



Mario Gamero e Pinetta Colonna Gamero

una coppia nella vita e nell'arte

Opere dalla Raccolta De Caria Taverna, Torino

a cura di

Alfredo Centra Francesco De Caria Donatella Taverna



In copertina

M. Gamero, *Solchi sotto la neve*

P. Colonna Gamero, *Neve*



COLLEGIO SAN GIUSEPPE
dei Fratelli delle Scuole Cristiane



Mario Gamero e Pinetta Colonna Gamero

una coppia nella vita e nell'arte

Opere dalla Raccolta De Caria Taverna, Torino

a cura di

Alfredo Centra Francesco De Caria Donatella Taverna

Febbraio 2015

Collegio San Giuseppe, Via S. Francesco da Paola 23, Torino

www.collegiosangiuseppe.it - direzione@collegiosangiuseppe.it

La presente iniziativa intende proporre all'attenzione del pubblico l'opera di Mario Gamero e di Pinetta Colonna Gamero attraverso l'esposizione delle opere pervenute alla Raccolta d'Arte De Caria Taverna, in Torino, in seguito al lascito testamentario col quale Pinetta Colonna designò quali responsabili a ricordare con manifestazioni opportune l'opera propria e del marito, la signora Elisabetta Bertolone, allieva del Gamero, il sig. Giuseppe Scaranello e i due pubblicisti e collezionisti Francesco De Caria e Donatella Taverna. Da parte loro questi ultimi hanno presentato a più riprese dipinti dei due artisti in esposizioni collettive; in questa occasione - facendo riferimento all'intelligente, meritoria e pubblicamente riconosciuta politica culturale del Collegio San Giuseppe sotto la direzione di Fratel Alfredo Centra - essi offrono al pubblico la possibilità di fruire di un significativo numero di dipinti dei due pittori, un loro profilo biografico e critico, con l'intento di ridestare l'interesse nei confronti dei due artisti, in vita illustri, molto stimati e valutati, e dopo la scomparsa lentamente scivolati verso un immeritato oblio.

Donatella Taverna Francesco De Caria



Mario Gamero - Paesaggio, disegno al mallo di noce, 1942

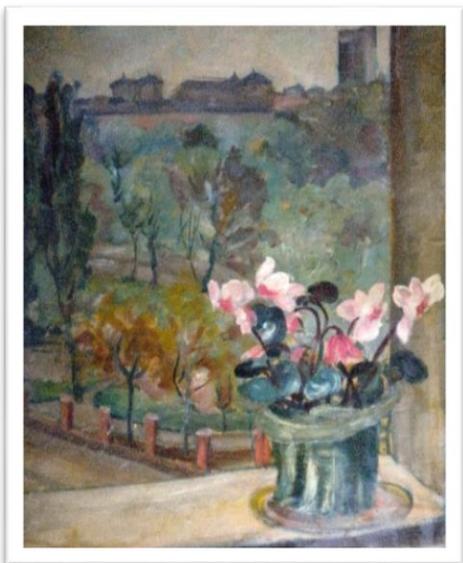
Pinetta Colonna (1909-1996)

Pinetta Colonna, che sarà pittrice e compagna di ricerca artistica di Mario Gamero, più giovane di lui di qualche anno, nasce a Torino nel 1909, in una famiglia colta e alto borghese: sua madre, milanese, è appassionata di letteratura e attenta agli ambienti intellettuali nazionali; il padre è un chimico di origine abruzzese, trasferito a Torino, dove ha percorso una brillante carriera di docente universitario e di dirigente dell'Istituto chimico "Sclopis" di Corso Giulio Cesare. Una famiglia colta e di alto rango, dunque.

L'ambiente culturale in cui cresce l'artista è quindi molto stimolante e squisito: fin da bambina viene istruita nella musica - suoi maestri sono Cesare Boerio ed Ermenegildo Gilardini, personalità illustri - e nella pittura, come era tradizionale per le ragazze di buona famiglia. Ma contemporaneamente le si permette di affrontare studi classici e poi universitari, nella facoltà di Architettura del Politecnico di Torino.

Nell'interesse per l'arte che la caratterizza, Pinetta è facilitata dal fatto che la sua famiglia è legata da amicizia, oltre che da parentela, con Giovanni Guarlotti, di cui frequenta lo studio. L'insegnamento di Guarlotti è - come del resto imprescindibile per quel tempo - improntato ad un rigoroso metodo tradizionale, che prevedeva grande esercizio sul disegno, copia dal vero di tipo classico ecc.; da parte sua Guarlotti si era accostato alla lezione dei Macchiaioli. Proprio in questo studio, diciassettenne, Pinetta conosce Mario Gamero: il legame appare subito profondo, perché si tratta, come poi dichiarò ripetutamente l'artista a chi scrive, di un vero incontro di anime. I due si sposano nel 1934 e aprono studio insieme in corso Regina Margherita: le finestre dell'abitazione guardano da un lato su Palazzo Reale e dall'altro sulla prima periferia industriale che si affaccia sulla Dora, due panorami che compariranno spesso nei loro dipinti.

La sua attività pittorica, che resta attività preminente fino alla seconda guerra mondiale, conosce in questo periodo rilevanti successi, con la partecipazione alle collettive torinesi, nazionali e internazionali di alto profilo: alla seconda e alla terza edizione della Quadriennale romana, alla Biennale di Bologna, alle Olimpiadi di Berlino e di Tokio, all'Esposizione del *Jeu de Paume* a Parigi nel 1937...



Ciclamini

In questo momento la pittura di Pinetta risente ancora di un tardo Déco, molto definito, ma morbido e materico. C'è una percezione della pittura molto positiva, quasi gioiosa, in un mondo che all'arte porge ancora un'attenzione privilegiata, e che attribuisce alla cultura anche un significativo ruolo sociale.

Dopo la seconda guerra mondiale, Pinetta si dedica anche all'insegnamento dell'arte nelle scuole superiori: i due coniugi non hanno avuto figli, e questo rivolgersi all'insegnamento può significare rispondere anche ad un bisogno di perpetuare il proprio messaggio artistico e

umano, tanto che, oltre all'esercizio della funzione docente pubblica, i due fondano e conducono anche una scuola di pittura nel proprio studio.

La presente esposizione riunisce nove opere della pittrice, tutte conservate nelle Raccolte De Caria Taverna, databili ad un periodo che va dagli anni '50 agli anni '80, anche se nessuna indicazione cronologica esplicita accompagna la firma sulle opere. La attribuzione poggia però sulla testimonianza verbale della pittrice stessa, rilasciata a suo tempo ai due collezionisti.

Anche se il numero di dipinti è ridotto, ben vi si legge un percorso sia formale, sia concettuale.

Anche da una indagine superficiale appare chiaro il passaggio da un modo più sereno e luministico, ancora - come si accennava - tardo *déco*, con campiture morbide e colori limpidi, ad un

linguaggio sempre più fortemente espressionistico, aspro e cromaticamente più cupo. Gli estremi opposti sembrano costituiti dal *Paesaggio toscano* e dai *Ciclami* da un lato e dalle *Porte Palatine* dall'altro. Si tratta certamente di un passaggio formale, cui presiede un bisogno progressivo di efficacia ed espressività del segno e del colore, ma anche di un passaggio di pensiero e perfino esistenziale.

Infatti sotto certi profili il concetto che



Paesaggio toscano



Porte Palatine

Pinetta Colonna aveva della pittura può apparire per alcuni aspetti contraddittorio: se l'attività creativa corrisponde alla gioia assoluta dell'esprimersi, dell'affinarsi della capacità di comunicare, di evocare forme, di trasmettere tematiche anche molto complesse - per le quali le parole non sembrano sufficientemente efficaci - su un altro fronte si coglie un pensiero sempre meno sereno sull'esistenza; il sentimento del vivere diviene vieppiù buio e tragico, i colori prediletti diventano il rosso cupo e il bruno Van Dick. Le *Porte Palatine*, relitto di



Le età della vita



Alberi in fiore

un mondo perduto, bloccano l'orizzonte nei numerosi dipinti in cui questo soggetto compare. Poco consola, ora, contemplare la fragile bellezza degli *Alberi in fiore*; anche la primavera ha asprezze di forme e di fioriture. La vita si racchiude, fondamentalmente, in tre tappe: l'amore, la maternità, la solitudine della vecchiaia (*Le tre età della vita*): a Pinetta erano toccate, quando dipinse il quadro, due delle tre tappe, la prima e la terza; se infatti nel 1983 Mario, morendo, l'aveva lasciata con un gran vuoto, la loro vita, che era stata piena d'amore, non era stata arricchita dalla presenza di figli. Forse questo contribuì ad affermare in lei l'angoscia esistenziale che alcuni quadri denunciano: il *Funerale del criceto*, non presente in mostra, raffigura un'immagine terribile di bambini dagli abiti neri, sotto neri ombrelli, che seppelliscono il criceto chiuso in una cassetta in un nero bosco senza vie. Gli esseri umani, come fanciulli in lutto, celebrano vane ritualità, in uno smarrimento inevitabile, afferrati dal "buio", dal

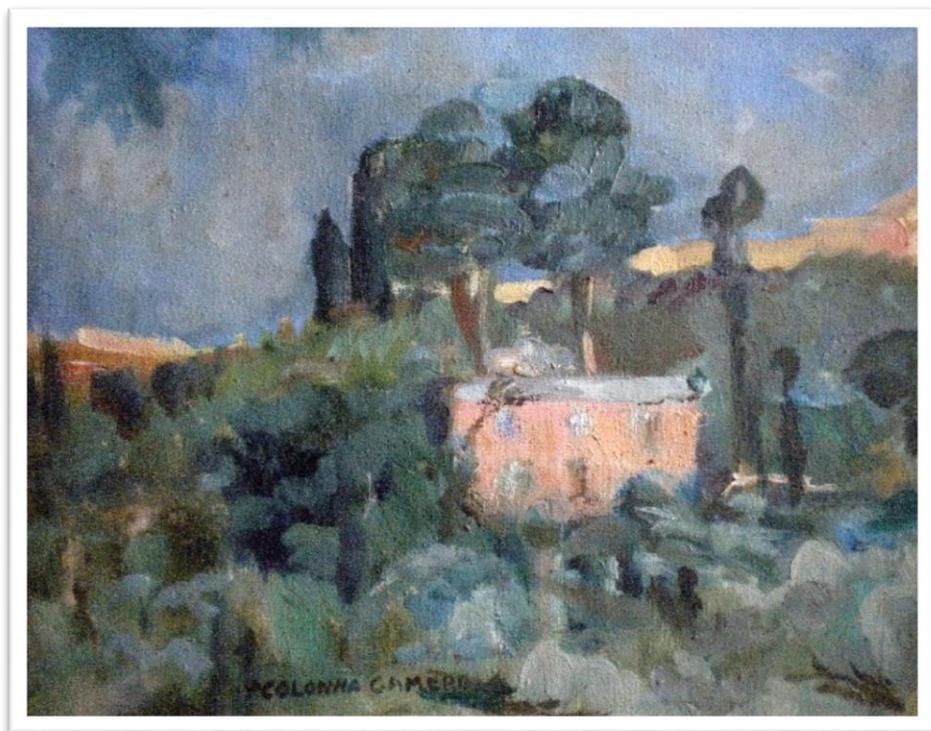
dubbio sull'unica realtà tangibile: la morte. Come si è detto, tanta amarezza discende certo da un pensiero di solitudine progressivo, forse legato, oltre che a situazioni private, alla constatazione che nella nuova società che è nata dal secolo breve la cultura non ha più grande spazio, è rimasta appannaggio di pochi, e quei pochi ne presentano drammaticamente il tramonto.

A metà tra i due estremi si collocano i quadri sulla Torino industriale del Lungo Dora, spesso sotto la neve: una neve "sporca", che non sembra purificare il nero delle strutture proto-industriali, né rasserenare. Non ci sono i compiacimenti, diffusi nella cultura della città, di una Torino nostalgica, gentile, gozzaniana; gli edifici sono spesso cupi, incombenti, la presenza umana sempre fragile.

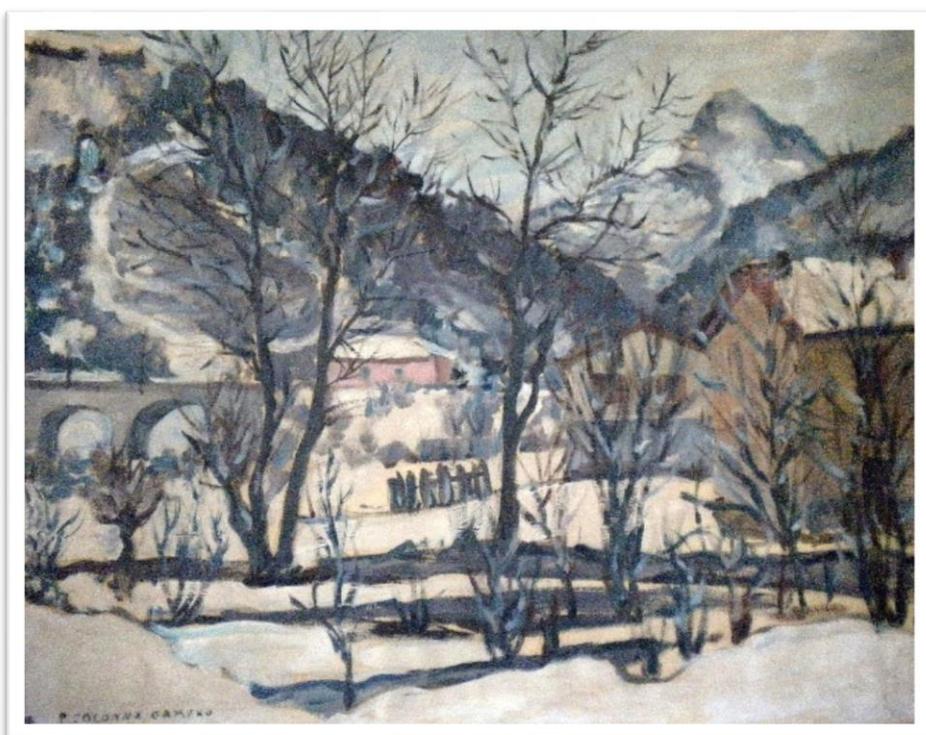
Ancora una volta, una apparente contraddizione: da un lato, la certezza di aver scritto, insieme al marito, anche se in nessun modo in dipendenza da lui, una importante pagina della pittura piemontese del Novecento, dall'altra il timore - quasi certezza - di essere, nonostante questo, destinata ad un più o meno rapido oblio, considerato il rapido mutare dei gusti e dell'estetica.

Pinetta si spegne a Torino nel 1996, avendo dipinto fino ai suoi ultimi giorni, ed avendo lasciato a quattro persone, per testamento, l'onore/onere di ricordare l'opera sua e del marito. In varie occasioni i due collezionisti, curatori della presente mostra, hanno esposto opere dei due pittori: ora - grazie all'intelligente politica culturale del Collegio San Giuseppe - si offre un'occasione per presentare al pubblico in modo organico un discreto e significativo numero di opere, e di pubblicare il quaderno-catalogo monografico.

Donatella Taverna



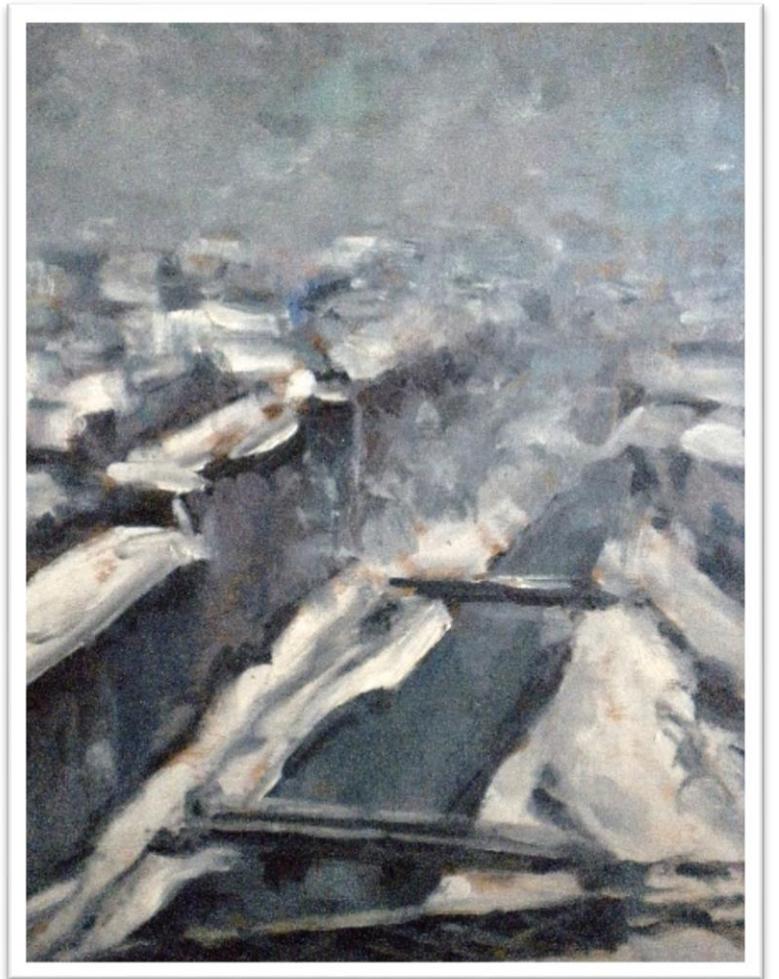
La casa rossa



Borgo nella neve



Neve

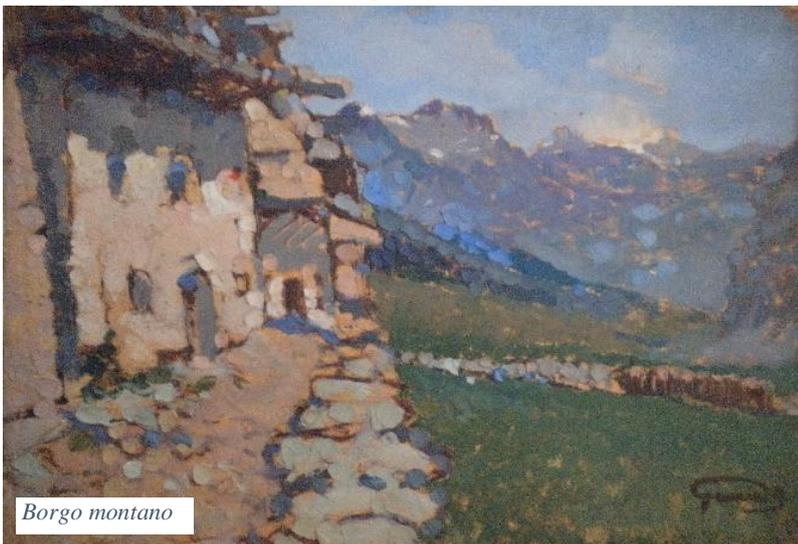


Ponti sotto la neve a Torino

Mario Gamero (Torino 1902-1983)

Anche Mario Gamero fa parte della nutrita schiera di artisti di cui molto si è parlato allorché sono stati in attività, quotatissimi e contesi - fama pienamente giustificata, come si può qui constatare - e sui quali pare essersi poi posato un velo di polvere: ai nostri giorni solo gallerie specializzate li trattano e solo un pubblico “di nicchia” ne conosce la storia e ne può apprezzare l’opera. I termini cronologici dell’esistenza del Gamero confermano questa situazione da un lato, e dall’altro attestano l’innesco di processi storici, culturali, sociali che hanno caratterizzato tutto il secolo, con ricadute sulla cultura.

Mario Gamero nasce a Torino nel 1902, nello stesso anno di una Esposizione Internazionale: ha una decina d’anni quando si allestisce l’Esposizione analoga del 1911; fra i due eventi convenzionalmente si pone il periodo del Liberty, con tutti i suoi portati. Particolare è il fermento sotto molti aspetti: tecnologico - si inaugura fra l’altro la prima linea telefonica -, economico-sociale - si istituisce la Borsa del Lavoro, è proclamato un grande sciopero degli addetti del gas e poi di tutti gli operai della città, con gravi scontri con l’Esercito, Borgo Po proclama una sorta di secessione costituendo un’Unione per gli interessi del Borgo -, culturale nel senso corrente del termine - con la prima del *Mosè* del Perosi al Regio, con l’inaugurazione dei Monumenti ad *Amedeo d’Aosta* del Calandra, a *Umberto I* del Pozzi, e in particolare con la prima Esposizione dell’Arte Figurativa Moderna, che dà il via al *Liberty*, e ancora con la pubblicazione a puntate sulla “Gazzetta del popolo” de *La bufera* di Edoardo Calandra, romanzo ambientato nel Piemonte napoleonico.... Tutti indizi e preannunci di un notevole accelerarsi della Storia e della Cultura: proprio di questo aspetto - che fa del XX secolo uno dei periodi cruciali della storia dell’Uomo, sospeso fra entusiasmi e diffidenze, slanci umanitari e terribili delitti contro l’Uomo, progresso scientifico e tecnologico, accelerato come mai, e chiusure e paure ataviche - occorre tener conto per comprendere appieno la situazione e l’operato di intellettuali come il Gamero. Le stesse Guerre Mondiali, poste a cavallo fra antico e futuro, immense carneficine in nome di precisi e cinici interessi economico-finanziari e fucina di sperimentazioni tecnologiche d’avanguardia, segnano termini di non ritorno. Era tra la fanciullezza e l’adolescenza Mario Gamero, quando sentiva parlare di guerra coloniale in Africa, in quella Libia di cui in tempi vicini a noi si è tornati tanto a parlare per molte questioni allora sospese. La microstoria delle famiglie e degli individui si intreccia e si sovrappone, nella coscienza e nella storia delle famiglie, ai grandi eventi, sovente vissuti senza recepirne la portata. Quando scoppia la tragedia della “prima guerra” Gamero, appena adolescente, trova lavoro come disegnatore di cartoline e illustratore di opuscoli per l’infanzia: era un’attività che vedeva impegnati veri e propri artisti anche di fama. La sua propensione per il disegno e la pittura fa sì che diciassettenne possa entrare nell’*atelier* di



Borgo montano

Giovanni Guarlotti (1869-1954), insigne esponente della pittura piemontese fra impressionismo e divisionismo, lirico cantore di un mondo di campagna e di montagna trasfigurati in Eden, che il pubblico ha a lungo apprezzato anche per la riproposta di una dimensione altra rispetto a quella urbana contemporanea, rispetto ad una realtà storica, che all’epoca non seppe sottrarsi alla logica della guerra, di cui furono protagonisti quegli ufficiali e quei soldati che il giovane Mario Gamero vide

rappresentati nel bronzo di tanti monumenti cittadini. Aveva trentacinque anni quando venne inaugurato il monumento al Duca d'Aosta in piazza Castello, riduzione drastica dell'originario progetto che l'autore Eugenio Baroni - egli stesso ufficiale al fronte - aveva concepito come grandiosa *via crucis* del soldato da realizzarsi nella zona di guerra. Proprio nello studio del Guarlotti Mario incontra Pinetta Colonna, pittrice dalla forte personalità, lontanissima da ogni leziosità - come anche in questa mostra si potrà osservare - che sarebbe stata sua consorte e che gli sarebbe sopravvissuta di qualche anno. Formano - Gamero e Colonna - una delle coppie illustri di artisti in Torino, come Alda Besso e Eugenio Colmo, come il Malvano e la Marchesini, Casorati e Daphne Maugham, Vittoria Cocito e Domenico Buratti e - contemporanei a noi - Jean Mattana e Laura Maestri, scomparsi negli anni '90, e poi Francesco Franco e Lea Gyarmati, Vincenzo Gatti e Anna Lequio, Nando Eandi e Anna Jarre e così via.

Non certo passivo elemento del mondo intellettuale torinese, Gamero fonda con alcuni amici il "Gruppo Armando Spadini", che propone un modo di far arte ispirato all'Artista, scomparso a Roma nel 1925, quarantaduenne, che nella sua opera aveva saputo fondere spunti della Secessione, della Ronda, di Valori Plastici, rifacendosi anche al discorso dei macchiaioli e dei preraffaelliti: far riferimento alla sua arte significava insomma assumere i fermenti più validi della pittura tra fine Ottocento e primi del Novecento. E' alpino Mario Gamero: una sala del Circolo Ufficiali di Torino conserva la decorazione da lui realizzata. Intanto la città conosce un'altra esperienza breve ma feconda, quella del secondo Futurismo di Luigi Colombo, "Fillia", di due anni più giovane, di Ugo Pozzo e così via. E' interessato alla corrente di Novecento, che dopo l'esperienza futurista ed altre sperimentazioni

d'oltreconfine, propone un "ritorno all'ordine", cioè alla lezione classica dell'arte italiana. Negli anni Trenta è pittore pienamente affermato, se nei periodi che trascorre a Courmayeur ha come allievi esponenti dell'aristocrazia italiana, dai D'Oria agli Odescalchi ai Cinzano. Sono anni di prosperità ed egli trasferisce la propria residenza e il proprio studio nel vasto e luminoso appartamento di Corso Regio Parco dove si può godere di uno dei più suggestivi panorami di Torino. Conosce e frequenta altri artisti importanti del firmamento torinese e italiano, Italo



Cremona e Albino Galvano. Partecipa intensamente a mostre e concorsi, conseguendo grandi e numerosi successi. Anche Milano, Bologna, Roma - dove vince medaglie e affermazioni nei concorsi dedicati alla Vittoria - e poi Berlino, dove gli è conferita una medaglia nel 1936, lo vedono esporre con successo. E ancora Biennali veneziane, la Quadriennale di Roma, le Esposizioni internazionali di Nizza Marittima attestano che l'opera di Mario Gamero ha ormai raggiunto l'apice della qualità e dei successi. Ancora nel 1939 esegue mosaici nel Palazzo degli Industriali in via Torino, a Biella. Ma la seconda guerra mondiale impone anche a Gamero difficoltà e restrizioni: sfollamento, difficoltà di procurarsi materiali essenziali all'Artista, ma voluttuari per la vita comune, ne rallentano l'opera, anche se proprio allora Gamero sperimenta la tecnica del monocromo, ottenuto usando la tintura di mallo di noce che egli stesso si confeziona, che impone una essenzialità di tratti e dà particolare efficacia e forza alla pennellata.

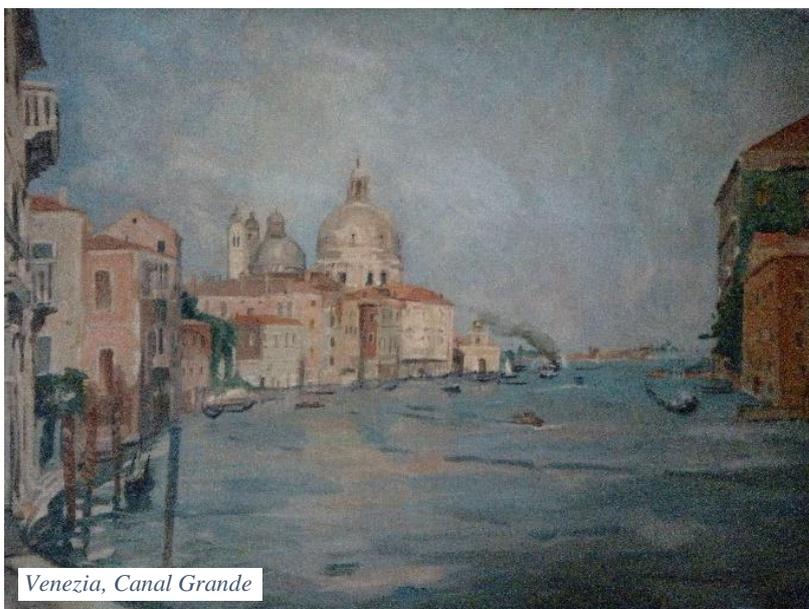


Solchi sotto la neve

Terminata la guerra si trasferisce per un biennio a Parigi, dove tiene studio con un altro illustre artista torinese scomparso ultranovantenne pochi anni or sono e celebrato di recente in una serie di mostre: Adriano Sicbaldi, esponente fra l'altro dell'arte "ufficiale" in quanto professore all'Albertina. Gamero non si priva di assai interessanti esperienze internazionali fra l'altro in Svizzera - luogo di rifugio di molti artisti e intellettuali europei durante la guerra, luogo di sviluppo

del Dadaismo e del Simbolismo - e in Norvegia, dove si hanno interessanti esperienze nel senso del *naïf*: Alcuni dipinti ritraggono il paesaggio straniato di questa terra in cui la notte e il giorno hanno diversi ritmi, soprattutto d'inverno. Ebbe affezionati allievi, per i quali fu più di un insegnante, fu un maestro, anche vicino nei momenti difficili. Poté lavorare sino all'ultimo: la salute lo costrinse all'inattività solamente negli ultimi mesi di vita. Si spense ottantunenne il 20 giugno 1983. Un gruppo dei suoi allievi - fra i quali ricordiamo Elisabetta Bertolone e Giuseppe Scaranello - si diede da fare per tenerne viva la memoria fondando un'associazione intitolata all'Artista, ma non ne conosciamo gli esiti, né conosciamo gallerie private che trattino sistematicamente la sua opera. Riguardo a collezioni pubbliche, Gallerie civiche di varie città conservano sue opere, a Roma, a Bologna, a Latina e naturalmente a Torino, la cui Galleria Civica d'Arte conserva *Salici* del 1932.

La sua opera ha un respiro europeo: vi si possono individuare spunti da Cézanne soprattutto nelle nature morte, da Vlaminck e dal movimento dei Fauves per certi colori e contrasti, da Roualt per i *clown*, da Utrillo per certe tonalità grigio-livido dei cieli e delle distese innevate, da Munch e da Kokoshka, da Bonnard e da Marquet. Il fatto che abbia profondamente respirato e interpretato *l'air du temp* è documentato dai parallelismi e dalle affinità con Carrà, Sironi, Chessa, Maggi, Damilano, Paulucci, Russolo e vari altri; ed è questo uno dei punti di pregio in



Venezia, Canal Grande

una realtà al tempo alquanto legata alla tradizione, almeno in una consistente parte del mondo artistico, e soprattutto del pubblico non sempre pronto ad accogliere innovazioni, anche se Torino è stata una delle capitali della cultura italiana. Un essenziale itinerario nella sua opera passa dal tema della città industrializzata e da una schematizzazione in figure solide (*Fabbriche vicino alla Dora*, *Torino industriale*, premiata a Venezia nel '34, opere assimilabili a contemporanei dipinti di Alda

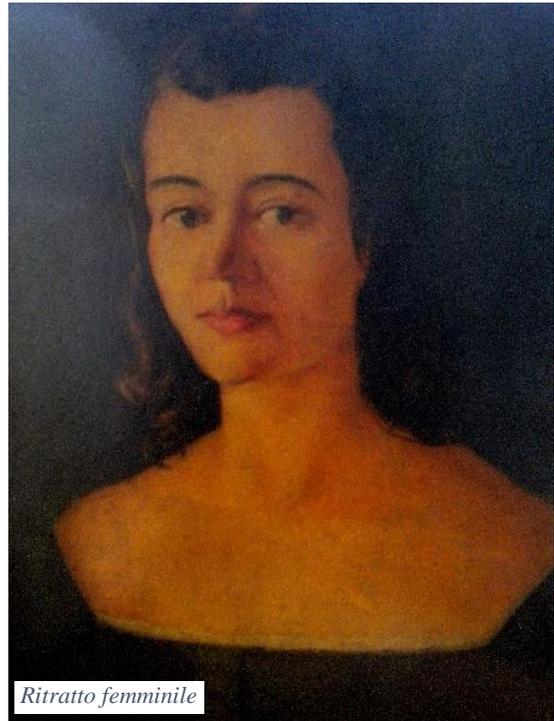
Besso e di Margherita Costantino ad esempio) o in superfici piane, come in *Giardini sotto la neve*, in cui la composizione è compresa fra due parallele e la curva scura della strada. Ai tranquilli ritmi e alla solarità delle opere precedentemente citate si sostituiscono dunque senso di solitudine, misteriose presenze come nella *Carovana di zingari*, drammaticamente segnata dal nero delle strade tanto spesso contrapposto al bianco sporco della neve. Sono fasi di volta in volta superate in una continua indagine fra gli esiti più significativi della ricerca artistica internazionale, pur sempre circoscritta nell'ambito del postimpressionismo, e con probabile riferimento alla meditazione sui tempi e sull'esistenza: mano a mano diventa drammatico il modo stesso sfrangiato di stendere le campiture



materiche di colore mai omogeneo, la prevalenza di colori freddi, i persistenti particolari neri. E' sempre evidente la sapiente costruzione geometrica sottesa alla raffigurazione che comunque trasfigura la realtà, ma non se ne distacca: in una suggestiva visione veneziana del 1938, *Mattino a Venezia*, presentato alla Quadriennale romana, è chiara la

schematizzazione nelle fasce del cielo e del canale, nella diagonale del molo, nella verticale del lampione, nella "solidificazione" dell'acqua. In questo teso paesaggio la nera gondola evoca doppiamente la morte, nel colore e nel riferimento all'uso funereo di una versione di quell'imbarcazione. Anche i ritratti femminili che si moltiplicano nel decennio '40, alquanto ricercati da una raffinata clientela, sono inquietanti nel senso del mistero che li caratterizza e per la dilatazione di certi particolari, gli occhi neri che paiono inseguire l'osservatore, gli sfondi scuri, la capigliatura che può evocare la protagonista del tarchettiano *Fosca*: neri sfondi, sguardi enigmatici per una dilatazione delle dimensioni, una pittura sintetica conferiscono a quei ritratti una forza notevole e attestano lo scavo psicologico che l'artista effettuava nel soggetto, ma anche in se stesso, evocando l'idea inquietante di donna e di femminile che peraltro ha attraversato e attraversa tuttora la cultura occidentale. Gli anni Cinquanta sono quelli del viaggio in Norvegia: il paesaggio del Gamero si arricchisce di tinte vivaci, di rossi, di verdi, di colori cari ai *Fauves*. La visione tende ad allontanarsi dalla concretezza della realtà anche accentuando un distacco dall'idea di volume: l'impiego di colori diluiti, dagli effetti simili all'acquerello, accentua questo atteggiamento. Tuttavia la considerazione della fatica e del dolore che segnano l'esistenza non abbandona l'artista, che alla fine degli anni Cinquanta dipinge fra l'altro un grande *Cristo dei minatori*, ispirato a vicende della miniera di Cogne, ma eseguito non su commissione e tenuto costantemente in studio, ben visibile, come se costituisse motivo di meditazione personale, più che un'opera rivolta al pubblico: un minatore è come "crocefisso" ai pali della miniera, "incoronato" dai fili di ferro impiegati nel lavoro, il torace aperto dalla frana stessa; nel '17 Onetti aveva dipinto un altro "Crocifisso" calato nell'attualità, un soldato ucciso, rimasto impigliato ad una sorta di croce dei pali della trincea. Il colore è più che altro evocativo: domina il verdastro che sin dall'antico Egitto richiama la Morte, ed è il colore dei Crocifissi medioevali. Dagli anni Sessanta l'espressionismo in senso lato e in senso letterale del Gamero è accentuato dall'uso della spatola, che produce una superficie tormentata, materica. Esempi

dell'efficacia di questo espediente tecnico si hanno in dipinti come *Paesaggio montano*, in cui l'artista tratta con somma maestria un colore considerato fra i più "difficili", in verde, la cui massa, trattata appunto a spatola, diventa nelle varie tonalità albero, prato, colle... Il verde persiste in questa fase e si trova a contrastare col rosso acceso di certi *Tramonti*. Una vera esplosione di energia diventa protagonista in dipinti come *Incendio nel bosco* degli anni Sessanta, in cui i colori fondamentali sono disposti - come già in Van Gogh - a spirale; o negli studi sui fiori, nei quali un soggetto tanto diffuso e sovente evocatore di una pacatezza da interno "borghese" è trasfigurato in dipinti con corolle vivacissime in primo piano, corolle i cui petali sono costituiti da spatolate di colore, mentre lo sfondo montano slontana alle spalle del soggetto. Anche il paesaggio collinare, urbano, marino è profondamente rinnovato e caricato di energia nuova proprio con l'impiego della spatola, con la rinuncia allo sfumato, con l'accentuazione di linee e prospettive talora enfatizzate dai solchi di un campo



Ritratto femminile

(*Collina torinese sotto la neve, Paesaggio monferrino*, soggetti più volte trattati). Nel paesaggio marino dalla fine degli anni Sessanta si inserisce un altro soggetto ampiamente trattato nella pittura, ma rinnovato dalle spatolate nervose del pittore: sono in particolare le barche a vela immerse in una atmosfera azzurra, di un azzurro intenso, particolare, che unifica tutto il dipinto. La visione tende a smaterializzarsi nei vari tocchi di spatola. Questo effetto eccezionale, sviluppo della tecnica divisionistica, è visibile in opere degli anni Settanta, come *Vele*, che giunge anche ad un perfetto equilibrio tra visione "naturalistica" e astrazione geometrizzante effettuata dalla mente: l'azzurro dell'acqua e del cielo costituisce "l'elemento" in cui l'incontro fra le due dimensioni avviene. Anche i paesaggi di neve - soggetto tanto diffuso che rischia di divenir quasi banale - assumono in Gamero nuova vitalità, per i colori assai tesi e per il fascino senza la banalità di tante vedute "cartolinesche".

Nuova vitalità ha in Gamero anche un altro soggetto diffusissimo, i canali e le gondole di Venezia. Sono visioni "irte", inquietanti, come irta e inquietante è la visione dei paesaggi dell'estremo Nord: in un dipinto un branco di renne pare vagare nel freddo e nel buio, o meglio sotto un sole che non sa né illuminare né scaldare.

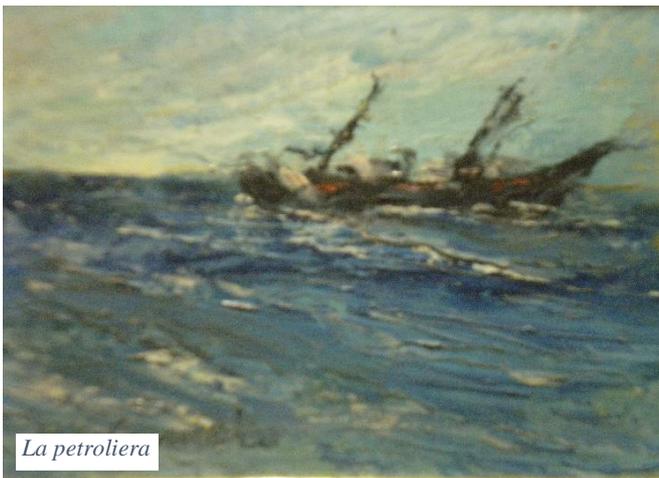
Questa inquietudine si riflette anche in altri dipinti che riprendono antichi temi riprendendoli e rinnovandoli. Fra i temi classici del Settecento e dell'Ottocento c'è la caccia



Tramonto

alla volpe che il Gamero rielabora alla luce delle inquietudini romantiche e novecentesche: il fulvo animale, cacciato e disperso in un paesaggio grigio, gelato, braccato da neri cani, si lancia verso una plaga nera. Nessun descrittivismo, solo masse di colore, un guizzo rossastro la volpe, nere pennellate i cani, in un dipinto situato fra impressionismo ed espressionismo. Il contrasto fra rossastro e bruno/nero immerso in un'atmosfera fredda, quasi una lotta fra vita e morte si estremizza e sfocia in un atteggiamento espressionistico che pare mutuato dalla pittura mitteleuropea del Rinascimento, coniugato con le correnti novecentesche, in dipinti quali *Il cieco*, in cui il protagonista, dalla testa ossuta e dalle lunghe mani inquietantemente ossute, brancola angosciosamente nel nero dello sfondo che inghiotte la figura stessa. È una traduzione, tragica anche nell'espressione, della *Parabola dei ciechi* di Brueghel; è una forte rappresentazione delle angosce del Novecento, che si riflette anche nel *Pierrot*, più che seduto, accasciato, come escluso dietro le quinte. Ma non sono queste intensissime e attualissime opere a partecipare a concorsi nei quali puntualmente Gamero è presente, altrettanto puntualmente premiato: sono i suoi esplodenti mazzi di fiori, dalla più facile lettura. Anche il nudo nulla concede alla piacevolezza delle forme, nei dipinti tesi in cui esso compare, fra cui si possono citare *Acerbità*, *Donna allo specchio*, *Donna nella stanza*.

Ha 81 anni il Maestro, quando si spegne il 20 giugno 1983; e sino all'ultimo la sua pittura è vigorosa, generata da una profonda meditazione, che trova riscontri nella più alta cultura occidentale: si pensi alla versione del 1980 di *Vele*, un tema a lui caro, alla nera *Petroliera* che si staglia fra cielo corrusco e mare in tempesta, ai limiti tra forma e informale; sino all'ultimo c'è la ricerca di una visione prosciugata della realtà, come più volte rilevato, tra forma e informale che giunge al limite "di rottura", in dipinti come *Le scogliere di Dover*, tre strisce di colore/non colore, una biancastra, una azzurra, il cielo, una azzurra intenso attraversata da sottili strisce bianche, il mare mosso. Una visione, dunque, sempre più tesa, ai limiti dell'angoscia: ma la stessa angoscia che si ha in certi passi delle



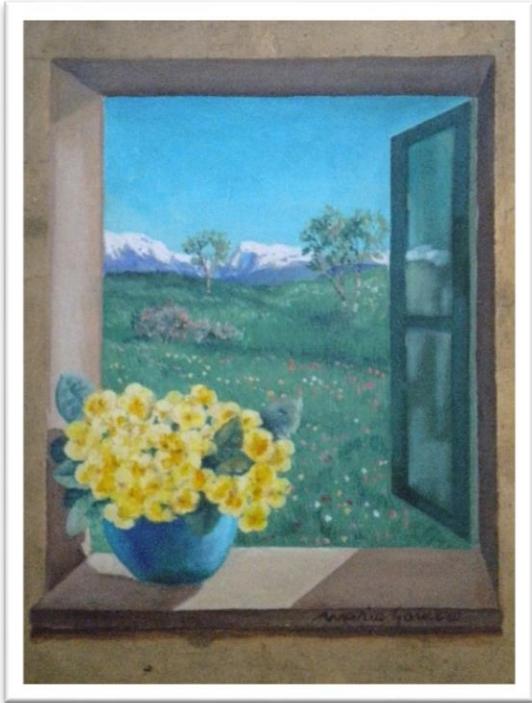
La petroliera

Scritture, in alcuni Salmi, sullo sfondo della quale compare la soluzione, la speranza; ed ecco, contemporaneo ai dipinti descritti, *La messa di Natale*, in cui la piccola folla, a differenza del branco di renne sopra descritto, pur nel buio e nel freddo, sa dove dirigersi, al Duomo di Torino dalla porta rossastra per il calore della fede e per la luce delle candele.

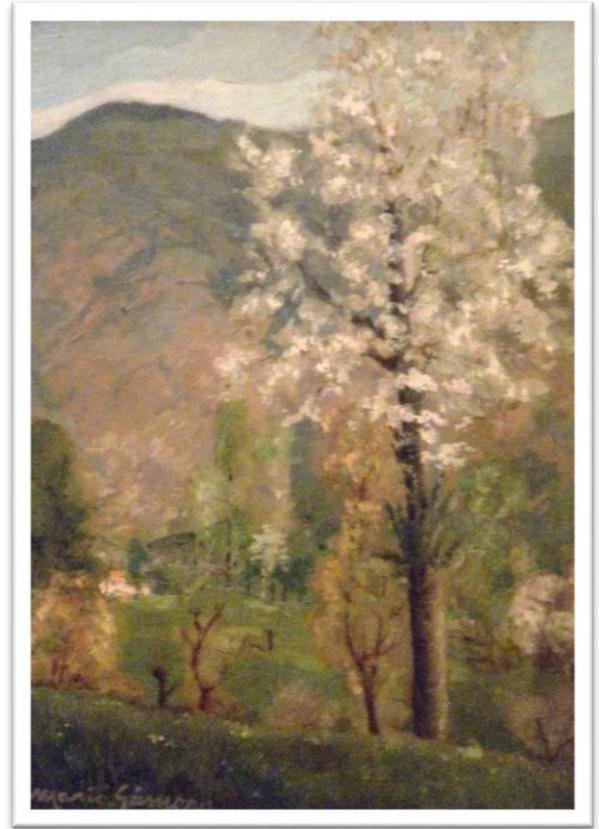
E ancora nell'ultimo suo dipinto, che ha a soggetto i Giardini Reali, che egli vedeva dalla finestra, cala la notte, mentre i lampioni si accendono e i riflettori illuminano la cupola guariniana della cappella della Sindone e il campanile del Duomo: un profondo significato

può essere tratto da questo dipinto, per cui, al nero del mistero e della morte che avvolge l'esistenza, l'uomo può contrapporre qualche lume, del ricordo, dell'arte, della fede. Gli stessi giardini reali che abbiamo visto negli anni Trenta rappresentati nel buio e nel gelo di una neve sporca, ora sono illuminati da quelle luci. Sono gli estremi conforti del celebrato eppur tormentato artista, che nel 1983 si spegne: fra i dipinti più tardi un fascio di spighe e papaveri recisi, due figure di ibis, l'animale egizio dell'imbalsamazione, tutti simboli della morte che però guarda ad una sopravvivenza.

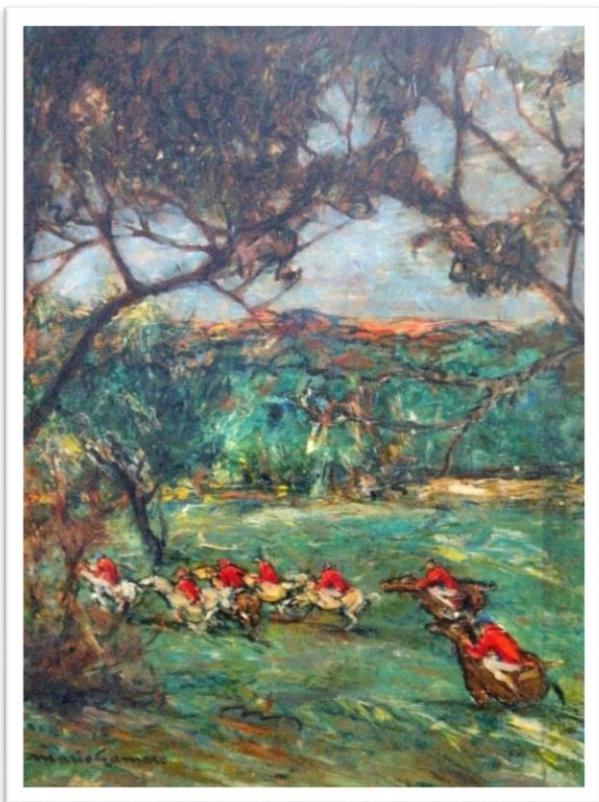
Francesco De Caria



Primule



Albero fiorito



Caccia alla volpe



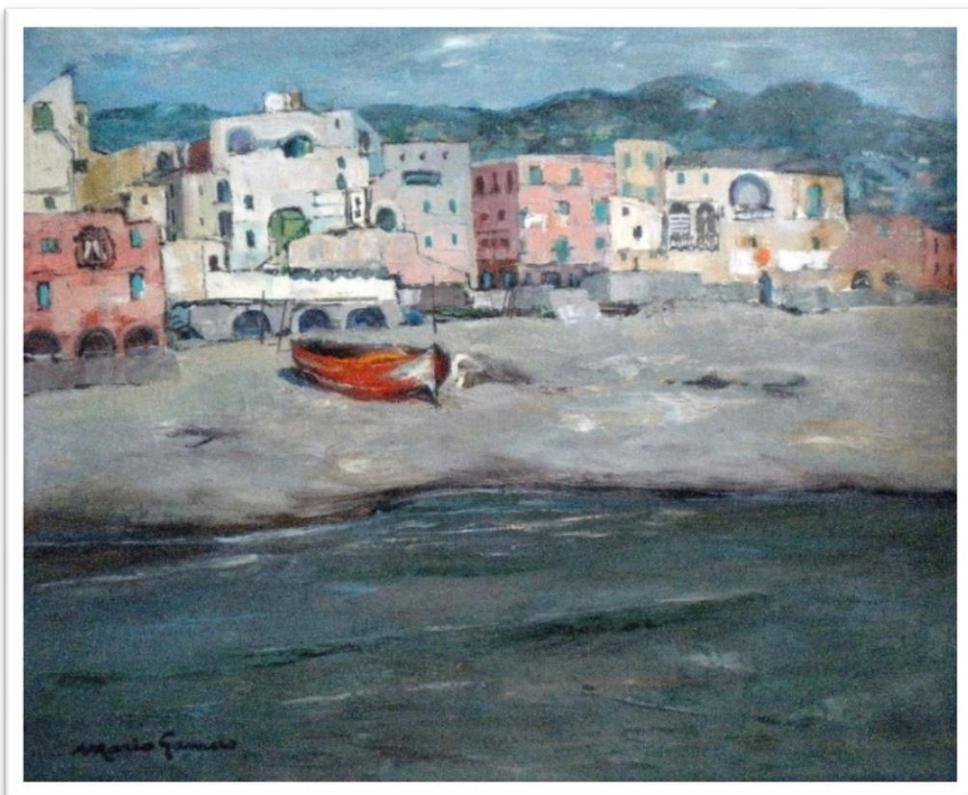
Renne



Alberi d'autunno



Frutta



La spiaggia

Edizione stampata in 200 esemplari

nel gennaio 2015

a cura del Comitato organizzatore:

Fr. Alfredo Centra

Fr. Giovanni Sacchi

Vittorio Cardinali

Francesco De Caria

Donatella Taverna

Grafica: L. Orlandini

