

COMUNICATO STAMPA

SUPERPLASTICA

Sculture del disequilibrio

Castello di Casalgrande Alto (Re) dal 1 al 22 ottobre 2005

Anteprima per la stampa: sabato 1 ottobre alle ore 17.00

A cura di Ivan Quaroni

Si inaugura **sabato 1 ottobre** alle 18 presso il Castello di Casalgrande Alto a Casalgrande (Reggio Emilia), la mostra "**Superplastica. Sculture del disequilibrio**", curata da Ivan Quadroni.

L'evento, organizzato dal **Comune di Casalgrande** in collaborazione con le Associazioni Culturali **Arscenica** e **Otto contrade** e la **Galleria Annovi** di Sassuolo, intende documentare, attraverso le opere rappresentative di 12 artisti - **Valeria Agosti Nelli, Antonella Bersani, Andrea Bianconi, Gaetano K. Bodanza, Pierluigi Calignano, Robert Gligorov, Paolo Grassino, Marco Fantini, Carla Mattii, Matteo Negri, Alex Pinna, Adrian Tranquilli** - il progressivo sbilanciamento delle forme espressive plastiche a causa di un'iper-spettacolarizzazione della cultura odierna.

Dovendo competere con forme di comunicazione estremamente persuasive sul piano dell'immagine - dalla televisione al cinema, dalla rete informatica alla pubblicità - la scultura contemporanea ha mutato pelle, divenendo altresì una Superplastica. Superplastica è la scultura che registra le tendenze dominanti del disequilibrio e della sovrabbondanza, dell'eccedenza formale e concettuale, della ridondanza e della mutazione. Superplastica è scultura che percorre il bilico tra naturale e artificiale, configurando una pletora di nuovi linguaggi.

Superplastica. Sculture del disequilibrio raccoglie negli affascinanti spazi della Torre di Guardia del Castello di Casalgrande e dell'Oratorio di San Sebastiano le opere di dodici artisti contemporanei che indagano la dimensione plastica con assoluta originalità.

L'esposizione si configura come una sorta d'intrigante percorso tra le opere dei più interessanti scultori contemporanei, che parte dalle sale della Torre di Guardia del Castello di Casalgrande, facente parte del Sistema dei Castelli Matildici, e si conclude nell'aula dell'Oratorio di San Sebastiano.

Si tratta, peraltro, di un progetto che restituisce alla vitalità della cultura contemporanea gli spazi, appena restaurati, del Castello e dell'Oratorio di San Sebastiano di Casalgrande.

Superplastica. Sculture del disequilibrio è il primo dei tre grandi eventi dedicati all'Arte Contemporanea italiana ed internazionale con il quale l'Assessorato alla Cultura di Casalgrande intende rilanciare le attività culturali del Comune anche nell'ambito delle attuali arti visive.

ARTISTI: Valeria Agosti Nelli # Antonella Bersani # Andrea Bianconi # Gaetano K. Bodanza # Pierluigi Calignano # Robert Gligorov # Paolo Grassino # Marco Fantini # Carla Mattii # Matteo Negri # Alex Pinna # Adrian Tranquilli

CURATORE: Ivan Quaroni

VERNISSAGE: Sabato 1 Ottobre 2005 ore 18.00

PERIODO: 2 - 22 Ottobre 2005

SEDE: Comune di Casalgrande – Reggio Emilia. Castello di Casalgrande Alto, Via Castello.

INFO: Tel. 0522 998511; Tel. 0536 807837

ORARI: Giovedì, Venerdì, Sabato, Domenica – dalle 16.00 alle 20.00 e su appuntamento

INFO: Tel. 0522 998511; Tel. 0536 807837

www.galleriannovi.com

info@galleriannovi.com

Gli artisti in breve

Valeria Agosti Nelli

Nell'arte di Valeria Agosti Nelli il disegno e l'impiego di materiali fragili ed effimeri come la carta, il legno, la lana e la cartapesta, danno vita ad esili figure femminili, in bilico tra fragilità e forza, tra leggerezza e pesantezza.

La sua ricerca, dal carattere profondamente poetico, si profila come un'indagine sulla precarietà della condizione esistenziale, come un'incursione tra le pieghe di un'intimità che si riscopre inviolabile.

Attraverso l'uso di un disegno sapientemente stilizzato, l'artista fissa sulla carta una carrellata di ritratti sospesi, di rarefatte immagini in cui si fondono le memorie arcaiche dell'archetipo femminile e lo struggente espressionismo delle nevrosi contemporanee.

Le sue figure filiformi, siano esse disegnate o scolpite, sono la sigla di uno stile unico, maturato attraverso anni di disciplinato lavoro.

Antonella Bersani

Entrare nell'universo di Antonella Bersani significa ritrovarsi in un mondo sospeso tra fiaba e scienze fiction, un mondo in cui gli oggetti familiari della quotidianità (letti, appendiabiti, poltrone, gabbie per uccelli) cominciano a germogliare e a proliferare, ad espandersi nello spazio con voracità tentacolare, come dotati di un'intelligenza aliena che, sotto rassicuranti mentite spoglie, si rivela, un attimo dopo, ambigua e minacciosa.

Composte di oggetti domestici, rivestiti da una multiforme guaina di pannolenci, cucita e plasmata in foggia di tripudio floreale e lussureggiante crescita fitomorfa, le sculture della Bersani rappresentano una delle possibili e immaginifiche varianti del mito dell'Eterno Femminino. Presenze organiche, di forma vulvare e carnose escrescenze di palmare allusività, trasformano i manufatti dell'artista milanese in trappole dall'erotica attrattiva. L'eleganza, la grazia fanciullesca e il fascino seduttivo delle opere di Antonella Bersani, riportano in auge l'idea di una Natura ambivalente, accogliente e primigenio alveo di vita e morte.

Gaetano K. Bodanza

Nella ricerca plastica di Gaetano K. Bodanza si fondono un'impostazione tecnica tradizionale, figlia legittima della scultura anatomica classica e rinascimentale, ed un'interpretazione delle emergenze contemporanee legate da un lato ai temi della sperimentazione genetica, dall'altro alla spettacolarità dei linguaggi visivi del Cinema e del fumetto.

Adottando un linguaggio espressivo caratterizzato da un evidente gigantismo visivo - si tratti di paesaggi da cartolina o di super-uomini d'inquietante perfezione - Bodanza è impegnato a clonare la realtà nell'intento di fabbricare una "seconda natura", una natura artificiale mondata d'ogni impurità. Influenzato dalla lezione Pop americana e dal simbolismo profano dei comics, l'artista udinese fabbrica i suoi cloni di resina, dal gigantesco bimbo di *Mamma Mamma* al divismo trionfale di *American Trinity* fino alle sulfuree presenze di *Devil's Rock*, svelando le premesse illusorie dell'attuale pensiero occidentale, diviso tra l'ambizione verso un'impossibile ideale d'immortalità - complici l'eugenetica e la chirurgia plastica - e una sventurata etica antinaturalista, foriera d'imminenti catastrofi ecologiche.

E tuttavia, pur percorrendo il pericoloso bilico tra fascinazione e spavento, che un tempo avremmo indicato con l'appellativo di sublime, la scultura di Bodanza può essere letta anche alla luce di una paziente e disciplinata manualità, ultimo baluardo all'inevitabile dominio della realtà virtuale.

Andrea Bianconi

Andrea Bianconi, nato ad Arzignano (VI) nel 1974, è un artista di formazione eclettica. Frequentando laboratori di ogni tipo, infatti, Bianconi non solo ha appreso le tecniche pittoriche, ma anche quelle dell'incisione, della ceramica, della lavorazione del vetro e del ferro. Ha imparato il cucito da anziane signore e, infine, ha frequentato corsi di modellismo.

Dopo alcuni tentativi nel campo della figurazione, Bianconi ha elaborato una ricerca personale, in cui si serve di tutte le tecniche apprese per realizzare oggetti d'arte che chiama, di volta in volta, "Contenitori di Privacy" o "Spyetors". Si tratta di manufatti caratterizzati da una decorazione esuberante, al limite dell'horror vacui, oggetti di recupero sui quali l'artista interviene per mezzo di innesti, cuciture e nuove applicazioni al fine di trasformarne la destinazione d'uso. Nelle sue opere, la presenza reiterata di spioncini, lenti e brani di binocolo sono la conseguenza della sua ossessiva attenzione verso il tema del voyeurismo. Bambole, nani da giardino, oggetti domestici d'ogni tipo si presentano come strumenti pensati per "spiare la realtà".

Nell'arte di Bianconi si fondono, con originalità, le conquiste duchampiane sul ready made e le intuizioni disfunzionali di Antonio Riello e Andreas Slominski, mentre sul piano formale, prevalgono l'eccedenza decorativa e la verve ironica, elementi tipici del Neobarocco.

Pierluigi Calignano

Nato a Gallipoli nel 1971, ma residente a Milano, Pierluigi Calignano è uno dei più interessanti giovani scultori italiani. Nella sua ricerca plastica, caratterizzata da una spiccata componente ironica, Calignano assembla materiali come il cartone, il legno e oggetti di risulta per dare vita ad un universo in cui sono sovvertite le tradizionali destinazioni d'uso degli oggetti quotidiani. I suoi manufatti, come ad esempio il rinoceronte desunto da un'incisione di Durer ("Bianco S. Matteo", 2002) o il calice rubato all'immaginazione di Paolo Uccello ("1040 al vapore", 2002) sono tentativi ben riusciti di trasposizione dalla realtà bidimensionale a quella tridimensionale. Un percorso che Calignano spesso ama invertire, ricavando paradossalmente da una scultura il disegno progettuale che la sottende. La transizione dal disegno alla scultura e viceversa è, infatti, uno dei fili rossi dell'indagine di Calignano, cui si può aggiungere una spiccata propensione a ricostruire la realtà sotto il segno di un ironico sovvertimento di senso, come nel caso di "Macchina per l'incisione" (1998), in cui una delle ruote di una bicicletta per bambini è sostituita da un affilato tagliere da cucina, o ancora, come in "13 con un po' di calma", in cui ricostruisce un sottomarino, costellandone la superficie con decine di sturalavandini. Il cambio di segno dell'oggetto creato dall'artista è una pratica che sin dai tempi di Duchamp è entrata nel vocabolario linguistico della scultura contemporanea. Tuttavia, nell'arte di Pierluigi Calignano emerge anche una tenace vocazione alla sperimentazione, che rende i suoi manufatti così stilisticamente diversi l'uno dall'altro. Anche l'eterogeneità formale, controbilanciata dalla coerenza concettuale, costituisce, infine, uno degli aspetti precipui della scultura dell'artista.

Marco Fantini

Nato a Vicenza nel 1965, Marco Fantini s'iscrive nel 1983 alla facoltà di Architettura di Venezia frequentando, contemporaneamente, i corsi di Fotografia di Italo Zannier, durante i quali s'interessa ai temi dell'estraneità e dell'alienazione. Dal 1989 è in Messico, dove per due anni lavora come progettista nello studio di Enrique Nortel, architetto Decostruttivista presente alla Biennale di Architettura del 1997. Al ritorno dal Messico si dedica completamente alla pittura. La sua ricerca, inizialmente influenzata dal muralismo messicano di Rufino Tamayo come pure dall'esemplarità dei grandi maestri del Novecento, da Picasso a Depero fino a Sironi e Francis Bacon, si basa sulla reiterazione di pittogrammi ricorrenti, figure emblematiche come il teschio e Mickey Mouse, svuotate di ogni significato letterale e utilizzate come pretesto visivo per affermare l'assoluta autonomia della pittura. Mescolando le figure derivanti dalla realtà con quelle generate da un'immaginazione drammatica quanto surreale, Fantini evoca, nello spazio claustrofobico delle sue stanze, visioni stranianti dallo stile inconfondibile.

In bilico tra estrema pulizia formale e sapiente concessione al caos creativo, l'arte di Fantini si popola di figure in apparente contrasto, la cui opposizione finisce per stemperarsi entro i confini delle sue fluide derive.

Marco Fantini impiega il teschio come pittogramma, come grafema che, alla stessa maniera del suo Mickey Mouse, si slega dal suo significato letterale. L'artista, infatti, usa l'iconografia del

teschio come occasione per indagare i confini della pittura e della scultura, talora recuperando, come in questo caso, il linguaggio tipico del fumetto.

Robert Gligorov

Nato a Kriva Palanka (Macedonia) nel 1960, Robert Gligorov è un artista dal talento multiforme, capace di muoversi indifferentemente tra scultura e installazione, pittura e fotografia e di fabbricare immagini di sorprendente freschezza visiva.

La ricerca di Gligorov, improntata a un'estetica dell'esagerazione e del disequilibrio, in special modo nella produzione fotografica, recupera la tradizione dei grilli greco-romani e gotici, innestandoli nel contesto di una fantasmagoria di ibridazioni e mutazioni tra corpo umano, animale e vegetale. Il corpo ibridato dall'eugenetica digitale dei programmi di fotoritocco è il punto centrale del lavoro dell'artista macedone, benché, attraverso la ricerca pittorica e soprattutto scultorea e installativa, Gligorov abbia dimostrato di saper declinare l'investigazione sul corpo con maggior libertà. È il caso della scultura *OJ's hand*, in cui l'osservatore è inviato a provare l'inquietante ebbrezza dell'assassino calzando come un guanto la riproduzione della mano di un killer (OJ Simpson?).

Paolo Grassino

Paolo Grassino focalizza la sua ricerca plastica sull'utilizzo di un solo materiale, il PVC schiumato, tradizionalmente impiegato per la produzione industriale di tappetini da bagno.

Attraverso le sue spettacolari sculture e le sue installazioni, l'artista torinese propone una riflessione sulle derive della società attuale, sospesa sul crinale tra naturale e artificiale, in una lotta senza fine tra la vita e la morte. È il caso di "Analgesia" (2004), dove inquietanti sciacalli si aggirano tra le rovine di un catastrofico incidente stradale, ma anche del Mig precipitato al suolo di "Demolire democratico" (2005).

Quella di Paolo Grassino è altresì una ricerca che recupera in pieno il senso della manualità. L'artista, infatti, ritaglia strisce di gomma sintetiche con cui ricopre lo scheletro di ferro, legno e polistirolo delle sue sculture, in un paziente e lento lavoro di tessitura, che porta infine le sue opere ad un alto grado di spettacolarità.

Carla Mattii

Carla Mattii elabora esemplari di una flora fantastica che assume i connotati di una perfetta sintesi tra naturale e artificiale. L'artista, infatti, realizza fotografie, sculture e installazioni partendo da elementi naturali e organici, da fiori che scompone e ricompono in maniera del tutto inedita. La bellezza ricreata dall'artista è il prodotto di un processo creativo complesso, composto di diverse tappe creative.

Nei suoi primi lavori, Carla Mattii dava vita ad una serie di ibridi floreali assemblando, attraverso un processo di *cut and paste* analogico, fiori di specie diverse che poi fotografava e ritoccava al computer. In seguito, gli innesti della Mattii, prima relegati al solo ambito dell'immagine fotografica, sono stati "provati sul campo", come nel caso di alcune sue installazioni in cui gli esemplari ottenuti dalla forzata fusione di diverse specie hanno dimostrato di sopravvivere per il tempo di una mostra. Infine, portando alle estreme conseguenze l'idea di connubio tra naturale e artificiale, Carla Mattii ha elaborato i suoi *Kit* di montaggio, mescolando, sul piano della metodologia, pratiche di manipolazione manuale con virtuali elaborazioni in 3D e processi di prototipazione rapida. Così, i *Kit* dell'artista, composti di polvere di nylon sintetizzata al laser, rappresentano non solo nuove entità floreali, passibili di coinvolgere lo spettatore in un virtuale gioco di montaggio, ma soprattutto le quanto mai attuali filiazioni di un inarrestabile matrimonio tra natura e tecnologia.

Matteo Negri

Nato nel 1982, Matteo Negri è autore di una ricerca plastica interessata alle potenzialità espressive dell'oggetto. Appassionato di auto e motori, l'artista trasferisce in una gran varietà di materiali - dalla pietra al legno, dal gesso alla creta - le forme di oggetti recuperati nelle discariche della provincia milanese. Si tratti del carburatore di una moto Guzzi a due cilindri, del boiler di uno scaldabagno, del motore di una lavastoviglie o del serbatoio di una vecchia Bultaco, la scultura di Negri mira sempre ad esprimere il senso di potenza che sprigiona dalla materia.

Quelli che un tempo furono i cuori pulsanti della macchina, una volta isolati dal proprio contesto e abilmente plasmati, intagliati, modellati o scolpiti dall'artista, finiscono per

assumere una nuova identità, in cui il rigore delle strutture meccaniche si addolcisce nell'allusività di forme organiche e ventricolari.

Lontana dalla precisione mimetica della scultura iperrealista, l'arte di Matteo Negri sembra accostarsi agli oggetti con sguardo lirico, restituendo allo spettatore non solo la brutale energia del manufatto industriale, ma anche la sua metafisica magia.

Alex Pinna

Alex Pinna, nato a Imperia nel 1967, è artista versatile e sperimentale. Dopo aver indagato l'universo fumettistico e l'immaginario infantile, talora capovolgendone le strutture e le logiche narrative – realizza una scultura con l'odioso Beep Beep colpito dall'incudine, inventa un'installazione di piume gialle che suggerisce la tragica fine di Titti, mescola le identità di Spider Man e Topolino - si volge a una ricerca più intima, dove l'ironia, divenuta più sottile, si fonde con atmosfere liriche, dando luogo ad immagini delicate, al limite della rarefazione. I dipinti monocromi bianco su bianco e le sfere appartengono a questa fase creativa, che si accompagna, contemporaneamente, ai lavori in corda: gli *Alias*, figure che trasmettono una sensazione di fatica e di tensione e sono, al contempo, il segno di una concezione scultorea nella quale non è ammessa alcuna possibilità di "barare".

Adrian Tranquilli

Il nuovo ciclo di lavori di Adrian Tranquilli, intitolato *Theese Imaginary Boys* – storpiatura di una famosa title track dei Cure – prosegue la disanima critica sul valore simbolico e salvifico dei Supereroi. Diversamente da Ronnie Cutrone, per il quale l'eroe in calzamaglia e i personaggi dei cartoon sono varianti dell'immaginario Pop, Tranquilli considera i suoi Supereroi come il sintomo della debolezza dei modelli culturali occidentali. Dal punto di vista antropologico, l'artista pone sullo stesso piano la religione e il mondo dei comics, come espressioni del bisogno collettivo di costruire mondi paralleli e "realtà altre".

Non a caso, in *Theese Imaginary Boys*, ciclo che raccoglie una delle ultime serie di lavori, i supereroi di Tranquilli si trasformano in marionette. Realizzate in scala 1:1, sul modello iconografico dei fumetti anni '60, le marionette di Superman, Batman e l'Uomo Ragno alludono alla sconfitta degli eroi, alla loro progressiva sostituzione. Abbandonati a se stessi, negli angoli dimenticati di una New York da bassifondi, ridotti a chiedere l'elemosina all'ingresso delle chiese oppure a dormire, come derelitti, in letti di cartone, le icone di Tranquilli sembrano accogliere la lezione del *Dark Knight Return* di Frank Miller sulla decadenza dell'eroe. Invecchiati, stremati dalla fame, incalzati dal freddo e dalle intemperie, quelli che un tempo erano considerati Dei si aggirano ora, in quest'ennesimo *Futuro Imperfetto*, come fantasmi nell'ombra (*Four Imaginary Boys*). "Se l'eroe è la proiezione del bisogno collettivo del salvatore – dice Tranquilli – allora chi sta dall'altra parte dei fili? Noi o il modello culturale che esiste al di sopra dell'individuo?".