

Alice nel paese dei meravigliati

by Giovanni Viceconte

[curator, journalist / Italy]

"L'artista è una persona che produce cose di cui le persone non hanno bisogno, ma egli per qualche motivo, pensa che darle loro sia una bella idea".

Andy Warhol

CHIBA - Daniela D'Avino - come un ingegnere genetico ci porta all'interno di un mondo fatto di entità "OGM", con i quali, consapevolmente viviamo e spesso consideriamo parte della nostra società. Esseri inconsueti, trasformati da Chiba nel suo laboratorio "abnormal", apportando nuove correzioni al DNA, prelevandone i geni e inserendoli nel genoma di altre specie, spesso appartenenti a regni diversi, dando origine a nuove creature che vanno dall'animale manipolato al vegetale-umanoide artificiale.

L'artista ci introduce in un modo giocoso, dove i geni creativi interagiscono con altre particelle "onirico-tragiche" che producono non solo nuove e particolari proteine creative, ma conferiscono al soggetto un'inconsueta resistenza e una diversa fisionomia, spesso imprevedibile che muta non solo l'aspetto fisico del soggetto, ma anche le proprietà intrinseche e comunicative dell'organismo stesso.

L'opera dal titolo "Alice" deriva dai *Freaks*, piccoli oggetti ottenuti dall'Artista ricombinando e mettendo insieme parti di pupazzi di gomma colorata. Dal passaggio da questi improbabili personaggi, nasce "Alice" - grande scultura in polistirolo e lattice dalla forma di un enorme zucca "halloweeniana", di colore verde e gambe da bambina, pronta a tentare la fuga dal proprio mondo. L'opera, che fa parte di una serie di tre lavori dedicati ai *Freaks* giganti ("Hendrik" e "Hieronymus", realizzate nel 2006, presso il Museo Andersen di Roma), rimanda al fantastico-spaventoso mondo di "Alice nel paese delle meraviglie" e catapulta lo spettatore nel regno dell'anomalo, dove mostruosità e meraviglia rivendicano prepotentemente il proprio diritto all'esistenza.

Nel lavoro dell'artista il mondo dell'infanzia è chiamato in causa, non solo dal titolo dell'opera, ma anche per il modo di realizzare la scultura come fosse un enorme giocattolo. La scelta degli elementi, come in questo caso, è dettata da combinazioni fantastiche di un mondo che non ha più nulla d'infantile, piuttosto mette in risalto quello che risulta celato da una società che fa finta di non vedere quella parte di quotidianità, dove tutto non è mai come appare, anzi dove anche l'onirico, il sotterraneo, il paradosso, l'assurdità e il nonsenso diventano sempre più spesso una realtà tattile-condivisa.

L'opera di "Alice" rappresenta anche la difficoltà di dialogo e diviene il simbolo dei limiti del linguaggio che diventano limiti del mondo - come diceva Wittgenstein.