

GIUSEPPE
OPISCOPE

cartonanimati

Dai diamanti non nasce niente, dal letame nascono i fiori ...

Fabrizio De Andrè



Un viaggio comincia sempre con una valigia ...

...Così anche quello dell'impavido raccoglitore di cartoni, del verace *cartonaro* della raccolta "differente".

Sono "partito", ma continuo a vivere in questo teatro stabile.

Sono emigrato con la fantasia insieme a questi cartoni per far vedere di che "impasto" siamo fatti, per riflettere sul recupero, non solo del nostro ambiente ma di noi stessi e di quei valori civili che abbiamo perso e che non siamo riusciti ancora a trovare.

Un viaggio legato alla mia terra, sposata dal mare, abbandonata dai pensieri positivi.

Un viaggio agitato da un gioco irrazionale, dal silenzio di un passato che non ritorna più.

Un viaggio alla ricerca di una vita nuova, non di una riproduzione della riproduzione, non la fotocopia di una realtà da ammirare soltanto da lontano.

Alla fine di un viaggio arriva sempre... un'idea.

Così, eccoli qui, gli ironici cartoni pensanti, pesanti, ondulati, modulati, accumulati, depositati, compressi, depressi, incompresi, ammassati, ammazzati, cartoni come case, come stazioni...

...Insomma cartoni "animati".

giuseppe piscolo







elle intenzioni dell'artista queste dovevano restare pagine bianche. Magari una macchia nera al posto del titolo che diceva pressappoco: "In attesa di critico", e poi una sequenza di fogli colorati come la neve di gennaio caduta in aperta campagna. Sono tanti i significati che una pagina da riempire si porta appresso. Ne sa qualcosa Ernest che, traumatizzato da un foglio di carta che restava desolatamente bianco, decise di dargli un tocco di colore, un rosso sangue da fucile impazzito che si intonava perfettamente con le sfumature tardo coloniali circostanti. Ne sanno qualcosa gli scrittori in crisi di identità e le comari in cerca di parole, gli idraulici alle prese con il manuale per riparare un rubinetto che perde, e un parrucchiere che ha appena bruciato una chioma in attesa di restauro non sapendo colloquiare con il timer. Poi alla pagina, a questa pagina, abbiamo deciso di darle un tono, una dignità quasi letteraria, di scriverci qualcosa perché le incomplete, come le cose sospese, come i percorsi interrotti e le idee maldestramente ritenute utopie, non ci hanno mai affascinato.

Così, per proseguire lungo l'eccitante filo del gioco (e del percorso-ricerca), afferriamo delicatamente la valigia di cartone di Piscopo, ne scrutiamo per un attimo il ventre e iniziamo con lei un viaggio che non sappiamo esattamente dove ci porterà ma che, come diceva il generale Garibaldi scrutando lo scoglio di Quarto: "L'importante è partire, Marsala arriverà".

Ci ha sempre stregato la dimensione del gioco, del ludus, quella che inizia con un girotondo e termina con la mosca cieca. Eravamo bambini, eravamo liberi, entusiasti della nostra fantasia che ci faceva volare meglio dell'Enterprise. Molto irrequieti e parecchio anarchici, consegnavamo al nostro mondo congegni assurdi sfruttando i "resti", quello che gli altri buttavano non riuscendo a vederci dentro niente altro che immondizia.

Noi bambini liberi, entusiasti e parecchio anarchici avevamo, invece, la straordinaria capacità di animare l'inanimabile, di dare forma al nulla, di piegare un pezzo di cartone fino a ricavarne una Durlindana in attesa di essere sguainata e di terminare un immaginario percorso bellico addosso a un nemico che si materializzava d'incanto.

Più tardi, scorrendo qualche libro di pedagogia, ci siamo resi conto che il gioco è parte integrante di qualsiasi percorso di crescita. Ai nostri tempi tutto iniziava con il gioco, la nostra vita di bambini e poi di adolescenti brufolosi, era fortemente condizionata dal gioco che diventava inconsapevolmente "delle parti" quando decidevamo di dar corpo alle ombre e fisicità ai nostri miti.

Non ci rendevamo conto che subito dopo il gioco ci saremmo imbattuti nella dimensione della "festa" (la crescita delle idee e delle emozioni), e del "rito", quella cosa che i frequentatori delle sagrestie (e a volte dei tribunali), chiamano ritualità.

Giunti alla ritualità l'infanzia, come il senso del gioco, era scomparsa e la giovinezza aveva lasciato il posto alla sete di affermazione ad ogni costo, alla rincorsa dei cinque minuti di celebrità diventati, con lo scorrere del tempo, istigazione a delinquere e competitività all'eccesso. Giuseppe Piscopo parte dal Gioco per disegnare Napoli e per lanciare una serie di messaggi. E parte, soprattutto, da un gusto sopraffino per l'analisi dei materiali indispensabile per piegarne l'uso alle esigenze dell'arte, per arricchirli con tocchi sapienti da illustratore a tutto tondo che trae da un senso dell'ironia mai fine a se stesso, lo spunto per esibirsi senza rete e senza vincoli stilistici. Simboli, tanti. Opportunità, innumerevoli. Bisogno di denunciare status ricorrenti usando le armi non convenzionali della comunicazione visiva, evidente, chiaro, lapalissiano come i "suoni lontani" della Napoli "cubista", o la "giacca

per forza” simbolo di poteri pietrificati e raggomitolati su se stessi.

Amara, in fondo, l’ironia di Piscopo, quasi una commedia all’italiana che per far piangere è costretta a far ridere. Molto “volo” di Eduardo, sempre lui, che riempie la scena con lo sguardo e il portamento: la voce viene dopo. Piscopo adotta simboli, segni, tratti. Li sommerge con la sua vocazione poetico-esistenziale, li modella come creta e li plasma come un panetto di plastilina che tinge le dita e profuma di fragola e vaniglia, tanto bambino e tanto uomo da lasciare stupefatti, incantati e pure sorpresi visto che di sorprenderci ne abbiamo ancora un bisogno maledetto. Allora ci addentriamo nel “gioco del 15” perché, un tocco a destra e uno a sinistra, speriamo sempre di riuscire a ricostruire un puzzle che dia senso ed emozioni alle giuste sequenze di qualunque cosa, Napoli compresa. E perché non discutere con “l’Annunciata”? Che ne sappiamo se la nascita è casualità o evento annunciato? E se fosse solo lo sciogliersi di un dilemma vecchio come il mondo: “Camminare da soli o farci guidare”?

Piscopo, ovviamente, ha deciso di camminare da solo, anche se resta meravigliato, quasi sorpreso, di fronte alle mille orecchie di cartone che occorrono per tornare a comunicare facendosi comprendere.

Voli, e ancora voli, mille decolli in un contesto che esalta le strutture classiche piegandole alle esigenze della satira, dell’ironia, della riflessione che diventa analitica quando ad essere presa in considerazione è la sedia “Mackintosh” della “Scala di Giacobbe”, quella con la spalliera lunga un’eternità che non si sa se occorre agli uomini per salire in cielo o agli angeli per scendere sulla terra. Un’opinione, da attenti osservatori di contesti quali siamo, l’abbiamo strutturata, ed è quella che sono gli uomini che tentano di arrivare al cielo, come in un’eterna Babele che ha il demerito di rappresentare solo un tentativo.

Il tempo di volgere lo sguardo e ci troviamo di fronte i “Cinque sensi”, un tour all’interno di noi stessi e del nostro rapporto con un mondo altro, quello che rifiutiamo visceralmente ritenendolo disumano, e che è composto dalle violenze e dalle guerre che ogni giorno i sensi sono costretti ad affrontare. Scrive Piscopo: “Vedere, assaporare, udire, toccare, odorare. Le sensazioni ci servono per vivere, non per morire”.

E il gusto per la vita, per tutto ciò che la caratterizza e la rende degna di essere vissuta, è racchiuso nei “Coppetielli”, arnesi apparentemente senza senso e senza logica, che rivestono però un’importanza fondamentale nella conservazione dell’aroma del caffè. Il “coppetiello” imprigiona l’essenza di un profumo con un gesto semplice quanto

efficace, uno di quei gesti a volte impercettibili, che riuscirebbero a dare un senso perfino alla nostra esistenza. Ma c'è un'opera, fra quelle che Giuseppe Piscopo propone in questa mostra, che più delle altre ci ha catturato per l'immediatezza della proposta e la bellezza della realizzazione, è un cavallo a dondolo di cartone sul quale saliremmo volentieri per farci un giro. È bello in sé, ha una coda "importante", uno sguardo dolce. Non è un mustang né uno stallone, è semplicemente un cavallo a dondolo che da bambini ci insegnava come percorrere le verdi praterie del cielo. Piscopo lo ha concepito e costruito pensandolo "libreria", lo ha ideato disponendo sulla sella libri e fantasticando sul fluire lento della lettura di un racconto, di un romanzo, di un saggio, magari di una raccolta di poesie d'amore. Libri cullati, dondolati, coccolati quasi fossero persone mentre non sono altro che emozioni neppure troppo nascoste.

Quel cavallo, questo cavallo, è un mondo niente affatto "eroico", per nulla guerresco, lontano mille miglia dal gusto per l'agone. È un cavallo-simbolo di una semplicità complessa, la stessa che governa e guida il mondo dell'infanzia serena, non rubata, non marchiata a fuoco dalle distrazioni degli adulti. In questo mondo, e su questo cavallo dalla coda importante e dagli occhi dolci, ci siamo persi per un po', dicendo a noi stessi che sì, forse vale la pena vivere e lottare e che sì, forse si può volare ancora sulle ali di un sogno. Sognare costa nulla, magari un po' di fantasia, magari tanta voglia di farlo.

La mostra di Giuseppe Piscopo è un open-space, un luogo ricco di suggestioni e di mille sogni ad occhi aperti, esattamente come quelli dei bambini, tutti fatti con lo sguardo limpido e il cuore che si libra nell'aria senza il bisogno di spinte, ai bambini basta volerlo.

Massimo Consorti
Direttore di UT



era una volta il *cartonaro*.

Un mestiere che non è mestiere, roba da “brutti, sporchi e cattivi”.

O forse più semplicemente un lavoro marginale.

Erano sempre in due e giravano di notte con l'*ape*, tre ruote e tanto rumore.

L'uno guidava e l'altro stipava.

Le strade ogni sera abbondavano di imballi, sistemati alla meglio di fronte alle serrande abbassate dei negozi.

Il *triciclo* spuntava dal nulla tossendo, la *stiva* alta e capiente, aveva l'aspetto di una torre, mobile, ondeggiante.

Il *cartonaro* alla guida si fermava ad ogni cumulo e lanciava in alto gli involucri; l'altro, in vetta alla torre, svelto arraffava, scardinava, ammassava, ripianava.

Poi via a raggiungere altri luoghi consueti. Altri giacimenti.

Rifiuti del commercio. Commercio dei rifiuti.

Oggi le claudicanti “torri notturne” colme di *refurtiva* non ci sono più:

di tutti i rifiuti che non ricicliamo affatto fa eccezione la carta e i contenitori per la raccolta (bianchi) sono i più svuotati. Merce.

Tanta materia prima a costo quasi zero che non necessita di discariche o inceneritori, tanta cellulosa che va dritta in fabbrica per altri imballi.

Privilegi anche tra i rifiuti. Merce.

Ma ancora sfugge alla “raccolta privilegiata” un buon quantitativo di potenziale cellulosa.

Qui da noi tutto è possibile.

E allora che spunti da un angolo ancora il *cartonaro* a rimuovere i cumuli cartacei (almeno quelli!).

O che compaiano dal nulla i poeti, gli unici a trovare (e restituire) dignità anche dove non può esserci.

Vorrei che uno di essi raccogliesse pezzi di cartone sparsi qua e là e ci consegnasse il senso vero di quegli “avanzi”. Che diventassero sbuffi di fumo, farfalle, nuvole.

Che diventassero un cavallino.

Un giocattolo per cullare i nostri pensieri.

Gaetano Gravina
Art director





Verba volant

cartone manent...

per strada.



cartonianimati

