

Fabula Incroci

Giorgio Baldo

La mostra che inaugura il nuovo anno è nata dall'idea di celebrare il decennale dell'attività del Museo del Paesaggio aprendo un nuovo orizzonte alla sua ricerca; ci siamo lasciati prendere dal fascino che sempre abbiamo provato per il paesaggio del fantastico, quello che vivifica come un fiume carsico tutti i grandi libri dell'uomo.

Accanto al reale e alle infinite sorprese delle sue rappresentazioni ci siamo proposti di ritrovare e proporre nelle stanze del Museo le grandi narrazioni che rincorrendo mitologie, favole, avventure hanno nei secoli costruito un altro mondo accanto a quello vero, irreali certo nella sua fisica e nella sua consistenza di materia, ma vivo di immagini straordinarie, frutto esclusivo delle invenzioni della fantasia.

È l'*altro mondo* che nel corso dei millenni si è solidificato in parole e immagini accanto a quello reale.

È il regno della magia bianca e nera, delle metamorfosi ovidiane, degli eroi e delle "gesta".

O ancora, vivo apparentemente in una più umile dimensione, il mondo delle favole che spaziano dalle *Mille e una notte*, alle cupezze nordiche dei fratelli Grimm sino a quei capolavori che Calvino raccolse nei due straordinari volumi delle *Fiabe italiane*, germogliate nelle civiltà agricole dei borghi e città della penisola (e si potrebbe naturalmente continuare per pagine a elencare mondi che orbitano nel nostro immaginario e in primo luogo quel Pinocchio vanto del nostro ingegno).

Il mondo "altro" è vero, scorre di vita propria in un universo parallelo, fa perennemente covo e tana nella nostra fantasia, lascia traccia per ogni dove nella nostra memoria; perché nei ricordi sono infisse non solo le "fotografie" del reale che abbiamo visto con gli occhi aperti nel viaggio della vita, ma anche le narrazioni visive a cui abbiamo dato forma e che abbiamo memorizzato prelevandole da copertine di libri, dal cinema, dai fumetti, dalle illustrazioni, dai dipinti....

È un mondo vero; le sue immagini sono vere, i suoi paesaggi sono veri, le avventure lì raccontate con i loro eroi e storie sono vere; ci immergiamo in essi quotidianamente nelle sale del cinema, nello sfogliare un fumetto, una illustrazione, un dipinto.

Vivono; e in essi siamo sempre adolescenti con tutta la curiosità dell'età che scrive il futuro del possibile.

Così io e l'amico Stefano Cecchetto, che sin dall'inaugurazione del Museo è il compagno di avventura, ci siamo detti: perché non provare a fare al Museo del Paesaggio un racconto, una sorta di antologia del fantastico, un libro visivo che alcune di quelle storie le metta insieme?

Aprire l'occhio a un altro "paesaggio"?

La mostra che ne è risultata (e il volume che la contiene) si è creato in questi ultimi sei mesi; la breve guida che segue ne illustra le scansioni.

I dipinti e le installazioni sono opera di alcuni degli artisti che hanno presentato le loro opere in questo luogo; altri di loro saranno coinvolti per le edizioni future di Fabula.

Durante questi mesi il nostro Museo si è trasformato, ascoltando le storie che ci hanno raccontato (e talvolta costruito davanti ai nostri occhi) in un maniero d'altri tempi in cui ci è piaciuto giocare una recita antica, immergendoci ora nel ruolo del Gran Kahn che ascolta Marco Polo parlare delle Città invisibili (come non ricorrere ancora a Calvino!) ora in quello del re persiano Shahrīyār che ascolta Shahrazād per *Mille e una notte* raccontare storie che non finiscono mai.

Alcuni degli amici hanno prodotto dei lavori per l'occasione; altri hanno cercato nei loro studi per estrarne, come dal baule dei sogni conservato in soffitta, i dipinti (le serie) che potessero essere ricollegati al tema di Fabula.

Abbiamo poi incrociato le loro opere con quelle di nuovi ospiti.

L'illustrazione e il fumetto sono il mondo "nuovo" (ma solo nell'accezione di "nuova entrata" naturalmente) che entra per la prima volta nel nostro castello e che costituisce quell' *Incrocio* con la ricerca che abbiamo sinora svolto; la grande mostra di Mattotti, che si svolge quasi contemporaneamente alla nostra in Villa Manin di Passariano, ci ricorda che illustrazione e fumetto sono una delle forme artistiche più coinvolgenti e dinamiche del nostro tempo.

Quello che segue è una sorta di guida ragionata alla raccolta che abbiamo predisposto.

La mostra è stata divisa in due parti, collocate ognuna in uno dei due edifici del Museo del Paesaggio: l'ex scuola elementare da una parte e il Laboratorio dall'altra.

Nel primo edificio il tema di "Fabula" si è sviluppato in modo più libero da tesi e temi precostituiti, divenendo un "racconto di racconti", che abbiamo poi diviso in "capitoli" che sono andati quasi autonomamente a disporsi da se in una sequenza.

Di seguito ne diamo lo schema.

Primordi

Il viaggio comincia con una fantasia sulla *pre-historia*: con Ezio Gribaudo abbiamo allestito una sorta di set archeologico in cui l'artista ci presenta alcuni "ritratti" di chi, in tempi geologici, ha abitato prima di noi nel nostro pianeta: i dinosauri fanno bella mostra di sé portandoci ad altri paesaggi e ad altri tempi dell'avventura della vita.

Il *secondo* capitolo è dedicato al libro; il magico contenitore inventato per i tempi dei tempi per conservare in parole e immagini l'*altro mondo*, che la sapienza e la fantasia dell'uomo ha costruito nei millenni.

L'Archivio Cardazzo ci ha fornito alcuni libri d'artista che la Galleria del Cavallino ha commissionato ai propri artisti dagli anni '60 agli anni '80 del secolo scorso e che abbiamo *aperti* nella mostra (e nel catalogo) a mostrare l'esplosione della fantasia immaginativa che l'arte sa offrire alla vita. Mariapia Roncoroni ci presenta invece la sua riflessione amara - ma che mai si arrende al nichilismo - dei suoi libri *muti*, straziati dai chiodi che li vogliono sfregiare e chiudere, offendendo ciò che di nobile in essi si incarna: la conoscenza, l'utopia, la parola. (e quanti li hanno piantati e continuano negli sfregi)

I luoghi delle Fonti sorgive

Nel *terzo* capitolo "Sorgenti" abbiamo rincorso le tracce di un folletto che ci accompagna dai primordi del tempo e anima l'infanzia della specie: lo spiritello saltellante e perennemente in canto che ci impollina con il piacere del *gioco*; con la sua allegria ispira gli artisti nella creazione delle forme *felici* del mondo: lo possiamo vedere all'opera nel *bambino-artista* di ogni tempo (parafrasando Picasso: occorre trovare il genio che si è a sei anni) che nel tracciare segni e colori sorgivi in un gioco che fa il verso alla rappresentazione del mondo reale, compone con suprema leggerezza un universo di nuove parole e rappresentazioni.

Paolo Valle racconta, inondato da questa grazia, animali parlanti, re con la corona d'oro, musicanti di Brema; Nelio Sonego trasforma le geometrie della razionalità, i severi triangoli della misurazione, in farfalle vaganti nel cielo delle idee; i segni germogliano e si dispongono in geroglifici di senso, parole visive.

Il *quarto* capitolo è dedicato a un altro dei luoghi fertili dove nascono e crescono le immagini e le loro storie, il territorio *dell'onirico e dell'introspezione* sul sé.

Qualcuno guarda dal bordo della veglia a quell'enorme turbine che il nostro continente dell'io contiene e da consistenza visibile a quelle ombre di corpi metamorfici e paesaggi incongrui che il sogno ogni notte ci porta; gli enigmi dell'inconscio nelle rappresentazioni visibili degli artisti prendono forma determinata senza perdere la loro carica di interrogazione.

Lina Sari, Giovanni Cesca, Mario Schifano sono gli autori scelti per questa esplorazione.

Storie di amicizie e alterità

Sotto questo titolo abbiamo posto due racconti visivi dell'intimità.

Il primo, la *Stanza del figlio*, l'abbiamo prelevato dalla stanza di un ragazzo e trasportato integralmente in Museo. Il padre ha ricevuto dagli amici artisti una serie di doni che ha regalato al figlio; e il giovane li ha disposti nella sua camera in un ordine che compone una piccola mostra personale fatta da dipinti, disegni, manifesti; essa diviene rappresentazione della trasmissione di un affetto che diviene creativamente un nuovo fare, una nuova emozione. Il tutto è un racconto di sensibilità familiare che gioca con gli specchi. Il secondo, *Prigioniere* di Luigi Rizzetto, è il ritratto di una alterità femminile che non si lascia mai decifrare sino in fondo né mai riportare alla possibilità di uno svelamento definitivo; le sue prigioniere imparano le loro posture severe ed enigmatiche dal lavoro sugli equilibri impossibili dei giocolieri, si protendono in tensioni insieme epiche e liriche verso ideali e cieli e mari irraggiungibili, strette da legacci nel corpo della materia che imprigiona a terra i voli celesti dell'anima e della mente verso la comunione con l'infinito del cosmo e la poesia del notturno plenilunio.

Ma la rondine e il colibrì toccano le ferite del dolore, portano doni, ramoscelli terrestri di bacche rosse; il canto della vita non cessa.

Fabula

In questa sezione si trovano una serie di tavole tratte da un insieme di storie illustrate da alcuni grandi artisti italiani e internazionali; immagini che partendo o da alcuni dei grandi libri divenuti "classici" del racconto fantastico, o da una storia di loro invenzione, penetrano il mistero degli uomini e delle cose: dove le storie, anche in un piccolo segno a matita, nel tracciato di una linea, diventano sogno evanescente e insieme realtà tangibile.

Laboratorio

Nel secondo edificio del Museo, il Laboratorio, abbiamo condotto una sorta di esperimento; abbiamo cercato di affrontare il tema della civiltà contadina.

È il mondo morto nelle nostre campagne negli anni '60 del secolo scorso e di cui scorgiamo ancora, seppur confuse e annerite dal tempo, tracce e reperti che sembrano volerci ancora parlare.

Quel mondo vive nella nostra memoria: ne abbiamo tentato un racconto che inizia con la frase magica: *C'era una volta...*

Era un mondo fervido di immaginazione, intessuto di favole e storie raccontate alla sera nel filò, al caldo della stalla con la bocca aperta; un mondo del tempo lento, così diverso da quello affrettato della civiltà industriale e di quello perennemente connesso e tutto concentrato nell'attimo del presente della civiltà tecnologica.

Alcune di quelle storie antiche le abbiamo di nuovo raccontate, ritrasformate (e alcune reinventate) dalla immaginazione di Giovanni Cesca, Giani Sartor, Chiara Trentin, Silvia Bellinzani, Cristina Bettin, Francesca de Pieri.

Sono nuove voci per rallegrare il Filò al Museo del paesaggio.

E assieme a queste, più strettamente legate al ricordo del mondo antico, abbiamo scelto delle opere che da due punti di vista lo guardano dopo il suo tramonto.

Così da una parte abbiamo raccolto il suo ricordo felice, reso nell'opera lirica di Sandro Boccato; la campagna dell'infanzia e dell'adolescenza che nelle stanze della memoria fa parlare uomini, animali, natura con i versi della poesia.

Poi il ricordo del suo distanziamento; il suo precipitare nel nulla, la sua trasformazione in un nuovo di cui non si riconoscono più le rassicuranti fattezze, la pura vita sorgiva.

Quella civiltà scomparsa ispira un altro tipo di ricordo; ferita irrimediabilmente è divenuta incubo surreale. I contadini di Terenzio Trevisan ci fissano o ridono allucinati, contaminati della pazzia che ha sfregiato la natura; l'acido della tecnica e del chimico, la fabbrica della vicina Portomarghera in cui quegli stessi contadini vanno a lavorare negli anni '50 e '60.

E la natura nell'onirico si trasforma; uccelli, pesci, vegetali, diventano mostri o presenze inquietanti, lontane ormai dalla realtà del vissuto.

Le immagini surreali testimoniano la trasformazione "tragica" della natura, la sua sopravvenuta estraneità; persa la confidenza con il naturale, esso diviene per l'uomo d'oggi luogo di inquietudini e metamorfosi terrifiche, gli uccelli prendono sembianze mostruose, il mondo un incubo.

Ma ci sono i bambini.

Nella striscia di Veronica Ruffato che chiude la mostra con le foto dei reperti e del *Museo della civiltà contadina*, i bambini sognano ancora; nel letto dormendo assieme al lupo buono, ai pesciolini rossi, l'incubo si dissolve, la fantasia vola su ali potenti: va Venezia dove la poesia rimane di casa, e gli uccelli che sorgono al canto delle sirene d'acqua non sono mostri ma colombi con la coda color arcobaleno. La mostra che inaugura il nuovo anno è nata dall'idea di celebrare il decennale dell'attività del Museo del Paesaggio aprendo un nuovo orizzonte alla sua ricerca; ci siamo lasciati prendere dal fascino che sempre abbiamo provato per il paesaggio del fantastico, quello che vivifica come un fiume carsico tutti i grandi libri dell'uomo.

Accanto al reale e alle infinite sorprese delle sue rappresentazioni ci siamo proposti di ritrovare e proporre nelle stanze del Museo le grandi narrazioni che rincorrendo mitologie, favole, avventure hanno nei secoli costruito un altro mondo accanto a quello vero, irreali certo nella sua fisica e nella sua consistenza di materia, ma vivo di immagini straordinarie, frutto esclusivo delle invenzioni della fantasia.

È l'"altro mondo" che nel corso dei millenni si è solidificato in parole e immagini *accanto* a quello reale.

È il regno della magia bianca e nera, delle metamorfosi ovidiane, degli eroi e delle "gesta".

O ancora, vivo apparentemente in una più umile dimensione, il mondo delle favole che spaziano dalle *Mille e una notte*, alle cupezze nordiche dei fratelli Grimm sino a quei capolavori che Calvino raccolse nei due straordinari volumi delle *Fiabe italiane*, germogliate nelle civiltà agricole dei borghi e città della penisola (e si potrebbe naturalmente continuare per pagine a elencare mondi che orbitano nel nostro immaginario e in primo luogo quel Pinocchio vanto del nostro ingegno).

Il mondo "altro" è vero; scorre di vita propria in un universo parallelo, fa perennemente covo e tana nella nostra fantasia, lascia traccia per ogni dove nella nostra memoria; perché nei ricordi sono infisse non solo le "fotografie" del reale che abbiamo visto con gli occhi aperti nel viaggio della vita, ma anche le narrazioni visive a cui abbiamo dato forma e che abbiamo memorizzato prelevandole da copertine di libri, dal cinema, dai fumetti, dalle illustrazioni, dai dipinti....

È un mondo vero; le sue immagini sono vere, i suoi paesaggi sono veri, le avventure lì raccontate con i loro eroi e storie sono vere; ci immergiamo in essi quotidianamente nelle sale del cinema, nello sfogliare un fumetto, una illustrazione, un dipinto.

Vivono; e in essi siamo sempre adolescenti con tutta la curiosità dell'età che scrive il futuro del possibile .

Così io e l'amico Stefano Cecchetto, che sin dall'inaugurazione del Museo è il compagno di avventura, ci siamo detti: perché non provare a fare al Museo del Paesaggio un racconto, una sorta di antologia del fantastico, un libro visivo che alcune di quelle storie le metta insieme?

Aprire l'occhio a un altro "paesaggio"?

La mostra che ne è risultata (e il volume che la contiene) si è creato in questi ultimi sei mesi; la breve guida che segue ne illustra le scansioni.

I dipinti e le installazioni sono opera di alcuni degli artisti che hanno presentato le loro opere in questo luogo; altri di loro saranno coinvolti per le edizioni future di Fabula.

Durante questi mesi il nostro Museo si è trasformato, ascoltando le storie che ci hanno raccontato (e talvolta costruito davanti ai nostri occhi) in un maniero d'altri tempi in cui ci è piaciuto giocare una recita antica, immergendoci ora nel ruolo del Gran Kahn che ascolta Marco Polo parlare delle Città invisibili (come non ricorrere ancora a Calvino!) ora in quello del re persiano Shahrīyār che ascolta Shahrazād per *Mille e una notte* raccontare storie che non finiscono mai.

Alcuni degli amici hanno prodotto dei lavori per l'occasione; altri hanno cercato nei loro studi per estrarne, come dal baule dei sogni conservato in soffitta, i dipinti (le serie) che potessero essere ricollegati al tema di Fabula.

Abbiamo poi incrociato le loro opere con quelle di nuovi ospiti.

L'illustrazione e il fumetto sono il mondo "nuovo" (ma solo nell'accezione di "nuova entrata" naturalmente) che entra per la prima volta nel nostro castello e che costituisce quell' *Incrocio* con la ricerca che abbiamo sinora svolto; la grande mostra di Mattotti, che si svolge quasi contemporaneamente alla nostra in Villa Manin di Passariano, ci ricorda che illustrazione e fumetto sono una delle forme artistiche più coinvolgenti e dinamiche del nostro tempo.

Quello che segue è una sorta di guida ragionata alla raccolta che abbiamo predisposto.

La mostra è stata divisa in due parti, collocate ognuna in uno dei due edifici del Museo del Paesaggio: l'ex scuola elementare da una parte e il Laboratorio dall'altra.

Nel primo edificio il tema di "Fabula" si è sviluppato in modo più libero da tesi e temi precostituiti, divenendo un "racconto di racconti", che abbiamo poi diviso in "capitoli" che sono andati quasi autonomamente a disporsi da se in una sequenza.

Di seguito ne diamo lo schema.

Primordi

Il viaggio comincia con una fantasia sulla *pre-historia*: con Ezio Gribaudo abbiamo allestito una sorta di set archeologico in cui l'artista ci presenta alcuni "ritratti" di chi, in tempi geologici, ha abitato prima di noi nel nostro pianeta: i dinosauri fanno bella mostra di sé portandoci ad altri paesaggi e ad altri tempi dell'avventura della vita.

Il *secondo* capitolo è dedicato al libro; il magico contenitore inventato per i tempi dei tempi per conservare in parole e immagini l'*altro mondo*, che la sapienza e la fantasia dell'uomo ha costruito nei millenni.

L'Archivio Cardazzo ci ha fornito alcuni libri d'artista che la Galleria del Cavallino ha commissionato ai propri artisti dagli anni '60 agli anni '80 del secolo scorso e che abbiamo *aperti* nella mostra (e nel catalogo) a mostrare l'esplosione della fantasia immaginativa che l'arte sa offrire alla vita. Mariapia Roncoroni ci presenta invece la sua riflessione amara - ma che mai si arrende al nichilismo - dei suoi libri *muti*, straziati dai chiodi che li vogliono sfregiare e chiudere, offendendo ciò che di nobile in essi si incarna: la conoscenza, l'utopia, la parola. (e quanti li hanno piantati e continuano negli sfregi)

I luoghi delle Fonti sorgive

Nel terzo capitolo "Sorgenti" abbiamo rincorso le tracce di un folletto che ci accompagna dai primordi del tempo e anima l'infanzia della specie: lo spiritello saltellante e perennemente in canto che ci impollina con il piacere del *gioco*; con la sua allegria ispira gli artisti nella creazione delle forme *felici* del mondo: lo possiamo vedere all'opera nel *bambino-artista* di ogni tempo (parafrasando Picasso: occorre trovare il genio che si è a sei anni) che nel tracciare segni e colori sorgivi in un gioco che fa il verso alla rappresentazione del mondo reale, compone con suprema leggerezza un universo di nuove parole e rappresentazioni.

Paolo Valle racconta, inondato da questa grazia, animali parlanti, re con la corona d'oro, musicanti di Brema; Nelio Sonago trasforma le geometrie della razionalità, i severi triangoli della misurazione, in farfalle vaganti nel cielo delle idee; i segni germogliano e si dispongono in geroglifici di senso, parole vive.

Il quarto capitolo è dedicato a un altro dei luoghi fertili dove nascono e crescono le immagini e le loro storie, il territorio *dell'onirico e dell'introspezione* sul sé.

Qualcuno guarda dal bordo della veglia a quell'enorme turbine che il nostro continente dell'io contiene e da consistenza visibile a quelle ombre di corpi metamorfici e paesaggi incongrui che il sogno ogni notte ci porta; gli enigmi dell'inconscio nelle rappresentazioni visibili degli artisti prendono forma determinata senza perdere la loro carica di interrogazione.

Lina Sari, Giovanni Cesca, Mario Schifano sono gli autori scelti per questa esplorazione.

Storie di amicizie e alterità

Sotto questo titolo abbiamo posto due racconti visivi dell'intimità.

Il primo, la *Stanza del figlio*, l'abbiamo prelevato dalla stanza di un ragazzo e trasportato integralmente in Museo. Il padre ha ricevuto dagli amici artisti una serie di doni che ha regalato al figlio; e il giovane li ha disposti nella sua camera in un ordine che compone una piccola mostra personale fatta da dipinti, disegni, manifesti; essa diviene rappresentazione della trasmissione di un affetto che diviene creativamente un nuovo fare, una nuova emozione. Il tutto è un racconto di sensibilità familiare che gioca con gli specchi.

Il secondo, *Prigioniera* di Luigi Rizzetto, è il ritratto di una alterità femminile che non si lascia mai decifrare sino in fondo né mai riportare alla possibilità di uno svelamento definitivo; le sue prigioniere imparano le loro posture severe ed enigmatiche dal lavoro sugli equilibri impossibili dei giocolieri, si protendono in tensioni insieme epiche e liriche verso ideali e cieli e mari irraggiungibili, strette da legacci nel corpo della materia che imprigiona a terra i voli celesti dell'anima e della mente verso la comunione con l'infinito del cosmo e la poesia del notturno plenilunio.

Ma la rondine e il colibrì toccano le ferite del dolore, portano doni, ramoscelli terrestri di bacche rosse; il canto della vita non cessa.

Fabula

In questa sezione si trovano una serie di tavole tratte da un insieme di storie illustrate da alcuni grandi artisti italiani e internazionali; immagini che partendo o da alcuni dei grandi libri divenuti "classici" del racconto fantastico, o da una storia di loro invenzione, penetrano il mistero degli uomini e delle cose: dove le storie, anche in un piccolo segno a matita, nel tracciato di una linea, diventano sogno evanescente e insieme realtà tangibile.

Laboratorio

Nel secondo edificio del Museo, il Laboratorio, abbiamo condotto una sorta di esperimento; abbiamo cercato di affrontare il tema della civiltà contadina.

È il mondo morto nelle nostre campagne negli anni '60 del secolo scorso e di cui scorgiamo ancora, seppur confuse e annerite dal tempo, tracce e reperti che sembrano volerci ancora parlare.

Quel mondo vive nella nostra memoria: ne abbiamo tentato una racconto che inizia con la frase magica: *C'era una volta...*

Era un mondo fervido di immaginazione, intessuto di favole e storie raccontate alla sera nel filò, al caldo della stalla con la bocca aperta; un mondo del tempo lento, così diverso da quello affrettato della civiltà industriale e di quello perennemente connesso e tutto concentrato nell'attimo del presente della civiltà tecnologica.

Alcune di quelle storie antiche le abbiamo di nuovo raccontate, ritrasformate (e alcune reinventate) dalla immaginazione di Giovanni Cesca, Giani Sartor, Chiara Trentin, Silvia Bellinzani, Cristina Bettin, Francesca de Pieri.

Sono nuove voci per rallegrare il Filò al Museo del paesaggio.

E assieme a queste, più strettamente legate al ricordo del mondo antico, abbiamo scelto delle opere che da due punti di vista lo guardano dopo il suo tramonto.

Così da una parte abbiamo raccolto il suo ricordo felice, reso nell'opera lirica di Sandro Boccato; la campagna dell'infanzia e dell'adolescenza che nelle stanze della memoria fa parlare uomini, animali, natura con i versi della poesia.

Poi il ricordo del suo distanziamento; il suo precipitare nel nulla, la sua trasformazione in un nuovo di cui non si riconoscono più le rassicuranti fattezze, la pura vita sorgiva.

Quella civiltà scomparsa ispira un altro tipo di ricordo; ferita irrimediabilmente è divenuta incubo surreale.

I contadini di Terenzio Trevisan ci fissano o ridono allucinati, contaminati della pazzia che ha sfregiato la natura; l'acido della tecnica e del chimico, la fabbrica della vicina Portomarghera in cui quegli stessi contadini vanno a lavorare negli anni '50 e '60.

E la natura nell'onirico si trasforma; uccelli, pesci, vegetali, diventano mostri o presenze inquietanti, lontane ormai dalla realtà del vissuto.

Le immagini surreali testimoniano la trasformazione "tragica" della natura, la sua sopravvenuta estraneità; persa la confidenza con il naturale, esso diviene per l'uomo d'oggi luogo di inquietudini e metamorfosi terrifiche, gli uccelli prendono sembianze mostruose, il mondo un incubo.

Ma ci sono i bambini.

Nella striscia di Veronica Ruffato che chiude la mostra con le foto dei reperti e del *Museo della civiltà contadina*, i bambini sognano ancora; nel letto dormendo assieme al lupo buono, ai pesciolini rossi, l'incubo si dissolve, la fantasia vola su ali potenti: va Venezia dove la poesia rimane di casa, e gli uccelli che sorgono al canto delle sirene d'acqua non sono mostri ma colombi con la coda color arcobaleno.