento?

Effetti esterni, pressioni interne, capacità di adattamento, tutto si percepisce e si accumula nel calderone di quel processo evolutivo che porta a trasformare la propria pelle a favore dell'ambiente circostante, senza contare poi che il maggior responsabile della causa scatenante evolutiva poi è l'essere vivente che si attacca e adatta all'ambiente.¹

Un po' per necessità, un po' per scelta, voluta o imposta, l'evoluzione della specie continua creando esseri e sistemi sempre più complessi e aprendo scenari nuovi che si susseguono da miliardi di anni. Anche nel "processo creativo" l'evoluzione non si arresta, sempre in costante mutamento di epoche, stili e formulazioni artistiche l'uomo ha saputo "guardare" con gli occhi, ma ha poi imparato a "vedere" con gli stessi occhi, andando oltre la fisicità imposta o alla mera riproduzione visiva, l'artista ha saputo trasmettere, attraverso i materiali, la sua creatività, esprimendo sensazioni ed emozioni in varie fasi storiche.

¹ «Darò qui un breve quadro degli sviluppi delle opinioni scientifiche sull'origine delle specie. Ancora non molto tempo fa la maggior parte degli studiosi di scienze naturali considerava le specie come prodotti immutabili di creazioni distinte. Molti autori hanno sostenuto con competenza questo punto di vista. Peraltro non mancavano alcuni, sia pure pochi, che ritenevano che le specie vanno incontro a trasformazioni e che le forme attuali di vita discendono, attraverso un vero e proprio processo generativo, da forme che le hanno precedute.»

Secondo Charles Darwin gli individui di una popolazione sono in competizione fra loro per le risorse naturali; in questa lotta per la sopravvivenza, l'ambiente opera una selezione, detta selezione naturale.

Sono così eliminati gli individui più deboli, cioè quelli meno adatti a sopravvivere a determinate condizioni ambientali; solo i più adatti sopravvivono e trasmettono i loro caratteri ai figli. I punti principali su cui è basata la teoria evolutivista di Darwin sono: variabilità dei caratteri, eredità dei caratteri innati, adattamento all'ambiente, lotta per la sopravvivenza, selezione naturale ed isolamento geografico.

C. DARWIN, *L'origine dell'uomo*, Newton Compton, Roma 2007

Nell'arte contemporanea l'evoluzione creativa si è manifestata dal mondo impressionista che ha saputo cogliere l'attimo visivo, alla visione espressionista carpando le percezioni interiorizzate, passando poi a toccare la terra dei sogni con il surrealismo, attraversando spazi metafisici, futuristi, cubisti, concettuali e popolari, fino ad arrivare alla totale globalità di arti, sistemi e comunicazioni in una continua fase di metamorfosi.

Nessuno, nemmeno l'artista e il creativo, rimane fedele a se stesso e al suo principio di base, tutto si evolve, tutto si espande con la concezione che un punto di partenza non sarà mai un punto d'arrivo.

Per Alessio Bolognesi lo scorrere del tempo nel suo personale processo evolutivo artistico ha costituito e costruito la vita di *(R)EVOLVE(R)*, un viaggio che ha un doppio compito, una doppia valenza.

(R)EVOLVE(R) segna da un lato un'evoluzione raffinata dell'artista ferrarese memore del suo percorso artistico precedente, dall'altro la capacità di una più ampia visione globale come evoluzione introspettiva e cambiamento nel suo *modus operandi*, più specifico e attento con la scelta di materiali, tecniche e temi.

Il cuore di *(R)EVOLVE(R)* si sviluppa attorno al processo evolutivo filtrato dalla osservazione contemporanea del mondo odierno: cosa succede se l'uomo, memore del suo passato, del suo lento scorrere del tempo, arriva pian piano a distruggere lo stesso ecosistema dal quale è stato generato? Come può ancora la natura silente accettare la distruzione dell'ambiente, delle specie e tacere di fronte all'evoluzione, o forse meglio dire "involuzione", del pianeta Terra?

Gli stessi mostri creati dalla ragione dell'uomo possono prendere il sopravvento e condurre alla disintegrazione della vita?²

I lavori di Alessio Bolognesi per la serie *(R)EVOLVE(R)* si presentano con tecnica mista su un supporto particolarmente interessante basato sul recupero di carte autentiche datate tra il 1820 e il 1870: sono vecchi documenti catastali, fogli scritti a mano, schede di registri provenienti dalla zona di Ferrara e provincia, un legame con il territorio e il trascorso che lega l'artista alla città.

Carte contabili ottocentesche su cui sono segnati nomi, numeri, segni del tempo con una grafia ricercata e che odora di memoria e di passato, dove si radica e interseca il presente con il quale le carte finiscono per dialogare proprio per mezzo dei segni-disegni di Alessio Bolognesi.

Il passato si sporca e si unge di contemporaneità diventando lo spunto con il presente con cui bisogna "fare i conti", una carta contabile sulla quale in precedenza si sono segnati numeri e cifre

² L'Accordo, finalizzato alla COP21 di Parigi a Dicembre 2015, è teso a proteggere il clima. Incoraggia trasformazioni profonde dei settori industriali e non (energia, trasporti, edilizia, agricoltura, ecc.), che richiedono decisioni non facili. Che sia un accordo storico lo hanno detto in molti - e che abbia dei difetti e pure stato affermato. Ma solo una conoscenza diretta può consentire di capirne la portata e di porlo al centro dell'azione per il clima.

La capacità di cambiare il futuro dipendono in modo decisivo dalle azioni di elettori, cittadini, consumatori, imprese, istituzioni finanziarie e sistemi territoriali di trarne ispirazione nei propri ambiti d'azione.

V. PIANA, *L'Accordo di Parigi sul clima*, lulu.com 2016

diventa una sorta di "calcolo contemporaneo" cui si lascia il giusto spazio creativo ripercorrendo il processo evolutivo.

Il soggetto di *(R)EVOLVE(R)* è la vita, anzi, sono le forme di vita in cui compaiono gli organismi unicellulari, le prime creature invertebrate, insetti, rettili, mammiferi, creature che popolano il pianeta Terra, ma non sono semplici "ritratti della creazione" né tavole naturalistiche anche se a tratti i rimandi storici e artistici fanno pensare a grandi artisti del passato come Jacopo Ligozzi, Ulisse Aldrovandi, Dionysius Ehret, John James Audubon, John Gould.³

La sequenza di elaborazioni create da Alessio Bolognesi è popolata da animali ribelli che si rivoltano contro l'essere umano, principale responsabile dello sfacelo naturale: l'inquinamento atmosferico e idrico, il riscaldamento globale, la cementificazione, il disboscamento e l'estinzione delle specie sono i motivi che spingono gli animali ad armarsi e combattere.⁴

Sono esseri in missione per conto della sopravvivenza e della Natura che, stanca di soprusi e violenze, ha deciso di assoldare "agenti speciali", arruolati per la difesa globale.

Nessuna specie è esclusa dalla missione, dal cielo e dalla terra, dall'acqua, arrivano insetti, pesci, uccelli, mammiferi che si uniscono per un unico scopo: *save the Earth*.

La bontà non serve, le maniere edulcorate e gentili passano in secondo piano, sono esseri viventi che reclamano il loro posto nel mondo e servono strumenti forti per poter combattere l'Uomo, responsabile del disfacimento ambientale, serve la forza, servono le armi, quegli stessi strumenti di morte inventati dall'uomo e spesso usati proprio contro gli animali, contro altri esseri viventi, magari proprio l'Uomo li ha impiegati contro altri suoi simili.

³ Jacopo Ligozzi (1547-1627). Notizia del suo lavoro traspare nelle lettere che il naturalista bolognese Ulisse Aldrovandi inviava al Granduca assieme ad esemplari esotici, invitandolo a farne fare i ritratti dal suo eccellente pittore tanto da definirlo un "*pittore eccellentissimo che giorno e notte non attende ad altro che dipingere piante ed animali di tutte le sorti, [...] ai quali non manca se non lo spirito*". Jacopo Ligozzi raggiunse una straordinaria celebrità in tutt'Europa per le sue illustrazioni di piante e d'animali, ammirate da naturalisti e intenditori.

Ulisse Aldrovandi (1522-1605). È stato un naturalista, botanico ed entomologo italiano, realizzatore di uno dei primi musei di storia naturale, studioso delle diversità del mondo vivente, esploratore che, guida e riferimento per i naturalisti italiani contemporanei.

Dionysius Ehret (1710-1770). Pittore e disegnatore tedesco specializzato in illustrazioni botaniche.

John James Audubon (1785-1851). Ornitologo, illustratore e pittore statunitense di origine francese, famoso soprattutto per avere realizzato 435 illustrazioni di uccelli americani.

John Gould (1804-1881). Ornitologo e naturalista britannico. Lasciò 41 libri, per un totale di 2999 tavole litografate e dipinte a mano, quasi tutte dedicate agli uccelli, consacrando così fra i più noti ornitologi inglesi dell'età vittoriana.

⁴ «L'attenzione si è spostata verso l'ambiente, verso la presenza dell'uomo che su questo pianeta si è fatta sempre più preponderante fino a minacciare una futura crescita dell'ecosistema e dell'intera struttura di vita.

C'è il rischio di collassare e di perdere ogni forma vivente del pianeta Terra, il pericolo che per le generazioni future, se non si agisce ora ma solo a parole, è quello che si celebra la natura solo per mezzo di ricordi lontani e di rappresentazioni lasciate a memoria dell'uomo, arrivando davvero a parlare di "natura morta", con l'accezione del termine che non indica più la raffigurazione simbolica e caduca della vita, ma l'estinzione totale.»

Tratto da "*La bellezza salverà il mondo. L'arte salverà la natura*" in

<http://www.maxiart.it/la-bellezza-salvera-il-mondo-larte-salvera-la-natura/#more-1544>

Incattiviti scoiattoli diventano bombaroli, seriosi gufi in veste di samurai con tanto di katana si apprestano alla battaglia, rinoceronti alla carica con il dorso riempito da armi da fuoco, eleganti cervi che reggono tra le corna dei lanciamissili, scattanti rane mitragliatrici, ermellini pronti all'attacco con tanto di alabarda, severe aquile che puntano lo sguardo accusatore allo spettatore, anguille sinuose predisposte al combattimento, leggiadri colibrì preparati a schiacciare un pulsante per scatenare il fuoco contro l'uomo e ancora, a far da corollario a questo bestiario rivoluzionario, compaiono organismi unicellulari, maestose trilobite, fantascientifici e goffi tardigradi: echi da un passato lontano che tornano in vita con rettili preistorici.⁵

Quello che si esibisce è il mondo della natura che si presenta ribelle e si ribella!

A far da premessa alle immagini che si stagliano sui fogli, la presenza del Carbonio 12, descritto per mezzo di atomi, bolle nere che raffigurano l'elemento base che costituisce ogni forma vivente.

La base della chimica organica che, di fatto, è detta anche chimica del carbonio.⁶

È la creazione di una serie fatta da supereroi che lottano per la sopravvivenza, animali superiori che si enfatizzano nelle posture umane imbracciando le armi per "fare la guerra", per lottare, per riprendersi la Terra che è stata massacrata, violentata ed usurpata dell'Uomo, quell'essere vivente che li ha cacciati ed è causa spesso della loro estinzione, che ha caricato il pianeta di dolore e allontanato il contatto con la terra stessa.

⁵ Nelle opere presentate con *(R)EVOLVE(R)* la tipologia creata da Alessio Bolognesi può essere vicina all'idea di un moderno bestiario in cui ogni tavola è rappresenta un'allegoria per mezzo della raffigurazione di un animale.

Nell'immaginario collettivo ogni "bestia" si associa ad un carattere, ad un pregio o ad un difetto umano: il gufo viene indicato come simbolo di saggezza, l'aquila rappresenta il dominio e la legalità, l'ermellino è simbolo di regalità e purezza, la rana indica la fortuna e la trasformazione, il rinoceronte è simbolo di grande potenza e forza.

Un bestiario, o *bestiarium*, è un testo che descrive gli animali, o bestie.

Nel Medioevo si trattava di una particolare categoria di libri dove erano raccolte descrizioni di animali (fantastici o reali) accompagnate da spiegazioni moralizzanti e riferimenti tratti dalla Sacra Bibbia.

Raccolte molto simili sono i *Lapidari* dove si mostravano le proprietà di minerali e rocce e gli *Erbari* con descrizione delle virtù delle piante.

Antichi testi come l'opera greca *Physiologus* (il fisiologo, cioè lo studioso della natura) dava l'interpretazione degli animali e delle loro caratteristiche in chiave simbolica e religiosa (quindi, per esempio, il leone, re degli animali, è associato a Cristo).

I bestiari si diffusero soprattutto tra Francia e Inghilterra nel XIII-XIV secolo anche se non mancano testimonianze posteriori tuttavia molto inferiori dal punto di vista della realizzazione artistica.

C. RIPPA, *Iconologia*, Einaudi, Milano 2012 (testo del 1603, repertorio di immagini simboliche)

P. GALLONI, *Il sacro artefice. Mitologie degli artigiani medievali*, Laterza, Bari 1998

⁶ Dopo l'Ossigeno, il secondo più abbondante elemento presente nel corpo umano è il Carbonio 12, dopo l'Idrogeno, l'Elio e l'Ossigeno, elementi che esistono in forma gassosa, il Carbonio 12 rappresenta l'elemento più abbondante nell'universo. Il Carbonio 12 è inoltre uno dei cinque elementi che costituiscono il DNA umano. Di conseguenza, il Carbonio 12 rappresenta in assoluto l'elemento più essenziale perché sussista la vita per come noi oggi la conosciamo e racconta la struttura essenziale alla base del corpo fisico dell'Uomo, quella che lo lega all'universo fisico.

D. SADAVA, D. M. HILLIS, C. H. HELLER, *Il carbonio, gli enzimi, il DNA. Chimica organica, biochimica e biotecnologie*, Zanichelli, Bologna 2015

È la crescita di una consapevole rivolta della Natura che affronta l'Uomo non solo per difendersi, ma per evolversi e rivoluzionare il sistema per un domani di sviluppo e crescita armonica tra gli esseri viventi.

Visioni fantascientifiche, dai tratti ironici e amari che si ritrovano nel corso della storia visiva e creativa dell'uomo, riaffiorano alle menti animali umanizzati che lottano per la sopravvivenza come nella serie cinematografica "*Il Pianeta delle Scimmie*",⁷ "*La fattoria degli animali*" di George Orwell,⁸ ma ancora il pensiero si snoda nella saga di "*Maus*", fumetto di Art Spiegelman in cui gli uomini sono rappresentati come animali,⁹ per arrivare al potere mediatico rivolto ad intere generazioni che hanno vissuto con l'immagine di Mickey Mouse di Walt Disney che ha rappresentato il sogno americano e la presa di un potere consumistico sempre più esplosivo.¹⁰

Da Esopo a Walt Disney gli animali parlanti che nascono da favole e racconti popolari espongono e riflettono i comportamenti dell'uomo presentandosi come creature che agiscono nell'inconscio umano creando poi figure retoriche dove il regno animale e quello umano, prendono l'uno le sembianze dell'altro.¹¹

⁷ *Il Pianeta delle Scimmie (Planet of the Apes)* è una trasposizione cinematografica composta da nove film usciti dal 1968 al 2017, la saga è basata sul romanzo *Il pianeta delle scimmie (La Planète des Singes)* di Pierre Boulle, pubblicato per la prima volta nel 1963.

⁸ *La fattoria degli animali (Animal Farm)* è un romanzo satirico del 1945, scritto da George Orwell. Il romanzo è ambientato in una fattoria, dove gli animali, stanchi dello sfruttamento dell'uomo, si ribellano. Dopo aver cacciato il padrone, decidono di dividere il risultato del loro lavoro seguendo il principio «*da ognuno secondo le proprie capacità, a ognuno secondo i propri bisogni*». Il loro sogno fallisce perché i maiali, gli ideatori della "rivoluzione", prendono il controllo della fattoria, diventano sempre più simili all'uomo, finché persino il loro aspetto e quello del loro leader (Napoleon) diventerà antropomorfo.
G. ORWELL, *La fattoria degli animali*, Mondadori, Milano 2016 (I edizione 1947)

⁹ *Maus*, è la storia di una famiglia ebraica tra gli anni del dopoguerra e il presente, fra la Germania nazista e gli Stati Uniti. Un padre, scampato all'Olocausto, una madre che non c'è più da troppo tempo e un figlio che fa il cartoonist e cerca di trovare un ponte che lo leghi alla vicenda del padre e gli permetta di ristabilire un rapporto con il genitore anziano. Raccontato nella forma del fumetto dove gli ebrei sono topi e i nazisti gatti.
Vincitore del Premio Pulitzer nel 1992
A. SPIEGELMAN, *Maus*, Einaudi, Milano 2010

¹⁰ Topolino (Mickey Mouse) è un personaggio dei fumetti e dei cartoni animati creato nel 1928 da Walt Disney e Ub Iwerks ai Walt Disney Studios e sviluppato da Floyd Gottfredson. Topolino è un topo antropomorfo che veste pantaloni rossi, grandi scarpe gialle e guanti bianchi.
F. FOSSATI, *Topolino. Storia del topo più famoso del mondo*, Milano, Gammalibri editore, 1980

¹¹ Esopo è considerato l'iniziatore della favola come forma letteraria scritta. La raccolta consta di 358 favole contenute nell'edizione critica curata da Émile Chambry, probabilmente da un nucleo primario di favole a cui, nel corso dei secoli, se ne sono aggiunte altre di varia origine. Le favole di Esopo sono brevi componimenti con in genere personaggi che sono animali personificati, con lo scopo esplicito di comunicare una morale.
ESOPO, *Favole*, Feltrinelli, Milano 2014

Al contrario, l'uomo si fa animale quando si tramuta e cambia come ne "*Le Metamorfosi*" di Ovidio¹² o in Apuleio con "*L'Asino d'oro*",¹³ o come avviene per Gregor Samsa, personaggio principale de "*La Metamorfosi*" di Franz Kafka,¹⁴ fino ad arrivare al protagonista della fiaba europea "*La Bella e la Bestia*"¹⁵ e al procione antropomorfo Rocket Raccoon, personaggio fantascientifico dei fumetti Marvel Comics, membro dei "*Guardiani della Galassia*".¹⁶

Le condizioni dei personaggi narrati diventano il simbolo dell'incapacità di un rapporto umano appesantito dall'emarginazione del "diverso" spesso allontanato dalla società.

L'animale così raffigurato è ibridato, è presente nei labirinti della conoscenza che, come un ricordo indelebile, rivanga le origini del nostro divenire: il mostruoso della natura si tinge di cromie dai toni grotteschi evidenziando spesso una contiguità tra anatomia umana e quella animale, tra gioco ironico e umanizzazione mostruosa.

Manipolazioni evolutive di carattere genetico o di sopravvivenza della specie sono state quindi esplorate nel mondo dell'arte contemporanea affrontando l'uomo che si fa animale o, al contrario,

¹² *Le Metamorfosi*, poema del greco Ovidio in 11.995 versi raccolgono e rielaborano più di 250 miti greci incentrati sul fenomeno della metamorfosi, sono state definite più volte una "enciclopedia della mitologia classica".

«*La contiguità tra dèi ed esseri umani è uno dei temi dominanti delle Metamorfosi, ma non è che un caso particolare della continuità tra tutte le figure e forme dell'esistente, antropomorfe o meno. Fauna, flora, regno minerale, firmamento inglobano nella loro comune sostanza ciò che usiamo considerare umano come insieme di qualità corporee e psicologiche e morali [...] le Metamorfosi vogliono rappresentare l'insieme del raccontabile tramandato dalla letteratura con tutta la forza d'immagini e di significati che esso convoglia, senza decidere - secondo l'ambiguità propriamente mitica tra le chiavi di lettura possibili.*» (Italo Calvino)

OVIDIO, *Le Metamorfosi*, Einaudi, Milano 2015

¹³ *L'Asino d'oro*, di Apuleio è l'unico romanzo antico in latino pervenuto interamente ad oggi.

Il libro narra le peripezie di Lucio e della sua metamorfosi in un asino a seguito di un esperimento magico non andato a buon fine. Lucio, nell'attesa di riassumere le sembianze umane, si vede passare di mano in mano, mantenendo però razionalità umana e riportando le sue molteplici disavventure.

APULEIO, *L'Asino d'oro*, BUR Rizzoli, Milano 2015

¹⁴ *La Metamorfosi*, di Franz Kafka è un romanzo del 1912 in cui si narra l'incubo sotterraneo e letterale di Gregor Samsa, un commesso viaggiatore che si sveglia un mattino dopo sogni agitati e si ritrova mutato in un enorme insetto. La speranza di recuperare la condizione perduta, i comportamenti familiari e sociali, l'oppressione della situazione, i tentativi di adattarsi al nuovo stato, lo svanire del tempo portano all'elaborazione di una visione lucida sulla condizione dell'uomo contemporaneo, un essere condannato al silenzio, alla solitudine e all'insignificanza.

F. KAFKA, *La Metamorfosi*, Einaudi, Milano 2014

¹⁵ *La bella e la bestia (La belle et la bête)* è una famosa fiaba europea, diffusasi in molteplici varianti.

La fiaba simboleggia l'animalità esistente nella condizione umana, si narra di un principe trasformato, attraverso una stregoneria, in un animale selvaggio o in un mostro, successivamente liberato dall'incantesimo dal bacio e dall'amore di una fanciulla.

La prima versione edita fu quella di Madame Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, pubblicata in *La jeune américaine, et les contes marins* nel 1740.

La versione più popolare è, tuttavia, una riduzione dell'opera di Madame Villeneuve pubblicata nel 1756 da Jeanne-Marie Leprince de Beaumont in *Magasin des enfants, ou dialogues entre une sage gouvernante et plusieurs de ses élèves*. La prima traduzione, in inglese, risale al 1757.

¹⁶ Rocket Raccoon è un personaggio dei fumetti Marvel Comics apparso per la prima volta su Marvel Preview n. 7 del 1976, creato da Bill Mantlo (testi) e Keith Giffen (disegni).

È un procione antropomorfo, membro dei Guardiani della Galassia, esperto di armi da fuoco predilige quelle di grosso calibro.

l'animale che si fa uomo: Matthew Barney in "*CREMASTER 4*" (1994) diventa un ibrido della natura rendendo il processo di identificazione disuguale da ogni punto di riferimento; Louise Bourgeois evoca con la figura del ragno la propria madre, protettiva, mostruosa e forte, fino a trasformarsi in un'immagine onirica; Maurizio Cattelan trasforma l'ironia in dissacrazione quando umanizza lo scoiattolo suicida con tanto di pistola nell'opera "*Bidibodibiboo*" del 1996 in cui si ritrova il ritratto di noi, noi "*uomini senza qualità*".¹⁷

È palese il rapporto di ricerca che ha condotto Alessio Bognesi ad un continuo confronto con un mondo contemporaneo fatto di richiami *street art*, al cinema, ai fumetti, al mondo dei *social network* in quanto artista onnivoro e contemporaneo, ironico e inquieto nella sua osservazione.

La padronanza tecnica di Alessio Bognesi si sviluppa e muove tra i suoi colori e le sue forme all'interno di un supporto antico, quelle carte ottocentesche che racchiudono un testo in cui le parole e i numeri si sono trasformati in una texture fatta da stampa e umidità che il tempo ha modificato e restituisce in questo modo il fascino della parola scritta come un testamento proveniente direttamente dal passato.

L'uso di una tecnica pittorica come l'acquerello conferisce grande delicatezza al risultato finale, che si fa ricco di numerosi effetti cromatici, trasparenze e luminosità che dialogano con lo spettatore: nessuna stampa riproducibile, nessuna traccia tipografica, nessun materiale di intervento esterno, nessuna tecnica ricopiabile, ma la manuale sapienza di una abilità fusa con una calligrafia antica che si fa disegno, ecco cosa si restituisce a chi guarda l'opera: la magia di una ironica e curiosa visione d'insieme tra sogno e passato.

Un lavoro su carta di pura pittura illustrativa, la velatura dell'acquerello che si mescola con l'acrilico e si rifinisce con la china per completarsi poi con lo spray.

La completezza dei lavori si rinnova con le cornici create a mano con legno di recupero, diventano parte stessa dell'opera in cui la memoria del legno è passata dalla vitalità di vivo arbusto, alla trasformazione di uso di bancale per essere recuperato poi come scrigno di una memoria perduta in cui sono incastonate le pagine ottocentesche illustrate con la rivoluzione-evoluzione di *(R)EVOLVE(R)*.

¹⁷ «Dalla mitologia classica alle manipolazioni dell'età contemporanea, l'ibrido come incrocio tra umano e animale, spirituale e carnale, come metafora della realtà e punto di vista sul mondo.

Centauri e sirene, fauni e meduse, sfingi e arpie, visioni di sogno e apparizioni da incubo nella cultura visiva occidentale tra passato, presente e futuro, (...) partendo dalla seconda metà dell'Ottocento attraversando diverse correnti artistiche e fino alle tendenze più recenti, allargando il suo sguardo indagatore anche ai territori della letteratura, del cinema, dello spettacolo e a quelli, attualissimi, della scienza e della genetica.»

L. VERGINE, G. VERZOTTI (a cura di), *Il Bello e le Bestie*, catalogo della mostra, Rovereto, Mart, 11 dicembre 2004 - 8 maggio 2005, Skira, Milano 2004

Nelle opere presentate c'è tutta la vita dell'artista ferrarese, il suo percorso evolutivo, la sua ricerca, il suo viaggio tra l'arte e la consapevolezza emotiva della creazione che lo ha accompagnato fin dall'inizio.

Nelle professioni in cui è richiesta la fantasia e la creatività, la capacità di mettere in moto emozioni e pensieri è sempre necessaria, così come essenziale è riuscire a mettersi in discussione, quindi mai fermarsi e soprattutto continuare e perseverare nelle intenzioni.

Per un artista, per un creativo, i sogni si trasformano in segni, la materia finisce per plasmarsi in forma e le idee si concretizzano tra colpi di pennello e nuovi materiali.

È l'atto creativo che lascia lo spazio alle cose e si insinua poi, attraverso gli occhi, nei pensieri costanti di chi vede, è innegabile che la visione di un'opera d'arte susciti un'emozione allo stato puro così come è evidente che l'azione non sia mai univoca.

Ripensamenti, errori, correzioni, momenti in cui il "gesto creativo" diventa crisi, cancellazione e ritrovamento, boccone amaro, tutto concerne e converte verso quell'unico atto dato dalla creazione e dalla voglia di lasciare un atto nel flusso del tempo.

Per questo è doveroso fermarsi per comprendere il proprio percorso, guardare indietro, capire la strada che si è compiuta e cominciare poi ad accingersi a fare nuovi sentieri e nuovi cambiamenti, spesso fanno paura perché le strade nuove che si intraprendono possono portare orrori ed errori, paure e nuove rivoluzioni.

Uscire dal bozzolo protettivo delle sicurezze che crogiolano la staticità delle conoscenze che già si sono acquisite può risultare rischioso, ma è solo in questo modo che il nuovo avanza e ci si evolve.

(R)EVOLVE(R) quindi non è solo un titolo per una serie di opere d'arte, (R)EVOLVE(R) è soprattutto un viaggio intrapreso come ribellione e metamorfosi; "evolve" come "evolvere", come progressione e sviluppo di trasformazione; "revolver" come "rivoltella", un'arma per la difesa, una pistola a tamburo che deve il suo nome dalla lingua latina, "revolvere" che significa infatti "girare o rivoltarsi"; rivolta vista come ribellione collettiva, anche in maniera violenta, contro il potere costituito: rivoluzione è evoluzione, evoluzione è rivoluzione.

(R)EVOLVE(R) infine è la riscossa evolutiva di Alessio Bognesi dopo due importanti mostre personali del 2016, "The Sfiggy Entropy" e "The Big Bang Sfiggy", che hanno permesso all'artista di fermarsi, di guardare il cammino svolto fino ad ora e di procedere quindi come evoluzione oltre i passi finora compiuti.¹⁸

¹⁸ «Questo dolce, tenero, sfortunato bambolotto di pezza è stato il semblante, l'alter ego dell'artista, in momenti in cui egli si sentiva non abbastanza forte per dare una svolta al suo destino esso, opera dopo opera, è diventato un "universale", capace di rappresentare non solo l'individualità e il sentimento passeggero del suo creatore, ma di tutti noi... Se Sfiggy è il punto di partenza di Alessio Bognesi, gli ultimi suoi lavori sui treni come uno snodo ferroviario di grande rilievo, sono lo snodo della sua maturità artistica."Fuori dal tunnel" sembra seguire l'illusione di Sfiggy di uscire dalla sua crisi esistenziale, una molteplicità di strade, sembrano ora aprirsi dinnanzi a lui.

Un tragitto che ha portato l'artista a confrontarsi con varie esperienze e linguaggi passando dalle origini pop ai lavori su carta antica, proseguendo con illustrazioni introspettive che si alternano alla pittura, fino ad arrivare al linguaggio della Street Art, in cui i "graffi" sul muro identificano la pelle della città e la traccia di sé come artista in un linguaggio che si fonde con l'immediatezza dei segni, semplici e immediati tipici di chi ha assorbito il modo di esprimersi dei *writing* trovando uno stile proprio fatto soprattutto di suggestioni emotive.¹⁹

Sfiggy, personaggio alter ego di Alessio, è nato nel 2010, compagno di viaggio tra mondi paralleli in cui il suo ideatore lo fa muovere e nel corso degli anni è passato a visitare ed incontrare personaggi dell'arte contemporanea, del fumetto e dei cartoon, ha vissuto vicino agli dei dell'Olimpo e alle star del cinema, fino ad arrivare ad nuovo successivo viaggio, quello più difficile tra tutti i mondi visitati: la propria interiorità, il dolore della propria anima.²⁰

Nella "scelta" di Sfiggy si trova di fronte a degli "sliding doors" che rappresentano la molteplicità che ogni giorno ci si presentano, anche banali, ma possono dare una connotazione al nostro futuro impensata e impensabile al momento della scelta stessa.» (Mario Manduzio)

The Sfiggy entropy, Silbernagl Undergallry, (a cura di) Mario Manduzio, Milano, 26 maggio 2016 - 15 giugno 2016

«Un percorso tra la "materia" artistica creatasi dalla nascita del piccolo alter-ego bianco dell'artista, un percorso evolutivo variegato che parte dalle origini marcatamente POP e arriva alle recenti opere su carte antiche dal sapore più intimista.»

The Big Bang Sfiggy, Galleria Federica Ghizzoni, Milano, 30 settembre 2016 - 13 ottobre 2016

¹⁹ L'approccio al muro per Alessio Bolognesi avviene nel 2012: "Non ho un trascorso da writer, ma mi hanno sempre appassionato writing e Street art. Oggi è parte fondamentale, se non primaria, della mia attività artistica. Sono intervenuto in tante città in Italia, da nord a sud."

L'arte fatta in strada è segnata dalla nascita del fenomeno *underground* dei graffiti e del movimento *Hip Hop* dove per decenni si sono riversate le idee di cultura, di sofferenza e rabbia delle popolazioni nere dei secoli scorsi, prima strappate dalle loro terre d'origine e trapiantate come schiavi nelle piantagioni e poi, in successiva battuta, questo aspetto ribelle si riversa in tutte le manifestazioni artistiche come la poesia, la musica e l'arte dove predomina quel senso di sofferenza e rancore misto al desiderio di ritrovare un'identità felice attraverso la religione, la droga, il misticismo o le rivolte politiche.

J. STAHL, *Street art*, ed. H.F.Ullman, 2009, p.52

²⁰ Sfiggy, alter ego di Alessio Bolognesi, è presente nella produzione dell'artista come testimoniato dalle numerose mostre in elenco:

2016

The Sfiggy Big Bang – Galleria Federica Ghizzoni, Milano

The Sfiggy entropy – Silbernagl Undergallry, Milano (a cura di Mario Manduzio)

2015

Spirits – MAG, Como (a cura di Salvatore Marsiglione)

Sfiggy goes skateboarding - Bonobolabo, Ravenna (a cura di Marco Miccoli)

Sfiggy De' - Melograno Arte Livorno, Livorno

Like a puppet - Spazio Nadir, Vicenza

Je suis Sfiggy - RAL8022, Milano (a cura di Giuseppe Iavicoli)

2014

Sfiggy Vrooom! - B>Gallery, Roma (critica di Giovanna Lacedra)

I dolori del giovane Sfiggy - Art for interior gallery, Milano (a cura di Paola De Riva)

Sfiggy, Full Throtte! - Magazzini Criminali/Paggeria Arte, Sassuolo (MO) (a cura di Carlo Alberto Zini, critica di Giovanna Lacedra)

Sfiggy invasion! - Square23, Torino (a cura di Davide Loritano e Simona Savoldi)

Rappresentato sempre rattoppato e ricucito come un tatuaggio indelebile, di cui resta per sempre traccia, come metafora delle fratture e dei segni faticosi, con i quali si è sempre scontrato è arrivato ad accompagnare il suo creatore in una nuova fase, una vera evoluzione di spirito e linguaggio.

Sfiggy è Alessio Bolognesi e Alessio Bolognesi è Sfiggy e compie i suoi passi per mezzo dell'arte; arte è amarezza, è sofferenza, è tormento prima che esplosione di pura gioia, è voler vedere il proprio sforzo appagato e riconosciuto, anche se fosse solo un gesto, un taglio che squarcia il tempo, ma di cui resta il segno, ma è tempo di cambiare, di evolvere.

*"Comunque sia, un'evoluzione è un destino; e come non dovrebbe svolgersi diversamente l'evoluzione accompagnata dalla fiducia, dal consenso unanime di un largo pubblico, da quella che si effettua senza il lustro e le lusinghe della gloria? Solo l'eterna bohème giudica tedioso e degno di scherno un grande talento che, superato il libertino stadio larvale, si abitua a distinguere ed esprimere la dignità dello spirito, accetta la regola di una solitudine piena di dure sofferenze e lotte senza consiglio e senza aiuto, e assurge in mezzo agli uomini a una posizione di potere e di gloria. Quanta parte hanno d'altronde sfida, gioco, godimento nell'auto modellazione dell'ingegno!"*²¹

Comunque sia, una rivoluzione-evoluzione, (R)EVOLVE(R) è un destino.

2013

Sfiggy, what else! - MAG, Como (a cura di Salvatore Marsiglione)

Welcome Mr.Sfiggy - Spazio San Giorgio, Bologna (a cura di Giorgia Sarti, testi di Federica Fiumelli)

The S-Files - Bee-Live, Reggio Emilia (a cura di Simona Aravecchia)

*Sfiggy® - a fuc**in' amazing character by Alessio Bolognesi* – Osteria della porte serrate, Ferrara (a cura di Maria Livia Brunelli - MLB Home Gallery)

2012

Sfiggy® kills the cartoons stars – Esperimenta Lab, via dei bonificatori, Sabaudia (critica di Beatrice Giovannoni)

Sfiggy® kills the cartoons stars – Spazio Bevacqua Panigai, Treviso (a cura di Beatrice Giovannoni, Giulia Canil e Lorenza Raffaello)

2011

Sfiggy, ciò che non uccide fortifica - Idearte Gallery, Ferrara (a cura di Federica Occhi)

Sfiggy, ciò che non uccide fortifica - Auxing, Bondeno (FE) (a cura di Lele Pisa)

Sfiggy, ciò che non uccide fortifica - Atelier34, Parma (a cura di Barbara Lodi)

²¹ T. MANN, *La morte a Venezia*, 1912, p. 10