

# Gillo Dorfles

*Gli esseri*

*ibridi di Tamburelli*

*Non sono certo il solo ad avere sempre considerato il gioco come un elemento fondante e determinante dell'arte, soprattutto dell'arte visiva. Del resto già il grande Schiller aveva saputo individuare nello Spieltrieb quell'impulso giocoso quale portatore privilegiato dell'istinto al gioco per ogni forma creativa. E nel caso di Tamburelli, questo fantasioso e insieme robusto "fabbro giocoliere", tutta la sua produzione deve essere vista come un'operazione artistica - spesso di grande intensità - ma dove l'elemento*

*ludico primeggia. Altrimenti come giustificare i pesci volanti, le poltrone animalesche, gli strani animali variopinti - umanoidi, mostri, ibridi - che assiepano il suo studio officina. È soltanto considerando entrambi gli aspetti (quello pittorico e quello fabbrile) della sua vasta produzione che possiamo giustificare la presenza di una innegabile "vis formativa" e insieme di una innata passione per il racconto, la fiaba, la leggenda. (Che poi Tamburelli si sia anche dedicato con passione alle composizioni poetiche e a scritti leggendari non può certo stupire, anzi molte delle sue creazioni plastiche sono le figurazioni delle sue fantasie poetiche). La presenza delle due fondamentali componenti di ogni opera d'arte, la perfezione formale e tecnologica e l'inventiva immaginifica sono entrambi presenti in tutto questo lavoro, dove lo straordinario " mestiere artigianale" (ereditato dal padre) permette all'artista di incarnare nel metallo le più impensate invenzioni figurative. Non bisogna tuttavia trascurare il fatto che questa sbrigliata immaginazione può rendere non sempre "accettabili" quei lavori che non siano ambientati nella giusta maniera. Spetta, in certo senso, a chi usa e userà questi lavori di saperli situare in maniera che eccellano le loro qualità*

*anomale e paradossali e non contrastino con l'eventuale ambiente in cui vengano introdotti. La combinazione potrebbe essere pericolosa portando a sfiorare il kitsch alcune di queste curiose fantasie che invece denotano soprattutto una capacità inesaurita di trasformare persino gli oggetti domestici in esseri animaleschi come nel caso di certi mobili antropozoomorfi. Sarebbe un errore voler considerare alcune di queste opere alla stregua di consuete "sculture moderne" sottoponendole a dei criteri valutativi ormai desueti in realtà quello che colpisce maggiormente in molte di queste "creature plastiche" rane, uccelli, soprattutto pesci, ma anche pseudo poltrone e altri oggetti casalinghi è la notevole inventiva fantastica che li fa vivere in un universo del tutto lontano dalla consueta prospettiva d'un "ambiente borghese". Non par vero, in un certo senso, di potersi sedere su poltrone-insetti e di poter allineare sul proprio tavolo degli "animaletti bronzei", sorta di strani rettili a tutt'oggi inesistenti.*

*Milano, maggio 2010*