

Un racconto fatto di metafisica che passa per case sospese, edifici in rovina, abitazioni sospese o racchiuse. E da qui si dipana in architetture di abbandono, di edifici e luoghi lasciati a se stessi, come se l'umanità fosse di colpo scomparsa



Testo - Massimiliano Gattoni  
Opere - Mauro Andreini

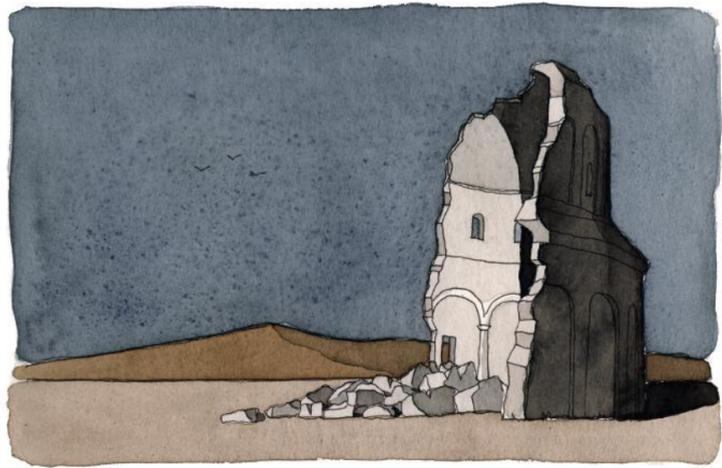
## Il silenzio metafisico

"Terre di Nessuno", la raccolta degli acquerelli e dei lavori di Mauro Andreini

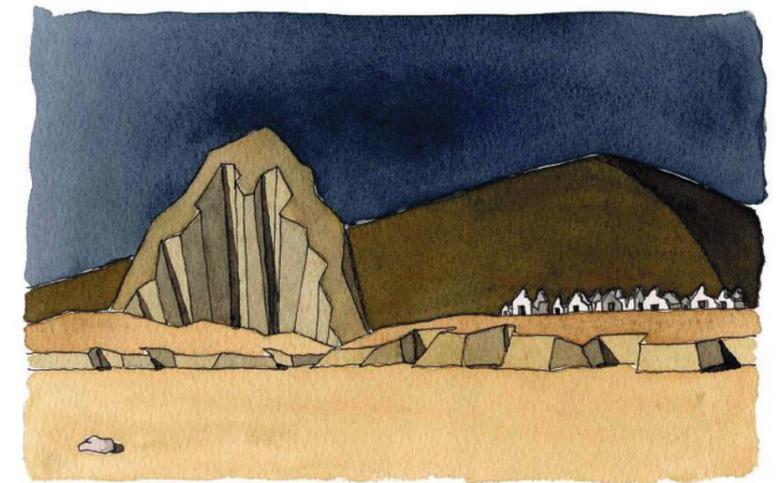
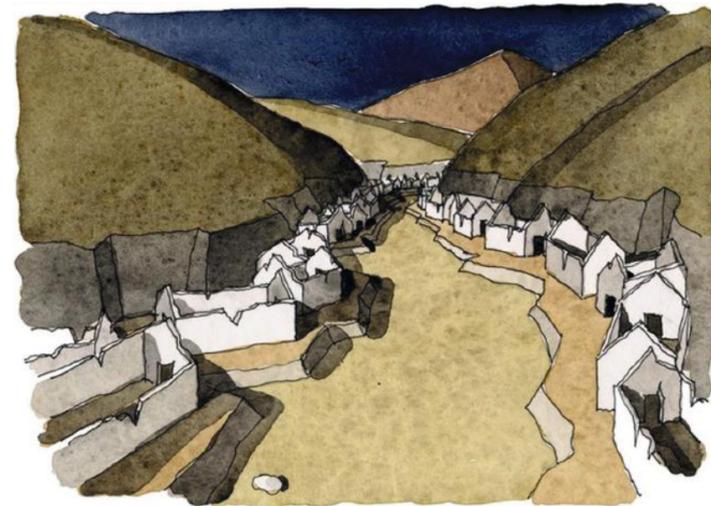
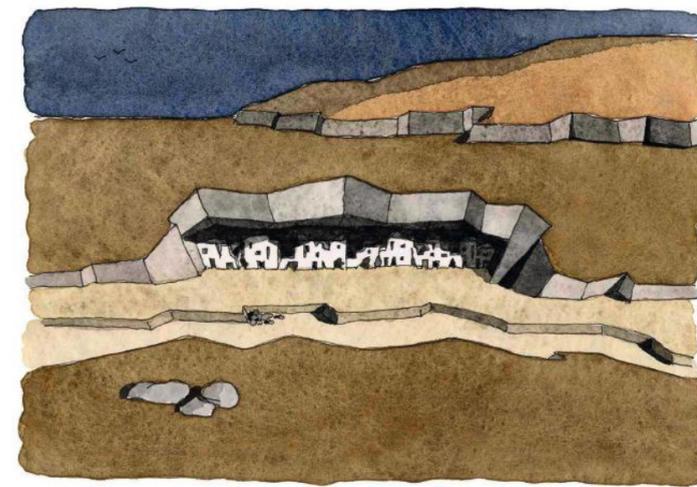
Architetti. Pittori. Illustratori. Disegnatori. Poeti. Filosofi. Nel Rinascimento non c'è una linea netta a separare tutte queste figure. Esiste però una parola molto potente, capace di definire tutte queste persone: artisti. In questa definizione può rientrare a buon merito anche il progettista toscano Mauro Andreini che, con la sua recente mostra "Terre di Nessuno", ribadisce che la linea divisoria tra architetto e pittore è molto labile. Il suo percorso come artista comincia con due mostre - a Roma e Firenze - incentrate sul tema dell'architettura visionaria, urbana e rurale. È l'acquerello, dunque, il mezzo espressivo con cui Andreini comunica allo spettatore il suo mondo interiore e progettuale; in un modo di dipingere pulito, razionale e geometrico: la mostra - selezione di 300 acquerelli - è il racconto dell'evoluzione artistica dell'Andreini pittore e al contempo dell'Andreini architetto tra il 2007 e il 2013. Un'evoluzione fatta di linee esigue, racchiuse in forme essenziali. Impossibile non vedere, in questo essay, tutti gli influssi artistici che hanno guidato le pennellate di Andreini: c'è il misticismo metafisico di De Chirico, c'è il vuoto dell'esistenza di Carrà e il formalismo essenziale delle forme di Morandi; così come si può leggere una cartografia visionaria - specialmente nella sezione "Nova Atlantide" - che racconta di immaginarie città di mare e di terra, come il miglior Ballino o come in una tavola di Joan Blaeu. Ognuna delle otto sezioni in cui è suddiviso il racconto artistico, porta con sé un riconoscibile senso di astrazione progettuale: cominciando appunto da "Nova Atlantide", che è poi la prima raccolta (creata negli anni

'90), si coglie l'invenzione di quartieri, di lungomare, di colline e di tracciati urbani che non hanno nulla a che vedere con la realtà ma che nella realtà trovano un fondamento figurativo. "Architetture visionarie", "Dopo la fine del mondo", "Sand Creek" e "Architetture Morte" sono sezioni che solo in apparenza sembrano non avere nesso l'una con l'altra: formano un unico racconto evolutivo, un racconto fatto di frammenti e di città futuribili, concepite su forme pure, volumi solidi e cromaticamente definiti (come non riconoscere Giorgio Morandi?), un racconto fatto di metafisica che passa per case sospese, edifici in rovina, abitazioni sospese o racchiuse. E da qui si dipana in architetture di abbandono - non post apocalittiche, si badi bene - di edifici e luoghi lasciati a se stessi, come se l'umanità fosse di colpo scomparsa. Architetture che diventano nature morte, in paesaggi brulli e in un tempo sospeso: tutto racconta una grande e perfetta solitudine, che cristallizza edifici e natura. "Fotovisioni" è poi la sezione che mostra come Andreini si sappia esprimere non solo attraverso il pennello, ma anche con obiettivo e corpo macchina: se le precedenti sezioni si pongono come un racconto, questa è l'atto conclusivo, fatto di architetture realizzate e non più di progetti e visioni. Ancora una volta ritorna il silenzio metafisico, che culmina - assordante - nelle Terre di Nessuno raccontate dai "Vecchi Posti di Provincia", luoghi di una memoria perduta e confusa. Perché i ricordi, a volte, mentono, e finiscono per mostrarci le cose come vorremmo ricordarle, in una fusione di sogno, visione e desiderio.





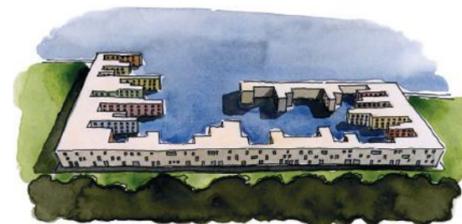
*In questa pagina: le quattro immagini fanno parte della raccolta "Dopo il massacro di Sand Creek"*



*In questa pagina: "Dopo la fine del mondo" è la sezione che racconta un mondo dopo il mondo*



Quasi antagoniste, le due sezioni "Architetture visionarie" (in alto) e "Il futuro dell'abitare" (in basso) sono momenti consequenziali: abbandono, distruzione e ricostruzione



"Vecchi posti di provincia": le due immagini fanno parte della raccolta incentrata sui non-luoghi