

Alice e Gian Maria nel paese delle meraviglie

Travestito da metafisica magico-ludica, l'*iperrealismo onirico e ironico* a un tempo di Gian Maria Suprani (in arte Gian Maria, pittore giramondo) sembra la smentita dichiarata del celebre paradosso picassiano "ci vuole una vita per diventare giovani". Per Gian Maria, semmai, non basta una vita intera per smettere di essere giovane. Anzi fanciullo.

Un' antica sotterranea astuzia infantile percorre la creatività di ogni epoca. In Occidente già Platone, nel "Fedone", vede muoversi dentro di noi un bambino che ha paura della morte. Dopo la dantesca similitudine poetica dell' "anima semplicetta che sa nulla", l'identità fanciullezza-poesia è tema caro a Keats e Leopardi e, con Henry Bergson ("Le rire"), ritorna in forma di sofisticato soggetto di analisi filosofica. Anche l'immaginario D'Annunzio titola una laude "Il fanciullo", mentre Giovanni Pascoli sviluppa una vera e propria "poetica del fanciullino", il cui senso profondo è così interpretabile: *solo la purezza dell'occhio dispone alla sapienza della visione*.

Nelle visioni *onironiche* di Gian Maria scorrono così tutti i sogni precedenti (e in particolare quelli vissuti nell'infanzia) sotto uno sguardo complice che rimane affettuoso e sorridente sia verso i propri ricordi sia verso l'osservazione del presente. Ne nascono *favole pittoriche* che non contengono una morale didascalica e perciò *si presentano piuttosto come fiabe*, in cui la sentenziosità tipica della favolistica cede totalmente il campo alla liberazione della fantasia.

L'artista (che pure elimina sistematicamente dal centro della scena gli uomini, sostituendoli con i loro oggetti da gioco) opera sempre *senza cedimento alcuno al disincanto*.

Come nel suo omaggio a Venezia dove transatlantici e vaporette e gondole sbarcano assieme in Piazza San Marco quasi condotti da un doge senza tempo o come nella serie dei Pinocchi dove il burattino dialoga con altri personaggi di Collodi oppure con Pulcinella ed altre maschere oppure scruta da lontano il traguardo della corsa seminascosto tra gli spettatori ferraristi dell'autodromo o se ne sta in disparte vicino agli altri giocattoli ormai divenuti *immobili balocchi di zucchero filato per il bimbo virtuale che forse verrà*. O come nel vascello fantasma, ormai pronto per salpare verso l'ignoto di un infinito oceano, ma che rimane fermo e misterioso: *un monumento inaccessibile allo spirito di avventura*. A significare che l'odissea reale rimane sempre al di qua delle Colonne d'Ercole.

Finchè, in un altro dipinto (per il Giubileo 2000), una vecchia barca mediterranea, carica di monumenti veri (i più famosi dell'Europa romana e cristiana), finalmente prende il largo verso il mare aperto, con destinazione tanto sconosciuta quanto chiarissima è la meta: portarli in salvo.

È una nuova Arca di Noè, alla ricerca del Monte Ararat del terzo millennio.