



# REPERTORIO

NICOLA CONSOLE

# X

A CURA DI ANNA LISA GHIRARDI

22.10.22 >> 30.11.22

## REPERTORIO X

Testo critico a cura

di Nicola Console

di Anna Lisa Ghirardi

**Nicola Console** presenta un'articolata mostra personale costituita da disegni, sculture, installazioni e film di animazione (**Alavagna; Repertorio X; Registro**), in cui le singole opere sono parte di un lavoro di ricerca compiuto nel corso degli ultimi due anni, che non si esaurisce in cicli autonomi, ma crea un sottile filo conduttore che si dipana, attraverso più mezzi espressivi, in un complesso processo creativo. L'artista si esprime infatti attraverso plurimi linguaggi, muovendosi dalla dimensione bidimensionale, propria del disegno e della pittura, a quella tridimensionale della scultura e della quarta dimensione della scenografia. Il suo è un processo di dialogo con l'opera d'arte, elemento calato nell'oggi, non come mero oggetto estetico da contemplare, ma come realtà con la quale interagire. Attraverso la sua opera afferma l'azione sociale e politica dell'arte, riconoscendo all'opera la potenzialità di generare riflessione e al pubblico una funzione attiva. Le molteplici immagini scaturite dalla pulsante immaginazione dell'artista, colte da un fervido repertorio di suggestioni, generano a loro volta immaginazione. E con essa si intende la capacità di pensare, svincolata da una elaborazione logica e legata ad un'esperienza sensoriale. L'importanza delle immagini come processo conoscitivo interiore è più volte stata sottolineata dalla psicanalisi, e senza scomodare Jung e seguaci, credo basti riflettere sulla propria esperienza per affermarne l'efficacia.

Console trasferisce nella forma dell'animazione, creata con video *stop motion*, i suoi disegni, generati da un corsivo impulso su fogli e superfici di ogni sorta, senza un intento di perfezionismo, quanto piuttosto di immediatezza e fedeltà al pensiero per immagini. I disegni, talvolta tracciati su taccuini, custodiscono la genesi del progetto, l'inizio di un percorso fisico, sensoriale e mentale, ma il disegno è anche verifica, riflessione finale di un percorso scaturito in forma.

Nel **video di animazione Alavagna** il disegno è il protagonista; sulla superficie di ardesia vengono create figure di oggetti, di architetture, ma anche di esseri viventi: insetti, animali ed esseri umani, alla figurazione si accompagnano misure e appunti, atti a comprendere il tema della costruzione. L'animazione conferisce l'azione, il movimento, introducendo il concetto di tempo. Il tempo è un elemento chiave del percorso dell'artista. Le sue immagini si muovono spesso avanti e indietro, con l'intento di svelare l'origine, la realizzazione di forme.

A tal proposito in **Repertorio X** alcuni disegni riprendono le radiografie realizzate su sculture di varie epoche (dal mondo ellenistico alle ballerine di Degas), mentre altri sono la trasposizione grafica delle radiografie eseguite direttamente sulle sculture create dall'artista. Queste radiografie per Console, fortemente incline al disegno, diventano un istintivo spunto di dialogo e confronto. Nel video **Registro**, è raccolta la sintesi grafica, in cui anche il pensiero si fa scrittura, annotazione, della genesi del progetto, per come dire della gestazione. In ogni caso il disegno rappresenta sempre un momento di meditazione, uno strumento di materializzazione dell'idea. Come del resto la riflessione, l'esame della storia, sul tracciato umano e di riflesso artistico, è per Console un percorso doveroso, essenziale.

I raggi X nell'ambito della scultura sono effettuati per indagini diagnostiche e conservative, rivelano le tecniche esecutive, svelano lo stato di conservazione e gli eventuali problemi tecnici che possono presentare le opere, a Console non interessano solo gli aspetti materiali, non secondari per chi crea

ancora con le mani e la materia, ma anche quelli metaforici. E in tal senso le radiazioni elettromagnetiche rivelano la parte nascosta dalla pelle scultorea. Le sue figure antropomorfe celano infatti sotto una pellicola di cemento una struttura in ferro, che ricrea l'anatomia ossea (tra cui anche rebbi di forchette per conferire la forma del piede), coperta talvolta da gommapiuma, trattata con il fine di restituire l'apparato muscolare.

**Repertorio X**, un ciclo di lavori costituito da disegni, sculture, radiografie e video, è denso di significati, è costituito infatti da immagini di repertorio, fotogrammi icastici dell'esistenza. Esplicito è il riferimento ai calchi di Pompei, ma sono evocate anche altre numerose figure, che viaggiano nel tempo, dall'esercito di terracotta alle salme delle catacombe dei Cappuccini, dalle vittime di mafia sepolte nei viadotti ai naufraghi delle emigrazioni clandestine. Sembianze di sparizione, riduzioni della realtà, simulacri. Come afferma Console, «ogni elaborato ha origine da una visione metalinguistica della rappresentazione e diviene significativa proprio in quanto artificio, marionetta nel teatro della morte». La paura, il sopraggiungimento della fine, il ricordo imperituro sono legati alle immagini degli uomini sopraffatti all'improvviso. Repertorio X tratta quindi il sentimento della perdita e del distacco, l'idea di catastrofe. I suoi calchi sono involucri di recessi misteriosi, sono emblema della condizione umana. Non sono calchi che parlano solo di morte, ma forme che raccontano anche la genesi, la vita stessa. Interessante è osservare come il racconto dell'artista sia costituito da frammenti, residui, memorie incorporati in brani di reinvenzione. Coesistono infatti due elementi in opposizione, da un lato quello drammatico dei soggetti e dall'altro quello emanato dall'energia vitale che costruisce e si dispiega. La scena dei corpi tormentati prende nuova forma, esiste nell'operato dell'artista, grazie ad un gesto vitale ed è da intendersi come forza trasformativa che nella distruzione cerca l'edificazione. L'allestimento ricrea lo scenario di un ritrovamento, di un disseppellimento, in cui giacciono resti, frammenti di una catastrofe, il tavolo su cui i residui sono disposti in modo ordinato, uno accanto all'altro, per paratassi, allude ad uno studio archeologico, punto di partenza per un'analisi atta a ricostruire la dinamica, le sequenze e gli incipit. Il tutto attraverso un altro infingimento, concetto caro a Console, che ha una lunga esperienza nell'ambito teatrale. La simulazione è la via per esplorare gli eventi, il vero e lo scavo, seppur figurato, è la via per portare alla luce il vero, per non eclissare nell'oscurità la storia. La sua ricerca passa quindi dallo scavo interiore, individuale, all'esperienza del collettivo, dei legami con le altrui esperienze, come del resto passa dal passato al presente, come l'artista afferma: «un fossile racconta sempre di una vita immanente condivisibile con i viventi».

L'artista tesse molteplici raccordi, muovendosi di continuo su piani opposti, ma connessi, dal passato al presente, dalla forma alla linea, dal volume all'ombra, in un'ambiguità percettiva che rende intrigante e complessa la percezione della poetica. Non di secondaria suggestione sono le ombre proiettate delle sculture, in un binomio che vede contrapporsi forme plastiche di cemento armato a figure scure e mobili: anime vaganti di esistenze sospese, nella loro corporeità cariche di memoria tragica, ineluttabile. Nell'opera di Console il disegno e la forma si susseguono, senza comprendere esattamente da dove abbia inizio il bando della matassa, ovvero se la prima idea sia stata suggellata da una forma concreta o da un'evocazione plastica, da una linea reale o idealmente tracciata. La sua opera rimane quindi tesa tra processo analitico di studio, costruzione, immaginazione e creazione, senza che nulla escluda l'altro. Tra realtà e fantasia, tra luci e ombre. Per assistere alla proiezione dei suoi video, non a caso l'artista ci porta all'interno di una tenda nera, una sorta di piccolo vecchio cinema familiare, suscitando una piacevole malinconia che affida la narrazione all'immaginazione.

**ufficio stampa**  
*e-mail*  
*mobile*

**Rossella Puccio**  
rossellapuccio@gmail.com  
+39 391.7933646