Antonio Mascia è impegnato da oltre vent'anni in un'impresa che può sembrare assurda e bizzarra solo a chi non riflette sul fatto che la ricerca creativa, anche quando adopera supporti e strumenti semplicissimi e ipertradizionali, è per definizione il superamento di limiti arbitrari e spesso insensati – nell'arte come nella vita – con la riattribuzione di nuovi sensi a nuove forme vitali. L'impresa è quella di fendere e occupare uno spazio partendo da tecniche di assoluta bidimensionalità, come il disegno e l'incisione su carta.

Da incisore-stampatore lo fa amplificando a dismisura la dimensione dei fogli, e concedendo margini inauditi al bianco naturale della carta; e in parallelo valorizzando le lastre di rame, incise come armature del Cinquecento, e poi ritagliate e deformate come sculture capaci di vita propria. Da disegnatore lo fa soprattutto realizzando cartoline, ma stavolta rispettando con scrupolo tipologia e formato del medium. Si può immaginare qualcosa di meno "spaziale" e più minimalista di una cartolina? Eppure la cartolina è lo sguardo su un mondo che schiude anche il rapporto tra due persone, spesso di una profondità restituita anche da frammenti di parole ed emozioni, da una grafia vibrante, dalla scelta del soggetto come del francobollo. E poi la cartolina viaggia fisicamente nello spazio – talvolta per migliaia di miglia – e anche giunta a destinazione deve essere manipolata e rigirata più volte per funzionare al massimo delle sue potenzialità, cioè nel gioco di rimandi tra fronte e retro, immagine e testo: dove timbri e annulli filatelici interferiscono necessariamente con l'uno e l'altra.

La coerenza e la bellezza dell'immane progetto sono perseguite anche attraverso gli spiazzamenti morfologici degli esseri che popolano questo mondo infinito che si autoriproduce tra cassette postali e torchi da stampa. Che è fatto prevalentemente da ircocervi, cioè da esseri che vivono in gioiose simbiosi (metà uomini e metà animali; ma abbiamo pure oggetti che diventano animali, uomini che vivono negli oggetti e oggetti animati di vita) quasi sempre identificate da nomi che sono argutissimi *calembours*, e da un'ironia che sublima la quotidianità nell'immaginario della fiaba e del mito, della guerra e della zoologia, dell'arte e delle memorie familiari. Gli unici personaggi fissi e ricorrenti (ma sempre in vesti nuove) di questa incredibile *Wunderkammer* in perpetua espansione sono infatti l'artista e i suoi cari, che vivono da spettatori o il più delle volte da protagonisti questo flusso di coscienza grafico, e a loro volta ne sono vissuti. A renderlo vivo e plausibile è un segno guizzante che trascolora da Sergio Toppi a Hugo Pratt (e ci ricorda l'antico amore di Mascia per il fumetto) per celare dietro la *verve* del gioco combinatorio un orizzonte di riferimenti coltissimi, che riescono a far convivere Flaxman e Luzzati, Sutherland e Arcimboldo, la Magna Grecia e la pittura romanica, il museo e il tinello. E ci ricordano che guardare e descrivere (con parole e immagini) sono il cuore di ogni vero viaggio. E il vero viaggio è naturalmente dentro di noi.

Fulvio Cervini