

Baci e abbracci

di **Ferruccio Giromini**

*introduzione al volume Ruggieri edizioni Mare Nero 2000*

“Basta scorrere lo sguardo lungo il già nutrito - solo in una decina d'anni - *cursus honorum* di Alberto Ruggieri per avere subito la conferma che la sua manualità e la sua mentalità, professionalmente, provengono dagli ambiti dell'illustrazione editoriale. Ma era già possibile accorgersene considerando la varietà dei suoi approcci alla figurazione, derivanti dalle diverse esigenze e bizze di un'ampia committenza che ogni volta chiede risultati più o meno su misura; o anche rilevando la sua abituale tendenza a costruire immagini "significanti", se non propriamente narrative, atte a condensare un'idea, a veicolare d'*emblée* il messaggio del testo che devono accompagnare.

Di fatto, la scuola dell'illustrazione è dura, è esigente. Chiede ai suoi di stare sempre svegli, coi sensi ritti; e di mostrarsi veloci, sia nel pensiero sia nell'azione; e di essere eclettici, ora nei contenuti e ora nella forma; e persino di sdoppiarsi faticosamente in abili agenti ed oculati amministratori di se stessi, ovvero della propria ditta-artistica-individuale. Un lavoraccio, insomma. Che può dare comunque non poche soddisfazioni. E che soprattutto - tra accumuli veloci di esperienze diverse - fa crescere in fretta, almeno professionalmente.

Nei casi migliori, tra i quali va annoverato quello di Ruggieri, dopo un po' tanto allenamento permette all'illustratore di trasformare il lavoro su commissione, che per definizione è costrittivo, in uno svincolato gioco di fantasia. Padrone dei propri mezzi, l'artista aumenta il proprio potere contrattuale con il peso della propria, adesso riconosciuta ed apprezzata, creatività. Ora si adegua meno, lui, ai desiderata della clientela; ed è questa, invece, che ormai lo sceglie e gli dà fiducia in quanto lo riconosce già adeguato alle proprie esigenze del momento. E' quando finalmente diviene più libero di esprimersi.

Ruggieri continua ad apprezzare, con lucidità, i confini dell'arte applicata:

"Una illustrazione è spesso il difficile equilibrio tra tempi, esigenze dell'editore, caratteristiche di stampa e di formato, compenso, gusto del direttore, necessità di comunicazione, peculiarità del tema da illustrare, creatività e mestiere. Per me avere una committenza è utile, mi aiuta a definire volta per volta il campo d'azione, mi dà quei limiti che mi impediscono di naufragare in miliardi di cose possibili".

Eppure, al di là di tutto ciò, ecco aggiungersi insopprimibile il richiamo selvaggio della pittura. Caparbia. In grande. Frutto gonfio di passione e volontà. Ampliata nel gesto e nel respiro. Oltre l'obbligo di conferire quella famosa "significanza" all'immagine, allora il produttore d'immagini può concedersi il lusso di sfornare prodotti che non significhino altro che se stessi. E cambia registro linguistico.

Così l'artista si trasforma, inevitabilmente, pur rimanendo se stesso. Ruggieri illustratore non può non utilizzare, seppure cum grano salis, gli artifici del Surrealismo (ma non tanto per adesione profonda alle istanze tipiche surrealiste, quanto per l'utile e dilettevole senso ludico). E Ruggieri pittore si lascia andare piuttosto alle suggestioni della scuola romana: riemergono indimenticati, tra monumentalità di forme Novecento, ora Carrà, ora Sironi, ora Casorati, "valori plastici" rivisitati però in una più attuale salsa piccante "fauve". E il *trait-d'union* che alla fine collega l'uno e l'altro, l'Alberto dei disegni e l'Alberto delle tele, è forse una certa

atmosfera metafisica di sospensione: in uno spazio e in un tempo immobili, che si contengono solo l'uno con l'altro, oppure ospitano le ibride idee platoniche di quanto verrà poi, disgiunto, a muoversi e ad invecchiare quaggiù nel nostro mondo.

Il visionario universo ruggieriano si stende in lande vacue, su cui danzano forme morbide cangianti. Sono sogni pastosi dove regnano, visti da vicino o comunque non da molto lontano, gli esseri umani: corpi, e soprattutto busti, teste, facce. Non è un caso che il formato prediletto dall'artista sia quello quadrato, o perlomeno quadrotto: è esattamente quello che meglio si concentra sul suo soggetto (sul suo oggetto), che meno si distrae con orpelli, fondali eccessivi, particolari inutili.

E poiché il dipingere è creare, e pertanto mai è troppo lontano da un atto sessuale, ecco scatenarsi in quel limbo pancromatico un'orgia di forme sensuose che si ricercano tra loro, le concave inseguendo le convesse, e viceversa, in un instancabile balletto di compenetrazioni. Si moltiplicano le combinazioni d'amanti. Il gioco in effetti si basa, anche questo, sul dualismo: due e uno: in alternanza mai stanca tra l'antinomia e la tendenza alla fusione panica. 1 e 2, A e B, X e Y si cercano, si inseguono, si abbracciano, si baciano, si divorano, perfino si fondono, e a volte invece quando si trovano si rifuggono (pensiamo a quei baci i cui protagonisti si pensano simmetricamente in fuga). Il tutto immerso nella gioia colorata della regressione - ma controllata, sapiente - al disegno infantile, nell'abbandono alla recitazione di un convinto ruolo ludens. Anche quando nelle composizioni impera la frammentazione, appare evidente l'atteggiamento di geometrica dispersione tipico del gioco, della rincorsa a squadre tra guardie e ladri, della conquista affannosa e ridente d'un fazzoletto colorato come pegno, del vagare ed acchiappare in tondo della moscacieca, del respirare da vicino fiati e sudori altrui in eccitante jam session - ma tutto congelato, lì, negli scomparti di un freezer ribollente di tinte vivaci, splendida contraddizione. E sempre più spesso sono immagini che non riescono a restare al di là dello schermo, ma debordano, si espandono al di qua della cornice, di modo che quella "fantasia" si riversi in questa "realtà". Sembra davvero, per Alberto Ruggieri, la visione che gli va a pennello."