

PANDEMIC (vol. 21)

Neil Beloufa
Guillaume Bijl
Enzo Cucchi
Irene Fenara
John Gerrard
Eva & Franco Mattes
Emilio Prini
Michael Rey
Hans Schabus
Ylva Snöfrid

22 Giugno > 31 Luglio, 2021

ZERO... è lieta di presentare PANDEMIC (vol.21)

Neil Beloufa (1985, Parigi)

Global agreement

Interviste condotte attraverso chat di Facebook e Whatsapp a uomini e donne appartenenti a eserciti di tutto il mondo, in cui si indagano le ragioni per cui gli intervistati hanno deciso di diventare soldati e si approfondisce la loro vita quotidiana.

Guillaume Bijl (1946, Anversa)

Guillaume Bijl è noto per le installazioni in grande scala e il realismo visivo. Dalla fine degli anni Settanta, ha cominciato a creare scenari realistici usando oggetti trovati. Così facendo, ha avuto un ruolo pionieristico nel revival del ready-made. Bijl mostra al pubblico vari aspetti della nostra "civiltà" occidentale e della nostra società dei consumi. Usando stereotipi estremi, crea una sorta di "archeologia del nostro tempo" in chiave tragicomica e alienante.

Dopo aver cercato una modalità espressiva che permettesse il coinvolgimento del pubblico, negli anni Settanta il giovane Guillaume Bijl, da artista autodidatta, ha cominciato a creare progetti su carta ("Project Pleasures"). La serie più importante comprendeva nove "Treatments" e rappresentava diversi ambiti e fenomeni sociali, come la chiesa, l'esercito, il sistema scolastico, il business delle vacanze, il sesso, gli uomini d'affari o la fatica quotidiana dei colletti blu. Con queste rappresentazioni su carta Bijl tracciava un sentiero, accompagnato da un minuzioso copione, che seguiva l'arco esistenziale, per esempio, di un soldato. Questi progetti sono alla radice della sua opera posteriore, a livello sia visivo sia contenutistico.

Nel 1979 Guillaume Bijl ha creato la sua prima installazione Autorijschool Z da Ruimte Z, uno spazio gestito da artisti ad Anversa, dove rendeva visibile quello che non sarebbe dovuto succedere: la galleria trasformata in una meno allettante istituzione commerciale, una scuola guida. In questo scenario realistico, l'artista forniva sedie e panche per gli studenti, tavole didattiche con cartelli stradali, il modellino di un motore... In questa prima installazione si possono già riconoscere tre elementi che diventeranno caratteristici della sua intera opera. Prima di tutto, un gioco tra finzione e realtà che produce un senso di alienazione o confusione nello spettatore in virtù dell'atto di spaesamento dell'artista. In secondo luogo, la critica di un fenomeno sociale contemporaneo. Terzo, ma non meno importante, il fatto che l'installazione sia collocata dentro uno spazio riservato all'arte trasforma ogni oggetto in una scultura e in un'immagine visiva.

Questa scuola guida è stata la prima di una serie di trasformazioni-installazioni, che si sono evolute in un'epica visiva dei fenomeni sociali. In diversi musei e gallerie, Bijl ha creato un rifugio antiatomico (Fallout Shelter, Liegi, 1985), un tirassegno (Shooting Gallery, Eindhoven, 1985), una mostra di camper (Caravan Show, Grenoble, 1989), un supermercato (Liverpool, Francoforte, Basilea), un aeroporto (Central Airport Basel, 1986), un negozio di futon (Futon Store, New York, 1989), un negozio di parrucche (Bruxelles, 2012), un negozio di toelettatura per cani (Zurigo, 2016), e così via.

In aggiunta a queste trasformazioni-installazioni ci sono altri 5 tipi di lavori nell'opera di Bijl. I nomi di questi diversi tipi di lavori sono anche i titoli dei lavori. Nelle sue situazioni-installazioni, Bijl crea la finzione nella realtà, di solito in uno spazio pubblico. Nel 1995, per esempio, ha montato uccelli impagliati su tetti e lampioni durante Documenta 6 a Kassel. Le Compositions, a volte chiamate Composition Trouvée, sono frammenti di realtà, oggetti che sembrano essere stati pescati nei negozi di antiquariato o nei negozi di articoli da regalo. Questi lavori, dall'aspetto vagamente kitsch, sono più piccoli di dimensioni e sempre assemblati con molta cura.

I lavori della serie Sorry possono assumere forme diverse. Sono composizioni di oggetti o installazioni con un elemento assurdo che le fa sconfinare al di fuori della realtà, nel surreale. Un bellissimo esempio è il nido d'uccello che contiene una palla da biliardo rossa e due bianche, una stravagante natura morta.

- Nadia Bijl

Enzo Cucchi (1949, Morro d'Alba)

UN'OMBRA ALTA

Irene Fenara (1990, Bologna)

Il lavoro di Irene Fenara si basa soprattutto sull'appropriazione e la rielaborazione delle immagini prodotte nella nostra società. La maggior parte delle sue opere si compone di fotografie e di materiale iconografico che l'artista non realizza nel senso classico del termine, ma ottiene attraverso modalità operative che sono parte integrante - e costituente - dell'opera stessa. Irene Fenara fa parte di quel genere di artisti che delega il "lavoro sporco" agli altri. O forse sarebbe più corretto dire che Irene inizia a lavorare quando gli altri iniziano a giocare sporco.

E' il caso dell'opera in mostra intitolata Supervision, parte di una serie iniziata anni fa quando l'artista ha scoperto che è possibile accedere facilmente dal proprio computer alle telecamere di sorveglianza sparse nel pianeta e collegate a internet, i cui proprietari non hanno cambiato la password assegnata in automatico dalle aziende produttrici. Sono telecamere in gran parte posizionate in luoghi anonimi: parcheggi abbandonati, strade, vicoli. Ma molte di queste riprendono interni domestici, negozi, luoghi di lavoro. Irene si inserisce nel flusso infinito di creazione e morte di queste immagini scaricandole e salvandole dall'oblio (vengono cancellate automaticamente ogni 24 ore). Come quasi tutte le serie di lavori di Irene, vivono di una doppia natura: da un lato mostrano come la società del controllo si stia allargando, inserendosi nelle pieghe non solo dello spazio pubblico ma anche dello spazio privato; vi è poi il lato maggiormente esistenziale e poetico, che si fa largo in mezzo alla riflessione politica e svela come in molti casi siamo noi stessi a portare il "ladro" nelle nostre case e nella nostra intimità, esasperando la sicurezza fino a farle superare quell'invisibile linea oltre la quale diventa una prigioniera - costruita con le nostre mani - in cui ogni libertà si annulla per tutti tranne per coloro da cui non sapevamo di doverci difendere.

Lo stesso accade nel video Struggle for Life, sbalorditivo per quanto semplice e profondo. E' la prima opera realizzata sfruttando le telecamere di sorveglianza e viene presentata su un Ledwall autoportante a pavimento. Mostra un allevamento danese composto di capannoni anonimi e ripetitivi. Attraverso il suo computer l'artista riesce a spostare la telecamera verso l'alto, riprendendo nuvole in movimento rapido e squarci di cielo. Questa vista dura pochi secondi. Il programma automaticamente riposiziona la camera verso il basso, verso la terra con la sua pesantezza. La danza continua in maniera frustrante, svariate volte, e ad ogni spinta verso l'alto segue inevitabile una ricaduta in cui lo spazio del sogno e dello spirito viene negato dalla pesantezza di ciò che è basso. Come nella serie Supervision, e in molti dei lavori di Irene, si tratta di un'opera in grado di soffiare nuova vita nei generi classici, come il paesaggio ad esempio, qui reinterpretato in una chiave completamente nuova e inquietante. Ma si tratta di riflessioni critiche secondarie. Struggle for Life è un'opera dolente.

- Antonio Grulli

John Gerrard (1974, Dublino)

Da tempo sono affascinato dal fenomeno visivo della benzina sull'acqua. Tecnicamente chiamato interferenza da lamine sottili, produce attraenti forme prismatiche su strade e corpi idrici, belle quanto tossiche. In collaborazione con un programmatore, abbiamo simulato la fisica di milioni di raggi luminosi che colpiscono la benzina e sovrapposto il risultato a piccoli ritratti realizzati dalle sponde di quattro grandi fiumi continentali: lo Yangtze, il Nilo, il Rio delle Amazzoni e il Danubio. Io considero questi lavori realistici. Variopinti come bandiere nazionali e dolcemente ondeggianti sulla superficie dei fiumi, non rimandano tanto alle differenze globali quanto a una cultura globale condivisa della benzina. Nel 2020 questo sistema unificato consumava cento milioni di barili di petrolio al giorno.

Citazione da : hyperallergic.com

Un punto di vista misteriosamente sospeso ruota lento sopra le acque fangose e le loro languide increspature. Noi cerchiamo un contesto in questi riflessi distorti di terra e cielo, ma non ci vengono offerti dettagli. La nostra attenzione resta concentrata su una chiazza di benzina al centro di ogni inquadratura. Il legame concettuale che unisce questi diversi corsi d'acqua (lo Yangtze, il Nilo, il Tamigi, etc. — ognuno nominato nel titolo del lavoro) non è l'acqua stessa ma la benzina, la contaminazione. Queste acque ricostruite in digitale compongono la nuova serie di John Gerrard, Flag (2017), e il soggetto è il loro inquinamento globale.

Ma a chi rimandano, di preciso, queste tette bandiere? Io credo che, più che a un paese qualsiasi, accennino all'era del Capitalocene in senso lato, che travalica i confini nazionali e internazionali. Proposte di nuove nazioni, cause, persino l'Antropocene — che postula gli esseri umani come forza trainante del pianeta— non trovano spazio in questa rappresentazione. Queste bandiere sono ricostruzioni digitali dell'acqua, non un dipinto o un video ma un lavoro artistico con un tempo di riproduzione di un anno. Il software mima i riflessi di diverse acque attorno al globo, in accordo con un ciclo solare di giorno e notte.

Eva & Franco Mattes (1976, Brescia)

Nessuna immagine viene condivisa e fatta circolare online con la frequenza di quelle dei gatti, i soffici pupilli del web. Le sculture tassidermiche Half Cat di Eva & Franco Mattes alludono ai cosiddetti meme Lolcat, una pratica social in cui foto di gatti con didascalie umoristiche vengono condivise milioni di volte su Internet. Half Cat si ispira all'immagine di un gatto deformato con due sole zampe e senza orecchie che cammina per la strada. Aveva cominciato a circolare in rete nel 2010 con la scritta "Più lo guardi, più diventa strano".



All'inizio si pensava che l'immagine stranamente mutilata del felino fosse stata prodotta da un errore tecnologico come un glitch di Google Street View o uno scatto panoramico non riuscito, motivo per cui il meme viene spesso chiamato Panorama Fail Cat.

In seguito, tuttavia, gli utenti dei forum online sono riusciti a risalire all'immagine originale del gatto con quattro zampe e le orecchie appuntite, identificando il suo luogo di origine in Ottawa, Canada.

La forma insolita di Half Cat è dunque il prodotto di un abile foto-ritocco.

Per via della mancanza di chiarezza sulle sue origini, Half Cat può essere visto come la metafora per eccellenza dell'immagine interconnessa di copie di immagini che sono costantemente in movimento e costantemente manipolate.
- Doris Gassert

Emilio Prini (1943, Stresa - 2016, Roma)

In pieno trauma da iperdigitalizzazione, in "digital mourning" è un piacere presentare quest'opera di Emilio Prini del 1995.

Internet era appena apparso all'orizzonte. Noi artisti lo usammo subito. C'era The Thing di Wolfgang Staehle, e a Vienna, all'Art Club Spitalgasse di Linda Bilda succedevano tante strane cose, e lì io con alcuni amici nerd fondai INTERNEZ. Un museo immaginario dentro Internet.

Invitai amici artisti e anche artisti famosi, volevo fare l'enciclopedia del mondo.
Luciano Fabro, ricordo, mi rispose: "no, grazie, sarebbe come avere un altro fax...".
Carla Accardi ed Emilio Prini ci furono subito, ringiovaniti.

Prini aveva realizzato tutti i primi lavori durante i suoi viaggi e quest'altro viaggio lo interessava e lo riportava ad una freschezza che non trovava più nell'Arte Povera, dove sarebbe rientrato nel 2001, dopo la fine del mondo.
Nacque una lunga amicizia ed un elettrico scambio di visioni.
Non capirò mai come potesse vivere in quel casino romano ed essere sempre ascetico, cattivissimo nel negare il non indispensabile.

Avevamo questa frase di Apollinaire in testa:

"Mes enfants si vous n'êtes pas sages, vous ne mangerez plus jamais de paysages"

Una tensione a tenere puro il paesaggio, in senso lato, lo spazio, il colore.

L'ironia era sempre la tavola con cui surfare, ed il nome INTERNEZ, (internaso all'inizio) nacque così, come sberleffo alla "rete" fatto da dei pittori.

Sulla homepage c'era il naso della Gioconda.

Prini realizzò: "ESCO: Una sequenza di colori all'infinito che lo spettatore può interrompere in qualunque momento per passare a altra pagina dell'INTERNEZ".

Tutte le sue (pre)occupazioni: la macchina, il capitale, la comunicazione, la riproduzione furono assorbite e fulminate in un istante su uno schermo.

Una sequenza di colori all'infinito.

Su quello schermo la macchina scompariva.

Il colore è solo colore.

Tutti i colori producibili dalla macchina, in sequenza casuale.

Quando lanciammo ESCO la prima volta vi furono cinque secondi dello stesso colore giallo! Tra i milioni di colori il "caso" aveva scelto di presentare lo stesso per cinque volte!

Prini diceva, da sempre, "COSA CASO CAUSA".

Lo presentammo dal vivo in alcune occasioni, una volta a Roma in una piccola galleria tutto era pronto, mancava il tecnico Mauro Cattivelli che non si presentò. L'inaugurazione fu vuota. Succedeva spesso a Prini.

Girò su Internet, sul sito, tra gli altri lavori, fino al funerale di INTERNEZ, celebrato a Documenta X.

Ci eravamo già annoiati.

Adesso su quella parete, ma riproducibile unicamente su tutti i dispositivi possibili, ESCO si offre al mondo, mentre tutti mintano e fanno nft, si offre semplicemente come opera d'arte, da contemplare, comodamente, per l'eternità.

- Emilio Corti

Michael Rey (1979, Sarasota)

Mi interessa creare forme. Considero il mio lavoro un ibrido tra pittura e scultura, un insieme alieno delle due categorie. Il mio processo creativo parte dal disegno. I disegni cominciano come abbozzi intuitivi, ma nel tempo le forme si fanno più elaborate, finché a un certo punto non decido che sono finite. Con il disegno riesco a catturare le forme sfuggenti che affiorano nel mio flusso di coscienza. Dopo che ho terminato le forme che diventeranno lavori a parete, le ritaglio nel legno. A volte la forma di un lavoro evoca un'associazione immediata con un colore specifico, e altre volte un colore emerge in studio, nel processo stesso della pittura. All'inizio questo lavoro è nato da un'ansia entropica del corporeo, ma nel corso del tempo si è evoluto nella ricerca di una libertà emancipante attraverso l'astrazione che si dissocia dai segni e dalle immagini legati al mondo.

Hans Schabus (1975, Watschig)

Nel 2010 completai "Tower of Babel", sei puzzle di diverse dimensioni del quadro di Pieter Breugel il Vecchio. L'originale è esposto al Kunsthistorisches Museum di Vienna. Ci avevo lavorato soprattutto d'inverno, e mi aveva richiesto davvero molto tempo.

Alcuni anni dopo, ho avvertito di nuovo il desiderio di dedicarmi a quel "lavoro invernale". Ho ordinato online tutti i puzzle che riuscivo a trovare della Gioconda, di marchi diversi. Tutti delle stesse dimensioni e numero di pezzi. 1000 tessere, circa 70 x 50 cm e dunque di grandezza simile al dipinto originale di Leonardo da Vinci. Nel 2014 ho cominciato il primo di nove puzzle. C'erano inverni in cui combinavo poco e inverni in cui ne finivo uno o due. Qualche volta un puzzle cadeva sul pavimento. La pandemia poi mi ha aiutato a finirli tutti e nove. Nel complesso ci sono voluti 7 anni, la stessa quantità di tempo impiegata da Leonardo per completare il suo ritratto.

Ylva Snöfrid (1974, Umeå)

A proposito di riti e rituali, e della mia ossessione per queste tematiche nella vita e nella mia pratica artistica, il compositore e ricercatore svedese Gunnar Valkare ha scritto nel libro *Varifrån kommer musiken*: "Come precisa il dizionario, tendiamo a collocare il rituale in una sfera religiosa. Il rituale, però, è qualcosa di molto più ampio, qualcosa di molto più vicino, qualcosa di molto più universale e centrale nella vita umana rispetto a quanto sembrerebbe indicare il luogo comune: il rituale è addirittura un prerequisito per plasmare e mantenere le società, uno dei meccanismi che rendono umano l'essere umano". Ciò mi sembra più evidente che mai in questo momento, in cui molti rituali sono stati interrotti e abbiamo la necessità di inventarne di nuovi.

A

Irene Fenara
Struggle for Life, 2016
video
19' 52", loop

B

Emilio Prini
ESCO. Una sequenza di colori all'infinito che lo spettatore può interrompere in qualalunque momento per passare a altra pagina dell'INTERNEZ, 1997
file su floppy disk
dim. variabili

C

Eva & Franco Mattes
Half Cat, 2020
gatto imbalsamato
24 x 15 x 42 cm

D

Enzo Cucchi
OMBRA ALTA, 2021
vernici, olio e resina su tavola
250 x 180 x 9 cm

E

Irene Fenara
Supervision, 2021
stampa a getto d'inchiostro su carta baritata
52 x 70 cm

F

Ylva Snöfrid
The Rite, the Painter's Transmutation, the Dance, 2021
olio su tela, dittico
48,5 x 33,5 x 2 cm

G

John Gerrard
Flag (Amazon), 2017
simulazione solare annuale
67,2 x 15 x 67,2 cm

H

Michael Rey
ANZ QUIISP, 2016
olio su plastilina su pannello
213,4 x 71,1 cm

I

Guillaume Bijl
Sorry, 2021
materiali vari

J

Guillaume Bijl
The Chair of Maria Callas (A souvenir of the 20th century), 2016
materiali vari

K

Guillaume Bijl
Sorry, 2021
materiali vari

L

Hans Schabus
Mona Lisa (pandemic), 2014/2021
puzzle, legno, vetro, alluminio, viti
Sezione I 68,4 x 48,4 / 68,4 x 47,2 / 70,4 x 50,1 cm

M

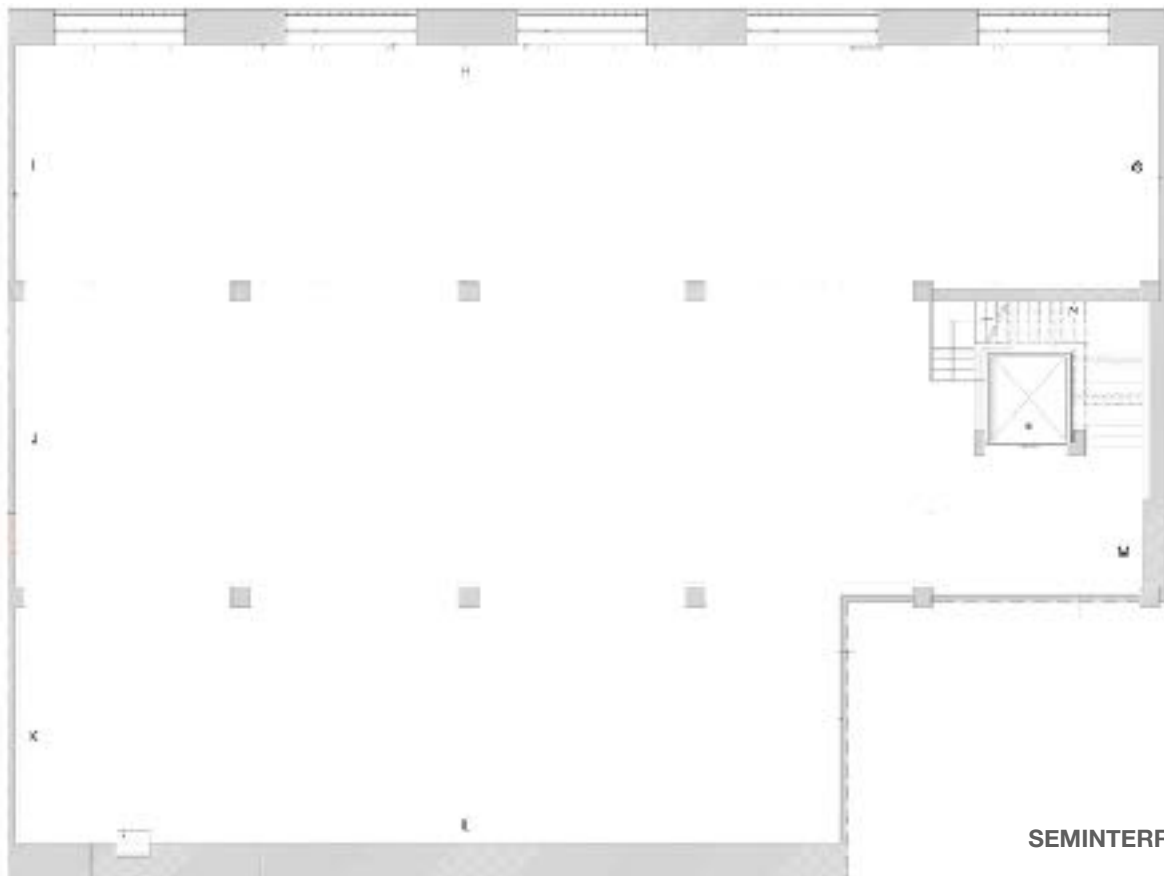
Ylva Snöfrid
Rite, the Painter as a Doll in Parts, Head, Hands and Feet, with Glass Sphere, 2021
olio su tela, dittico
38 x 47 x 2 cm

N

Neil Beloufa
Poster 08, 2018
serigrafia su carta
105 x 75 cm



PIANO TERRA



SEMINTERRATO