

# Safarà o dell'Esplorare

di Luigi Cerutti

Tratto dal pieghevole della performance "Safarà". Galleria Monopoli, Milano, 2008

Tutto questo è un gioco. Non ha da prendersela a male il manager che non riesce a vincervi, oppure il bambino capriccioso e malevolo. I giochi non hanno l'intento di premiarci. Non è nella loro anima quella di perdersi in simili bassezze. Sono piuttosto delle libere e non coatte traduzioni della realtà, nelle quali ci troviamo volontariamente e attraverso le quali sperimentiamo noi stessi senza l'affanno di un errore imperdonabile. Il gioco ammette ogni strafalcione, ogni dimenticanza oscena. Ci perdona purché stiamo alle sue regole. Safarà nasce in condizioni germinali anomale. Il suo utero è paragonabile ad un circo, un tendone rosso e giallo -immaginatelo come meglio potete- gonfiato dagli aliti delle amebe che si agitano al di sotto. Un luogo carnevalesco, dagli intrighi rocamboleschi, dalle unioni carnali proibite. Un dove di regole meste e confuse, di decisioni politiche e fuorviate nel pensiero. Un mondo definitivamente umano. Safarà è un piccolo giullare che orina negli averni comuni, sulle misere costruzioni obsolete. Un merlo di corte all'ultimo fiato. Lucido e melanconico per obbligo. Uno stato dell'essere. Un ecosistema che si racconta (a voi). Nel suo mantello rabberciato, sfiatando sul suo scettro di cartapesta, cerca di intrattenerci con una storia che ha del diabolico. Tra le pieghe di questo esperimento di società, nelle caselle sconce e incomprensibili, vi si prefigurerà quel mondo cibernetico stolto, quel circo miserevole, quel baraccone controproducente che è Arte. Piccole prigioni bianche e asfittiche, omuncoli dissuasivi e petulanti, rognosi cani da caccia, esseri moschicidi appiccicosi, amebe virulente, testi critici comprati al mercato delle spezie e delle parole. Il baraccone ha accolto ogni deriva di pensiero. Tra le celle a sbarre tese si agitano svariati tipi di animali, fiere lorde dei sangue e fiabeschi fuoriclasse del pensiero. Troverete amici e ladruncoli. Omicidi e giudici. Nella transdimensionalità di questo gioco, che confluisce nella cartapesta e gommapiuma sprazzi lucidi e sognanti del circo sempre aperto, si potrà ironizzare con occhio vigile sul progressivo stritolamento del pensiero quanto tale. Infine, quando i dadi avranno compiuto il loro fortunato giro, scoveremo chi capirà che la colpa è distribuita in ognuno di noi. In uno stillicidio della manchevolezza e della malafede che è il nostro marchio fondamentale. Safarà nasce qui e ora, tra le gabbie del baraccone. In un ammutinamento silenzioso e dovuto. Nella speranza che, tornati nel mondo reale, non si dimentichino le sue regole e ammissioni. Nel desiderio che si possa parlare di Arte come pensiero e non come prodotto. Di libertà e non di politica oscena e vomitevole. Chi vincerà? Qui si svela il giullare. Il Sarchiapone è lì da cogliere. Anche se strapparli dal suo albero e piedistallo è peccato maggiore che lasciarlo intonso. Che l'Arte è da comprendere nello spirito e non da possedere nelle mani. Questo è solo un gioco. E come ogni gioco che si rispetti è contro il Feticcio. P.s. Vincere è comunque possibile. Come sempre lo è stato. Sconfiggere Safarà è nelle vostre corde, come uccidere un sogno.