



MARIO CONSIGLIO: Salentino di nascita (Maglie, 1968) ma perugino d'adozione, l'artista ha studiato a Città di Castello e ha frequentato l'Accademia di Urbino. Esordisce verso la fine degli anni '80 con una serie di opere tridimensionali tra scultura e oggetto di forme organiche. La sua cifra si rivela però con la scoperta della lycra, tessuto dalla particolare consistenza cromatica e tattile, utilizzata come una vera e propria stesura pittorica. Così Consiglio riveste le sue sagome aggettanti in gommapiuma, per un risultato che unisce il pop delle immagini con tonalità acido-psichedeliche. Consiglio anticipa dunque quella sempre più numerosa categoria di artistiche intendono la pittura in maniera processuale e indiretta, ovvero il dipingere senza utilizzare materiali tradizionali ma avvalendosi di tecniche e lavorazioni diverse. Se i lavori dei primi anni '90 si presentano come un'overdose di colori e immagini, una sorta di esplosione del "Tutto" di Alighiero Boetti, le opere successive si direzionano verso il monocromo, optando per soluzioni più eleganti e minimali. Pur senza rinunciare all'immagine il nuovo ciclo compie un passo verso l'astrazione che si completa con gli attuali "Target" nei quali accanto alla lycra si utilizzano nuovi materiali plastici e catarifrangenti, in una sempre più sofisticata definizione del progetto.

Il lavoro di Mario Consiglio occupa un posto molto particolare nell'arte italiana degli ultimi anni. Si presenta infatti sotto forma di quadro, di opera a parete, con le tipiche caratteristiche della neopittura d'immagine ricca di forme e di colori, eppure contemporaneamente allude alla scultura implicando la tridimensionalità. Quelli che avremmo potuto chiamare quadri diventano quindi "cose", oggetti che a loro volta comprendono una gran quantità di piccole cose ed oggetti di cui l'opera stessa si forma. È un modo certamente nuovo questo di Consiglio di intendere la scultura, che sappiamo essere oggi assai poco praticata, di contaminarla, confonderla con altri linguaggi, dell'arte e non solo. Ma le (apparenti) contraddizioni non finiscono qui. Consiglio usa la lycra, un materiale sintetico, seducente al tatto, a cui dà forma riempiendolo con strati di gommapiuma, e confezionando il tutto su tavole di compensato. L'opera, gommosa e morbida, simula in qualche modo la tecnologia, i videogiochi, la nuova animazione al computer, ma allo stesso tempo riprende la vecchia attitudine del "fatto a mano", della pazienza artigianale, del lavoro di bottega. In sostanza, i lavori di Consiglio colgono spunti da un'iconografia attualissima ma sono fatti con una tecnica assolutamente desueta e deliberatamente fuori tempo: un cucitore fantascientifico, lo potremmo definire, tentando di cogliere delle analogie con il procedere in pittura di Cristiano Pintaldi, che utilizza immagini video riproponendole tali e quali in pittura con una tecnica minuziosa e una pazienza zen, un esercizio di abilità e una continua sfida a se stesso.

A prima vista i "quadri-sculture" di Mario Consiglio sembrano collocarsi in quell'area dell'arte italiana ludica e neopop (da Nespolo a Lodola, da Santolo De Luca a De Paris, per citarne alcuni) che affonda le radici negli anni Sessanta e si propone oggi, in un clima revival che tocca molti aspetti della cultura, come una derivazione finale della figurazione mediale dei primi anni Novanta. Eppure l'universo di Consiglio non è soltanto giocoso e disimpegnato, poiché presenta strani elementi di mostruosità, piccole e inquietanti deviazioni, un universo ad uso dell'infanzia ma dove poi in fondo c'è sempre qualcosa che non quadra. Sono favole, ma favole un po' cattive, dolci e morbide ma con una punta di distorsione e di sogghigno. Questo ricorda un certo modo di fare cinema, commerciale e insieme underground, da parte di alcuni registi che operano strettamente all'interno di un genere (soprattutto fantastico, ma anche noir o horror), e che conoscono talmente bene i meccanismi di costruzione della fiction da giocare sul sovvertimento delle regole stesse. Le "creature" di Consiglio sono dunque l'equivalente nell'arte dei Gremilins di Joe Dante e dei marziani di Tim Burton nel cinema: carini, morbidi, divertenti, fastidiosi, pericolosi, inquietanti, mostruosi.

Luca Beatrice

Ufficio Stampa per Bazar: Studio alfa

