

# Corrado Bonomi

di **Maurizio Sciacaluga**

Tratto dalla dispensa monografica "Art in Italy" edita da Adriano Parise Editore nel 1997

In fondo, Corrado Bonomi ricorda in tutto e per tutto l'indimenticabile e disneiano idraulico Giuseppe Tubi. Alacre, impenitente e sfortunato avversario di Topolino, Tubi era autore di progetti di scasso complicatissimi, di astrusi meccanismi - superficialmente simpatici ma concettualmente pericolosi, fuorigioco e al di là di ogni norma - pensati onde mettere a segno colpi comunque straordinari. Lo rammento quale personaggio color giallo pallido - potrei però anche sbagliare - nel gioco di società Colpo grosso a Topolinia, mi tornano alla mente i segreti complotti ordinati da lui e dai suoi degni comparì Squick e Macchia Nera - erano i mitici albi degli anni '60 e della prima metà degli anni '70 - per mettere fuori gioco l'odiato e odioso topo onnisciente. Le sue tecniche d'effrazione erano ludiche e solari, i piani d'azione divertenti e affabulanti, le sconfitte erano accettate con il sorriso sulle labbra, pensando magari alla buona sbobba della gattabuia. Oltreché fisicamente e in quanto ad abbigliamento, Bonomi ricorda Tubi proprio per lo spirito allegro e caustico che contraddistingue le imprese di entrambi. Anche Corrado è, per il mondo dell'arte, una sorta di fuorigioco: egli mette costantemente in dubbio e in ridicolo l'integrità e il presunto rigore dell'ambiente artistico-contemporaneo, ne scardina le fondamenta mostrando su quali labili e fatui pilastri - teorie, strategie e realizzazioni tecniche - esse poggino. I "giocattoli" di Bonomi elevano a potenza la dirompente e anarchica forza d'urto peculiare a ogni scherzo e divertimento, mettendo inoltre in evidenza quale inaffidabile e paradossale coerenza giustifichi sovente le leggi del successo e del riconoscimento.

Bonomi spazia in un fertile mondo ove alla creatività tutto è ancora concesso, nel quale non vige la ferrea regola dell'ultima tendenza e del gusto/mercato di maniera.

Affrontando l'universo poetico dell'immaginazione adolescenziale, Bonomi segue esclusivamente i percorsi che guidano la fantasia, capaci un tempo - per alcuni assai remoto, per altri mai dimenticato - di trasformare facilmente un pezzo di legno in un fucile, una lattina in un pallone, una biglia di plastica in un ciclista di grido (io conservo ancora Binda, verde smeraldo). Le opere di Corrado sono fiabe infantili e popolari, in grado però di passare con facilità da Tiramolla ai manifesti porno, da Carosello alla Madonna di Civitavecchia, da un credibile e simpatico universo fantastico a un'inverosimile e raggelante realtà quotidiana.

Le associazioni di idee, i giochi di parole e i calambour sono alla base del discorso poetico di Corrado Bonomi. Adoperando il pennello e gli strumenti da artista allo stesso modo in cui Snoopy adopera la propria multifunzionale cuccia, anche Corrado sovente si trova a volare al fianco e contro il Barone Rosso, pesca nelle acque tempestose e infide del Rio delle Amazzoni, diviene di volta in volta Joe Locomotiva (capostazione) Joe Gardenia (giardiniere), Joe Lavazza (commerciante di caffè). Seguendo le indicazioni di una fertile e incontenuta fantasia, i colori a olio e una cassetta di legno possono tranquillamente trasformarsi in un biplano a elica della prima guerra mondiale, sovrapponendo dunque alla realtà l'immaginazione e creando situazioni alternative seppur non "altre".

La sostituzione della concretezza con l'utopia - talmente riferibile e radicata nella realtà da sembrare comunque concreta - permette a Bonomi (e a Snoopy) di affrontare e proporre mirabolanti avventure e fantasmagorici colori in disarmante semplicità, fino ad affrontare tigri e costruire convogli di treni nel salotto di casa.

E una volta entrati nel mondo dell'artista ci sembrerà più naturale incontrare fiori in canna di gomma, sardine di latta, Joe Falchetto e lo stupido gatto che non gli oggetti del nostro solito mondo spesso (stra)ordinariamente privi di colore.