

L'inquietudine esistenziale di chi rifugge dalla banalità è il sentimento che serpeggia, sotto un velo d'ironia, nelle paradossali riprese di Paul Harrison e John Wood, che giocano sul non-sense per sottolineare la disarmante casualità e ripetitività delle azioni umane. Ad ispirare i due artisti britannici è soprattutto il teatro di Beckett, quel senso di logorante attesa che pervade *Aspettando Godot*, specchio della società post-atomica, che ha fallito nel suo tentativo di cambiare.

Sono quattro i video in mostra allo Studio Trisorio: *Unrealistic Mopuntaineers*, *100 Falls*, *Diyvbie* e *10x10*. Nel primo si assiste ad una scalata senza fine, con due alpinisti che salgono e scendono, incessantemente, dalla stessa vetta, così come l'operaio di *100 Falls*, che cade ripetutamente da una scala sospesa. In entrambi si assiste al tentativo fallimentare di procedere per ritornare al punto di partenza in un infinito ripetersi di azioni. *Diyvbie*, invece, è ambientato in un fantomatico parcheggio, la cui immobilità viene interrotta da improvvise esplosioni, eventi straordinari che non mutano la sostanza delle cose. Come in un videogioco, le esplosioni si ripetono senza far danni in uno spazio che si ripropone uguale ad ogni inizio di partita. Ci si chiede, allora, se le esplosioni non siano la metafora di eventi programmati per mutare l'immutabile. Il video *10x10*, infine, mette in scena azioni bizzarre e spiazzanti come l'incendio di un cestino pieno di palline di carta, che hanno luogo in uffici asettici e arredati come scatole da regalo. Lo spettatore vede succedersi le scene come dai vetri di un ascensore che scende, senza mai fermarsi. Il tempo è annullato e l'attesa del piano terra si fa eterna.

Marco di Mauro