

*Brevi biografie degli artisti***GLOCAL EMOTION****Think global, act local****Imparare a conoscere la propria storia e valorizzarla****Franco Ghirardi**

Nato a Carpenedolo (BS) nel 1938, in giovanissima età s'inserisce nell'importante scuola locale di disegno architettonico e ornamentale sotto la direzione del prof. Umberto Gardelli assistito dal prof. Simone Butti. Frequenta la scuola con ottimo profitto fino all'età di 22 anni, quindi, con il disappunto del suo insegnante che lo vuole fortemente all'Accademia delle Belle Arti, si dedica al lavoro del marmo con la sua famiglia.

La passione per l'arte viene da allora applicata all'ambito lavorativo, che assume qualità artistica, portandolo in giro per il mondo dove sviluppa notevoli e importanti opere di marmo e dove può acquisire un'ampia esperienza culturale e artistica.

Le opere di Franco Ghirardi prendono forma dal desiderio di vedere materializzato un pensiero coerente e passionale, attingendo il più possibile dalla creatività e dalla spontaneità, confidando in una continua fertilità di idee. Fatta l'opera, il piacere dell'artista nasce dalla contemplazione della stessa, ed il risultato viene giudicato dall'esecutore stesso in modo assai critico, evidenziando una continua ricerca di perfezione (derivante probabilmente dall'esperienza lavorativa sempre intesa alla massima qualità del prodotto finale).

Tematica fondamentale presente nelle sue opere è la rappresentazione dell'uomo, dal punto di vista fisico e intellettuale: si indagano le forme dell'uomo, della sua evoluzione, gli effetti delle nuove scoperte genetiche, ma anche le relazioni interpersonali e le emozioni in relazione all'ambito sociale (il gruppo) e del singolo (con varie facce e personalità). Tale caratteristica è evidenziata nella tridimensionalità delle opere, leggibili da diversi punti di vista, i quali evidenziano la variabilità e la complessità dei significati che le opere stesse rappresentano.

L'individuo è rappresentato con un intimismo malinconico, quasi sofferto, a cui però le forme raffinate e al tempo stesso vigorose danno grande vitalità. Ogni scultura è eseguita mediante modelli in plastilina o creta che consentono all'artista di plasmare con le proprie mani la materia e sentire il massimo delle sensazioni e delle emozioni interiori. Quindi, trovato il giusto equilibrio e la personale soddisfazione, l'opera è scolpita nel marmo, materiale classico e assai adatto allo scopo artistico, grazie agli innumerevoli colori e tonalità disponibili in natura e ai diversi tipi di finitura, in un alternarsi di ombre, riflessi e luminosità che tendono a completare la forma pura.

Stefano Bombardieri

Nato a Brescia, Italia, trascorre parte della sua infanzia nella bottega del padre, lui stesso scultore, dove sperimenta l'uso di tecniche e materiali artistici sviluppando applicazioni di grande originalità. Le sue influenze includono grandi maestri come Boccioni, Balla, Henry Moore e Piero Manzoni.

I successivi esperimenti lo portarono a sviluppare un approccio profondamente filosofico all'arte, scegliendo di concentrarsi su temi come il tempo e la sua percezione, l'uomo e il significato dell'esistenza e l'esperienza del dolore nella cultura occidentale.

Stefano ha descritto il suo lavoro come minimale ma anche concettuale, caratterizzato da una grande diversità di strumenti e mezzi artistici, come la videoinstallazione. Le sue sculture includono principalmente la fauna selvatica come argomento: balene, rinoceronti, coccodrilli ed elefanti. Questi grandi animali sono sospesi o intrappolati e schiacciati da montagne di bagagli. Sono del tutto credibili e hanno una presenza realistica con dettagli accuratamente riprodotti, plasticamente perfetti. Il loro aspetto realistico rappresenta la "verità" stessa, rendendoli surreali o inquietanti: affrontano il rapporto tra realtà e finzione, vita e immaginazione.

In questo zoo psicoanalitico, Stefano attinge alle memorie dei giochi dell'infanzia e all'ispirazione del momento. Per lui, un po' come lo era per Beuys, l'arte è una medicina, un balsamo per esorcizzare e curare l'animo umano dagli effetti delle luci e delle ombre della vita. Luci e ombre che, tradotte in scultura, riescono a toccare e a guarire i cuori di chi le guarda.

Ha esposto alla 52a e 54a Biennale di Venezia; al MAR di Ravenna; a Scope Basel, Basilea; al Grand Palais di Parigi; Skulpturenparke a Traun, Austria; Biennale UMAM, Le Chateau Musée Grimaldi de Cagnes; Union méditerranéenne pour l'art Deutsch museum di Belmont-sur-Lausanne in Svizzera.

Nel 2013 aderisce al gruppo The Italian Wave per esporre quindi in Turchia, Grecia, Romania e Lituania partecipando ad Art Athina, e Art Vilnius.

Angelo Confortini

Nasce a Virle nel 1950 si avvicina alla scultura fin da piccolo grazie al padre Girolamo già scultore. A 18 anni diventa insegnante a scuola Vantini, dove insegna scultura per 44 anni, allievo di Domenico Lusetti ha collaborato con gli scultori Pietro Cenedella, Mario Gatti, Giuseppe De Lucia, Giuseppe Rivadossi. vive e scolpisce tuttora a Virle.

Ivan Confortini

Nasce a Brescia nel 1980 si avvicina alla scultura da piccolo grazie a suo padre Angelo. Si laurea presso l'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano. Inizia ad insegnare scultura presso la scuola Vantini a 26 anni dove insegna per 15 anni. Ha insegnato nelle facoltà di Ingegneria di Brescia e presso l'Enaip, come docente di tecniche del marmo. Ha collaborato con gli artisti Fumio Itai, Renata Boero e Emanuele Rivadossi. Attualmente vive e lavora a Virle.

Armida Gandini

Diplomata in Pittura presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Da sempre il tema dell'identità è al centro della sua indagine e occupa un posto di primo piano nei suoi lavori, che si sviluppano mediante linguaggi diversi come il disegno, la fotografia, l'installazione e il video. Approfondire un tema attraverso prospettive diverse è per Gandini un modo congeniale per attuare una riflessione che diventa allestimento nello spazio.

Fin dal progetto Il bosco delle fiabe (2000), l'identità è indagata attraverso le esperienze di vita nella relazione con l'altro, con il mondo e con la storia culturale dell'uomo. Significativi a questo proposito sono i progetti dedicati ai Padri e alle Madri della cultura (vedi il catalogo Mi guardo fuori edito da Vanillaedizioni),

a cui rende omaggio con semplici gesti visivi di gratitudine. Rimane costante nel tempo il rapporto con la letteratura e con il cinema, che rappresentano una suggestione importante e dialettica.

Gandini ha partecipato a numerose mostre presso spazi pubblici e gallerie private, sia nazionali che internazionali. In occasione dell'ultima personale, *La terra e le fantasticherie*, all'interno delle sale di Palazzo Martinengo a Brescia, è stato pubblicato il catalogo edito da Skira e prodotto da Brescia Musei, che affronta con taglio monografico la ricerca dell'artista.

Carla Volpati e Renzo Nucara

Carla Volpati ha iniziato il suo percorso artistico alla fine degli anni novanta, con opere composte da "frammenti di natura" (ciottoli, piccoli sassi) dall'impronta quasi zen per arrivare a sequenze più complesse, all'uso deciso del colore e a maggiore varietà di materiali. A partire dal 2010, con la serie "Made in Italy", realizza cicli di opere: In fila per sette, Puppets e Inabox.

Renzo Nucara è tra i fondatori del gruppo Cracking Art. Alle installazioni con il gruppo ha sempre affiancato la sua ricerca artistica, che negli anni recenti si è focalizzata su opere in plexiglas: Stratofilm (strati di metacrilato che inglobano oggetti ritrovati o del quotidiano) e Shape (forme e animali che contengono altre forme) e attualmente sta sperimentando la Cryptoart.

L'installazione ARBRE MAGIQUE "MEMORY" di Carla Volpati e Renzo Nucara è un omaggio allo spirito libero e creativo di Lillo Marciano. Il progetto ARBRE MAGIQUE che Renzo Nucara e Carla Volpati portano avanti da alcuni anni nasce dall'incontro dei singoli percorsi artistici: gli animali di Renzo Nucara e i personaggi immaginifici, chiamati Puppet di Carla Volpati. Popolato o ricreato con la leggerezza delle sue sagome sospese, l'albero si trasforma in un Arbre Magique, sorprendendo spettatore e al tempo stesso trasmettendo a chi lo guarda un messaggio.

Cracking Art

Il movimento Cracking Art nasce nel 1993: l'intenzione è quella di cambiare radicalmente la storia dell'arte attraverso un forte impegno sociale e ambientale che unito all'utilizzo rivoluzionario dei materiali plastici mette in evidenza il rapporto sempre più stretto tra vita naturale e realtà artificiale.

Il termine Cracking Art deriva dal verbo inglese "to crack", che descrive l'atto di incrinarsi, spezzarsi, rompersi, cedere, crollare. Con il nome di cracking catalitico è anche chiamata la reazione chimica che trasforma il petrolio grezzo in plastica: per gli artisti è questo il momento in cui il naturale permuta in artificiale, l'organico in sintetico, ed è tale processo che essi intendono rappresentare attraverso la loro arte: "Cracking è il divario dell'uomo contemporaneo, dibattuto tra la naturalità originaria e un futuro sempre più artificiale.

Cracking è il processo che serve a trasformare il petrolio in virgin nafta, composto di molecole semplici alla base di migliaia di prodotti di sintesi, quali la plastica."

La plastica ha in sé le radici di una storia che dura da millenni, quella dell'uomo e del suo mondo, una storia piena di trasformazioni e di avvenimenti, un brano culturale vastissimo e profondo, in cui natura umana, artificiale e ambientale si uniscono in una formula concettuale che sfida le norme attuali dell'arte contemporanea.

"Cracking è quel processo che trasforma il naturale in artificiale, l'organico in sintetico. Un procedimento drammatico, se non è controllato, una scissione che ci mette tutti di fronte a realtà nuove."

Quest'ultima contrapposizione si riflette in particolare nella scelta dei materiali, e quindi nell'impegno sociale e ambientale assunto del movimento, il quale mostra un'accettazione consapevole della inevitabilità del fatto che il nostro mondo stia diventando sempre più artificiale.

Le opere sono realizzate per sollecitare una riflessione collettiva sui temi dell'effetto antropico sull'ambiente naturale tramite azioni performative coinvolgenti, in cui installazioni fuori scala – come i celebri animali colorati – invadono i luoghi più vari, dagli spazi propriamente deputati all'arte a quelli della vita quotidiana.

Rigenerare la plastica significa sottrarla alla distruzione tossica e devastante per l'ambiente donandole nuova vita e farne delle opere d'arte significa comunicare attraverso un linguaggio estetico innovativo esprimendo una particolare sensibilità nei confronti della natura.

Dorothy Bhawl

Dorothy Bhawl (Brescia, 1985) da sempre indaga sulle contraddizioni e le aberrazioni della società contemporanea, in particolare sulla dipendenza dai social network, sul razzismo, sul fanatismo ideologico e sulla discriminazione in generale; lo fa allestendo i suoi inconfondibili set fotografici, creando dalla scenografia ai costumi, con colori irreali, cromie acide che definiscono un senso grottesco di malinconia, ma anche attraverso la pittura, la scultura su una particolare pasta di sua invenzione e l'incisione su vetro, tecniche utilizzate in modo provocatorio per evidenziare le aberrazioni umane attraverso mostruose ricostruzioni dell'anatomia umana, spesso mixata con oggettistica tech e loghi di multinazionali. I suoi temi vengono indagati ricostruendo in un contesto reale una simbologia mistica ed esoterica, affascinante e complessa, nella quale molteplici oggetti, gingilli multicolor, segni concettuali, uniti all'arte del travestimento si mescolano seguendo magiche alchimie in stile Neo-Pop per generare sempre nuovi significati, in forte contrasto con il codificato linguaggio massmediatico.

Ha esposto in occasione di numerose mostre personali e collettive in Italia e all'estero: a Londra, Berlino, Parigi, Amsterdam, Vienna, New York e Hong Kong; è presente a importanti rassegne: Fuori Biennale di Venezia, Salone del mobile di Milano, Biennale Internazionale di Fotografia di Arezzo, The Blank Art Date, lo Street Art Festival di San Gervasio (Bs), dove presenta le sue opere accanto a Banksy, Parmiggiani, Villeglé e Christo, Artrooms Fai Junk Food a Roma, la Biennale di Soncino. ArtDate a Bergamo, ImageNation. Berlin Photo Festival, International Photo Exhibition di Parigi e Arles. Le sue opere sono state scelte come copertine di diversi romanzi pubblicati negli states per la Grindhouse press, Ohio. Di recente, Hystrio, Frattura Scomposta, Berlin Art Fanzine Magazine, Dentrocasa, Architectural Digest, Mistero Magazine, ImageMag, Vanity Fair e Marie Claire e quotidiani nazionali gli hanno dedicato importanti contributi.

Gianpietro Moretti

È nato a Brescia nel 1955. È pittore e scultore: pittore per elezione, s'è infatti diplomato in pittura all'Accademia di Brera, ed è scultore per l'apprendistato nel laboratorio del padre, lo scultore Ersilio, da cui, dipingendo, voleva forse rendersi artisticamente autonomo. Uno sguardo d'assieme alla sua ricerca artistica rivela uno sviluppo organico poiché vi coesiste la stessa "concezione del mondo" che si materializza nei due linguaggi della scultura e della pittura a secondo della sua condizione d'animo. È dunque il suo, un desiderio di comprensione del senso misterioso della vita e di una rinascita attraverso la materializzazione delle sue opere. L'artista, di deciso temperamento artistico, riservato e appartato come persona, dipinge e scolpisce parallelamente senza essere mai ripetitivo e realizza opere di forte impatto emotivo che rende non contingenti anche quando sono dettate dalla committenza. Espone tuttavia con moderazione i suoi lavori preferendo rinnovare continuamente la sfida con se stesso nel suo laboratorio dove si confronta con varie

esperienze figurative e con vari materiali di cui ha dato prova di competenze notevoli. Nella sua ricerca ritornano costanti le simbologie dei contrari: maschile e femminile, pieno e vuoto, positivo e negativo, yin e yang, ombra e luce come principi costitutivi dell'universo e anche come "segni" della loro complementarità. Le sue opere di una figurazione non naturalistica sono "forme" modellate con sapiente abilità e con simbologia di vita, dove emerge tutta la sua controllata abilità. Tra le opere pubbliche sono da ricordare il "Monumento ai Caduti di Rezzato che ha realizzato da giovanissimo nel 1976; Monumento per gli infortuni sul lavoro in bronzo, a Lumezzane 1977; Pietà ai caduti di tutte le guerre, in bronzo, a Lumezzane 1979; Madonna del cavatore in marmo, a Botticino 1982; Madonna del minatore in marmo, a Berzodemo 1983; pala d'altare di Canossa, Bedizzole, 1989; Tondo Naghdi, in marmo, alla Piramide Cestia di Roma 1993; altare e amboni in marmo nella chiesa parrocchiale di Misinto (Mi); Ritratti dei benefattori coniugi Baiguera, dipinti su tela nella quadreria Spedali Civili di Brescia 2000; Busto Arturo Benedetti Michelangeli, in bronzo, Teatro Grande di Brescia 2001; Sculture per il gemellaggio Mazzano – Saint Germain des Fosses 2003; Monumento Pietro Boifava, in marmo, Serle 2004; Bassorilievo con figure per il Monumento vittime del terrorismo, in marmo, Rezzato 2008; Angelo Annunciante, in gesso, centro sociale di Mazzano 2009; Altorilievo S. Lorenzo con sei figure, in marmo, Parrocchiale di Nuvolera 2010. Numerosi sono i busti in marmo e bronzo nelle collezioni private e pubbliche, a Monza, a Benevento, a Roma, a Costa Volpino (BG), Parigi e in vari paesi della Provincia di Brescia. Dal 1999 l'artista realizza installazioni ambientali utilizzando materiali lapidei nobili e di scarto della lavorazione industriale e artigianale del marmo, come riflessione sulla funzione dell'Arte e dell'Artista nel mondo contemporaneo. Si ricordano, nel 2009, in occasione della visita di SS Benedetto XVI a Botticino, "I cavaatori e i marmisti dai primi del '900 a oggi salutano il Papa"; nel 2002 di forte impatto emotivo, l'installazione a Brixia Expo "Non solo pietre"; l'impressionante "Pietrapietra: storia con via d'uscita" che nel 2005 ha visto ben 30 blocchi di Botticino di 300 quintali ciascuno, utilizzati per costruire una spirale (m. 40x17x8) in cui un centinaio di sculture prendevano vita in una successione di immagini concatenate. Infine è del 2010 la "Scultura ritrovata" allestita in una cava attiva di Botticino, a rappresentare il suo legame con la valorizzazione della cultura e del territorio del bacino lapideo bresciano. Gianpietro Moretti ha studio e laboratorio a Virle Rezzato (BS)

Ivan Confortini

Nato a Brescia il 20 marzo 1980, residente a Virle in via Cesare Battisti, 10. Laureato nel 2003 in scultura presso l'Accademia delle Belle Arti di Brera a Milano. Dal 2004 svolge attività di artigiano presso lo Studio Bottega Confortini a Virle, portando avanti una tradizione che dal 1572 continua a tramandarsi di generazione in generazione caratterizzandosi per la creazione di sculture originali. Dal 2006 svolge attività di docenza presso la Scuola delle Arti e della Formazione professionale Rodolfo Vantini sia nei percorsi diurna di qualifica professionale che nei corsi serali di scultura e scalpello. Ha collaborato con numerosi architetti ed artisti tra i quali Fumio Itai, Celina Spelta, Renata Boero e Pietro Cenedella.

"Abilità artigianale e ispirazione artistica, tradizione ed innovazione si coniugano nel lavoro di Ivan Confortini che nella natura trova una fonte di ispirazione per forma e contenuto. L'opera d'arte nasce così da un legame indissolubile tra uomo e natura che non è solo qualcosa da osservare, indagare ed emulare, ma si trasforma anche nella ancestrale riscoperta delle origini e delle emozioni autentiche che fanno tradursi nel linguaggio simbolico della creatività.

Renzo Nucara

(Crema 1955) si diploma al Liceo Artistico di Bergamo nel 1973. Frequenta l'Accademia di Brera di Milano. La sua prima mostra personale risale al 1977 presso la Galleria Ticino di Milano.

Negli anni 80 il suo lavoro si articola intorno al tema del Diario. Emozioni, sensazioni, ‘fatti del giorno’ vengono scritti di getto sulla tela. Sono frasi spesso al contrario o frammentate, perché volutamente collocate nello spazio tra l’esplicito e il celato, tra ciò che vuol rivelare e ciò che si preferisce tacere.

Negli anni successivi la scrittura diventa segno, la tela cede il posto alla tridimensionalità, entrano in gioco nuovi materiali - legni, oggetti trovati, pellicole trasparenti - con i quali crea i Box della memoria prediligendo un approccio tra l’ironico e il ludico.

Torna alla bidimensionalità con i Reperti che caratterizzano la sua produzione artistica degli anni 90. Sono forme che rimandano all’idea di un oggetto già corroso dal tempo, realizzate dapprima in cartapesta e gommapiuma, poi in materiale plastico sul quale si addensano strati di colore, granuli, pigmenti, elementi del mondo naturale.

Nel 1993 fonda insieme ad altri cinque artisti il gruppo Cracking Art. Materia d’elezione è la plastica che diventa anche veicolo di impegno ecologico e sociale. Partecipa con il gruppo, alla 49° Biennale di Venezia con l’installazione Sos World: più di un migliaio di tartarughe di plastica riciclata e dorata che occupano i giardini intorno agli storici padiglioni. Torna alla Biennale, sempre con il Gruppo, nel 2011 e 2013.

A livello individuale continua la sua ricerca artistica, incentrata nei primi anni del duemila sui Resinfilm, stratificazioni di resine, pigmenti, oggetti naturali e artificiali, matrice delle serie successive in plexiglas Stratofilm, Shape e Lighting shape.

In tempi recenti è entrato nel mondo della Cryptoart, creando opere NFT (non-fungible token), che ne attestano la proprietà digitale

PROGETTOUTOPIA

E’ un Format critico che prende l’avvio nei primi anni 2000 attraverso la collaborazione tra Piero Cavellini, che ne elaborava i testi introduttivi, e Lillo Marciano, che ne coordinava l’immagine.

Partendo dall’analisi obiettiva del lavoro critico di GAC (Guglielmo Achille Cavellini) che dal 1971 aveva espresso concetti antesignani relativi al Sistema dell’Arte dando forma alla sua idea di Autostoricizzazione che, attraverso l’Arte Postale (Mail Art). diffondeva in ogni angolo del mondo.

Tutto ciò si era espresso attraverso le sue famose “Mostre a domicilio”, Cataloghi autoprodotti in 10.000 copie ed altri strumenti visuali che ne estendevano i concetti. Attraverso questa operazione comunicativa raccolse consensi ed opere che formano l’attuale “Museo di Mail Art”

E’ proprio da questo atteggiamento critico-artistico che il Progetto prende forma iniziando ad elaborare il concetto di “Non-opera” e soprattutto progetti espositivi di “Arte Pubblica” sostenuti dall’idea di “Non-Luogo”. La prima realizzazione pubblica ebbe luogo nel 2005 con “Il Museo di Arte Contemporanea del Carmine” che prese forma nell’espore alle finestre di un vetusto edificio del quartiere copie di opere di famosi artisti internazionali, con l’idea di supplire alla mancanza di una simile istituzione nella Città.

La forma espositiva del Progetto è proseguita poi con numerose iniziative fino a giungere all’idea di “Museo mobile cavelliniano”, prevedendo una formula itinerante.

Ora che uno degli ideatori è purtroppo scomparso il Progetto non può che autostoricizzarsi veicolando le proprie vestigia.