

MEMORIA OGGETTO COMUNICAZIONE QUOTIDIANO

Sono parole
dal valore straordinario,
che in questo contesto
sono unite
da un sottilissimo filo
che le tiene
saldamente legate.
Questo filo è l'arte.

Biblioteca Comunale "C. Calcaterra"
Piazza Monsignor Raspini n. 4 - Bellinzago (NO)

Per informazioni

PIER BERTOLO

cell. 329 3161595

www.pierbertolo.it

MARIO BRUGO

cell. 333 5891708

www.facebook.com/mario.arte.71

ROSA ELENA ORSINA

cell. 333 7366487

www.orsina.com

IPPOLITO VIOLA

cell. 377 1410845

ippolitoviola23@gmail.com

Grafica: R. E. Orsina



Con il patrocinio del Comune
di Bellinzago Novarese

Dal 20 aprile
al 12 maggio 2019

Inaugurazione sabato 20 aprile ore 11:00

LIBERARTE

MEMORIA, OGGETTO, COMUNICAZIONE E QUOTIDIANO

PIER BERTOLO
MARIO BRUGO
ROSA ELENA ORSINA
IPPOLITO VIOLA

Testo critico di:
FEDERICA MINGOZZI



MEMORIA

Il primo termine, memoria, è quasi sinonimo di arte. Entrambe infatti permettono, come diceva già Cicerone, di custodire le cose: la prima consente di custodirle in noi; la seconda, fuori di noi. In una società come quella in cui viviamo preservare il ricordo delle cose diventa virtù fondamentale e dà l'opportunità di gettare le basi di un presente tutto da costruire.

In questa dimensione si muove **PIER BERTOLO** che, attraverso la serie Giochi, ricostruisce trama e ordito di un passato che ognuno conserva gelosamente tra le cose più care,

nella memoria. Vedere ciò che lui, da artigiano fantasioso come ama definirsi, ha ricostruito è un'esperienza di grande portata, in cui perdersi per ritrovarsi. Ma cos'è gioco? È qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino bambini o adulti senza altri fini che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive; e cos'è arte? E qualsiasi forma di attività dell'uomo che mette in luce il suo talento inventivo e la sua capacità espressiva. Ed ecco che in Bertolo queste due dimensioni finiscono per coincidere in una fusione dinamica, dov'è il gioco si fa arte e l'arte diventa gioco.

OGGETTO

Oggetto è invece ciò che è posto di fronte a noi e che talvolta ci mette in difficoltà, perché ci costringe a prendere coscienza della realtà; così ci spinge a fare **MARIO BRUGO**, che sceglie di interpretare la quotidianità proprio attraverso gli oggetti che la riempiono, quegli stessi che sembrano indispensabili per il raggiungimento della felicità, ma che alla fine condizionano ognuno di noi.



Ed è un osservatore così empatico del mondo da interpretarlo causticamente attraverso i falsi miti che il mondo stesso ci propina, come fossero gli unici medicamenti possibili alla vuotezza del vivere. I materiali si piegano alle sue esigenze espressive e diventano oggetti di grandi dimensioni inseriti in scenari complessi, da leggersi come critica ad una società, la nostra, che non fornisce più risposte alle domande di senso che ognuno si pone.

COMUNICAZIONE

Invece vale mettere in comune, condividere. Come ha detto il filosofo Henri Bergson "La comunicazione avviene quando, oltre al messaggio, passa anche un supplemento di anima". È una constatazione

di straordinaria portata, perché pone l'accento su quello che è il significato più profondo del termine: non solo condividere un messaggio, ma soprattutto se stessi. **ROSA ELENA ORSINA** si muove in questa direzione, poiché attraverso le sue opere mette in gioco tutta se stessa.

In lei convivono l'attenzione fotografica con cui si guarda intorno (non a caso la fotografia è sua antica passione) e la capacità di raccontare storie attraverso i microcosmi che crea; questi si animano grazie alla sua abilità comunicativa, che rende vibrante ogni singolo frammento narrato, strizzando l'occhio con competenza alla grafica e alla pubblicità. Analizzando



le sue opere ci si rende conto che in esse prevale la funzione emotiva e che in questo modo l'artista mette in rilievo la sua psyche, la sua anima, quel supplemento a cui faceva riferimento Bergson e che lei ci dona.

QUOTIDIANO

Quotidiano, infine è la parola che meglio si addice all'opera di **IPPOLITO VIOLA**, il cui tableau è comunicazione allo stato puro. Papier collé raffinatissimi, che nobilitano il materiale povero della carta stampata fino a fargli acquisire una dignità nuova. È in questo modo che ammanta la realtà di connotazioni desuete, ma perfettamente comprensibili, poiché non ci sono filtri tra l'opera e il riguardante, che diventa protagonista di dinamiche sempre diverse,

ma in cui si ritrova perfettamente. Parole e immagini si inseguono in una ricerca senza fine, quasi ipnotica, in cui è facile perdersi; ma la capacità di Viola sta nell'indicare la strada, da seguire senza paura. Perché solo con il coraggio si può scegliere

la via. "Sapere aude" diceva infatti Kant: osa conoscere. E Dante ricorda che l'uomo è fatto per seguire la conoscenza.

Questa collettiva ci dà gli strumenti per farlo, perché solo con la conoscenza si illuminano le tenebre dell'ignoranza e attraverso le opere dei protagonisti il percorso è tracciato.



Federica Mingozzi
Aprile 2017