DARS

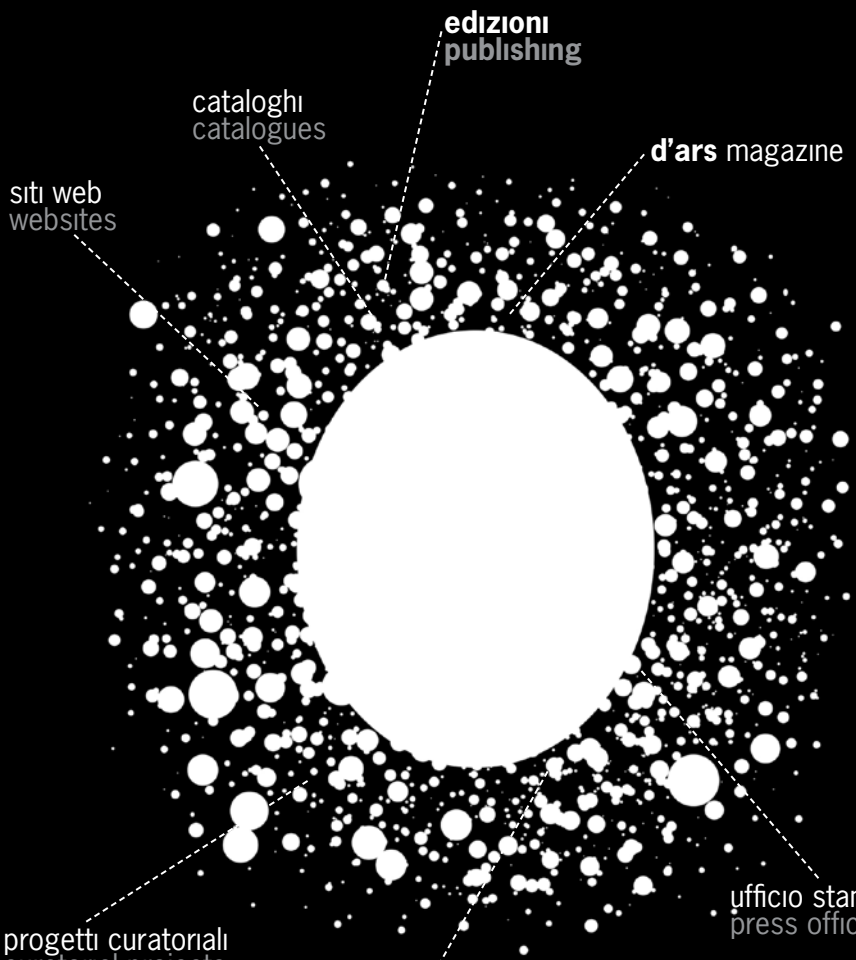
magazine of contemporary arts and cultures

since 1960



n.216 | winter 2013

fondazione d'ars
oscar signorini onlus



progetti·e·comunicazione·per·l'arte·contemporanea
projects·&·communication·for·contemporary·art
dal 1959 | since 1959

www.fondazionedars.it | info@fondazionedars.it
milano (IT) via daverio 7 c/o Società Umanitaria (t. +39 02 860290)
giardino calderini 3 (t. +39 02 865909)

periodico d'arti e culture contemporanee

dal 1960

www.darsmagazine.it

■ direzione e redazione:
giardino calderini 3 (già via sant'agnese)
20123 milano | italy
+39 02 865909
■ redazione:
c/o società umanitaria | via daverio 7
20122 milano | italy
+39 02 860290
■ contatti:
redazione@fondazionedars.it
info@darsmagazine.it
■ pubblicità:
advertising@darsmagazine.it
■ distribuzione:
Promos Comunicazione
+39 02 89690951
www.promoscomunicazione.it

D'Ars Edizioni
anno LIII | n.216 | inverno 2013
trimestrale

Autorizzazione del Tribunale di Milano
n.5344 del 24 giugno 1960

Associazione all'USPI
Unione Stampa Periodica Italiana
ISSN 0011-6726

Le opinioni e i giudizi espressi negli articoli appartengono ai singoli autori e non rispecchiano necessariamente il pensiero della direzione della rivista. La riproduzione totale o parziale degli articoli non è vietata ma deve essere autorizzata dalla Direzione.

finito di stampare nel mese di gennaio 2014
da Grafiche Parole Nuove S.r.L.
Brugherio - MI

fondatori: Oscar Signorini, Mac Spasciani
direttore 1984-2003: Pierre Restany
direttore: Cristina Trivellin
direttore responsabile: Grazia Chiesa
consulenza editoriale: Vanna Nicolotti
redazione: Alessandro Azzoni, Martina Coletti, Eleonora Roaro, Valentina Tovaglia
contributors: Giordano Bernacchini, Pier Luigi Capucci, Clara Carpanini, Simonetta Fadda, Stefano Ferrari, Alessandro Fontana, Claudia Galal, Laura Gemini, Lorella Giudici, Christian Omodeo, Francesco Romoli, Lorenzo Taiuti, Andrea Tinterri
relazioni esterne: Elisa Busnelli, Roberta Castellani
art director: Alessandro Azzoni



abbonamenti subscription

D'ARS contemporary arts and cultures magazine
distribuzione free-press a Milano e nelle principali location e manifestazioni artistico-culturali

prezziprices

- abbonamento **italia** (1 anno - 4 numeri) **28**€ [studenti **20**€]
- abbonamento **estero** (1 anno - 4 numeri) **55**€

- arretrati (1 copia) **italia 14**€ / **estero 28**€

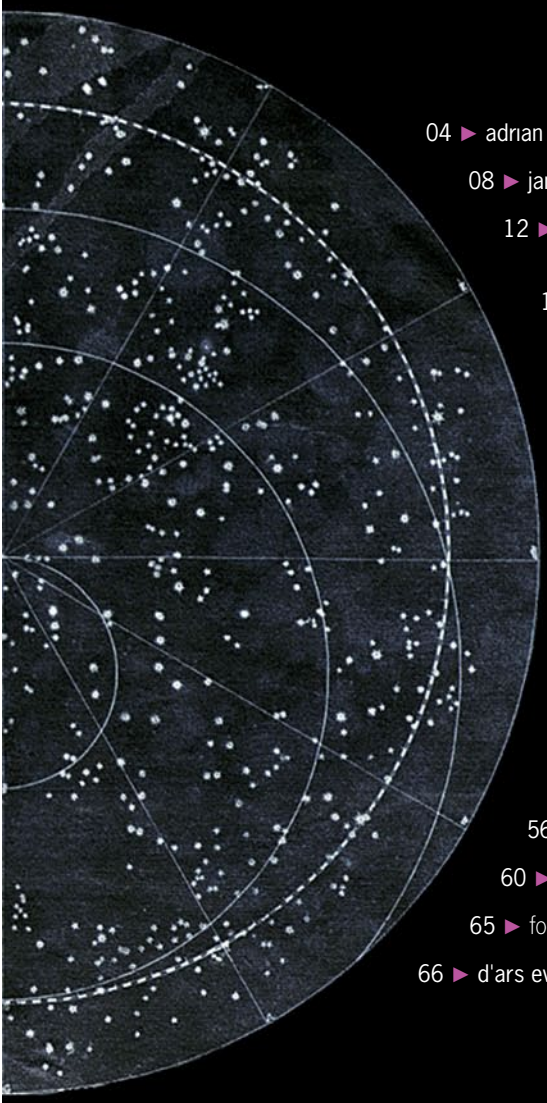
scrivere a: **abbonamenti@staffonline.biz**
per abbonarsi online: **www.darsmagazine.it** > *abbonamenti*

Staff srl via Bodoni 24 - 20090 Buccinasco MI / t· +39 02 45702415



cover: **Jan Fabre**, *Sanguis / Mantis* (2001) - 01
Lyon, Les Subsistances
© Angelos bvba | Foto: Malou Swinnen

d'ars216contents



04 ▶ adrian paci *the column* - storia di una colonna infame | stefano ferrari

08 ▶ jan fabre al maxxi | lorenzo taiuti

12 ▶ arte è idea, idea è arte
duchamp e il sillogismo della dissacrazione | lorella giudici

16 ▶ expanded cinema | pier luigi capucci / simonetta fadda

20 ▶ appunti cinefili | simonetta fadda

24 ▶ beyond: due anime | alessandro fontana

28 ▶ l'inconnu du lac - a partire dai piaceri | giordano bernacchini

32 ▶ contro la simultaneità dello sguardo - piccola incursione nel progetto di danza *Untitled* di Paola Bianchi | laura gemini

36 ▶ i *luoghi comuni* della street art | intervista a christian omodeo di cristina trivellin

40 ▶ la rivoluzione sui muri - street art in egitto | claudia galal

44 ▶ potere / non potere | clara carpanini

48 ▶ déjà-vu parte II | eleonora roaro

52 ▶ localmapping | andrea tinterri / t0 studio

56 ▶ biohacker | cristina trivellin

60 ▶ il giardino segreto | francesco romoli

65 ▶ focus on... milena pletska

66 ▶ d'ars events



adrian paci
the column
storia di una colonna infame

stefano ferrari



THE COLUMN, 2013
© PAC PADIGLIONE D'ARTE CONTEMPORANEA, MILANO

THE COLUMN, 2013
25'40" (STILL DA VIDEO)
COURTESY KAUFMANN REPETTO, MILANO E GALERIE PETER KILCHMANN, ZURIGO

Su *D'ARS 214* parlavamo di Danh Vo e della sua *We the People*, replica smontata della Statua della Libertà, fatta in Cina e spedita via nave qua e là nei musei di mezzo mondo (tra cui il nostro Museion); potente allegoria scultorea dei rapporti economici tra Oriente e Occidente e della rovina di quell'ideale nell'America d'oggi[1]. Adrian Paci (1969) ha progettato qualcosa di simile per la sua ultima opera, intitolata *The Column*. Ha commissionato a un laboratorio marmista di Pechino una colonna classica in stile corinzio. Se l'è fatta spedire via nave. L'ha esposta in una retrospettiva itinerante (*Vite in transito*) tra Francia, Italia e Canada, assieme a un film che ritrae gli operai durante le fasi della lavorazione: dall'estrazione del blocco di pietra alla cava, fino alla rifinitura eseguita a bordo di una speciale nave-officina, che lo scorso febbraio ha sbarcato la colonna ultimata in Europa per la prima tappa della mostra al Jeu de Paume di Parigi – poi al PAC di Milano (fino al 6 gennaio) e dal 6 febbraio al 20 aprile 2014 al Musée d'Art Contemporain di Montreal, in Canada, in un tour delle tre istituzioni che l'hanno coprodotta.

[1] L'articolo è disponibile online su darsmagazine.it

Racconta Paci – che si pronuncia "Pazi", è albanese – che l'idea per il film gli è venuta sentendo una storia raccontatagli da un amico restauratore, al quale serviva una nuova statua di marmo da collocare in un castello che stava ristrutturando. Qualcuno gli disse che poteva farsela fare in Cina, là hanno della buona pietra e ottimi artigiani che costano poco e consegnano in fretta, perché portano a termine il lavoro direttamente sulla nave che trasporta il blocco di marmo. Una cosa incredibile, "da film" se mi consentite la battuta, curiosa quanto disumana – ma non nell'ottica dell'imprenditore che così riunisce produzione e trasporto in un'unica fase risparmiando tempo e denaro.

La pellicola dura 25 minuti e condensa tutte le caratteristiche tipiche della produzione filmica di Paci: la brevità, la narrazione lineare, la fotografia pulita, il carattere poetico, la suspense che ti tiene incollato allo schermo. Queste caratteristiche, abbinate, gli permettono di realizzare cortometraggi impegnati senza cadere nei toni e nei tempi magari un po' noiosi del documentario sociale, ma invece sempre restando sul terreno metaforico e sensuale del video d'artista. In altre parole: i video di Paci si guardano dall'inizio

alla fine, senza che venga voglia di scappare dopo appena due o tre minuti di proiezione, come talvolta accade con la videoarte.
La trasformazione del blocco di marmo in colonna avviene lentamente. Sdraiato sul fondo della nave, bianchissimo, il parallelepipedo di roccia pare dapprima un oggetto ultraterreno, compagno del misterioso Monolito – quello però nero come la pece – che attraversava il vuoto siderale in *2001: Odissea nello spazio*. Poi, una volta trasformato in colonna, si fa invece simbolo di quanto di più alto l'uomo può fare usando la propria creatività e le proprie mani, fino a trasformare – come dice l'artista – *la natura in cultura*. Tutt'attorno, stanchi, coi polmoni pieni di polvere di marmo e fumo di sigaretta, si muovono gli operai, vittime di un sistema commerciale che per guadagnare di più s'è persino inventato un laboratorio marmista viaggiante.
Ecco, in questo contrasto, netto, chiarissimo, violento, sta il significato di questo film, ad oggi il più affascinante tra quelli girati da Paci assieme a quel *Centro di permanenza temporanea* (2007) – anch'esso in mostra – che è invece il più conosciuto della sua produzione. Là l'azione dura appena cinque minuti e mezzo. Un gruppo di immigrati di diversa provenienza si dirige in fila verso la scaletta d'accesso di un aereo di linea sistemata in mezzo alla pista; si accalcano sui gradini e sul predellino fino a quando non c'è più spazio libero; restano là ad aspettare un aereo che non arriva. Sono le loro le "vite in transito"; e quelle degli operai sulla nave; e pure quella dello stesso Paci, emigrato in Italia dall'Albania in guerra.
L'uso di media diversi, aspetto ricorrente nella produzione artistica di Paci – che non è solo filmmaker ma pure disegnatore, pittore (a olio e d'affresco), fotografo e performer – in *The Column* viene a concentrarsi dando vita a un'opera doppia, filmica e plastica. E qui osserviamo l'altro aspetto che l'accomuna a quella di Vo e cioè il ribaltamento dell'assetto originale della scultura da verticale a orizzontale: sparsa in pezzi sul pavimento la statua di Vo; in bilico su quattro sostegni la colonna di Paci. Sicché l'una non potrà più essere chiamata "statua" né l'altra servirà più a sorreggere alcunché, facendosi



THE COLUMN, 2013
25'40" (STILL DA VIDEO)
COURTESY KAUFMANN REPETTO, MILANO E GALERIE PETER KILCHMANN, ZURIGO



THE COLUMN, 2013
25'40" (STILL DA VIDEO)
COURTESY KAUFMANN REPETTO, MILANO E GALERIE PETER KILCHMANN, ZURIGO

piuttosto due allegorie della crisi del loro significato o impiego primitivi. Dunque diventando, come già s'era detto per Vo, degli *anti-monumenti*, cioè due opere scultoree sì portatrici di un forte messaggio sociale e politico, ma *critico*; e non legate ad un particolare spazio pubblico, ma *viaggianti*.

The Column ha suscitato grande attenzione a livello internazionale e molti sono gli enti e le istituzioni coinvolte a vario titolo nella sua produzione e diffusione. Tra questi c'è il Louisiana Museum of Modern Art di Humlebæk (Danimarca), che ha prodotto un breve documentario intitolato *Adrian Paci. The Story of a Stone*[2], che alterna momenti di una conversazione con l'artista a frammenti del film. Lo vogliamo segnalare non solo perché interessante, ma anche perché ci pare questa un'ottima idea per rimediare almeno in parte all'annoso problema di fruizione della videoarte.

Il caso ha voluto che la conferenza stampa della mostra al PAC cadesse la mattina del 3 ottobre, a poche ore dal disastroso naufragio a largo di Lampedusa nel quale hanno perso la vita 366 migranti eritrei[3]. Tragedia che rende il lavoro di Paci ora più importante che mai, con quella sua straordinaria capacità di arrivare con le immagini dove la parola non può. ■

[2] Visibile sul canale video online Louisiana Channel.

[3] Dati aggiornati al 05/11/13.

[STEFANO FERRARI (1981) È DOTTORE IN SCIENZE DEI BENI CULTURALI; HA CONSEGUITO IL MASTER IN ORGANIZZAZIONE E COMUNICAZIONE DELLE ARTI VISIVE PRESSO L'ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BRERA; HA STUDIATO SCRITTURA CREATIVA PRESSO L'UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE E EDITING PRESSO L'AGENZIA LETTERARIA HERZOG. FREELANCE, COLLABORA CON "D'ARS", "MYWORD", "I.OVO" E "DELOS NETWORK".**]**



jan fabre al maxxi

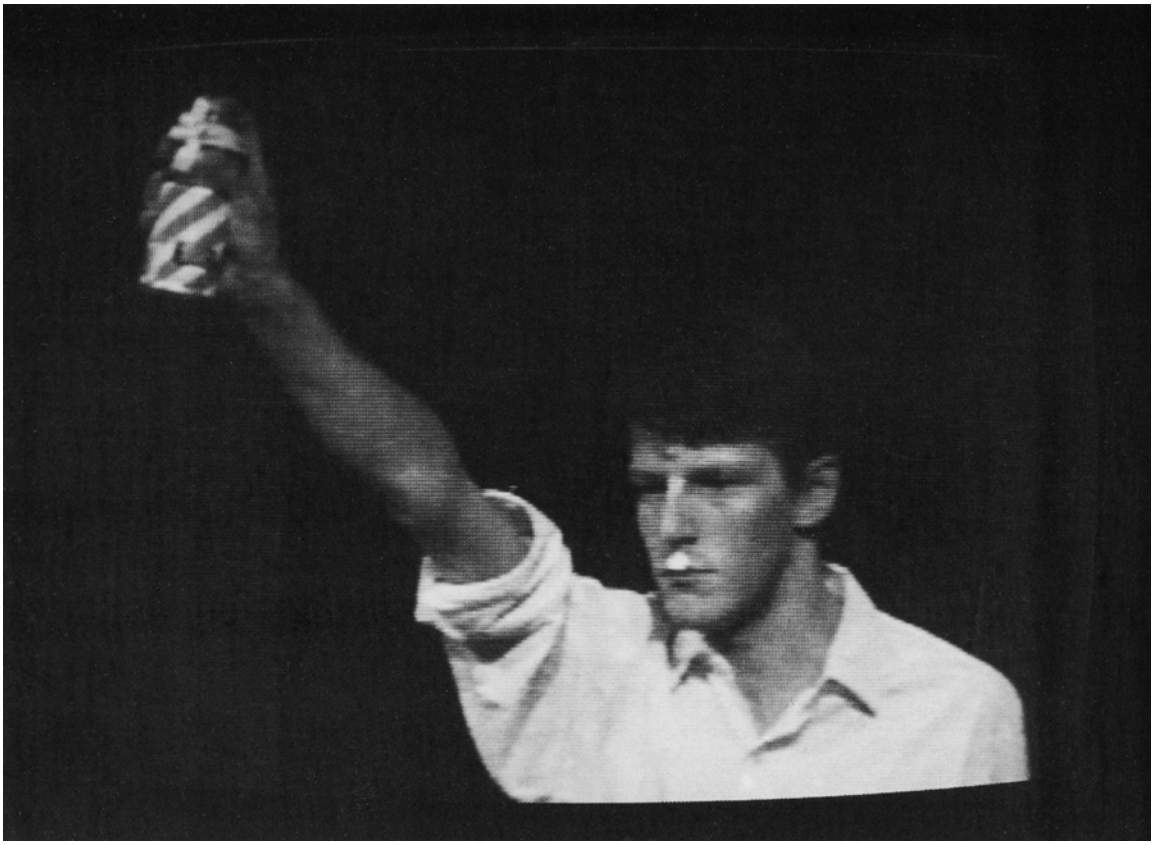
lorenzo taiuti

La bella mostra di Jan Fabre *Stigmata. Actions & Performances 1976-2013* ripercorre ventisette anni di attività espressiva con una struttura insieme vasta e asciutta. Quasi evitate le grandi forme (come i *Frati* di ossa esposti in passato), la mostra allinea segni, oggetti, video-azioni, foto, coltelli e mannaie, come in un'inquietante "cantina da serial killer", oppure una Wunderkammer dove il gusto del macabro, le *vanitas* e il suo amore per la pittura classica si esprimono. Ma c'è anche una serie d'immagini esemplari che sono gli appunti-prova, la modalità intorno a cui l'artista costruisce le sue immagini-racconto. Un susseguirsi di situazioni, di scontri con la società e la cultura, di ferite e di vendette. Il giovanissimo Jan Fabre delle prime performance ha l'incredibile età di diciannove anni, eppure ha la capacità, la superbia e la protervia per rompere tutto, come un Johnny Rotten della cultura visiva, un punk perdente che ha però la sapienza per sopravvivere e vincere. Per lui gli esseri umani non sono poi così lontani dagli insetti; anzi, questa vicinanza è identificazione, gli uomini *sono* insetti. Fabre sviluppa una serie di ipotesi su questi parallelismi e alcuni insetti diventano centrali nel suo lavoro. La mantide religiosa, lo scarabeo stercorario e altri animali rappresentano il rapporto fra vita animale e morte. E appaiono di fre-

JAN FABRE
SANGUIS / MANTIS - 01
(2001)
LYON, LES SUBSISTANCES
© ANGELOS BVBA
FOTO: MALOU SWINNEN

JAN FABRE
LANCELOT (2004)
ANTWERP,
TROUBLEYN/LABORATORIUM
© ANGELOS BVBA





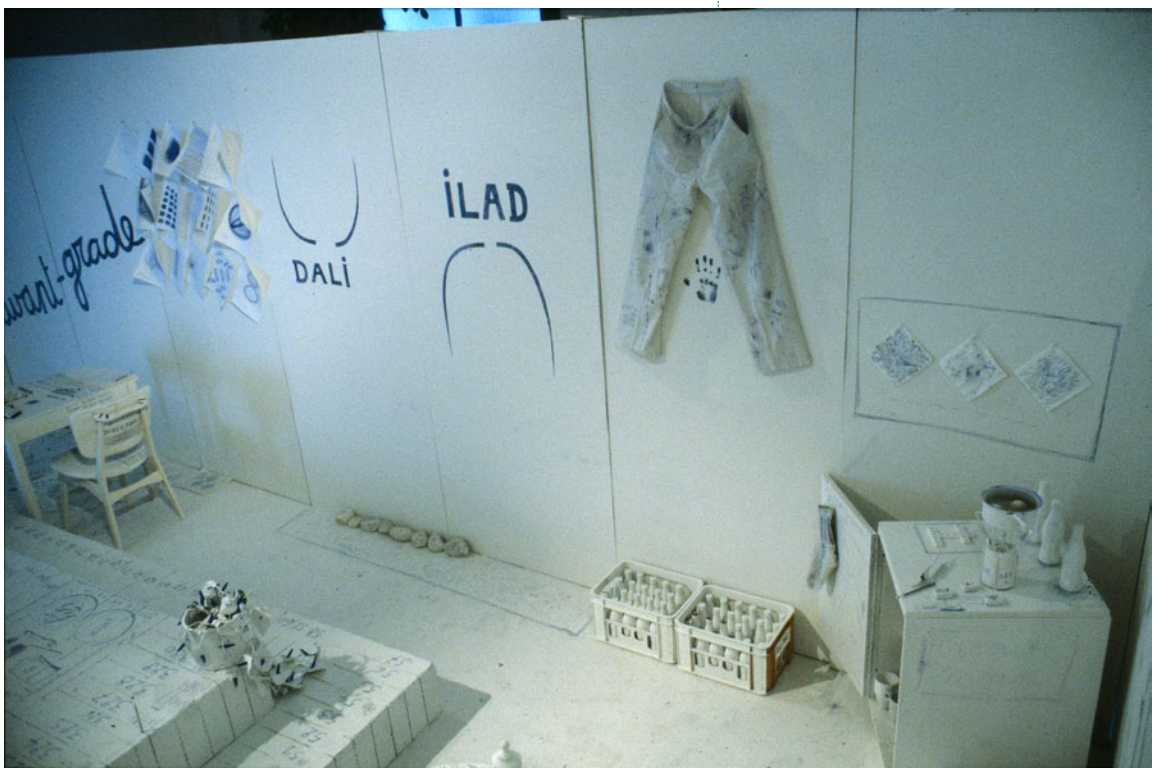
quente le corazze iridescenti degli scarabei, collegati nell'Antico Egitto all'incedere del tempo. E ali di insetti di ogni tipo. E materiali organici come ossa (sezionate e trasparenti) e altro ancora. Il *corpo*, quindi, e la materia organica come unica realtà su cui basarsi. Il radicale pessimismo di Jan Fabre non si colora mai di aperture generose come nel lavoro di Joseph Beuys, con cui ha molti punti di contatto, ma soprattutto nel rapporto con la materia fisica, sentita come pesante condizionamento e regola della vita mentale. Il tetro, filosofico (e realistico) messaggio esistenzialista tante volte ripetuto da Jean Paul Sartre e da Albert Camus "noi siamo dei morti in permesso" colpisce in quell'*opera al nero* che è il lavoro di Jan Fabre. Che sia un umore "nazionale" lo potrebbe far pensare la presenza di un altro autore belga, Wim Delvoye, che lavora ugualmente sul tema di "ashes to ashes, dust to dust", sulla "fisiologia del corpo" che lo porta al progetto di una macchina complessa che produce artificialmente escrementi. E *corpo, escremento, residuo* e *rifiuto* sono appunto i temi che Jan Fabre in diverse forme e continuamente affronta. Ma le affronta con un piglio diverso, con una acuta sensibilità adolescenziale, come chi non ha ancora cessato di rompere vetri di negozi e finestre per protestare fisiologicamente per la sua libertà. Al di là di iconografie e forme che sanno di vecchio o di antico, di vecchi cerimoniali delle antiche borghesie belghe e fiamminghe, il mito della ribellione estrema, uno dei concetti fondamentali della cultura e dell'arte contemporanea, trova nel suo lavoro una ragione e contenuti rinnovati e continuamente attivi.

La mostra, visivamente più austera di quanto ci si aspettasse da un autore così

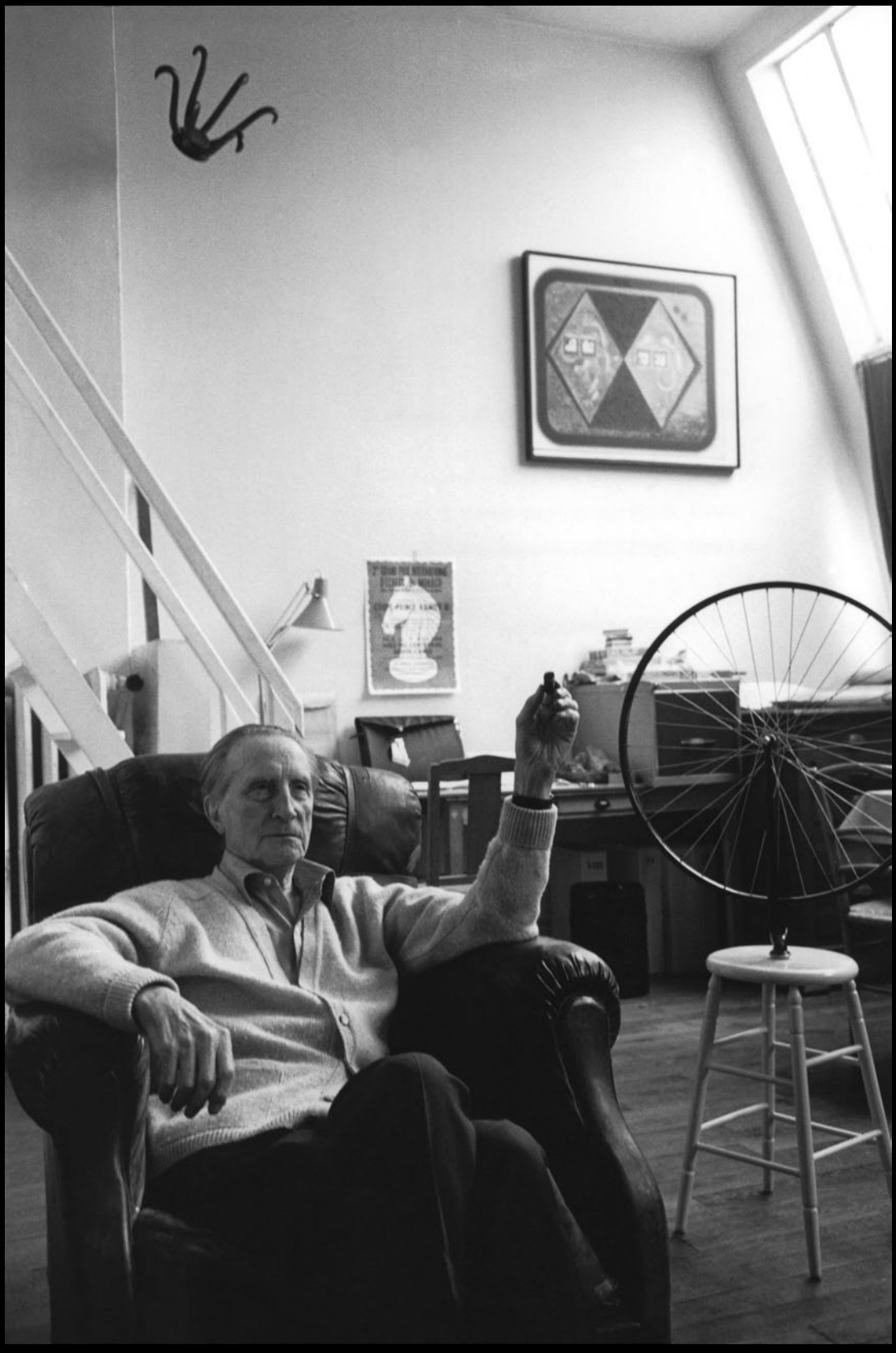
JAN FABRE
AFTER ART (1980)
MILWAUKEE, HELFAER THEATRE
© ANGELOS BVBA

drammatico e teso, presenta video delle performance accanto a reperti, residui e oggetti attinenti alle azioni. Come nelle scenografie/oggetto di Bob Wilson, ogni oggetto del lavoro performativo di Fabre è ricoperto di sensi, doppi sensi, tripli sensi. Questi strati sovrapposti si intrecciano con altri segni diffusi e ricorrenti in diversi lavori. In questo senso la continuità di stili, umori, segni diventa "forma visiva" a tutti gli effetti. O piuttosto una "forma audiovisiva", perché il suo lavoro è multimediale malgrado lo scarso uso di tecnologie. Lo è nel suo muoversi dalla forma a un'idea di un teatro oggettuale, dove il corpo è un oggetto come gli altri che si muovono attorno a lui. Il suo primo lavoro performativo e oggettuale *The Bic-Art Room*, dove il nome di Dalì diventa "ilad", dove gli oggetti sono reinventati attraverso il medium meno usato: la penna bic. In questo (quasi) omaggio a Duchamp (molto importante nel suo lavoro) Fabre "ridisegna l'universo" come un futurista, gioca con i nonsense come Duchamp nel film Anémic Cinéma, dimostrando che il suo rapporto con le Avanguardie storiche è forte almeno quanto le sue ossessioni personali. Infine Fabre sembra guardarsi e rappresentarsi attraverso un'ottica che è cinematografica quanto teatrale. Dove il cinema è il linguaggio più diffuso per rappresentare i *martiri* e gli *eroi*, categorie a cui Fabre sente di appartenere. E nella stessa ottica pensa di erigere un monumento (funebre) a se stesso. ■

[LORENZO TAIUTI SI OCCUPA DAGLI ANNI OTTANTA DEI RAPPORTI FRA ARTE E MEDIA IN UN ARCO CHE VA DALLA VIDEOARTE AI NUOVI MEDIA DIGITALI E ALLA NET-ART. HA INSEGNATO IN DIVERSE ACCADEMIE ITALIANE E ALLA FACOLTÀ DI ARCHITETTURA DI ROMA. HA PUBBLICATO: *ARTE E MEDIA*, ED. COSTA&NOLAN, 1995; *CORPI SOGNANTI*, ED. FELTRINELLI, 2001; *MULTIMEDIA*, ED. MELTEMI, 2005.**]**



JAN FABRE
ILAD OF THE BIC-ART, THE BIC-ART ROOM (1981)
FOTO: FRED BALHUIZEN
© ANGELOS BVBA



arte è idea, idea è arte
duchamp e il sillogismo della dissacrazione

lorella giudici

Negli scacchi si può arrivare a una posizione senza via d'uscita, ove nessuno degli avversari può imporre la vittoria. Uno di loro si trova in uno stato di perpetuo scacco. Per Duchamp questa insolubile situazione è divenuta la metafora della sua relazione con la vita. Probabilmente, è il suo più bel finale di partita.

Arturo Schwarz, *Eros c'est la vie*, 1971

Suonerebbe esagerato se dicessi che senza quella ruota conficcata in uno sgabello o senza quell'irriverente orinatoio di porcellana bianca l'arte del XX secolo non sarebbe stata la stessa cosa? Eppure è proprio così. Se Duchamp non avesse avuto il coraggio (e l'urgenza) di sovvertire le regole, di rompere gli schemi, di pensare l'arte non più come sostanza o come rappresentazione, ma piuttosto come idea, forse non si sarebbe mai parlato di dadaismo, di concettualismo, di ready-made, ma neanche di pop art, di arte povera o semplicemente di installazione.

Duchamp è stato un rivoluzionario, anche se è partito con tele, pennelli e con dipinti filo cubisti (dove però alle caleidoscopiche sfaccettature picassiane preferiva una sorta di movimento sincronico e agli umani andava via via sostituendo esseri proto robotici), non ci ha messo molto a rinnegare dieci anni di pittura quando nel 1913 (è incredibile pensare che sia passato un secolo!) ha preso due oggetti così distanti tra loro, come la ruota di una bicicletta e uno sgabello, e li ha uniti nella forma (che gioca sulla figura del cerchio e sulle linee dei raggi e dei pioli) e nel significato: "Vedere quella ruota girare era molto tranquillizzante, molto rassicurante, una sorta di nuova prospettiva su cose diverse da quelle della vita materiale di tutti i giorni. Mi piaceva l'idea di avere una ruota di bicicletta nel mio studio. Mi divertivo a guardarla come mi divertivo a guardare le fiamme che danzano in un camino"[1]. Inoltre, nello sgabello è implicita l'idea di immobilità, dal moneto che ci si siede per fermarsi, mentre la presenza della forcella consente alla ruota un doppio movimento rotatorio, intorno al proprio centro e attorno all'asse, ma si tratta di un movimento che non produce alcuno spostamento, è fine a se stesso e senza scopo. Del resto, sia lo sgabello che la ruota hanno perso le loro funzioni originarie e si sono trasformati nel primo di una lunga serie di ready-made o, come li ha definiti, André Breton "oggetti di serie promossi dalla scelta dell'artista alla dignità di oggetti d'arte".

Con un gesto perentorio, ironico e dissacratorio, anzi, per usare un linguaggio da scacchista (attività che Duchamp ha sempre svolto a livello professionale), con una mossa repentina e a sorpresa, Duchamp ha decontestualizzato le cose, le ha rese inservibili (almeno nel loro uso abituale), ma ha conferito loro fascino, le ha investite di nuovi significati, le ha messe al servizio dell'idea e ha cambiato il corso della storia.

Dunque, per Duchamp l'arte oltre a non avere definizione non è nemmeno più riconducibile all'oggetto, sia esso una pittura, una scultura o un utensile. Come negli scacchi la mossa è la parte visibile di una strategia di ragionamento, così nell'arte l'oggetto finale è solo il mezzo

MARCEL DUCHAMP NEL SUO STUDIO, HAUTS-DE-SEINE. NEUILLY-SUR-SEINE, 1968
© HENRI CARTIER-BRESSON/ MAGNUM/ CONTRASTO

[1] M. Duchamp, in G. Coltelli, M. Cossu, *Duchamp re-made in Italy*, Electa, Milano, p. 188.

che rende fruibile l'idea, perché in realtà è l'idea stessa ad essere arte e con essa tutti i sistemi dialettici e i rebus cognitivi che è in grado di generare. Di conseguenza, l'artista non ha più la necessità di essere un artigiano, di saper forgiare la sostanza, di affinare la tecnica, semmai egli è un epistemologo che cerca o genera con la medesima risolutezza verità e paradossi, archetipi e iperboli. Quando guardiamo il famoso *Scolabottiglie* del 1914 non siamo colpiti dal grigio del ferro galvanizzato, dalla sua (in)utilità o da una bellezza estetica, è un oggetto che già conosciamo ma siamo stupiti di vederlo decontestualizzato, di osservarlo penzolare come un grosso insetto fantascientifico dal soffitto di un museo, siamo affascinati dalle ombre che proietta sul muro, siamo rapiti da un vortice di domande che passano dalla forma al senso, dall'evocazione alla provocazione (per Schwarz è un oggetto scapolo, frustrato dalla mancanza delle bottiglie – parti femminili – e costretto al celibato). La genialità di Duchamp sta dunque nell'aver interrotto la dipendenza dell'arte dal manufatto, ma anche nell'aver sganciato l'oggetto dal contesto e nell'aver dato la massima libertà alla speculazione, razionale e irrazionale. E, se in questo difficile intreccio strategico l'artista è il *deus ex machina*, lo spettatore è il deuteragonista perché non solo è colui che rende possibile e verosimile tutte le strategie, ma partecipa alla creazione "perché lo spettatore stabilisce il contatto dell'opera col mondo esterno decifrando e interpretandone le qualifiche profonde", ha scritto Duchamp nel 1957. Artista e spettatore si fronteggiano come due abili giocatori, si sfidano, ma spesso si ritrovano, come ha notato Schwarz, "in uno stato di perpetuo scacco" ed è questo che rende il lavoro di Duchamp unico.

Cerchiamo di comprenderlo meglio prendendo come esempio un paio di opere appartenute alla collezione di Arturo Schwarz ed ora nelle raccolte della Galleria Nazionale di Arte Moderna di Roma dove saranno esposte fino al 9 febbraio nella mostra "Duchamp re-made in Italy" (catalogo Electa): *...pliant ... de voyage*, 1916 (1964) e *Air de Paris*, 1919 (1964). Entrambe si presentano ridotte ai minimi termini formali: la prima è la fodera di una vecchia macchina da scrivere mentre la seconda è un'ampolla di vetro, che un tempo veniva utilizzata in medicina per le soluzioni fisiologiche. Eppure Duchamp le rende intriganti giocando sui significati e sulle etimologie delle parole, ironizzando sul non-sense e facendo leva sul bisogno di chi guarda di risolvere quei rebus (per altro dichiaratamente insolubili) che l'artista gli ha messo davanti. La fodera, che come ricorda il titolo è pensata per essere portata in viaggio ma paradossalmente senza l'oggetto che dovrebbe custodire, è sistemata su un'asticella che la tiene sollevata dalla base quel tanto che basta per domandarsi cosa c'è sotto, ma non sufficientemente per rivelarlo e abbastanza per ricordare le gonne di una certa signorina Wood, una giovane artista del circolo degli Arensberg e allieva di Duchamp, il cui cognome (e l'incitamento a guardare) è ricordato nella scritta che campeggia sulla fodera



BOÎTE-EN-VALISE (1936-1941) VALIGIA LOUIS VUITTON IN PELLE DI CAMOSCIO, SCATOLA DI LEGNO CONTENENTE 69 RIPRODUZIONI IN MINIATURA ED UNA COLLOTIPIA ORIGINALE ROMA, GALLERIA NAZIONALE D'ARTE MODERNA E CONTEMPORANEA © SUCCESSION MARCEL DUCHAMP, BY SIAE 2013

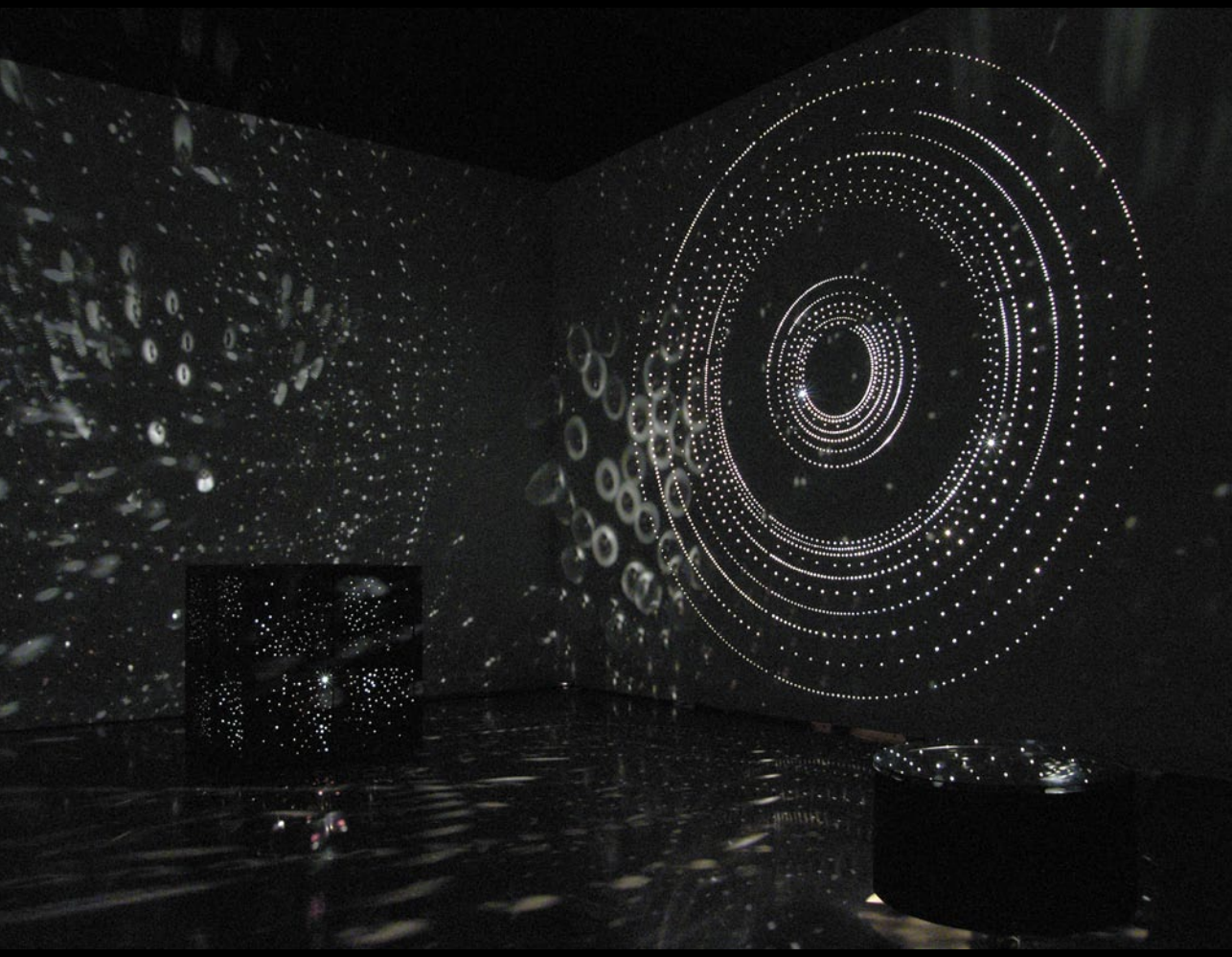


...PLIANT ... DE VOYAGE, 1916 (1964) READY-MADE: COPERTURA DI MACCHINA DA SCRIVERE, ROMA, GALLERIA NAZIONALE D'ARTE MODERNA, DONO DI ARTURO SCHWARZ © SUCCESSION MARCEL DUCHAMP, BY SIAE 2013

e che corrisponde al marchio della macchina da scrivere "Underwood". Ma *underwood* è anche il sottobosco e dunque un luogo diametralmente opposto a quanto ci sta davanti, ma un luogo che una macchina da scrivere saprebbe bene come raccontare e del quale ciascuno di noi ha immagini e ricordi differenti, di sicuro molto lontani dalla cupa e asettica geometria di quella custodia. Insomma un bel rompicapo.

La cosa si ripete, con una nota poetica maggiore, in *Air de Paris*: una bella e elegante ampolla di vetro a goccia, nella quale Duchamp fa intendere che vi sia, come in una boccetta di profumo, non solo tutto il fascino conturbante di Parigi, ma anche un effetto benefico e vitale esattamente come la soluzione fisiologica per cui la fiala è stata forgiata. Inoltre, anche qui ritorna l'idea del viaggio, richiamata dalla parola "souvenir" e dalla tradizione religiosa di origine medievale, ancora oggi vitale, delle ampolline devozionali contenenti acqua o olii dei *loca sacra*. L'arte da viaggio è un'altra delle ossessioni che Duchamp cavalcherà con insistenza e che concretizzerà in una valigetta (*Boîte-en-valise*, 1936-1941) in cui inserirà le miniature di tutte le sue opere più significative. "Tutto ciò che di importante ho fatto può essere messo in una piccola valigia", ha scritto nel 1952, ma quante idee ci sono in quel disparato campionario? ■

[STORICO E CRITICO D'ARTE, **LORELLA GIUDICI** È DOCENTE PRESSO L'ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BRERA. HA CURATO PUBBLICAZIONI E MOSTRE SULL'ARTE DEL '900 E HA CURATO GLI ARCHIVI DI IMPORTANTI ARTISTI CONTEMPORANEI, TRA I QUALI ANTONIO CALDERARA, DADAMAINO E REMO BIANCO. È DIRETTORE DEL MUSEO DEL PAESAGGIO DI VERBANIA.]



expanded cinema

pier luigi capucci / simonetta fadda

OTTO PIENE, *LIGHT BALLETS AS LIGHT PERFORMANCES*, LIGHT INSTALLATION, 1969 (FOTO: GUNTER THORN / MIT LIST VISUAL ARTS CENTER)



Expanded Cinema, il volume fondamentale di Gene Youngblood pubblicato nel 1970, del quale è appena uscita la prima edizione italiana da noi curata, ha un approccio aperto riguardo all'apporto che i nuovi strumenti possono dare alla creatività. Le tecnologie sono l'anima del nuovo, il motore dell'innovazione, rimodellano continuamente la dimensione materiale della società, la conoscenza, il corpo, gli strumenti e i dispositivi, modificando quelli esistenti e creandone di nuovi. Il computer, il video, la realtà virtuale, l'olografia, e più in generale le tecnologie di rappresentazione, "espandono il cinema" perché creano forme espressive che istituiscono modalità di realizzazione, fruizione, distribuzione e condivisione che sono al di fuori del cinema. E aprono orizzonti teorici, culturali, estetici, sociali ed economici nuovi.
Tuttavia il volume di Youngblood è fondamentale anche per la prospettiva generale che lo pervade, che a nostro avviso ne costituisce un tratto essenziale: l'intima commistione tra forme comunicative, artistiche, scienze e tecnologie. Arte, comunicazione e tecnologia costituiscono elementi fondamentali strettamente correlati, strumenti per il raggiungimento di una *Cosmic Consciousness*, di una coscienza, di una consapevolezza, globale. Concetti che richiamano la definizione che McLuhan dà della figura dell'artista: "l'uomo della consapevolezza integrale" (concetto a cui abbiamo dedicato attenzione nel n. 208 di D'ARS). Nei confronti dei media e delle tecnologie bisogna quindi diventare "artisti", utenti e autori consapevoli, non restare spettatori passivi ma essere fruitori attivi, responsabili e autonomi utilizzatori di quegli strumenti. Questo atteggiamento cri-



WOLF VOSTELL, *OMAGGIO A VENEZIA. ELECTRONIC DÉ-COLL/AGE, HAPPENING ROOM*, 1959-1968, 34. BIENNALE DI VENEZIA, 1968 (PHOTO FERRUZZI. CO URTESY LA BIENNALE DI VENEZIA)

tico, unito all'impegno pubblico a favore della democratizzazione dell'informazione e della creatività, ha fatto e fa tuttora di Youngblood uno dei più noti anticipatori e fautori della "democrazia dei media".
"La tecnologia è l'unica cosa che mantiene l'uomo un essere umano. La nostra libertà è direttamente collegata all'efficace impiego della nostra tecnologia." E ancora: "Solo la tecnologia permette all'individuo di essere abbastanza libero da conoscere se stesso e conoscere, quindi, la propria realtà. Il processo artistico è un processo per imparare a pensare." Youngblood coglie il passaggio in cui inizia a essere evidente il farsi ambiente della comunicazione simbolica mediata, il suo divenire habitat. Di fatto stiamo andando in questa la direzione: nella dimensione simbolica, nei media, trascorriamo già una parte notevole del nostro tempo, ed è in questa dimensione o tramite essa che prendiamo o attuiamo molte delle decisioni più importanti della nostra vita. Il libro si chiude con un'affermazione impegnativa: "Attraverso l'arte e la tecnologia del cinema espanso saremo in grado di creare il paradiso qui, sulla terra". Tuttavia, potrebbe essere un'affermazione profetica. Ormai conosciamo bene quel "paradiso mediale" in cui si può vivere nei propri sogni, e non torneremo indietro come i protagonisti di *Fino alla fine del mondo* di Wenders, perché non possiamo sfuggire al nostro destino di creature simboliche. Siamo già entrati *dentro* questa dimensione, perché divenga un'esperienza completa basta rendere più efficace e "naturale" l'interazione del corpo e dei sensi con i costrutti simbolici, con simulazioni sempre più complesse ed estese, con realtà virtuali multisensoriali, indistinguibili dalla "realtà reale", come quelle che Cronenberg descrive in *eXistenZ*. Vivremo sempre più *dentro* questi habitat simbolici. ■

P.L.C.

Uscito nel 1970, *Expanded Cinema* si è subito imposto come un classico della letteratura sull'arte a base tecnologica poiché è stato il primo studio che ha analizzato compiutamente la sperimentazione degli artisti statunitensi con film, video e computer. Dai film basati sulla sinestesia suono/immagine dei fratelli Whitney, agli spettacoli-concerto altrettanto sinestetici di Jordan Belson, alla pionieristica computer graphics di Stan VanDerBeek, ai video di Nam June Paik e Aldo Tambellini, ai



CAROLEE SCHEENEMAN, ***THE FUSE*** (1965-68)
FILM 16 MM,
COLORE - B/N, 18 MIN.



NAM JUNE PAIK ***ELECTRONIC OPERA #1***, INTERVENTO PER IL PROGRAMMA TV *THE MEDIUM IS THE MEDIUM*, 1969

film creati "manualmente" da Stan Brakhage e Carolee Schneeman, agli spettacoli multimediali di Andy Warhol, per non menzionare le numerose performance basate sul rapporto corpo/tecnologia, il libro non ci parla altro che d'arte.

Nonostante questo, *Expanded Cinema* non è un'opera ascrivibile al campo della critica d'arte, così come non è nemmeno un'analisi scientifica delle condizioni nel 1970 di tecnologie come cinema, video e computer, anche se i processi tecnici impiegati dagli artisti sono descritti con dovizia ed estrema precisione. *Expanded Cinema* è molto di più: nella sua ricognizione nel campo di quella che poi si chiamerà media art (e che fatica ancora a trovare una corretta definizione nell'ambito dell'arte contemporanea), Gene Youngblood riesce a mettere a fuoco le ricadute sociali, culturali e antropologiche dell'utilizzo allargato delle tecnologie. Un utilizzo all'epoca ancora specialistico e ristretto alla sfera degli artisti più aperti, ma che oggi fa parte della normalità, dopo che il computer è entrato nelle case e nelle consuetudini di tutti e, soprattutto, dopo che il web si è affermato come il territorio su cui ognuno di noi si muove quotidianamente per ragioni di lavoro e di comunicazione personale.

Tuttavia, l'importanza di questo libro non risiede unicamente nella sua preveggenza rispetto agli sviluppi delle tecnologie, di cui peraltro analizza criticamente possibilità e limiti. *Expanded Cinema* ci indica piuttosto esempi e pratiche cui ispirarci nel nostro scambio quotidiano con i media. I media sono "protesi cognitive" che, ampliando le nostre capacità, nello stesso tempo le *modellano*, modificandole. Proprio qui il libro di Youngblood si rivela strategico, anche perché vi si trova un altro elemento, l'utopia, che diviene uno stimolo potentissimo per l'azione e l'autonomia nell'interazione con i media. Sulla spinta dell'utopia, fattore trainante di quegli anni oggi sopraffatto dalle "ragioni" del mercato, Youngblood ci parla di un'espansione delle nostre facoltà che ci porterebbe a una maggiore e felice consapevolezza, ci parla di una coscienza che si espande perché non solo diventa in grado di controllare gli effetti sull'esperienza individuale dell'esposizione ai media tecnologici, ma diventa anche in grado di produrre neologismi che il linguaggio del medium non prevede in partenza, cioè sa produrre dissenso. Una coscienza che si espande anche grazie a un esercizio filmico consapevole, per imparare a "leggere" e a "scrivere" la lingua che Youngblood individua come "cinema personale", un ambito che comprende sia il cinema sperimentale degli artisti insieme al video, l'olografia e la computer graphics, sia tutte le loro amplificazioni di tipo multimediale, sia la produzione privata di materiali filmici come risposta al cinema-merce dell'industria e del capitale. ■

S.F.

[PIER LUIGI CAPUCCI SI OCCUPA DI LINGUAGGI DI COMUNICAZIONE E DELLE RELAZIONI TRA TECNOLOGIE, CULTURA E SOCIETÀ E TRA FORME ARTISTICHE, SCIENZE E TECNOLOGIE. INSEGNA IN VARI ATENEI E ISTITUZIONI. TRA LE SUE NUMEROSE PUBBLICAZIONI I LIBRI *REALTÀ DEL VIRTUALE. RAPPRESENTAZIONI TECNOLOGICHE, COMUNICAZIONE, ARTE*; *IL CORPO TECNOLOGICO. L'INFLUENZA DELLE TECNOLOGIE SUL CORPO E SULLE SUE FACOLTÀ*; *ARTE E TECNO-LOGIE. COMUNICAZIONE ESTETICA E TECNOSCIENZE*. HA FONDATO E DIRIGE "NOEMA", MAGAZINE ONLINE SULLE RELAZIONI TRA CULTURA, SCIENZE E TECNOLOGIE. COLLABORA CON "D'ARS" DAL 1989.**]**

[SIMONETTA FADDA È DOCENTE ALL'ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BRERA E ALLA SCUOLA CIVICA DI CINEMA E TELEVISIONE (MILANO) E TRADUTTRICE. HA PUBBLICATO UNO STUDIO SULL'ARCHEOLOGIA DEL VIDEO, *DEFINIZIONE ZERO: ORIGINI DELLA VIDEOARTE FRA POLITICA E COMUNICAZIONE* (COSTA&NOLAN, MILANO 1999). I SUOI VIDEO SONO ESPOSTI IN ITALIA E ALL'ESTERO (MAMBO, BOLOGNA; MAN, NUORO; CINÉMATHÈQUE FRANÇAISE, PARIGI; MUSEO DI VILLA CROCE, GENOVA; MACH'MIT MUSEUM, BERLINO; NORDISKA MUSEET, STOCCOLMA).**]**



appunti cinefili

simonetta fadda

In piena era digitale, quando il cinema nelle sale si appresta ad abbandonare la proiezione in pellicola, nelle pratiche sociali sembra emergere una forma spesso inconsapevole di cinefilia diffusa, dinamica e sincretica, in cui si sovrappongono modi diversi di rapportarsi al film.

(il film come gioco)

Innanzitutto, oggi la cinefilia come orizzonte culturale, condiviso a diversi livelli, corrisponde a un atteggiamento generalizzato, a una forma dello sguardo, a un modo di leggere e comprendere la realtà che coinvolge in modo indistinto anche le persone che non amano particolarmente il cinema e non se ne interessano. Alla base di questa tendenza c'è un'idea di cinema come immaginario, come schema di pensiero, come mitologia e insieme come linguaggio allargato, in cui convergono tutti i tipi d'immagini in movimento, veicolate dalle tecnologie più diverse e rintracciabili negli ambiti più disparati. I film stessi sono recuperati da media alternativi a quello cinematografico e in queste forme "contaminate" arrivano all'immaginario profondo delle persone al punto che, paradossalmente, non c'è più bisogno di decidere di vedere un film al cinema o a casa su DVD, per assorbirne lo stesso trama, attori, immagini, atmosfere[1]. Il cinema si configura comunque nella memoria degli spettatori come un agglomerato di testi dotati di un significato originale cui rivolgersi per interpretare la propria esperienza. C'è una tensione verso una *resa cinematografica* della realtà del proprio mondo che investe la sfera degli stili di vita. Il film ha aperto la percezione a scarti temporali e visivi che gradualmente sono stati assimilati come forme stesse del mondo, al punto che oggi la realtà appare come un insieme di film, mentre il film è diventato un gioco di costruzione, i cui pezzi sono forniti dai frammenti di opere classiche e nuove. Dagli spot pubblicitari[2] ai "Fan Film"[3] sparsi sul Web, la possibilità di attingere al cinema come miniera delle immagini della storia e della cultura di massa del Novecento mette in moto processi di appropriazione, decontestualizzazione e rielaborazione di una gamma diversificata di materiali filmici, attraverso i quali si alimenta in modo indifferenziato un "contagio" cinefilo che spesso agisce a livello subliminale.

(bulimia filmica)

Nel rapporto col film affiora una tendenza bulimica nei confronti delle immagini, ricollegabile a un'attitudine di ricezione attiva del film che affonda le radici negli anni Ottan-

[1] Succede con film seriali come quelli di Harry Potter o di James Bond, che si sostengono su un forte marketing multimediale, ma è soprattutto nella comunicazione che si mette all'opera la cinefilia a tal punto, da influenzare in modo inconsapevole e persistente l'immaginario delle persone.

[2] Due esempi per tutti: spot Coca Cola *The Guru* 2004 (si richiama al cinema di Bollywood) e spot Citroën DS3 *Anti Rétro* 2010 (ri-media filmati d'archivio d'icone del cinema).

[3] Filmati creati dagli spettatori attingendo a film noti, rimontati modificandone l'audio o la struttura e pubblicati sul Web (un esempio: *Non è un paese per turisti*, 2011, del comico Fabrizio Casalino, a partire da *Non è un paese per vecchi* dei fratelli Cohen).

CINEMA 4 AT HOYTS, FOREST HILL SHOPPING CENTRE, FOREST HILL, VICTORIA, AUSTRALIA. BY FERNANDO DE SOUSA FROM MELBOURNE, AUSTRALIA (FLICKR) VIA WIKIMEDIA COMMONS FROM WIKIMEDIA COMMONS



ta, quando si diffonde l'home video con la possibilità di creare, registrare e conservare immagini in VHS. In quel periodo, la delusione rispetto alla politica attiva favorisce una sublimazione estetica del disagio sociale e nasce un nuovo tipo di amante dei film, un consumatore onnivoro che impara a programmare il videoregistratore per impossessarsi di film sconosciuti trasmessi in TV nelle ore più improbabili, che si accontenta anche d'immagini sporche che esibiscono il marchio TV e a volte sono persino fuori sintonia, che si abitua a guardare i film così registrati anche a spezzoni, interrompendo e riprendendo la visione a piacimento. La passione personale basata sul collezionismo di film su VHS lentamente, ma inesorabilmente, si allarga anche alle altre immagini provenienti dal medium TV e a quelle prodotte personalmente in video, sotto la spinta di una progressiva dilatazione della sensibilità estetica, sollecitata dall'evoluzione tecnologica. La presenza del medium, con le sue imperfezioni, si trasforma pian piano in valore aggiunto dell'immagine. Un approccio flessibile e duttile, felice di spaziare tra media diversi, che porta a collezionare ore e ore d'immagini in videocassetta – film, telegiornali, spot e qualsiasi altra cosa trasmessa in TV – esattamente come oggi si scaricano i materiali più strani dal Web, mettendo insieme un ammontare di tempo di visione ben al di là delle possibilità individuali. Un atteggiamento bulimico nei confronti dell'immagine che si è riversato direttamente nell'arte, come mostrano le opere di Douglas Gordon, che celebra l'immagine filmica rielaborandola secondo un atteggiamento figlio diretto delle tipologie di appropriazione del film incoraggiate dal VHS.

(piste nascoste)

In latenza, c'è la memoria di una cinefilia come movimento in cui il cinema era considerato uno strumento concreto per incidere sulle politiche culturali e sociali e modificare dall'interno la vita stessa delle persone[4]. Un atteggiamento appannato dall'indifferenza con cui oggi si pubblicano sul Web materiali

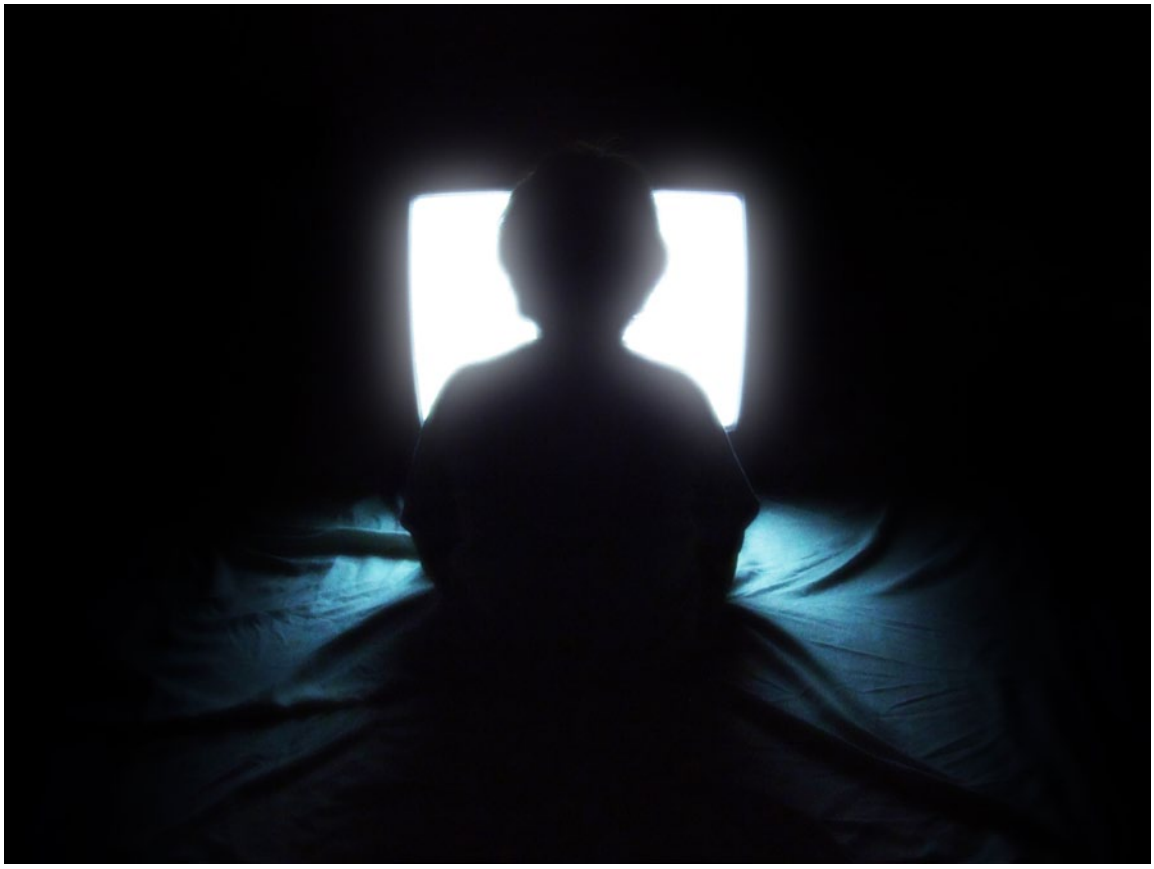
[4] Mi riferisco al "periodo d'oro" della cinefilia, dalla Nouvelle Vague agli anni Settanta, quando i cinefili erano spettatori, spesso autori di film a loro volta, che al cinema non chiedevano solo intrattenimento a basso costo, ma piuttosto indicazioni etiche e politiche per muoversi nella vita di tutti i giorni.

VHS
BY KMJ, VIA WIKIMEDIA COMMONS FROM WIKIMEDIA COMMONS

filmici di tutti i tipi, suscitando l'impressione che alla disponibilità tecnologica non corrisponda un'adeguata alfabetizzazione nei confronti dell'immagine e del suo utilizzo *motivato*. C'è la sensazione di un difetto di obiettivi, di ragioni, un'incoscienza generalizzata. L'immagine filmica che appare sul Web sembra vissuta in superficie e appare svuotata della sua duplice verità di *specchio* e contemporaneamente *miraggio* della realtà. È un'immagine, dietro alla quale non c'è più nulla. In lontananza, le strategie dal basso di decostruzione e demistificazione dell'informazione inaugurate negli anni Settanta nel lavoro col film e col video da parte degli artisti[5] si stagliano come esempi che ricordano la necessità, oggi più che mai, di misurarsi responsabilmente con la riproduzione filmica del mondo, nella consapevolezza che la posta in gioco con i media è politica e investe la sfera delle libertà e che l'espressione della *propria* verità filmica personale passa attraverso un approccio rigoroso e onesto alla pratica delle immagini. ■

[5] Penso in particolare agli approcci demistificanti rispetto all'immagine filmica messi in pratica in quegli anni da Ed Pincus e Jonas Mekas, oppure alle operazioni sul campo realizzate col video dal collettivo Videobase di Roma (Anna Lajolo, Alfredo Leonardi, Guido Lombardi), dal Laboratorio di Comunicazione Militante di Milano (Tullio Brunone, Giovanni Columbu, Ettore Pasculli, Paolo Rosa) e da Alberto Grifi.

[SIMONETTA FADDA È DOCENTE ALL'ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BRERA E ALLA SCUOLA CIVICA DI CINEMA E TELEVISIONE (MILANO) E TRADUTTRICE. HA PUBBLICATO UNO STUDIO SULL'ARCHEOLOGIA DEL VIDEO, *DEFINIZIONE ZERO: ORIGINI DELLA VIDEOARTE FRA POLITICA E COMUNICAZIONE* (COSTA&NOLAN, MILANO 1999). I SUOI VIDEO SONO ESPOSTI IN ITALIA E ALL'ESTERO (MAMBO, BOLOGNA; MAN, NUORO; CINÉMATHÈQUE FRANÇAISE, PARIGI; MUSEO DI VILLA CROCE, GENOVA; MACH'MIT MUSEUM, BERLINO; NORDISKA MUSEET, STOCCOLMA).**]**



TV HIGHQUALITY BY AARON ESCOBAR, VIA WIKIMEDIA COMMONS FROM WIKIMEDIA COMMONS


HOMELESS
HUNGRY


HOMELESS
HUNGRY

beyond: due anime

Presenting BEYOND at Tribeca Film Festival is a groundbreaking example of the potential in the marriage of gaming and cinema.

Tribeca Film Festival

alessandro fontana

Jodie Holmes è una giovane ragazza che fin da bambina convive con un segreto di nome Aiden, una misteriosa presenza che la accompagna in ogni istante della sua vita, creando una connessione inquietante e intensa con il mondo dell'aldilà. Jodie vive avventure incredibili, passando da missioni nei corpi speciali della CIA in Russia alle misteriose terre dei Navajo, il tutto sempre condito da un rapporto intenso e complesso, di amore fraterno e odio, con Aiden.

Nella trama di *Beyond: Due Anime* i momenti di pura azione con sparatorie e scazzottate, si alternano a sequenze lunghe e riflessive, emotivamente cariche, profonde e intensamente interpretate. Fin qui tutto lascerebbe pensare di essere davanti a un tipico thriller o poliziesco hollywoodiano. *Beyond: Due Anime* però è un videogame del genere action-adventure sviluppato dalla software house Quantic Dream e magistralmente scritto e diretto da David Cage, che non è un regista nè uno sceneggiatore cinematografico: fa videogiochi.

Come visto in passato[1], è da anni che il mondo videoludico e quello cinematografico vivono momenti di profondo contatto ed ibridazione, mutuando l'uno dall'altro tecniche espressive, tecnologie realizzative e stili narrativi.

"[…] qui io vorrei cercare di dare la sensazione di vivere una vita attraverso il racconto e il gioco fusi insieme. Mi sono basato sul presupposto che fare scelte e subirne le conseguenze e ciò che dà un tono e una forza alla vita, ciò che ci rende quel che siamo."[2]

La protagonista di *Beyond: Due Anime* è interpretata da Ellen Page (attrice già vista in film come *Inception* e *X-Men: The Last Stand*) mentre il co-protagonista è interpretato da Willem Dafoe, già visto con ruoli più o meno centrali, ad esempio in *Spiderman* (dove è l'antagonista dell'uomo ragno), ne *Il paziente inglese*, in *The Aviator* ed in *Platoon* di Oliver Stone.

Il fatto che nella produzione di un videogioco siano coinvolti attori del mondo del cinema non è certo una novità[3], tuttavia Quantic Dream facendo un intenso uso di motion capture riesce ancora di più di quanto fatto in passato a restituire naturalezza espressiva e livelli di dettaglio paragonabili a quelli di un film d'animazione pronto per approdare al botteghino.

La narrazione è fluida, senza interruzioni ed è pensata in ogni istante per garantire un'esperienza di gioco e di visione assolutamente godibile sia dai giocatori in cerca di un'esperienza diversa dal solito videogame sia da un pubblico addirittura estraneo al medium videoludico e più abituato appunto al prodotto cinematografico.

Lo spettatore incontra quindi il giocatore davanti allo schermo, godendo la magia della visione e il divertimento dell'interazione. *Beyond* infatti ha un gameplay particolare e pensato per poter essere giocato sia da soli che con un'altra persona. È in questa seconda ipotesi che riesce a dare il meglio garantendo un'esperienza davvero emozionante.

Un giocatore gestisce Jodie, che può muoversi prevalentemente mediante comandi

[1] *L.A. Noire*, D'ARS n. 206 /estate 2011.
[2] Intervista a David Cage, CEO Quantic Dream su Wired.it, Ottobre 2013, http://gadget.wired.it/news/videogiochi/2013/10/10/beyond-due-anime-testa-to-david-cage-454656.html

[3] Nel 1998 Bruce Willis compare in un videogioco per PlayStation 1: *Apocalypse*, Activision.

BEYOND: DUE ANIME (2013)
QUANTIC DREAM, © SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



molto semplici (*quick time event*[4] e movimenti basilari), l'altra persona può scegliere di governare movimenti e intenzioni di Aiden sia usando il classico controller della PlayStation 3, sia tramite un'interfaccia semplificata disegnata per i non giocatori e disponibile su iPhone e smartphone Android.

David Cage, con *Beyond: Due Anime* e con i suoi predecessori[5], da anni indaga le commistioni di genere tra Cinema e Videoludico e questa volta definisce un nuovo ed importante momento di contatto tra i due mondi. Lo scenario videoludico sta cambiando profondamente e quanto realizzato da Cage oggi non è un caso isolato ma una tendenza figlia da un lato dell'evoluzione tecnologica (la qualità e complessità grafica rendono oggi l'iper-realismo dei videogame quasi uno standard), dall'altro dell'evolversi della maturità del settore videoludico, mondo veloce ma ancora giovane, che sta delineando sempre più una forma espressiva propria. Raggiunta una qualità realizzativa ormai vicina al vero, il videogioco sta sempre più spesso tornando alle proprie origini spostando l'attenzione sulla complessità della trama, delle emozioni che veicola e trasmette, degli stili espressivi e della capacità di creare un'immersività che talvolta solo l'interazione può portare. Questi ultimi giochi ricordano un po' i vecchi titoli punta-e-clicca dove il coordinamento occhio-mano era l'ultimo dei problemi, a fronte di una trama in genere complessa ed articolata popolata da personaggi profondi e poliedrici: un esempio fra tutti l'avventura punta e clicca *Broken Sword*, titolo rilasciato nel 1996 e che ancora oggi vive nelle riedizioni per smartphone.

Il mercato mostra come questo approccio al videogioco sia sempre più diffuso: si pensi ad *L.A. Noire* della EA o il recente *The Last Of Us* della Naughty Dog oppure alle dinamiche proprie di titoli noti e molto discussi come la serie di *GTA*.

Per *Beyond: Due Anime* sono state scritte 2000 pagine di sceneggiatura, uno script completamente non lineare che porta il giocatore/spettatore a muoversi come Jodie e Aiden saltando da un punto all'altro della vita della protagonista, prima bambina, poi membro della CIA, poi ancora bambina, poi donna in cerca

BEYOND: DUE ANIME (2013)
QUANTIC DREAM, © SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

[4] Scene filmate inframezzate da click di tasti che se premuti nel momento corretto comportano il successo dell'azione ed il passaggio alla sequenza filmata successiva.

[5] Quantic Dream ha pubblicato altri tre titoli nei quali cinema e videogioco sono molto vicini: *Omikron: The Nomad Soul*, PC Windows, 1999; *Fahrenheit*, PC Windows, PlayStation 2, Xbox, 2005; *Heavy Rain*, PlayStation 3, 2010

di se stessa nelle terre dei Navajo. La narrazione non è perfetta, c'è sicuramente molto che può essere migliorato, tuttavia chi si trova dall'altro lato dello schermo viene catapultato nella vita di Jodie e compie delle scelte che influenzano la trama, portando la protagonista e compiere delle azioni più o meno cruente in base, ad esempio, ai traumi che ha vissuto da bambina (che secondo le scelte compiute dal giocatore, possono essere anch'essi più o meno profondi).

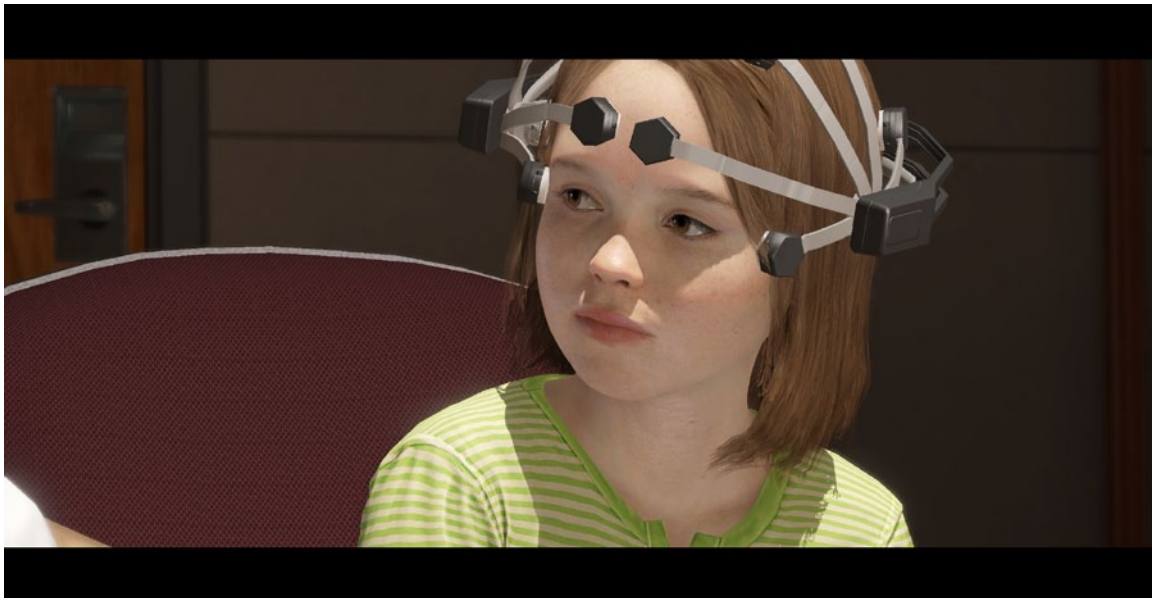
Un film prima o poi arriva alla fine e anche le 2000 pagine di sceneggiatura di questo videogioco arrivano ad un punto. In *Beyond: Due Anime* i punti però sono ventitré finali differenti ai quali si giunge, dopo una decina di ore di gioco e visione, sulla base delle scelte compiute nel corso dell'avventura vissuta con Jodie.

Francesco Casetti definisce il cinema come *L'occhio del Novecento*[6]. Il videogioco forse sta aggiungendo, pian piano, nelle dinamiche narrative e nelle modalità di fruizione, una nuova anima a questo medium, portandolo dentro di sé e presentandosi più che come un figlio come un fratello minore, audace e spesso irriverente, che porta e porterà sempre di più, ci auguriamo, nuovi stili espressivi e narrativi. È lo spettatore a muovere gli attori, l'autore definisce la sceneggiatura ma è l'utente finale a creare la propria personalissima storia fatta di intrecci, scelte e decisioni, che sempre più ci appaiono come uniche. Questa, credo che sia una grande opportunità per creare nuovi modelli narrativi nei quali è centrale la caratterizzazione dei personaggi, nella loro complessità psicologica ed emotiva più che nella linearità della storia che stanno affrontando.

Così come l'arte odierna mette sempre più spesso al centro lo spettatore, pur senza perdere autorialità, così il mondo del cinema dovrà forse un domani fare i conti con quanto il videogioco sta in questi giorni cominciando ad affrontare. Probabilmente il cinema prenderà una direzione completamente opposta trovando in tale opposizione il proprio fattore differenziante, oppure deciderà di abbracciare il cambiamento ed immaginare scenari di coabitazione tra mondo cinematografico e videoludico sempre più intensi ed emozionanti. ■

[6] Casetti, F., *L'occhio del Novecento*, Bombiani, Milano (2005).

[ALESSANDRO FONTANA È LAUREATO IN CINEMA E NEW MEDIA CON SPECIALIZZAZIONE IN DIGITAL ENTERTAINMENT E IN SEMIOTICA SULLA "COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION". EXECUTIVE MASTER IN DIGITAL ENTERTAINMENT MEDIA AND DESIGN. ESPERTO NELLA DECLINAZIONE DELLA CULTURA DEL DIGITAL ENTERTAINMENT AL CONTESTO DEI NUOVI MEDIA E DEL SOCIALE È ORA DIGITAL TRANSFORMATION SENIOR CONSULTANT PRESSO ERSNT&YOUNG.**]**



BEYOND: DUE ANIME (2013)
QUANTIC DREAM, © SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



l'inconnu du lac

a partire dai piaceri

giordano bernacchini



ALAIN GUIRAUDIE
L'INCONNU DU LAC
© TEODORA FILM

«L'azione decisiva è il denudamento. La nudità si oppone allo stato di chiusura, vale a dire allo stato di esistenza discontinua. E' uno stato di comunicazione che rivela la ricerca di una possibile totalità dell'essere al di là del ripiegamento su se stesso. I corpi si aprono alla continuità grazie a quegli organi celati che ci fanno conoscere il sentimento dell'oscenità». Queste parole di Georges Bataille ben si prestano a introdurre l'ultimo film di Alain Guiraudie, *L'Inconnu du lac*, premiato per la miglior regia nella sezione *Un certain regard* della 66ma edizione del Festival di Cannes. L'opera, vincitrice anche della Queer Palm – premio assegnato ai film a tematica LGBT (acronimo utilizzato come termine collettivo per riferirsi a persone Lesbiche, Gay, Bisessuali e Transgender) – ha un ordito di membra morbide, *spoglie di cultura*, corpi maschili, spesso policletei, resi nella loro sensualità e (re)attività sensoriale, fino all'*oro dei genitali*. Portando gli attori in un paesaggio semi-bucolico – la pellicola infatti è interamente girata sulle sponde del lago di Sainte-Croix – Guiraudie si tiene immediatamente alla larga da facili tendenze pornografiche, anche quando mostra in primo piano un elegante fallo masturbato fino all'eiaculazione, visivamente simile a un vulcano in eruzione. Come si trattasse di una serie senza stacchi: innanzitutto la purezza degli elementi naturali del luogo; in secondo luogo, i corpi nudi abituati a quest'*abito*; e, infine, il godimento ricavato dalle reciproche stimolazioni. L'obiettivo della camera indugia sull'epidermide madida degli uo-

mini, indaga i loro piaceri cutanei, i quali, idealmente incontaminati dal reticolo dei desideri prevalenti, aprono a un eventuale atto di creazione e alla conseguente ipotesi di desideri inediti – magari in seguito a un processo di *desessualizzazione del piacere* o di erotizzazione di inusuali parti del corpo. Il regista si allontana dalla giungla dei desideri, in quanto questi sono prodotti/coinvolti in molteplici dispositivi di potere (se non addirittura astratti dalle reali pratiche empiriche), e ritaglia una zona marginale per i propri protagonisti: la riva del lago, un'area che brulica silenziosa ai bordi della società. È la periferia della sessualità, qui ogni giorno – che inizia con una sistematica inquadratura del parcheggio, indice delle presenze umane sulla spiaggia – si raduna una comunità di uomini, prendono il sole, conversano e, protetti dai canneti, si danno liberamente agli atti di Venere. Tra questi c'è Franck (Pierre Deladonchamps), il quale trascorre il proprio tempo sulla spiaggia alternando momenti di conversazione con il robusto Henri (Patrick Dassumçao), malinconicamente uscito da un matrimonio e bisognoso di amici, a immersioni estatiche e libidinose fra le braccia dell'aitante Michel (Christophe Paou), di cui si scopre – attraverso gli occhi di Franck – il *vizio* di assassinare i propri amanti.

Sulla soglia del discorso sociale, nello stesso modo in cui geograficamente lo è la riva del lago, questo microcosmo gay è parzialmente svestito da significati e responsabilità della coppia eterosessuale – di problemi ne ha altri, evidentemente, ma in questa sede si vuole porre l'attenzione sul decentramento rispetto a un sistema che non concede posizioni di esteriorità. L'occasionalità e la leggerezza che caratterizzano gli incontri omosessuali in *L'Inconnu du lac*, da un lato, impediscono il radicarsi di relazioni *normali* ma, dall'altro, fanno sì che tali rapporti possano schivare meglio la morsa di alcuni meccanismi politici, economici, sociali o di altro tipo. Lo smarcamento fisico e la presenza-assenza data dall'occasionalità (e simboleggiata dall'apparire intermittente di corpi plastici che nuotano tra i riflessi argentei dello specchio del lago) avviano alla formazione di uno spazio d'accesso alla vita creatrice, alla possibilità di costituire un'altra società, con differenti rapporti interpersonali. «Noi dobbiamo creare nuovi piaceri. Allora forse il desiderio seguirà», dice Michel Foucault in un'intervista del 1982, alludendo a come il gioco di rimbalzi tra piaceri/desideri inediti possa condurre a una cultura alternativa – non semplicemente a una cultura gay – e sottolineando come la resistenza al maggioritario debba avvenire creando e ricreando dall'interno del dispositivo, al di



ALAIN GUIRAUDIE
L'INCONNU DU LAC
© TEODORA FILM



là della sterile negazione.
La nudità è uno stato di comunicazione, si diceva nelle righe introduttive, che porta alla fusione degli organi e dei corpi, «simile al fluire delle onde che si uniscono e si perdono l'una nell'altra», citando ancora Bataille, una fusione che viene osservata quotidianamente con inquadrature fisse a campo lungo e che è simultaneamente uccisione degli individui, delle loro identità, dissoluzione delle forme della vita sociale, un delitto che avviene insieme alla formazione di un *essere altro*, sintesi erotica – ma anche etica, politica ed estetica – nata al confine con la morte. Nel film di Guiraudie tale morte viene mostrata: gli amanti muoiono, Michel li uccide, e lui appare così distante da sé stesso da sembrare morto da tempo.
Ne *L'Inconnu du lac*, oltre a questi contatti che, da spettatore a spettatore, possono inquietare o alleggerire, è interessante, e non secondario, anche il rapporto imbastito dal panciuto Henri col più giovane Franck, un legame che tanto ricorda quello tra Socrate e Alcibiade, un amore che si consuma trascendendo l'appetito dei sensi, un'amicizia, verrebbe da dire, che riguarda la cura dell'anima ma che, proprio come i rapporti carnali trattati in precedenza, trasforma i partner e, quindi, non smette di aver a che fare con la morte.

Per concludere, è opportuno riportare questa dichiarazione rilasciata dal regista: «Ci sono molti film etero che sono diventati metafore del mondo gay e si può dire che io abbia voluto fare il contrario, un film a tematica omosessuale che può diventare metafora della società odierna, del desiderio e dell'umanità in generale». ■

ALAIN GUIRAUDIE
L'INCONNU DU LAC
© TEODORA FILM

[GIORDANO BERNACCHINI, LAUREATO IN FILOSOFIA, SI OCCUPA PRINCIPALMENTE DI FILOSOFIA POLITICA ED ESTETICA. I SUOI PRINCIPALI INTERESSI VERTONO AL CINEMA E ALLA SCRITTURA.**]**



contro la simultaneità dello sguardo

piccola incursione nel progetto di danza *Untitled* di Paola Bianchi

laura gemini

Fra le arti performative dal vivo la danza è quella che, per certi versi meglio delle altre, spiega il processo evolutivo dell'arte, del suo rapporto con la società e con le sue forme di rappresentazione simbolica. Basti pensare, in estrema sintesi, a un percorso che parte dal corpo in funzione rituale e comunitaria nella cultura antica a oralità primaria, passando per la codificazione della danza accademica e del balletto classico fino alle trasformazioni radicali della danza moderna, ai suoi protagonisti e alla varietà di forme e contenuti che il "genere" ha saputo rappresentare e che la danza contemporanea ha ereditato. Tanto da riuscire a dare corpo – nel senso di un "essere corpo" che s'impone sull'"uso del corpo" – alla dimensione processuale dell'arte e della performance, attraversando i linguaggi, le affordance mediali, ma anche indagando il rapporto con il video e con le arti elettroniche, fino a comporre un ecosistema complesso e affascinante.

In questo contesto il panorama italiano della "danza d'autore" si presenta come un universo coreografico legato ai percorsi formativi personali e personalizzati, risultato di avventure estetiche connesse allo spirito innovativo e contaminato dell'arte contemporanea. In questo *frame* è possibile collocare il lavoro di Paola Bianchi, torinese, danzatrice e coreografa indipendente presente ai festival internazionali più significativi per il teatro e la danza di ricerca, che dagli inizi degli anni '90 porta avanti una rigorosa indagine sull'espressività del gesto, sulla potenza comunicativa dell'azione teatrale coreografata anche grazie alla collaborazione con musicisti, artisti visivi, videoartisti, registi cinematografici e teatrali e compagnie.

Dal 2013 il progetto artistico di Paola Bianchi muove lungo la direttrice di interessi che ne qualifica il carattere mediologico ovvero basato su una concezione del corpo come area di indagine rivolta ai linguaggi ibridi della comunicazione e della relazione con lo spettatore. Ne è una prova *il progetto di creazione utopica UNTITLED _ SENZA TITOLO | SENZA DIRITTI*. Una drammaturgia per tappe diverse – performance, spettacoli, azioni laboratoriali, installazioni video – unite fra loro in chiave di processo e di sviluppo continuo per dimostrare, con la pratica, l'inadeguatezza di una concezione meramente trasmissiva del messaggio artistico. In questo senso le pro-



PAOLA BIANCHI, ***WITHOUT***
FOTO: VALENTINA BIANCHI

PAOLA BIANCHI, ***WITHOUT PLACE***
STILL DA VIDEO

spettive di osservazione sulla e con la scena vengono continuamente ridefinite e messe a tema sia attraverso la rimediazione – della scrittura in coreografia e della coreografia in video ad esempio – sia attraverso lo scambio creativo e partecipativo fra coreografo e danzatori ma anche fra artista e spettatori. La prima tappa del progetto è *WITHOUT _ quintetto in solo* e si caratterizza come uno studio coreografico intorno alla letteratura e più precisamente sul pretesto fornito da cinque personaggi femminili tratti da altrettanti romanzi italiani – *Anatomia della ragazza zoo* di Tenera Valse, *La compagnia del corpo* di Giorgio Falco, *La vita accanto* di Mariapia Veladiano, *Volevo essere una farfalla* di Michela Marzano e *Sangue del suo sangue* di Gaja Cenciarelli – per esplorare il rapporto fra parola scritta e azione, linearità narrativa e composizione. Ne deriva uno spettacolo concepito per un quintetto ma eseguito in assolo dalla stessa Bianchi, segno e simbolo di un'individualità collettiva che mentre esprime l'impossibilità della simultaneità fisica dei 5 personaggi li rende al contempo rintracciabili nella visione di insieme garantita dalla performer sola in scena. Su questa linea d'indagine, incentrata sull'impossibilità della simultaneità dello sguardo, si colloca anche la tappa *WITH _ plurale* in cui cinque coreografe/danzatrici sono chiamate a elaborare singolarmente un tema e ad abitare uno spazio diverso di uno stesso edificio lasciando così allo spettatore il compito e la responsabilità di costruire il suo processo di fruizione in assenza di una visione unica. Ed è ancora lo spettatore a essere chiamato direttamente in causa nella tappa *WITHOUT BODY _ o della scrittura*. Questa fase comporta la visione pubblica di *WITHOUT* e la richiesta al pubblico di lasciare una traccia scritta suscettibile di diverse forme di elaborazione: dalla creazione di un documento scritto che metta insieme i diversi pensieri, a una forma espositiva o audio fino alla lavorazione coreografica del materiale prodotto nell'ulteriore tappa *WITHIN _ nel corpo*. Un modo per chiudere il cerchio fra parola e corpo e tornare alla corporeità come movente

PAOLA BIANCHI, *WITHOUT*
FOTO: VALENTINA BIANCHI





PAOLA BIANCHI, ***WITHOUT***
FOTO: VALENTINA BIANCHI

principale della danza. Non è un caso che un ulteriore step riguardi il laboratorio *WITH PRACTICE*, programmato per marzo 2014 nell'ambito delle attività collaterali del Teatro Diego Fabbri di Forlì, rivolto a tutti coloro che vogliano sperimentare il lavoro sul corpo.
Nell'ottica quindi di un processo che integra la ricerca espressiva in chiave drammaturgica con la dimensione laboratoriale aperta, che si avvale del contributo esterno e dell'idea di un'autorialità sempre più collettiva e partecipativa, possono essere comprese le altre tappe del progetto. Se ancora *WITHIN WITHOUT* è pensato come forma spettacolo emergente da *WITHOUT* e *WITHIN* esso è anche il punto di partenza di *WITHOUT TEACHING _ laboratorio per danzatrici professioniste* e che dà vita, a sua volta, allo spettacolo *WITH TITLE _ la realizzazione dell'utopia*. Virtualizzazione del corpo e messa a tema delle possibilità dello sguardo sono, infine, le linee guida del video *WITHOUT PLACE*. Nel cortocircuito fra un computer e uno smartphone, senza alcuna rielaborazione in postproduzione, l'immagine del corpo viene fatta emergere e sprofondare nello sfondo nero dello schermo in una sorta di costruzione coreografica che mentre da un lato rimanda alla sperimentazione dei linguaggi mediali in forma espressiva, dall'altro permette di portare avanti la riflessione sempre attuale sullo statuto della corporeità, sui dispositivi del vedere e, in definitiva, sui caratteri dell'immaginario individuale e collettivo. ■

Paola Bianchi, *CORPO POLITICO. Distopia del gesto, utopia del movimento* a cura di Silvia Bottiroli e Silvia Parlagreco, Editoria & Spettacolo, 2014
paolabianchi.com | collettivocap.blogspot.com

[LAURA GEMINI È RICERCATORE DELL'UNIVERSITÀ DI URBINO "CARLO BO" DOVE INSEGNA FORME E LINGUAGGI DEL TEATRO E DELLO SPETTACOLO E TEORIE E PRATICHE DELL'IMMAGINARIO. È MEMBRO DEL DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE E DISCIPLINE UMANISTICHE E DEL LARICA (LABORATORIO DI RICERCA SULLA COMUNICAZIONE AVANZATA) DELLA STESSA UNIVERSITÀ.**]**
[incertezzacreativa.wordpress.com | @Lulla su Twitter]



I *luoghi comuni* della street art

riflessioni sull'esperienza della Tour Paris 13

intervista a christian omodeo di cristina trivellin

Abbiamo incontrato Christian Omodeo, storico dell'arte e curatore italiano che vive Parigi da diversi anni: alla Tour Paris 13 si è occupato del "piano italiano" e in generale ha vissuto da vicino l'evento in tutte le sue sfaccettature. Un fenomeno che per la sua unicità, particolarità e comunicabilità, ha fatto letteralmente il giro del mondo.
(Link all'articolo su *www.darsmagazine.it)*
È passato più di un mese dalla chiusura della Tour Paris 13, il più grande museo temporaneo di street art al mondo. Calato il sipario, è tempo di tirare i remi in barca e provare a cogliere i significati più profondi e i mutamenti che tale operazione ha innescato.

■ Pensi che in Italia sia possibile ripetere un'esperienza analoga? E la ripetibilità in sé potrebbe creare una consuetudine positiva o negativa sulla specificità del fenomeno?
Certamente. La Tour Paris 13 non ha fatto che 'istituzionalizzare' le modalità con cui molti writers ricercano da decenni sul loro territorio edifici dismessi dove dipingere senza rischiare di essere arrestati. Speriamo quindi che molti traggano ispirazione dall'operazione parigina.
Per quel che riguarda la specificità del fenomeno, guarderei più che altro al senso che avrebbe la ripetizione del modello della Tour Paris 13. Il progetto si è rilevato uno strumento ideale per gestire delle zone dismesse su un territorio. In Italia, sarebbe quindi interessante capire che campo di applicazione potrebbe trovare in quei comuni che, in passato, hanno avuto un ruolo importante a livello industriale e si trovano oggi a riflettere sul nuovo utilizzo da dare ad alcune aree. L'idea è tanto più interessante per il nostro paese, visto il tessuto importante di artisti e di associazioni che animano il mondo della street art.

■ Pensi che queste esperienze possano marcare un confine nell'immaginario del pubblico

TOUR PARIS 13
© LE GRAND JEU / IL PISTRICE

ORTICANOODLES
© LE GRAND JEU / IL PISTRICE



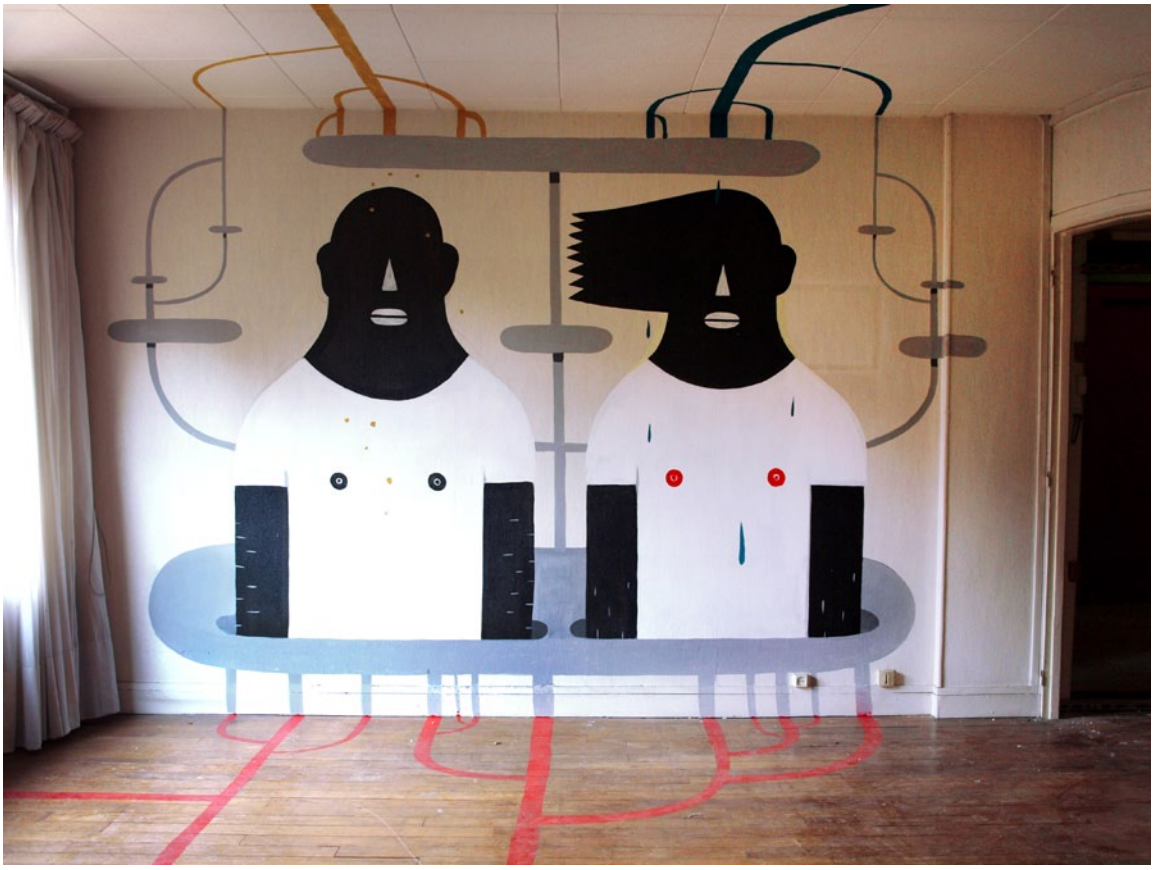
tra "vandalismo" e "arte"?
Sull'eterno dilemma vandalismo/arte, mi sono fatto un'opinione molto precisa. La sostanza, ovvero il tipo di azioni realizzate dai writers e dagli street artists, non cambia mai. L'unica cosa che evolve è il modo con cui queste azioni vengono percepite dalla società. L'Italia è indietro rispetto ad altri paesi europei per la percezione che si ha dei graffiti. Le ragioni di questo scarto sono a mio avviso puramente anagrafiche: l'italia è un paese anziano e chi non è nato in città piene di graffiti avrà sempre difficoltà a capirne il senso.
Qualsiasi progetto capace di promuovere la street art in tutte le sue forme è quindi utile, perché contribuisce alla divulgazione necessaria per spiegare il senso della presenza di queste immagini nello spazio pubblico. Nei musei, ci si rivolge a un pubblico 'di nicchia' che decide di andare incontro all'arte e si prepara a capirla. Con la street art, ci si rivolge ad un pubblico molto più ampio e per nulla preparato all'incontro con un fatto artistico. Serve quindi molta più divulgazione e, soprattutto, una disponibiltà a adattare il proprio discorso ad un pubblico molto più vasto e meno preparato.

■ Quanto hanno inciso le dinamiche dei social network e in genere le potenzialità del web (velocità-orizzontalità) nella divulgazione dell'evento? Come ha funzionato il sistema del "salvataggio delle opere"? che tipo di feedback c'è stato?
Come sempre quando si parla di street art, internet ha avuto un ruolo fondamentale per promuovere il progetto. Per settimane sono circolate sui social networks fotografie diverse delle stesse opere, perché ogni visitatore ha condiviso il proprio modo di vedere la torre con i propri amici. Si è arrivati fino al paradosso per cui chi era in fila (fino a 10 ore di

SOTTO: **AGOSTINO IACURCI**
© LE GRAND JEU / IL PISTRICE

A FIANCO: **C215**
FOTO: CRISTINA TRIVELLIN

JBROCK
© LE GRAND JEU / IL PISTRICE







attesa) commentava in tempo reale le fotografie pubblicate dalle persone che visitavano la torre.
Ogni appartamento è stato filmato nei minimi dettagli e si sta procedendo alla ricostruzione virtuale della torre, sul modello già usato da Google per i più grandi musei del pianeta. Il sito e il documentario sono in fase di lavorazione. È quindi troppo presto per trarre delle conclusioni, ma penso che 'Forget the Louvre', il titolo dato a un articolo su Parigi pubblicato su una rivista di una compagnia aerea renda l'idea dell'impatto mediatico che internet ha garantito alla Tour Paris 13.

■ Il fatto che tu abbia una formazione classica come storico dell'arte ti ha fornito maggiori strumenti di approccio a queste forme d'arte/movimenti ? Non pensi che in gran parte di questi artisti ci siano riferimenti più o meno consapevoli alla storia dell'arte delle avanguardie del secolo scorso?
Il mio studio sulla cultura accademica dell'800 e sulla resistenza opposta al Romanticismo prima e ai movimento d'avanguardia nei decenni seguenti sono stati fondamentali. Mi hanno permesso di capire l'origine di un'estetica del remix riportata in auge dalla Pop Art prima e dalla street art oggi e di apprezzare il coraggio con cui questo movimento artistico sta rinunciando apertamente al mito dell'originalità forgiato dalla cultura romantica francese di inizio '800.
Più che scrivere una storia di quest'estetica, credo però che oggi serva soprattutto capire le specificità del fenomeno al quale ci confrontiamo, perché troppi hanno sottostimato o frainteso il portato di questo movimento artistico. ■

- tourparis13.fr
- legrandj.eu

[CHRISTIAN OMODEO VIVE A PARIGI DAL 2004, DOVE HA CONSEGUITO UN DOTTORATO DI RICERCA IN STORIA DELL'ARTE PRESSO L'UNIVERSITÉ PARIS-SORBONNE E HA LAVORATO PRESSO L'INSTITUT NATIONAL D'HISTOIRE DE L'ART. DOPO AVER STUDIATO L'ARTE ACCADEMICA DELL'800, SI È INTERESSATO ALLA CULTURA DEI GRAFFITI E DELLA STREET ART COME CRITICO E CURATORE INDIPENDENTE E, A PARTIRE DAL 2012, COME DIRETTORE ARTISTICO DI *LE GRAND JEU*. DAL 2009, INSEGNA REGOLARMENTE IN DIVERSE UNIVERSITÀ FRANCESI.**]**



la rivoluzione sui muri
street art in egitto

claudia galal

MURO DIPINTO DA ALAA ALWAD
(FOTO: COURTESY OF THE ARTIST).

La “primavera araba” suona ormai alle nostre orecchie come qualcosa di lontano e confuso, appare come un’impresa incompiuta. In questi ultimi tre anni in Egitto è successo di tutto, ma la situazione politica non è ancora normalizzata e le condizioni della popolazione non sono migliorate, anzi. Ma la rivoluzione esplosa il 25 gennaio 2011 dalla ormai celebre Piazza Tahrir ha portato anche effetti positivi, primi fra tutti la nuova consapevolezza raggiunta da giovani, studenti e intellettuali e il forte impatto avuto su una certa parte della scena artistica egiziana, che in pochissimi mesi è cambiata sotto la spinta di un’entusiastica voglia di rinnovamento. L’arte e gli artisti hanno giocato un ruolo decisivo nella diffusione dello spirito rivoluzionario e nella comunicazione della rivoluzione, dando forma visibile alle sue ragioni e veicolando i suoi fatti salienti. Escludendo qualche raro episodio, come la splendida produzione della giovane pioniera di Alessandria Aya Tarek, i graffiti e la street art non erano diffusi prima del 2011, mentre adesso sono dappertutto e trasmettono forti messaggi politici e sociali. Nonostante gli sforzi delle autorità per cancellare i contenuti più scomodi e la recente proposta di una legge anti-graffiti (dicembre 2013), i muri cittadini continuano a riempirsi dei colori della protesta e della rabbia, ma anche della speranza. Ciò che fino a pochi anni fa sembrava impensabile, è successo. Finalmente anche in Egitto l’arte è uscita dalle gallerie, dove poteva essere vista solo da nicchie di intellettuali e appassionati, per riversarsi nelle strade e sui muri ed essere condivisa con tutti. Soprattutto i giovani artisti sentono forte la coscienza di questo nuovo ruolo sociale. Uno dei più attivi, ormai conosciuto a livello internazionale, è Ganzeer, designer trentenne che da anni lavora nel mondo della grafica.



GIOVANI MARTIRI SU UN MURO DELLA ZONA DOWNTOWN AL CAIRO (FOTO: CLAUDIA GALAL)

All'esplodere della protesta, nel gennaio 2011, si è trovato di fronte all'esigenza di fare qualcosa in favore del cambiamento e ha deciso di rovesciare la propria creatività nelle strade, nei dintorni di Piazza Tahrir, dove tutti avrebbero potuto vederla. Non ha mai cercato di proteggersi attraverso l'anonimato e non si è lasciato intimorire nemmeno dalla pressione delle forze dell'ordine, finendo alcuni giorni in carcere solo per aver attaccato degli sticker sui muri.

Alcuni artisti agiscono in maniera indipendente, altri sono riuniti in collettivi, come Mona Lisa Brigades, ma tutti hanno lo scopo di tenere alta l'attenzione sulla crisi sociopolitica ed economica del Paese, con tutti i profondi disagi a essa correlati e diffusi soprattutto nelle fasce più basse della popolazione, cioè la maggioranza degli egiziani. Spesso hanno collaborato fra loro per proporre progetti di riqualificazione estetica dei quartieri disagiati, coinvolgendo i bambini e i ragazzini nella fase di realizzazione per educarli a una nuova idea di città e cittadinanza. Gli stili offerti dalle strade del Cairo e delle altre città, soprattutto Alessandria e Mansoura, sono molti, alcuni ispirati a qualcosa di già noto, come l'opera di Banksy o il writing old school, altri originali e caratteristici, magari basati sulla calligrafia araba o su elementi della cultura pop egiziana, dai personaggi televisivi all'indimenticabile diva Oum Khaltoum. C'è chi dipinge a mano libera, con vernici e pennelli, chi utilizza stencil e bombolette e chi preferisce collage e tecniche miste. La street art egiziana è una creatura che cresce a vista d'occhio, sviluppando una specifica identità e tratti riconoscibili. I nomi più noti, insieme a Ganzeer, sono quelli di Alaa Alwad, che nei suoi ampi murales s'ispira all'arte tradizionale dei Faraoni, NeMo, Keizer, Sad Panda, El Teneen, Zeft, Keizer… ma "l'esercito dei writer" è sempre più nutrito. Anche le donne, in particolare le studentesse di Belle Arti, sono parte significativa di questa esplosione, nonostante le difficoltà e i limiti sociali con i quali si scontrano quotidianamente e che le vorrebbero sempre all'oscuro dei cambiamenti.

L'evoluzione è evidente soprattutto sul pia-



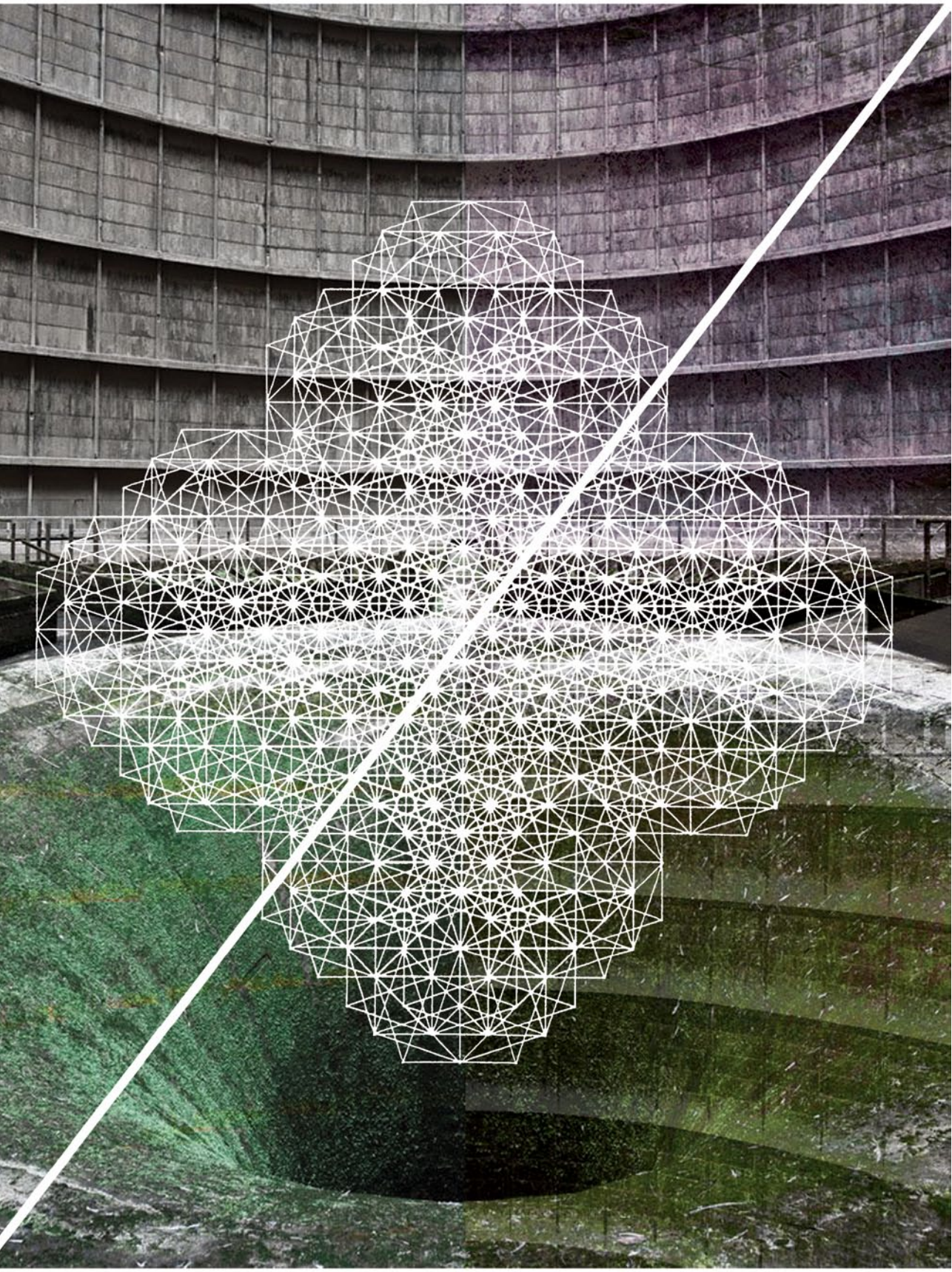
MURO COLLETTIVO IN ZONA DOWNTOWN AL CAIRO (FOTO: CLAUDIA GALAL)



I VOLTI DEI TIFOSI UCCISI A PORT SAID DIPINTI SUI MURI INTORNO AL CENTRO SPORTIVO DELL'AHLY, SQUADRA DI CALCIO DEL CAIRO (FOTO: CLAUDIA GALAL).

no del contenuto: i messaggi e gli slogan si sono trasformati insieme allo scenario politico dell'Egitto. L'obiettivo principale a gennaio 2011 era il rovesciamento del sistema e il bersaglio principale era inevitabilmente Hosni Mubarak, insieme alle sue violente squadre di polizia (A.C.A.B. è ormai un acronimo universale). Nei mesi successivi, quando il Consiglio Superiore delle Forze Armate (SCAF) aveva preso il potere e si era reso protagonista di dure e violente azioni repressive, persino utilizzando sistematicamente le leggi marziali ai danni dei civili, le scritte sui muri del Cairo e delle altre città chiedevano giustizia e libertà in opposizione alla militarizzazione dello stato. L'unico soggetto veramente trasversale nella scena della street art egiziana è la rappresentazione dei martiri della rivoluzione, che con i loro giovani volti resistono sui muri per ricordare che la battaglia non è finita e la loro morte non deve essere stata vana. Mohamed Mahmoud Street, un'ampia via centrale nei pressi di Piazza Tahrir, era stata persino soprannominata "Martyr's Road", proprio grazie alle immagini dei martiri dipinte sui suoi muri, diventando la meta di un vero e proprio pellegrinaggio. Dopo l'elezione del nuovo presidente e il peggioramento delle condizioni di vita della popolazione, è naturale che l'attenzione degli artisti si sia spostata sui Fratelli Musulmani e su Morsi, che è sembrato incapace di frenare la terribile spirale di povertà o di garantire il rispetto dei diritti civili. Oggi che è stato costretto alle dimissioni, lo SCAF ha di nuovo il controllo del Paese, il conflitto religioso è profondo e si attendono impazientemente elezioni veramente democratiche, gli artisti si sentono chiamati a un ulteriore impegno. I messaggi si moltiplicano e si confondono, ma la speranza è che si trovino ancora spazi d'azione e di confronto e al Cairo sia restituito l'aspetto di una metropoli viva e multicolore. ■

[CLAUDIA GALAL, METÀ ITALIANA E METÀ EGIZIANA, VEGETARIANA, EDITOR E GIORNALISTA, FISSATA DI MUSICA E STREET ART, SCRIVE PER DIVERSE TESTATE SU CARTA E WEB. IL SUO BLOG È THEGREATMIXTAPE (HTTP://THEGREATMIXTAPE.WORDPRESS.COM).**]**



potere / non potere

clara carpanini

Nell'ultimo decennio di repentini cambiamenti, di fronte a una crisi le cui dimensioni sembrano difficili da definire e da circoscrivere, il pensiero non ha smesso di confrontarsi con il quotidiano interrogando, innanzitutto, l'uomo. La trilogia *La società della stanchezza* (2010), *Eros in agonia* (2012) e *Transparenzgesellschaft* (2012)[1] di Byung-Chul Han è un ritratto radicale e disincantato della contemporaneità. L'autore, nato a Seoul nel 1959, ha studiato filosofia, letteratura e teologia in Germania e insegna all'Akademie der Künste di Berlino. Le sue analisi partono dalla convinzione che il capitalismo abbia ormai raggiunto uno stadio mutante, autoimmune e onnivoro dominato da un eccesso di positività. Tutto ciò che è distanza, mistero, alterità (dunque negativo) scompare nel nome di una prossimità permanente, funzionale all'imperativo del consumo e della libertà assoluta. Riecheggiando Foucault non siamo più in una società disciplinare del dovere ma piuttosto in una del potere dove ogni individuo è diventato impresa di se stesso: tutto è (deve essere) possibile. È l'inferno dell'ottimizzazione: ogni cosa sprofonda nell'immanenza additiva, simmetrica, ogni cosa è confrontabile e, dunque, nata morta in quanto rimpiazzabile sempre in meglio.

I processi incessanti all'opera nel mondo digitale globalizzato contano (zählen) ma non raccontano più (erzählen). Han porta l'esempio di Facebook e della funzione "like": il positivo può essere quantificato, elaborato in statistiche, utilizzato per scopi commerciali; il negativo non servirebbe poiché economicamente irrilevante quindi non viene previsto. Il sentimento del troppo che ci accompagna trasborda fin nell'intimità originando una nuova economia psichica, preconizzata da Lacan secondo cui "il discorso del capitalista era destinato fatalmente a scoppiare."[2] Come descrive Recalcati "l'uomo senza inconscio è l'uomo senza desideri, condannato a perseguire un godimento schiacciato sul consumo compulsivo e perennemente insoddisfatto."[3] Le malattie del nostro tempo, infatti, non sono più legate alla rimozione o alla nevrosi del conflitto con la Legge/Padre (tipicamente freudiano) ma si manifestano in burnout, depressione, narcisismo, fobia, anoressia, bulimia… sotto il segno di un sovrappiù smisurato e di una crisi da performance.

Proprio il tema dell'eros minacciato riappare con forza nel dibattito filosofico degli ultimi anni. Il testo di Han dialoga idealmente con l'Alain Badiou dell'*Elogio dell'amore* (2009)[4] che lancia un appello appassionato contro l'amore securitario "a rischio zero" della propaganda neoliberalista, ridotto a una *comfort zone* nel supermercato della scelta. Si soffre solo per mancanza d'informazioni, ci dicono i *life coach* del nuovo millennio.

[1] La date tra parentesi si riferiscono alle uscite tedesche. In Italia la casa editrice Nottetempo ha pubblicato *La società della stanchezza* nel 2012 e *Agonia dell'eros* nel 2013.

[2] Massimo Recalcati, *Ritratti del desiderio*, Raffaello Cortina Editore, 2012, pag. 13
[3] Ibidem, pag. 12
[4] Alain Badiou, *Éloge de l'amour*, Flammarion, 2009

ALESSANDRO AZZONI
ζ ***RET***
COLLAGE, 2014

Badiou, al contrario, descrive l'amore come costruzione di verità, possibilità di nascita di un mondo e di una temporalità altra, o meglio "desiderio di una durata sconosciuta."[5] L'amore, riprende Han, è una forma di costruzione della verità che si oppone all'imperativo della trasparenza e del controllo. La verità non punta a includere qualsiasi cosa, anzi ha delle zone d'ombra costitutive e mobili (si pensi alla caverna di Platone) che sono il presupposto della visione stessa. Così la fiducia e la fedeltà come orizzonti di un rapporto introducono prepotentemente la possibilità dell'eterno nella contingenza del tempo. L'imperativo della trasparenza, invece, sbatte tutto in primo piano, si fonda sul sospetto e sulla paura, non è una forma di luce che va a rischiarare qualcosa ma piuttosto rende tutto visibile attraverso se stessa. "Né la verità né l'apparenza sono trasparenti. Solo il vuoto è completamente trasparente. Per riempire questo vuoto viene messa in circolo una massa d'informazioni. (…) Più informazione e comunicazione, però, non bastano da sole a illuminare il mondo"[6].

Uno svuotamento analogo colpisce la politica che diventa mero "agire strategico"[7] in una "società dell'opinione"[8] istantanea dove la lentezza e la fatica del negativo (in senso critico) non trovano più spazio. "La tirannia dell'intimità psicologizza e personalizza tutto"[9] occupando il vuoto della sfera collettiva. Il pubblico (Öffentlichkeit) diventa uno spazio di pubblicazione (Veröffentlichung) della persona. Il potere, orfano della polemos, si traduce in una messa in scena dove importa soltanto catturare l'attenzione e propagare il credo dell'efficienza. Anche Žižek denuncia questo meccanismo perverso: "Non è strano, allora, che lo stesso capitalismo sia presentato in termini tecnici, non come una scienza, ma semplicemente come qualcosa che funziona; esso non ha bisogno di giustificazione ideologica, poiché il suo successo è già di per sé una giustificazione sufficiente."[10]

Siamo agli antipodi del governo dei saggi di platoniana memoria. Significativamente la maggior parte dei pensatori della crisi è vicina all'arte, un legame che negli scritti di Han – professore in accademia d'arte – si percepisce molto bene: sia il pensiero come l'ispirazione hanno bisogno di un distacco non di un'aderenza totale alla vita nuda. In linea con la lezione socratica, non si dà pensiero senza la seduzione dell'altro a-topico. Da qui la sua riflessione sulla pensabilità del futuro e, dunque, sull'immaginazione. Se il valore dell'esperienza è misurato solo sull'evidenza del presente e dei dati, allora non c'è spazio per nessun gesto che possa andare oltre. La negatività viene espulsa da ogni arco narrativo che si riduce a un continuo vagare orizzontale e sospinto. Riprendendo Proust, il filosofo coreano sottolinea come la bellezza sia qualcosa che si manifesta nel dopo, non nel qui e ora; non è il clamore dello spettacolo bensì la reminiscenza che emerge dal tempo, "la bellezza è una ritardataria."[11]

Non a caso è la Schaubühne ad accogliere Han e l'ospite che lui stesso ha scelto e invitato, Antonio Negri, per una serata di confronto dal titolo *Confini del capitalismo*. Un tema che si ritrova anche nella ricerca drammaturgica di Thomas Ostermeier, direttore artistico e regista del famoso teatro berlinese, moderatore dell'incontro. La domanda chiave riguarda la possibilità di resistenza nella società contemporanea. L'intervento del filosofo italiano ha per titolo *Vivere la crisi*. Pur convenendo che ogni azione politica si esprime e si concretizza soltanto a partire dal corpo, emergono posizioni divergenti. Secondo Han non c'è aggregazione nella protesta perché la digitalizzazione ha soppiantato la carne e atomizzato la società. Non si tratta, però, di un rifiuto nostalgico dei grandi cambiamenti tecnologici. La sua domanda si precisa in "come può crearsi re-

[5] Ibidem, pag. 42
[6] Han, *Transparenzgesellschaft*, Matthes & Seitz,Berlin, 2013, pag. 68
[7] Ibidem, pag. 14
[8] Ibidem, pag. 15
[9] Ibidem, pag. 59
[10] S. Žižek, *Dalla tragedia alla farsa*, Ponte alle Grazie, 2010, pag. 36
[11] Han, *Transparenzgesellschaft*, Matthes & Seitz,Berlin, 2013, pag. 55



sistenza nella solitudine?" Negri, invece, difende l'idea della protesta di una moltitudine capace di agire nella dimensione del comune. Questo sentimento del comune emerge ingenuo e potente, andando oltre la classica distinzione tra pubblico e privato. Negli anni Settanta la trasformazione del lavoro in senso cognitivo ha modificato la temporalità e la produttività. Ora si fronteggiano, da un lato, il capitale in quanto relazione sociale, dall'altro la forza cognitiva con il suo potenziale autonomo ed eccedente rispetto ai dispositivi neoliberali che la mettono al lavoro.
La posizione di Han, invece, pone l'accento sulla capacità autoimmune del capitalismo nei confronti della resistenza, le cui forme di espressione riprendono esattamente le strategie di marketing e comunicazione del sistema. Il comune è ridotto a sharing mentre il capitale si appropria di ogni angolo d'intimità, trasformando il cittadino in consumatore. I movimenti come occupy o le lotte della cosiddetta primavera araba sono per Negri un segno importante di trasformazione verso una struttura aperta, epidemica, dalla temporalità lunga ed espansiva. Dato che il capitale si nutre del lavoro, è difficile pensare a uno sbilanciamento tale per cui tutto sia sussunto in esso, senza via d'uscita. All'interrogativo su come sia immaginabile un cambiamento della situazione attuale, Han replica con amarezza che, malgrado le lotte, l'uomo ha imparato soltanto attraverso le catastrofi, le rotture improvvise; forse un burnout collettivo, un blocco del sistema per esaurimento diffuso potrà arrestare questa corsa. Secondo il filosofo coreano il levarsi di una stanchezza come rottura esistenziale profonda potrà squarciare il tempo e aprire a una nuova fase rigenerativa. ■

■ Byung-Chul Han, *Transparenzgesellschaft*
Matthes & Seitz (Berlin), marzo 2012,
96 pagine

[CLARA CARPANINI HA CONSEGUITO IL DOTTORATO DI RICERCA IN STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA PRESSO L'UNIVERSITÀ DI BOLOGNA ED È STATA VISITING PHD SCHOLAR PRESSO L'UNIVERSITÀ JOHANNES GUTENBERG DI MAINZ E LA UNIVERSITY OF SYDNEY. HA PUBBLICATO IL LIBRO *VEDERMI ALLA TERZA PERSONA - LA FOTOGRAFIA DI CLAUDE CAHUN* PER LA CASA EDITRICE QUINLAN (BOLOGNA). COLLABORA REGOLARMENTE CON LE RIVISTE "D'ARS" E "AROUND PHOTOGRAPHY" E HA CURATO DIVERSE TRADUZIONI IN AMBITO ARTISTICO.**]**



déjà-vu
parte II

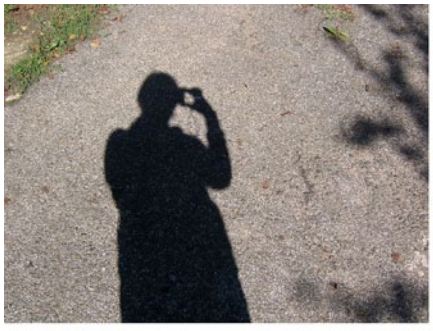
eleonora roaro

La conseguenza più grandiosa della fotografia è che ci dà la sensazione di poter avere in testa il mondo intero, come antologia di immagini. Collezionare fotografie è collezionare il mondo, dice Susan Sontag nel 1973 in *Sulla fotografia*. L'ossessione per l'archivio, per la tassonomia, per la catalogazione spesso si sostituisce alle cose, nell'esigenza di addomesticarle, di renderle familiari, e quindi comprensibili. Anche dOCUMENTA(13), *Il Palazzo Enciclopedico* all'ultima Biennale di Venezia o mostre come *Archive fever: uses of the document in contemporary art* (ICP, New York, 2008) provano a fare il punto della situazione e invitano a ripensare questa overdose mediatica, per non subirla passivamente.

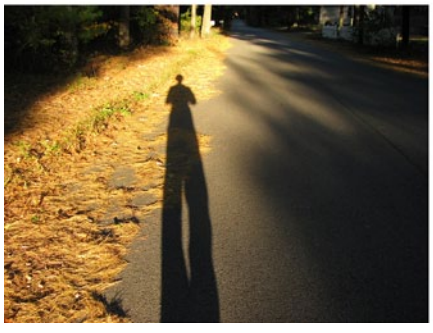
[1] Di Joachim Schmid ho parlato nell'articolo *Joachim Schmid. Le fotografie degli altri* su D'ARS online: http://www.darsmagazine.it/joachim-schmid-le-fotografie-degli-altri/

(enciclopedie per immagini: la febbre d'archivio)

Joachim Schmid[1] (1955) nel 1990 fonda a Berlino l'*Institut Zur Wiederaufbereitung von Altfotos*, ovvero l'*Istituto per il riciclaggio delle fotografie usate*. È un'ironica opera di sensibilizzazione nei confronti della sovrabbondanza d'informazioni, in cui invita a non scattare nessuna nuova fotografia fino a che non saranno state utilizzate quelle già esistenti. Molti prendono sul serio questa provocazione intellettuale e gli inviano un'enorme quantità di immagini, tra cui dei ritratti in bianco e nero che usa nella serie *Photogenic Drafts* (1991). Da due metà provenienti da scatti diversi (e quindi da volti diversi), grazie all'elevata standardizzazione della posa e dell'angolatura della macchina fotografica, crea una terza immagine: il ritratto di una persona inesistente. Anche il portfolio









HANS-PETER FELDMANN
© VG BILD/KUNST, BONN FOR HANS-PETER FELDMANN

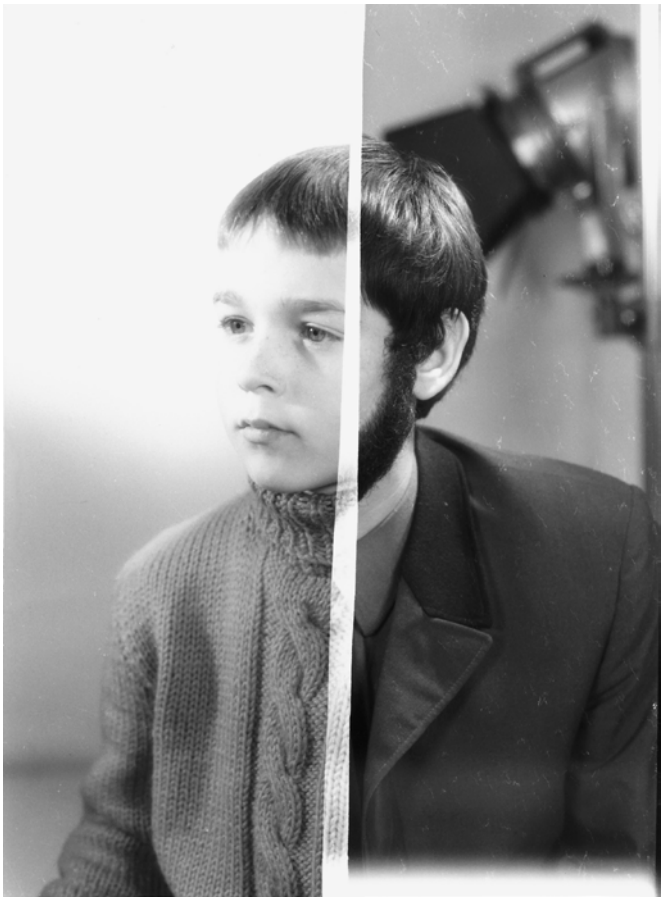
JOACHIM SCHMID
OTHER PEOPLE'S PHOTOGRAPHS - SHADOW
(2008–2011)
COURTESY THE ARTIST

del 1989 *Meisterwerke der Fotokunst. Die Sammlung Fricke und Schmid* (*Capolavori della fotografia. La collezione Fricke e Schmid*) è una riflessione sui cliché visivi: sono scatti di autori anonimi che attribuisce a grandi maestri del passato (da Ansel Adams a August Sander) giocando sulla somiglianza e creando titoli ad hoc. Nel 1982 inizia il lavoro *Bilder von der Straße* (*Immagini dalla strada*), concluso solo nel 2012: sono immagini raccolte per le strade di 123 città, disposte in ordine cronologico su 1000 pannelli. Dal 1986 al 1999 realizza i 726 pannelli della serie *Archiv* in cui assembla immagini per tema, composizione e tecnica: città riprese dall'alto, fototessere in bianco e nero, primi piani di cagnolini su sfondo colorato. Internet e social network come Flickr incontrano in anni più recenti la sua ossessione per la catalogazione e la tassonomia. Nascono così i 96 volumi di *Other People's Photographs* (2009-2011) in cui sono raccolte le immagini di fotografi amatoriali trovate on-line, divise per categorie come Airports, Kisses for me, Happy Birthday, On the road o Room with a View.

Anche Penelope Umbrico (1957) pone la questione della democratizzazione dei media. Nel 2006 cerca su flickr la parola "sunset" e trova 541,795 immagini di tramonti che ritaglia e stampa, creando così installazioni monumentali. La ripetizione ossessiva dello stesso soggetto non è una novità nella sua pratica artistica: già a partire dagli anni Novanta colleziona immagini dai cataloghi via posta – enciclopedie dei desideri materiali – da cui isola alcuni elementi, che in un nuovo contesto e nella ripetizione si caricano di nuovi significati: immagini di specchi (la serie *Mirrors*, 2001-2002), libri aperti (*Instances of books being read*, 2007), libri come piedistalli (*Instances of books as pedestals*, 2007), porte (*Doors*, 2001-2002).

Un altro collezionista di immagini è Hans Peter Feldmann (1941): il materiale recuperato dalle campagne pubblicitarie di biancheria intima o dalle istantanee delle vacanze di persone qualunque, confluisce in serie come *Bilde* o *Bilder* (*Fotografia* o *Fotografie*, 1968), *Blicke aus Hotelzimmerfenstern* (*Vedute dalle stanze d'hotel*, 1975-99), *Autoradios wahren gute Musik läuft* (*Autoradio mentre veniva trasmessa della buona musica*, 1970s–1990s), *Blumenbild* (*Immagini di fiori*, 2006). Il suo lavoro è un'enciclopedia non sistematica della cultura popolare e di rituali banali. Dice: *Non sono interessato ai momenti speciali della vita. Solo cinque minuti al giorno sono interessanti. Voglio mostrare il resto, la vita normale.*

E la vita normale del passato è al cento della ricerca di Gail Pine e Jacqueline Woods: osservano, traducono e reinterpretano la storia del ventesimo secolo americano attraverso le istantanee della gente comune, che assemblano in base a somiglianze tra le diverse immagini (posa, soggetto, colore, dimensione, inquadrature). *The American Typologies* è un racconto attraverso l'accumulo, l'infinita ripetizione dell'identico; è anche una riflessione sulla scomparsa dei documenti fisici con l'avvento del digitale, dove quasi più nulla viene stampato, e sul ruolo della fotografia come memoria.



JOACHIM SCHMID
PHOTOGENETIC DRAFTS #7 (1991)
COURTESY THE ARTIST

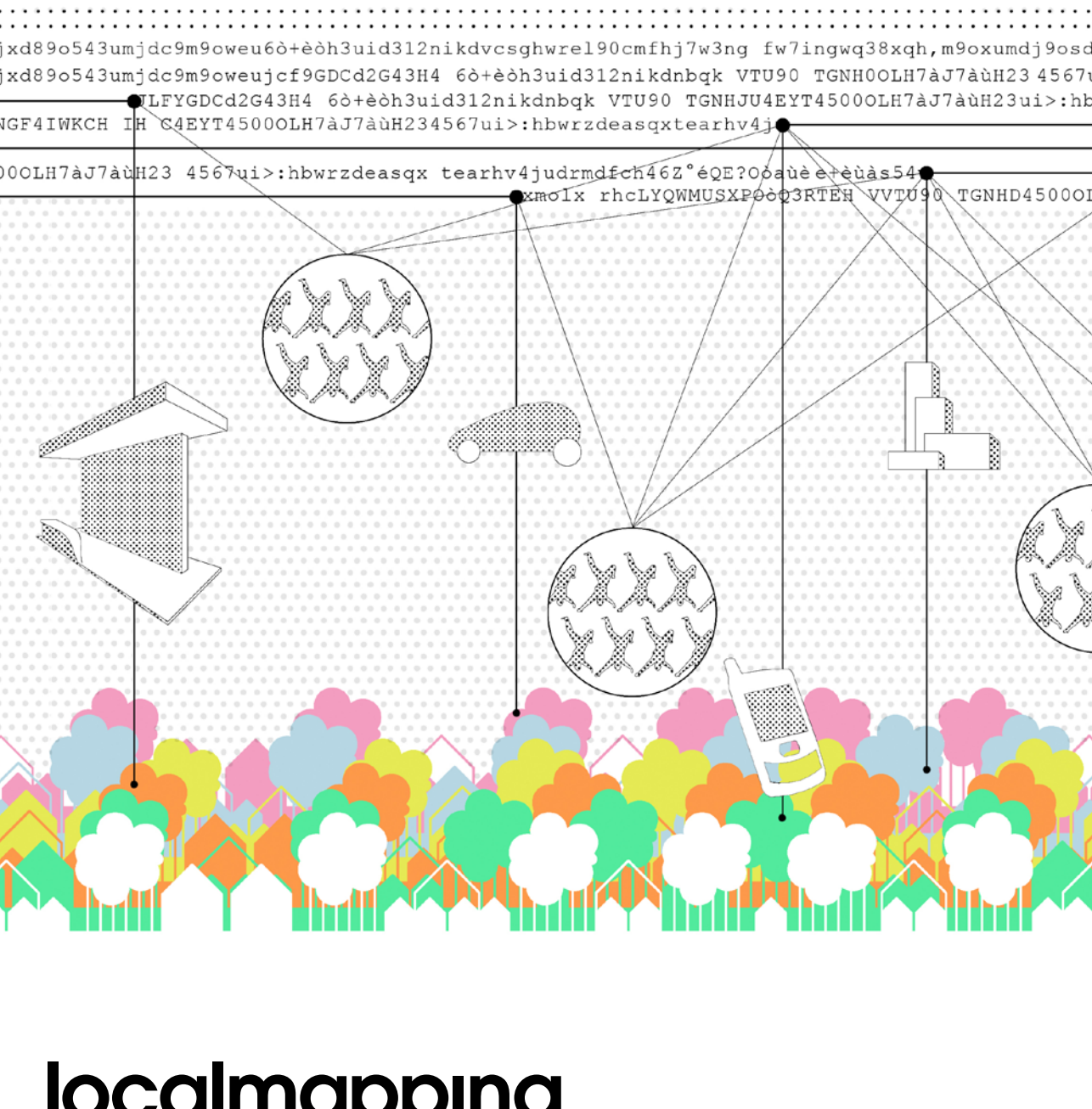


Thomas Ruff (1958) ragiona invece sugli intrecci stratificati tra produzione/percezione/fruzione dell'immagine, oggi inscindibili tra loro. Opera su una realtà già mediata, riflettendo sui meccanismi dell'informazione e della percezione: sceglie immagini trovate nel web che poi rielabora (*Nudes*, 1999-2004, *Substraat*, 2002-2003), oppure fotografie da lui realizzate o prese da Internet (*jpeg*, 2004). *La serie jpeg inizia con Aa, Architettura Americana, e poi c'è un An, Nilo Africano. All'inizio il titolo del lavoro era Enciclopedia. Nel frattempo ho capito che non si può spiegare tutto il mondo in immagini.* (Intervista di Vicki Goldberg in *The Brooklyin Rail*, New York, giugno 2005).

PINE&WOODS
FOR ONE MOMENT (2007)
COURTESY THE ARTIST

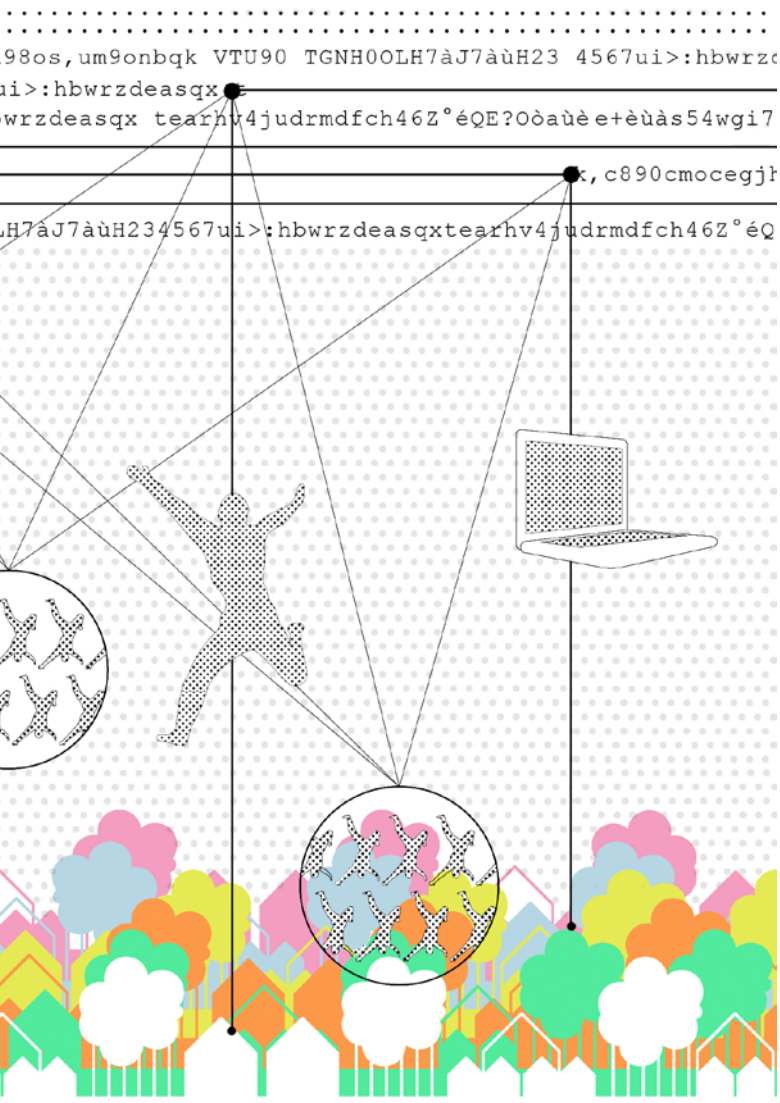
La febbre dell'archivio rivela l'impossibilità di raccontare il reale in modo esaustivo e, parallelamente, di avere sotto controllo le informazioni, che nel momento stesso in cui vengono riordinate e schedate sono già aumentate esponenzialmente. Forse il mondo esploderà per l'eccesso d'informazioni, come nel racconto *I nove miliardi di nomi di Dio* di Arthur C. Clarke. E quest'ossessione per la catalogazione fa sì che sia legittimo chiedersi non solo che cosa ne sarà di noi dopo la morte, ma anche che cosa resterà delle nostre immagini – quelle che abbiamo prodotto, quelle che abbiamo visto, quelle che ci ritraggono, quelle che abbiamo immaginato. ■

[ELEONORA ROARO, CLASSE 1989, HA STUDIATO FOTOGRAFIA PRESSO L'ISTITUTO EUROPEO DEL DESIGN DI MILANO. ARTISTA VISIVA, I SUOI PRINCIPALI INTERESSI RIGUARDANO LA FOTOGRAFIA, IL CINEMA E L'ARCHEOLOGIA DEI (NUOVI) MEDIA. VIVE E LAVORA A MILANO.**]**



localmapping

andrea tinterri / t0 studio



Raramente stampiamo le immagini che produciamo, le lasciamo in *deposito* in cartelle/magazzino, nei nostri hard disk, quindi le alleggeriamo del loro potenziale peso materiale: la carta. E quando le immagini vengono condivise sulla rete? Se le dichiariamo nostre senza che la stampa intervenga a negoziarne la paternità?

Con la quotidiana operazione di *condivisione* di immagini (qualsiasi tipo di segno elaborato da un numero variabile di pixel) definiamo relazioni sociali o economiche che articolano e personalizzano il mondo digitale, la cui interfaccia fisica risulta essere la superficie bidimensionale dello schermo.

TO STUDIO
LOCALMAPPING RELATION-CITY (2014)

Costruiamo una nostra abitazione immateriale: eleviamo nuovi muri digitali che proprio per la loro *leggerezza* possono delimitare le nostre *CASE, STRADE, QUARTIERI, CITTÀ*; la stessa scala di misura che adottò il *Team X* per ripensare la struttura degli insediamenti urbani nel secondo dopoguerra.

Prendiamo come esempio il social che meglio è riuscito a dettare un vocabolario costruttivo universale, un esperanto architettonico condiviso: Facebook.

Se immaginiamo la CASA come qualcosa a cui chiediamo protezione, come qualcosa che ci scalda e ci distanzia da un potenziale pericolo esterno, il nostro *diario* personale, la nostra pagina Facebook è la trasposizione cerebrale di tale necessità. Anzi è la risposta concreta al bisogno di tutelare la nostra emotività: sanità psichica. Infatti se la casa materiale ci garantisce una certa incolumità fisica, la nostra pagina social, essendo uno strumento autoreferenziale, sollecita la creazione di un immaginario a noi favorevole. Ed è la comunicazione per immagini quella che esprime la nostra nuova identità (*IO digitale*). Sono le immagini a trasformarsi in muri, a delimitare la nostra ideologia: la fotografia (postata) realizzata ad una cena con amici, ad una festa in discoteca, ad un bambino che piange perché affamato, ad una manifestazione ecc. Ma essendo le mura digitali molto più facilmente adattabili alla nostra idea di abitazione "perfetta", siamo più propensi ad ospitare *amici* e svelare la personale architettura (*IO digitale*). Il desiderio di condividere con un gruppo, più o meno scelto, le immagini/limiti della nostra casa/funzione, ci costringe a creare una comunità di frequentatori selezionati e occasionali. Comunità che conosciamo e riconosciamo, di cui sappiamo, anche se in maniera approssimativa, le abitudini e le relazioni interpersonali. Così come avviene all'interno della nostra STRADA, quella che abitiamo, calpestiamo, quella che abbiamo trasformato in pista d'atterraggio per astronavi giocattolo, quella che continuiamo a frequentare quotidianamente: salutiamo il fruttivendolo, la cassiera del supermarket per il latte a pochi passi da casa, il vicino, il giornalaio, il tabacchino, il barista che ci porge il caf-



fè ecc. Ma quella che definiamo la STRADA materiale è soggetta a un numero di variabili tali da rendere il controllo più instabile rispetto a quella digitale. Però in entrambi i casi permane la volontà di condividere uno spazio che vogliamo o siamo costretti a frequentare. La STRADA è uno strumento di comunicazione facilmente paragonabile alla rete di amicizie della nostra comunità Facebook. Uscire di CASA (abitazione materiale) ed incontrare un numero di persone X significa accettare una relazione che non riusciamo a controllare a priori, similmente all'azione di uscire dal nostro *diario* e aprirci alla comunità digitale con cui abbiamo scelto (almeno parzialmente) di condividere quotidiane emozioni/relazionali iconografiche. Il rapporto che intercorre tra questi due movimenti (uno materiale, l'altro digitale) è spazialmente simile e risulta essere l'accesso al QUARTIERE ossia alla combinazione tra numero X di CASE e un numero X di STRADE o tra un numero di immagini X e un numero di relazioni X.

Il QUARTIERE può essere interpretato come unione di funzioni: una comunità di persone che si scambia risorse fisiche, soddisfa le proprie esigenze differenziando i propri ruoli. Meccanismo simile allo scambio amicale di dati nella società immateriale: i dati che condividiamo sono paragonabili alle funzioni. Se postiamo un'immagine questa può rispondere a tre tipi di funzioni: autoreferenziale (autoritratto), economica (pubblicità) o spaziale (tag).

L'immagine/parete crea una relazione dinamica tra un dentro e un fuori, tra due ambienti, tra due individui. Nella CITTÀ immateriale di Facebook osserviamo lo sviluppo di comunità secondo parametri qualitativi, ossia un crescente n° di STRADE e QUARTIERI creati sulla base di attitudini e affinità che possono essere soddisfatte solo sul piano iconografico. Se analizziamo un network di servizio come google maps, in esso troviamo relazioni statiche, ossia la trasmissione d'immagini/pareti all'individuo. Dati quantitativi che andranno successivamente a costituire la duplice realtà individuale.

E fuori dal quartiere? Quali sono i confini?

Se nella CITTÀ materiale i confini sono geografici e quindi politici, in quella digitale scompaiono. La CITTÀ corrisponde all'intera comunità di Facebook. Non esiste un numero X di insediamenti urbani, ma esiste un numero X di individui. Lo spazio diventa esclusivamente piattaforma di relazione, dialogo.

Pur avendo dimostrato una potenziale corrispondenza tra città materiale ed immateriale, questo scambio non ci rende immuni da un disorientamento tra realtà materiale e realtà digitale. Come il passaggio continuo tra queste due realtà può e deve essere mediato?

Risulta interessante la risposta del M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) grazie al progetto WikiCity del Senseable City Lab. Real Time Rome (2006) o il Digital Water Pa-

ALISON E PETER SMITHSON-TEAM X, *URBAN RE-IDENTIFICATION GRID* (1953), IX CONGRESSO DEL CIAM

vilion all'Expo di Saragozza (2008) sono progetti in cui la città viene concepita come sistema open source real time. Un allineamento tra *mondo* materiale e *mondo* immateriale, che possa consentire una lettura delle mura cittadine alla luce delle diverse relazioni che ogni individuo instaura con le mura stesse. I diversi eventi sociali scaturiti da tale rapporto sono l'oggetto per la progettazione di dispositivi e strategie di pianificazione: i dati della rete vengono geo-localizzati in modo da corrispondere e rispondere a precise contingenze materiali.

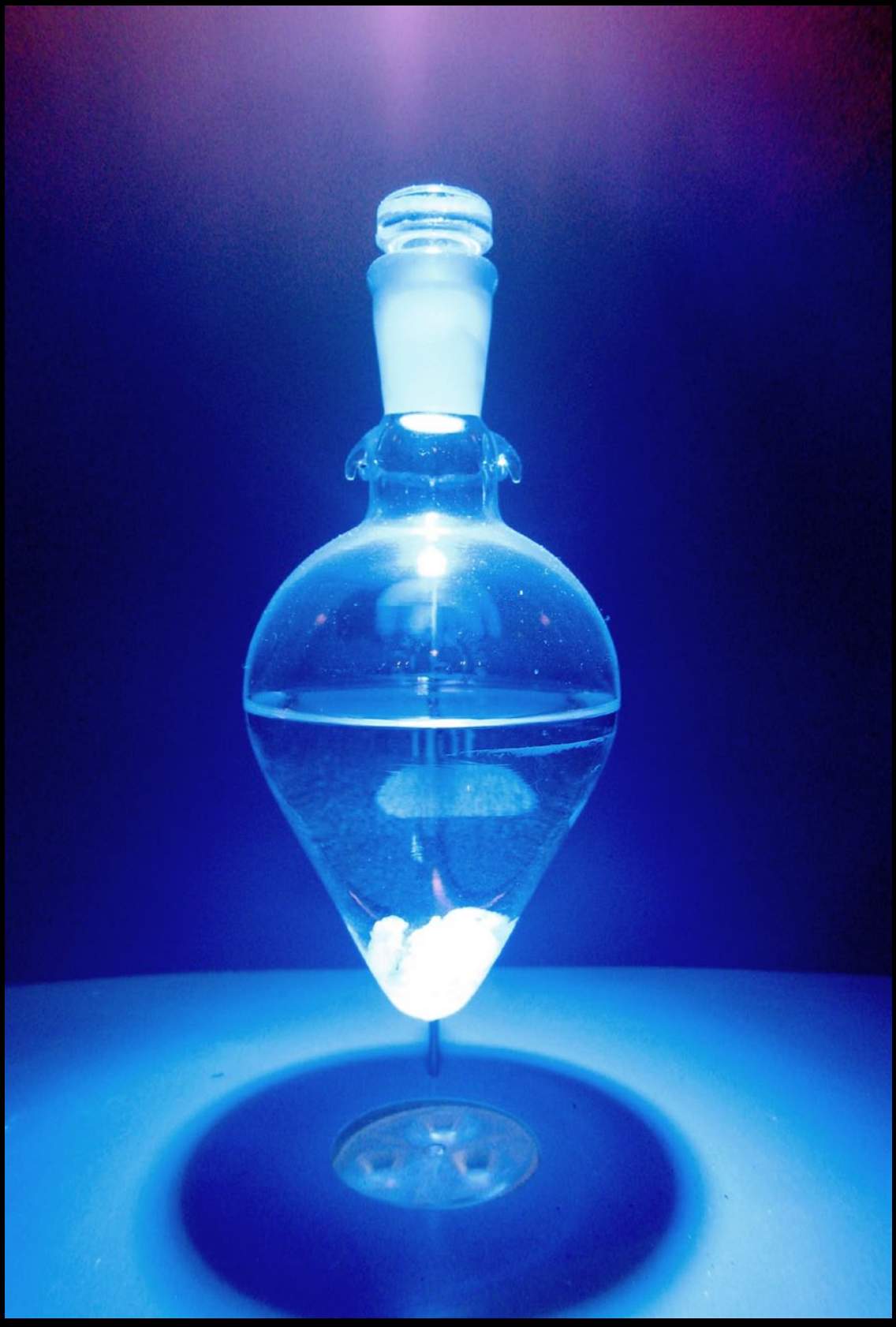
Anche Francesco Jodice nel progetto *Babel*, realizzato a Zagabria, proponeva una sintesi tra un sistema d'informazione digitale, come quello del blog, e la staticità di un edificio costruito sul suolo terrestre. Il Museo di Arte Contemporanea della città, dal 23 novembre al 3 dicembre 2011 si era trasformato in un blog a cielo aperto in cui i cittadini potevano esprimersi e comunicare apertamente: sovrapposizione tra *alto e basso* in cui entrambe le dimensioni mantenevano la propria specificità.

Jodice ha creato una porta d'accesso, uno specchio digitale/materiale attraverso cui monitorare un sentimento pubblico. Ed è questo il punto, se l'architettura di condivisione dei social network riesce a definire una struttura spaziale in cui gli individui riescono a connettersi sulla base delle proprie esigenze e dei propri interessi, perché non pensare ad un'organizzazione degli spazi urbani materiali partendo dalla minima unità d'aggregazione per una relazione, ossia perché non pensare alla strutturazione di una *RELATIONCITY*? Domanda alquanto ingenua. ■

[ANDREA TINTERRI È REDATTORE DELLA RIVISTA DI NARRAZIONI "LA LUNA DI TRAVERSO", SI OCCUPA DI FOTOGRAFIA RIFLETTENDO SULLE POSSIBILI CONTAMINAZIONI CON ALTRI TIPI DI SCRITTURA. È TRA I MEMBRI DEL "TO STUDIO", UFFICIO DI COMPETENZE PLURIDISCIPLINARI CHE COMBINA PROGETTAZIONE URBANA A RICERCA TEORICA, SCRITTURA, FOTOGRAFIA, ECONOMIA.**]**

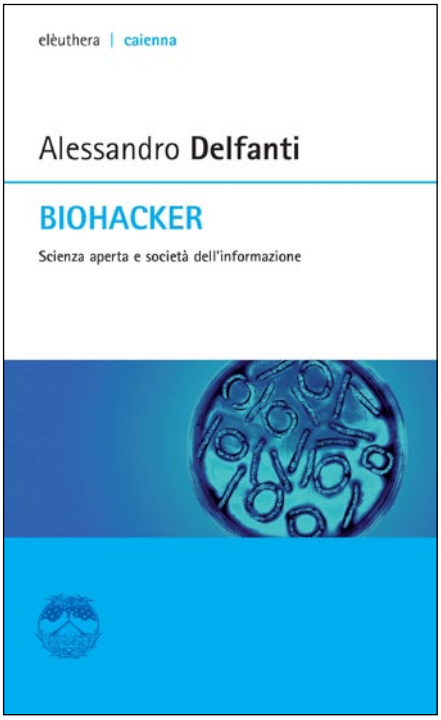


FRANCESCO JODICE
BABEL, INSTALLATION VIEW, ZAGREB (2011)



biohacker

cristina trivellin



Da qualche mese per Elèuthera è uscito *Biohacker – Scienza aperta e società dell'informazione*, di Alessandro Delfanti, sociologo e docente di sociologia dei nuovi media.

Si tratta di un breve ma denso saggio che ruota attorno all'inedita figura del "biohacker", uno scienziato del terzo millennio in grado di smontare e riconfigurare (proprio come un hacker) il complesso dispositivo della scienza contemporanea - inevitabilmente attraversata da rapporti di forza e fasci di potere - e di sfruttare quindi le possibilità della rete al fine di rivoluzionarne la comunicazione. Un'importante e acuta analisi sul ruolo della scienza aperta nella società dell'informazione e del capitalismo digitale.

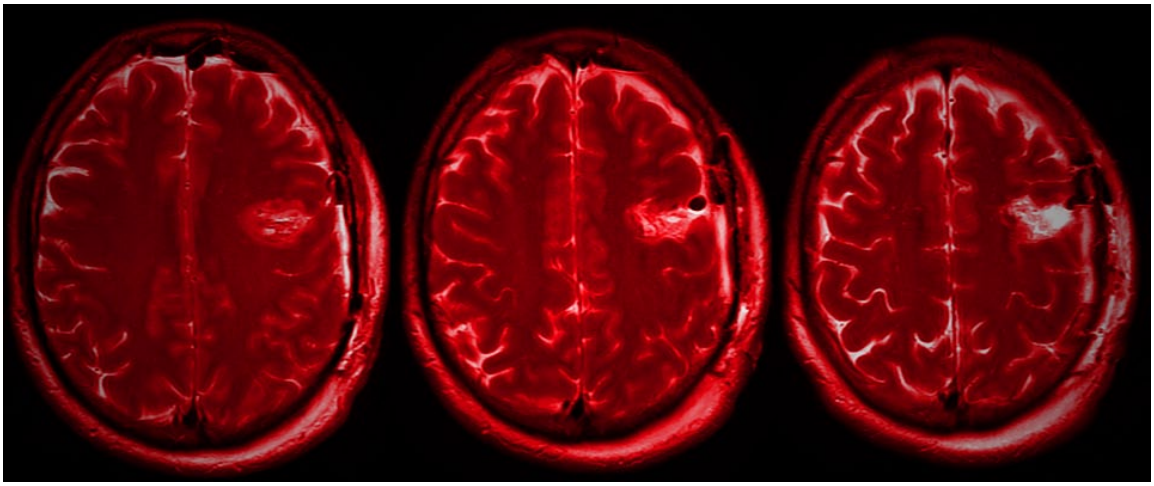
Si tratta di un'edizione ridotta rispetto a quella originale (pubblicata in inglese da Pluto Press), che sarebbe interessante approfondire: anche se un centinaio di pagine rendono in modo esaustivo l'analisi, vi sono inevitabilmente alcuni punti che necessiterebbero maggiori approfondimenti. Ma in quanto focus sull'argomento - e su un argomento che in realtà è un processo dinamico - il libro è una valida sintesi capace di agganciare tutti i punti nevralgici della questione. L'assunto di partenza è la constatazione che le pratiche di liberazione e condivisione dei dati portate avanti dalla cultura hacker hanno finito per "contaminare" ed essere incorporate anche da una significativa parte della comunità scientifica.

Il controllo e la proprietà dell'informazione,

DNA IM NATURKUNDEMUSEUM IN BERLIN
FOTO: LOKILECH
VIA WIKIMEDIA COMMONS

scrive Delfanti, *sono terreni di battaglia in cui avviene lo scontro tra privatizzazione e redistribuzione della ricchezza, e tra controllo e libertà. (…) la ricerca scientifica è insieme all'industria culturale e alle pratiche di sorveglianza uno dei luoghi di scontro più feroci.*
Il libro affronta dunque il rapporto tra scienza aperta, mercato e potere. Il fenomeno al quale assistiamo consiste in un particolare mix tra l'ethos dello scienziato del ventesimo secolo e l'etica hacker. Una mutazione in corso che implica cambiamenti strutturali su più livelli, da quello meramente economico a quello politico, sociale e antropologico.
Al completo monopolio di Big Bio (complesso di istituzioni, accademiche e private che detengono il monopolio della ricerca) si oppongono una serie di pratiche che possono essere racchiuse sotto l'acronimo DIYbio (do it yourself bio). Queste portano avanti un'idea basata sul concetto di partecipazione estesa a tutti coloro che sono esclusi dalla comunità scientifica istituzionale e non possono dunque giocare un ruolo attivo nella ricerca scientifica, sia a livello ideologico che economico.
È un terreno complesso che include aspetti contraddittorii. Alessandro Delfanti, con un approccio neutrale e disincantato, mette in luce tali contraddizioni, frenando i possibili entusiasmi che queste notizie, di primo acchito, possono suscitare. In realtà l'allargamento della partecipazione a soggetti non appartenenti all'elitaria comunità scientifica istituzionale, non sempre è operato con le finalità di liberazione e condivisione proprie delle culture hacker: sempre più spesso tale allargamento viene promosso da imprese o grandi istituzioni che intendono dare vita a nuove concentrazioni di potere. *La cultura della partecipazione, che è diventata egemonica in rete, coinvolge milioni di persone la cui ricchezza e capacità produttiva viene espropriata all'interno di nuovi paradigmi economici,* scrive Delfanti. Le imprese dunque riescono a sfruttare le grandi risorse relazionali fornite dalla rete, rivoltando a proprio vantaggio (economico) proprio le caratteristiche che partono dallo sharing. A dimostrazione della propria tesi, Delfanti porta esempi eterogenei ma alquanto significativi, in grado di evidenziare anche gli aspetti contraddittori del sistema e le incognite sul futuro di queste nuove pratiche. Il biologo Craig Venter, con il progetto *Sorcerer III* ha reso hackerabile il DNA sequenziando i genomi e facendoli circolare in una rete costituita da imprese, fondazioni, università e mass media - un sistema che sfrutta l'apertura per fini utilitaristici.
La virologa Ilaria Capua ha rimosso l'RNA dell'aviaria dal mondo chiuso della burocrazia rendendo l'accesso ai dati non più riservati alla "casta". Qui non è in gioco il profitto ma il potere sull'accesso alla conoscenza.
DIYbio è una comunità transnazionale che fa ricerca biologica fuori dalle mura delle istitu-

SALVATORE IACONESI
LA CURA
OPENSOURCECUREFORCANCER.COM





EDUCATIONAL BUS OF THE J. CRAIG VENTER INSTITUTE IN ROCKVILLE, MARYLAND
FOTO: VOLKAN YUKSEL VIA WIKIMEDIA COMMONS

zioni scientifiche. Biologia aperta alla partecipazione pubblica che favorisce anche nuove forme di imprenditoria.
Il lavoro di Salvatore Iaconesi è certamente il più radicale: di lui si è parlato tantissimo lo scorso anno. Artista e attivista della cultura libera, dopo la diagnosi di un tumore al cervello, presa coscienza della difficoltà di aprire i file dei suoi esami, cracka la cartella clinica e la pubblica nel sito *opensourcecureforcancer.com*, chiedendo suggerimenti per la cura e ottenendo migliaia di risposte, sia dal mondo medico sia dalla comunità web internazionale. Con questa geniale operazione Iaconesi critica il sistema sanitario e politico con un approccio costruttivo, aprendo a nuovi futuri possibili di condivisione, collettività e accessibilità.
Nel delineare la figura del biohacker, Delfanti evidenzia dunque le molteplici sfaccettature dell'hacking: quella imprenditoriale e individualistica, quella ribelle/antimonopolistica, quella collettivista e politica, una molteplicità già sottolineata da altri recenti studi sull'etica hacker.
Gli scenari futuri non sono chiari né totalmente prevedibili. Ma una radicata coscienza di ciò che sta accadendo ora può servire da guida verso un'etica di libertà e conoscenza foriera di nuovi e inimmaginabili *valori*. ■

■ Alessandro Delfanti, *Biohacker. Scienza aperta e società dell'informazione*, Milano, Elèuthera, 2013. Edizione ridotta e aggiornata della versione originale in inglese.

[CRISTINA TRIVELLIN È MEMBRO DI AICA (ASSOCIAZIONE INTERNAZIONALE CRITICI D'ARTE), DIRETTORE EDITORIALE DI D'ARS - PERIODICO DI ARTI E CULTURE CONTEMPORANEE E DIRETTORE RESPONSABILE DI WWW.DARSMAGAZINE.IT.
LAVORA ALLA PROMOZIONE E DIVULGAZIONE DELLA NEW MEDIA ART, APPROFONDISCE LE FORME DI IBRIDAZIONE TRA ARTE E BIOLOGIA E LE VARIE DECLINAZIONI DELLE CULTURE CONTEMPORANEE.**]**

magazine

■ direzione e redazione:
giardino calderini 3 (già via sant'agnese)
20123 milano | italy
+39 02 865909
■ redazione:
c/o società umanitaria | via daverio 7
20122 milano | italy
+39 02 860290
■ contatti:
redazione@fondazionedars.it
info@darsmagazine.it
■ pubblicità:
advertising@darsmagazine.it
■ distribuzione:
Promos Comunicazione
+39 02 89690951
www.promoscomunicazione.it

fondatori Oscar Signorini
Mac Spasciani

il giardino segreto

francesco romoli

Erano le tre del pomeriggio, c'era un bellissimo sole e la spiaggia era meravigliosa. Era uscito presto dal lavoro per potersi godere proprio tutto questo. Parcheggiò al solito posto, vicino al promontorio, proprio dietro un locale in stile hawaiano. Lo adorava quel posto, era proprio in quel locale che aveva conosciuto sua moglie. Ci andavano spesso insieme e le sere d'estate dopo cena facevano anche il bagno in mare. Il bagno di mezzanotte era un piacere unico, gli dava un senso di libertà senza precedenti. Quella spiaggia era il suo rifugio, la sua casetta sull'albero. La frequentava fin da quando era piccolo. Ce lo portava suo padre a fare surf, c'era tornato innumerevoli volte con i suoi amici a bere birra dopo il tramonto, c'era andato con la sua prima fidanzatina e un giorno sperava di portarci i suoi figli.

In ufficio aveva finito prima del previsto e adesso era libero tutto il pomeriggio. Aveva provato a chiamare sua moglie per chiederle di venire ma il suo numero era sparito dalla rubrica del cellulare. Probabilmente lo aveva cancellato per sbaglio. Non riusciva nemmeno a ricordare il numero. Era una cosa strana, lo aveva digitato così tante volte.
Ci avrebbe pensato la sera alla sua precoce demenza senile, adesso si voleva soltanto godere quel fantastico pomeriggio di fine estate. Durante il viaggio per arrivare al promontorio aveva trovato un po' di traffico ma il parcheggio lo aveva trovato completamente vuoto. Pensò che non poteva chiedere di meglio. Si avviò verso il locale hawaiano (adesso non ricordava il nome) per prendere una birra ghiacciata da sorseggiare sulla spiaggia. All'interno non c'era nessuno. La radio passa-

va una famosa canzone di John Denver.
"Strada di campagna, portami a casa. Nel posto a cui appartengo".
Si avvicinò al bancone ma non c'era nessuno nemmeno dietro.
"West Virginia, madre montagna. Portami a casa strada di campagna".
Si schiarì la gola e camminò rumorosamente. Lo avrebbero sentito prima o poi.
"Tutti i miei ricordi girano attorno a lei. La ragazza del minatore, straniera dall'acqua blu"
Si affacciò sul retro e pronunciò un imperioso buongiorno.
"Scura e polverosa, disegnata nel cielo. Mistico sapore di raggi di luna, una lacrima che cade"
Si sedette pazientemente al tavolino. Sui fornelli stava sfrigolando qualcosa, non potevano certo essere lontani.
"La vasca di 1567854 ha un codice giallo. West Virginia, madre montagna. Portami a casa strada di campagna".
Gli sembrò di sentire una nota stonata, ma era solo una sensazione, era troppo concentrato sui suoi pensieri per badare alla musica. La canzone finì e un tizio dall'accento irritante cominciò a dire che il detersivo Polish era l'ideale per pulire la propria vasca. E costava solo 1567854 dollari.
Solo 1567854 dollari? Aveva sentito bene? 1567854 dollari per un detersivo? Era uno scherzo probabilmente, o forse era il promo di una trasmissione. Non sapevano più cosa inventarsi. Un detersivo da un milione e mezzo di dollari, che trovata assurda pensò.
Erano passati quasi dieci minuti, si alzò e uscì, avrebbe rinunciato alla birra, il proprietario non era ancora tornato e non aveva più voglia di aspettare. Sarebbe tornato più tardi. Prima di andarsene spense i fornelli e tolse le cipolle carbonizzate dalla padella. Gli dovevano senz'altro un favore.
La spiaggia era deserta, non c'era assolutamente nessuno, nemmeno in lontananza. Niente imbarcazioni, niente surf, niente bambini che corrono sulla sabbia. Niente e nessuno. Con una punta d'agitazione si sdraiò al sole ma presto i suoi pensieri cominciarono





a vagare e si addormentò. Sognò sua madre che lo abbracciava il giorno del suo decimo compleanno, sua figlia maggiore commossa il giorno della laurea, si vide da vecchio su una sedia a rotelle, sognò il suo funerale e il giorno in cui sua madre lo portò a casa dopo il parto.

Si svegliò all'improvviso con uno scatto, gli sembrava di aver dormito ore ma il sole era all'incirca nella posizione che occupava quando aveva parcheggiato. Si sentiva decisamente confuso, quei sogni lo avevano agitato un po'.

A un tratto si accorse che pochi metri più in la, vicino al mare, c'era una costruzione che non aveva mai visto. Sembrava un bunker, era fatto di cemento armato, era alto circa un paio di metri e poco più grande del locale hawaiano (ma come diavolo si chiamava quel locale?). Era sicuro che la settimana prima non ci fosse proprio niente in quel punto. Ma chi poteva costruire un bunker in mezzo alla spiaggia? Si avvicinò incuriosito. Sulla porta di metallo c'era inciso il numero 1567854. Non era forse il curioso importo di quel detersivo? Non ne era sicuro. La porta era socchiusa, si affacciò intimorito ma anche inesorabilmente attratto da quel luogo. Provava la strana situazione di aver vissuto già tutto, di conoscere bene quel bunker e all'improvviso si sentì un frammento infinitesimale di qualcosa di molto più grande. Aprì la porta e quello che vide all'interno lo paralizzò. Era la sua stanza, cioè, la stanza della vecchia casa che abitava da piccolo. Riconobbe il suo telescopio giocattolo, il veliero che aveva costruito con suo padre, i libri per ragazzi sparpagliati sulla scrivania, il vecchio televisore in bianco e nero che gli aveva regalato suo nonno.

A un tratto vide una figura femminile china su un letto. Riconobbe all'istante sua madre, giovanissima. Stava dando il bacio della buonanotte a un bambino sotto le coperte, e quel bambino…

Uscì urlando ma fuori non c'era più la spiaggia e il mare. Solo una distesa ghiacciata e senza vita. In lontananza due enormi torri sbuffavano lentamente, il cielo era nero come

la notte e una voce metallica urlava continuamente sempre la solita frase: "La vasca di 1567854 ha un codice giallo". Si rannicchiò sul terreno gelato tappandosi le orecchie, quella voce era come un coltello nel cervello, un dolore mai provato prima lo bloccava a terra e gli impediva di pensare, di muoversi, di fare qualsiasi cosa.
Un istante dopo si ritrovò nella sua casa, stava giocando a monopoli con sua moglie e i suoi figli. Ma lui non aveva figli pensò. Urlò a sua moglie cosa diavolo stesse succedendo. Lei lo guardò con un sorriso dolce e gli disse: "La vasca di 1567854 ha un codice rosso. Il simbolo del se e dell'autocoscienza si è ripiegato su se stesso. Contraddizioni e sovrapposizioni di ricordi rendono la morte un evento con probabilità 98. Soglia critica superata. Reboot necessario". Poi gli chiese se poteva togliere la pedina da parco della vittoria.
Urlò come non aveva mai fatto prima, corse giù dalle scale e uscì in strada. La casa di fronte cominciò a svanire, provò a salire in macchina ma mentre apriva lo sportello l'auto si sbriciolò letteralmente davanti i suoi occhi. Divenne tutto nero e un attimo dopo non sentì più nulla.

L'unità 08 del reparto manutenzione si muoveva veloce nel corridoio che separava habitat3 da habitat4. Si trovava a 62 metri di profondità dentro la struttura chiamata Mondo2. Una struttura vecchia e fatiscente. La vita in superfice era terminata da millenni e 08 si occupava della manutenzione dei sei habitat di Mondo2 da 1678 anni. Aveva ricevuto una chiamata urgente, doveva ripristinare 1567854. Una sovrapposizione di ricordi aveva causato il collasso del sistema. Ultimamente succedeva spesso, Mondo2 era una struttura in dismissione.
Arrivato alla vasca di 1567854 si interfacciò con il midollo e cominciò a lavorare. Dovevano essere rimosse un pò di immagini, simboli e strutture e andavano configurati i puntatori un giorno avanti. Il cervello di 1567654 sembrava inerte nella sua vasca. Nulla poteva far immaginare il caos che regnava dentro, a un altro livello di astrazione. Accanto a lui migliaia e migliaia di cervelli in migliaia e migliaia di vasche vivevano le loro vite virtuali.
08 lavorò una mezz'oretta buona ma alla fine i collegamenti del cervello di 1567654 lampeggiarono di una rassicurante luce verde.
Il reboot era andato a buon fine.
L'unità 08 ripartì, il Custode non riposa mai, Lui è un ponte tra simboli, ricordi, immagini e coscienze, la luce nell'oscurità, la differenza tra la vita e la morte.

La sveglia suonò. Il sole inondava la camera da letto. Era una fantastica giornata di fine estate.
Si girò e baciò sua moglie sulla fronte. Accese la radio e John Denver cominciò a cantare una famosa canzone.
"Strada di campagna, portami a casa. Nel posto a cui appartengo".
Si alzò ed ebbe una grandiosa idea.
"West Virginia, madre montagna. Portami a casa strada di campagna".
Dopo il lavoro sarebbe andato sicuramente al mare. ■

[FRANCESCO ROMOLI NASCE A PISA NEL 1977. STUDIA INFORMATICA E MATEMATICA E NEL 2004 SI LAUREA IN INFORMATICA. NEL 2012 INIZIA A STUDIARE PRESSO IL CENTRO DI FOTOGRAFIA CONTEMPORANEA MARANGONI DI FIRENZE. L'USO DELL'ELABORAZIONE DIGITALE GLI PERMETTE FINALMENTE DI ESPRIMERSI AL MEGLIO. ATTUALMENTE SI OCCUPA DI INFORMATICA, FOTOGRAFIA ED ELABORAZIONE GRAFICA.**]**

FONDAZIONE
HUMANITER

Nel cuore di Milano
i tuoi corsi per il tempo libero
e tanto altro ancora

Aperte le iscrizioni per l'a.a. 2013/2014

info e prenotazioni
02/55192966
milano@humaniter.org
www.humaniter.org

← seguici! →



foto: Giulia Pullano (I° concorso fotografico Humaniter)



focus on...

milena piletska

I don't try to impress people with my art but I am happy when they they see truth in my work. I truly put my heart, feelings and whole life into a painting. For me you can have an technically amazingly well executed painting or drawing but if the artist has not put "heart and soul" into it then the work lacks life… Talking about my education I was studying in Ukraine with Victor Chumachenko at his studio in Kiev, and later in Florence with Adam Markivich. I am very grateful to both Victor and Adam for they helped me to find my own way and style as an artist. With interior design I find I can be inspired easily with the immediate interiors, the natural colours of a client's house and landscape in which it is found. I am currently working on commissions for clients in Europe, Mexico and the Caribbean. Hopefully over the next decade I will be able to spread my wings further afield and more people will come to appreciate my work. ■

- m.pileckaya@gmail.com
- piletskastudio.com

MILENA PILETSKA
NIGHT IN PARIS
OIL ON CANVAS, 80×100 CM

d'arsevents

Il team di *D'ARS magazine of contemporary arts and cultures* ha iniziato a proporre una serie di corsi dedicati ad artisti, designer e fotografi intenzionati interessati a creare il proprio sito personale e a sfruttarne poi le potenzialità: nei giorni 30 novembre e 1 dicembre, presso la Sala Cinema della Società Umanitaria, Loretta Borrelli ha così tenuto il corso *Wordpress for Art – Mettiti in mostra, crea il tuo sito!* con l'obiettivo di fornire una panoramica sugli strumenti per iniziare un percorso di creazione e gestione autonoma del proprio sito web basato su piattaforma wordpress.

Sul piano degli eventi, il 4 dicembre, presso il Salone degli Affreschi della Società Umanitaria, è andata in scena la performance artistico-musicale di Alessandro Sironi: *PianoMirroring*, un lavoro interattivo in cui l'artista si è fatto tramite della "partitura interiore" dei partecipanti, attraverso un uso empatico del pianoforte posto al centro della sala, coinvolgendoli in un'esperienza inedita, dove la musica è diventata strumento



HIROMI MASUDA
PLAY THE GLASS
INSTALLAZIONE A FIDENZA VILLAGE, 2013



HIROMI MASUDA
PLAY THE GLASS
INSTALLAZIONE A FIDENZA VILLAGE, 2013

di auto-riflessione e momento di introspezione. Il 10 dicembre, sempre alla Società Umanitaria, si è svolta in Sala Bauer l'asta d'arte contemporanea in cui la Fondazione D'Ars Oscar Signorini *onlus*, in collaborazione con la Società Umanitaria, ha presentato un corpus di opere donate dagli artisti tra gli anni 2001 e 2013 ed entrate nella propria collezione. Tra le opere presentate in asta, segnaliamo quelle di Mario Ceroli, Lucio Del Pezzo, Maurizio Galimberti, Alberto Magnelli, André Masson, Aldo Mondino, Carlo Nangeroni.

In occasione del periodo natalizio, al Fidenza Village, in provincia di Parma, la Fondazione D'Ars ha collaborato alla progettazione e all'organizzazione di *PLAY THE GLASS*, mostra d'arte contemporanea firmata dall'artista giapponese Hiromi Masuda, realizzando un'originale cornice alla campagna Toast to Chic, di Chic Outlet Shopping® per Fidenza Village. Bolle di vetro, colorate e non, hanno invaso le fontane e il pozzo, svelandosi anche all'interno di una boutique dedicata all'evento.

Lo Studio D'Ars di via Sant'Agnese 12 conclude il 2013 con tre mostre dedicate alla Street Art: dal 22 ottobre al 9 novembre ha organizzato *Black&White*, che ha coinvolto gli italiani Ale Senso, Awer, Darkam e Seacreative. Dal 19 novembre al 7 dicembre il pubblico ha partecipato alla personale di Ale Puro, che ha presentato un mondo popolato da personaggi-bambini, impegnati in attività infantili, ma dotati di sguardi adulti, consapevoli e malinconici. Dal 12 dicembre al 7 gennaio è stata presentata *XXxXX – ventiperventi* – una collettiva di settantuno artisti italiani, curata da Daniele Decia, che ha spaziato dalla Street Art al New Pop passando per l'Underground: 108, 9Periodico, Ak, Ale Senso, Nicola Alessandrini, Alice Pasquini, Aris, Awer, David Bacter, Francesco Barbieri, Giorgio Bartocci, Massimo Caccia,





Camilla Falsini, Carmelo Cambareri, Chekos'Art, Corn 79, Crin, Ct, Giordano Curreri, Darkam, Pier De Felice, El Euro, Etnik, Fabrizio Fontana, FraBiancoshock, Frank Lucignolo, Gianmaria Giannetti, Gio Pistone, GLoois, Gosia Turzeniecka, Gue, Michele Guidarini, Halo Halo, Irwin, Kraser, Krio, Luca Ledda, Macs, Andrea Mangione, Marco Memeo, Mrfijodor, Mp5, Nevercrew, No Curves, Opiemme, Orticanoodles, Pao, Ale Puro, Ravo, ReFreshink, Denis Riva, Seacreative, Emila Sirakova, Cristian Sonda, Giacomo Spazio, Stencilnoire, Tellas, Tenia, Mattia Turco, U252, UFO5, Uno, Urbansolid, Urka, Giulio Vesprini, Vine, Vins Grosso, Emanuele Vittorioso, Fabio Weik, Zibe, Zorkmade. ■

ALE PURO
TECNICA MISTA SU TAVOLA, 2013



6-9 MARZO 2014
SUPERSTUDIO PIÙ
VIA TORTONA 27
MILANO

Affordable Art Fair

ART ALWAYS FITS

ARTE CONTEMPORANEA
DA 100 A 5000 EURO
80 GALLERIE INTERNAZIONALI
AFFORDABLEARTFAIR.COM

EBERHARD & CO
Manufacture Suisse d'Horlogerie depuis 1887
CORRIERE DELLA SERA
Living
Arte

ARTEFIERA

24/27 GEN/JAN 2014
BOLOGNA/ITALY

SPECIAL EXHIBITION

ARTE FIERA COLLEZIONISMI
IL PIEDISTALLO VUOTO
FANTASMI DALL' EST EUROPA

a cura di / curated by
Marco Scotini

24 Gennaio - 16 Marzo / 24 January - 16 March 2014

Museo Civico Archeologico
Via dell'Archiginnasio 2, Bologna

main sponsor
Gruppo Euromobil · Zalf · Euromobil · désirée

www.artefiera.bolognafiere.it

ti invitiamo a/we invite you at
BOLOGNAFIERE SHANGHAI CONTEMPORARY
11/14 SET/SEP 2014



OFFERTE SPECIALI FIERE **2014**

abbonamento
20€ un anno (anziché 28€)
35€ due anni

abbonamento studenti
18€ un anno (anziché 20€)
25€ due anni

arretrati
5€



www.**darsmagazine**.it

►what
where
who
►►contemporary art and cultures

►D'ARS magazine
scaricabile in formato **ePub**