

Stefano Minzi
Family game

C'è chi vive di memorie e chi, invece, è in grado di assaporare il presente giocando di anticipo con il futuro. In entrambi i casi le fotografie, in modo particolare i positivi su carta carichi di un'oggettualità feticistica, rimandano a un passato che non è più, a momenti, luoghi e persone ritratti in un istante che è già accaduto, nonostante l'oggetto che si ha tra le mani pulsioni di vita propria e rimandi a noi un'immagine che stimola la nostra fantasia a viaggiare indietro nel tempo, che lo si voglia o meno.

Questo potere quasi alchemico della fotografia si amplifica ancor di più quando l'immagine 'bloccata' rappresenta noi stessi, ciò che eravamo, o persone della nostra famiglia mai incontrate o ritratte in momenti antecedenti alla nostra nascita o comunque ben lontani dai nostri ricordi.

In questo si sostanzia il tema della mostra di Stefano Minzi presso la galleria AOC F58 sviluppato attraverso un ciclo di lavori in cui l'artista fa dello spazio espositivo una stanza delle memorie, un nuovo album di ricordi dove il personale diviene collettivo non solo perché abbinato in alcuni casi a fatti politici o ad immagini note come la bomba atomica (incubo ricorrente nell'infanzia dell'artista), ma anche e soprattutto perché rende il semplice gesto del guardarsi da lontano una pratica di analisi del sé e quindi un invito alla presa di coscienza.

Family game trova il suo nucleo di origine in due lavori, *LunEur 1* e *LunEur 2* [cm. 25x30]: si tratta del trasferimento su tela di due fotografie realizzate al Luna Park dell'Eur da una delle prime macchine fotografiche digitali; ricordi di una giornata trascorsa nel parco giochi insieme alla sorella e al padre.

Da qui nasce l'idea di farsi inviare dalla propria famiglia a Londra – città dove attualmente Minzi vive e a lavora - fotografie dei propri parenti o di sé bambino e di provare a testare l'incisione planografica - fino ad allora sperimentata unicamente con il nero - con quattro matrici colorate.

L'esito finale è il risultato, quindi, di questo vero e proprio tuffo nel passato dove l'artista si guarda riflesso nel tempo, campeggiando come soggetto principale sulla parete di fondo della galleria: scultura morbida ma bambino severo nel proprio giudizio; esito finale e baricentro meditativo di ciò che viene narrato sulle altre pareti. Se su quella di sinistra domina il bianco e nero come una figuratività di più facile ed immediata lettura, sulla parete di destra vi sono le opere composte, tritici e polittici, in quadricromia, spesso associate all'idea del bombardamento [*Bombardamento 1*, quadrografia planografica su tela, polittico, cm. 48x60; *Bombardamento 2*, quadrografia planografica su tela, cm. 30x40] come alla correlazione tra la nascita e la morte [1973, quadrografia planografica su tela, polittico composto da 4 tele ciascuna di cm. 24x30].

Il trasferimento di un'immagine fotografica attraverso una tecnica incisoria sembrerebbe inoltre far convivere nel lavoro di Minzi due tecniche che hanno molto in comune, seppur una di esse – l'incisione – sia tra le pratiche artistiche che più hanno sofferto della scoperta della fotografia. Questa, infatti, nasce in seguito a una serie di esperimenti di cui alcuni volti a produrre delle matrici da incisione senza dover realizzare il disegno a mano ma cercando di produrlo per mezzo della luce [eliografia di Joseph-Nicéphore Niepce, ca. 1822].

Per ciò che concerne, invece, il risultato finale della tecnica adottata da Minzi, ossia la divisione del colore in tanti puntini tale da rendere l'immagine fruibile da lontano e poco leggibile da vicino, essa, se per un verso può far emergere come antecedente il lavoro di [Roy Lichtenstein](#), dall'altro richiama in generale tutte le tecniche basate sulla sintesi additiva di più colori, dalle tecniche puntiniste ai *pixel* della televisione sino alla stampa in quadricromia su riviste e giornali come – non da ultimo - uno dei primi procedimenti di fotografia a colori brevettato dai fratelli Lumière nel 1903, l'*Autochrome*; in quest'ultimo caso le diverse tinte erano ottenute grazie a un mosaico di piccolissimi granelli di fecola di patate colorati di verde, blu-violetto e arancione mentre il nerofumo veniva messo tra le parti rimaste vuote. Attraverso questi quattro colori, per sintesi additiva spaziale, il nostro occhio invia alla mente il messaggio illusorio di vedere tutta la gamma cromatica esattamente come qui, in *Family game*, Minzi cerca di vedere il proprio passato da una certa distanza, per comprenderlo meglio, anche se poi, avvicinandoci, diviene solo un'analisi particellare di ciò che non è più e che rivive grazie all'Arte.