

Non Esserci

Alienazione nella società contemporanea

Tesi di Laurea Magistrale a cura di:

Mauro Lorusso

matr. 813926

Politecnico di Milano

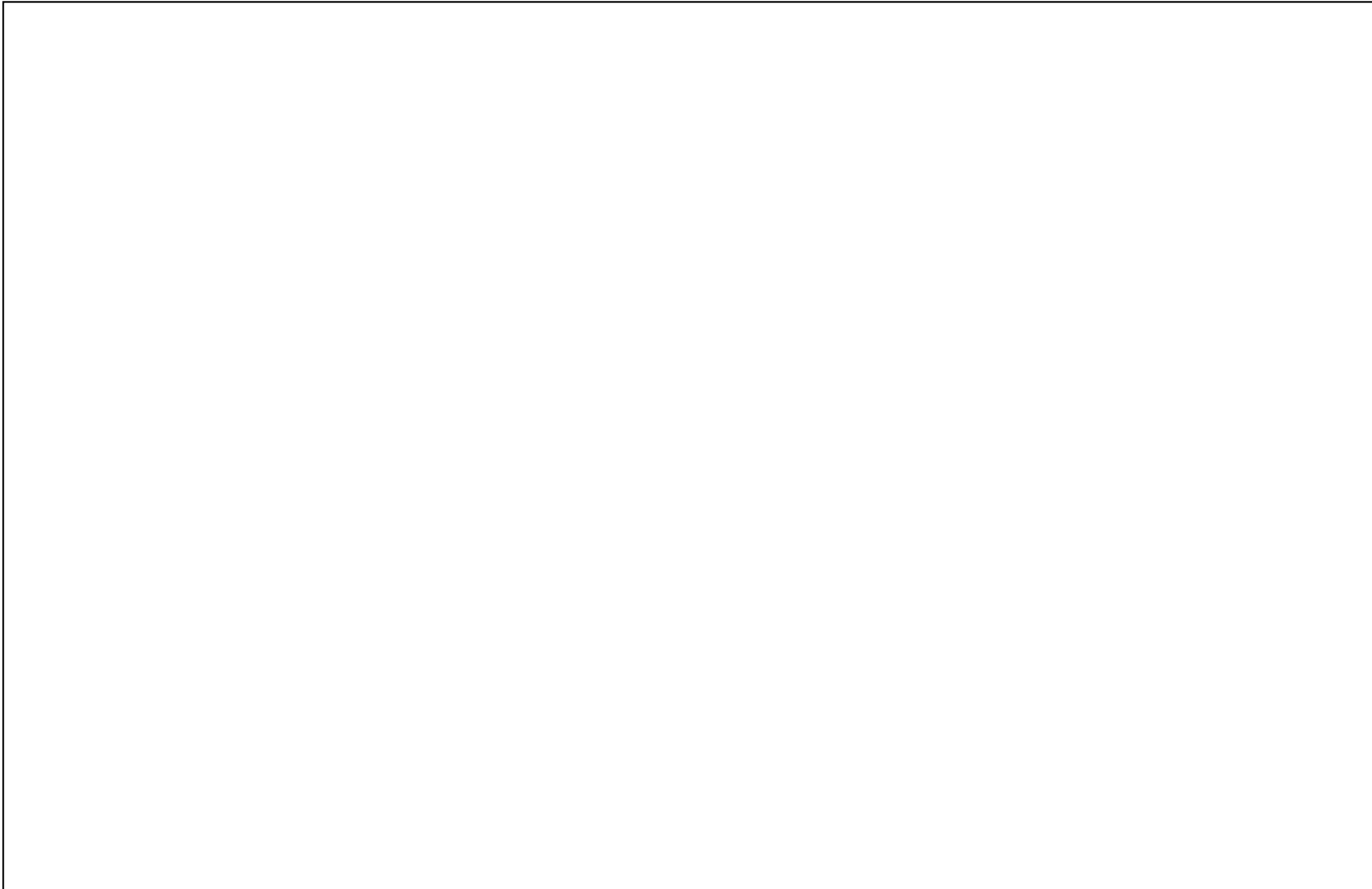
Scuola del Design

Laurea Magistrale in Interior Design

a/A: 2014-2015

Relatore:

Beppe Finessi



INDICE

RICERCA	6
IDOLI	8
Religioni	11
Icane moderne	15
Casi Studio	19
LAVORO	38
Casi Studio	44
CONSUMISMO	54
Nuovi ideali di bellezza	57
Compro quindi sono	61
Templi del consumo	65
Rifiuti	67
Omologazione	71
Casi Studio	74
INDIVIDUO	110
Ordini/Imposizioni	113
L'Altro	115
L'Altrove	119

121

Abitare 2.0

125

Uomo e città

128

Casi Studio

160

TECNOLOGIA

163

Realtà alternative

167

Voyeurismo

169

Nuovi spazi

173

Obsolescenza

175

Dipendenze

176

Casi Studio

194

PROGETTO

196

SPAZIO

216

SPECCHIO

232

VOLTO

244

Inside

252

Outside

Conclusioni	261
Indice artisti e immagini opere	262
Sitografia	267
Bibliografia	269

RICERCA

Parlare di alienazione in epoca contemporanea è un'impresa ardua per diverse motivazioni: innanzitutto perché è un termine del quale si abusa, spesso, in diversi ambiti; ma soprattutto perché è un termine che ha oramai assunto una tale ampiezza di significato che è difficile poterlo definire in tutte le sue parti. Lo potremmo immaginare come un poliedro composto da un numero imprecisato di facce, le quali sono tutte diverse tra loro ma concorrono a comporre la forma definitiva del solido; quest'ultimo, quindi, non può prescindere da alcuna di esse. È però bene sottolineare come non sia scopo di questo scritto arrivare a dare una definizione completa del concetto di alienazione, per il motivo sopra citato, bensì quello di porre l'accento su alcune facce dello stesso, cercando di renderle il più comprensibili possibile, ispirandomi a chi già ne ha scritto ma, soprattutto, utilizzando come tramite la storia dell'arte e, in particolare, le correnti moderne e contemporanee, sicuramente più vicine e toccate dall'argomento.

"L'arte contemporanea è priva di senso, non parla di nulla". Questa è, in breve, una delle concezioni più diffuse tra i non addetti al settore, ma non solo, in merito all'arte che viene prodotta oggi. Sicuramente una delle ragioni è la mancanza di una figurazione "realistica" o, comunque, facilmente riconducibile al reale, che rappresenti scene di vissuto; altra causa può essere l'invenzione di nuove tipologie di espressione: non si producono più solo dipinti e sculture classicamente intese, poiché il progresso tecnologico ha fatto sì che si possano utilizzare i media e tutti i nuovi gadget per fare e diffondere arte. Non si tratta più solo di un'arte da osservare in un museo, sulla quale soffermarsi e dove il significato è spesso visibile senza un grande sforzo mentale, dalla quale restare affascinati per la ricchezza del dettaglio o per la maestria nell'esecuzione; è un'altra cosa, la si vede nelle strade, nei teatri, in tv, via pc e utilizza quest'ultimi come materiali sostitutivi ai colori tradizionali. Il mondo è cambiato, si è evoluto, e l'arte non poteva certo restare a guardare immobile, ed è cambiata adattandosi alle nuove esigenze. È necessario, quindi, ricalibrare i parametri di valutazione artistici per poterla comprendere e l'altro scopo di questo scritto quello di portare alla luce i significati insiti in alcune opere di arte moderna e contemporanea. Voglio mostrare come sÌ, esistono opere realizzate per il solo gusto estetico, senza significati, ma è altresÌ vero che l'arte è in grado ancora di occuparsi dei problemi della contemporaneità e che, semplicemente, ha cambiato il modo di farlo.

Tornando a parlare dell'argomento fondante di questo scritto, è bene spiegare come si è proceduto nel descriverla, vista la complessità del termine. Il volume si divide in due grandi settori: uno dedicato alla ricerca pura, ed uno dedito alla progettazione.

In questa sezione, quella di ricerca, descrivo quelle che, a mio avviso, sono le principali fonti di alienazione con le quali ci troviamo a confrontarci nella quotidianità, ordinate in base alle loro radici storiche: ad esempio, l'idolo e la religione hanno sicuramente un fondamento storico più indietro nel tempo, in confronto alla moderna tecnologia.

La seguente, invece, contiene una parte di ricerca che non riguarda più strettamente l'alienazione, bensì tre concetti che sono collegati sia a quest'ultima, ma soprattutto ai progetti che verranno presentati. Scopo delle realizzazioni è quello di tradurre fisicamente il concetto, tramite due installazioni artistiche che possano rendere il visitatore più consapevole della propria situazione, in quanto uomo moderno, e spingerlo a ripensarsi in diversi modi.

Idoli

"C'è Dio? Sì, ci sono!"

Michelangelo Pistoletto



1.1
 Mark Wallinger
Ecce Homo
 1999
 Londra (Inghilterra)



1.2

Shahram Entekhabi
Islamic carding
 2007



1.3

Kader Attia
Ghosts
 2007
 Saatchi Gallery, Londra (Inghilterra)



1.4

Shirin Neshat
Women of Allah series
 1994

Religioni

La storia dell'uomo è piena di religione sin dalla sua comparsa su questo pianeta, sia che si voglia prendere alla lettera la versione cristiana della creazione, con Adamo ed Eva creati da Dio e, conseguentemente, nati credenti, sia che ci si limiti alle conoscenze certe che possediamo: sappiamo infatti che anche gli uomini primitivi erano soliti adorare divinità naturali, dalla terra al cielo, passando per alberi e animali. È quindi chiaro come l'uomo, sin dalle proprie origini, si dimostri un "animale sociale", così come già Aristotele aveva affermato, e sia impossibilitato a vivere completamente solo. Per evitare questa situazione di solitudine, quindi, l'essere umano ha da sempre alienato le proprie emozioni, i sentimenti, i peccati e, a volte, la propria vita, ad un'entità superiore onnipotente e onnisciente. Dentro quella che potremmo definire come una "scissione della vita", è possibile vederci anche un modo di de-responsabilizzarsi di alcune azioni, rendendola conseguentemente più facile e leggera.

Ma così come accade con i partiti politici, dove vi sono sostenitori e oppositori, anche con la religione – e mi riferisco a tutte le religioni, non una sola in particolare – abbiamo credenti e miscredenti, quest'ultimi però, da non individuarsi necessariamente con gli atei o gli agnostici. Si passa quindi da chi si pone in una posizione di distacco rispetto, senza renderci partecipi della propria fede, come è visibile nell'opera di Mark Wallinger *"Ecce Homo"*(1.1), che si mantiene a distanza da ogni questione religiosa mostrandoci semplicemente i fatti, i personaggi, così come sono, seppur in un'ottica diversa, a chi, come Sharam Entekhabi (1.2), utilizza la propria religione per criticare un aspetto della moderna società che ritiene inaccettabile; vi è anche, però, chi, senza mancare di rispetto alla religione o ad alcuna persona e senza utilizzare un linguaggio troppo diretto, sceglie di porsi in atteggiamento velatamente critico verso alcuni aspetti della religione, come le donne fantasma di Kader Attia (1.3) o le fotografie di Shirin Neshat (1.4) vogliono dimostrarci, portando alla luce due differenti aspetti di una medesima religione, che coinvolgono il mondo femminile a diverso titolo.

Come detto in precedenza, però, vi è anche chi non ci sta a sottostare ad una religione commercializzata, venduta alla modernità e snaturata, e per questo sceglie un linguaggio decisamente più provocatorio: Andres Serrano (1.5) immerge un'icona di Cristo nella propria urina a voler dissacrare non il Messia Cristiano, bensì la sua rappresentazione, la sua ormai consolidata commercializzazione; Maurizio Cattelan (1.6) sceglie di abbattere, letteralmente, il Papa, giustificandosi spiegando come per lui abbattere il Pontefice sia come abbattere la figura paterna, negativa, affermazione che pare non avere molto senso. Robert Gober preferisce tagliare la testa a Gesù in croce (1.7): decapitare l'icona significa eliminare la Chiesa terrena, ridotta ormai ad un corpo e privata dell'anima, ma ricordandoci che vi è sempre spazio per una purificazione, attraverso lo sgorgare dell'acqua. Infine vi è chi paragona la Chiesa a Godot, figura immaginaria dell'opera teatrale di Samuel Beckett *"Aspettando Godot"*, ponendo uno scheletro in ginocchio con le mani giunte rivolte verso l'alto, in un gesto di preghiera eloquente: Marc Quinn (1.8) ci sta dicendo che il credente aspetta qualcosa che non arriverà mai, anche se non è chiaro se a non esistere sia l'entità divina o si riferisca solamente al paradiso e alla venuta del Messia, che è la vera attesa del cristiano. Qualunque sia l'interpretazione, è chiaro come



1.5

Andres Serrano
Immersion (Piss Christ)
1987



1.6

Maurizio Cattelan
La nona ora
1999



1.7

Robert Gober
Untitled
2004



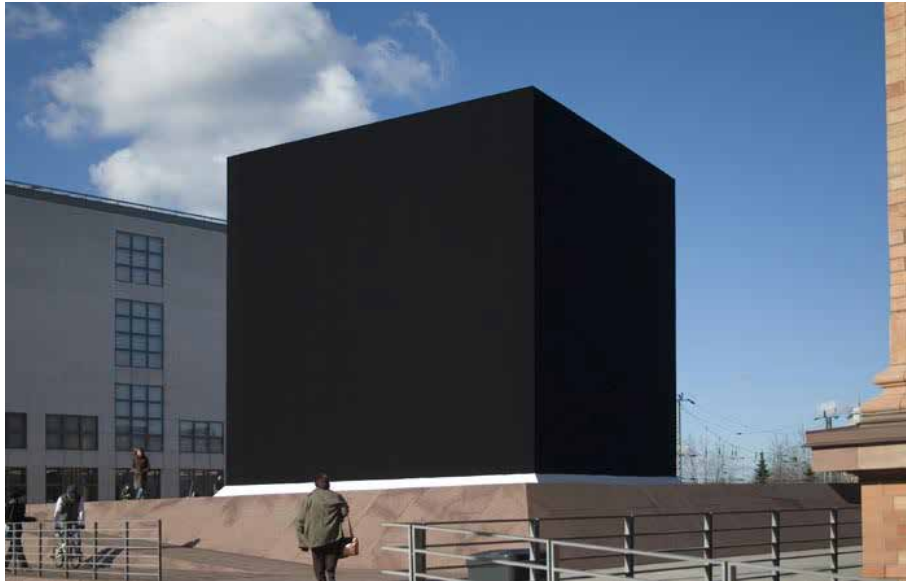
1.8

Marc Quinn
Waiting for Godot
2006

l'artista sia convinto che la religione sia inutile tanto quanto l'attesa di qualcosa che non verrà mai. Filosofi come Hegel, Feuerbach e Marx sarebbero sicuramente stati ben contenti di utilizzare questa figurazione per spiegare la propria posizione in merito alla questione religiosa. Vi è, per concludere, un aspetto della religione che è spesso sottovalutato ma del quale ci ricordiamo quando abbiamo a che fare con il mondo dell'estremismo islamico, in questi anni particolarmente attivo in negativo: l'indottrinamento. Questo termine, però, non è da intendersi necessariamente come una preclusione di qualsiasi dottrina che non sia quella religiosa, bensì come una prevalenza dell'educazione religiosa "forzata" che porta a distorcere la visione del mondo di molti individui.

Mentre i tre filosofi citati poco sopra vivevano in un'epoca dove la dottrina cristiana era l'unica possibile, vera ed era tanto invadente da non lasciare spazio a null'altro, anche e soprattutto in quei paesi che siamo soliti definire "occidentali", oggi ci troviamo dinnanzi ad un'educazione che presenta ancora dei marcati tratti religiosi e che porta spesso a moralismi inutili ed estremi, ma è sicuramente più aperta ad altre influenze rispetto a quella, ad esempio, islamica. Non a caso quest'ultima è una delle religioni che ancora stabilisce la legge dello stato, anziché lasciarlo fare ai politici, mentre la Chiesa cristiana ha perso questo potere, nonostante continui spesso ad infiltrarsi nelle questioni prettamente politiche.

Tutto ciò potrebbe anche non essere visto come un grosso problema, se non fosse che spesso, come in tempi recenti, sfocia in atti clamorosamente violenti e in atti difficilmente descrivibili a parole. Questo è sintomo di una distorsione della realtà che porta l'individuo a vedere tutto in maniera diversa rispetto a come la logica e il buon senso imporrebbero; a tal proposito, vi sono due opere che ci dimostrano come l'influenza religiosa possa portare a vedere significati distorti in forme che possono avere altri mille scopi: la prima è di Gregor Schneider (1.9) ed è un grande cubo nero collocato al centro di una piazza ad Amburgo, il quale ha sollevato le ire dei musulmani poiché, a detta loro, richiama in maniera evidente il simbolo di La Mecca, mancando di rispetto all'Islam e a tutti i credenti. L'artista non si è espresso in merito al significato dell'opera, volontariamente o meno, ma sicuramente ha permesso di dimostrare come l'educazione religiosa forzata sia fonte di distorsione della realtà. Ma anche i cristiani sono soliti vedere significati "alternativi" all'interno delle opere, ed è il caso di "Ascension" di Anish Kapoor: si tratta di una semplice colonna di fumo, bianco o colorato, che non ha significato alcuno se non quello che effettivamente è; o almeno così pareva finché è stata esposta al Guggenheim di New York (1.10). Una volta giunta alla Biennale di Venezia (1.11), all'interno di una basilica, il significato le è stato attribuito proprio dalla collocazione, divenendo il simbolo dell'ascensione dell'anima verso il cielo, del Cristo verso il Padre. C'è un dettaglio del quale non si è tenuto conto nell'interpretare quest'opera e che potrebbe attribuirle un significato alternativo: l'opera è stata sponsorizzata da un noto marchio produttore di caffè.



1.9

Gregor Schneider
Cube Hambourg
2005
Amburgo (Germania)



1.12

Maurizio Cattelan
Him
2012



1.10 (sopra)

1.11 (sotto)

Anish Kapoor

Ascension

2003

Sopra:

Solomon R. Guggenheim Museum,
New York (USA)

Sotto:

Basilica di S. Giorgio, Venezia (Italia)



Icone Moderne

L'uomo avanza, si evolve inesorabilmente, e con esso evolve anche la sua concezione di idolo, di divinità. Accanto a quelle che abbiamo definito come "religioni tradizionali", si collocano i nuovi simulacri propinati dai media che, come anche Mauro Magatti ha scritto, sono iperreali, ossia più vere del vero. Questa iperrealità implica una loro elevazione a modello, esempi da seguire che divengono il metodo di paragone e di valutazione della quotidianità. Ma sono modelli passeggeri e i "credenti" lo sanno bene, tanto che li cambiano spesso, sostituendoli continuamente con quelli più nuovi e alla moda. Crediamo ad ogni cosa perché, in realtà, non crediamo a nulla, e questa situazione è paragonabile al sentirsi mancare la terra sotto i piedi: per questo si cerca un appiglio che sia il più semplice possibile da raggiungere.

Dopo la Grande Depressione tedesca, nel 1930 un grande appiglio sembrò sbucare dalla massa nella quale sembrava essersi celato sino a quel momento: Adolf Hitler. La sua ideologia, il suo modo di parlare dovevano essere suonati come rassicuranti e patriottici al popolo, che non sembrò esitare nel cominciare a seguirlo, attribuendogli preferenze e voti. Ma fu con la salita al potere, nel 1933, che Hitler divenne un idolo destinato, purtroppo, a durare nel tempo: siamo nel 2015 e partiti come Alba Dorata, neo-nazisti, sono vivi e vegeti, tanto da arrivare a conquistarsi anche dei piccoli posti nei parlamenti di alcune nazioni. L'idolo non è sempre positivo e questo dettaglio è importante da ricordare, perché l'idolo negativo è demonizzato da tutto il mondo e adorato da pochi; si cerca di spedirlo nel dimenticatoio ed è impossibile mostrarlo sotto una luce diversa senza essere additati come eretici.

Ma Hitler, prima di tutto, era un uomo, come tutti noi, e Cattelan con la sua opera "*Him*"(1.12) è proprio questo che ha voluto mostrarci: Hitler come essere umano, non come mostro, ritraendolo nel momento intimo della preghiera. Il male si nasconde ovunque, anche in un piccolo uomo visibile solo di spalle, inginocchiato e indifeso.

Inginocchiarsi dinanzi a qualcosa significa sottomettersi, divenirne suddito. Ed è per questo che Banksy ha scelto di riprendere le donne sotto la croce di Gesù (1.13), inginocchiate in preghiera, spostandole nella modernità, ponendole quindi dinanzi ad una scritta che ricorda la fine dei saldi. Cambiano i tempi e cambiano gli dei, e non sono necessariamente positivi o negativi: alcuni, come l'oggetto di consumo, il danaro, ecc. sono semplicemente dei, senza altri attributi. Le code che si formano fuori dagli Apple Store ad ogni nuovo lancio di prodotti della Mela (1.14), dimostrano come sia più potente la forza attrattiva dell'oggetto tecnologico, rispetto a quanto non lo sia quella della croce o di qualsiasi altro simbolo religioso tradizionale.

Ma non solo consumo, come detto: anche il personaggio famoso, dalla vecchia Marylin (1.15), l'ossessione di Andy Warhol, sino ai moderni divi della musica (pensiamo alle folle urlanti per le boyband come i Backstreet Boys, One Direction, Tokyo Hotel ecc.), sono ormai divinità vive, che camminano tra noi, e nel caso di Marylin, continuano anche dopo la morte.



1.13

Banksy
Sale ends today
2007

1.14

Attesa all'esterno dell'Apple Store sulla 5th Avenue, New York, per il lancio dell'Iphone 5C e 5S, 2013.



1.15

Andy Warhol
Marilyn Diptych
1962
Tate Gallery, Londra (Inghilterra)

Se, come diceva Feuerbach, è vero che l'uomo individuo ed individualizzato tende a considerarsi come infinito o, meglio, si pensa tale poiché crede di essere essenziale, questa immortalità va perseguita sia credendo in un al di là, in maniera più o meno convinta, sia mostrandosi al mondo sempre giovani e smaglianti: se non invecchiamo, non sembriamo sempre più vicini a lasciare questo mondo. È quindi evidente come la chirurgia estetica si ponga quale manna dal cielo, la soluzione semplice e a portata di tutti – o quasi – per fermare il tempo. Se l'opera di Martin De Waal (1.16) ci pone dinnanzi ad una serie di fotografie modificate digitalmente in maniera estrema, la Orlan (1.17), invece, si spinge ben oltre: modifica se stessa per porre il focus sul problema. Essa rende il proprio corpo una tela sulla quale denunciare il problema sociale, filmando e fotografando tutto, trasformando l'operazione chirurgica in opera d'arte. È giunta a un tal livello di modificazione che è quasi irricognoscibile, dopo ormai 9 operazioni chirurgiche subite che l'hanno portata ad impiantarsi anche una sorta di corna vicino alle tempie.

Il vero dio moderno, però, non è né astratto, né fisicamente lontano da noi; non si trova in tv e non si va in nessun luogo per adorarlo. La divinità che risiede al di sopra di ogni altra vive nelle nostre tasche e borse ogni giorno: parlo del denaro. Il dio soldo è necessario alla sopravvivenza, inutile negarlo; ma vi sono persone che ne fanno una vera e propria ragione di vita e che sacrificerebbero ogni cosa per averne sempre di più. Non a caso Tom Martin (1.18) ha scelto un titolo emblematico per la propria opera, un mappamondo ricoperto di banconote di diversi paesi: *"Makes the world go round"*, Ciò che fa girare il mondo. Tutto, o quasi, è basato sui di esso, la nostra vita è dominata dagli scambi commerciali e dalle transazioni di denaro: se non si scambiassero più soldi, le borse crollerebbero, le banche fallirebbero e tutto cesserebbe di esistere. Molti di noi, però, non hanno mai visto quanti soldi possono essere messi in circolazione in contemporanea: si parla spesso di cifre esagerate: si prenda il debito pubblico italiano nel 2015: oltre 2 mila miliardi di euro, una cifra che è veramente difficile da immaginare. Quanto spazio occuperebbero tutti quei soldi? Impossibile pensarlo. Eppure Hans Peter Feldmann (1.19) ha voluto soddisfare questa curiosità, rendendo il soldo un'opera d'arte non da adorare, da desiderare, ma da osservare e ammirare: una stanza sulle cui pareti sono attaccate 100 mila banconote da un dollaro. L'effetto è sicuramente strano, curioso e serve a porci dinnanzi, in maniera drastica, a questo nuovo dio moderno, senza potercene sottrarre.



1.16

Martin C. De Waal
In your face
2007



1.17

Orlan
Omnipresence
1993



1.18

Tom Martin
Makes the world go round
2014
De Buck Gallery, New York (USA)



1.19

Hans Peter Feldmann
The color of money.
\$1 bills
2010
Solomon R. Guggenheim Museum,
New York (USA)

Casi studio

Il quarto plinto di Trafalgar Square è vuoto da sempre, e da sempre questo ispira artisti di ogni genere a porvi sopra le proprie opere. In questo caso, lo vediamo sostenere un Cristo particolare: non parliamo della figura "commerciale" che vediamo venduta sui crocifisse, sulle icone, le cartoline, bensì un Cristo uomo, quello che forse più si avvicina al vero Gesù. Nessuna provocazione, nulla di blasfemo, solo la voglia di uscire dai canoni imposti sino ad ora dalla tradizione, che ha sempre rappresentato Gesù in croce, sofferente, quasi a volerci ricordare che è nostra e solo nostra la colpa per la sua crocifissione, siamo stati noi a portarlo lì per poter essere perdonati, per portare tra noi un uomo come noi, un Gesù vero, autentico, che non vedremo mai inciso su qualche collana o appeso in qualche chiesa, ma che comunque può farci riflettere sulla banalizzazione della sua figura.



Mark Wallinger

Ecce Homo

1999
Londra (Inghilterra)



L'artista ci pone di fronte, in maniera forte, a due mondi e modi di concepire la donna completamente diversi: da una parte il mondo occidentale, con i biglietti che pubblicizzano i servizi delle prostitute a Londra; dall'altra, l'atto di coprire i loro corpi come avviene nella religione islamica. Da un lato, quindi, la libertà occidentale e il problema della prostituzione che sembra essere molto diffuso a Londra, città ove tali biglietti sono stati raccolti, cultura nella quale il corpo nudo non è più fonte di imbarazzo ed è spesso esposto al pubblico come spettacolo da ammirare; dall'altro, la cultura islamica che copre il corpo delle donne rendendole irriconoscibili l'una dall'altra, annullando la loro femminilità, in un atto di appropriazione della donna che deriva da una religione che lascia topica libertà di interpretazione e soprattutto di educazione, che spesso sfocia in estremismi che risultano particolarmente pericolosi per il mondo intero.

Shahram Entekhabi

Islamic carding

2007

Il titolo dell'opera, in questo caso, potrebbe trarre in inganno uno sguardo poco attento, poiché a guardarli in maniera superficiale, le figure sembrano effettivamente dei fantasmi. A far sorgere dei dubbi, però, sopraggiunge la posizione dei soggetti: sono infatti inginocchiati e, per alcuni di essi, si può scorgere il velo cadere su delle mani giunte sotto di esso; siamo quindi dinnanzi a persone in preghiera. Se pensiamo alla tradizione musulmana, diviene evidente che siamo di fronte a donne di fede musulmana in preghiera: ma allora perché fantasmi? Si può pensare ad esse come fantasmi per diversi motivi: innanzitutto perché l'abbigliamento tipico, di colore nero con il burqa che copra il viso lasciandone scoperti solo gli occhi, le rende pressoché irriconoscibili e invisibili tra la folla: elimina di fatto ogni parvenza di identità e personalità nelle persone. In più la legge musulmana tende a considerarle inferiori rispetto agli uomini (non sono rari i casi di donne condannate per reati per i quali gli uomini non subirebbero conseguenze) e questo certo non aiuta a renderle Persone. Siamo dinnanzi all'uomo, o meglio la donna, che si sottomette totalmente alla legge e all'educazione imposti dalla religione, privandosi di ogni aspetto della propria vita per cederlo a quello che, sulla terra, si manifesta come sculture o statuette da tenere con sé.



Kader Attia

Ghosts

2007

Saatchi Gallery, Londra (Inghilterra)



Shirin Neshat

Women of Allah series

1994

Shirin Neshat è nata in Iran, paese dal quale però per vent'anni circa è dovuta stare lontana a causa della guerra. Una volta tornata rimase colpita dalla situazione post-bellica, e questa suo sorpresa traspare tutta nelle sue opere. In questa serie si tratta, evidentemente, il tema della donna: è l'artista stessa ad indossare il chador, abito tradizionale islamico, a scriversi, in alcuni scatti, delle poesie di donne iraniane sulle parti del corpo lasciate scoperte. Il tutto è accompagnato dalla presenza di un'arma da fuoco. Lo scopo è quello di porre l'accento sulla situazione della donna nella zona medio-orientale, che durante la guerra è anche stata spesso utilizzata per motivi propagandistici. La sua è una condizione di inferiorità rispetto all'uomo, di sottomissione forzata da leggi religiose decise (o male-interpretate) dagli uomini. E nonostante siano passati diversi anni dalla realizzazione di quest'opera, notiamo che la situazione non è migliorata di molto, come non è migliorata la guerra che si è ormai estesa a buona parte del mondo.

E' inutile dire quante polemiche possa aver sollevato una tale opera, poiché ben si sa quanto facilmente si possa essere accusati di blasfemia quando si parla di religione, qualsiasi essa sia. Ma merita una riflessione più accurata: siamo dinnanzi ad una riproduzione del Cristo in croce immersa in un liquido, che sappiamo essere urina soltanto perché è il titolo (e l'artista) a dircelo. Non bisogna però fermarsi alle apparenze, a ritenere l'opera un insulto verso la religione solo per il liquido nel quale è immersa la croce: come lo stesso Serrano ha lasciato intendere, essa è una critica verso la commercializzazione della religione cristiana; una critica, quindi, verso la comunità e verso chi "gestisce" i business del cristianesimo, che ha reso Cristo in croce un idolo, un'icona da vendere come fosse il poster di un personaggio famoso.



Andres Serrano

Immersion (Piss Christ)

1987



“La nona ora” è un’opera di difficilissima e molteplice interpretazione: l’artista ha, un po’ cripticamente, spiegato come abbattere il papa, per lui, sia stato come abbattere il proprio padre, che egli stesso ha cercato di strangolare all’età di diciassette anni. Abbattere un'icona del cristianesimo per abbattere un'icona, negativa, della propria vita: osservandola così, la cosa non ha molto senso, effettivamente. Si può però vederla anche come una critica verso la chiesa, come se abbattere il Papa significasse abbattere l'intero clero, l'intera istituzione Chiesa terrena: se vediamo il Papa come personificazione dell'idolo Gesù, allora abbatterlo significa uccidere tutte le declinazioni prettamente terrene che la religione cristiana ha preso, la ricchezza, la sfarzosità del Vaticano, tutto questo viene distrutto da un oggetto “extra-terreno” come il meteorite.

Maurizio Cattelan

La nona ora

1999

L'opera di Robert Gober è "particolare", ad un primo sguardo anche inquietante: si tratta di un uomo senza testa crocifisso, dal cui petto zampilla dell'acqua che cade in un buco nel pavimento; sul braccio orizzontale della croce vi è un uccellino. La rappresentazione mentale e la cultura religiosa che ci viene fornita ci permette di riconoscere l'uomo come il Cristo in croce, ma per chi non avesse una tale istruzione, potrebbe semplicemente identificarlo con un uomo decapitato. Lo scopo dell'azione di "togliergli" la testa è quello di far comprendere come la Chiesa si sia ridotta ad un corpo, la cui testa è Gesù: eliminarla, quindi, equivale a porre in discussione la Chiesa stessa, togliendole potere. L'acqua che sgorga dai capezzoli del Cristo crocifisso è simbolo di purificazione, il che sembra non coincidere con la figurazione precedente: può essere collegato sia al potere purificatore del Cristo nei confronti dell'uomo; oppure può essere visto come un voler rappresentare la pulizia, il rinnovamento della Chiesa della quale quest'opera sembra essere pre-gna.



Robert Gober

Untitled

2004



Marc Quinn

Waiting for Godot

2006

Non essere a conoscenza del titolo di questa opera può aiutare a vederla sotto una luce completamente diversa: siamo dinnanzi ad uno scheletro in posizione di preghiera; non viene fatta nessuna menzione ad alcuna religione, nessun riferimento particolare che possa farci pensare che si voglia esaltare o abbattere una religione piuttosto che l'altra. Ma chi ha letto "Aspettando Godot" saprà benissimo che Godot non arriverà mai, si tratta di una attesa vana che si protrae per giorni e giorni, senza successo. Traslando questo concetto dentro l'opera, Quinn sembra dirci che la preghiera, sia essa cristiana, musulmana o di qualsiasi altro credo, è vana: è la venerazione di una statua, di un qualcosa che ci porta ad attendere la fine della nostra vita nella speranza di avere un'ulteriore vita; ma l'attesa è vana, come quella per Godot. Quello che traspare da questa semplice figurazione, sembra proprio essere un inno al materialismo, inteso non come compulsivo bisogno di possedere cose, bensì come godimento della vita terrena, senza rinunce per una vita che non ci sarà, dopo la morte.

Tutto e niente. Probabilmente questo effettivamente è il cubo nero di Schneider: qualsiasi cosa e nessuna cosa. Per chi lo guarda senza sapere cosa sia, è niente, ossia un cubo nero senza uso né destinazione, che non rappresenta nulla e, probabilmente, agli occhi di alcuni è pure fastidioso messo così, al centro della piazza. Per altri è un'opera d'arte dalle forme pulite, perfette come quelle del cubo, che potrebbe rappresentare un spazio infinito poiché non perfettamente percepibile, grazie al colore nero così profondo. Infine, per i musulmani è un imperdonabile affronto alla propria religione: non solo i cristiani, quindi, possiedono la possibilità di vedere tutto secondo l'ottica religiosa, ma anche le altre religioni non sembrano vedere di buon'occhio qualsiasi cosa possa richiamare anche solo lontanamente un simbolo religioso proprio (purtroppo le guerre in atto e gli attentati terroristici come quello a Charlie Hebdo sono lì, a confermarcelo). La comunità musulmana ha rivisto, in questo grande cubo nero, una riproduzione "blasfema" di quello de La Mecca, città santa per i credenti musulmani. E questo ha scatenato non poche polemiche, tra chi ne reclamava lo status di opera d'arte e chi chiedeva la rimozione immediata: Schneider non si esprime, lasciando ad ognuno libera interpretazione.



Gregor Schneider

Cube Hamburg

2005
Amburgo (Germania)



Una spirale di vapore colorato sale verso l'alto, attraversando tutto lo spazio in verticale, come attirata in un moto continuo opposto alla forza di gravità. Questa è l'opera di Anish Kapoor, che probabilmente non necessiterebbe di alcuna descrizione ulteriore se non fosse stata riutilizzata, diversi anni dopo la sua apparizione, alla Biennale di Venezia all'interno della Basilica di San Giorgio. Sponsor della manifestazione fu Illy, nota per la produzione di caffè, il che farebbe facilmente (forse troppo) accostare la scia di fumo al vapore emanato dal caffè nella tazzina; a complicare le cose è proprio la collocazione, all'interno di un luogo sacro, in un paese a maggioranza cattolico-cristiana e con un'educazione improntata, sin dai primi anni, all'insegnamento della religione cristiana. Se si cerca un esempio di come l'insegnamento religioso (e non è mio compito affermare se ciò sia un bene o un male) possa permettere visioni alternative della realtà, questo è indubbiamente il migliore: l'ascensione dell'anima verso il cielo, l'uomo che nella morte si fa spirito e ritorna al padre, così come anche Cristo fece a suo tempo. Kapoor ha lasciato libertà di interpretazione, ma la scia rossa presentata al Solomon R. Guggenheim lascia decisamente meno spazio ad interpretazione religioso-spirituale.

Anish Kapoor

Ascension

2003

A sinistra: Basilica di S. Giorgio, Venezia (Italia)

A destra: Solomon R. Guggenheim Museum, New York (USA)

È spesso considerato un'icona del XX secolo, seppur in negativo, anche grazie ai baffetti che lo hanno reso riconoscibile e ancora oggi caratterizzano l'immaginario popolare: Adolf Hitler. Questa statua iperrealistica del dittatore tedesco inginocchiato in preghiera, non sappiamo verso chi o cosa, ha scatenato polemiche soprattutto quando è stata esposta in uno dei ghetti di Varsavia, durante una personale dell'artista. Come era prevedibile, e come spesso accade alle opere di Cattelan, si sono scatenate polemiche da ogni dove, a partire dalle comunità ebraiche che l'hanno ritenuta un affronto verso la memoria dei morti della Shoah. Ma lo scopo dell'opera era tutt'altro: secondo l'artista, si tratta di un'opera spirituale, che spinge a riflettere su come il male si possa insinuare ovunque. Hitler è rappresentato più piccolo della realtà, in un momento intimo, facendolo sembrare un uomo normale, quasi indifeso: così ritratto, se non fosse diventato un idolo positivo per alcuni (i neo-nazisti tedeschi, e non solo, del partito Alba Dorata ne sono un esempio evidente) e negativo per il resto del mondo, potremmo pensare semplicemente ad un uomo ritratto mentre prega, esponendo sé stesso in un momento di profonda intimità.



Maurizio Cattelan

Him

2012



Banksy non è nuovo alla critica sociale, anzi si potrebbe dire che la quasi totalità della sua opera sia incentrata sui vizi e sui problemi della contemporaneità. Parliamo di uno street artist che ha cominciato a "sfruttare" il business del mondo dell'arte nel 2009, quando dopo la sua prima personale, le sue opere hanno cominciato ad essere vendute per cifre dai 200.000\$ in su. Non si conosce il viso, non si sa la sua identità, eppure il suo stile è riconoscibilissimo, diretto e senza fronzoli: le donne piangenti sotto la croce del Signore mantengono la loro disperazione, ma per la fine dei saldi, motivo ben più futile che, agli occhi di molti tradizionalisti, potrebbe risultare al limite della blasfemia. Se quella che potremmo definire come "Religione 2.0" avesse bisogno di un simbolo, un dio da seguire, questi è indubbiamente l'oggetto di consumo.

Banksy

Sale ends today

2007

Marilyn ripetuta così tante volte e "scolorita", è ancora Marilyn? È questo l'interrogativo che ci viene posto, perché Warhol, che ha contribuito alla sua ascesa con le proprie opere, ora si chiede se un "idolo" ripetuto decine di volte, è ancora un idolo o viene ridotto a semplice "decorazione", un viso che diviene normale. Per altro l'opera è stata realizzata poco dopo la morte dell'attrice e proprio per questo la seconda metà del dipinto è in bianco e nero e appare più consunta: il mito tenderà a scemare, lasciando dietro di sé le tracce sbiadite di un volto che, tra qualche anno, sarà difficile da riconoscere, come se l'aura di idolatria del personaggio si spegnesse lentamente. Vi è però da dire che il mito di Marilyn, in realtà, sopravvive ancor' oggi, osannata come regina delle "curvy", come bellezza d'altri tempi e modello alla quale ispirarsi: il mito di Marilyn Monroe continua, il suo volto e il suo personaggio sono ancora un idolo da osannare, anche se le uniche testimonianze che ci restano sono qualche film, dipinti e foto sbiadite.



Andy Warhol

Marilyn Diptych

1962

Tate Gallery, Londra (Inghilterra)



Marti C. De Waal

In your face

2007

Inseguire un ideale di bellezza come quello che ci viene propinato dai media è ormai lo scopo della vita di molte persone, ma non sempre lo scopo può dirsi raggiunto: i progressi tecnologici, ovviamente, hanno coinvolto anche il campo medico e la chirurgia estetica, che è ormai diventata quasi una moda. Diventare come il proprio idolo o raggiungere un ideale di bellezza tratto da chissà dove, è ormai uno stile di vita per tanti, e la modificazione del viso (e del corpo intero) è il modo più semplice e veloce per arrivarci. Il problema della chirurgia estetica è che non sempre tutto va come dovrebbe: l'opera mostra infatti, in maniera estremizzata, le conseguenze alle quali la modificazione sregolata può portare, senza possibilità di tornare indietro. Non si cerca di imporre un ideale di bellezza acqua e sapone, ognuno è libero di seguire il proprio, ma solamente di far riflettere su quanto in là ci si può spingere senza un controllo adeguato.

Parlare di quest'artista e delle sue opere non è particolarmente facile, dato che tutta la sua produzione è decisamente non convenzionale. Si tratta di performance, delle quali esistono sia video che foto nelle quali Orlan è ripresa durante un'operazione di chirurgia estetica; ha deciso, quindi, di utilizzare se stessa come tela per le opere, di modificare il proprio corpo proprio per denunciare e portare a galla quel sistema malato che porta molte persone a raggiungere un tale livello di cambiamento da non essere più nemmeno riconoscibili, il tutto in nome di un ideale di bellezza ricavato da chissà dove. L'artista non sembra inseguire un idolo vero e proprio, piuttosto di rendersi una sorta di idolo, di simbolo da non imitare.



Orlan

Omnipresence

1993



Tom Martin

Makes the world go round

2014

De Buck Gallery, New York (USA)

Il titolo è già emblematico e spiega tutto dell'opera: "Ciò che fa girare il mondo". Ma non solo lo fa girare, in questo caso addirittura lo riveste, lo compone. I soldi fan girare il mondo, i soldi lo costruiscono e lo mantengono vivo; sono il dio dell'avidità, del materialista, di colui che sceglie di dedicare al danaro la propria vita, per accumularne sempre di più, senza sentirsi mai sazio. Questa situazione di preponderanza del denaro è accentuata dalla gigantesca quantità di beni oggi disponibili, cosa che porta le persone a volerne accumulare sempre di più, a cercare modi "nuovi" o, ancor meglio, facili per accumularne in quantità sempre maggiore.

Lo Hugo Boss Prize viene conferito con cadenza biennale agli artisti che hanno raggiunto vette rilevanti nell'ambito dell'arte contemporanea e, nel 2010, fu vinto da Hans Peter Feldmann. L'artista, abituato a fotografare quasi maniacalmente serie di oggetti simili al solo scopo di denunciare la massificazione, ha visto nei 100.000\$ del premio un'occasione irrinunciabile; ha così deciso di esporli al Solomon R. Guggenheim di New York, in un'installazione che è composta da soli biglietti da 1\$. Il denaro è indubbiamente uno degli dei moderni, non necessariamente il più osannato pubblicamente, ma sicuramente quello più necessario al soddisfacimento dei "nuovi bisogni": porre così tante banconote una vicino all'altra, sembra quasi sminuirne il valore, poiché le avvolge di un'aura artistica che normalmente non hanno. Ciò dovrebbe spingerci anche a riflettere, probabilmente, su quanto forte sia il legame che porta le persone a fare follie per dei pezzi di carta, per questo dio che una volta era associato solo agli ebrei ma che oggi è sicuramente più popolare e democratico, senza distinzioni di razza e religione.



Hans Peter Feldmann

*The color of money.
\$1 bills*

2010
Solomon R. Guggenheim Museum, New York (USA)



Lavoro

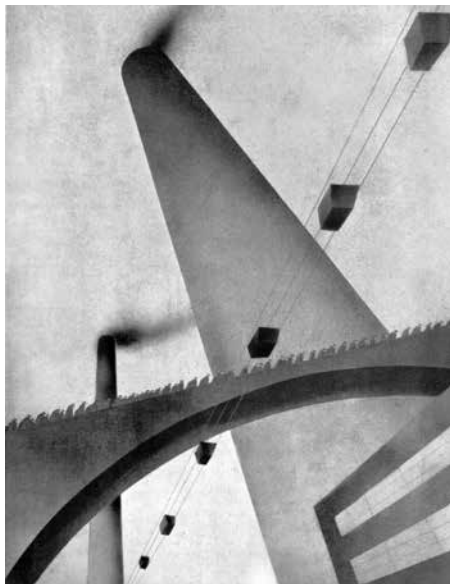
“Nel lavoro io mi faccio immediatamente cosa, forma che è essere. Con ciò, io mi spoglio di questo esserci che è mio, ne faccio un esserci che mi è estraneo e mi mantengo in esso.”

Georg Wilhelm Friedrich Hegel



2.1

Charlie Chaplin
Tempi Moderni
1936



2.2

Oskar Nerlinger
Back to work
1930



2.3

Edward Burtynsky
Industrie n° 17, Deda, impianto di lavorazione polli, Dehui, provincia di Jilin, Cina, 2005
2005



2.4

Andreas Gursky
Siemens, Karlsruhe 1991
1991

Nel 1913 Henry Ford portò definitivamente alla luce un sistema che fu intuito già in Gran Bretagna nel secolo precedente e che, da quella data in poi, si è posto alla base della maggior parte dei processi produttivi: la catena di montaggio. I vantaggi portati da questo sistema furono molti, poiché la suddivisione della produzione in tanti settori, ognuno gestito da una diversa persona, portò ad una diminuzione dei tempi e dei costi di lavorazione ed un aumento dell'offerta, alzando notevolmente i guadagni per l'azienda. Non è casuale che la prima a beneficiarne fu l'industria automobilistica, vista la grande quantità di parti, più o meno piccole, delle quali è composta un'automobile.

Ma non è tutto oro quel che luccica: come ogni nuova invenzione, anche questo innovativo sistema si portò dietro molti problemi – ed effettivamente molti di questi non sono tutt'ora risolti né risolvibili – che ricadono soprattutto sui lavoratori; ovviamente i pensatori, e gli oppositori, dell'epoca non mancarono di porre subito in luce tutte queste problematiche.

Marx fu sicuramente il più celebre dei filosofi ed economisti dell'epoca che se ne occupò, ma vi è un dettaglio non irrilevante da chiarire sulla sua posizione in merito al nuovo sistema produttivo: egli non era contro la catena di montaggio in sé, ma contro il sistema lavorativo capitalistico in generale, poiché riteneva essere quello la vera causa dell'alienazione, che veniva solamente aggravata da questa nuova invenzione.

“La domanda di uomini regola necessariamente la produzione di uomini, come ogni altra merce[...]. L'esistenza del lavoratore è così ridotta alla condizione di esistenza di ogni altra merce”

Questa frase dei *“Manoscritti Economico-filosofici del 1844”* ritengo riassume in maniera sufficientemente esauriente la posizione del filosofo. L'uomo diviene quindi un prodotto al pari del frutto del suo lavoro, con il quale però intrattiene un rapporto particolare: partecipando solamente ad una piccola parte della lavorazione, e non all'intero processo, egli si trova alienato anche da ciò che realizza, poiché non ne comprende più l'utilità all'interno del prodotto finito, la cui vista gli viene preclusa proprio da questo nuovo sistema.

Un celebre e quanto mai efficace esempio di questa situazione, lo troviamo nel capolavoro di Charlie Chaplin *“Tempi Moderni”*, del 1936. L'attore/regista è qui impegnato nei panni di un operaio di un'industria, il cui lavoro è avvitare gli stessi due bulloni ogni giorno, senza mai poter sbagliare, su pezzi tutti identici (2.1). Esattamente come lui, anche noi non sappiamo a cosa serve quest'operazione, quale sia il vero prodotto finito dell'azienda: veniamo quindi posti nella medesima situazione dell'operaio, alienati dalla produzione. Ovviamente il tutto è trattato con la tipica ironia delle pellicole di Chaplin, ma il ritratto che ne esce è sicuramente interessante e non così distante dalla realtà.

Che l'alienazione nel settore lavorativo fosse un problema già ad inizio Novecento, però, ce lo dimostra anche l'opera di Oskar Nerlinger *“Back to Work”* (2.2), che ritrae due catene di montaggio: la prima, più in basso, è quella che porta questi grandi contenitori identici tra loro verso chissà dove; la seconda, invece, è quella degli operai che passano sul ponte, tutti uguali tra loro, piccoli come formiche rispetto alle strutture che li circondano. Perché, come detto anche da Marx, questo sistema porta l'uomo stesso ad essere una merce da produrre in serie.

Siamo ormai giunti da diverso tempo nel XXI secolo, epoca in cui molti film ci ritraevano a bordo di macchine volanti e abituati ormai a convivere con i robot; il panorama odierno è abbastanza diverso rispetto a quelle previsioni, ma sicuramente la tecnologia e, quindi, anche l'industria in



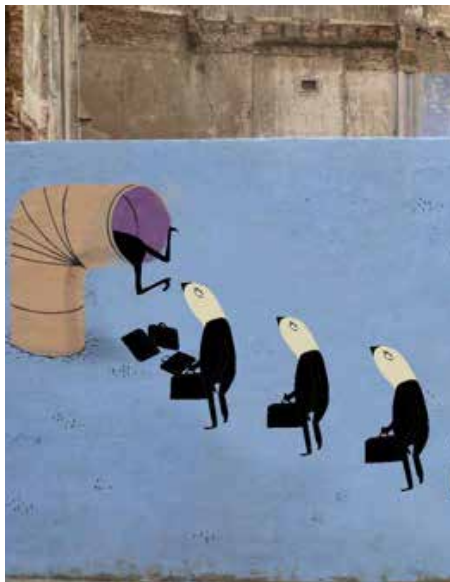
2.5

Do Ho Suh
Net-Work
2010



2.6

Tetsuya Ishida
Cargo
1997



2.7

Silvia Carpizo
Alienation
2012



2.8

Giuseppe Pellizza da Volpedo
Il Quarto stato
1901
Museo del Novecento, Milano (Italia)

genere, hanno fatto passi da gigante. I robot sono arrivati, anche se non hanno proprio sembianza umane, e hanno scatenato un altro problema nel mondo del lavoro, anzi forse due: hanno aumentato l'alienazione di molti lavoratori in diversi settori ma, soprattutto, hanno causato la sostituzione del fattore umano alla catena di montaggio, con la macchina. Sicuramente l'artefatto meccanico automatico è meno incline ad errori e più produttivo dell'uomo e questo non può che aver giovato all'industria, ma ovviamente l'operaio deve ora reinventarsi, ponendosi, per esempio, quale riparatore o gestore della macchina, che poi, però, svolgerà il lavoro al suo posto.

Che la situazione dell'operaio, però, non sia sostanzialmente molto cambiata, ce lo dimostra la foto di Edward Burtynsky (2.3), scattata in una fabbrica di polli in Cina, dove vediamo operai intenti a svolgere una medesima azione, esattamente come succedeva nella fabbrica di *"Tempi Moderni"*. Però il panorama e le macchine cambiano, e la fabbrica Siemens ritratta da Andreas Gursky (2.4) ci si pone dinnanzi come un luogo apparentemente più caotico del precedente, ma che è governato da leggi e sistemi non dissimili, orientati sempre alla divisione del lavoro e alla capitalizzazione dei tempi. Marx non sarebbe felice nel vedere che il sistema capitalistico è ancora dominante nel mondo del lavoro, ma magari avrebbe compreso un po' meglio come l'abolizione della proprietà privata non sia più nemmeno immaginabile oggi.

Vi è però da notare come il concetto di uomo ridotto a merce non sia affatto andato perduto, anzi, è oggi ancora più forte di prima: Do Ho Suh (2.5) ha immaginato una rete composta da piccoli omini tutti identici tra loro che si tengono per mano, a formare una griglia, simboleggiando la condizione di moderna "schiavitù" – per utilizzare un termine forte – nella quale si trovano i lavoratori, almeno nel suo paese di origine. Sempre all'Oriente fa riferimento l'opera di Tetsuya Ishida (2.6), che risulta sicuramente più diretta della precedente, poiché rappresenta gli uomini come pacchi da consegnare, già vestiti in maniera presentabile e pronti per essere usati, sino a quando sarà possibile.

Così come prodotti in serie sono le figure del video in stop-motion di Silvia Carpizo (2.7), anche se viene qui introdotta una novità: gli operai gettano le valigie per vivere un tour nei sotterranei, i luoghi del mistero e dello sconosciuto. Sentono la necessità non solo di qualcosa di nuovo, ma di una ribellione generica e pacifica al sistema che li domina. Ma non è stata sicuramente la prima ad introdurre questo tema: Giuseppe Pellizza da Volpedo rappresentò la protesta e la voglia di farsi notare del popolo già nel 1901 con un capolavoro assoluto come è *"Il Quarto Stato"* (2.8), sintomo che la protesta, seppur non sempre pacifica, è andata continuamente di pari passo con l'evoluzione delle condizioni di lavoro.

E non ha smesso di farlo oggi: recentemente le proteste dei lavoratori di Indesit hanno permesso loro di ottenere la riapertura degli impianti italiani dopo l'acquisizione dell'azienda da parte del colosso americano Whirlpool; qualche anno prima, invece, gli operai Fiat sono riusciti ad ottenere la continuazione dell'utilizzo degli stabilimenti nel Sud dell'Italia anche dopo il passaggio al nuovo gruppo F.C.A., Fiat Chrysler Automobiles. Non sempre le proteste ottengono risultati, ma a volte sì, soprattutto se ad organizzarle sono i lavoratori preoccupati e non i sindacati, che spesso creano più problemi di quanti ne cerchino di risolvere.

Casi studio



Charlie Chaplin

Tempi Moderni

1936

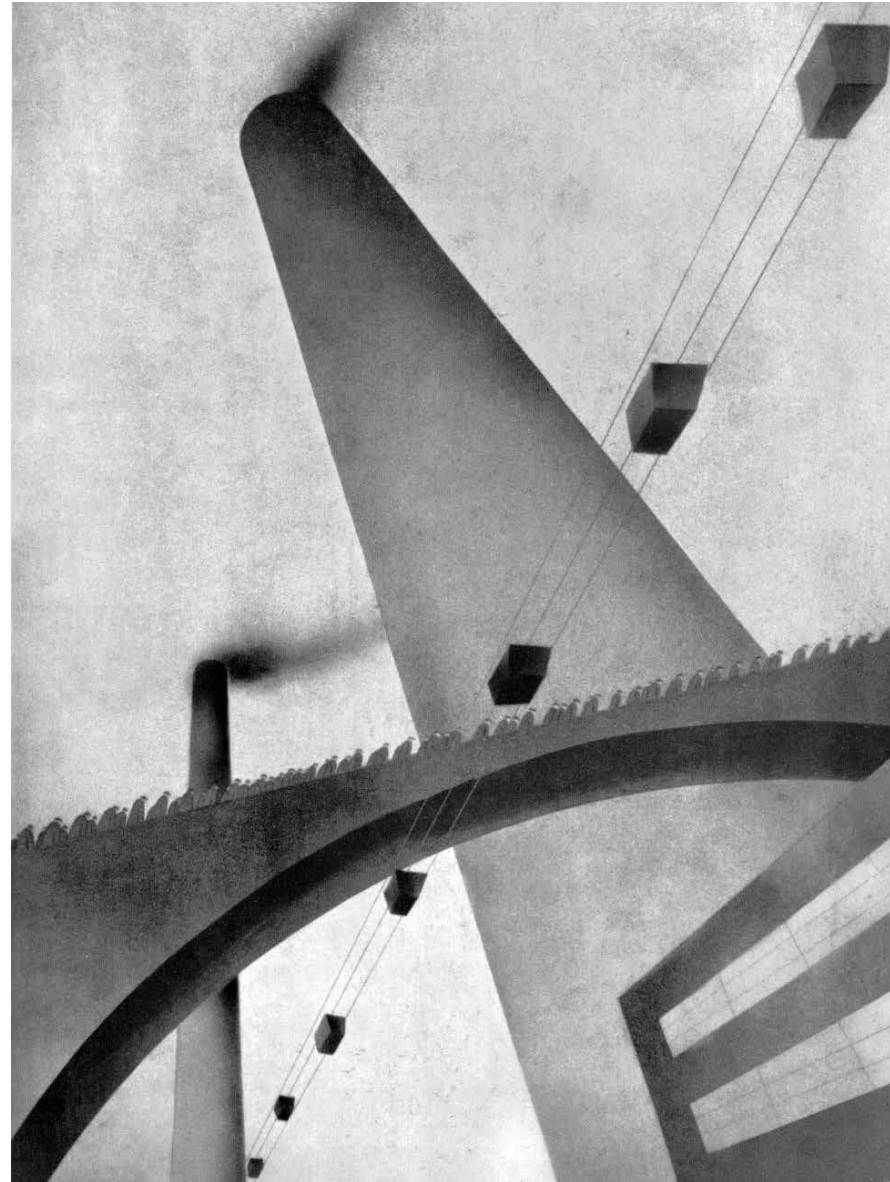
Parlare di alienazione e di lavoro significa fare un doveroso cenno ad una delle produzioni memorabili della cosiddetta Settima Arte: mi riferisco a "Modern Times", Tempi Moderni di Charlie Chaplin. Si tratta di un caposaldo nell'ambito dell'alienazione della catena di montaggio, soprattutto per il modo con il quale viene trattato l'argomento, con la tipica pungente ironia dell'attore. Seguiamo la storia di un operaio che si ritrova ad avvitare due bulloni su un pezzo che per noi, come per lui, è privo di senso: non sappiamo a cosa serve o di quale prodotto farà parte, siamo alienati come l'operaio rispetto alla produzione. Ad aumentare questa sensazione, subentrano le macchine che divengono un mezzo per migliorare la produzione: Chaplin viene utilizzato come cavia per testare una macchina che permette all'operaio di mangiare senza smettere di lavorare, togliendo anche quell'unico momento di dis-alienazione concesso all'operaio. Tutta la vita dell'operaio è poi costellata di tentativi, più o meno volontari, di cambiare vita e ribellarsi a questa tecnica, ma finirà comunque per tornarvi, anche se per un breve periodo. Insomma, uno spaccato di vita quotidiana di metà del secolo scorso, raccontato con un'ironia che non fa altro che rendere più grave una situazione che veniva vista come inevitabile, specialmente in quegli anni.

Ad un primo sguardo, appare subito come una scena d'altri tempi, tratta da un qualche film muto degli anni '30, e sicuramente dalla tecnica cinematografica dell'epoca qualcosa è stato tratto per la realizzazione di questo dipinto. Da una prospettiva dal basso abbastanza innaturale e surrealista, ci viene mostrata una cordata di carrelli contenitori che scorrono uno dopo l'altro tutti uguali; al di sopra, su di un ponte arcuato, cammina una lunga fila di operai, anch'essi identici tra loro, come formiche, non dissimili dai carrelli che passano sotto di loro: sono tutti avviati verso la catena di montaggio e come quest'ultima si muovono e si comportano. L'idea è quella di una condizione ineluttabile, che si ripete identica ogni giorno.

Oskar Nerlinger

Back to work

1930





Questa foto esemplifica in maniera chiara e diretta la catena di montaggio, tanto che non sembra nemmeno di trovarsi di fronte ad una azienda che si occupa di cibo. Qui ogni dipendente è irrimediabilmente legato alla propria postazione e al proprio ruolo, il che, come noto, è già di per sé fonte di alienazione; in più qui si inserisce la totale perdita dell'identità da parte dello sguardo esterno, poiché essendo vestiti tutti in maniera identica, per questioni prettamente igieniche, diviene impossibile riconoscere i singoli dipendenti, rendendoli quindi uno uguale all'altro. Per altro, l'inquadratura assolutamente centrale dello scatto aiuta a rendere la scena ancor più drammatica e d'impatto.

Edward Burtynsky

*Industrie n° 17, Deda, impianto
di lavorazione polli, Dehui,
provincia di Jilin, Cina, 2005*

2005

Nessun effetto fotografico e nessuna modifica, solo la realtà così com'è ripresa da una prospettiva abbastanza comune: è semplicemente questo ciò che fa Andreas Gursky in questo scatto. Non cerca in alcun modo di estremizzare ciò che già risulta alienante di per sé, ma mette semplicemente in evidenza una tipologia di lavoro che si compone di numerose azioni svolte da persone diverse, ognuna che compie sempre la medesima in maniera da ottimizzare il tempo, in un ambiente che certo non è particolarmente allegro. Una cosa sola risulta strana rispetto alla concezione classica della catena di montaggio: qui tutto sembra più disordinato, come se non ci fosse un vero e proprio ordine; e sicuramente questo non è di aiuto al lavoratore.



Andreas Gursky

Siemens, Karlsruhe 1991

1991



Do Ho Suh

Net-Work

2010

Per comprendere il reale significato dell'opera bisogna osservare il titolo, che notiamo essere diviso in due parti da un tratto: "Net", rete, e "Work", lavoro. La divisione, ovviamente, è voluta dall'artista, a sottolineare quello che è il vero argomento, il tema principe dell'opera. Siamo di fronte ad una rete che, se osservata a distanza, non presenta alcuna stranezza ad eccezione, probabilmente, del colore tendente all'oro. Avvicinandosi, però, notiamo che le maglie sono composte da tanti elementi a forma umana stilizzata, che si tengono tra loro, tutti uguali e indistinguibili l'un l'altro. La similitudine è evidente con il mondo del lavoro e il metodo della catena di montaggio, capace di produrre elementi in serie tutti uguali tra loro, mettendo i lavoratori in condizione di svolgere la medesima azione senza mai cambiare.

Il giovane artista giapponese decide di non rappresentare il classico operaio, bensì ci mostra un furgoncino pronto a scaricare dei pacchi, composti di uomini in giacca e cravatta, che svolgono desumibilmente un lavoro più nobile dell'operaio. Le loro facce sono quelle dell'artista, come in tutte le sue opere, a rendere comunque più forte la sensazione di una produzione in serie. Ed è proprio per questo che sono stati rappresentati come dei pacchi: prodotti da consegnare al potente di turno, ai cui occhi si rivelano come tutti uguali, semplici strumenti utili ad uno scopo da rivendere o buttare alla fine della loro utilità. Sono legati ed impotenti, impossibilitati a cambiare la propria situazione alla quale sembrano ormai sottomessi e rassegnati.



Tetsuya Ishida

Cargo

1997



Il video è realizzato come se fosse un vecchio cartone animato, dove i disegni vengono fatti scorrere a creare l'illusione del movimento, solo che in questa realizzazione i disegni sono sostituiti da murali, di volta in volta coperti e ridisegnati. Si tratta di diversi episodi che trattano diversi lati dell'alienazione, anche se il focus principale è legato al lavoro e, come è possibile vedere nel frame dell'immagine, tratta proprio dell'omologazione imposta dai codici della bella presenza, che in questo caso viene "rotta", lasciando le valigette, per andare a fare dei tour sottoterra, i luoghi dimenticati che potrebbero essere utili a liberarsi dall'alienazione. È un tema che torna spesso in diverse produzioni artistiche: recuperare un contatto con i luoghi dimenticati per tornare a percepire emozioni che credevamo di aver dimenticato e vedere ogni cosa sotto una diversa prospettiva.

Silvia Carpizo

Alienation

2012

Il tema del lavoro evoca inevitabilmente questo capolavoro di inizio 1900, divenuto il manifesto del lavoratore. Qui il tema è forse meno attinente all'alienazione di quanto non lo siano altre opere, ma si tratta altresì del lavoratore che viene dal basso, quello normalmente più soggetto ai fenomeni di alienazione, che si ribella, che marcia e si mostra ai potenti, facendo sentire la propria voce. È il popolo che sceglie di non voler più sottomettersi completamente, ma di richiedere non la totale assenza di lavoro, sia chiaro, ma solo condizioni più agevoli: richieste non lontane da quelle che molto spesso si verificano ancor' oggi nel mondo del lavoro. Emblematiche sono le tre figure che marciano dinnanzi: due uomini e, soprattutto, la donna e il bambino. Quest'ultimo rappresenta il futuro, colui che godrà i benefici delle eventuali condizioni di lavoro migliori, la speranza di un futuro da crescere e coltivare.



Giuseppe Pellizza da Volpedo

Il Quarto stato

1901

Museo del Novecento, Milano (Italia)



Consumismo

“Consumiamo ogni giorno senza pensare, senza accorgerci che il consumo sta consumando noi e la sostanza del nostro desiderio. E’ una guerra silenziosa e la stiamo perdendo”

Zygmunt Bauman



3.1

Michelangelo Pistoletto
Venere degli stracci
Castello di Rivoli, Torino (Italia)
1967



3.2

Marcel Duchamp
Ruota di bicicletta
1913

Nuovi ideali di bellezza

La bellezza è soggettiva ed è ormai un fatto appurato: sia essa riferita ad un'oggetto o ad una persona, ciò che piace a qualcuno, sicuramente presso qualcun altro non riscuote il medesimo sentimento. Ma ogni epoca porta con sé un ideale di bellezza più o meno equamente condiviso, risultante dalla somma dei gusti degli abitanti del tal periodo; per quanto riguarda la nostra epoca, siamo sicuramente tutti affascinati ed attratti dall'oggetto tecnologico, sia essa un'auto, uno smartphone o un pc, spendiamo cifre esorbitanti per accaparrarci l'ultimo modello e chi non lo fa viene "tagliato fuori" dal gruppo. Ma sono cambiati anche i modelli di bellezza a livello umano: la chirurgia estetica dà ora la possibilità di inseguire la moda di turno, modificandosi sino all'estremo, come già mostrato nel capitolo dedicato agli Idoli. Potremmo definirla l'epoca delle bellezze futili o passeggiere. Sono tutte date da mode, destinate a durare il tempo di un battito di ciglia per poi scomparire, sostituite dalla novità che finirà anch'essa nel baratro di ciò che è vecchio e passato in men che non si dica.

Esempio perfetto di questo cambio di prospettive e di gusti lo possiamo sicuramente trovare nell'opera di Michelangelo Pistoletto *"Venere degli stracci"*(3.1), dove una riproduzione di un'antica statua greca della Venere, modello di bellezza assoluta per secoli, si confronta con un cumulo di panni e stralci di tessuti, accatastati sino a sopra l'altezza della stessa, che ne viene quasi sommersa. È quindi una bellezza eterogenea, difficilmente definibile, composta da troppi elementi diversi per trovare una figurazione unica e riconoscibile come nel caso della Venere; inoltre, lo straccio è destinato ad essere buttato, a scomparire, esattamente come i nuovi ideali di bellezza propinatici da ogni dove.

L'arte non è certo stata a guardare ed anche il concetto di "opera d'arte", un qualcosa che dovrebbe essere bello a prescindere, si è modificato: sicuramente il precursore di questo cambiamento è Marcel Duchamp, che a partire dal suo primo Ready-Made nel 1913 (3.2), ha rivoluzionato il modo di fare arte, portando oggetti poveri e assolutamente anonimi dentro il mondo dell'arte. Ma non è stato l'unico: Andy Warhol ha fatto dell'oggetto quotidiano (3.3), così come delle dive (si veda la Marylin di cui si è parlato nella sezione Idoli), qualcosa da ammirare nei musei, un'opera che non significa assolutamente nulla ed esiste solo per essere guardata.

Contemporaneamente a Warhol cominciava a svilupparsi la carriera di Jeff Koons, che ha compreso le potenzialità del mondo del cinema e della quotidianità in genere, e le ha sfruttate a proprio vantaggio, portando nei musei non solo la riproduzione dell'oggetto, ma l'oggetto stesso, nella fattispecie la scopa elettrica (3.4), racchiuso in una teca trasparente ed esposto come se si trattasse di chissà quale prezioso reperto archeologico o gioiello.

Vi è poi chi non solo si è divertito a riprodurre l'artefatto in voga e portarlo nelle case di tutti in scala aumentata, ma ne ha modificato la funzione: è il caso di Electroboutique che ha preso l'ipod, lo ha ingigantito, deformato, e ha fatto sì che riproducesse i brani che noi decidiamo di caricarvi, in maniera distorta e libera, rendendone difficile il riconoscimento (3.5).

Non si prenda però la definizione di "epoca delle bellezze passeggiere" come qualcosa di necessariamente negativo: il continuo cambiamento



3.3

Andy Warhol
32 Campbell's soup

1962
 MoMA, Museum of Modern Art, New York
 (USA)



3.5

Electroboutique
WowPod
 2011



3.4

Jeff Koons
*New Hoover convertibles green, blue,
 double decker*
 1981-87
 Whitney Museum of American Art, New York (USA)

si pone come una sfida per chi progetta e anche per chi compra. Si è spinti a dare libero sfogo alla fantasia, arrivando a creare oggetti, tecnologie, di qualsiasi dimensioni e che fino a qualche decennio fa erano impensabili e alzando sempre di più l'asticella non solo della difficoltà, ma anche degli standard da rispettare.

Non a caso Bauman, in *Vita Liquida*, ha definito la vita liquido moderna come una "serie di nuovi inizi", aggiungendo che l'uomo che ne fa parte deve "modernizzarsi o perire"; ciò implica che tutto si crea e tutto si distrugge, ma questa "distruzione creatrice è il modo tipico di procedere della vita liquida".



3.6

Barbara Kruger
Untitled (I shop therefore i am)
1987
Mary Boone Gallery, New York (USA)

3.8

Richard Hamilton
Just what is that makes today's home so different, so appealing?
1956
Kusnthalle Tubingen, Tubinga (Germania)



3.7

Liu Bolin
Hide in the city
96 supermarket III
2011



3.9

Duane Hanson
Supermarket shopper
1970



Compro quindi sono

“Cogito Ergo Sum”, penso quindi sono: l’uomo è, esiste, in quanto soggetto pensante. Cartesio aveva le sue buone ragioni per affermare ciò e la sua proposizione è assolutamente veritiera. O almeno lo è stata fino all’avvento dell’era consumistica e dei media. Barbara Kruger ha ritratto alla perfezione la modificazione di quel pensiero Cartesio: il pensiero viene sostituito dall’oggetto, il pensare dal comprare. *“Compro quindi sono”*(3.6).

Perché abbiamo smesso di pensare e cominciato a comprare? Mi sembra doveroso sottolineare come il comprare sia un’attività strettamente legata alla sopravvivenza del mondo, ma questo diviene un problema quando il comprato non è più solo qualcosa di utile, ma qualcosa di non utile, di sostanzialmente superfluo. Con l’avvento della pubblicità massiva, in tv, radio, giornali, internet, ecc. il pensiero delle masse ha cominciato ad essere plasmato su misura dei produttori, sovvertendo la tradizionale regola del *“a domanda corrisponde offerta”*. Ci troviamo in un’epoca dove non solo la domanda aumenta, ma spesso è una domanda creata dalle stesse persone che produrranno: non si aspetta più che la persona arrivi a sentire il bisogno di qualcosa, che sorga una necessità che spinga il compratore ad averne desiderio; si creano prodotti che lascino il desiderio parzialmente insoddisfatto o, laddove lo soddisfino, ne vadano a creare un altro che necessiti di essere esaudito. Tanto per fare un esempio, nel mondo dei videogiochi, fino agli anni 2000, si compravano i cd con già il gioco completo, pronto per essere usato; oggi, invece, le software house hanno capito di poter trarre maggiori profitti dai cosiddetti DLC (Downloadable Contents, contenuti scaricabili). Accade quindi che il giocatore acquisita il disco o il file digitale dell’artefatto, lo giochi, ma per poter accedere a più funzioni, per aumentare il divertimento e le ore di gioco, debba pagare e scaricare un DLC, o più DLC. Così non solo si crea il bisogno di questa estensione, ma la si mantiene viva aggiornando continuamente il gioco.

Tornando ora alla questione dell’essere comprante, è evidente che il nuovo parametro per definire l’appartenenza o meno alla modernità sia l’estetica, l’apparire, ed è per questo che è necessario comprare e non restare mai indietro. Vi è però chi ha estremizzato questo discorso, divenendo effettivamente parte di quegli oggetti che troviamo esposti sullo scaffale: Liu Bolin ha creato una serie di opere dove viene fotografato da una determinata prospettiva con dipinti addosso tutti gli elementi che lo circondano, mimetizzandosi alla vista e divenendo effettivamente parte del mondo del consumo (3.7).

Gli oggetti come status symbol, però, non sono certo una novità di questo secolo, anzi: Richard Hamilton già negli anni Sessanta diede il via alla Pop Art inglese con il capolavoro *“Just what is that makes today’s home so different so appealing?”*(3.8), che esprimeva in maniera chiara il bisogno dell’uomo moderno di possedere gli oggetti dell’industria, qualunque essi fossero, e di curare il proprio corpo – ed esporlo – esattamente come se fosse anch’esso un oggetto in vetrina. Vanni Codiluppi, in merito a questo fenomeno, ha parlato di *“Vetrinizzazione”* della società contemporanea, intendendo con questo termine proprio l’esposizione, anche mediatica, del corpo e dell’individuo in genere allo scopo di apparire, di essere notato, di rendersi quanto più vendibile possibile.



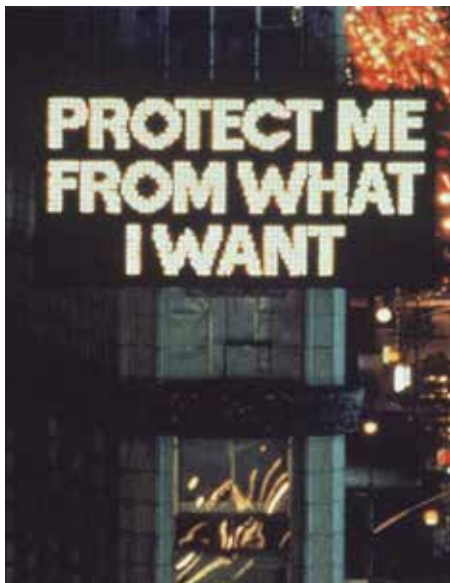
3.10

Morgan Spurlock
Supersize Me
2004



3.11

Jeongmee Yoon
Seohyun and her pink things
2007

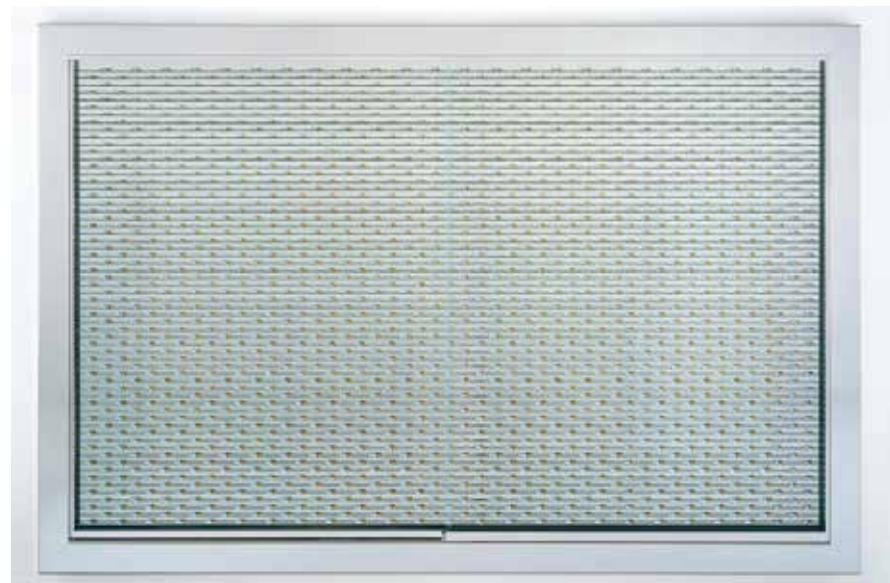


3.12

Jenny Holzer
*Protect me from what i want (dalla serie
"Truism")*
1986

3.13

Damien Hirst
Where there's a will, there's a way
2007



Da buoni succubi del consumo, le persone non possono essere altro che l'espressione di ciò che comprano, e le statue rappresentanti gli americani tipo di Duane Hanson (3.9) ce lo spiegano molto bene: una signora sicuramente non in forma, tiene tra le labbra una sigaretta e spinge un carrello ricolmo di quello che chiamano *"junk food"*, cibo spazzatura. In relazione a quest'ultimo argomento, ritengo utile citare un film del 2004, *"Supersize me"*(3.10), che tratta proprio del nuovo ideale di americano tipo, quello obeso, abituato a mangiare nei fast food: ovviamente si tratta di un docu-film che mira a dimostrare la dannosità per la salute di determinati cibi, ma rimane un documento utile a comprendere l'evoluzione subita dalla società non solo statunitense, ma da quella occidentale in genere.

Non solo gli adulti sono vittime della manipolazione della pubblicità, anzi: i bambini ne sono ancora più vulnerabili poiché passano molto più tempo a contatto con i media e la tv, e l'opera di Yoon (3.11) lascia una certa inquietudine, non tanto – e non solo – per il colore dominante, ma perché il soggetto di questa mania dell'accumulo è una bambina, che appare come felice e soddisfatta, elemento che sicuramente rende il tutto ancora più preoccupante.

Basta davvero solo questo a rendere felice un bambino? Auguriamoci di no.

È per questo che, come invoca Jenny Holzer (3.12), dobbiamo essere protetti da ciò che vogliamo, dai nostri desideri, proteggerci in qualsiasi modo perché i desideri non sono sempre veri e non provengono sempre da noi e dalla nostra mente. Siamo così manipolati da non essere nemmeno più padroni di desiderare liberamente qualcosa.

E allora, il titolo dell'opera di Damien Hirst (3.13), appartenente alla serie *"Pill Cabinets"*, andrebbe modificato inserendo un segno di punteggiatura: *"Dove c'è una volontà, c'è una via"*? Forse no, se la volontà non è mia, è mi viene imboccata tramite pillole prefabbricate da un'entità sconosciuta e inconoscibile.



3.14

Elmgreen & Dragset
Prada Marfa
2001
Texas (USA)

3.15

Brian Ulrich
Retail (Kenosha, Wisconsin, 2007)
2007



3.16

Andreas Gursky
99 cent /
1999

Templi del consumo

Francesco Morace nel suo libro *“Crescita Felice”* definisce il tempio del consumo come un *“pezzo di spazio galleggiante, un luogo senza luogo, che esiste di per sé, che è racchiuso in se stesso e al contempo consegnato all’infinità del mare; esso può realizzare quel concedersi all’infinità grazie alla sua strategia di navigare al largo del proprio porto e tenersene sempre a debita distanza”*. Tralasciando la figurazione a tratti quasi poetica che viene fatta di questi luoghi spesso privi di una vera identità, le parole del sociologo e antropologo non si configurano come così lontane dalle realtà: questi luoghi sono effettivamente delle piccole città all’interno della città stessa, dentro le quali, però, non ci si può abitare, ma semplicemente transitare. Sono luoghi del bombardamento di colori, forme, influenze ed è impossibile sottrarvisi. Sono accoglienti, sono grandi ma, soprattutto, sono pieni di persone come noi: chiunque, per il tempo di permanenza all’interno di questi luoghi, può sentirsi un adepto all’altezza del mondo moderno.

Questi luoghi, però, non si trovano pressoché mai all’interno del centro cittadino, perché altrimenti perderebbero buona parte della loro aura magica, sovrastati da edifici storici, palazzi, bensì isolati, in maniera da sovrastare il panorama circostante, acquisendo anche una certa potenza architettonica, indipendentemente dalle loro dimensioni.

Esemplificazione di questa teoria è l’opera di Elmgreen & Dragset nel Texas, dove hanno costruito un piccolo edificio adibito a negozio a marchio Prada (3.14), contenente oggetti originali forniti da Miuccia Prada. L’edificio è diventato meta di turisti – e anche di vandali purtroppo – ma presenta una particolarità: non è accessibile, si può osservare solo dall’esterno. Un vero e proprio altare del consumo, nel quale gli oggetti sono così sacri da essere protetti.

Bisogna però distinguere due categorie: il tempio del lusso e quelli del consumo di massa. L’opera precedente si colloca all’interno della prima categoria, che acquisisce un’aura sacra ancora più marcata poiché per i più gli oggetti venduti non sono raggiungibili economicamente. La forza e l’esplosione dei colori è molto più forte, però, nei supermercati e negli ipermercati adibiti al consumo di massa, ed è lì che si trovano i piccoli oggetti del desiderio. Su questa categoria artisti come Brian Ulrich (3.15) e Andreas Gursky (3.16), che già abbiamo incontrato in precedenza, hanno lavorato parecchio: le loro opere hanno un forte impatto alla vista, poiché ci mostrano come tutti i prodotti che ci appaiono tanto diversi tra loro siano, in realtà, tutti uguali, tutti parte di un insieme eterogeneo, una massa informe che ci accoglie e assorbe.



3.17

Daniel Spoerri
Le diner travesti
1988



3.19

Thomas Hirschhorn
Too Too much
2010



3.18

Gabriel Kuri
Donation Box
2010

Rifiuti

Spostando l'attenzione per un attimo dall'individuo e la società in genere agli oggetti in sé, ci si rende conto immediatamente che c'è un elemento del quale ancora non si è parlato: che fine fanno tutte queste "cose"? qual è il loro destino?

Effettivamente i rifiuti non sono stata una tematica di grande interesse se non fino alla fine del secolo scorso, quando ci si è cominciati a preoccupare seriamente su dove si sarebbe potuti andare a finire se non si fosse fatto qualcosa, dato anche l'aumentare esponenziale della popolazione sul pianeta Terra. Primo su tutti, a far riflettere, dovrebbe essere lo spreco di cibo: la FAO ha stimato in 1.3 miliardi di tonnellate annue lo spreco di cibo della popolazione mondiale; se pensiamo che c'è un continente intero, l'Africa, che patisce la fame, ci rendiamo conto di aver assolutamente perso il controllo della situazione e dei nostri bisogni. Quando guardiamo, ad esempio, una delle opere di Daniel Spoerri (3.17), il senso di nausea non dovrebbe venirci per il fatto di avere davanti della spazzatura, ma per il fatto di avere davanti rifiuti organici che avrebbero potuto nutrire altre persone e che siamo stati noi a produrli.

Non dovrebbe, però, essere solo il cibo a farci pensare, poiché vi sono rifiuti con i quali abbiamo a che fare ogni giorno e che invadono ogni parte delle nostre città: i mozziconi di sigarette. Il fatto che un'artista come Gabriel Kuri (3.18) ne abbia raccolti alcuni nella sabbia, come fosse un grande cestino, e abbia chiamato l'opera "scatola regalo" non è casuale: considerando il tempo di smaltimento medio di un mozzicone, circa due anni, e quello delle gomme da masticare, circa cinque anni, è questa la testimonianza che lasciamo di noi a generazioni future, chewing gum e sigarette ovunque. Per osservare la gravità del fenomeno, abbassate gli occhi verso i binari delle stazioni ferroviarie e noterete una discarica di mozziconi a cielo aperto. Questo stesso discorso si potrebbe estendere alle lattine e bottiglie in genere, a cui si riferisce l'opera di Thomas Hirschhorn (3.19).

Sicuramente uno dei materiali più caratteristici degli ultimi due secoli è il metallo, in tutte le sue tipologie. Lo utilizziamo per fare pc, oggettistica, arredi, edifici, automobili, biciclette: praticamente ogni cosa contiene un componente in materiale plastico. E proprio su quest'ultime si concentra Cesàr (3.20), creando un'opera che, però, non ha nessun significato particolare, è semplicemente ciò che è: un impacchettamento di parti di bici, una sorta di aiuto al riciclo, che diventa un mezzo per fare arte. Sempre con i rifiuti metallici sono realizzate le sculture di Nancy Rubins (3.21), Louise Nevelson (3.22); Michelangelo Pistoletto nella sua *"Italia Riciclata"* (3.23) utilizza anche l'altro materiale simbolo della modernità, la plastica, ovviamente sempre in forma di scarto.

Arman è sicuramente un altro artista che ha fatto del riutilizzo degli scarti un segno distintivo, anche se in questo caso utilizza dei pennelli (3.24), quindi non propriamente metallici, mescolandoli con della pittura e creando un'evoluzione del collage picassiano, miscelando oggetti reali e tempera.

Chi, però, ha raggiunto le punte più alte di riciclo del metallo per farne dell'arte, sono sicuramente Jean Tinguely (3.25), con le sue innumerevoli sculture cinetiche, e i Mutoid Waste Company (3.26), che tra i rottami ci vivono e vi hanno creato un museo.

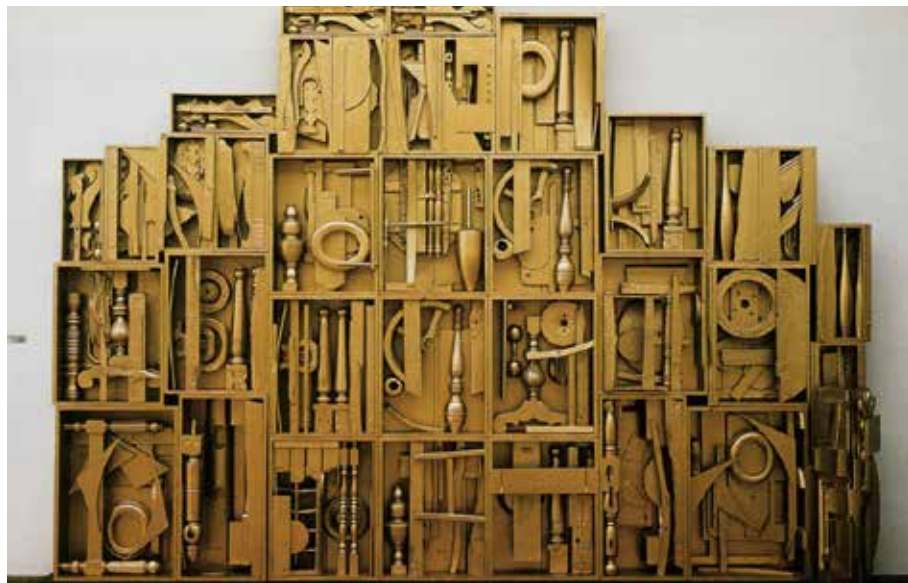


3.20

Cesàr
Compression de vélos
1990

3.22

Louise Nevelson
Royal tide IV
1960



3.21

Nancy Rubins
Our fluid friend metal
Gagosian Gallery, New York (Usa)



3.23

Michelangelo Pistoletto
L'Italia riciclata
Venezia (Italia)
2012



Spostandoci nell'ambito del design e della micro-architettura, non mancano certo gli esempi di oggetti divenuti icone della nostra epoca e realizzate con materiali poco nobili. Tejo Remy è sicuramente uno dei primi e più bravi, dato che la sua *"Rag Chair"*(3.27), così come il *"Chest of Drawers"*(3.28), sono ormai prodotte da Droog Design da tempo immemore e non sembrano intenzionate a scendere di popolarità. Dan Peterman, invece, ha voluto sperimentare sul riutilizzo degli scarti plastici di piccole e piccolissime dimensioni per la creazione di case e ripari in generale (3.29): è riuscito, tramite l'utilizzo di una colla, ad unire in maniera solida tutti gli scarti, creando una struttura di dimensioni interessanti in grado di resistere e proteggere dalle intemperie.

Gli MVRDV hanno voluto inventarsi dei mattoni alternativi, creati impacchettando dei vestiti smessi, e impilandoli tra loro esattamente come si farebbe con un classico forato in argilla (3.30).

Infine una menzione speciale va a chi, nel mondo dell'arte, ha creato forse una delle più grandi opere di sempre con i rifiuti: Kurt Schwitters. Il suo *"Merzbau"*(3.31), purtroppo distrutto durante il Secondo conflitto mondiale, era una scultura di dimensioni architettoniche, tanto da essere giunta ad occupare la sua intera abitazione. Realizzata con ogni tipo di rifiuto che l'artista trovava per strada, è divenuta anche arredo e conteneva ogni tipo di oggetto che i suoi amici e parenti potessero e volessero lasciarli: dai biglietti da visita alle ciocche di capelli.

Questi esempi portano quindi alla luce come anche l'arte, per quanto possibile, cerca di fare la sua parte per la salvaguardia del mondo, utilizzando i rifiuti in modo alternativo o, semplicemente, cercando di sensibilizzare chi per primo questo problema lo crea, noi consumatori.



3.24

Arman
Untitled (dalla serie "Cycles")
1994



3.25

Jean Tinguely
Heureka!
Zurichorn, Zurigo (Svizzera)
1964



3.26

Mutoid Waste Company
Mutonia
Santarcangelo di Romagna, Rimini (Italia)



3.27

Tejo Remy
Rag chair
Droog Design
1991

Omologazione

Esiste anche un tipo di rifiuto che tendiamo a non considerare perché non è sempre visibile, o spesso fingiamo di non vederlo: quello umano. Non a caso Bauman sostiene che non esiste solo una linea di produzione di consumatori felici, quelli che scelgono di adeguarsi, omologarsi e vivere come la massa, bensì vi è anche una catena che sforna individui rifiutati dalla società perché inadatti a far parte della grande massa globale, indipendentemente che lo facciamo per scelta o meno. Questi scarti della società li troviamo agli angoli delle nostre città, rannicchiati in attesa che qualcuno li noti e lasci loro qualche moneta, costretti a dormire dentro scatoloni o sotto i ponti. E questa azienda è l'unica che non si ferma mai e mai smetterà di produrre.

Esiste un detto che dice che tutto il mondo è paese. Se è vero ciò, allora il progetto fotografico di Hans Eijkelboom (3.32), così come quello di Versluis e Uyttenbroek (3.33), prende senso: non importa che ci si trovi a Parigi, New York o Shangai, ovunque poseremo i nostri occhi, ci sarà qualcuno che indossa una maglietta a righe o una felpa scura. Ormai le mode hanno oltrepassato anche i limiti delle culture tipiche, invadendole e surclassandole nella vita di tutti i giorni. Siamo tutti uguali, tutti impegnati a comprare come se fossimo ciechi, tutti diversi ma esteticamente identici esattamente come i prodotti che compriamo, siamo dei *"Blind Ones"*(3.34). O, come si è più soliti dire, un gregge di pecore, una nazione di pecore, come nell'opera di Davide Luciano (3.35). Siamo così influenzati dai media, che ormai non ci rendiamo conto che ci spingono a comprare tutti le stesse cose, rendendoci tutti uguali tra noi perché così siamo più facilmente controllabili ed è più facile vendere. Ribellarsi vuol dire essere sputati dal gregge, ma la solitudine è una bestia grama oggi: è meglio adeguarsi, buttarsi nella massa e farsi trascinare dalla corrente.



3.28

Tejo Remy
Chest of Drawers
Droog Design
1991



3.29

Dan Peterman
Villa Deponie
2002
Bressanone (Italia)



3.30

MVRDV
House of clothing
Milano (Italia)
2008



3.31

Kurt Schwitters

Merzbau

Hannover (Germania)
1923-37



3.32

Hans Ejkelboom
Paris, New York, Shangai
 2007



3.33

Ari Versluis & Ellie Uyttenbroek
nr. 124 (dalla serie The Invisible Men)
 2009



3.34

School of Communication and Art of
 Sao Paulo
Blind Ones
 2013



3.35

Daide Luciano
Sheep Nation
 2013

Casi studio



Michelangelo Pistoletto

Venere degli stracci

Castello di Rivoli, Torino (Italia)
1967

Una vecchia dea contro i nuovi idoli propinati dal consumismo: si potrebbe riassumere così quest'opera di Pistoletto. Una statua della Venere, antico ideale di bellezza assoluta per il popolo greco, che ci volta le spalle, rivolta verso un cumulo di stracci che quasi la sommerge, simbolo dei prodotti dell'era moderna e quindi di un nuovo ideale di bellezza che va a sostituire quello antico e, forse, più suggestivo. Non è noto sapere se gli stracci, oltre a simboleggiare la modernità, stiano a significare lo scarso valore degli stessi, se relazionati con la bellezza della Venere. Si tratta quindi di un paragone, forse estremizzato ma proprio per questo particolarmente efficace, tra antico e moderno, tra ciò che c'era e ciò che c'è oggi; una sorta di riassunto estremamente conciso di un excursus storico che ha portato l'uomo ad adorare l'oggetto del quotidiano.

Siamo dinnanzi al primo ready-made non solo di Marcel Duchamp, ma della storia dell'arte: mai nessuno, prima del 1913, aveva pensato o creato qualcosa del genere. Inutile dire quante polemiche vi furono, e non sono ancora del tutto sopite oggi, riguardo al pensare queste realizzazioni come opere d'arte. Per comprenderlo è quindi necessario capire la provocazione lanciata da Duchamp da quest'anno in poi: egli, come pressoché l'intero movimento Dada, prendeva degli oggetti quotidiani e li elevava ad opera d'arte per il semplice fatto di averli spostati dai luoghi del quotidiano, ai musei. Una ruota di bicicletta ed uno sgabello sono solo una ruota e uno sgabello nella realtà: ma messi uno sull'altro, fotografati e esposti, sono opere d'arte, fosse anche solo per il semplice fatto di aver pensato ad una simile operazione. Vi è però da sottolineare come le versioni di quest'opera visibili oggi siano delle copie, 64 precisamente, tutte numerate e distribuite in giro per il mondo: l'originale è andata sfortunatamente perduta qualche anno dopo la sua realizzazione.



Marcel Duchamp

Ruota di bicicletta

1913



Warhol ha lavorato per buona parte della propria carriera su oggetti di consumo e icone della modernità. Questo, come molti altri suoi lavori, eleva l'oggetto d'uso comune, nella fattispecie una lattina di salsa di pomodoro Campbell, ad opera d'arte, ripetendola numerose volte come se fosse un'icona contemporanea, in questo modo rafforzando l'immagine e imprimendola nella mente dell'osservatore: potremmo definirla a metà tra una mossa pubblicitaria e un'opera d'arte nuda e cruda. La Pop Art, non a caso lo dice anche il nome, si occupa proprio di trascinare a forza la quotidianità nel mondo dell'arte, gli oggetti della vita comune diventano speciali, assumono un valore altro che, però, li priva di quello funzionalistico per il quale sono stati creati.

Andy Warhol

32 Campbell's soup

1962

MoMA, Museum of Modern Art, New York (USA)

Koons è un interprete della modernità, ne sfrutta le potenzialità e le produzioni per creare le proprie opere: dalla statua di Michael Jackson con la scimmia, alla grafica per le Bmw divenuta poi ufficiale per diverso tempo sulle auto da corsa del campionato GT. Qui siamo di fronte ad una teca, oggetto usualmente dedicato alla protezione di oggetti particolarmente fragili o con un valore particolarmente rilevante, ma nulla di tutto ciò vi si trova all'interno: questa volta contiene quattro tipologie di aspirapolveri, tutti della stessa marca e modello, di due colori diversi. Un oggetto della quotidianità è elevato allo status di opera d'arte per il solo fatto di essere racchiuso in una teca, esposto in un museo: simbolo della vita dell'uomo, non esposto usualmente al pubblico come vanto poiché non ha nulla di rilevante nella propria estetica che meriti di essere mostrato. Ma qui, privato della propria funzione, ci si può concentrare solo sulle "prestazioni estetiche", a testimoniare un momento della storia delle scope aspirapolveri che, nel frattempo, si sono evolute.



Jeff Koons

New Hoover convertibles green, blue, double decker

1981-87

Whitney Museum of American Art, New York (USA)



Electroboutique

WowPod

2011

Lo scopo di tutti le creazioni di Electroboutique è quello di giocare con la tecnologia, situandosi in una posizione criticamente ironica; ciò non significa che siano contro il progresso tecnologico, tutt'altro: il loro scopo è mostrare come la tecnologia non sia necessariamente pre-determinata, ma lasci ancora spazio per creare, per modificare ciò che già esiste ed è stato inventato. Nella fattispecie, siamo di fronte ad un oggetto attualmente in produzione, la cui forma è facilmente riconoscibile: un Ipod. Notiamo però la distorsione della forma, modificazione che richiama un aspetto clou di questo oggetto: infatti è possibile interagirvi, collegandovi i propri dispositivi portatili di riproduzione musicale ed utilizzarlo come amplificatore, ma con la differenza che questo si prenderà delle libertà riguardo ai brani. Quella distorsione che coinvolge la forma esternamente, richiama infatti la distorsione musicale che l'oggetto applica ai brani riprodotti, prendendosi così gioco della tecnologia in due modi: modificando l'oggetto simbolo della riproduzione portatile, ed anche il suo contenuto, dato che la musica ha subito anch'ella progressi tecnologici importanti negli ultimi anni (si veda l'ascesa della musica elettronica).

“I think therefore i am”, cogito ergo sum: così diceva Cartesio in riferimento all’uomo in quanto entità pensante. La Kruger non ha fatto altro che portare alla modernità, aggiornare, il pensiero di Cartesio: all’epoca dei grandi filosofi bastava pensare per esistere, oggi il pensiero passa in secondo piano, surclassato dal comprare. Uomo come entità comprante. Con gli oggetti in continuo aggiornamento, l’uomo non può stare fermo; i suoi desideri e bisogni, o almeno quelli che crede essere i propri bisogni, devono evolversi ed aggiornarsi; deve comprare e continuare a farlo, per far girare l’economia ma, soprattutto, per “essere”, per sentirsi considerato, parte di una società che altrimenti lo caccerebbe senza troppi complimenti.



Barbara Kruger

Untitled (I shop therefore i am)

1987

Mary Boone Gallery, New York (USA)



Liu Bulin

*Hide in the city
96 supermarket III*

2011

Fotografare gli scaffali dei supermercati e dei grandi magazzini per mostrarci come l'apparente varietà della merce si riduca in realtà ad una massa amorfa ed eterogenea, è un'operazione che è già stata condotta da molti. Ma qui siamo dinnanzi a qualcosa di diverso: è ben noto come ormai "siamo ciò che compriamo", la nostra identità è spesso definita dagli oggetti che possediamo. Noi siamo oggetto, quindi. Liu Bulin decide quindi di prendere alla lettera questa affermazione e si fa parte dello scaffale attraverso la body art: si fa dipingere su tutto il proprio corpo il contenuto dello scaffale in un determinato punto, così che una volta ripreso da quel determinato punto di vista (in questo da una posizione esattamente frontale), egli risulti assolutamente mimetizzato tra lo scaffale e invisibile. L'uomo si fa oggetto in maniera così marcata da arrivare a mimetizzarsi con esso in senso letterale.

La Pop Art inglese, movimento al quale Hamilton apparteneva, è stata quella che ha poi originato la sua più celebre ala americana, dalla quale però differiva per il proprio impegno politico o comunque, di analisi e denuncia della società contemporanea. Ed infatti Hamilton qui porta subito in evidenza un fenomeno che stava sorgendo in quel momento: la globalizzazione dei consumi. La casa del nuovo cittadino medio è ricca di oggetti nuovi, propinati dalle pubblicità, loghi delle case produttrici, nonché nuovi tipi di abbigliamento: l'uomo è nudo, con le parti intime coperte, ed un fisico che diviene esso stesso oggetto di consumo, curato e allenato sino a divenire perfetto; la donna è nuda, anch'essa in una posa da modella, in esposizione per chi vuole osservarla, come le modelle della televisione. È quindi la pubblicità che domina l'immaginario comune, che decide come i nuovi cittadini del mondo debbano comportarsi, vestirsi (o svestirsi), che domina le loro vite.



Richard Hamilton

Just what is that makes today's home so different, so appealing?

1956

Kusnhalle Tubingen, Tubinga (Germania)



Duane Hanson

Supermarket shopper

1970

Hanson è noto per l'iperrealismo delle sue sculture, che usualmente ritraggono i diversi tipi di cittadino americano intenti a svolgere azioni tipo. In questo caso, ritrae la tipica casalinga americana intenta a fare la spesa, con il carrello stracolmo di quegli oggetti pubblicizzati dai media. La sua forma fisica ci suggerisce essere una consumatrice abbondante di cibo, probabilmente spazzatura, e anche questo aspetto non è casuale: l'obesità è una questione seria in America, e il rappresentarla grassa, seppur non obesa, serve a porre l'accento anche su questa questione dell'americano medio. Non a caso, la forte presenza di fast food e, più in generale, di cibo spazzatura, negli USA contribuisce, nel resto del mondo, a dare un'idea dell'americano medio come sovrappeso e obeso, incapace di trattenersi dal comprare, ed è esattamente come Hanson lo ritrae, senza cercare in alcun modo di sfatare tali credenze.

La pellicola, al suo rilascio, scatenò diverse polemiche, soprattutto contro McDonald's, il colosso dei fast food il cui cibo si è reso responsabile dei problemi che il protagonista di questo documentario ha avuto. L'esperimento si svolge nell'arco di circa un mese e implica che il protagonista, la cavia, mangi ogni giorno a colazione, pranzo e cena, cibo della nota catena, provando almeno una volta ogni menù possibile e non mangiando mai nello stesso ristorante.

Al termine dell'esperimento l'uomo era notevolmente ingrassato, presentava problemi cardiaci e di digestioni, nonché una fiacchezza costante.

Il principale risultato di questo docu-film fu l'abolizione dei menù super-size, che da quel giorno si fermano ai big, quelli grandi. Ma ciò che più fortemente è stato dimostrato è come una dieta a base prevalentemente di cibo spazzatura sia dannosa anche a breve termine.



Morgan Spurlock

Supersize Me

2004



Jeongmee Yoon

Seohyun and her pink things

2007

È difficile sin da subito comprendere se ci troviamo di fronte ad un caso di disposofobia di una bambina o se il problema è dei genitori che lo hanno permesso. In ogni caso, le fotografie che rappresentano questa bambina pongono dinnanzi a noi il problema dell'accumulo e del consumismo nei bambini, coloro che più di tutti sono sottoposti all'influenza dei media. La vediamo circondata di giocattoli e oggetti che presentano tutti una caratteristica comune: il rosa. Dello stesso colore sono le pareti e il pavimento, nonché il vestitino. La situazione è decisamente estremizzata, ma lo scopo è sicuramente quello di far riflettere i genitori sul viziare eccessivamente i bambini, che rischiano di diventare vittime del consumismo sin dalla tenera età, esponendoli a rischi per la salute psichica nel futuro. Quella che oggi è una bambina felice perché possiede tutti i giocattoli dei sogni, più avanti non riuscirà ad accontentarsi e i suoi desideri di consumare saranno sempre più grandi.

Grandi scritte campeggiano su monitor pubblicitari in diverse importanti piazze in giro per il mondo, scritte d'effetto, che parlino della contemporaneità: questa è la serie Truism. In particolare qui Jenny Holzer fa riferimento al consumismo e quindi al desiderio costante e mai soddisfatto di comprare, di volere sempre qualcosa di nuovo: "Proteggimi da ciò che voglio". Non si sa a chi sia rivolta questa richiesta, ma sicuramente ognuno di noi dovrebbe rivolgerla a se stesso, alla propria mente, non per smettere di comprare, ma per moderarsi, per evitare di non avere freni. Perché uno degli scopi dei nuovi oggetti è quello non solo di lasciare i desideri parzialmente insoddisfatti, ma di arrivare a crearne sempre di nuovi: non risponde più solo alla domanda, ma ne va a creare una, là dove prima non c'era.



Jenny Holzer

Protect me from what i want (dalla serie "Truism")

1986



Damien Hirst

Where there's a will, there's a way

2007

Di "Pill Cabinets" Damien Hirst ne ha fatti parecchi, ma questo ritengo essere particolarmente significativo già a partire dal titolo: dove c'è una volontà, c'è una via. Il che non è del tutto falso, ad essere onesti, ma esiste veramente una volontà? Quelle pillole potrebbero essere viste come qualcosa di diverso da dei semplici medicinali: immaginiamole come immagini, come prodotti, come tutto ciò che il bombardamento quotidiano di pubblicità tra media, cartelloni, offerte, concorsi, volantini, ecc. ci propina ininterrottamente. Ovunque si posi il nostro sguardo, andremo sicuramente a cogliere qualcosa che ci viene pubblicizzato: dal cibo all'automobile, passando per case, deodoranti e prodotti per gli animali. La nostra mente è continuamente sottoposta a stimoli visivi e sonori da ogni dove della quotidianità, assorbe tutto e non sempre lo fa rendendocene consapevoli: un esempio palese furono i messaggi subliminali che per lungo tempo (e ancora oggi) sono usati per spingere le persone a comprare un determinato prodotto o indurre in essi un bisogno. Insomma, la domanda che si pone è questa: ma la volontà è davvero nostra, o è alterata dalle pillole? La via, è quella che vogliamo o quella che vogliono farci volere?

Prada è un brand noto in tutto il mondo, orgoglio italiano. Elmgreen & Dragset hanno però deciso di utilizzarlo per rendere interessante una zona normalmente priva d'interesse per i più: il deserto del Texas. L'opera consta di un piccolo negozietto, costruito in maniera tradizionale con mattoni e cemento, destinato quindi a durare, allestito come se fosse un negozio del brand. I prodotti all'interno sono veri, forniti da Miuccia Prada personalmente. Tutto è vero, tutto è trasparente, ma con un problema: le porte sono bloccate e non è possibile entrarvi, rendendo impossibile raggiungere gli oggetti del desiderio. Una beffa per chi eleva a idoli gli oggetti di consumo, l'impossibilità di raggiungere ciò che potrebbe soddisfare il bisogno.

A confermare il fatto che avrebbe attirato l'interesse, nonché la profonda assuefazione di alcune persone per i prodotti di moda o che, comunque, abbiamo un valore di mercato, è stata la vandalizzazione subita dall'opera 14 giorni dopo la sua apertura, durante la quale i vetri sono stati distrutti per accedervi e rubare tutti i prodotti all'interno. La signora Prada è stata quindi costretta a fornire di nuovo dei prodotti originali e da lì l'opera ha di nuovo subito proteste contro il fenomeno del consumismo (evidentemente il significato dell'opera non è stato colto), ed è ora meta di visitatori da diverse parti d'America: tempio del consumo inaccessibile ai devoti.



Elmgreen & Dragset

Prada Marfa

2001
Texas (USA)



Brian Ulrich

Retail (Kenosha, Wisconsin, 2007)

2007

Uno scaffale di dolci è una tentazione per quasi tutte le persone del mondo, sin da quando si è bambini e su questo puntano i produttori per attirarci: dolci colorati, dalle forme strane, che delizino la vista prima ancora che il gusto. Eppure si finisce per non avere la minima idea di cosa sia cosa, perché si assomigliano tutti: sfumature di rosso, sfumature di verde, tutti con gli stessi colori. Ma questo discorso, come già visto in precedenza e come anche il progetto fotografico mostra nelle sue altre foto, non riguarda solo i dolci, bensì la quasi totalità della produzione di oggetti, di cose, della modernità: siamo sommersi da oggetti molto simili che ci rendono tutti somiglianti, in quanto ci caratterizzano.

Gursky è molto “affezionato” al tema del consumismo e, più in generale, della produzione massificata moderna e, non a caso, è il tema principale di molte delle sue fotografie. Questa, in particolare, pone l’accento sul consumismo e, soprattutto, sulla totale mancanza di identità dei prodotti: con questo scatto ci viene mostrato come sembrano comporre una massa informe di oggetti, ordinati tutti secondo criteri ben precisi, disposti tutti uguali su scaffali che, a loro volta, seguono una logica ben precisa e sempre uguale. Lo scopo è proprio di farci rendere conto di come, alla fine, questi prodotti siano tutti uguali, parte di un processo produttivo che ormai porta i produttori a vendere prodotti simili (a volte addirittura identici) semplicemente sotto marchi diversi. Abbiamo una possibilità di scelta ampissima entro un range, però, prestabilito dai produttori: non abbiamo facoltà di decidere cosa viene prodotto, ma solo ciò che vogliamo comprare, o che vogliono farci comprare.



Andreas Gursky

99 cent I

1999



Daniel Spoerri

Le diner travesti

1988

L'opera, in realtà, si compone di una cena che si svolge, apparentemente, al contrario: si comincia dal caffè, che è in realtà un consommé, e si giunge sino all'antipasto. Al termine della cena, tutti gli scarti vengono riuniti e buttati a creare l'opera così come la vediamo nell'immagine. Diviene quindi una sorta di manifesto dello spreco, un modo per farci riflettere su quanta parte del cibo che (non) consumiamo finisce nella spazzatura, sprecato. La questione rifiuti è quindi irrimediabilmente legata al consumismo, ne è una conseguenza inevitabile, ma sicuramente controllabile e gestibile: porre più attenzione alle quantità aiuterebbe sicuramente ad avere più cibo nello stomaco e meno esposto nei musei.

Cambiando il concetto di società, sono cambiati anche i doni che questa lascia. Una grande "lettiera" piena di sigarette ormai fumate e gettate a terra, come quotidianamente avviene in qualsiasi luogo pubblico. Il fatto che si chiami "scatola di donazioni" dovrebbe farci pensare alla tipologia di doni che siamo soliti lasciare ai posteri: cicche di sigarette. Qui ci viene posta davanti agli occhi senza fronzoli una delle abitudini più frequenti e, in un certo senso, disgustose che i nuovi oggetti del consumo hanno portato con sé: le città, le strade, le stazioni, i marciapiedi sono zeppi di sigarette finite e gettate a terra. Si riapre quindi la questione dei rifiuti che la società produce e che dobbiamo trovare modo di smaltire, prima che comincino a provocare danni irreparabili alla natura.



Gabriel Kuri

Donation Box

2010



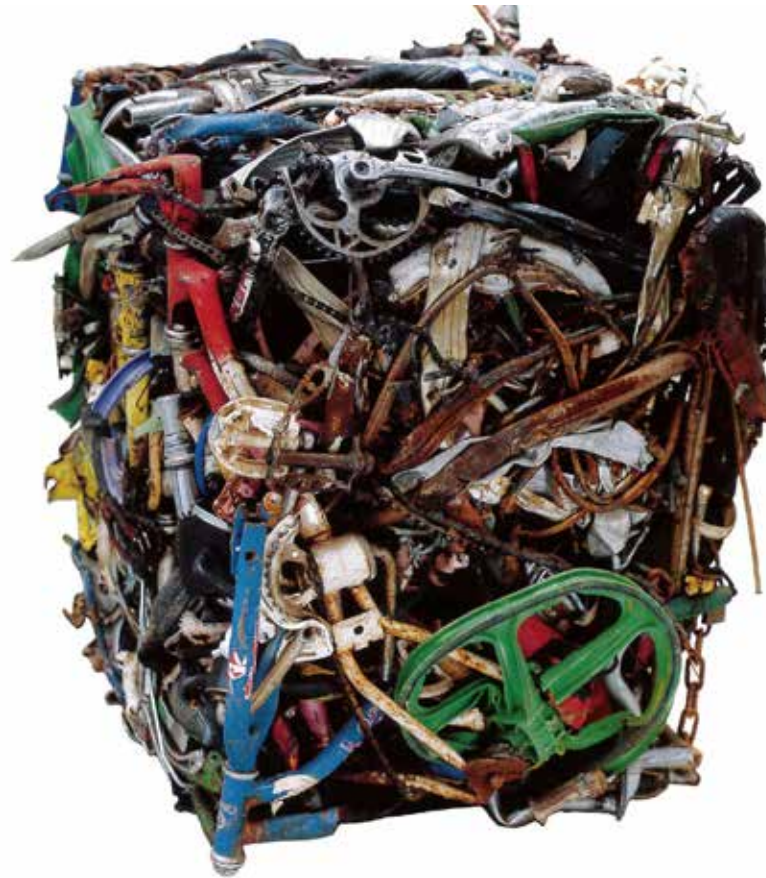
Thomas Hirschhorn

Too Too much

2010

Comprendere la quantità di rifiuti che possiamo produrre ed i loro effetti è sempre difficile, tutt'al più perché il sistema di "smaltimento" è progettato per scomparire alla vista dei più, facendoci perdere la sensazione delle dimensioni di ciò che viene buttato. Hirschhorn qui cerca di farci capire, a livelli estremi, quale sarebbe lo spettacolo che la quantità spropositata di lattine che utilizziamo potrebbe portarci davanti: riempi quindi una stanza per circa un terzo della propria altezza, anche se in alcuni punti arriva a creare cumuli che raggiungono il soffitto, e poi ci permette di camminarci sopra. Vuole quindi farci provare l'esperienza scomoda e alienante di camminare sui rifiuti, come se fossero ossa o resti di chissà cosa. In mezzo a tutto ciò, ci mostra anche dei manichini, vestiti con abiti e lingerie fatti sempre di lattine, sempre di scarti. Siamo invasi dai nostri rifiuti e non ce ne rendiamo conto.

Immaginare che i componenti di questo solido compresso una volta potessero essere delle biciclette funzionanti risulta, allo stato attuale, abbastanza difficile; ma così fu. Cesàr sceglie una tipologia di oggetti, di elementi, nella fattispecie delle biciclette, e poi le schiaccia, pressandole tra loro sino a formare questi solidi eterogenei: sostanzialmente si tratta del medesimo processo utilizzato per la compressione delle automobili arrivate a fine vita (non a caso Cesàr ne ha esposte molte), qui spostato sui velocipedi. L'artista, quindi, non prende solamente un oggetto della modernità ormai giunto alla fine del proprio ciclo vitale, per trasformarlo in opera d'arte, ma lo fa cambiandolo di forma e togliendogli ogni possibilità di farlo tornare allo stato precedente, comprimendo il tutto. Siamo quindi di fronte ad un'opera d'arte nuda e cruda, una scultura non scolpita e un dipinto non dipinto, poiché le colorazioni sono quelle originali dei componenti; Cesàr non fa altro che comprimere il tutto, esaltando le qualità degli elementi in un campo diverso da quello di appartenenza originale.



Cesàr

Compression de vélos

1990



Nancy Rubins

Our fluid friend metal

Gagosian Gallery, New York (Usa)

Siamo di fronte ad un'installazione site specific, realizzata quindi appositamente per questo spazio della Gagosian Gallery di New York, anche se è giusto precisare che non intrattiene un vero e proprio dialogo con lo spazio stesso, limitandosi quindi a sfruttarlo per espandersi senza interagirvi. Si tratta di una struttura informale che si sviluppa verso l'alto, come mossa da una forza che voglia espanderla nello spazio, composta da elementi eterogenei per forma e colore, accomunati però dal materiale con il quale sono realizzati: metallo. Si tratta di parti metalliche provenienti dalla discarica, unite tra loro in maniera da formare una struttura che sembri fluidificarsi nello spazio (da qui l'aggettivo "fluid" nel titolo).

Cosa esattamente siano le realizzazioni di Louise Nevelson ancora non è chiaro: potrebbero essere semplici sculture o dipinti tridimensionali; oppure ancora arredi inutilizzabili. È quindi impossibile, a mio parere, un'analisi metaforica e, comunque, la ricerca di un qualsiasi significato nascosto per quest'opera. Mi limiterò quindi ad un'analisi estetica: siamo di fronte ad una serie di nicchie, di profondità diverse tra loro, seppur la differenza non è mai così ampia, riempite con oggetti diversi l'uno dall'altro che sembrano provenire dalla quotidianità, scarti riportati alla vita. Il tutto è dipinto, in questo caso, di color oro, che come una patina riveste ogni parte dell'opera, annullando le specificità dei singoli oggetti dei singoli contenitori. Il loro cambio di destinazione, con conseguente ingresso nel mondo dell'arte, è reso vero ed effettivo proprio dalla distruzione della loro apparenza estetica originale.



Louise Nevelson

Royal tide IV

1960



Michelangelo Pistoletto

L'Italia riciclata

Venezia (Italia)
2012

L'Italia è la nazione che ospita la maggior percentuale di patrimonio artistico mondiale e molte grandi opere furono prodotte durante il periodo rinascimentale. Proprio a questo periodo allude Michelangelo Pistoletto con quest'opera: il significato è proprio quello di un nuovo Rinascimento da operarsi attraverso il riciclo e il riuso degli scarti della quotidianità. Un inno al riciclo, insomma. Si tratta di sagoma dell'Italia realizzata in legno e ricoperta di oggetti o parti di oggetti d'uso quotidiano, disposti uno sull'altro lungo tutta la penisola. L'opera, che fu esposta originariamente nel Giardino delle Vergini durante la Biennale di Venezia del 2012, è stata in seguito riadattata per essere esposta al Museo Tattile Statale d'arte Omero di Ancona: il riadattamento consiste nell'aver alzato l'opera da terra, passando da 20cm a 70cm, consentendo la fruizione comoda a tutti, comprese le persone affette da handicap.

L'opera è realizzata utilizzando parti di bicicletta, compresi i copertoni, e pennelli intrisi di vernice, il tutto incollato insieme, dopo aver dipinto alcuni elementi sulla tavola di fondo. Arman utilizza, quindi, elementi del quotidiano dell'artista e di qualsiasi individuo, mettendoli insieme, estrapolandoli dal loro contesto di appartenenza, la realtà, per portarli nel mondo dell'arte, elevarli ad opera d'arte. L'operazione potrebbe sembrare non dissimile da quella tipiche dei dadaisti, ma in questo caso non è una semplice conversione, come poteva accadere con *La Ruota di Bicicletta* di Marcel Duchamp: qui si tratta di creare una composizione a metà tra il dipinto, il collage e la scultura. Non è solo uno spostamento dalla realtà all'arte, ma vi è una sorta di "manomissione", di lavorazione, che le porta a diventare opera d'arte: sono oggetti usati, intrisi di realtà, che non terminano la loro vita in una discarica, ma finiscono su una tela per essere esposti nei musei.



Arman

Untitled (dalla serie "Cycles")

1994



Jean Tinguely

Heureka!

Zurichorm, Zurigo (Svizzera)
1964

Tinguely è divenuto famoso grazie alle sue sculture, che potremmo definire di "riciclo": questo perché, per la realizzazione, l'artista utilizza parti provenienti da diversi oggetti arrivati a fine vita, gettati nelle discariche e non più utilizzati. Riconoscere i singoli pezzi all'interno delle opere non è impresa facile, soprattutto perché la nuova forma e funzione sono create proprio per far sì che il pezzo sia difficilmente collegabile alla propria funzione originale. Quest'opera, in particolare, è ufficialmente riconosciuta come la prima pubblica dell'artista: si tratta di una macchina cinetica assolutamente inutile, come tutte le opere in movimento di Tinguely. Non ha scopo e, quindi, il titolo "Heureka!", ossia "Ho trovato!" è da leggersi in chiave ironica, poiché non si è scoperto nulla di nuovo con questa scultura, tutt'altro, vista la sua assoluta inutilità.

Mutonia è un insieme di opere che, però, si può quasi considerare un'opera d'arte a sé: si tratta di un museo a cielo aperto che allo stesso tempo è anche la casa di questo gruppo di artisti, nonché il loro laboratorio. È come se avessero fatto scelto di rappresentare la propria vita. Quelle che invece sono ufficialmente riconosciute come opere sono le loro sculture, alcune cinetiche, altre no, che vengono ricavate dai rottami custoditi nel loro laboratorio, che è poi a tutti gli effetti una discarica. Si dedicano quindi all'assemblaggio dei rottami per creare sculture a volte anche di grandi dimensioni e, cosa quantomeno anomale, dei mezzi di trasporto che utilizzano anche nelle loro esibizioni pubbliche, perfettamente funzionanti e creati sempre con pezzi di scarto. Mutonia è un museo del riciclo non solo come arte, ma come vero e proprio modo di vivere.



Mutoid Waste Company

Mutonia

Santarcangelo di Romagna, Rimini (Italia)



Tejo Remy

Rag chair

Droog Design
1991

Droog Design ha reso questa creazione di Remy una vera e propria icona del design sostenibile in epoca contemporanea. Si tratta di una poltroncina, senza braccioli, composta solamente da stracci e stralci di stoffa impilati e tenuti insieme da fasce in tessuto strette in maniera così forte da impedire agli elementi di muoversi. Ovviamente questo consente di sostituire e inter-scambiare gli stralci tra loro nel caso si consumino o si volesse semplicemente cambiarne l'apparenza. Ogni pezzo è diverso dall'altro, poiché diversa è la composizione degli elementi: essendo eterogenei tra loro, è impossibile mantenere la medesima disposizione per ogni pezzi prodotto.

Quando si pensa ad una cassetiera, si pensa ad un arredo ordinato, con i cassetti disposti in maniera ponderata e facilmente utilizzabile, magari seguendo un'unica linea stilistica. Non è questo ciò che si ha davanti guardando l'opera di Tejo Remy prodotta da Droog Design: si tratta di una serie di contenitori messi insieme in equilibrio apparentemente abbastanza precario, tenuti uniti tramite una cinghia molto stretta che li mantiene compressi. Non importa l'omogeneità e non importa l'origine dei cassetti: l'unica cosa che conta è quella di ridurre gli scarti dei mobili usati per renderli un arredo nuovo, dove ogni pezzo è diverso dall'altro, unico, nonostante la modesta provenienza dei diversi elementi.



Tejo Remy

Chest of Drawers

Droog Design
1991



Dan Peterman

Villa Deponie

2002

Bressanone (Italia)

Peterman pone l'attenzione sul problema dei rifiuti, problema da non sottovalutare in una società così concentrata a consumare e così poco a cosa fare di ciò che abbiamo utilizzato. La "costruzione", che egli definisce simbolicamente villa, è realizzata interamente con scarti di materiale plastico ridotti in pezzi piccoli, ma non eccessivamente, compattati tra loro per mantenere la forma: si tratta di un riparo 100% sostenibile e, evidentemente, riciclabile, il che lo rende perfettamente in linea con i pensieri ecologisti che si sono sviluppati parallelamente al pensiero prettamente consumista che domina il mondo. Non è ben chiara l'utilità che potrebbe avere una costruzione di una tale forma, ma sicuramente il processo potrebbe divenire interessante per alcuni tipi di oggetti (esempio le casette per i bambini) che richiedono l'utilizzo del materiale plastico per la propria realizzazione.

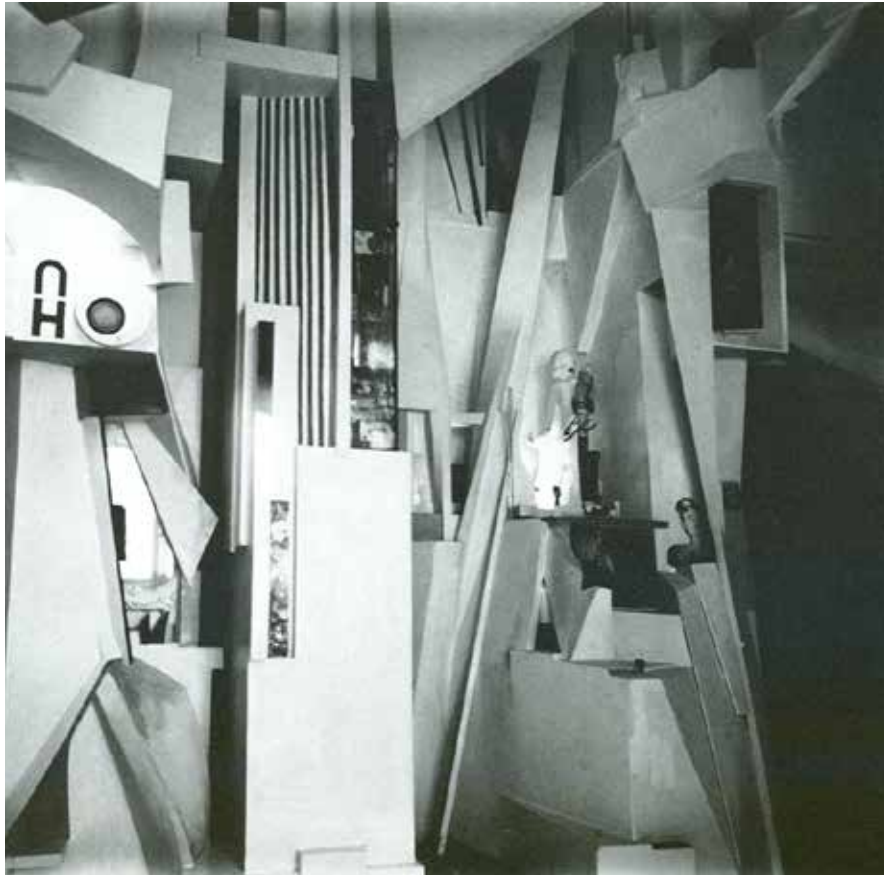
Mattoni composti dall'impacchettamento di vestiti dismessi, tutti delle stesse dimensioni, impilati l'uno sull'altro "a secco" a formare un piccolo riparo. Una vera e propria casa riciclata, tenuta insieme con sistemi di fissaggio semplici, ma che ovviamente si limita ad essere una mera operazione fine a se stessa, vista la grande quantità di problemi che presenterebbe una sua effettiva realizzazione. Ma quest'operazione così semplice pone l'accento anche su un'altra questione centrale della società contemporanea: quella della quantità di rifiuti che viene prodotta. Se infatti ci fermiamo a riflettere sulla quantità di vestiti utilizzata per realizzare questi mattoni, che purtroppo non ci è nota ma si può facilmente immaginare sia una cifra elevata, ci rendiamo conto che il nostro quotidiano è impregnato di oggetti dai quali ci separiamo senza pensare assolutamente a come potrebbero essere riutilizzati, non necessariamente dalla noi stessi, ma magari da qualcun altro che sappia come fare.



MVRDV

House of clothing

Milano (Italia)
2008



Kurt Schwitters

Merzbau

Hannover (Germania)
1923-37

Il Merzbau è un'opera così variegata e complessa che è persino difficile definirla: non è solo una scultura e non è assolutamente un dipinto. Fu realizzata utilizzando oggetti e cose che Schwitters trovava per strada, veri e propri rifiuti gettati a terra e ricomposti insieme; la forma dell'opera è data dal momento, poiché si sviluppò in tutta l'abitazione dell'artista senza un vero progetto dietro, ma semplicemente secondo le impressioni e le sensazioni di quel preciso istante. Inoltre, vi furono ricavate delle nicchie all'interno per far sì che ogni ospite dell'artista potesse lasciare qualcosa di sé da conservare, fosse esso un capello o un piccolo oggetto. È quindi una struttura intrisa di realtà, di quotidianità, ne è formata per intero in maniera inscindibile: non è più la realtà che entra nella arte, che si fa opera, ma è la realtà da forma all'opera, che è l'opera stessa, il trionfo del quotidiano e delle piccole cose. L'opera fu sfortunatamente distrutta durante la Seconda Guerra Mondiale da uno dei numerosi bombardamenti che interessarono il territorio tedesco e limitrofo, e fu ricostruita più volte in diverse parti del mondo, senza mai però, riuscire a rendere l'idea della realizzazione originale di Schwitters: un'opera unica e irriproducibile.

Il progetto fotografico si è sviluppato in tre città diverse, indicate chiaramente nel titolo, per mostrare come la globalizzazione, in alcuni casi, sia riuscita ad annullare le identità non solo del singolo, ma di un'intera società. In questa serie, in particolare, si è concentrato sul vestiario maschile, nella fattispecie, le magliette a righe: in tutto il mondo, da occidente a oriente, queste magliette sono utilizzate e sono non molto dissimili tra loro. Ma dove finisce, quindi, l'identità del singolo, quando le magliette a righe finiscono per uniformare le persone di tutto il mondo? Forse non saranno le magliette a righe a soffocare le tradizioni, ma osservando tutte le centinaia di foto della serie, ci si rende conto che la globalizzazione ha colpito diversi stili dell'abbigliamento, togliendo in modi diversi il potere di formazione dell'identità.



Hans Eikelboom

Paris, New York, Shanghai

2007



Si tratta di un lavoro che consta di centinaia di foto e si concentra sulla massificazione della produzione nel settore dell'abbigliamento. L'accento è posto, in questa serie particolare, sulle felpe che notiamo essere di colori simili ma differenti, e desumendo che anche i modelli siano differenti: nonostante ciò ci appaiono tutte uguali, come se non ci fosse differenza tra l'una e l'altra. Ci porta quindi a riflettere su come l'apparente differenza che crediamo esserci tra un prodotto e l'altro di quelli che acquistiamo, in realtà non venga poi sempre percepita una volta che ci "mescoliamo" nella massa. Siamo tutti uguali nel nostro tentativo di essere diversi, perché è così che ci vogliono i produttori, perché molto più facili da gestire e controllare.

Ari Versluis & Ellie Uyttenbroek

nr. 124 (dalla serie The Invisible Men)

2009

L'arte delle performance non è esente dal prodigarsi per la denuncia sociale e non lo sono i giovani universitari della scuola di San Paolo: in questa opera hanno deciso di bendarsi e cospargersi di color oro, simbolo di ricchezza e sfarzosità; impugnando borse del medesimo colore, si sono recati in diversi centri commerciali per dimostrare come il bisogno di consumare renda ciechi di fronte ai veri bisogni. Siamo così convinti di aver bisogno di ogni singola cosa che compriamo, che dimentichiamo di quali e quante di quelle cose abbiamo veramente bisogno. Una folla di persone vestite in modo diverse ma formate una massa di individui indistinguibili perché tutti dipinti in modo uguale, spinti dallo stesso bisogno di spendere e acquistare e possedere. A rendere ancora più paradossale l'immagine, collegandola all'alienazione in maniera inscindibile, è la reazione della folla: tutti di loro piuttosto che soffermarsi ad osservare con i propri occhi ciò che accade, cogliendone il significato, preferiscono guardare tutto dall'occhio del telefono, della fotocamera, dell'oggetto di consumo tecnologico.



School of Communication and Art of Sao Paulo

Blind Ones

2013



Davide Luciano

Sheep Nation

2013

Si tratta di un progetto fotografico che traduce visivamente il concetto del “gregge di pecore”, spesso associato alla società quando si parla di massificazione e standardizzazione. L’artista trasforma tutti, uomini e donne, in esseri con il viso simile a pecore, tutti vestiti nel medesimo modo, intenti a fare le stesse cose. Utilizzando un metodo abbastanza elementare e scontato, Luciano riesce a far capire le conseguenze, forse estremizzate, della globalizzazione e della standardizzazione dei consumi, che inevitabilmente coinvolgono i comportamenti, portando le persone ad agire esattamente come il gregge richiede di essere, annullando la propria identità per alienarla a quella della massa.

Individuo

*“Ciascuno di noi si sente al centro del mondo ed è il centro del mondo.
Dunque il centro del mondo è dappertutto e cioè in nessun luogo”*

Friedrich Nietzsche



4.1

Mark Lascelles Thornton
The Happiness Machine
2014



4.2

Pascale Martine Tayou
Many Many People
2011



4.3

Do Ho Suh
High School Uniform
1997



4.4

Tetsuya Ishida
Prisoners
1999

Ordini/Imposizioni

Nonostante le democrazie siano ormai la forma di governo più diffusa al mondo, esistono ancora paesi dove i cittadini sono sottoposti a regime totalitari spacciati per governi regolarmente eletti e democratici. Essere sottoposti ad un regime oligarchico significa non avere potere decisionale, dover rispettare alla lettera tutte le imposizioni senza poter fare un minimo sgarro, pena, molto spesso, l'ergastolo o la morte. Riprendendo brevemente il discorso del capitolo precedente, vi è un ordine al quale tutti siamo sottoposti, quello imposto dai media in maniera subdola, di essere tutti il più simili possibili, così da poter essere facilmente catalogabili e controllabili, esattamente come merci in un centro commerciale. Il grande disegno a mano libera di Mark Thornton (4.1) ci rappresenta così, tutti prigionieri di questa macchina della felicità che sforna prodotti tutti identici, comandati da chi risiede nei bei palazzi simbolo dell'architettura che fanno da sfondo.

Ma, ad essere sinceri, il sistema consumistico non è il peggior oligarca che si possa avere, come non lo è la routine, che è pure una fonte di alienazione importante di questi tempi. Quest'ultima fa sì che la persona sia succube non degli ordini imposti da altri – o almeno non solo – bensì da quelli autoimposti, dati dal lavoro e dalle abitudini acquisite durante la propria vita, che ci rendono, in un certo senso, prevedibili. L'agenda sempre piena di impegni, puntellata da un'infinità di spilli come ce la rappresenta Pascale Martine Tayou (4.2), ci porta a compiere sempre le medesime azioni.

Nulla è però alienante come l'ordine che arriva dall'alto dello Stato e la situazione sembra essere particolarmente grave in Oriente, soprattutto osservando le opere degli artisti cinesi, coreani e giapponesi: Do Ho Suh, ben noto anche al governo coreano, non ha mai nascosto la propria contrarietà verso alcuni atteggiamenti dello Stato e ne ha sempre fatto il tema principe della propria arte. Nella fattispecie, la sua installazione *"High School Uniform"* (4.3) pone l'accento sulla situazione dell'educazione, che imponendo agli studenti un codice di abbigliamento rigido ed uguale per tutti, priva questi della loro identità e delle loro proprietà uniche, ma non è l'unico: anche Tetsuya Ishida (4.4), giapponese, si sofferma sulla questione della soppressione delle specificità, arrivando addirittura a mostrarci i ragazzi come tutt'uno con l'edificio scolastico; Wang Qinsong (4.5) ha invece voluto soffermarsi sui carichi di lavoro durissimi, che impediscono agli studenti di vivere l'età scolastica in maniera serena, seppur impegnata.

La questione dell'ordine, inteso come imposizione, è evidente anche nell'ambito della censura che molti paesi applicano, basti pensare che in Cina Facebook non esiste, avendo essi il proprio social network "nazionale", Weibo; stesso discorso vale per l'informazione: cercare piazza Tienanmen sul browser cinese Bai-du non ci darà come primo risultato le rivolte avvenute diversi anni fa in quel luogo, bensì la storia del luogo, la collocazione geografica. Purtroppo anche i paesi a maggioranza islamica non vivono situazioni diverse, basti vedere le azioni armate dell'I.S.I.S. che punta a far soccombere il mondo intero, adeguandolo ai propri canoni ed eliminando ogni traccia di cultura infedele, anche distruggendo opere d'arte millenarie (4.6).



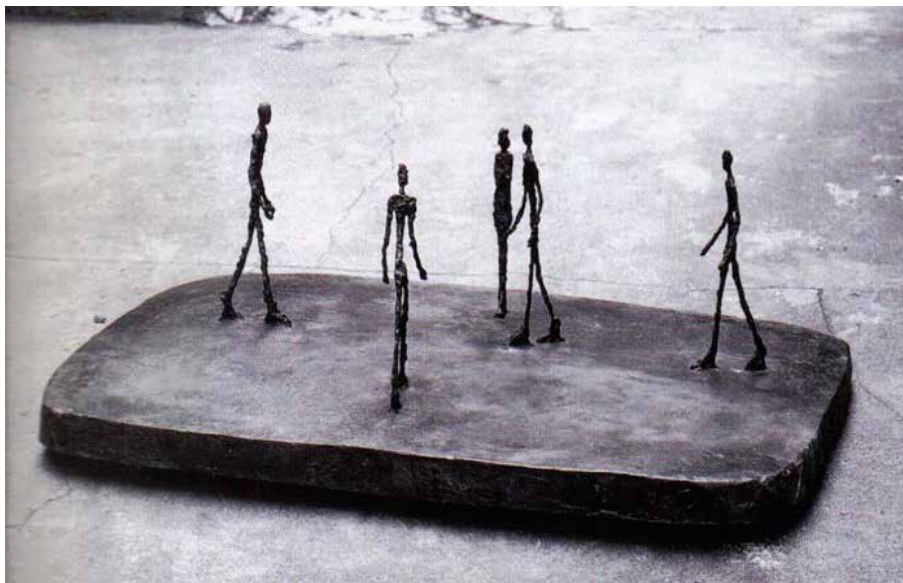
4.5

Wang Qinsong
Follow you
2013



4.6

Miliziano dell'ISIS intento a distruggere a martellate un viso scolpito nel sito di Hatra, Iraq, patrimonio dell'UNESCO devastato dal califfato islamico.



4.7

Alberto Giacometti
Piazza
1947-48



4.8

George Seagal
Three Figures, Four Benches
1979

L'Altro

Bauman, così come Magatti, hanno più volte posto l'accento sulla difficoltà che l'uomo moderno ha nella relazione fisica con l'Altro. Parlo di relazione fisica, aggiungendo un aggettivo alle loro affermazioni, perché il mondo digitale è ricco di sistemi che ci pongono in relazione con l'Altro: basti pensare ai Social Network, al successo dei siti come Chat Roulette, tutti metodi per conoscere anche sconosciuti, dai quali siamo però protetti dallo schermo, che ci fa sentire sicuri, contrariamente a quanto accade nella realtà. Perché qui, come dice Bauman, l'Altro è chiunque: dal vicino allo sconosciuto totale, tutti potrebbero essere molestatori, malintenzionati, oppure persone qualunque. Ma il beneficio del dubbio, la diffidenza, ci giustifica nel nostro tenere lontano chiunque ci appaia come minaccia al nostro Io, che si pone al di sopra di tutto e tutti.

Da questa indifferenza nasce il nostro atteggiamento individualista anche nei luoghi pubblici, che condividiamo con miriadi di sconosciuti con i quali non entriamo in contatto, non perché non si possa, ma perché non se ne ha volontà, si ha paura. Già nel 1947-48 Giacometti aveva individuato questo atteggiamento nella sua *"Piazza"*(4.7), ed eravamo ben lontani dall'era iper-tecnologica e individualista che stiamo vivendo oggi, eppure il fenomeno era già presente. E solo una trentina d'anni dopo George Segal (4.8) porto alla luce la situazione anche negli spazi di prossimità, come le panchine, sulle quali ci capita di sedere vicino a sconosciuti dei quali non vogliamo sapere nulla: in questo caso lo spazio dell'Altro è occupato da sculture che rappresentano i nostri atteggiamenti ma che, al contempo, ci tolgono l'impaccio della comunicazione. Juan Munoz, invece, preferisce farci percepire la sensazione di essere l'Altro, in prima persona, facendoci circolare in uno spazio dominato da figure tutte simili tra loro che sembrano intente a sostenere discorsi tra di loro, ma in un mondo dentro il quale non possiamo entrare e che ci fa sentire profondamente a disagio (4.9). L'Altro, come Munoz vuole farci notare, non è necessariamente l'estraneo, lo sconosciuto: può anche essere una parte di noi. Una parte che, però, non percepiamo e che diviene reale quando ci si trova in una situazione disagiata, che non sentiamo nostra; è quella parte alla quale deleghiamo i comportamenti e le responsabilità, che ci comanda, e alla quale, come fa l'uomo di Martin Castro (4.10), ci inginocchiemo, sperando in un'illuminazione che ci permetta di continuare la nostra vita in maniera agevole; ma questo non accadrà.

Cosa succede quando sono sì io ad essere l'Altro, ma anziché percepirlo, posso proprio vederlo? Prendiamo l'opera *"Present, Continuous, Past(s)"* di Dan Graham (4.11): l'opera registra i miei movimenti e me li ripropone in ritardo, permettendo di vedere me stesso nello schermo, ripetuto infinite volte, creando un corto circuito mentale che mi porta a non volermi riconoscere con quell'immagine; rivedere se stessi e le proprie azioni è uno dei metodi che ci porta a non riconoscerci, perché non siamo abituati a vedere noi stessi da una prospettiva che non sia quella in prima persona.

Un cenno particolare va dedicato alla situazione della donna, che è sicuramente particolare in molti paesi. Non mi riferisco solamente a pesi considerati del Terzo Mondo, oppure a quelli medio-orientali, dove sappiamo che la legge islamica non considera le donne alla pari



4.9

Juan Muñoz
Many Times
1999



4.10

Martin Castro
Between Spaces
2014



4.11

Dan Graham
Present Continuous Past(s)
1974



4.12

Chiara Mazzocchi
Human Alienation
2011



degli uomini; faccio riferimento anche a nazioni molto sviluppate, come gli USA e, fino a qualche decennio fa, anche l'Italia, in particolare il meridione, era solito considerare le donne come inferiori, dedite alla sola cura dei figli e della casa. Proprio alla situazione italiana, ma non solo, visto che il video è stato realizzato a Berlino, fa riferimento l'opera di Chiara Mazzocchi (4.12), dove l'indumento tipico femminile, il collant, diventa uno strumento di costrizione che impedisce alla donna di sentirsi libera, rendendola schiava dei doveri di coppia e di quelli della casa. Betty Friedan nel suo libro *"La mistica femminile"*, ha analizzato la situazione americana, arrivando a sostenere che le casalinghe siano ormai in preda alla disperazione: questo perché negli anni si sono sempre più chiuse all'interno delle loro abitazioni, relegandosi autonomamente in una sorta di campi di concentramento, delle prigioni private dalle quali ora cercano di scappare in tutti i modi. Guardando la serie fotografica di Francesca Woodman (4.13) è chiaro che la scrittrice non sia l'unica a pensarla così in merito alle donne americane; mentre Shadi Ghadirian (4.14) ci dimostra come nel Medio Oriente la situazione sia pressoché identica, se non più grave, tanto che le donne delle sue foto sono identificate dagli oggetti del loro quotidiano casalingo.

Sicuramente è importante vedere come, ad esempio, la Cancelliera tedesca sia una donna, seppur con la tempra di un uomo, come Angela Merkel; come è altrettanto importante vedere l'importanza che le donne stanno ricoprendo all'interno del governo italiano, dalla presidentessa della Camera Boldrini, alle segretarie di partito come Giorgia Meloni, i ministri come Beatrice Lorenzin, Maria Elena Boschi, ecc.; l'America stessa sembra seguire la direzione suggerita dalla Friedan, tanto che Hillary Clinton si è candidata alla corsa per le elezioni presidenziali nel 2008, dopo essere stata senatrice dal 2001 al 2009, e si ricandiderà per quelle del 2016. Il ritratto è quello di una donna che esce dal guscio reclamando il proprio posto nel mondo, trovando posizioni di potere e dimostrando di poter competere alla pari con gli uomini.

Infine vi è un ultimo tasto da toccare, sicuramente uno dei più delicati, ossia quello che riguarda la gioventù. È giusto premettere che non tutti i giovani sono come quelli che descriverò, poichè spesso si cade nell'errore di generalizzare in maniera eccessiva.

Introduco l'argomento prendend in prestito i giovani inglesi ritratti da Danny Boyle nella sua pellicola *"Trainspotting"*(4.15), un capolavoro crudo ma veritiero: il discorso si potrebbe espandere oltre la Manica e gli oceani, perché la loro è una scelta dettata dalle condizioni della modernità. I ragazzi non si sentono parte del gregge contemporaneo e decidono, di darsi ad una vita di eccessi, rinunciando alle tecnologie per crearsi un mondo tutto loro, fatto di alcool e droghe. Ed è qui che si tocca il tema spinoso: le droghe. Sappiamo bene come dagli anni '90 ad oggi il consumo di droghe si sia impennato vertiginosamente, anche grazie all'ascesa di sostanze nuove e sintetiche, come LSD, Ecstasy, Metanfetamine e moltissime altre. Perché riscuotono questo successo? I motivi non sono semplici e sono sicuramente moltissimi: alcuni vi arrivano passando per la marijuana e le varie erbe, ma non credo sia corretto dire che lo spinello porti necessariamente allo sniffare coca o all'eroina in vena; credo sia semplicemente un accelerante di un processo insito nell'individuo stesso, una curiosità che potrebbe derivare da un disagio o, altre volte, dalla noia. Difficile immaginare come ci si possa annoiare in un mondo dove si ha tutto, ma sembra capitare.

Non sono un sociologo né uno psicologo, non è quindi mio compito approfondire l'argomento, ma ho ritenuto necessario fare un breve accenno anche a questa tipologia di alienazione, quella che viene fisicamente esperita e volontariamente ricercata da chi vuole scappare da questo mondo, sperando in un conforto da qualsiasi altra parte.



4.13

Francesca Woodman
House Series
1976



4.14

Shadi Ghadirian
Like everyday
2000-2001

4.15

Danny Boyle
Locandina tratta dal film *Trainspotting*
1996



4.16

Botto & Bruno
Colours & the kids II
2009



4.17

Ron Mueck
Untitled (Boy)
1999

L'Altrove

Da chi cerca rifugio in un altro da sé, a chi lo cerca in un Altrove da qui: non con l'uso di sostanze stupefacenti come in *Trainspotting*, che hanno il potere di portare verso l'Altrove proiettando in un Altro da sé, ma semplicemente nella musica, nella pura immaginazione; questo è ciò che fa il teenager ritratto dagli artisti Botto e Bruno (4.16), che lo collocano in una zona abbandonata per la quale non è difficile comprendere i motivi che lo spingono a rifugiarsi in un qualunque altro posto, seppur falso e passeggero.

Del rapporto tra individuo e città parleremo in dettaglio più avanti, ma è sicuro che tutto intorno a noi è cambiato ed esistono situazioni di vita che spingono la persona a voler scappare, a rifugiarsi da qualsiasi altra parte che non sia l'hic et nunc. Questo accade anche perché, con le città che crescono anche e soprattutto in altezza, visti i grandi palazzi che ormai invadono ogni città del mondo, l'uomo comincia a sentirsi piccolo, insignificante anche di fronte a ciò che è una sua costruzione: vi è una sorta di complesso di inferiorità nei confronti di ciò che abbiamo realizzato. Figurazioni come quella di Ron Mueck (4.17) e di Jean Francois Fourtout (4.18) assumono senso proprio in questa ottica: sono persone che si sentono schiacciate, oppresse dal peso della modernità e delle sue manifestazioni. Persone che non si sentono parte di questa società né di queste città, come se fossero invisibili, come se ci fossero solo fisicamente, ma il loro spirito e la loro mente fosse da tutt'altra parte: questo vuol dirci Pol Hubeda Hervas (4.19), lasciando solo l'ombra e le scarpe della persona, a rappresentarne la fisicità, ma facendo scomparire tutto il resto.

Come fuggire da tutto ciò? Non esiste una soluzione univoca, e sicuramente molti di noi non vogliono saperla, poiché l'ignoto è meno sicuro della sicurezza che ci dà la massa e il conosciuto. Ma qualcuno ci ha pensato: Simona Rota (4.20) ha provato ad immaginare nuovi modi di vivere lo spazio casalingo, o meglio di rifuggirvi, per scappare dalla ripetitività del quotidiano; Miru Kim (4.21), invece, è convinta che si debba tornare allo stato brado. Per riscoprire un contatto nuovo ed autentico con la città, ha pensato di spogliarsi delle apparenze e visitare le zone abbandonate, dimenticate, nascoste, delle città, alla ricerca di una memoria perduta che possa permetterle di ritornare al mondo reale con una rinnovata capacità di vederlo e viverlo.



4.18 4.19

Jean Francois Fourtout
Mes Maisons
2007



Pol Hubeda Hervas
I'm not here
2013

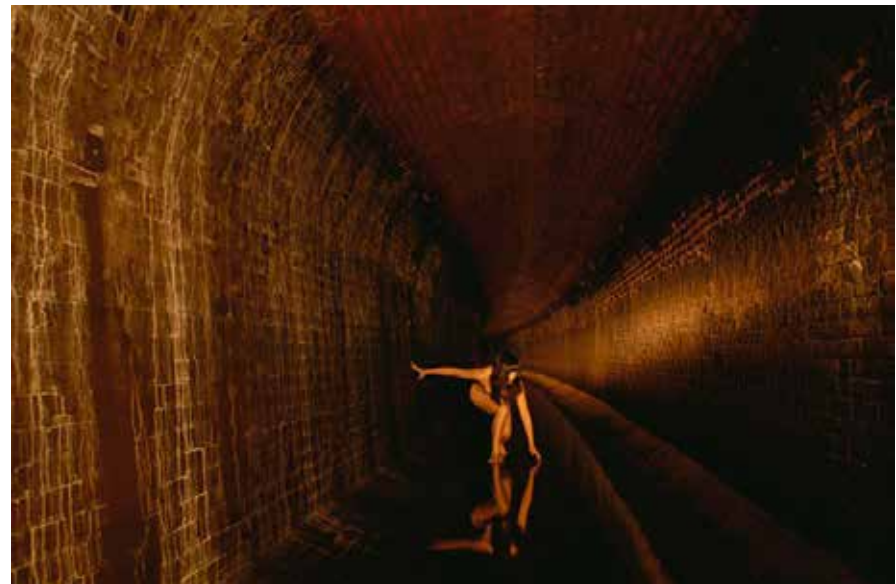
4.20

Simona Rota
Big Exit
2009



4.21

Miru Kim
Naked City
2010



Abitare 2.0

Un individuo sempre più solo e solitario, sempre più individualizzato, ha necessariamente bisogno di nuovi spazi dove vivere e abitare. Non è quindi un caso che architetti e designer abbiano cominciato a pensare a prendere sul serio questa problematica, cercando di risolverla in diversi modi. In paesi come il Giappone, però, le necessità hanno dato vita a soluzioni il cui vero progettista è ignoto, come molti oggetti di uso comune per altro: i capsule hotel (4.22) sono ormai entrati nella quotidianità dei giapponesi come soluzione per chi si ritrova, uscendo tardi dai luoghi di lavoro, a non avere più mezzi circolanti per tornare a casa. Questi cubicoli permettono di riposare, in tutta tranquillità, e potersi svegliare il giorno successivo già pronti per tornare a casa o recarsi al lavoro; non si può certo dire che siano luoghi dove sostare a lungo, ma hanno lo spazio sufficiente per girarsi durante il sonno, nulla di più.

Ben prima che l'uomo cominciasse ad essere fortemente individualizzato come lo è ora, nasceva in Giappone la Capsule tower di Nakagin (4.23), luogo realizzato con abitazioni prefabbricate contenenti il necessario alla sopravvivenza di una ed una sola persona: cucina, camera da letto e zona giorno si configurano tutti in un unico ambiente, mentre rimane a sé solamente il bagno. Si tratta dei primi esempi di abitazioni effettivamente realizzate per i "single", se così vogliamo chiamarli.

Non è tutto oro quello che luccica: il progressivo rimpicciolimento delle abitazioni ha portato qualcuno, in Cina, a pensare di poter estremizzare questa situazione per trarne un enorme ritorno economico: le foto (4.24) che l'associazione So.C.O. ci propone sono scioccanti e ritraggono abitazioni di non più di 15mq che ospitano dal singolo studente alla famiglia di quattro persone. Questa situazione nasce dopo la costruzione di alcuni giganteschi palazzi che dovevano essere ad uso abitativo ed hotel, ma che non hanno riscosso il successo sperato. Questo ha portato diversi imprenditori ad acquistarli e frazionare ulteriormente le abitazioni, raddoppiano o forse addirittura quadruplicando i guadagni, senza curarsi in alcun modo delle condizioni di vita all'interno. Ovviamente, queste abitazioni sono pensate per essere affittate a persone in forte difficoltà economiche, che preferiscono un tetto sulla testa, seppur minuscolo, alla strada.

Spostandoci nel campo della sperimentazione nell'ambito delle arti e del design, gli esempi sono infiniti poiché questo argomento lascia uno spazio di progettazione ampio ed in continua evoluzione. Una delle più significative realizzazioni è di un designer-artista forse meno noto ai più ma che ha inciso profondamente su questo tema: sto parlando di Absalon. Deceduto quando ancora all'inizio della carriera, ha lasciato questi lavori (4.25) come eredità: una serie di cellule abitative, in forma di prototipo, pensate per essere abitate da un singolo con gli arredi che sono quasi parte integrante della struttura stessa. Non sono state pensate per poter essere unite, anche perché le forme sono così diverse da rendere l'operazione realmente ardua; non a caso Absalon le pensò per città diverse, anche se non è chiaro cosa unisca la cellula alla città, visto che non sembrano esserci legami evidenti tra l'una e l'altra.



4.22

Alcune capsule di un Capsule Hotel giapponese



4.23

Kisho Kurokawa
Nakagin Capsule Tower
1970-72
Tokyo (Giappone)



4.24

SoCO, Society for Community Organization
2013



4.25

Absalon
Cellules d'habitation
1993

Vi è poi chi, come Andrea Zittel, ha pensato ad un'unità abitativa da collocare in zone impervie da raggiungere o da utilizzare nelle situazioni di emergenza, così che possa essere costruita velocemente e fornire un riparo sicuro per brevi periodi (4.26). Allan Wexler, invece, ha estremizzato il senso di "casa e arredo a misura d'uomo": ha infatti realizzato un muro dentro il quale è possibile sedersi ed esservene inglobati, proprio per sentirsi circondati e protetti dall'architettura (4.27).

Ma la sperimentazione a volte diviene realtà, ed è il caso dell'abitazione realizzata in Polonia dal collettivo Centrala (4.28): lo scopo di questa casa è quello di riempire i vuoti nelle città polacche, ma non solo, inserendosi negli spazi ristretti tra i palazzi, occupandoli e permettendo di vivere in residenze dallo spazio ristretto e sviluppato interamente in verticale. Chissà che questa idea non possa essere esportata, per diventare magari residenze economiche per turisti o, comunque, per essere abitate per brevi periodi.



4.26

Andrea Zittel
A-Z 2001 Homestead unit II
2001



4.28

Centrala Architects
Keret House
2011
Varsavia (Polonia)



4.27

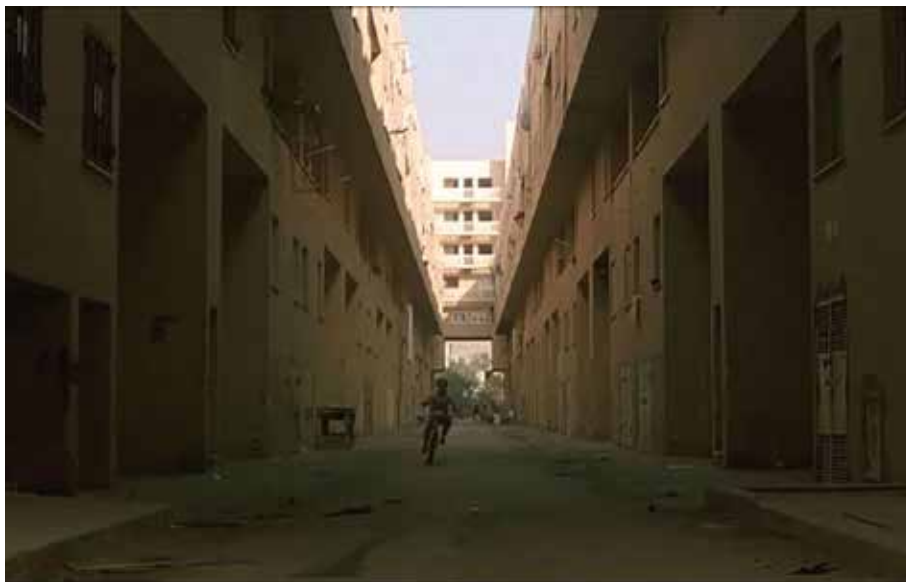
Allan Wexler
Wall, I want to become architecture
2003

Uomo e città

Ad un nuovo uomo corrisponde un nuovo modo di abitare e, conseguentemente, nuove città. L'avvento del metallo come materiale da costruzione ha rivoluzionato gli skyline cittadini, portando alla costruzione di palazzi sempre più alti. Ma non è questo un problema delle nuove città; il vero problema sorge dalla contrapposizione tra i nuovi quartieri, iper-moderni e pieni di ricchezze, e quelli delle classi più povere, relegati in periferia e lasciati in balia di loro stessi. La caratteristica principale di questi quartieri è quella di essere chiusi in se stessi, come se fossero delle città a parte, dove i contatti con l'esterno non solo sono tagliati, ma non sembrano nemmeno particolarmente graditi; come graditi sono anche gli ospiti estranei al quartiere. Esempi di questo tipo ne abbiamo in tutto il mondo: dallo Zen (4.29) alle Vele (4.30), rispettivamente a Palermo e Napoli, passando per l'ormai defunto Pruitt Igoe (4.31) del Missouri. Un caso eclatante è il Kangbashi District (4.32) in Cina, costruito nel deserto di Ordos per ospitare un milione di persone, ma che nel 2011 ancora ne ospitava 300 mila: il panorama era, ed è tutt'ora, quello di una città fantasma, pressoché disabitata.

Si potrebbe parlare di non luogo anche in questi casi, seppur la definizione di Marc Augè faceva riferimento soprattutto ai centri commerciali, le piazze, le aree di sosta, ecc. tutti quei luoghi non destinati all'abitazione, bensì al transito temporaneo e, in un certo senso, ostili alla stabilità e alla possibilità di dimora. Si potrebbe quindi parlare di *luoghi vuoti*, termine coniato da Bauman, che ne ha parlato definendoli come luoghi vuoti non perché effettivamente privi di elementi, ma perché senza significato; sostiene inoltre che la vacuità sia negli occhi di chi guarda, e questo porrebbe un problema non irrilevante nell'applicare tale definizione a questi luoghi: si tratta di spazi che costituiscono l'intera vita per chi li abita, ma che scoraggiano l'ingresso allo straniero che, quindi, toglie ogni parvenza di significato da quei luoghi, rendendoli vuoti. Sono luoghi perché si configurano come fisicamente presenti, abitati dall'uomo e transitabili, utilizzabili a scopo di dimora, contrariamente ai non luoghi; vuoti perché nascono per porre una parvenza di soluzione al problema della mancanza di risorse di alcune famiglie per l'acquisto di una casa, ma che divengono delle sorti di prigionie che scoraggiano l'ingresso a chiunque vi passi vicino.

Una delle caratteristiche che rende immediatamente riconoscibili questi luoghi è la ripetizione seriale: si potrebbe quasi pensare che non siano solo gli oggetti ad avere avuto vantaggi da questo sistema. Quello che notiamo nella maggior parte dei quartieri periferici europei, ma anche in diversi complessi abitativi americani, è che la medesima tipologia edilizia e la medesima forma estetica vengono ripetute per tutta la grandezza dell'area, provocando un senso di straniamento dato dalla perdita dell'orientamento: le case sono tutte uguali, le vie sono tutte uguali e risulta quasi impossibile, per uno straniero, muoversi agevolmente. Tutto ciò, ovviamente, non può che provocare un abbassamento radicale dei costi per il costruttore, massimizzando i guadagni.



4.29

Vista di uno dei vicoli che si aprono all'interno del quartiere palermitano Zen, progettato da Vittorio Gregotti



4.30

Vista di una delle Vele di Napoli: è evidente il degrado della struttura, nonostante la presenza di comodità come la piscina e gli ombrelloni

4.31

Foto d'epoca di uno degli edifici del complesso Pruitt Igoe, quando già versava in condizioni precarie



4.32

Il settore caratterizzato dagli alti palazzi del quartiere Kangbashi, a Ordos, Cina, con la strada principale deserta

Casi studio



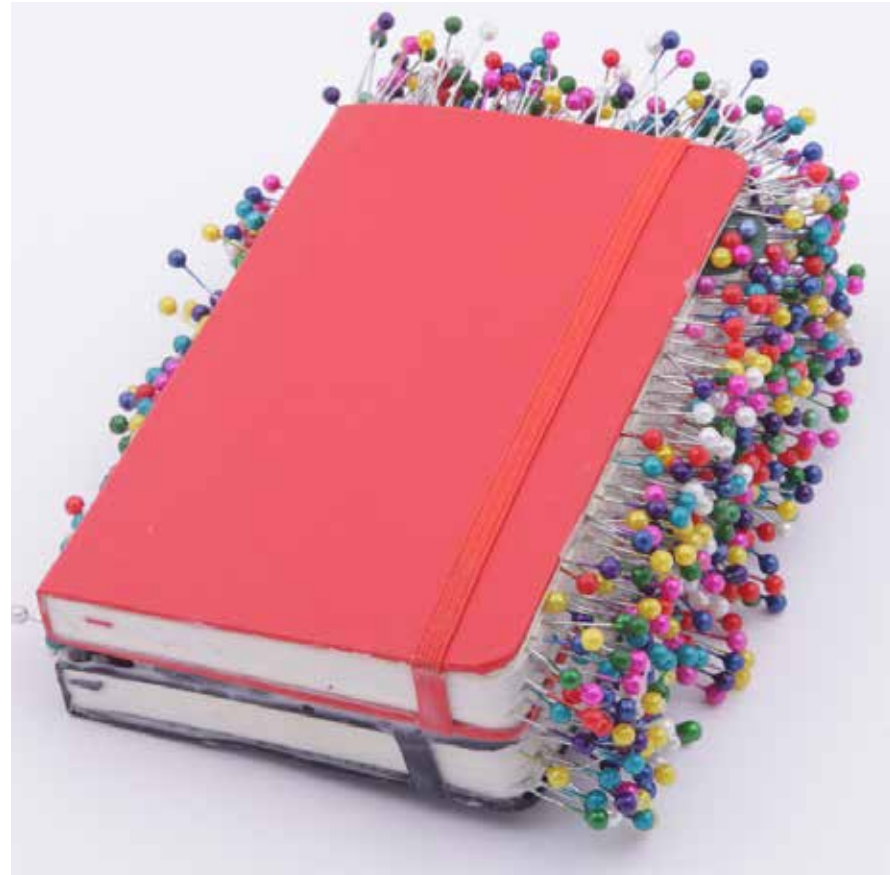
Mark Lascelles Thornton

The Happiness Machine

2014

Innanzitutto è bene apprezzare l'opera di Thornton, che ha realizzato questo disegno a mano libera, da solo: la ricchezza di dettagli è impressionante se osservata da vicino. Venendo al significato vero e proprio, "La macchina della felicità" sembra essere il mondo intero come si è sviluppato oggi: grandi palazzi (vediamo sullo sfondo i più famosi), e davanti notiamo molte persone aggirarsi tra scaffali ricolmi di oggetti che non riusciamo a ben identificare, o che si apprestano a pagare alle casse che rassomigliano tanto alle catene di montaggio viste in diversi film; infine vi è un bambino, sopra uno degli scaffali, che sembra nutrirsi di ciò che gli scaffali offrono. Insomma, tutto ciò è una rappresentazione abbastanza emblematica della società contemporanea, che sforna individui tutti simili, o addirittura uguali, intenti a comprare e consumare come se ciò fosse l'unica ragione di vita. Inoltre, ci dà anche una visione delle grandi opere ingegneristiche dell'uomo, intento a mostrare alle generazioni future i livelli di bravura raggiunti dalla tecnologia odierna.

Si dice spesso che abbiamo un'agenda fitta di impegni, che non abbiamo mai nemmeno il tempo di respirare: ecco, questa potrebbe essere la nostra agenda quando siamo in quella situazione. L'uomo moderno è sempre preso dagli impegni, e spesso questi impegni si ripetono, in una routine che occupa pressoché l'intera giornata, tanto che anche il tempo libero viene programmato e diventa esso stesso parte della quotidianità. Ed è così che l'uomo perde la cognizione di tutto, preso com'è dall'agenda e dalle cose da fare, dagli spilli che puntellano l'intera giornata, facendogli dimenticare di vivere in un mondo che offre possibilità quasi infinite.



Pascale Martine Tayou

Many Many People

2011



Do Ho Suh

High School Uniform

1997

Do Ho Suh è molto attento alla situazione della Corea, suo paese natio e quest'opera non fa eccezione in questa sua attenzione. Utilizza le uniformi scolastiche tipiche del suo paese, appese a manichini senza testa che danno l'idea di un esercito sconfinato. Quest'operazione, molto semplice, consente all'artista di soffermarsi sull'omologazione delle masse che sembra essere in atto nel suo Paese, ponendo l'accento sull'educazione: quando è l'educazione ad omologare gli individui, come è possibile opporvi? Se un regime governativo vuole sottomettere i cittadini, il luogo principe dal quale cominciare è proprio l'educazione, così da formare dei perfetti automi da indirizzare di volta in volta verso ciò che i potenti credono essere il meglio per la nazione, o per loro.

Il titolo è indispensabile per comprendere l'opera, "Prigionieri". Nonostante ciò, l'opera ci pone davanti ad una scuola, con i bambini fuori, disposti in maniera impeccabilmente razionale, tutti vestiti nello stesso modo. L'edificio, un parallelepipedo principalmente bianco, si presenta come corpo di un bambino del quale possiamo vedere solo la testa e le mani. La situazione di prigionia degli studenti si manifesta nel loro essere costretti ad una rigida disciplina dalla scuola stessa, che li costringe a vestirsi tutti nella medesima maniera, annullando le loro personalità; inoltre, questo loro annullamento della personalità, li fa diventare parte del sistema scuola, arrivando ad identificarsi con l'edificio stesso, e da qui il bambino che ha il corpo formato dalla scuola stessa. Probabilmente il riferimento di Ishida è legato al sistema scolastico del Giappone, suo paese natio, ma la situazione si ripropone non dissimile anche in molti altri paesi, anche occidentali.



Tetsuya Ishida

Prisoners

1999



L'arte cinese si sofferma spesso sui problemi della società, che si ritrovano spesso estremizzati proprio in Cina. In questo caso l'artista ci pone davanti il problema dell'educazione del paese, che nel suo ritratto ci appare come sfiancante e molto più simile ad un sistema di tipo militare: siamo dinnanzi ad una folla di ragazzi in un contesto che potrebbe essere sia una biblioteca che una grande classe, tutti con la testa china, appoggiata al tavolo, sfiniti, circondati ognuno da una montagna di libri. Le scritte che vediamo comparire sui muri che racchiudono lo spazio sembrano fare riferimento ai dogmi che l'educazione vuole imporre, ponendoli come domande, mettendoli quindi in dubbio. Lo scopo di questo tipo di sistema è quindi quello di partorire automi plasmati su misura dal governo di turno, per poterli meglio controllare: una folla di soggetti tutti identici è più facilmente gestibile di una composta da soggetti diversi tra loro.

Wang Qinsong

Follow you

2013

Gli anni nei quali Giacometti si è trovato a svolgere la propria attività artistica sono ben lontani dalla modernità odierna, che si configura in maniera ben diversa dalla contemporaneità vissuta dall'artista. Questo significa che, se la sua opera rispecchia un sentimento e una situazione già presente all'epoca, il processo che ha portato all'individualizzazione dei cittadini moderni è cominciato diversi decenni fa, in epoca post-bellica. L'opera consiste in una rappresentazione stilizzata di una piazza, abitata da quattro figure maschili ed una femminile; ognuna di queste figure sta camminando su una propria traiettoria, indipendente dalle altre e, per questo, destinata a non far incrociare mai tra loro gli individui. L'unica che sembra stare immobile è la donna, anche se non esiste una spiegazione per questo suo comportamento. La piazza, quindi, diviene espressione del non-luogo, che non presenta alcun aspetto caratteristico che non sia l'anonimità assoluta delle sue componenti e degli individui che lo percorrono e lo vivono.



Alberto Giacometti

Piazza

1947-48



George Seagal

Three Figures, Four Benches

1979

Seagal ha concentrato buona parte della propria opera sull'utilizzo di queste sculture di colore bianco, spesso in posizione seduta. In questo caso, le troviamo sedute su panchine in uno spazio pubblico, ed è quindi lecito porsi la domanda su quale sia realmente l'opera, se le sculture da sole o tutto l'insieme. In realtà, nessuna delle due sarebbe una risposta corretta: la vera opera sta nell'esperienza, perché le sculture sono tutte molto simili e rappresentano l'atteggiamento tipico degli individui moderni quando si trovano in una situazione simile, seduti uno a fianco all'altro ma senza curarsi minimamente l'un dell'altro. Le statue, quindi, dovrebbero far riflettere l'individuo sull'assenza di interesse per l'altro che ci sta intorno, assenza di interesse che si ripercuote anche sulle statue stesse, una volta che ci si rende conto di non capire la loro utilità all'interno dello spazio.

Buona parte dell'opera di Juan Munoz è incentrata su queste enigmatiche figure, collocate a gruppi o singolarmente. Non si sa quale sia il loro significato effettivo e non traspare nemmeno ad una analisi più approfondita; ciò porta ad un'esperienza prettamente emozionale delle opere, senza escludere che lo scopo dell'artista fosse proprio questo. Viaggiando all'interno di questo raggruppamento di statue, si nota subito come queste abbiano delle espressioni facciali ben definite e sembrano intenti a conversare tra loro; questo aspetto fa sì che ci si senta come esclusi dal loro mondo, come se fossimo intrusi che non possono in alcun modo intromettersi. La situazione non è poi distante da ciò che accade ogni giorno intorno a noi: la gente parla, da sola, al telefono, a gruppi, eppure a nessuno viene in mente di intromettersi e voler partecipare, perché non ci interessa, non li conosciamo; qui, però, diveniamo improvvisamente curiosi e percepiamo una certa alienazione da ciò che sembra accadere intorno a noi.



Juan Munoz

Many Times

1999



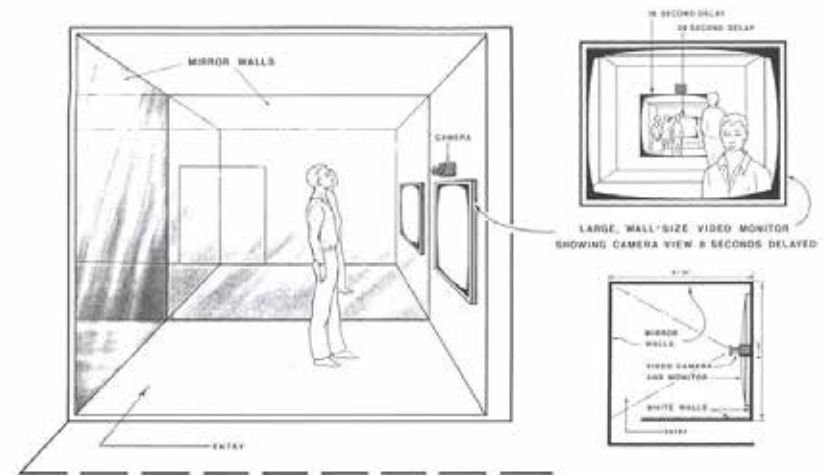
Martin Castro

Between Spaces

2014

Un uomo rivestito di carta d'alluminio è inginocchiato dinnanzi alla raffigurazione di un altro uomo, in piedi, anch'esso rivestito di carta d'alluminio. La sensazione è quella di essere dinnanzi ad un uomo in adorazione di un'entità superiore, ed in un certo senso potrebbe essere così. Ma quella figura rappresentata dinnanzi all'uomo vero, quello inginocchiato, non è una divinità bensì egli stesso, semplicemente il suo Altro. L'uomo sta osservando e si sta sottomettendo al proprio Altro, quello che viene mostrato con la propria apparenza, con il proprio essere quotidiano dinnanzi alle persone. Nonostante questo apparire, però, entrambi sono rivestiti di carta d'alluminio, perché entrambi sono testimoni di un disagio dovuto al fatto di vivere in una società entro la quale non ci si sente bene, che non si riesce a sentire propria. Un alieno che ha scelto di scindersi per poter provare ad essere accettato dalla società, senza mai però riuscire a fondersi completamente.

Dan Graham ha sempre lavorato sulla percezione che l'individuo può avere non solo dello spazio, ma ancor più di se stesso. Tutto questo è reso possibile dall'utilizzo della tecnologia e, molto spesso, degli specchi. IN quest'opera l'artista ha creato una stanza rivestita, sulle quattro pareti, da specchi; dietro una di queste è nascosta una videocamera, che registra tutto ciò che l'individuo compie all'interno dello spazio sulla parete opposta a questa, è posizionato uno schermo che trasmette le immagini riprese dalla videocamera, ma con otto secondi di ritardo: ciò crea un senso di straniamento nell'individuo, che può arrivare a percepirsi come Altro da sé, a non riconoscersi nelle immagini che vede trasmesse nel monitor. Tutto ciò è accentuato dal fatto che la camera riprende anche il monitor, e quindi trasmette sì l'immagine con otto secondi di ritardo, ma se si osservano le riprese dello schermo di otto secondi prima, l'individuo potrà vedersi con sedici secondi di ritardo, e così via.



Dan Graham

Present Continuous Past(s)

1974



Chiara Mazzocchi

Human Alienation

2011

L'opera consta di un video nato durante un soggiorno a Berlino dell'artista, corredato da numerosi scatti relativi al video stesso. Utilizzando se stessa come modella, e un indumento prettamente femminile come il collant, si pone come scopo quello di rappresentare la sensazione di impedimento che la società le trasmette, l'alienazione che sente nei confronti della stessa. Il collant da indumento, diventa quasi come una catena, una costrizione che le impedisce di sentirsi libera. Questa costrizione si manifesta in diverse situazioni del quotidiano, durante tutta la routine, tanto che essa stessa è sicuramente una delle fonti dell'alienazione che ella percepisce. Si tratta, quindi, di una situazione che non riguarda solo lei o solo il mondo femminile, ma pressochè l'intera umanità. Solo che non tutti riescono rendersene conto.

Si tratta anche qui di una serie di fotografie, scatti che ritraggono l'artista stessa "mimetizzarsi" all'interno delle mura e degli elementi architettonici di un'abitazione. Se si vuole parlare della situazione femminile, non esiste immagine migliore: in molti paesi, anche di quelli sviluppati, le donne sono andate chiudendosi in casa a svolgere il ruolo di casalinghe, per volere proprio o del compagno, isolandosi dal resto mondo e dimenticandosi non solo di essere donne, ma soprattutto di Essere. La Woodman estremizza questa situazione ponendoci dinnanzi ad una donna che è così assuefatta dalla propria casa, da arrivare a diventarne parte, a rendersene indistinguibile, come se alienasse se stessa alla propria abitazione, che diventa la rappresentazione più veritiera della persona.



Francesca Woodman

House Series

1976



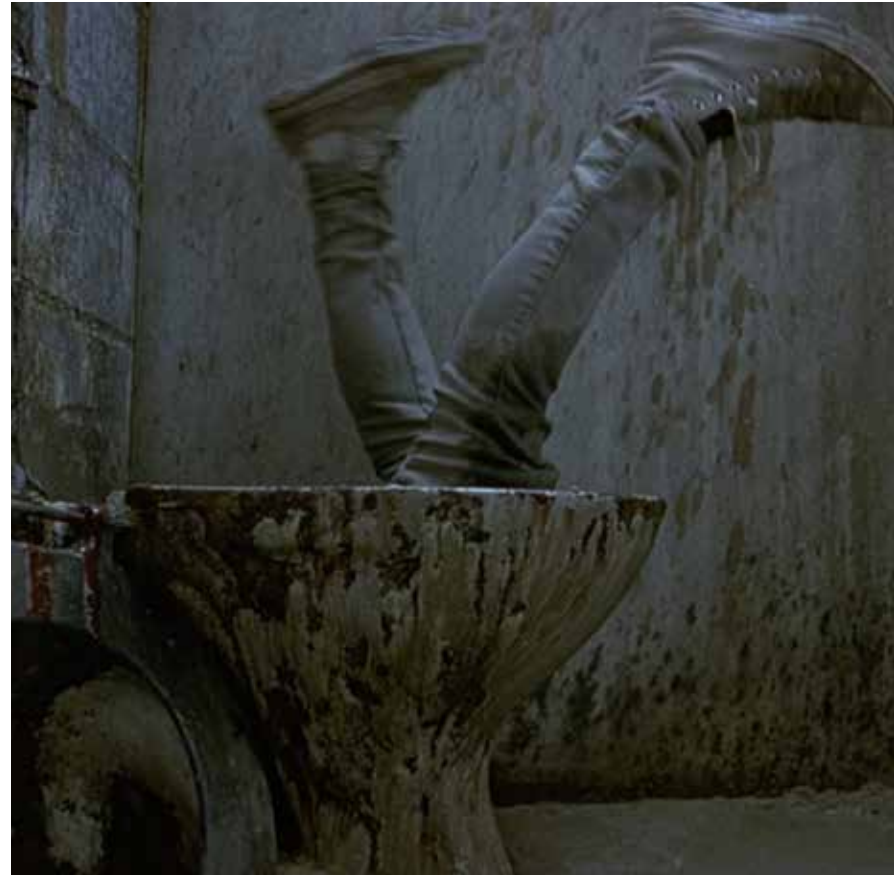
Come molti altri artisti medio-orientali, anche Shadi Ghadirian si occupa di portare alla luce la condizione delle donne nella sua terra di origine. In questo caso la situazione che ci viene posta davanti è presente anche in diversi paesi occidentali: si tratta della "clausura" imposta alla donna in casa, che fa perdere completamente il contatto col mondo esterno, dovuta, almeno in questi luoghi, alla credenza che sia inferiore all'uomo. Per questo l'artista sceglie di ritrarle col volto coperto, come segno distintivo, affidando l'identità al solo oggetto che si sostituisce al viso: non è più quest'ultimo a definire la persona, ma gli oggetti con i quali ha a che fare ogni giorno.

Shadi Ghadirian

Like everyday

2000-2001

Quando si parla della gioventù si finisce sempre per scatenare uno sciame infinito di polemiche, e *Trainspotting* non è certo stato da meno nel seguire questo trend, soprattutto perché viene inserita anche la tematica della droga. È la storia di un gruppo di ragazzi che, annoiati dalla società entro la quale vivono, decidono di scegliere uno stile di vita completamente diverso, basato sulla rinuncia agli oggetti di grido, alla tecnologia, al consumo, e basato esclusivamente sull'utilizzo di droghe e sul divertimento: viene quindi introdotto il tema dell'alienazione volontaria, intesa come rinuncia ad uno stile di vita e ad una società che non si sente propria attraverso l'utilizzo di sostanze che permettano di vedere la realtà in maniera distorta, mescolando il sogno e il vero in maniera inscindibile, almeno finché dura l'effetto dello stupefacente. L'immagine utilizzata è emblematica: sentono così il bisogno di un mondo nuovo, da arrivare a vederne uno (e viverlo) dentro il wc, immergendovisi e ritrovandosi in un universo sommerso.



Danny Boyle

Trainspotting

1996



Una fotografia di un paesaggio desolato, degradato, e un ragazzo con la testa bassa e le cuffie sulla faccia, a coprirla per intero. Il rapporto dei giovani con la città è sicuramente particolare e probabilmente non si sviluppa mai appieno sino al raggiungimento dell'età adulta: è indubbio, però, che sia proprio la città, intesa come contesto di nascita e crescita dell'individuo, a definirne le caratteristiche essenziali e i tratti caratteriali. Siamo quindi di fronte ad un individuo che sceglie di chiudersi in sé, in particolare le cuffie sembrano suggerire nella musica, come reazione al mondo che si vede intorno, al quale evidentemente non sente di appartenere.

Botto & Bruno

Colours & the kids II

2009

Un piccolo Gulliver si trova rannicchiato in uno spazio angusto, o almeno tale sembra: ma per noi che lo vediamo, che ci giriamo intorno, è lui ad essere grande, come grande ci pare lo spazio entro il quale è collocato. Le interpretazioni dell'opera sono numerose, soprattutto a seconda della collocazione: quando viene collocato in un museo, il ragazzo appare semplicemente rannicchiato e perde ogni possibile significato; ma in questo caso, collocato in un capannone, luogo della modernità, ci pare quasi sentirsi stretto, come se gli spazi che il mondo di oggi gli mette a disposizione non siano sufficienti per la sopravvivenza e la libertà del ragazzo, che finisce così per richiudersi su se stesso, escludendosi dal mondo.



Ron Mueck

Untitled (Boy)

1999



L'uomo moderno non è certo cambiato nelle dimensioni, eppure è riuscito ad adattarsi ad abitazioni sempre più piccole, oppure a città sempre più grandi che fanno sembrare le abitazioni sempre più piccole. In entrambi i casi, resta evidente come sia cambiato il modo di vivere e concepire le abitazioni della modernità e ciò comporta che gli uomini "esclusi" dalla modernità, quelli che non vi si sono adattati, ora si trovano stretti in queste nuove case. L'uomo contemporaneo ha tutto fatto su misura: oggetti, auto, case, ogni cosa e ciò comporta un contenimento spaziale massimo, per poterlo poi sfruttare al massimo. Quindi l'uomo ha deciso di adattarsi e, anzi, favorire questa nuova situazione, poiché in quanto individuo, solo, non riesce a trovare problemi in un abitazione tanto piccola che, quasi, fatica a contenerlo.

Jean Francois Fourtout

Mes Maisons

2007

L'opera si compone di una serie di fotografie tutte unite da un elemento: manca il soggetto. In effetti noi ci troviamo dinnanzi solo un paio di scarpe e l'ombra di una persona, ma la persona fisica manca. Questo, oltre a crearci uno straniamento nell'osservazione dell'opera, ci porta dritti al significato della stessa, reso palese anche dal titolo: "Io non sono qui", ossia lui c'è, è presente fisicamente, ma non si sente di esserlo con tutto se stesso. Come l'artista stesso ha ammesso, quest'opera riflette uno suo stato interiore, una sua sensazione di non appartenenza non solo alla società, ma anche agli spazi del quotidiano, alla città stessa. Si sente circondato da persone e cose che percepisce esterne ed estranee da sè, non proprie e per questo non trova una via per sentirsi parte di queste; da ciò, il suo estraniarsi totalmente



Pol Hubeda Hervas

I'm not here

2013



Simona Rota

Big Exit

2009

Il progetto fotografico di Simona Rota tratta della città e di come viene vista e percepita dall'individuo. Già il titolo ci fa comprendere il tema, quello dell'uscita intesa come via di fuga ed essendo la casa il luogo che è considerato come base per l'individuo, è da lì che si cerca una fuga: non perché questa non sia più accogliente, ma semplicemente perché le città si espandono così tanto, da farla sembrare improvvisamente piccola, inadatta alla sopravvivenza del singolo. Per scappare da questa sensazione, la Rota immagina nuovi modi di vivere la casa, di muoversi nei spazi, per rifuggire alla quotidianità imposta dai ritmi moderni e per farla sembrare nuova, più adatta alla città che vi cresce intorno ininterrottamente.

Cambiando l'individuo, cambiano le abitazioni e, di conseguenza, le città; tutto ciò porta ad un cambiamento della percezione che l'individuo stesso ha della città. Se siano le abitazioni a divenire più piccole, le città a ingrandirsi ed espandersi a dismisura, soprattutto in verticale, o un mix di entrambe le cose, può essere oggetto di discussione e di visioni differenti, ma ciò non cambia che gli individui moderni debbano trovare un nuovo modo di vivere la città e Miru Kim ritiene che questo nuovo modo risieda nel mettersi a nudo, letteralmente, e riscoprire gli spazi abbandonati della città: ciò la porta a vedere sotto una nuova prospettiva tutte le novità della moderna metropoli. Questo perché, appunto, espandendosi la città lascia dietro di sé tracce dell'antico che, però, tende a nascondere alla vista, farle sparire, come se la memoria fosse fonte di vergogna o sintomo di arretratezza.



Miru Kim

Naked City

2010



In Giappone questi “cubicoll” sono ormai parte della cultura del paese ed utilizzati nella quotidianità. Si possono trovare soprattutto nelle stazioni e nei luoghi di transito di mezzi pubblici: questo perché molti giapponesi si trovano spesso in condizione di non avere mezzi, soprattutto dopo un certo orario, per raggiungere le abitazioni; possono quindi affittare un letto per la notte ed essere già pronti quando ci sarà il mezzo per tornare a casa o nuovamente al lavoro il giorno successivo. All’interno non vi sono servizi igienici, che sono in comune, ma le “camere” si sviluppano in orizzontale, con un semplice letto e qualche ripiano a lato per riporre le proprie cose. La persona vi entra già sdraiata e ha giusto lo spazio per girarsi e dormire, nulla di più.

Capsule hotel

Giappone

La torre, come l'immagine mostra in maniera sufficientemente chiara, attualmente non versa in condizioni ottime, tutt'altro. Fu costruita per fornire abitazioni, fisse e temporanee, per singole persone: all'interno di ogni capsula si trovano un letto, un bagno, una cucina e la televisione, tutto il necessario, insomma, per garantire un'esistenza dignitosa; il tutto corredato da un aspetto futuristico, almeno per l'epoca. Come detto in precedenza, attualmente le condizioni sono disastrose: solo poche di esse sono ancora abitate, la maggior parte sono abbandonate o utilizzate come magazzini per documenti. Si è arrivati a questa situazione perché sono state realizzate abitazioni più funzionali e per la scoperta della presenza di amianto in alcuni dei materiali utilizzati. Attualmente vi sono delle discussioni in atto, tra chi la ritiene un patrimonio architettonico del paese, e quindi non abbattibile, ma semplicemente da ristrutturare e da adibire a nuova funzione, e chi vorrebbe abatterla per costruirvi un nuovo edificio, più moderno nelle forme e nella funzione.



Kisho Kurokawa

Nakagin Capsule Tower

1970-72
Tokyo (Giappone)



La So.C.O. è una associazione cinese che si occupa di fornire supporto, psicologico e legale, alle famiglie povere dello stato. In particolare, ha rilevato e portato alla luce una situazione ormai insostenibile ma che, purtroppo, ormai costituisce la quotidianità, nella megalopoli di Hong Kong: il progetto si costituisce di sole foto con riprese dall'alto, come se si guardasse la pianta dei cubicoli, nelle quali sono ritratte famiglie e singoli costretti in "case", se è possibile definirle tali, che spesso non superano i 10 mq e dove vi si arriva a vivervi persino in quattro o cinque persone. Questa situazione è dovuta ad una speculazione edilizia che ha portato diversi imprenditori ad acquistare questi palazzi, ristrutturarli e suddividere i locali originali in maniera da arrivare sino alla quadruplicazione delle unità abitative disponibili, così da massimizzare i guadagni, incuranti delle condizioni di vita di chi vi abita.

SoCO, Society for Community Organization

2013

Lo studio di Absalon si è dovuto interrompere presto a causa di una morte prematura, che gli ha impedito di proseguire la sua carriera. Ma nonostante ciò, le Cellules sono una testimonianza del suo talento veramente notevole: si tratta di uno studio relativo a cellule abitative che egli ha scelto, anche se non si sa per quale motivo, di pensare per diverse città del mondo. Ognuna di queste cellule contiene in se tutto il necessario alla sopravvivenza dell'individuo, spesso con arredi multifunzionali, pensati in maniera da sfruttare al meglio lo spazio; non sempre è garantita la circolazione in piedi dell'individuo, che è a volte costretto a piegarsi per poter passare da uno spazio all'altro. Non siamo di fronte a una pura installazione artistica, ma nemmeno a un qualcosa pronto per essere prodotto: è un'operazione a metà tra entrambe, che risulta come uno studio dal quale prendere spunto e ripartire per poter riflettere sulla tematica delle nuove abitazioni per gli individui della modernità.



Absalon

Cellules d'habitation

1993



Andrea Zittel

A-Z 2001 Homestead unit II

2001

Trattasi di una abitazione per una singola persona da utilizzare in spazi impervi, a sostituire, in un certo senso, la tenda, seppur non presenti la medesima facilità di trasporto. In uno spazio piccolo è stato possibile inserire tutti gli arredi necessari per potervici vivere, dal bagno alla cucina sino ad una seduta ed il letto. Pensata per essere montata facilmente e velocemente, può essere una ottima alternativa ai tendoni e ai ripari di fortuna spesso utilizzate durante situazioni di emergenza, come terremoti, inondazioni: garantiscono un riparo sicuro e "privato" per le vittime. Ma possono anche diventare abitazioni temporanee per chi è in viaggio, come una sorta di albergo, dato che l'uomo moderno è spesso in viaggio da solo anche per lavoro.

Le architetture e gli arredi a misura d'uomo sono indubbiamente una delle sfide del nuovo millennio. Allan Wexler, però, ha preso proprio alla lettera la caratteristica "a misura d'uomo" e ha realizzato quest'opera dove il muro permette alla persona di integrarvisi, di diventarne parte. Guardandola da un punto di vista meno letterale e più metaforico, Wexler sembra trattare, forse in maniera anche un po' ironica, la tematica dell'identificazione della persona con l'architettura entro al quale vive o, più in piccolo con l'oggetto: si parla di queste problematiche in relazione alla situazione della donna in determinate culture, che passano così tanto tempo in casa da arrivare ad identificare con essa; ma anche in relazione all'individuo moderno che è così legato all'oggetto da arrivare a vedersi in esso e, quindi, esistere in base a ciò che compra e possiede.



Allan Wexler

Wall, I want to become architecture

2003



Questa stretta casa rientra in un piano di riqualificazione del quartiere di Wola, a Varsavia, nel quale si è riflettuto anche sulle diverse possibilità di riutilizzo degli spazi inutilizzati all'interno del tessuto urbano, tra cui, come in questo caso, quello vuoto tra due palazzi preesistenti. L'abitazione, attualmente abitata da uno scrittore dal quale prende anche il nome, Keret, si sviluppa in verticale e presenta una larghezza massima di 133 cm nel punto più ampio e di 70 cm in quello minimo. Questo permette la vita al suo interno ad una sola persona ed è per questo che non si esclude, in futuro, di poterla affittare ad artisti e chiunque creda di poterla utilizzare per trovarvi concentrazione e le condizioni ideali allo sviluppo di un'attività artistica.

Centrala Architects

Keret House

2011

Varsavia (Polonia)

Nonostante i buoni propositi con il quale fu costruito, il quartiere ZEN è ormai giunto ad una situazione di degrado estremo, sia a livello architettonico (gli edifici hanno ormai quarantasei anni), ma soprattutto a causa della tipologia di abitanti che vi si sono insediati.

La zona, sin dalle sue origini, si è configurata come separata dal resto della città, sia per lo stile sia per la collocazione, favorendo lo sviluppo della criminalità, che in quella zona prolifera pressochè indisturbata ormai da decenni. E' quindi un quartiere chiuso in se stesso e assolutamente a nulla è valso il tentativo di riabilitazione effettuato tramite l'inserimento di un velodromo comunale. Ancora oggi, parlare di Zen significa parlare di malavita, degrado, e rimane una zona off-limits per tutti coloro i quali non hanno forti legami con quegli ambienti.



Vittorio Gregotti

Quartiere San Filippo Neri, Zona Espansione Nord, ZEN

1969
Palermo (Italia)



Francesco di Salvo

Le Vele

1962-75

Napoli (Italia)

Il quartiere fu uno dei primi a sorgere a seguito della legge 167, che si riferiva proprio alla costruzione di edifici di edilizia popolare. Il progetto era quello di un quartiere, rimasto fermo a 7 edifici di forma pressochè identica, che si espandesse poi per tutta Napoli, rivedendo e rivoluzionando il modo di abitare dell'epoca. Purtroppo, come spesso accade con l'edilizia popolare, il quartiere, denominato "Le Vele" proprio per la forma delle strutture, è divenuto ben presto il centro della criminalità napoletana, favorito anche dal veloce degrado strutturale che, per altro, continua imperterrita.

Il quartiere, che ha avuto ben pochi anni di vita, nasce come soluzione di edilizia popolare al problema della povertà dilagante. Composto di 33 edifici tutti identici per pianta e apparenza estetica, ha visto un progressivo degrado sia architettonico che delle condizioni di vita, a causa anche delle infiltrazioni criminali che non hanno tardato ad arrivare. Nel 1972, dopo aver analizzato le condizioni ormai disastrose nelle quali versava, il governo decise di abbattere uno degli edifici; gli altri 32 furono abbattuti entro il 1974, ponendo fine ad un progetto che aveva nobili propositi ma che si è presto ritorto contro agli abitanti. L'architetto, Minoru Yamasaki, divenne famoso, qualche anno dopo, per la costruzione del World Trade Center di New York, distrutto poi dal famigerato attacco terroristico dell'11 Settembre 2001.



Minoru Yamasaki

Pruitt Igoe

1954-55
Saint Louis, Missouri (USA)



Le intenzioni con le quali il progetto, nel lontano 2003, è stato avviato, sembrano frutto di un'utopia, di una previsione mal programmata, ed infatti il tutto è finito per risultare esageratamente grande. Il distretto è stato pensato per ospitare 1 milione di abitanti, occupando una parte della zona desertica di Ordos, ed è strutturato tramite diverse tipologie architettoniche ripetute sempre uguali tra loro.

Nel 2010, sette anni dopo l'avvio del progetto, gli abitanti consiti erano 300 mila, cifra ben lontana da quella prevista e dai posti disponibili nelle diverse abitazioni. La sensazione che riportano coloro che vi sono stati, è quella di una città fantasma, con le strade deserte e la maggior parte degli edifici disabitati.

Si erge quindi ad esempio della cementificazione incontrollata che sta coinvolgendo molti paesi, soprattutto tra quelli in via di sviluppo.

Kangbashi District

2003
Ordos (Cina)

Tecnologia

“Che cosa aspetteremo quando non avremo più bisogno di aspettare per arrivare?”

Paul Virilio



5.1

Screenshot di gioco del titolo "EA Sport's UFC". La definizione fisica dei personaggi, così come quella, semplice, dell'ambiente, è molto dettagliata



5.2

Immagine del gameplay di "Quantum Break". Oltre all'alta definizione del personaggio, è notevole la resa ambientale, simile a quella di un film



5.3

Un ragazzo alle prese con un videogioco visto tramite Oculus Rift



5.4

Sony ha sviluppato Project Morpheus, molto simile al precedente Oculus, qui utilizzato in accoppiata con i dispositivi Move, sempre di Sony



5.6

Cardiff & Miller
Alter bahnhof video walk
2012
Kassel (Germania)

5.5

Scena dal film "Gamer", nel quale si vede come la camera del ragazzo si mischi con il mondo di gioco, facendo sembrare che si trovi nello stesso luogo del protagonista



Realtà Alternative

Quando si parla di tecnologia, si è spesso portati ad associarla agli smartphone, ai pc, alle automobili, a tutti quegli elementi che fanno parte del quotidiano e che tutti possediamo, artefatti attraverso i quali possiamo osservare direttamente i cambiamenti del mondo e l'evolversi della tecnica.

La tecnologia si mostra anche in quelle cose che sono più lontane dalla nostra quotidianità ma che, quando ci vengono mostrate, ci lasciano a bocca aperta: robot e automazione, veicoli spaziali. L'innovazione in questo settore si mostra quindi in tutti gli ambiti della vita, siano essi visibili o meno ai più, e ci pervade, ci trascina in un vortice dal quale è impossibile uscire perché senza gli artefatti che questa produce, saremmo tagliati fuori dal mondo, da ogni aspetto della società.

Esiste un limbo, però, caratterizzato da oggetti che molti hanno, che non tutti approvano e che sono sicuramente la dimostrazione più lampante di come l'era digitale sia capace di trascinarci in realtà parallele a quella tangibile: sto parlando del mondo dei videogame, pensati appositamente per portarci fuori dal mondo reale e trascinarci in uno alternativo, fittizio, che per il periodo del gioco diviene più reale di ciò che ci circonda effettivamente. A partire dal primo videogioco, basato sul tennis e costituito da due linee, le racchette, e un pixel che simboleggiava la pallina, muovendosi da un opposto all'altro dello schermo, ad oggi, si sono fatti passi da gigante: se una volta si giocava per divertirsi e il tuffo nel mondo digitale non provocava un distacco effettivo dalla realtà, poiché non conteneva elementi riconoscibili e riconducibili ad un qualcosa di reale, oggi si gioca in mondi che sono così dettagliati da sembrare veri ed esistenti, da qualche parte nel mondo. Se si prendono, ad esempio, titoli come il recentissimo *"EA Sports UFC"*(5.1), basato sulle MMA, ci si rende conto del livello di dettaglio che si è arrivati a poter dare ai personaggi umani, ai loro movimenti, del realismo e della fluidità che si può raggiungere nel raffigurare le mosse complesse che un incontro di Arti Marziali Miste (MMA); oppure, cambiando settore, *"Quantum Break"*(5.2), che si svolge in un mondo non così distante da quello reale, e le cui ambientazioni sembrano uscite da una fotografia o da un film. Osservando le immagini risulta evidente come lo scopo non sia più solo quello di divertire, ma quello di divertire cercando la massima immersività possibile e la massima esclusione dal mondo reale.

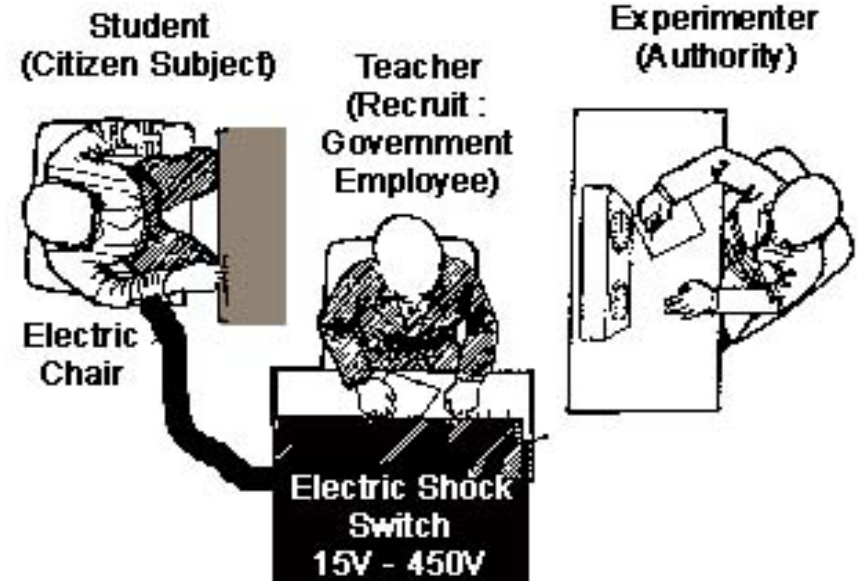
Sempre con questi obiettivi sono nati progetti come Oculus Rift (5.3) e Project Morpheus (5.4), occhiali che privano il giocatore della percezione della realtà tangibile, per coinvolgerlo completamente nel mondo fittizio del gioco. Su questo mondo si basa il film *"Gamer"*(5.5), introducendo un altro elemento che può essere esteso anche al di fuori dei videogiochi: la distanza dalle azioni compiute e l'attenuazione del senso di responsabilità. Nel film un ragazzo si trova coinvolto nell'utilizzo di questo videogioco che gli permette di controllare una persona reale in un finto scenario di guerra, con lo scopo di portarlo in salvo e farlo fuggire dalla prigione; la differenza con un normale videogioco è che qui la morte nel gioco non lascia tracce nella realtà del ragazzo, ma coinvolge in prima persona il personaggio che, essendo reale, perderà effettivamente la vita.

Non così lontano dal mondo dei videogame si colloca anche l'opera di Cardiff & Miller realizzata per Documenta Kassel 2012, *"Alter Bahnhof"*



5.7

Cardiff & Miller
Storm Room
 2009



5.8

Schematizzazione del funzionamento
 dell'esperimento di Milgram



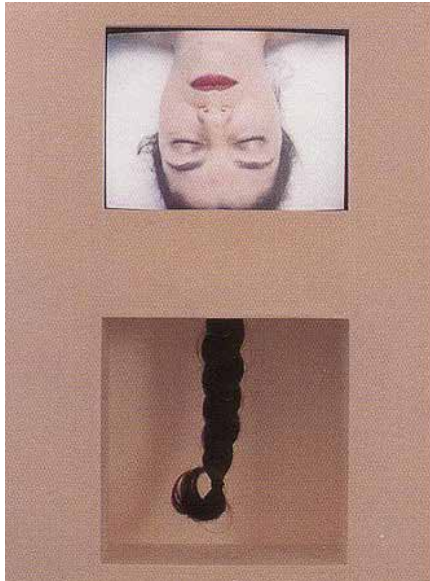
5.9

Nam June Paik
Electronic Superhighway
 1995

Video Walk"(5.6), che porta la realtà alternativa all'interno di quella tangibile, proponendocela sullo schermo del nostro smartphone e creando nella nostra testa un cortocircuito in merito a cosa sia reale e cosa no. Oppure la *"Storm Room"*(5.7), che ci proietta a tutti gli effetti all'interno di un edificio tormentato da una tempesta, anche se effettivamente ci troviamo al sicuro in un magazzino.

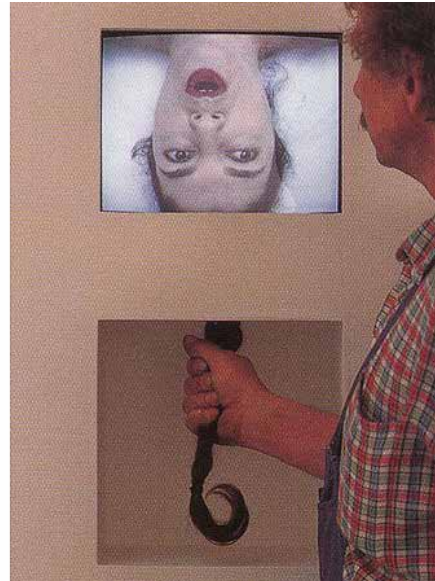
Sul principio del distacco dalle responsabilità si basano anche le nuove armi per la guerra, come i Predator: le bombe, i razzi, sono lanciati da un drone attraverso premendo un bottone da chissà quanti chilometri di distanza; le persone muoiono ma la pressione del bottone è un gesto così semplice ed insignificante, che l'esecutore materiale non sente il peso delle conseguenze. Predecessore di questo sistema, e fonte di ispirazione, fu l'esperimento di Milgram (5.8), che pose alcuni soggetti dinanzi all'ordine di premere un bottone che provocava una (finta) scossa elettrica ad una persona reale; si notò come la quasi totalità dei soggetti sottoposti all'esperimento non sentiva il peso morale delle azioni perché queste erano conseguenze di ordini provenienti "dall'alto" e la cui responsabilità, quindi, sarebbe ricaduta su chi li dava. Questo esperimento è stato riproposto anche da Eli Roth nel 2011 e ha ottenuto i medesimi risultati, mostrando come la spersonalizzazione dell'azione che provoca dolore e/o morte sia la principale via per impedire al soggetto di sentire la responsabilità di ciò che sta facendo. Lo scopo primo di Milgram era quello di dimostrare come fosse possibile che migliaia di soldati si siano trasformati in macchine da guerra senza sentimenti alla mercé di Hitler, arrivando a non provare alcun rimorso e, anzi, a volte piacere, durante le esecuzioni quotidiane ad opera del regime nazista.

Infine, esiste anche un altro modo di creare realtà alternativa, che non necessita però di estraniare l'individuo dal mondo reale: si tratta della tecnica utilizzata da Nam June Paik nella sua opera *"Electronic Superhighway"*(5.9). In questa installazione, l'artista ci descrive gli USA e i suoi Stati federali non semplicemente utilizzando i loro nomi o le loro tipicità, bensì caratterizzandoli attraverso un colore e delle immagini trasmesse dai televisori, che spaziano da paesaggi caratteristici a pubblicità. Cambia quindi anche il modo di presentare una nazione, dato che non è più necessario visitarla, ma è possibile conoscerla anche da lontano, attraverso ciò che i media ci propongono, una visione alternativa a quella della tangibilità, una digitalizzazione di ciò che è vero per renderlo accessibile a tutti: Google Earth è sicuramente l'esempio più forte di questo sistema, dato che ci consente di vedere il mondo intero dallo schermo del pc. Iniziative come il Guggenheim Virtual sono altrettanto significative, poiché ci permettono di visitare un museo virtuale appositamente creato e che non è visibile a chi sceglie di recarsi fisicamente al Guggenheim. Insomma, il mondo è sempre più non solo a portata di mano, ma nella mano, accessibile semplicemente con un click del mouse e visibile attraverso il nuovo portale, lo Stargate della modernità: lo schermo.



5.10

Mona Hatoum
Pull
1995



5.12

Addie Wagenknecht & Stefan
Hechenberger
Asymmetric love
2013

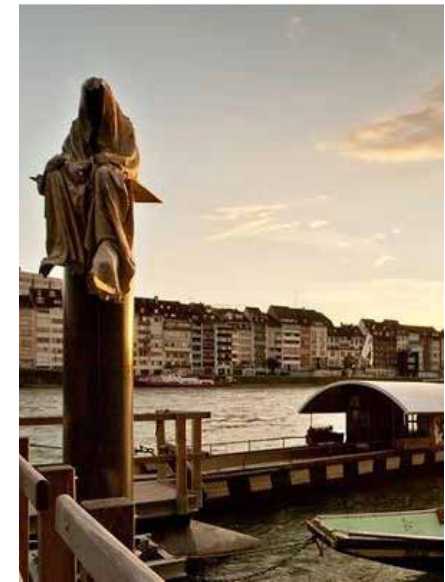


5.11

Scena di una puntata della serie, nella quale si vede uno dei super-computer che pedina le tracce digitali dei quattro personaggi principali

5.13

Manfred Kielnhofer
Guardians of time
2006



Voyeurismo

Non molte righe sopra ho parlato dei Predator e della distanza di chi li comanda dalla morte che causano. Senza restare in un ambito così complesso come quello bellico e rimanendo più sul generale, è bene notare come il voyeurismo sia uno dei fenomeni che più si è diffuso nella società moderna: in molti film se ne parla, soprattutto in quelli definiti *"dal buco della serratura"*; basta pensare al mondo del gossip e di come si intrufola nelle vite dei vip per mostrarceli in situazioni più vicine ai "comuni mortali" per capire quanto piace farsi i fatti altrui e spiare. Voyeurismo, però, significa anche compiere un'azione, o ordinarla, per vedere cosa accade dall'altra parte, senza che chi la subisce sappia chi sia a compierla: non faccio riferimento a situazioni particolarmente crude come nel caso dell'esperimento di Milgram, bensì a situazioni più divertenti come nell'opera di Mona Hatoum. Nella sua *"Pull"*(5.10) siamo spinti a osservare le facce, anche comiche, che il volto in tv ci mostra come reazione al nostro tirare la coda di capelli che vediamo spuntare dalla parete: ciò che non sappiamo è che il volto sullo schermo appartiene alla stessa persona a cui tiriamo i capelli, che si trova effettivamente al di là della parete. Ma il non vederla realmente ci rende curiosi di provare e testare la sua reazione, di osservarla senza che lei possa riconoscerci.

Guardandoci attorno nelle nostre città, noteremo come siamo costantemente controllati da occhi digitali che osservano ogni nostro movimento: le videocamere sono ormai poste ovunque, agli angoli di tutte le strade e persino sui nostri pc. Ciò che spesso dimentichiamo è che dietro a queste camere si trovano delle persone che osservano ogni nostra mossa, per trovare, qualora fosse necessario, criminali e qualsiasi altra cosa di anomalo. La sorveglianza è un aspetto che invade delicatamente la nostra realtà, rendendosi invisibile e rendendo invisibile chi il voyeur lo fa di lavoro: questo non implica, però, che lo faccia anche per piacere, ovviamente. Telefilm come *"Person of Interest"* (5.11) hanno giocato in maniera forte su questo argomento, divenendo successi globali; e l'opera *"Asymmetric Love"*(5.12) di Wagenknecht e Hechenberger vuole portare alla luce ciò che normalmente è invisibile. Quello che hanno fatto è creare una sorta di lampadario a sospensione, oggetto tipicamente casalingo, le cui fonti di illuminazione sono sostituite da telecamere: vogliono mostrarci come la sorveglianza sia onnipresente ed estremamente invasiva, anche se non riusciamo a rendercene conto, e abbia le potenzialità per spiarcì anche nel luogo che dovrebbe rappresentare la privacy per eccellenza, la nostra abitazione.

Il concetto di un'entità superiore indefinita che vede tutto, oggi tradotta nella sorveglianza, ha radici ben più lontane: già nel medioevo si credeva che esistessero dei Guardiani del tempo che potessero viaggiare nelle varie epoche e manifestarsi ad alcuni eletti, di tanto in tanto, per poter portare e mantenere l'equilibrio del mondo. A queste leggendarie figure si è ispirato Manfred Kielnhofer per i suoi *"Guardians of Time"*(5.13), sculture illuminate che appaiono per poco tempo nelle città, per poi scomparire e apparire poco tempo dopo da tutt'altra parte, a ricordarci come siamo costantemente osservati anche se, come detto precedentemente, non ce ne rendiamo sempre conto.



5.14

Massimo Bartolini
La strada di sotto
Venezia (Italia)
2011



5.15

Alcune scene del film, dove è possibile vedere l'esterno della casa e alcuni inconvenienti della tecnologia

Nuovi Spazi

Nuove invenzioni e nuovi modi di vedere la realtà non possono che produrre dei cambiamenti nella quotidianità del singolo, anche in quella di chi rimane sempre restio al concedersi totalmente ai dispositivi tecnologici. I cambiamenti, però, non riguardano solamente la vita del singolo in sé, bensì la collettività: ogni nuova invenzione ha delle ripercussioni sul mondo in generale e, ad oggi, non è difficile notare come molto sia cambiato, a partire dallo spazio più grande pensabile, ossia la città. Le grandi metropoli come New York, Tokyo, ma anche città emblema come Las Vegas, sono ormai note per i loro paesaggi ricchi di luci fluorescenti dai colori forti, per le insegne pubblicitarie e il traffico, tanto da esserne ormai divenuti segni caratteristici: se si osservassero dall'alto, il panorama che queste città ci offrirebbero non sarebbe affatto dissimile dalla stilizzazione che Massimo Bartolini ne fa nella sua opera *"La strada di sotto"*(5.14).

Scendendo sempre più nel dettaglio, si noterà come anche le abitazioni hanno subito dei cambiamenti notevoli e già nel 1958 vi era chi se ne stava accorgendo e ha azzardato una riuscita visione del futuro: Jacques Tati, nel suo film *"Mon Oncle"*(5.15), ci mostra la vita di una famiglia che si sforza di essere più avanti del proprio tempo, riempiendosi di gingilli tecnologici, automatici, plastici, che dovrebbero rendere la loro vita più comoda e semplice ma che in realtà, spesso, si rivelano d'intralcio e poco amichevoli. La loro villa è ricca di sistemi automatizzati che oggi fanno parte del nostro quotidiano: dalle finestre alle porte del garage; inoltre è piena di oggetti plastici, di design, che oggi sono icone e riconosciuti universalmente come simboli del nostro tempo e del progresso tecnologico nell'ambito dell'arredo.

Si sentono spesso molte esime figure lamentarsi del fatto che nessuno legge più i libri cartacei e che i giornali più diffusi sono ormai quelli digitali: a prescindere dal fatto che ciò possa o meno essere vero, è indubbio che l'avvento dei pc e della possibilità di digitalizzare gli scritti, abbia cambiato il modo di consultare gli stessi. Ed è così che anche le biblioteche e le librerie si sono trasformate, adattandosi ai nuovi dispositivi e alle nuove modalità di lettura e fruizione, così come ci mostra Wang Guofeng ritraendo una E-Library all'interno di una università (5.16).

Questo spazio è sicuramente figlio del progresso tecnologico e ha sovvertito le dimensioni e ogni sorta di regola tipica di una biblioteca: qui si legge seduti dinnanzi ad uno schermo e, nella stessa posizione e dinnanzi al medesimo artefatto, si cercano i volumi di nostro interesse all'interno di un gigantesco "scaffale" digitale, che occupa lo spazio di un pc. Tutto ciò porta ovviamente un risparmio in termini sia di costi che di spazio utile e necessario, togliendo però la suggestività del avere tra le mani un manoscritto, magari vecchio, da sfogliare e col quale confrontare le nuove tecniche di scrittura e stampa.

Infine, la tecnologia si è palesata anche in ambiti più specifici, portando cambiamenti teoricamente epocali e giganteschi: come ci mostra Yuri Ancarani nel suo cortometraggio *"Da Vinci"*(5.17). In questa pellicola il regista ci fa conoscere questa macchina, dalla quale il film prende il



5.16

Wang Guofeng
University students at E-Library
2014

5.17

Scena del cortometraggio che ci mostra
il chirurgo immerso nella macchina,
intento ad operare



titolo, che permette ad un chirurgo di operare pazienti in qualsiasi parte del mondo, comandando un robot che si trova in sala operatoria, e sostituendo la presenza fisica dello specialista. Il sistema permette al medico di vedere tutto come se si trovasse sul posto, di muovere il robot come se fossero le sue proprie mani, ma senza esservi fisicamente: questo gli consente di essere più preciso, poiché il robot ha una "mano" più ferma di quella umana, di mantenere una maggiore igiene e di effettuare le operazioni più rapidamente, consentendogli anche di operare più volte di quanto farebbe normalmente. Se diffusa su larga scala, questa macchina potrebbe aiutare a salvare numerose vite, abbreviando i tempi tecnici che la preparazione dell'intervento richiede e permettendo di operare un numero maggiore di pazienti. Si tratta quindi di tecnologia artificiale al totale servizio dell'uomo.



5.18

Un blocco di Aerogel, all'Intrepid Air and Space museum di New York

5.19

Un pezzo di Vantablack che, come si può vedere, non presenta alcun tipo di dimensione e annulla anche le proprie dimensionil, rendendo difficile comprenderne lo spessore



5.20 5.21

Michel Blazy *Pull over time* 2015
Matthew Benedict *Apocalyptic still life* 2012



Obsolescenza

Come ogni oggetto che l'uomo produce, dai sassi che i primitivi usavano come rudimentali coltelli sino agli ultimissimi gadget tecnologici, tutto è destinato a divenire obsoleto, a invecchiare e essere ritenuto non più utile allo scopo o, più correttamente, il progresso crea oggetti capaci di svolgere una medesima funzione in maniera più comoda, più veloce.

Il fatto che più colpisce è che questi oggetti, mano a mano che l'uomo progredisce, diventano obsoleti sempre più velocemente: sembra che più la società si sviluppa, più abbia fretta di continuare a farlo. Siamo dunque arrivati ad un punto nel quale l'unica cosa importa è creare oggetti, materiali sempre nuovi, senza che essi abbiano necessariamente uno scopo. Due esempi lampanti di questo meccanismo posso essere forniti da due materiali innovativi creati recentissimamente: il primo è l'Aerogel (5.18), materiale composto per 99,8% di aria, scoperto casualmente nel 1931 ma divenuto effettivamente realtà solo negli anni 2000. Lo scopo di questo materiale era inesistente: alla sua scoperta non si sapevano le potenzialità, lo si è realizzato e basta; solo di recente ci si è resi conto che possiede una resistenza notevole ed è in grado di assorbire rumori e isolare meglio di molti materiali attualmente in commercio, alleggerendo notevolmente le strutture. Il secondo esempio è il Vantablack (5.19), anche detto "il materiale più nero del mondo": il suo colore, infatti, è un nero così profondo da rendere impossibile riconoscere la forma che gli viene data; è in grado, infatti, di assorbire il 99,965% della luce, ossia la pressoché totalità della stessa. Il vero problema è che, al momento, non si sa ancora a cosa possa servire, perché la sua creazione nasce da una mera ricerca, senza un vero fine utilitaristico ultimo.

È quindi evidente come la smania di creare cose sempre nuove, rende sempre più velocemente obsolete quelle create anche solo pochi anni prima; prenderò ad esempio due opere che bene colgono la questione dei veloci passaggi di testimone ai quali sono soggetti i moderni artefatti tecnologici. La prima è l'opera di Michel Blazy intitolata *"Pull Over Time"*(5.20), dove immagina l'oggetto obsoleto che, anziché finire in una discarica, diviene luogo di rinascita della natura, alla quale il progresso tecnologico – spesso identificato anche con il fenomeno della cementificazione – toglie spazio molto rapidamente; la seconda è di Matthew Benedict ed è intitolata *"Apocalyptic still life"*(5.21). Quest'ultimo prende un oggetto tecnologico che fino a metà anni '90 era considerato modernissimo, nonostante esistesse ormai da più di trent'anni, la macchina da scrivere, e ne descrive la situazione attuale in maniera efficace: la immagina come un reperto, sommerso da rifiuti e sporco; inoltre, vi pone un teschio al di sopra, a simboleggiarne la morte e definitiva scomparsa dall'utilizzo quotidiano. In vent'anni, infatti, la tecnologia ha fatto passi da gigante, archiviando velocemente oggetti molto in voga come i lettori cd portatili e, addirittura, i lettori mp3, ormai spesso sostituiti dai telefoni cellulari.



5.22

Thomas Hirschhorn
Crystal of resistance
2011

5.23

Rachel Lee Hovnanian
Foreplay Helen and Travis
2014



5.24

Henry Alex Rubin
Disconnect
2012

5.25

Olaf Breuning
Untitled
2013



Dipendenze

Doversi mantenere al passo con le tecnologie che cambiano continuamente, provoca una sorta di assuefazione all'oggetto tech, alla novità: si sente il bisogno impellente di possedere sempre l'ultimo gadget, impauriti dal poter essere esclusi dalla società. Non devono quindi sorprendere le code che si formano pressoché ogni anno fuori dagli Apple Store per l'uscita dell'ultimo iPhone, sicuramente l'oggetto più di tendenza del momento, come tutti i prodotti marchiati dalla mela morsicata: gente che dorme fuori dai negozi per poter avere i propri 2 minuti di popolarità, sperando di essere il primo ad avere un telefono identico a quello che altre milioni di persone nel mondo avranno di lì a poco. Guardandola da questo punto di vista, ci si rende immediatamente conto di quanto insensato sia tutto ciò, ma per comprendere il fenomeno bisogna guardarlo con gli occhi di chi sta dall'altra parte della barricata: con operazioni di marketing massive, l'azienda punta a renderlo di tendenza prima ancora che possa essere acquistato, plasmando così le menti più soggette a seguire le mode, in maniera da spingerli a volerlo il prima possibile. Si tratta di incentivare (o creare) una dipendenza all'oggetto che costituisca una base di vendita sicura per l'azienda, che sa di avere acquisito, o mantenuto, clienti fidati sempre pronti ad acquistare ad ogni nuova produzione.

Mantenendoci in ambito di telefonia, ma con la possibilità di estendere questo discorso all'intero settore tecnologico, i *"Crystal of resistance"* (5.22) di Thomas Hirschhorn ci parlano anche di questo: ricoprire oggetti del quotidiano, come le sedie dell'immagine, con telefoni e gadget della modernità, vuole simboleggiare proprio la necessità impellente che molti sentono di circondarsi di qualsiasi cosa possa costituire uno status symbol, renderli parte di quel mondo che credono essere caratterizzato solo da questi gingilli. A rincarare la dose sull'inclinazione a far entrare l'oggetto tecnologico in ogni ambito della nostra vita, compresi quelli più intimi e privati, è la serie di video e fotografie intitolata *"Foreplay"* (5.23), che presenta diverse coppie, riprese dall'alto, prese dagli schermi dei propri telefoni o tablet, anziché comunicare, interagire. Esistono però livelli di dipendenza ben più estremi, che posso portare a conseguenze altrettanto tragiche: riprendendo nuovamente il discorso dello scarico di responsabilità che la tecnologia può provocare, il film *"Disconnect"* (5.24) ci porta a conoscere le vite di soggetti tra loro molto diversi, uniti però dal rapporto, non sempre amichevole, con la tecnologia, che farà intrecciare le loro vite e porterà alla morte di una persona, la responsabilità della quale ricadrà su tutti e su nessuno: la tecnologia rende volatili molte questioni, tra cui le colpe (e a volte anche i meriti).

A conclusione di questo capitolo, quindi, è ben chiaro come siamo tutti dipendenti dalla tecnologia, anche se non ne siamo realmente consapevoli. Anche chi cerca di reprimere il bisogno di utilizzarla, è consapevole di non poterne realmente fare a meno, ma di rinunciare solo ad alcuni surplus. Ogni cosa è comandata dalla tecnologia, ogni cosa è custodita dalla tecnologia e questo rende tutto eterno, incancellabile. L'*"Untitled"* (5.25) di Olaf Breuning utilizza uno dei più grossi colossi digitali, Google, come metafora per l'intero settore, implorandolo, attraverso un altorilievo su di una lapide bianca, di non staccare mai la spina, di non spegnere la luce e non lasciarci soli, senza tecnologia. Questa la vera paura: rimanere senza tecnologia, soli, poiché è così cambiato il modo di rapportarsi con gli uomini che crediamo di non essere più capaci di avere un contatto fisico, reale.

Casi studio



Sul mondo dei videogiochi sono stati realizzati molti film, da quelli che ne parlano in generale, a quelli che ne sono tratti. Qui, però, si è preso in considerazione un genere videoludico che ha subito una profonda ascesa nell'ultimo decennio, gli sparatutto e i giochi di guerra in genere, e li si è declinati nella forma immersiva più estrema possibile. I protagonisti sono due persone agli antipodi: un carcerato e un ragazzo appassionato di videogame. A quest'ultimo viene offerta la possibilità di giocare ad un gioco dove potrà comandare una persona reale in uno scenario di guerra, con lo scopo di condurlo alla salvezza; l'unica regola è che la comunicazione sia unilaterale, ossia dal ragazzo al carcerato e non viceversa. Al prigioniero, invece, viene offerta la possibilità di uscire dal carcere con diverso tempo di anticipo, a patto di partecipare al gioco e vincere. Si tratta sostanzialmente di un gioco al massacro, che mette in evidenza come nonostante i videogiochi spesso ci portino a sostituirci al personaggio originale, arrivando a provarne le emozioni, permane comunque un distacco dagli eventi che permette al giocatore di rimanere freddo e concentrato sulle operazioni da svolgere.

Mark Neveldine, Brian Taylor

Gamer

2009

Lo smartphone è ormai uno strumento senza il quale buona parte della popolazione mondiale si sentirebbe persa, è ormai un pezzo di tecnologia considerato essenziale per la quotidianità dell'individuo, una porta verso chi è lontano fisicamente da noi e permettendoci di essere sempre in contatto. Elmgreen e Dragset ha deciso di sfruttare

la possibilità dei dispositivi di fungere da porte, di aprirsi verso nuovi mondi e realtà alternative. L'opera è in realtà una camminata, attraverso diversi luoghi che ci viene permesso di vedere attraverso occhi nuovi, quelli dello smartphone: il telefono ci pone dinnanzi una realtà diversa da quella tangibile, percorsa da persone differenti, un mondo virtuale che invade la realtà e vi si sostituisce, tanto da renderci difficile comprendere quale della due sia vera; questo perché anche la realtà "virtuale" è vera, o meglio lo è stata nel momento nel quale si è svolta, ed è quindi parte della realtà tanto quanto quella che io vivo in questo momento.



Cardiff & Miller

Altert bahnhof video walk

2012
Kassel (Germania)



Cardiff & Miller

Storm Room

2009

Trovarsi chiusi in una casa traballante durante una tempesta è una cosa che nessuno vorrebbe mai sperimentare; eppure è proprio questo che l'opera di Cardiff & Miller vuole farci provare: trovarsi in un magazzino semivuoto, ma avere la completa sensazione di trovarsi in balia della natura. Una volta all'interno, si cominceranno a sentire dei colpi di tosse provenire da una stanza vicina, oltre la parete; poco dopo si cominceranno a sentire dei tuoni, seguiti da una lieve brezza e una lieve pioggerella, destinati entrambi ad aumentare abbastanza velocemente. Il vento comincerà a penetrare nella stanza, provocando spifferi e traballamenti alla struttura, che sembrerà sempre sull'orlo di essere spazzata via. E poi, così come è arrivata, la tempesta se ne andrà. E di nuovo si sentiranno dei colpi di tosse nella stanza vicina. Qui la tecnologia la fa da protagonista, togliendo completamente il visitatore dal mondo reale e catapultandolo in una realtà creata appositamente ma percepita come se fosse assolutamente reale.

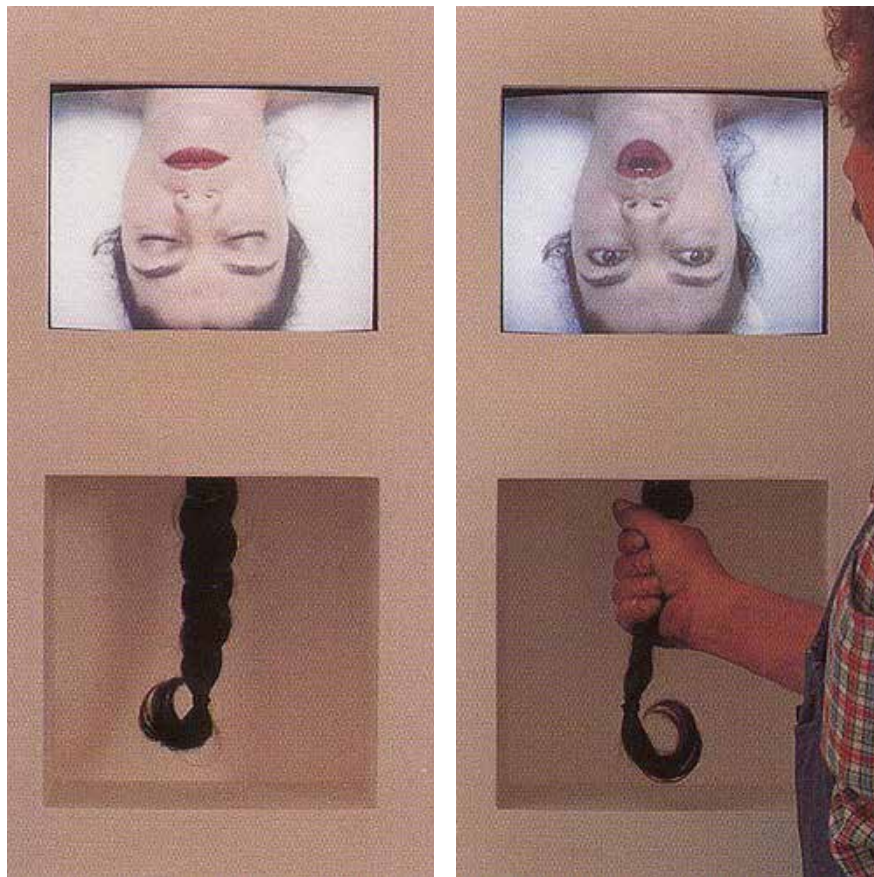
Una serie di neon colorati diverse sono uniti tra loro a ricreare la mappa degli USA, con i rispettivi stati federali; all'interno dello spazio dei singoli stati, troviamo degli schermi televisivi accesi. Il colore dei neon riprende quello legato alle bandiere e all'identità del luogo; gli schermi, invece, trasmettono immagini e video di tutto ciò che ha a che vedere con il paese stesso. Si tratta quindi di utilizzare la tecnologia ed i suoi prodotti per permettere una fruizione ed una conoscenza distaccata e non fisica di luoghi che possono trovarsi anche molto distanti da noi. In più, vi sono i confini tracciati come se fossero scie luminose o fasci di cavi, tramite la luce al neon, ad indicare che il filo conduttore di tutto ciò è la tecnologia, il progresso: non a caso l'insieme risulta assomigliare ad un cartellone pubblicitario, rimandando all'atmosfera di luoghi come Times Square.



Nam June Paik

Electronic Superhighway

1995



Mona Hatoum

Pull

1995

Un televisore e una treccia di capelli che spunta al di sotto, con un titolo che incita a tirarla. Apparentemente sembra di essere dinnanzi ad un gioco, e infatti tirando il volto nella televisione fa una smorfia e si sposta verso il basso, come se gliel'avessimo tirata davvero. Ed in effetti così è. La persona che vediamo sullo schermo è effettivamente lì, dietro lo schermo, e la reazione che la camera cattura è vera, perché vera è la treccia che viene tirata. Tirare i capelli è un'azione che, in condizioni normali, nessuno farebbe ad un'altra persona, se non in situazioni particolari, perché non particolarmente piacevolmente; ma qui, essendo dinnanzi ad un'opera d'arte, crediamo che la figura nel monitor sia finta, una ripresa realizzata in precedenza, e quindi lo facciamo per curiosità, senza pensare che questa possa essere effettivamente lì. Siamo quindi di fronte ad un fenomeno di distacco dalle emozioni e dalla realtà che solo la tecnologia è in grado di creare, poiché distaccandoci dagli eventi tramite lo schermo, ci distacciamo anche dalla responsabilità delle azioni.

Viviamo ormai in un periodo storico nel quale la presenza delle telecamere è diventata così comune da non essere più non solo di disturbo, ma neanche percepita. Sono entrate a far parte della nostra vita quotidiana e ne accettiamo la presenza anche nel privato, ad una sola condizione: che non rivelino la propria presenza in maniera invasiva, dandoci quindi l'illusione di lasciarci uno spazio di privacy inviolabile che corrisponde al perimetro della nostra casa. Gli artisti qui immaginano proprio un'invasione massiva della sorveglianza nella vita dell'individuo, accumulandole in una forma che ricorda un lampadario: la telecamera è ormai così presente da poter quasi divenire un oggetto d'arredo. Quest'ultimo, però, non aiuta a dissiparne la presenza, bensì aumenta l'inquietudine da Grande Fratello, ci toglie anche quell'ultima illusione di privacy che credevamo di avere all'interno della nostra abitazione, ci rende consapevoli di non essere soli nemmeno quando crediamo di esserlo.



Addie Wagenknecht & Stefan Hechenberger

Asymmetric love

2013



Manfred Kielnhofer

Guardians of time

2006

Queste sculture si collocano a metà tra il misterioso e l'inquietante. Come anche il titolo suggerisce, si tratta di "Guardiani del tempo", figure che nell'antichità erano ritenute capaci di viaggiare nel tempo per mantenere l'equilibrio del mondo e si diceva apparissero a pochi eletti e si collocassero ogni giorno in posti diversi. Riprendendo la leggenda, l'artista ha deciso di farle apparire in posti diversi ogni volta, facendo sì che non vi restino mai più di un giorno. Aver portato, però, questa leggenda in tempi ben più moderni, ha avuto anche un altro significato: questi guardiani divengono anche simboli della sorveglianza, personificazioni dei misteriosi esseri che stanno dietro le telecamere, che vedono e sentono tutto senza che nessuno possa vederli o sentirli.

L'opera è pensata per occupare un'intera stanza, di dimensioni non eccessivamente ridotte, poiché vuole proprio dare l'idea di una grande città che si estende al di sotto dei nostri piedi. Partendo dal titolo, si capisce subito che l'obiettivo è quello di farci immaginare di guardare le strade di una metropoli dall'alto: sognando di guardare città come New York, Tokyo, la cosa che colpisce è la grossa quantità di colori che invadono le strade, i palazzi; tutto è colore, scintillio, movimento, ed è proprio a questo che l'artista fa riferimento. Ci mostra, quindi, in maniera semplice e semplificata, l'invasione della tecnologia nelle città e di come questa abbia cambiato il panorama, creandone uno artificiale che riesce ad essere estremamente suggestivo.



Massimo Bartolini

La strada di sotto

Venezia (Italia)
2011



Jacques Tati

Mon Oncle

1958

Pensare che questo film possa risalire alla metà del secolo scorso, circa, suona strano, perché sembra portarci dinnanzi a una realtà non troppo dissimile da quella che viviamo oggi. La storia riguarda una famiglia borghese che vive, con il proprio figlio, all'interno di una casa ipertecnologica, dove tutto è automatizzato e affidato alla gestione elettronica. Il figlio, però, trova il tutto estremamente noioso, e preferisce la compagnia dello zio, un paesano che vive in una casa spartana, assolutamente priva di tecnologia, nella periferia cittadina. Il film è quindi tutto basato sull'intreccio tra questi due estremi di vita, tra la sbadataggine dello zio e l'impossibilità, dei genitori, di comprendere il motivo per il quale il figlio preferisca la povertà alla ricchezza, l'antico al nuovo e ipertecnologico.

Con l'avanzare della tecnologia, che è ormai un processo inesorabile, cambiano i modi e gli spazi di fruizione di diverse risorse, e tra queste vi sono anche i libri. Siamo passati dai libri cartacei alle versioni digitali, per poi riuscire a mettere insieme queste due cose: avere la versione digitale portatile, tramite l'utilizzo degli E-Book reader. Ovviamente un immagazzinamento digitale degli scritti è sicuramente più comodo e di facile consultazione rispetto ad uno cartaceo, data anche la mole di spazio che quest'ultimo richiede. Ed è proprio per questo che, in alcuni paesi, sono nate le biblioteche digitali, E-Library. Scopo di quest'opera, che proprio di questi nuovi spazi si occupa, non è assolutamente polemico, anche se sicuramente contiene una nota critica in relazione all'abbigliamento al quale sono costretti gli studenti: lo scopo è semplicemente quello di illustrare come il progresso tecnologico abbia cambiato la metodologia di fruizione delle risorse scritte, creando degli spazi nuovi che, sicuramente, non sono suggestivi come può esserlo una biblioteca colma di libri.



Wang Guofeng

University students at E-Library

2014



Yuri Ancarani

Da Vinci

2012

Non siamo di fronte ad una installazione, né ad una performance, bensì ad un cortometraggio: scopo di Ancarani è mostrare quanto in là riesce a spingersi la tecnologia contemporanea, anche in campo medico. Nella fattispecie, ci mostra un intervento eseguito con l'utilizzo di un robot, che però non agisce da solo: la macchina è comandata dal chirurgo che non si trova fisicamente in sala operatoria, contrariamente all'equipe di supporto, ma riesce ad operare proprio grazie ad un sistema di controllo in remoto che gli permette di vedere tutto come se si trovasse sul posto. È inutile dire quanto un sistema di questo tipo possa cambiare il modo di operare e, probabilmente, velocizzare i tempi.

Alcuni oggetti elettronici sono esposti su dei piedistalli, come se si trovassero in un negozio di elettronica, pronti per essere comprati. Ognuno di questi, però, perde la propria funzione specifica poiché è invaso da erbe, muschi ed elementi naturali che ne impediscono il funzionamento: la natura prende il possesso dell'artificialità. L'opera parte dall'analisi della quantità spropositata di artefatti elettronici che vengono abbandonati ai lati delle strade, nei campi, fossati, lasciati in balia di se stessi ad inquinare, spesso, il terreno circostante. Osservando questi oggetti, si nota come la natura non tardi a riprenderne il possesso, a ricoprirli e renderli parte di sé. È quindi la dimostrazione di come anche la tecnologia, che sembra ormai prendere il sopravvento anche sull'essere umano, debba piegarsi dinnanzi a qualcosa, forse l'unica o una delle poche cose, che l'uomo non può controllare, sopra la quale non possiamo porci.



Michel Blazy

Pull over time

2015



Matthew Benedict

Apocalyptic still life

2012

A prima vista sembra di essere in contemplazione dinnanzi ad un oggetto pescato dagli abissi dell'oceano e risalente a chissà quante decine di anni fa. Questa sensazione non è del tutto sbagliata: la composizione così realizzata è pensata proprio per non contraddire l'idea di un reperto. La macchina da scrivere, fino alla fine del secolo scorso, è stato l'unico artefatto in grado di permettere alle persone di scrivere senza utilizzare penne o, in generale, senza dover scrivere a mano. Tutto ciò sin a quando non sono arrivati i pc e, soprattutto, i laptop: d quel momento la tecnologia ha subito un'evoluzione così veloce che è pressoché impossibile poterle stare dietro. Il teschio posizionato sopra la macchina parla proprio di questo: fa riferimento alla morte, quella che raggiunge in maniera veloce ogni nuova tecnologia, che diventa obsoleta molto in fretta, venendo surclassata continuamente. Per questo ogni oggetto è destinato, molto più velocemente della macchina da scrivere, a divenire un relitto.

Crystal of Resistance è un'opera, anzi un padiglione dato che questa era la sua dimensione alla Biennale di Venezia di quell'anno, pensata per essere semplice e diretta. La sensazione, come Hirschhorn stesso dichiara, è quella di trovarsi sul set di un film di fantascienza scadente, oppure all'interno di una caverna di cristalli di rocca formatasi da sé: uno spazio, comunque, immersivo e straniante. Come già l'immagine mostra, il riferimento è alla modernità, all'oggetto quotidiano del quale siamo succubi e, in questa particolare sezione del padiglione, all'oggetto tecnologico che ormai pervade ogni settore del nostro quotidiano. Aver attaccato dei cellulari su arredi e spazi che diventano, a quel punto, inutilizzabili, vuol proprio farci capire l'invasività e, allo stesso tempo, la dipendenza che abbiamo da questi artefatti, che ci crescono attorno come cristalli e invadono ogni spazio disponibile, non lasciandoci più nemmeno la possibilità di sederci su una sedia.



Thomas Hirschhorn

Crystal of resistance

2011



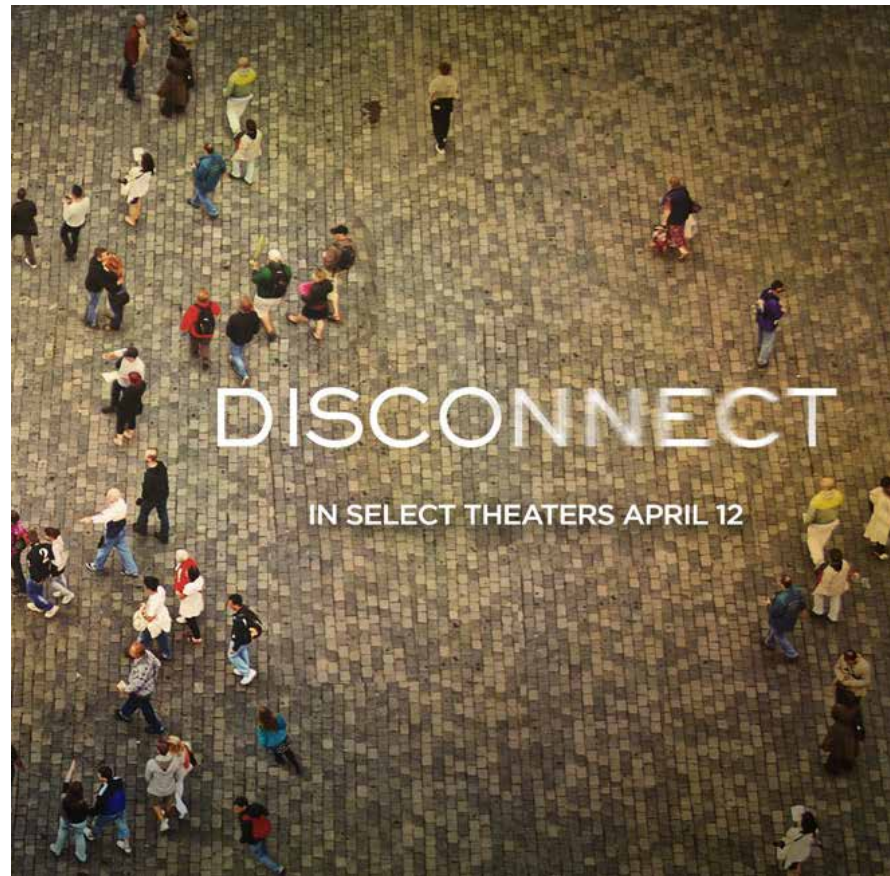
Rachel Lee Hovnanian

Foreplay Helen and Travis

2014

Riprese sempre dall'alto, con una luce estremamente soffusa di colore bluastro che pervade l'ambiente e la vera illuminazione che proviene dai dispositivi tecnologici, questi scatti e video ci pongono dinnanzi ad una situazione intima, come il coricarsi a letto di diverse coppie, che viene però vissuta in maniera diversa a come si immaginerebbe: tutti gli individui sono troppo impegnati ad utilizzare i propri telefoni e tablet per dedicarsi all'altro, per lasciarsi andare a un momento di intimità; è come se l'altro non ci fosse, non esistesse in quel momento dove il mondo virtuale del cellulare è più reale(ed importante) di ciò che tocco ed ho al mio fianco. Un'estremizzazione, quindi, del potere alienante che è parte, voluta o meno, di molti dispositivi tecnologici dell'era contemporanea e della quale siamo vittime spesso inconsapevoli.

La pellicola narra diverse storie in contemporanea: quella di un poliziotto vedovo che sceglie la carriera di detective privato, così da potersi dedicare di più al figlio con il vizio del bullismo, inconsapevole che questi sta perseguitando un ragazzo tramite un falso profilo femminile su Facebook; un avvocato famoso che vive incollato al proprio telefono, non curandosi minimamente della propria famiglia; una produttrice televisiva che crede di avere per le mani il servizio della vita, parlando di un ragazzo che si vende in webcam per soldi; una donna che, reduce da un lutto, cerca conforto tramite una chat online, con un altro uomo, mentre il marito si riempie di debiti. Nessuna di queste storie resterà slegata, sono destinate ad incrociarsi una con l'altra, e tutte presentano un unico filo conduttore: la tecnologia e i nuovi mezzi di comunicazione, che diventano nemici dell'individuo, portando a conseguenze anche estreme, come il suicidio del ragazzo perseguitato dal figlio del detective. Il titolo, Disconnect, suona quasi come un invito, una conseguenza inevitabile per evitare di precipitare nel baratro della dipendenza dalla tecnologia.



Henry Alex Rubin

Disconnect

2012



Olaf Breuning

Untitled

2013

A prima vista la forma ricorda molto una lapide e, sicuramente, il colore bianco candido non aiuta certo a non pensarla in questo modo; anzi, probabilmente è il modo giusto di vederla. Aniché trovarvi un'iscrizione in memoria di qualcuno incisagli sopra, troviamo un altro tipo di scritta: "Google please don't do it", con al centro due mani che stringono due cavi, tirandoli in direzioni opposte e minacciando di staccare, quindi, la spina. Si tratta della minaccia costante alla quale siamo tutti sottoposto giornalmente: quella che le grandi potenze che gestiscono il traffico dati della rete, possano decidere di chiuderci fuori dal mondo digitale. E la lapide rafforza questa sensazione: la morte dell'individuo digitale nel caso una cosa del genere dovesse accadere. La si può pensare come ad un monito a distaccarci dalla tecnologia e dal mondo di internet, riprendendo il contatto vero con la realtà: questo non significa abbandonarla in toto, ma semplicemente utilizzarla in maniera ponderata e misurata, evitando che possa sostituirsi alla realtà.

PROGETTI

Nonostante si tratti della sezione dedicata alla progettazione, troviamo tre sezioni di ricerca pura ad introdurre. Si tratta di ricerca strettamente legata ai risultati pratici che illustrerò in seguito, che presenta in maniera meno evidente un legame con il concetto di alienazione, ma i cui casi studio mi hanno permesso di conoscere meglio ciò che è già stato realizzato e, quindi, comprendere come poter tradurre i diversi aspetti illustrati nel capitolo precedente in qualcosa di fisico.

Ognuna di queste tre sezioni analizza un aspetto degli ambienti che ho poi progettato, aiutando a porre le basi per una più veloce e corretta comprensione dello scopo degli stessi. La prima sezione analizza lo spazio, come questo è stato trattato nel mondo dell'installazione artistica moderna e contemporanea, come gli artisti si sono mossi per provocare sensazioni diverse e annullare o modificare la percezione spaziale dei loro ambienti. La seconda sezione si occupa dello specchio, spesso usato proprio come sistema per modificare la percezione spaziale ma, soprattutto, sistema preferito per porre il visitatore dinanzi a se stesso, costringendolo a confrontarsi con la propria immagine, ed è questo sicuramente l'aspetto che più mi interessa per gli spazi progettati. L'ultima, infine, si concentra su un dettaglio, il volto, analizzando come l'arte si è posta nel confronto con esso, e soprattutto come gli artisti sono riusciti a trattare il tema della sparizione e del nascondimento dello stesso, usualmente in collegamento con significati relativi alla sofferenza del soggetto o di un popolo stesso.

Spazio

Lo spazio è l'elemento principe sul quale lavorano da decenni tutte le installazioni, perché è con la manipolazione spaziale che si può estraniare dalla realtà il visitatore, fargli perdere l'orientamento e spingerlo, in un certo senso, a riflettere su di sé e ciò che lo circonda. Le opere che seguono hanno tutte lavorato sullo spazio, utilizzandolo e distorcendolo ognuno in maniera diversa, e sono raccontate attraverso una progressiva sparizione dello stesso: si passa da uno spazio fittizio o distorto, a spazi reali ma che paiono appartenenti ad un mondo diverso, arrivando a mostrare le potenzialità della riflessione, per poi giungere all'utilizzo del nero e del buio per togliere la percezione completa; infine si approda all'inibizione sensoriale e alla percezione vaga dello spazio attraverso la nebbia, per poi giungere alla completa perdita della bussola spaziale attraverso il colore bianco e la potenza della luce diffusa.

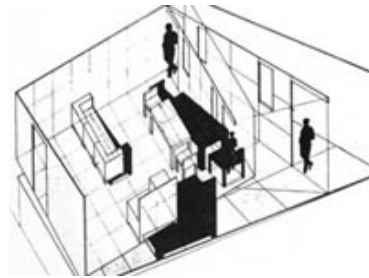
Due file di sedie rosse, come nei migliori teatri, e uno schermo grigio davanti; dopo essersi seduti ed aver indossato un paio di cuffie, improvvisamente sullo schermo appare una sala cinema molto più grande sotto di noi, come se fossimo in galleria, con uno schermo in fondo. Mentre si svolge la proiezione, cominciamo a sentire lo scrosciare dei sacchetti delle patatine, come se qualcun altro fosse lì con noi; e poi una voce, al nostro fianco, comincia a farci domande e a parlare, come se ci conoscessimo. Lo spazio che credevamo vuoto è in realtà pieno di persone, che però non vediamo, ma percepiamo solo tramite la voce. Le cuffie, assieme alla proiezione, ci catapultano in un'altra dimensione che appare non solo reale, ma parte della realtà attuale, come se si fossero integrate in maniera inscindibile sino a quando non ci leviamo le cuffie e la proiezione non termina.



Cardiff & Miller

The Paradise institute

2001



Se la si osservasse vuota, sarebbe difficile notare qualcosa di strano in questa stanza, se non la decorazione a griglia che ne ricopre tutte le superficie per intero. Ma quando all'interno vi sono delle persone, tutto diviene particolarmente anomalo: nonostante abitino lo stesso spazio a poca distanza l'uno dall'altra, queste risultano essere molto più alte da un alto e rimpicciolite sul lato opposto. Questo fenomeno, chiamato prospettiva anamorfica, è ottenuto tramite l'utilizzo di alcuni sistemi: la decorazione a griglia alla quale facevo riferimento in precedenza; ma soprattutto la forma della stanza, creata in maniera da dare questa illusione qualora ci si collochi in alcuni punti di vista particolari.

**Gabriele de Vecchi,
Davide Boriani**

Camera distorta abitabile

1970

Trattasi di uno spazio disegnato da Verner Panton non tanto come un'installazione artistica fine a se stessa, bensì come esemplificazione, dalle forme quantomeno futuristiche, delle capacità dei materiali sintetici prodotti dalla Bayer quando applicati al mondo dell'arredo. È uno spazio vivibile, dove potersi sedere e interagire con i materiali: un modo decisamente innovativo e attraente per attirare interesse e clienti. Si tratta di un luogo così futuristico che distacca completamente dal mondo reale i visitatori, immersi in questa atmosfera particolare. Lo spazio è così ben riuscito che a Panton fu chiesto di disegnarne un altro per la manifestazione successiva, progetto nel quale si mantiene l'aspetto futuristico ma si perde un po' la sensazione di straniamento dalla realtà.



Verner Panton

Visiona II

Colonia (Germania)
1970



Ernest Neto

Walking in Venus blue cave

2001

Da bambini a tutti sarà capitato di avventurarsi su quelle strutture gonfiabili che trovavamo così divertenti e sulle quali ancora oggi, molti anni dopo e raggiunta ormai l'età adulta, parecchi di noi vorrebbero salire e divertirsi. Per i nostalgici, quindi, questa caverna blu può essere un buon modo per fare un balzo indietro nel tempo: si tratta di uno spazio interamente morbido, illuminato con una luce blu-azzurra, dentro il quale il silenzio regna sovrano e si perde completamente la percezione dello spazio esterno: esiste solo lo spazio comodo e morbido della caverna, tutto il resto è perso. È la rivincita dello spazio del sogno sullo spazio del reale, dell'immaginario che entra, pervade e surclassa la realtà, proponendo un ambiente non solo più suggestivo, ma apparentemente anche più accogliente e divertente.

Non si tratta di un percorso a specchi o di un'installazione visitabile: è semplicemente ciò che si vede, una forma amebica rivestita di materiale specchiante, situata al centro della AT&T Plaza di Chicago. Non vi si può entrare, ma solo muoversi attorno, divenendo partecipi di una nuova realtà, quella che ci viene proposta dallo specchio, deformata, gonfiata, cambiata. E transitandovi sotto cambia di nuovo tutto quanto, uno spazio abbastanza piccolo viene ripetuto decine di volte, come vediamo nell'immagine, sino a sembrare grande ed affollato. Insomma, nessun significato nascosto e nessun intento politico: semplicemente un'opera da osservare ed esperire così com'è, per provare a vedere tutto con gli stessi occhi, ma in modo differente.



Anish Kapoor

Cloud Gate

Chicago (USA)



Sul tema del labirinto l'arte ha prodotto molto, a volte con un alto livello, a volte meno. Nel primo livello rientra questo lavoro di Jeppe Hein, un labirinto un po' anomalo, poiché non si sviluppa su un percorso particolarmente contorto, bensì su una "banale" pianta a spirale con una sola via di ingresso ed una di uscita, coincidenti. Ma la caratteristica tipica del labirinto è quella di perdersi e questa sensazione di smarrimento l'opera dell'artista la raggiunge con la moltiplicazione delle riflessioni: il percorso è realizzato utilizzando degli specchi sottili posizionati in verticale, che riflettendo l'ambiente, creano un cortocircuito mentale in relazione a quale siano le zone specchiate e quali, invece, gli scorci di realtà. Ci si muove all'interno perdendo, per tutta la durata del percorso, la percezione di ciò che è reale e di ciò che è solo una riflessione, faticando anche ad orientarsi e capire la direzione giusta da percorrere.



Jeppe Hein

Spiral Labyrinth

2006

Galeri Nicolai Wallner, Copenhagen (Danimarca)

Boriani, così come tutto il Gruppo T, ha dedicato una gran parte della propria carriera e dei propri lavori a giocare con lo spazio e con la percezione che si può avere dello stesso. In questo caso l'opera consta di una stanza, interamente ricoperta di specchi, con una struttura, anch'essa specchiante, posta centralmente, in grado di ruotare; il tutto è completato da un pavimento decorato con un motivo quadrato a lati blu e verdi concentrici. Il risultato è quindi una riflessione infinita che è in continuo cambiamento, grazie alla rotazione che il visitatore può innescare nella struttura centrale; la decorazione a pavimento non fa altro che aggravare la sensazione di perdita dell'orientamento e di confusione che già si crea con gli specchi, facendo assomigliare il tutto ad una opera di optical art portata in tre dimensioni.



Davide Boriani

Camera stroboscopica

Museo del Novecento,
Milano (Italia)
1964



Ivan Navarro

Burden (Lotte world tower)

2011

Paul Kasmin Gallery, New York (USA)

Navarro si cimenta qui nella creazione di una duplice sensazione: innanzitutto un senso di spazio infinito, che si sviluppa nel buio oltre il vetro; e poi quello di vertigine, poiché i titoli delle sue opere di fanno comprendere che la forma è ispirata a quella dei più alti palazzi del mondo ed è come se noi vi stessimo cadendo all'interno. Nella fattispecie, quest'opera prende la forma dalla Lotte World Tower di Seoul, mentre non ci è dato sapere quale tipo di associazione vi sia tra la colorazione, verde, e l'edificio, la città o la nazione. Posti di fronte a quest'opera, ci sembra di stare dinnanzi ad un vuoto infinito, qualcosa che si sviluppa ben oltre le nostre capacità cognitive, dentro al muro che è, però, finito per natura, creando una specie di cortocircuito mentale che porta a pensare ad uno spazio sconosciuto che si estende oltre i limiti del conosciuto.

L'utilizzo della linea come metodo di illusione ottica è sempre stato molto diffuso ed utilizzato in ambito artistico. In questo caso troviamo la linea applicata come sistema per disturbare e modificare la normale percezione spaziale: in particolare, si tratta di strisce orizzontali di colore nero, sempre della stessa larghezza, che percorrono la stanza in tutta la sua interezza, interrompendosi occasionalmente assumendo una forma spezzata. Tutto ciò si sviluppa su pareti a fondo bianco, che contribuiscono ad aumentare la confusione visiva; una volta all'interno, gli unici punti fermi e chiaramente visibili sono il pavimento grigio e il soffitto bianco, dal quale proviene anche l'illuminazione, mentre il pattern sulle pareti ricopre ogni cosa, pieni e vuoti, rendendoli quasi indistinguibili. In questo caso, quindi, non si tratta di percepire lo spazio come finito, bensì si ha l'assoluta consapevolezza della finitezza dello spazio, ma si fatica a capirne la forma esatta, poiché gli occhi sono ingannati dal contrasto nero/bianco e dalle strisce orizzontali.



Esther Stocker

Nothing could be done - men were only men, and space was their eternal enemy

2009

House of art, Budweis (Repubblica Ceca)



Yayoi Kusama

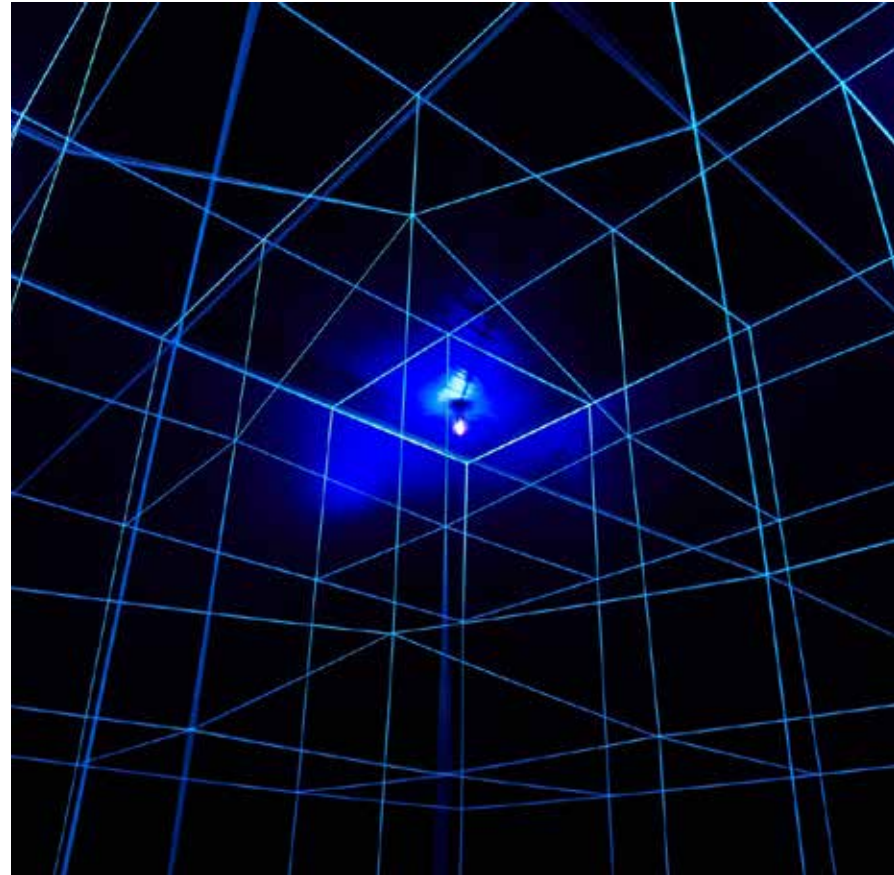
The gleaming light of the soul

2008

Louisiana Museum of Modern Art, Louisiana (USA)

Un viaggio nei meandri dell'animo umano: leggendo il titolo, "La scintillante luce dell'anima", è così che potremmo definire l'esperienza all'interno di questa installazione. Si tratta di una sala buia, illuminata da una leggerissima luce blu e caratterizzata dalla presenza di specchi sia sulle pareti che sul soffitto e pavimento, che riflettendosi continuamente tra loro creano un gioco di ampliamento della sala che la porta ad ingrandirsi all'infinito. A rendere ancora più disorientante il tutto, vi sono gli scintillii, resi da queste palle illuminate che pendono dal soffitto ma che, grazie anche alle condizioni di luce, sembrano sospese nel vuoto: ripetendosi all'infinito nella riflessioni infinite degli specchi, creano l'illusione di essere non solo circondati, ma quasi sommersi, piacevolmente, da questi esserini illuminati, che potrebbero essere paragonati a delle lucciole. Un'esperienza indubbiamente particolare e suggestiva, che può senza dubbio essere collegata al mistero che avvolge l'animo umano.

Gianni Colombo è stato capace, durante la sua lunga carriera, di creare diversi spazi capaci di alterare la nostra percezione degli stessi: a volte con la luce, a volte con il cambio di inclinazione dei pavimenti, delle pareti, insomma, sperimentando continuamente metodologie differenti. Questo spazio è caratterizzato da due elementi principali: il buio, che impedisce la percezione dello spazio nella sua interezza; e dei fili illuminati che si sviluppano per tutta la stanza, unico riferimento ambientale disponibile per orientarsi. Una volta dentro, ci deve districare tra questi fili che però, ad un certo momento, cominceranno a muoversi, facendoci perdere anche quei pochi punti fermi che ci eravamo stabiliti per orientarci, cambiando continuamente forma e posizione e alterando senza sosta la nostra percezione visiva dello spazio. È quindi uno spazio che non solo passivamente altera la visione, ma si attiva anche per modificare se stesso, rendendo il tutto ancora più difficile.



Gianni Colombo

Spazio Elastico

1967



Tsutsumi Associates

Anzas dance studio

2009-10

Pechino (Cina)

Una sala da ballo ha necessità di avere almeno una parete rivestita di specchi, per far sì che i ballerini, o le ballerine, possano vedersi riflessi e giudicare da sé la correttezza dei propri movimenti e delle proprie posizioni, utilità da non sottovalutare. Premesso ciò, non sono quindi sicuro che quest'opera sia effettivamente utile, ma ci collochiamo nel mondo dell'arte, e l'arte non deve necessariamente essere utile ad uno scopo, anzi. Una volta dentro la sala, ci si rende subito conto che questa ha dei confini labili: gli specchi sono posizionati su tutte le pareti e, soprattutto, sono riflettenti solo nella parte bassa, quella più vicina al pavimento; mano a mano che si sale con lo sguardo, si nota che l'immagine riflessa va sfumando in una nebbia sempre più fitta, che dissolve l'immagine e, soprattutto, dissolve il perimetro della sala, che comincia ad essere difficilmente percepibile. Il tutto è accentuato dalla smussatura degli angoli di giunzione tra parete e soffitto e dal colore di quest'ultimo, pressoché uguale al colore della nebbia sugli specchi.

La nebbia ha il potere di oscurare alla vista ogni cosa che si trova entro di essa, ed è esattamente su questo che Hentschlager punta nella sua installazione, *Zee*. Immersi nella nebbia, fitta, seguiamo aggrappati ad una corda che funge da corrimano, unico contatto con il reale, in un ambiente del quale non percepiamo gli estremi né le dimensioni.

All'interno luci stroboscopiche ci accompagnano nel cammino, illuminandosi ogni volta in maniera diversa, dando vita a forme puramente astratte create dall'aggregazione del vapore, facendo sì che ci si trovi continuamente circondati da qualcosa di inconsistente che, però, appare reale per l'attimo nel quale lo vediamo.



Kurt Hentschlager

Zee

2008



Antony Gormley

Blind Light

2007

Una stanza con le pareti di vetro riempita di fumo, al cui interno si perde completamente il senso dell'orientamento, ma non solo, anche la percezione di se stessi, del proprio corpo: si entra e si esce da una sola apertura, ma una volta all'interno, si cerca subito il contatto con una delle pareti, in maniera da poterle seguire sino al raggiungimento dell'uscita/ingresso. Il titolo, *Blind Light*, fa riferimento proprio al senso di cecità, nonostante la luce riesca a penetrare, che si prova all'interno dell'installazione. Siamo di fronte ad un'opera che provoca un distacco totale dalla realtà e costringe a concentrarsi sui propri sensi, in particolare su quello del tatto e sull'orientamento.

Potremmo definire questa installazione come un'"opera d'angolo": si tratta infatti di un limbo che copre l'angolo della stanza, illuminata da una luce molto forte che non permette di percepirne alcuna dimensione, nonostante si trovi di fronte al visitatore e a distanza ravvicinata. Una sorta di porta verso una realtà nuova, che sembra continuare verso l'alto della stanza, dove noi, però, vediamo un soffitto, che ci porta a chiederci cosa davvero ci sia al di sopra. Siamo quindi di fronte ad un'opera che, nuovamente, gioca con le luci e la percezione che il soggetto ha dello spazio, portando a quel cortocircuito che non ci permette di percepire le dimensioni effettive dell'opera ma non solo, nemmeno della stanza stessa.



Robert Irwin

Untitled

1975



La luce è capace di cambiare la percezione dello spazio semplicemente cambiando di colore o intensità e l'effetto si accentua soprattutto quando lo spazio presenta pochi o nessun angolo a definirlo. Questi effetti della luce son ben visibili nell'opera di Turrell, uno spazio bianco etereo con una parete di fondo che nasconde l'illuminazione: ogni volta che questa cambia colore, la stanza sembra cambiare nelle dimensioni e nelle sensazioni che trasmette a chi la percorre. Non a caso il titolo dell'opera, Dhatu, fa riferimento ai tessuti corporei così come sono definiti nella medicina ayurvedica: si tratta quindi di una installazione che punta al corpo e alle sensazioni che la luce può trasmettere attraverso i cambi di percezione che questi ha dello spazio.



James Turrell

Dhatu

2009

Uno spazio infinito può essere una cosa affascinante ed inquietante allo stesso tempo e con quest'opera siamo portati a vivere una di quelle sensazioni: ci troviamo immersi da uno spazio bianco etereo del quale è impossibile percepire la fine, se non fosse per le colonne che lo circondano su due lati. Questo effetto è reso possibile grazie all'utilizzo di un limbo che rende curvi tutti gli angoli della stanza, sia quelli a pavimento che quelli a soffitto, e all'utilizzo di una luce diffusa ed uniforme in tutto l'ambiente. Una volta all'interno, quindi, l'unica possibilità per comprendere la grandezza effettiva dell'ambiente è quella di camminare e affidarsi al tatto, cercando, se possibile, di toccare le pareti. In ogni caso, si tratta di uno spazio pensato e creato per far perdere totalmente la percezione reale dello spazio da parte del visitatore, che si trova affascinato e stranito allo stesso tempo da questo spazio così uniforme.



Doug Wheeler

Dn sf pg VI

2012



Specchio

Come visto anche nella sezione precedente, lo specchio ha la particolarità di riflettere ogni cosa in maniera razionale, ma non sempre. A volte gli specchi possono mostrare le cose sotto una prospettiva diversa o, addirittura, non riflettere come dovrebbero, mostrando cose che noi non siamo nemmeno in grado di vedere. Si tratta quindi di ribaltare le conoscenze che ognuno di noi ritiene essere ormai assodate, per portarci a vedere tutto in modo nuovo, creando cortocircuiti che risultano spesso in un diverso modo di vedere anche noi stessi. Il racconto qui comincia dalle opere incentrate sull'individuo e sulla riflessione tradizionale che, però, vogliono giocare con la possibilità di creare nuove prospettive; si procede, quindi, attraverso una sparizione dell'individuo che, spesso, rimane presente nella riflessione, ma viene surclassato da ciò che lo specchio sembra fargli accadere intorno (ribaltando, ad esempio, l'ambiente circostante); dalle distorsioni agli specchi che riflettono solo parzialmente o in modo alternativo, rendendo difficilmente riconoscibili se stessi nelle immagini, per approdare, infine, allo specchio che riflette tutt'altro rispetto a ciò che vediamo e al falso specchio.

L'opera si colloca all'interno di un progetto più grande concentrato su una figura chiamata Mr. B., del quale non sappiamo molto ma del quale si trova il corpo riverso in una piscina alla fine del percorso espositivo. Quest'opera fa riferimento alla mutazione che l'uomo subisce in maniera continua e costante: lo specchio riflette quella che è l'apparenza, ciò che tutti vedono dal di fuori, non ciò che si è realmente. Essendo ogni individuo unico e ogni momento diverso dall'altro, la figura che vedremo dinnanzi allo specchio sarà percepita in maniera ogni volta diversa: per questo "lo non ti vedrò mai più", perché la prossima volta che mi guarderò allo specchio, non mi vedrò più come sono in questo momento, ma ci sarà sicuramente qualcosa di diverso. I due artisti giocano quindi con la riflessione e il paradosso di non potersi vedere più in uno specchio che, invece, rifletterà sempre ciò che ha davanti, ha una vita potenzialmente eterna, almeno finché qualcuno non lo rompa.

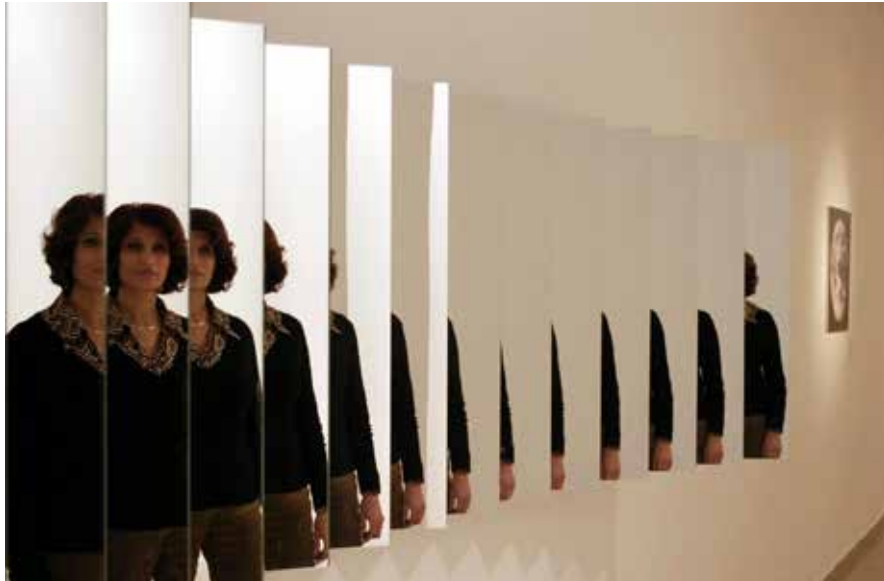


Elmgreen & Dragset

I will never see you again

2011

Galerie Perrotin, Parigi (Francia)



Tutti noi abbiamo una parte di egocentrismo insita nel nostro essere, anche se magari fa capolino solo nel privato, non manifestandosi mai in presenza di altre persone. Proprio su questo aspetto dell'essere fa leva l'artista in quest'opera, ponendoci proprio al centro della stessa: quando questa serie di specchi è osservata lateralmente, non vi vedremo nulla riflesso, se non la parete di fronte; una volta posizionatisi davanti, noteremo come ogni porzione di specchio riflette la nostra figura e soltanto quella, non sarà possibile vedervi nient'altro che noi riflessi. Da qui il titolo: lo specchio ego-centrato, che pone quindi un singolo individuo al centro dell'attenzione, ma non dell'attenzione generale, ma solo di se stesso; una sorta di celebrazione di sé per sé e nessun altro.



Daniel Rozin

Self centered mirror

2003

Anche quest'opera si presenta come un comune specchio, seppur di dimensioni notevoli, che si limita a specchiare ciò che ha di fronte. Avvicinandosi, sembra di non avvertire alcuna differenza relativamente alla percezione dell'ambiente o di sé; quando, però, ci si trova molto vicini allo specchio, così vicini che lo si potrebbe toccare con la punta del naso, questi comincia a vibrare, impedendoci di vedere chiaramente non solo l'ambiente che ci circonda, ma anche noi stessi. Veniamo posti, quindi, di fronte ad uno specchio che vorrebbe specchiarci, svolgendo al sua funzione, ma si trova impossibilitato a farlo a causa di un fattore esterno che lo modifica, impedendo quindi anche noi di vederci e provocando una sensazione di disagio.



Jeppe Hein

Mirror Wall

2009



Olafur Eliasson

Seeing yourself sensing

MoMA, Museum of Modern Art, New York (USA)

L'opera è stata realizzata per essere collocata su una delle facciate vetrate del MoMA di New York, come una sorta di opera d'arte accessibile a tutti, anche a coloro che non visitano il museo. Gli artisti lavorano qui sulla scomposizione dell'immagine riflessa in tante parti sottili che rendono difficile il riconoscimento della persona che vi si riflette. Giocano quindi sull'impossibilità di vedersi nella propria interezza, ponendo l'accento non tanto sulla fisicità dell'opera ma, sin dal titolo ("Guardarsi mentre si sente"), sulla sensorialità, sulle emozioni e sensazioni che l'opera è in grado di trasmettere all'individuo, siano esse di divertimento o di spaesamento.

I Mobiles di Alexander Calder sono opere ormai ben note a tutti quanti: si tratta di sculture mobili a sospensione che si muovono utilizzando gli spostamenti d'aria dovuti al passaggio di persone, ruotando, ondeggiando e seguendo la traiettoria dell'aria. Si tratta, però, di strutture metalliche che non sono pensate per creare alcun gioco di riflessioni o di luci, ma solo per essere osservate in quanto tali, per giocare in un certo senso. La versione di Jeppe Hein, invece, li ingrandisce notevolmente di dimensione, mantenendo però tutti gli elementi sufficientemente leggeri da ruotare e muoversi senza troppa fatica e, soprattutto, rende il tutto specchiante: questi, girandosi e ondeggiando, provocano un gioco di riflessioni sempre diverso, che modifica continuamente la percezione dell'ambiente che l'osservatore ha, facendo sì che questi non riesca a vedere mai lo spazio uguale a come lo era la volta precedente.



Jeppe Hein

Dimensional mirror mobile

2009



Miguel Almiron

Anamorphose numerique

2002

Un uomo si posiziona dinnanzi al monitor, suddiviso in venti parti che trasmettono la medesima ripresa della camera che sta di fronte all'individuo. Appena il visitatore comincia a muoversi, ognuno dei venti settori trasmette quel movimento, distorto però in venti modi diversi: è quindi difficile riconoscere se stessi e le proprie azioni in quelle venti distorsioni, poiché ci appare di guardare persone tutte diverse tra loro che si muovono in maniera diversa tra loro. La modificazione delle riprese in maniere diverse ci porta a misconoscere la realtà tangibile, a mettere in dubbio le certezze e a vedere la nostra proiezione sullo schermo come "altro da sé".

Trovarsi dinnanzi a questo specchio provoca sicuramente qualche momento di totale perdita dell'orientamento e del senso del reale, perché la riflessione sembra non rispettare alcuna legge fisica conosciuta. Una volta di fronte, infatti, vedremo la nostra figura riflessa in maniera corretta, anche se ingrandita e leggermente deformata dalla curvatura, ma il mondo dietro di noi viene ripetuto in maniera capovolta, come se si trovasse sopra le nostre teste. Questo fenomeno è causato da due fattori: uno è la curvatura dello specchio sia in direzione orizzontale, che in direzione verticale; la seconda sta proprio nel fatto che la parete specchiante di fronte a noi si trova a specchiare non solo la nostra figura, in maniera corretta, ma anche la parete specchiante che ci sta dietro, che però riflette in maniera ribaltata. La stessa cosa accadrebbe se la persona si posizionasse sull'altra parete, tutto ciò perché le curvature sono speculari e il tipo di riflessione dipende anche dalla posizione dell'osservatore in relazione alla superficie riflettente stessa.



Anish Kapoor

C-Curve
Turning the world upside down

2010



Cerith Wyn Evans

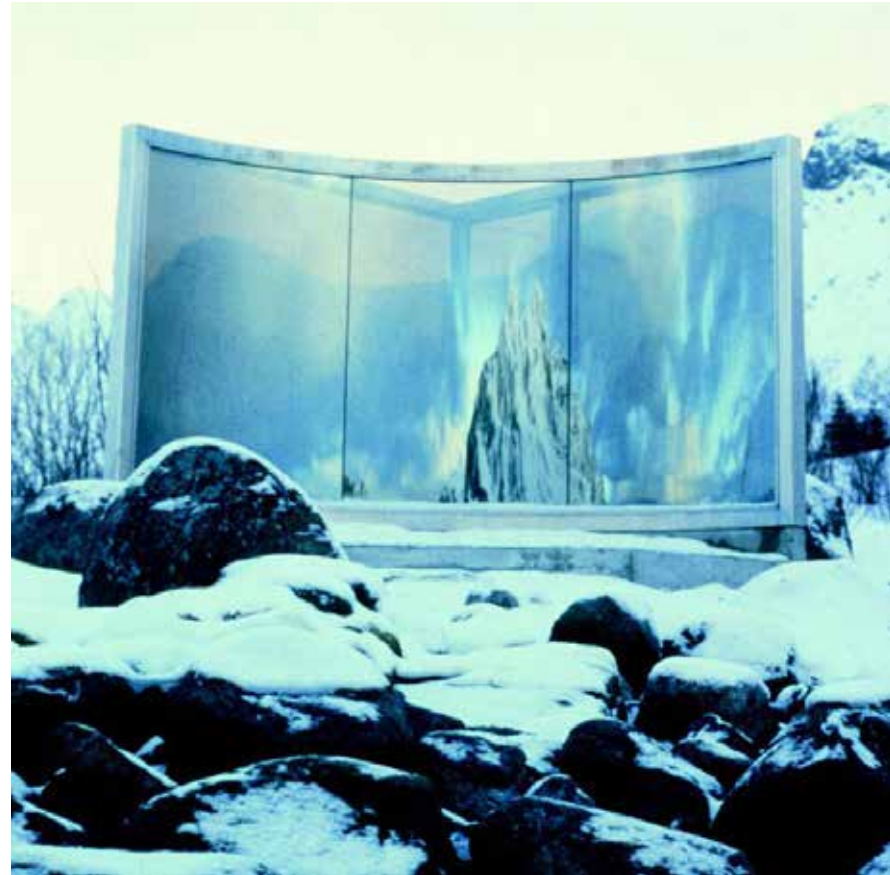
Inverse, Reverse, Perverse

1996

Tate Gallery, Londra (Inghilterra)

Da lontano appare come un normale specchio, forse non proprio be orientato poiché riflette solo la parete di fronte; mano a mano che ci si avvicina si comincia a vedere riflessa anche la stanza e ci si comincia ad accorgere che qualcosa non funziona in maniera corretta: una volta di fronte, ci rendiamo conto che la stanza si è capovolta, e noi con essa. È necessario posizionarsi in una prospettiva molto laterale per osservare il fenomeno, poiché la parete bianca di fronte non fornisce punti di riferimento per comprendere subito il ribaltamento. Siamo quindi di fronte ad una realtà capovolta e rimpicciolita, poiché deformata dalla curvatura dello specchio, che sembra voler mettere in dubbio le nostre sicurezze sulla realtà e sul modo di riflettere degli specchi.

Lo specchio a due vie è solitamente usato nelle sale interrogatori, poiché con quelle particolari condizioni di luce, riesce ad essere totalmente specchiante per chi lo guarda dalla sala illuminata, quella dell'interrogatorio, mentre risulta trasparente per chi guarda dall'altra parte; e la situazione può essere invertita semplicemente invertendo le condizioni luminose. Dan Graham decide qui di utilizzarlo per specchiare e mescolare un paesaggio montano suggestivo: infatti lo specchio riflette, deformando grazie alla curvatura, da un lato, ma essendo le condizioni luminose identiche anche dall'altra parte, questa riflessione si trova mescolata con ciò che io vedo attraverso lo specchio, sovrapponendosi; e la situazione si ripete identica da entrambi i lati dello specchio, seppure cambi sia l'immagine riflessa, che il tipo di deformazione. Due livelli di realtà si sovrappongono e collaborano, si parlano e creano un terzo livello che ci appare tanto reale quanto la realtà stessa, tangibile, che ci circonda.



Dan Graham

Two way mirror triangle with one curved side

1996



Michelangelo Pistoletto

Twenty two less two

2009

Ventidue specchi assolutamente normali sono collocati uno di fianco all'altro sulle pareti di un salone; a un certo punto, armato di martello, l'artista comincia a mandarli in frantumi, tutti tranne due. Per le persone superstiziose, questo gesto risulta indubbiamente una sfida alla credenza popolare che addebita allo sciagurato che rompe uno specchio, ben sette anni di sfortuna: Pistoletto ne avrebbe accumulati, solo con questa performance, più di quanti sarebbe in grado di viverne un uomo normale. Per chi invece volesse limitarsi a guardare l'aspetto prettamente artistico, il tema principale che ci pone dinnanzi quest'opera è quello dello specchio privato della propria funzione, venendo distrutto; e anche laddove due specchi sono rimasti integri, anche questi ci continuano a far presente l'assenza di funzione, riflettendo un oggetto che, però, non è più in grado di rifletterli. La sensazione è quindi quella di straniamento, in un primo momento, mista a sorpresa nell'osservare la performance, seguita dalla frustrazione di non poter più utilizzare quell'oggetto per lo scopo per il quale è nato.

Quando ci si trova dinnanzi ad una folta schiera di pinguini, si viene sicuramente incuriositi dalla loro presenza, tutt'al più se si tratta di statuette tutte uguali. Sicuramente non viene assolutamente da pensare che questi possano costituire un sistema specchiante, ed è proprio questo il caso. Rozin ha posto i pinguini su di una base che permette loro di ruotare, mostrando alternativamente il dorso, di colore nero, o l'addome, di colore bianco. I movimenti e il posizionamento sono gestiti da un sensore Kinect, esattamente come quello che Microsoft utilizza sulle consolle per videogiochi, che rileva la presenza umana, i movimenti e fa sì che i pinguini si dispongano in maniera che i propri addomi bianchi ricreino la posizione della persona che vi sta di fronte. Non si tratta, quindi, di uno specchio realistico, bensì di un sistema tecnologico che crea un effetto specchio attraverso la contrapposizione di due colori opposti, quali il bianco e il nero.



Daniel Rozin

Penguin Mirrors

2015



Essendo abituati al fatto che lo specchio debba necessariamente rifletterci, trovandoci davanti ad esso, essere posti dinnanzi ad uno specchio che non ci riflette è una situazione quantomeno frustrante ed è esattamente ciò che accade con quest'opera. Guardandolo lateralmente, notiamo uno specchio composto da decine di pezzi che sembrano essere stati raccolti da uno specchio in frantumi e ricomposti in maniera casuale; di fronte a questo, notiamo altrettanti pezzi di un'immagine ricomposti anch'essi in maniera completamente casuale. Posizionandoci di fronte allo specchio, però, vedremo riflessa l'immagine della professoressa Red Burns (da qui il titolo, Broken Red Mirror), fondatrice dell'Interactive Telecommunication Program all'università di New York. I frammenti di specchio e quelli della foto sulla parete di fronte sono quindi posizionati in maniera fortemente ponderata, così da portare dinnanzi ai nostri occhi l'immagine intera proprio quando siamo davanti allo specchio, quando, quindi, questi dovrebbe riflettere noi e non qualcos'altro.

Daniel Rozin

Broken Red Mirror

2000-2003

Questo non è uno specchio, ed è bene premetterlo, poiché a prima vista potrebbe quasi ingannare. Si tratta di un'opera composta da quattro cornici, tutte della stessa forma ma posizionate con una rotazione diversa l'una dall'altra; all'interno di ognuna di queste cornici, troviamo una foto che ritrae le cornici appese a quella medesima parete, con però lo spazio vuoto lasciato dalla cornice che stiamo osservando. Si tratta quindi di vedere la parete che abbiamo di fronte come se, in realtà, venisse specchiata; è una manipolazione della realtà che porta l'individuo a provare una sensazione di straniamento che non gli permette di comprendere immediatamente la situazione e ciò che ha di fronte.



Marco Pezzotta

Significant others

2013



Volto

Non importa da quale parte del mondo si provenga: ovunque siamo riconoscibili attraverso il nostro volto. Non a caso, per altro, su tutti i documenti di riconoscimento siamo identificati primariamente attraverso il viso. È quindi evidente che anche nel mondo dell'arte, la definizione delle facce ha sempre ricoperto un ruolo di importanza fondamentale. Qual è quindi il significato che si attribuisce ad un'opera se punta a manipolare e far scomparire il volto? Molto spesso vuole porre l'attenzione su una condizione generale, spesso di sofferenza, oppure spingerci a ripensare l'individuo senza giudicarne le apparenze. L'analisi di questo aspetto mi è servita, quindi, per capire come poter far riflettere gli individui su se stessi in maniera diversa, ripensarsi senza soffermarsi su ciò che credono di mostrare al mondo attraverso il simbolo dell'apparenza, il volto.

Si comincia con opere che manipolano il volto, lasciandolo però ancora parzialmente visibile e riconoscibile, per attraversare poi una progressiva modificazione, distorsione e cancellazione dei tratti essenziali, che non può che approdare alla totale scomparsa dell'individuo, che si ritrova frustrato nel non potersi nemmeno riconoscere in quella che dovrebbe essere una proiezione in real-time.

Annegret Soltau ha lavorato molto col proprio corpo, modificandolo e mostrandolo in situazioni sempre diverse. In questo caso decide di lavorare con il proprio viso, costringendolo entro una gabbia da lei creata attorcigliando attorno alla propria testa dei fili abbastanza sottili e stringendoli in maniera abbastanza forte, così da modificare la conformazione del viso, rendendolo quasi irriconoscibile. Si tratta di un lavoro sulla percezione di sé, sulla modificazione di sé non per piacere agli altri, ma semplicemente per vedersi e mostrarsi sotto un'ottica diversa.



Annegret Soltau

Ties

1975-76



Se il volto è ciò che definisce la nostra identità, allora quest'opera rispetta a pieno ciò che il titolo recita: la perdita delle identità. L'artista ritrae i soggetti frontali, ognuno vestito con abiti tipici della propria cultura o del proprio paese, e poi copre i loro volti con immagini spesso attinenti a temi religiosi o bellici, modellandoli come se fossero maschere, sciarpe che coprono tutto o parte del viso. È la cultura a definire chi siamo, a impostarci secondo una determinata direzione, rendendoci estremamente difficile l'uscita dai binari: per questo stiamo perdendo identità, non possiamo più auto-definirci, ma ci omologhiamo a dei canoni preimpostati, scomparendo, ed è irrilevante la tipologia dei canoni, siano essi religiosi o politici, il risultato che si ottiene è il medesimo.

Sadegh Tirafkan

The loss of our identity

2007

Brooklyn Museum, New York (USA)

La morte è sempre un tema delicato da affrontare, poiché si tratta di qualcosa a cui tutti sappiamo di essere destinati ma al quale si preferisce non pensare. Serrano decide qui di porci davanti, senza filtri o modificazioni, dei volti di cadaveri, con i soli occhi coperti a tutelarne l'identità, in segno anche di rispetto, e precisando nel titolo la causa di morte. Nella fattispecie, questo scatto riguarda un morto per polmonite infettiva, ritratto di profilo con gli occhi coperti da un velo rosso. L'artista ci porta semplicemente davanti un dato di fatto, la morte avvenuta, senza significati nascosti o simboli da cercare: è il ritratto di ciò che non esiste più, anche se fisicamente è ancora presente, seppur per poco.



Andres Serrano

Infectious Pneumonia (dalla serie "The Morgue")

1992



Alberto Giacometti

Testa di Diego

1951-52

Il metodo di rappresentazione della testa, e conseguentemente del volto, di Alberto Giacometti è decisamente particolare e riprende l'ideologia cubista di voler mostrare tutto il possibile da un unico punto di vista. Ovviamente qui il tutto è declinato secondo uno stile e dei canoni ben diversi: Diego è il fratello di Giacometti, che era solito ritrarre i membri della propria famiglia, col volto magro e abbastanza scavato, praticamente senza spessore. Questa mancanza di dimensione del volto è dovuta al fatto che l'artista voleva far sì che noi, da un unico punto di vista, potessimo avere una vista completa del viso della scultura

Distopia è l'immaginazione di un qualcosa, usualmente una società, non desiderabile, sgradevole; concetto diametralmente opposto a quello di utopia, che invece riguarda un desiderio fortemente positivo ma difficilmente realizzabile. La distopia che ci viene qui proposta è quella di una società del "non vedo, non sento, non parlo", dove si perde l'utilizzo di tutti gli organi di senso che vanno scomparendo dietro strati di pelle che li ricoprono. Potremmo interpretare questi scatti come una reazione alle lese libertà di cui spesso sentiamo parlare in diversi paesi; immaginiamo quindi che la nostra impossibilità di esprimere liberamente opinioni, la costrizione a fingere di non vedere determinati avvenimenti, ci portino a perderne semplicemente l'uso e diventare esseri con maschere informi al posto del viso.



Anthony Aziz, Sammy Cucher

Dystopia

1994



Jean Fautrier

Tête d'otage

1945

Per comprendere il gesto che l'opera ci pone davanti, dobbiamo contestualizzarlo: siamo negli anni '40 del 1900, in piena Seconda Guerra Mondiale. Fautrier ci porta davanti delle teste d'ostaggi, quasi irriconoscibili: come questa, anche le altre sono caratterizzate dalla quasi totale mancanza di elementi che ci permettano di dare un'identità al soggetto, lasciandoci semplicemente a riflettere sui lividi, sulle abrasioni, sulle mutilazioni che il volto ci presenta dinnanzi attraverso il "maltrattamento" della tela. Percepriamo la bocca piegata in una smorfia di tristezza, un solo occhio resta visibile e pare perso nel vuoto, senza nemmeno la pupilla: con la crudezza della rappresentazione ci viene posto dinnanzi l'orrore bellico e la condizione dell'uomo novecentesco, solo e dilaniato dalla società e dal mondo che lo circonda.

Guardare ciò che si è già guardato troppo e per questo coprirlo: si potrebbe riassumere così l'atto che questo dipinto pone in essere. Ciò che si è già guardato troppo è il viso, ciò che decidiamo di porre dinnanzi al mondo, il nostro biglietto da visita: tutti lo guardiamo e noi stessi ci ritroviamo a guardarlo molto spesso, per sistemarci allo specchio, per truccarlo. Basta quindi concentrarsi sull'apparenza, è forse giunta l'ora di guardarsi in un altro modo, concentrarsi davvero su se stessi, sulla parte di sé che gli altri non vedono, il "di dentro", come diceva Bauman, le emozioni e i sentimenti, che per il loro essere differenti da persona a persona sono ciò che davvero ci rende unici.



Denise Grunstein

Looking at the overlooked

2014

Nationalmuseum, Stoccolma (Svezia)



Dianne Gall

Introspection

2015

Si dice che gli occhi siano lo specchio dell'anima: come si può allora parlare di introspezione senza mostrare i propri occhi? Il tema che ci pone quest'opera è interessante e innovativo: per guardarsi dentro, e per permettere agli altri di guardarci dentro, non bisogna permettergli di vederci, o almeno di non vedere ciò che sono abituati a vedere: il volto e gli occhi. Non a caso il soggetto è girato di spalle, poiché per cambiare prospettiva e vedere tutto sotto un'altra luce, è necessario cambiare punto di vista sulle persone, smettere di guardare l'apparenza e concentrarsi su altro. L'apparenza inganna, è un detto che si dice da decenni ormai, è quest'opera punta quindi ad eliminare l'inganno per lasciare solo l'aura di verità.

Un corridoio pensato per il passaggio di una singola persona con due schermi collocati al termine, uno sopra l'altro: uno di questi trasmette in loop un'immagine del corridoio, l'altro le immagini di una videocamera installata all'inizio del corridoio. Entrandovi e percorrendolo, ci avviciniamo agli schermi ma uno di questi ci mostra mentre ci allontaniamo da questo, e sempre di spalle: le sensazioni sono diverse, dalla frustrazione per non vedere sullo schermo noi stessi in dimensioni sufficientemente grandi da poterci riconoscere, all'alienazione dovuta alle dimensioni del corridoio e dall'essere sempre ripresi di spalle. Gioca quindi sul tema della sorveglianza e sull'impossibilità di vedere chiaramente se stessi mentre si viene sorvegliati: quelli immagini sono riservati a poche e precluse ai soggetti della sorveglianza.



Bruce Nauman

Live Taped Video Corridor

1969-70

Collezione Panza di Biumo, Varese (Italia)



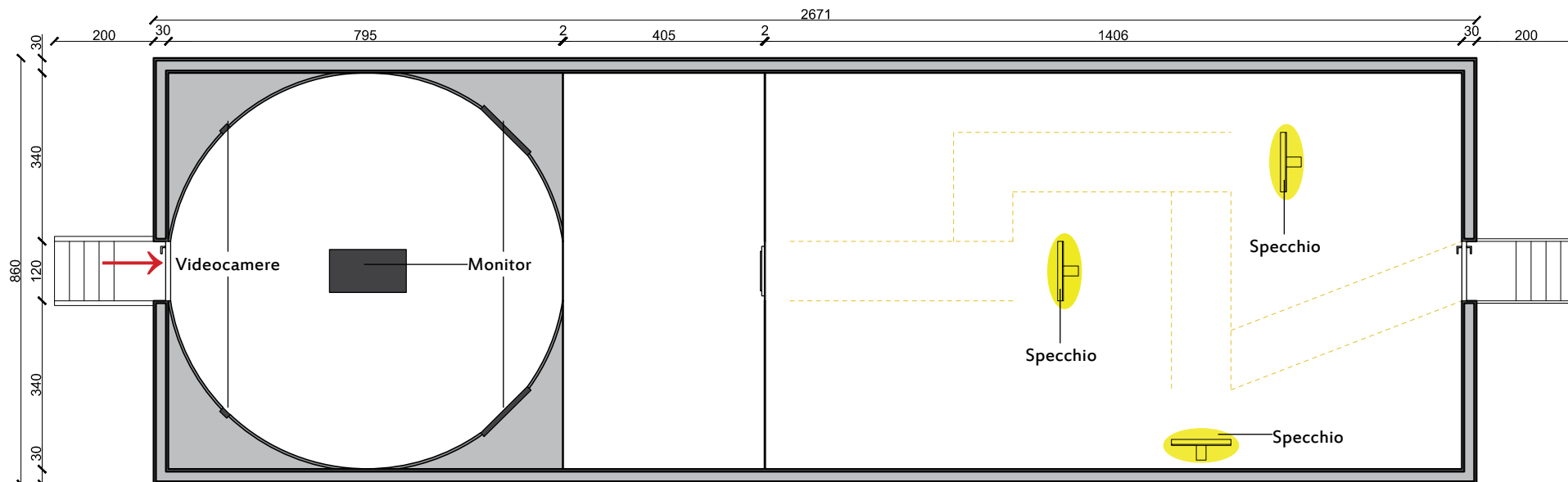
Inside

Questa prima installazione è pensata per non ospitare più di una, massimo due persone nella medesima stanza: questo perché si tratta di un'esperienza che è preferibile fare in intimità, nella tranquillità più assoluta, poiché è incentrata sul singolo in quanto elemento separato dalla società. Non a caso questo concetto è da introdotto dal titolo, *"Inside"*, che fa riferimento proprio al *"di dentro"*, come lo definiva Bauman, che è unico e singolare per ogni individuo ed è l'aspetto sul quale questi ambienti si concentrano.

Si compone di tre stanze: una prima dove l'individuo può percepirsi ancora come entità fisica, anche se comincerà a fare fatica a riconoscere se stesso in quell'immagine; è l'inizio, quindi, di un processo che permetta di cambiare il punto di vista che egli ha su di sé. La seconda è una stanza filtro, caratterizzata dalla presenza di una fitta nebbia, a simboleggiare la sparizione che la fisicità dello stesso sta per subire, con l'ingresso nella stanza successiva, dove l'individuo perde completamente la possibilità di vedersi e percepirsi, se non con l'utilizzo dei propri sensi e della conoscenza che ha di sé.

Partiamo quindi con la prima stanza (6.2). Una volta varcata la porta d'ingresso, ci si ritrova immersi in uno spazio bianco etereo, a pianta circolare, illuminato con luce fredda bianca, distribuita in maniera diffusa, così da arrivare ad annullare quasi totalmente la dimensione spaziale, impedendo al visitatore di percepire i confini effettivi della stanza. I confini si palesano nel momento in cui arriva a posizionarsi di fronte agli schermi, due opposti all'accesso ed uno a terra, al centro della stanza, posti in maniera da non riflettersi l'uno nell'altro. Una volta di fronte ad uno dei due posizionati a parete, poiché forniscono entrambi la medesima esperienza, ci si troverà di fronte ad un'immagine, in bianco e nero, di sé visti di spalle; si applicano quindi due soluzioni per rendere difficile il riconoscimento della persona nello schermo con la propria idea di se stessi: innanzitutto la videocamera, posizionata esattamente in asse con lo schermo, ma dalla parte opposta, riprende il visitatore di spalle, così da impedirgli, in qualsiasi posizione si metta egli rispetto allo schermo, di vedersi in viso. Questa scelta serve a provocare un corto circuito mentale, poiché è come trovarsi dinnanzi ad uno specchio che non riflette in maniera corretta, e a far sì che il visitatore possa vedersi da un altro punto di vista; si vuole annullare l'apparenza, da identificarsi con la possibilità di vedersi in viso: siamo infatti abituati a curare molto quella parte di noi, poiché è la prima con la quale l'estraneo, la società in genere, entra in contatto e che da, quindi, una prima idea e visione di noi. Se esiste una parte di noi da identificarsi con il gusto dell'apparire, del voler sembrare qualcosa che magari non siamo, quella è sicuramente il volto. Privare la persona della possibilità di vedersi in volto, costringendola a vedersi di spalle, la pone in una situazione di ripensamento forzata, obbligandola a fare un'introspezione per potersi riconoscere in quell'immagine senza colori e senza volto. A rafforzare l'idea della privazione del volto e dell'aspetto puramente estetico come via verso un ripensamento ed un'introspezione, vi è l'opera di Dianne Gall intitolata *"Introspection"*, che abbiamo incontrato già in precedenza nella sezione dedicata al volto. Infine abbiamo l'assenza di colore, dato che le immagini sono trasmesse in bianco e nero, che aiutano a rendere più difficile il riconoscimento di sé nell'immagine: mantenere il colore nella proiezione avrebbe significato mantenere un barlume di vanità, di apparenza, di quella parte di noi che vuole mostrarsi agli altri in quel modo; eliminandolo, invece, non possiamo più identificarci subito attraverso colori che indossiamo, ciò che mostriamo cade in secondo piano.

Come detto in precedenza, vi è anche un terzo schermo, posizionato a terra, il cui meccanismo presenta una differenza rispetto al precedente e anticipa un tema che diverrà centrale nella terza stanza: l'impossibilità di vedersi. Se nei due schermi precedenti vi era comunque il confronto



6.1

Pianta
scala 1:125

Legenda:

- Spazi tecnici
- Illuminazione

6.2

Vista dall'alto della sala 1: la porta d'ingresso, a sinistra, è a filo con la parete, rimanendo quasi invisibile; a destra, l'accesso alla sala 2, aperto, che lascia fuoriuscire del vapore. Al centro si vedono i 3 schermi



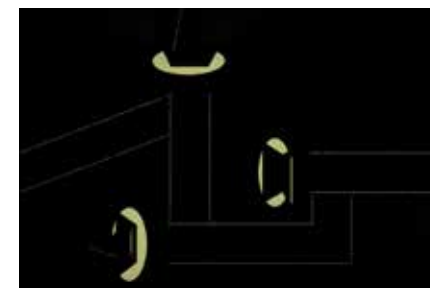
6.3

Vista dall'alto della sala 2: la presenza del vapore rende difficile poter percepire a pieno la configurazione dell'ambiente



6.4

Vista dall'alto della sala 3: la situazione visibile, con tutte le fonti di illuminazione attive, non si verificherà mai, ma ci permette qui di vedere chiaramente l'intero percorso e la posizione dei tre specchi



con un'immagine che si può ricondurre a sé, con questo schermo è possibile vedersi di spalle, attraverso la camera posizionata in alto, solamente se ci si trova su uno dei quattro lati dello schermo: quando si percorrono gli altri, lo schermo non trasmette nulla, solo il bianco del pavimento.

Agli antipodi della porta di accesso all'installazione e, quindi, alla prima stanza, vi è un "taglio" nel cilindro bianco che la costituisce, senza alcuna porta da varcare, dal quale fuoriesce del vapore: varcandolo ci si troverà nella seconda stanza (6.3), della quale è molto difficile percepire le dimensioni. Una volta all'interno, ci si trova completamente immersi da questa nebbia, che spegne gradualmente la luce ma, soprattutto, annulla ogni sorta di percezione visiva non solo della stanza, ma anche di sé: siamo quindi destinati a svanire, a vaporizzarci così come la nebbia che ci circonda. L'accesso alla stanza successiva è garantito da una porta, che però non presenta alcun elemento luminoso o di riconoscimento particolare, se non un maniglione più grande, così da favorirne la pressione, una volta individuato. Qui non vi è un'illuminazione dedicata, bensì la luce proviene esclusivamente dalla stanza precedente, così da abituare al passaggio alla totale assenza di illuminazione della successiva stanza. Inoltre, la parete di confine con la stanza successiva è realizzata in pannelli di vetro opaco e annerito, così da impedire l'accesso alla luce e alla vista verso la zona seguente.

Risulta quindi evidente come questa sala si configuri come un filtro, termine già utilizzato in precedenza, in quanto presenti una serie di soluzioni atte ad abituarci all'esperienza finale di questa installazione: dal vapore che comincia a renderci difficile la percezione fisica di noi stessi, sino alle dimensioni arduamente percepibili della stanza, passando per la rarefazione della luce.

Accediamo così alla terza ed ultima stanza, e ad accoglierci vi è il buio più totale (6.4). Di fronte a noi vediamo un cono di luce illuminare uno specchio, inclinato in maniera da poter riflettere il visitatore solo quando vi si trovi molto vicino. A terra, il percorso è indicato attraverso delle piccole luci, così da condurre il visitatore in maniera tranquilla. Avviandoci verso lo specchio, però, notiamo che la luce comincia ad affievolirsi mano a mano che la distanza si riduce, sino a spegnersi definitivamente quando arriviamo a un metro da esso, impedendoci di vedersi riflessi: vedremo infatti riflessa, in maniera flebile, a parete di divisione con la stanza precedente, dalla quale è possibile intravedere una piccola quantità di luce, e qualora riusciamo ad avvicinarci tanto da potere vedere qualcosa di noi, ci sarà impossibile vederlo chiaramente poiché, avendo quella flebile luce proveniente dai vetri alle spalle, l'immagine di noi riflessa sarà nera, come un'ombra. Immediatamente dopo lo spegnimento dell'illuminazione su questo primo specchio, però, vediamo comparire a terra un altro percorso e accendersi la luce su un altro specchio, collocato in posizione non molto distante dal primo. Seguiamo quindi le tracce a terra e ci avviciniamo allo specchio: ma appena giunti a metà di questo percorso, la luce sullo specchio si spegnerà improvvisamente, impedendoci nuovamente di vederci riflessi, intravedendo ancora una parziale luce dalla sala precedente. Di nuovo, compare un percorso a terra, perpendicolare a quella appena seguito, che conduce ad un altro specchio, illuminato, il quale però si spegnerà pressoché subito appena intraprenderemo il percorso. Qui, inoltre, la possibilità di vedere anche solo un'ombra viene annullata dalla totale assenza di riflessioni, poiché il posizionamento dello specchio fa sì che rifletta solo il buio della parete che sta alle nostre spalle. Una volta giunti in prossimità dello specchio, si illuminerà un ultimo percorso, che ci condurrà all'uscita, restituendoci al mondo reale.



6.5

Funzionamento degli schermi a parete: vediamo come il visitatore, una volta davanti, vede un'immagine più scura, in bianco e nero, di se stesso, ripreso di spalle. L'immagine è proiettata all'infinito, poichè la camera riprende anche lo schermo, ripetendolo

6.6 e 6.7 (sotto, sinistra e destra)

Lo schermo a pavimento, invece, pone due situazioni differenti: la prima è quella nella quale il visitatore vi si affaccia dal lato più vicino alla sala 2, vedendosi ripreso dall'alto, sempre in bianco e nero; la seconda, invece, si realizza posizionandosi su uno qualsiasi degli altri tre lati, che la camera non è in grado di inquadrare. Ciò fa sì che lo schermo proietti una semplice immagine bianca del pavimento, e null'altro



Il visitatore, qui, è quindi posto di fronte alla frustrazione di non potersi vedere, nonostante l'illusione che gli viene data all'ingresso della stanza. La sua immagine, la sua apparenza, scompare definitivamente, così come la sua fisicità non è più visibile nel buio quasi assoluto della stanza. Inoltre, assistiamo anche ad una progressiva sparizione delle riflessioni nello specchio, che arriva a non specchiare nulla se non il buio. La stanza si configura come un luogo di dimensioni superiori rispetto alle precedenti, seppur con la medesima altezza, a pianta rettangolare. Le uniche fonti di luce sono quelle, dirette, dei faretto sugli specchi e dei percorsi a terra; ad aumentare la sensazione di buio, diminuendo quindi la possibilità che una qualsiasi delle fonti di luce possa rimbalzare in qualche modo sulle pareti, fornendo una vista anche solo parziale della stanza, vi sono le pareti e il pavimento interamente dipinti di nero.



6.8

Vista della sala 2 senza la nebbia: si vede come le dimensioni siano abbastanza ristrette, come già era percepibile dalla pianta (6.1)

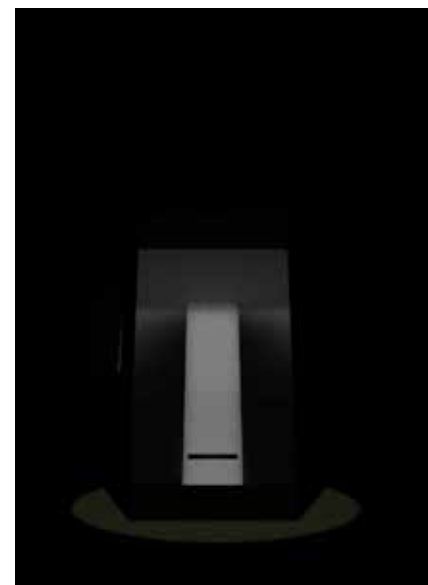
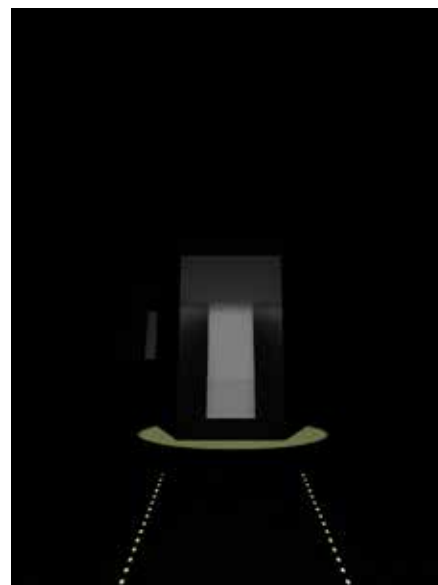
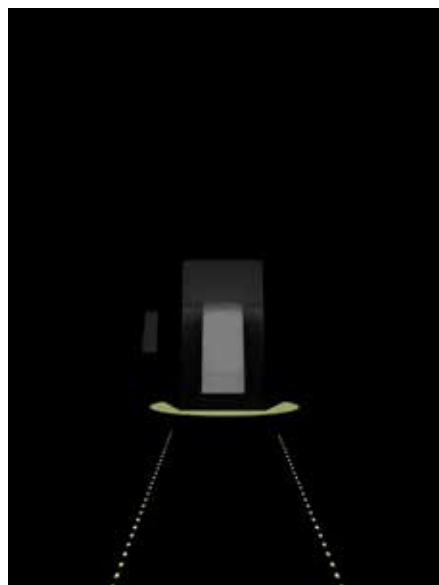
6.9

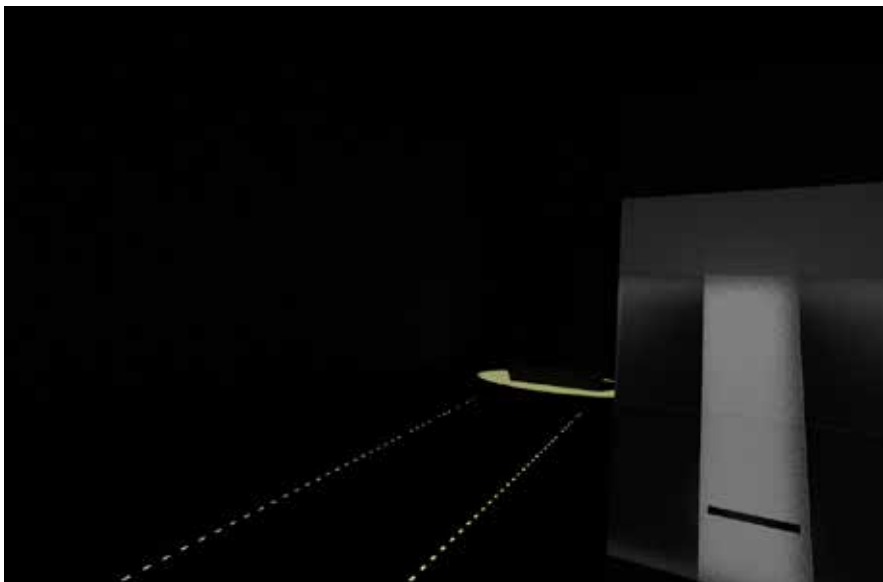
Cambia tutto con la presenza del vapore, che ci rende faticoso anche percepire la persona all'interno. I visitatori saranno costretti ad utilizzare i propri sensi, in particolare il tatto, per trovare l'uscita



6.10 6.11 6.12 in serie

All'ingresso della sala 3 ci accoglie il primo dei tre specchi, con il percorso illuminato che ci conduce ad esso. Mano a mano che la distanza diminuisce, come è possibile vedere nelle due immagini più a destra, la luce scema, così che, una volta vicini a la luce spenta, non sarà possibile vedere che un'ombra riflessa, poichè l'unica fonte luminosa sarà dietro di noi, nonché molto flebile, dovuta alla sala 2 e 1





6.13

Come detto in precedenza, una volta spenta la luce sul primo specchio, si accende il percorso, e la luce, verso il secondo



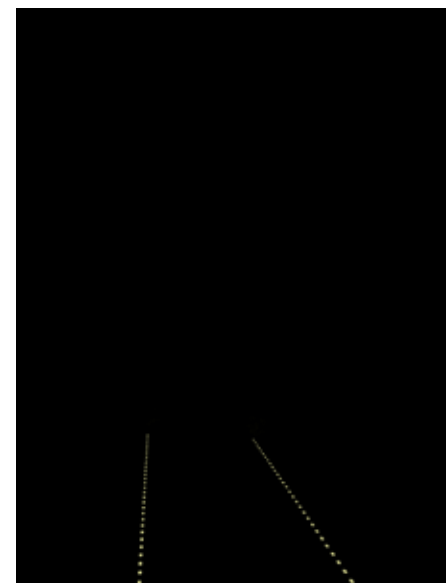
6.14

Il percorso di avvicinamento al secondo, questa volta, sembra non provocare alcun spegnimento, fino a quando non giungiamo circa a metà: a quel punto il faretto si spegne all'improvviso, rivelando il terzo specchio



6.15 e 6.16

Poco dopo aver cominciato il percorso verso il terzo specchio, la luce su di questo svanirà. La differenza col precedente sta nel fatto che, qui, non vi sarà alcuna luce flebile da riflettere, ma solo il buio, che farà sembrare come se lo specchio scomparisse



6.17

A questo punto, spente tutte le luci, si accende l'ultima via, quella verso l'uscita, senza che la porta sia segnalata. Il visitatore deve nuovamente fare affidamento sul tatto e sulle sensazioni per trovarla

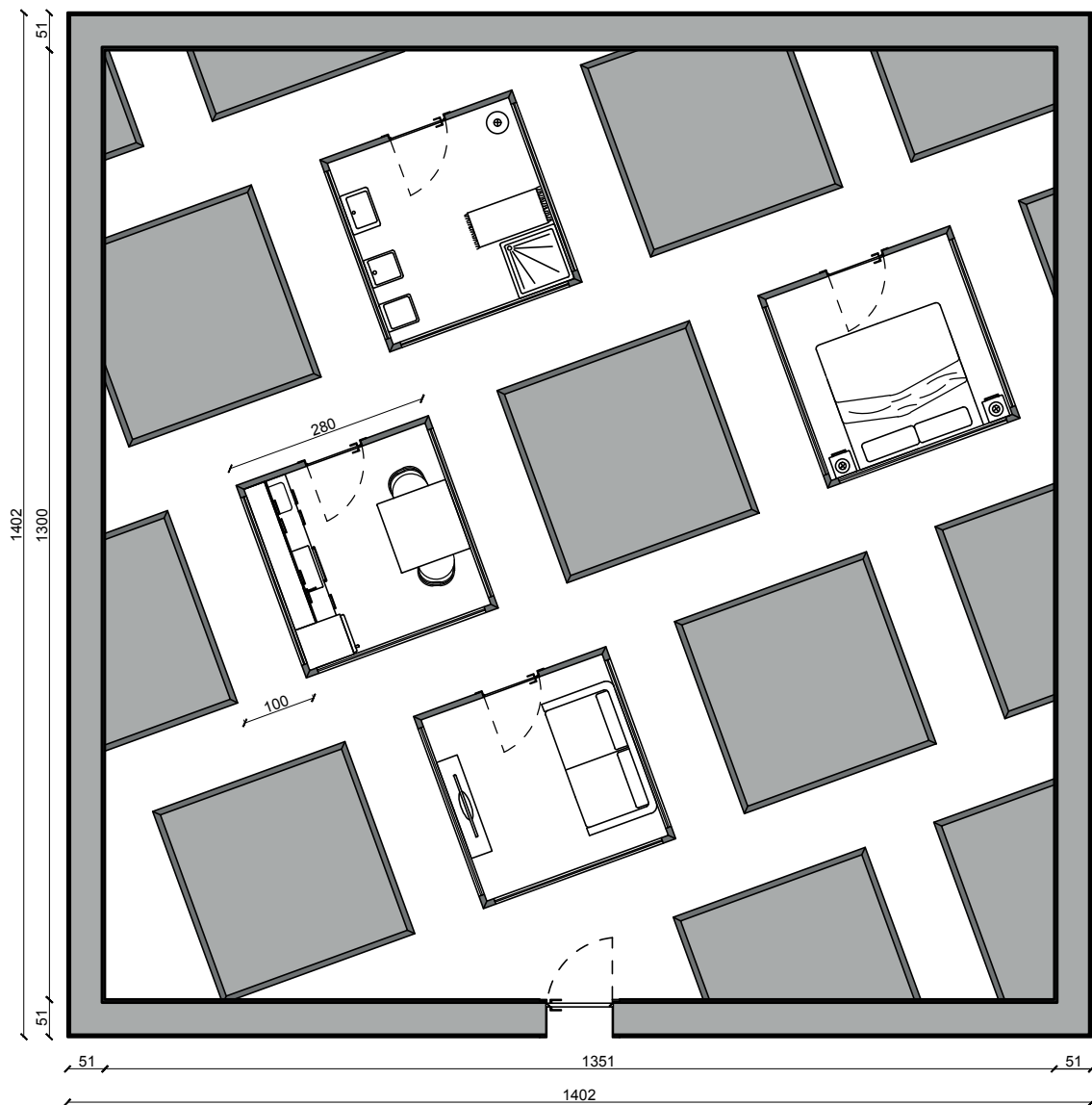
Outside

In questa seconda installazione la tematica trattata è affine, ma diversa dalla precedente: affine perché si concentra sempre sull'individuo, diversa poiché, questa volta, lo vuole inserito nella collettività. Non a caso questo spazio è pensato per non essere esperito in solitudine, come il precedente, bensì con quante più persone possibili all'interno. *"Outside"* è quindi in contrapposizione agli spazi precedentemente illustrati sin dal titolo, ma ciò non significa che non vi sia anche affine, in un certo senso: tratta sempre dell'alienazione, ma lo fa focalizzandosi su altri aspetti, sul "di fuori", ossia anche su ciò che non è proprio dell'individuo, ma che è dato, sugli spazi e luoghi/non luoghi del quotidiano e sul rapporto con l'Altro.

Le fonti di ispirazione per questa installazione sono diverse: innanzitutto il concetto di Non-Luogo di Marc Augè, in particolare questo passo del suo scritto omonimo: "Paradosso del non-luogo: lo straniero smarrito in un paese che non conosce, lo straniero di passaggio, si ritrova soltanto nell'anonimato delle autostrade, delle stazioni di servizio, dei grandi magazzini o delle catene alberghiere". Estremizzando questo concetto, ho voluto sfidarlo, chiedendo, senza esplicitarlo direttamente, ai visitatori, se davvero riescano a sentirsi "a casa" in uno spazio di questo tipo, ispirato a quelle zone che sono effettivamente luoghi per chi li abita, ma non-luoghi per chi non ci vive (si vedano i quartieri come lo Zen di Palermo). In secondo luogo, il concetto di luogo vuoto teorizzato da Zygmunt Bauman, che considero, se non affine, quantomeno di completamento a quello di Non-Luogo: luogo vuoto è uno spazio non privo di elementi, ma privo di significato. Vi è però da considerare che l'assenza di significato è soggettiva, e quindi il luogo vuoto è un spazio soggettivo: ciò che per me è privo di significato, per altri può esservene pieno. Infine, vi è un ultimo elemento che lo collega alla installazione precedente: l'apparenza. Riferendomi alla teoria della Vetrinizzazione di Vanni Codeluppi, questa installazione vuole porre i singoli in una situazione che permetta loro di essere percepiti e, allo stesso tempo, di percepire gli Altri, come merci in esposizione, come costantemente sotto osservazione.

Lo spazio si struttura con una pianta quadrata, al cui interno troviamo altri spazi, delle torri precisamente, di altezza 7 metri, sempre a pianta quadrata e con una superficie utile di 7mq. Alcuni di questi piccoli spazi sono finiti a se stessi, vuoti e chiusi, altri, invece, contengono ognuno uno dei quattro spazi fondamentali di un'abitazione: zona giorno, cucina, camera da letto, bagno, tutti arredati con il minimo indispensabile. Il rivestimento esterno di queste torri è in tela, materiale che grazie alla trama larga, consente un costante vedo-non vedo, mantenendo la continua percezione di avere qualcuno intorno; per gli ambienti casalinghi, inoltre, tre delle quattro pareti presentano delle vetrine trasparenti. Gli spazi di transito, invece, presentano una pavimentazione in tarmac, a simulare l'asfalto, in maniera da avere l'idea di muoversi per una città stretta, opprimente.

È utile, infine, premettere che i movimenti all'interno dello spazio sono liberi, non viene quindi imposto un percorso ai visitatori che possono scegliere di visitare gli spazi secondo l'ordine che preferiscono. Varcata la porta d'ingresso, che si presenta come una comune porta di un'abitazione – discorso identico vale per tutte le porte presenti nell'installazione – ci si trova dinnanzi subito le torri bianche, che presentano però un orientamento ruotato rispetto a quello del grande spazio a pianta quadrata che le contiene. Subito si potrà vedere una vetrina che



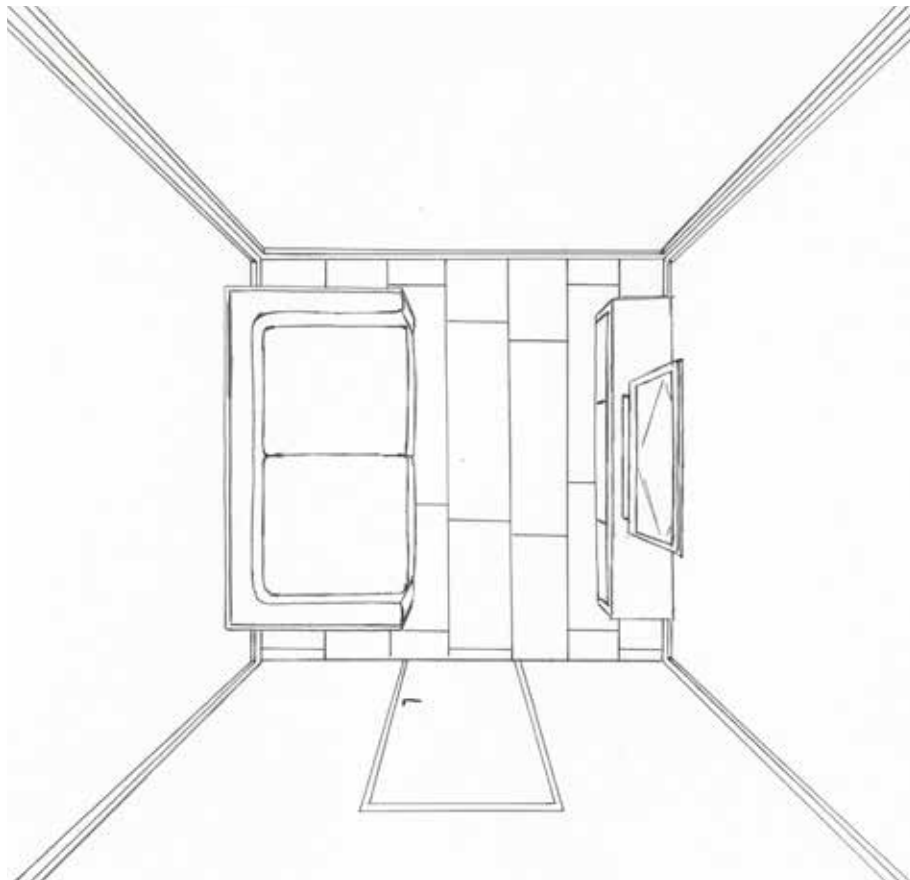
7.1

Pianta
Scala 1:100

Legenda:
■ Spazi tecnici

ci mostra il soggiorno (7.2), il cui ingresso è collocato dalla parte opposta: questo costringe a muoversi nello spazio attorno e vedere quindi l'ambiente sotto diversi punti di vista, esattamente come se fosse un negozio. Una volta all'interno, ci si può sedere sul divano e guardare la tv, che però non trasmette i normali canali, bensì video in tempo reale di ciò che accade in tutte le stanze, permettendoci di spiare da un ennesimo punto di vista come gli Altri vivono lo spazio (7.6). Uscendo da questo ambiente ci si può muovere verso la cucina (7.3) o la camera da letto (7.4), collocate lungo la medesima "fila": la prima si compone di uno stretto mobile contenente l'essenziale (lavello, fuochi, forno) e un frigorifero, un tavolo e due semplici sedie. La seconda, invece, di un letto matrimoniale e due comodini. Quest'ultima si configura come un luogo i cui spazi di movimento sono estremamente ristretti, contrariamente all'ultima stanza, il bagno (7.5), i cui spazi sono molto larghi rispetto al normale.

Come per l'installazione precedente, anche questa presenta un'illuminazione di tipo diffuso dall'alto, che però non invade gli spazi casalinghi: questo significa che sono illuminati solo le zone di transito, le "strade" (7.7), mentre gli ambienti chiusi sono illuminati solo con la luce "del giorno", ossia quella che arriva dagli spazi sopra citati: questo serve a creare un legame tra questi luoghi.



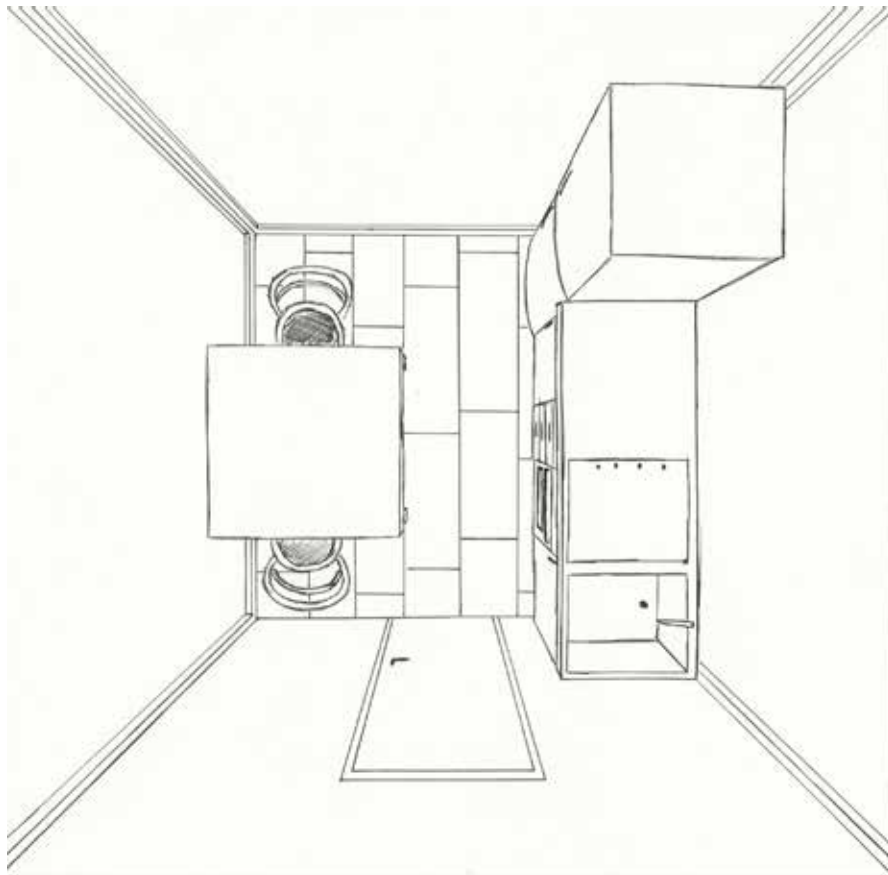
7.2

Visa prospettica dall'alto della zona living
(Tecnica: disegno a mano libera, china)



7.3

Vista prospettica dall'ingresso della zona living
(Tecnica: disegno a mano libera e pantone)



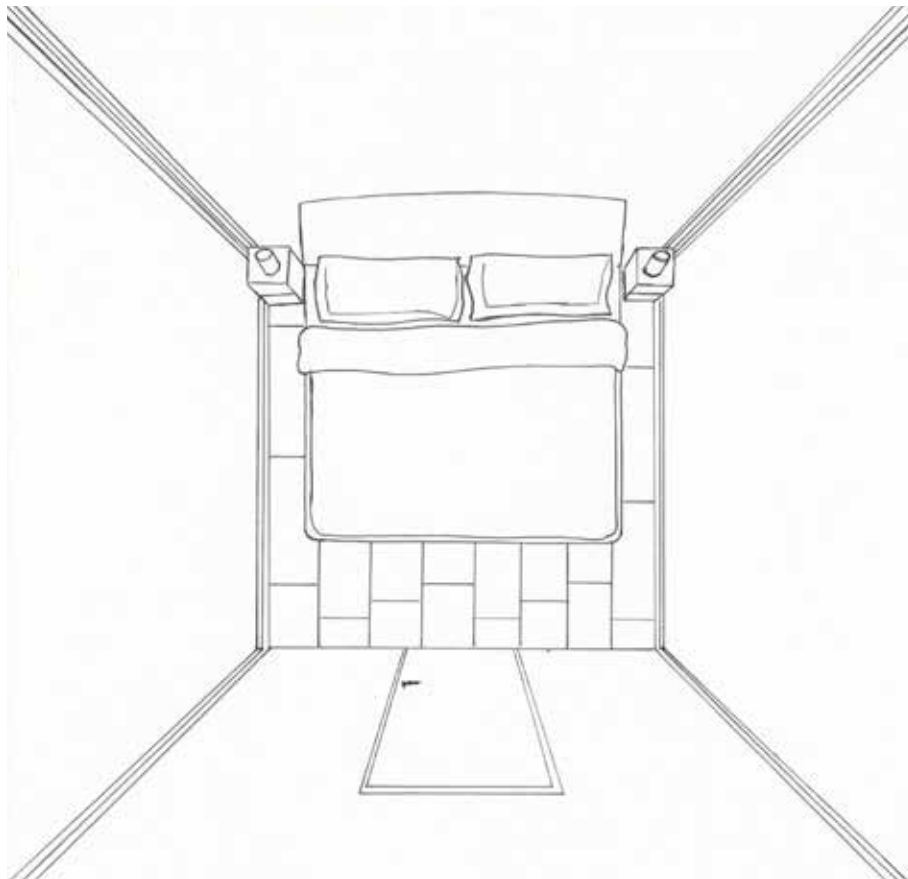
7.4

Vista prospettica dall'alto della cucina
(Tecnica: disegno a mano libera, china)



7.5

Vista prospettica dall'ingresso della
cucina
(Tecnica: disegno a mano libera e pantone)



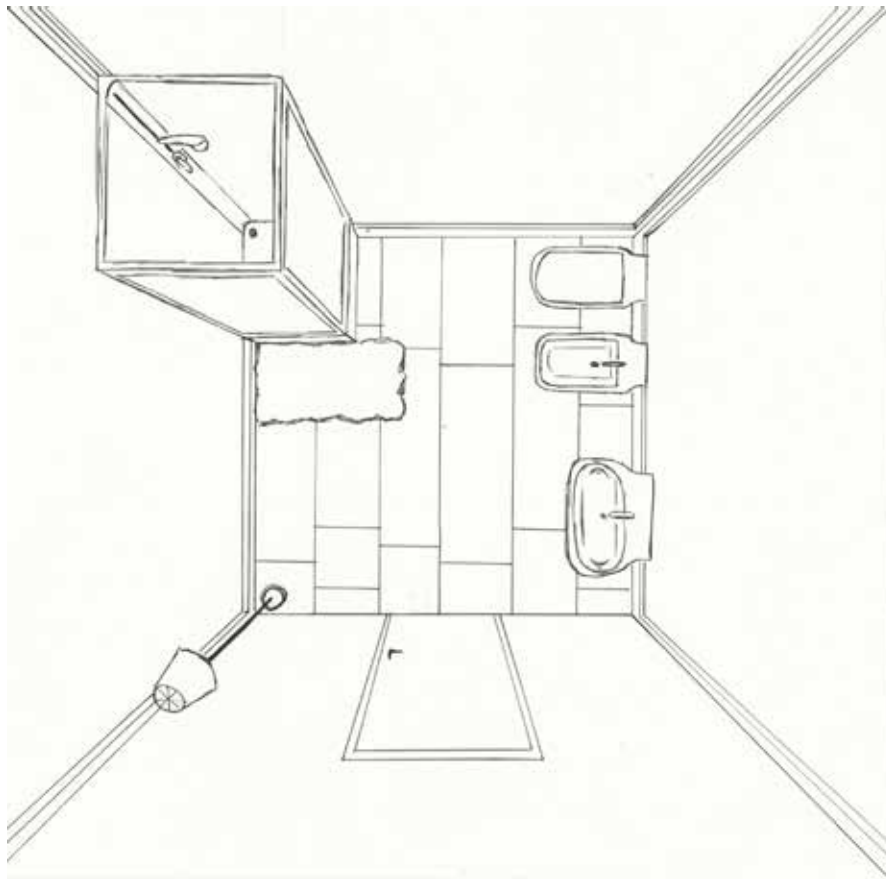
7.6

Vista prospettica dall'alto della camera da letto
 (Tecnica: disegno a mano libera, china)



7.7

Vista prospettica dall'ingresso della camera da letto
 (Tecnica: disegno a mano libera e pantone)



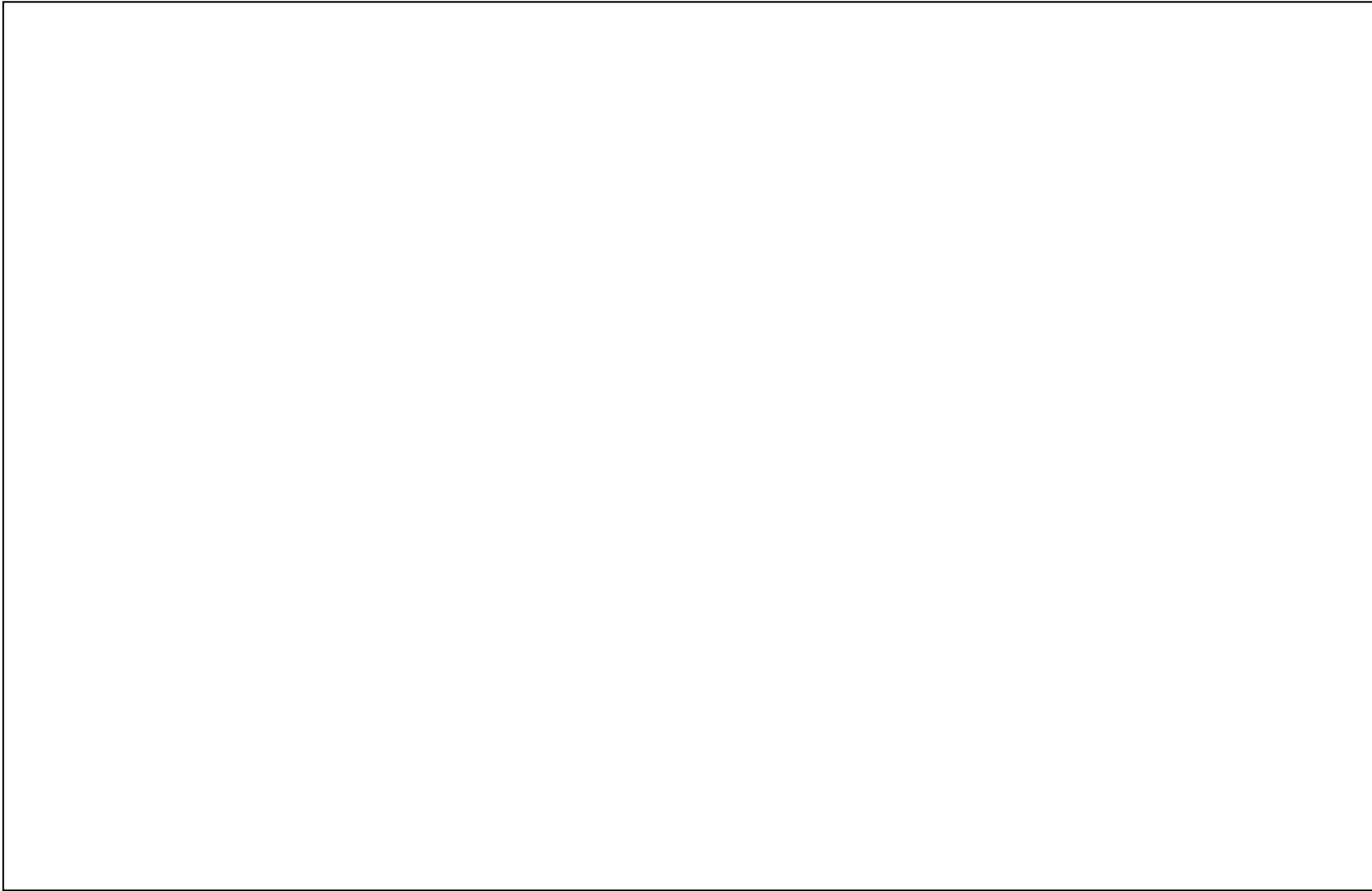
7.8

Vista prospettica dall'alto del bagno
(Tecnica: disegno a mano libera, china)

7.9

Vista prospettica dall'ingresso del bagno
(Tecnica: disegno a mano libera e pantone)





CONCLUSIONI

Innanzitutto è bene ricordare come questi due spazi siano stati pensati come separati, frutto di due riflessioni di tipo diverso su un medesimo argomento. Come spesso accade, però, durante la progettazione mi sono reso conto che avrebbero potuto tranquillamente convivere come due luoghi consecutivi, parte quindi di un'unica esperienza: è quindi lecito poterli pensare come conviventi in un medesimo spazio, sia essa una grande sala museale, un giardino o una piazza. Se proviamo a pensarli come parte di una esperienza univoca, la prima soluzione si posizionerebbe come spazio iniziale, di introduzione: prima si lavora sui singoli, distaccandoli dalla società entro la quale vivono e rendendoli più consapevoli di sé, delle proprie emozioni, come elementi necessari e fondanti della personalità; li si allontana dalla pura apparenza, dal semplice "essere ciò che il gruppo vuole", per ricordare che prima del gruppo, viene l'io.

Dopodiché, li si proietta nuovamente nel mondo, all'interno del gruppo, che però, mi auguro, possano vivere in modo diverso, rendendosi conto di quanto disagiata possa essere l'essere costantemente sotto gli occhi di tutti, anche quando meno ce lo aspettiamo. Infine, la seconda installazione si pone anche l'obiettivo di ricordarci come spesso viviamo in spazi che non sentiamo nostri, che ci surclassano e sui quali, quindi, abbiamo perso il controllo, nonostante siano frutto di un pensiero umano.

Si tratterebbe quindi di un percorso non di purificazione, ma di presa di consapevolezza, le cui conseguenze sono dipendenti e differenti da persona a persona, poiché è ben noto come ogni esperienza sia soggettiva.

Mauro Lorusso.

INDICE ARTISTI E IMMAGINI OPERE

- Absalon
Cellules d'habitation 122-152
- Almiron, Miguel
Anamorphose numerique 223
- Ancarani, Yuri
Da Vinci 170-187
- Arman
Untitled(Cycles) 70-98
- Attia, Kader
Ghosts 10-22
- Aziz, Anthony – Cucher, Sammy
Dystopia 238
- Banksy
Sale ends today 16-31
- Bartolini, Massimo
La strada di sotto 168-184
- Benedict, Matthew
Apocalyptic still life 172-189
- Blazy, Michel
Pull over time 172-188
- Bolin, Liu
Hide in the city. 96 supermarket III 60-81
- Boriani, Davide – De Vecchi, Gabriele
Camera distorta abitabile 199
- Boriani, Davide
Camera Stroboscopica 204
- Botto & Bruno
Colours & the kids II 118-143
- Boyle, Danny
Trainspotting 118-142
- Breuning, Olaf
Untitled 174-193
- Burtynsky, Edward
Industrie n° 17, Deda, impianto di lavorazione polli, Dehui, provincia di Jilin, Cina, 2005 40-47
- Cardiff & Miller
Alter bahnof video walk 162-178
Storm room 164-179
The paradise institute 198
- Carpizo, Silvia
Alienation 42-51
- Castro, Martin
Between spaces 116-137
- Cattelan, Maurizio
La nona ora 12-25
Him 14-30
- Centrala architects
Keret House 124-155
- Cèsar
Compression de velos 68-94
- Chaplin, Charlie
Tempi Moderni 40-45
- Colombo, Gianni
Spazio elastico 208
- De Waal, Martin
In your face 18-33
- Di Salvo, Francesco
Le Vele 126-157
- Duchamp, Marcel
Ruota di bicicletta 56-76
- Ejkelboom, Hans
Paris, New York, Shanghai 73-106
- Electroboutique
WowPod 58-79

Eliasson, Olafur
Seeing yourself sensing 221
Elmgreen & Dragset
Prada Marfa 64-88
I will never see you again 218
Entekabi, Shahram
Islamic Carding 10-21
Fautrier, Jean
Tête d'otage 239
Feldmann, Hans Peter
The colour of money. \$1 bills 18-36
Fourtou, Jean-Francois
Mes maisons 120-145
Gall, Dianne
Introspection 241
Ghadirian, Shadi
Like everyday 118-141
Giacometti, Alberto
Piazza 114-135
Testa di Diego 237
Gober, Robert
Untitled 12-26
Gormley, Antony
Blind light 211
Graham, Dan
Present continuous past(s) 116-138
Two way mirror triangle with one curved side 226
Gregotti, Vittorio
Zona Espansione Nord (Z.E.N.) 126-156
Grunstein, Denise
Looking at the overlooked 240

Guofeng, Wang
University student at E-Library 170-186
Gursky, Andreas
Siemens, Karlsruhe 1991 40-48
99 cent I 64-90
Hamilton, Richard
Just what is that makes today's home so different, so appealing? 60-82
Hanson, Duane
Supermarket shopper 60-83
Hatoum, Mona
Pull 166-181
Hechenberger, Stefan – Wagenknecht, Addie
Asymmetric love 166-182
Hein, Jeppe
Spiral Labyrinth 203
Mirror wall 220
Dimensional mirror mobile 222
Hentschlager, Kurt
Zee 210
Hirschhorn, Thomas
Too too much 66-93
Crystal of resistance 174-190
Hirst, Damien
Where there's a will, there's a way 62-87
Holzer, Jenny
Protect me from what I want 62-86
Hovnanian, Rachel Lee
Foreplay Helen and Travis 174-191
Irwin, Robert
Untitled 212
Ishida, Tetsuya
Cargo 42-50

Prisoners 112-132
 Kapoor, Anish
Ascension 14-29
Cloud Gate 202
C-Curve, turning the world upside down 224
 Kielnhofer, Manfred
Guardians of time 166-183
 Kim, Miru
Naked city 120-148
 Koons, Jeff
New Hoover convertibles green, blu, double decker 58-78
 Kruger, Barbara
Untitled(I shop therefore I am) 60-80
 Kuri, Gabriel
Donation Box 66-92
 Kurokawa, Kisho
(akagin capsule tower) 122-150
 Kusama, Yayoi
(The gleaming light of the soul) 207
 Lascelles-Thornton, Mark
The happiness machine 112-129
 Luciano, Davide
Sheep Nation 73-109
 Martin, Tom
Makes the world go round 18-35
 Mazzocchi, Chiara
Human alienation 116-139
 Mueck, Ron
Untitled(Boy) 118-144
 Munoz, Juan
Many times 116-136
 Mutoid Waste Company
 Mutonia 70-100
 MVRDV
House of clothing 72-104
 Nauman, Bruce
Live taped video corridor 242
 Navarro, Ivan
Burden(Lotte world tower) 205
 Nerlinger, Oskar
Back to work 40-46
 Neshat, Shirin
Women of Allah series 10-23
 Neto, Ernest
Walking in Venus blue cave 201
 Nevelidine, Mark – Taylor, Brian
Gamer 162-177
 Nevelson, Louise
Royal Tide IV 68-96
 Orlan
Omnipresence 18-34
 Paik, Nam June
Electronic superhighway 164-180
 Pantan, Verner
Visiona II 200
 Pellizza da Volpedo, Giuseppe
Il quarto stato 42-52
 Peterman, Dan
Villa Deponie 72-103
 Pezzotta, Marco
Significant others 230
 Pistoletto, Michelangelo
Venere degli stracci 56-75

L'Italia riciclata 68-97
Twenty two less two 227
Qinsong, Wang
Follow You 114-134
Quinn, Marc
Waiting for Godot 12-27
Remy, Tejo
Rag chair 70-101
Chest of drawers 72-102
Rota, Simona
Big exit 120-147
Rozin, Daniel
Self-centered mirror 219
Penguin mirrors 228
Broken red mirrors 229
Rubin, Henry Alex
Disconnect 174-192
Rubins, Nancy
Our fluid friend metal 68-95
Schneider, Gregor
Cube Hambourg 14-28
School of communication and art of Sao Paulo
Blind Ones 73-108
Schwitters, Kurt
Merzbau 72-105
Seagal, George
Three figures, four benches 114-135
Serrano, Andres
Immersion (Piss Christ) 12-24
Infectious Pneumonia 236
So.C.O.
122-151

Soltau, Annegret
Ties 234
Spoerri, Daniel
Le diner travesty 66-91
Spurlock, Morgan
Supersize Me 62-84
Stocker, Esther
Nothing could be done, men were only men and space was their eternal enemy 206
Suh, Do Ho
Net-Work 42-49
High school uniform 112-131
Tatì, Jacques
Mon Oncle 168-185
Tayou, Pascale Martine
Many many people 112-130
Tirafkan, Sadegh
The loss of our identity 235
Tsutsumi Associates
Anzas dance studio 209
Turrell, James
Dhatu 213
Ubeda Hervas, Pol
I'm not here 120-146
Ulrich, Brian
Retail (Kenosha, Wisconsin, 2007) 64-89
Uyttenbroek, Ellie – Versluis, Ari
nr. 124 (The invisible men) 73-107
Wallinger, Mark
Ecce Homo 10-20
Warhol, Andy
Marylin Diptych 16-32

Campbell's soup 58-77

Wexler, Allan

Wall, I want to become architecture 124-154

Wheeler, Doug

Dn sf pg VI 214

Woodman, Francesca

House series copertina-116-140

Wyn Evans, Cerith

Inverse, reverse, perverse 225

Yamasaki, Minoru

Pruitt Igoe 127-158

Yoon, Jeongmee

Sehoyun and her pink things 62-85

Zittel, Andrea

A-Z homestead unit II 124-153

Kangbashi district 127-159

SITOGRAFIA

Immagini

- aburningboat.wordpress.com* (1.1 pag.10; pag. 20);
allanwexlerstudio.com (4.28 pag. 126; pag. 156)
anishkapoor.com (pag. 204)
antonygormley.com (pag. 213)
applecaffe.net (1.14 pag. 16)
archdaily.com (4.29 pag. 126; pag. 157)
architectural-review.com (1.10 pag. 14; pag. 29)
arpc167.epfl.ch (pag. 245)
artbash.co.nz (5.10 pag. 168; pag. 183)
arte.it (pag. 239)
artery.wbur.org (4.26 pag. 126; pag. 154)
arthistoryarchive.com (3.6 pag. 60; pag. 81)
artnews.com (5.21 pag. 174; pag. 191)
artoronto.ca (3.35 pag. 74)
art-outsiders.mep-fr.org (pag. 225)
atribune.com (2.8 pag. 42; pag. 52; 3.5 pag. 58; 3.12 pag. 62; 3.23 pag. 68; pag. 80; pag. 87; pag. 98; 5.17 pag. 172; pag. 189; pag. 186)
artslant.com (pag. 205)
atpdiary.com (5.14 pag. 170)
azizcucher.net (pag. 240)
beautifuldecay.com (pag. 238)
berlinartlink.com (5.22 pag. 176)
bitforms.com (pag. 230)
blog.eternalvigilance.me (5.8 pag. 166)
blog.ilgiornale.it (1.5 pag. 12; pag. 24)
blogs.walkerart.org (pag. 214)
bluartbook.com (pag. 192)
cardiffmiller.com (5.6 pag. 164; 5.7 pag. 166; pag. 180; pag. 181; pag. 200)
centredartlelait.com (pag. 34)
chiamazzocchi.com (4.12 pag. 118; pag. 141)
cinetecadibologna.it (pag. 45)
claireraymond.org (4.13 pag. 118)
cmontourdefrance.wordpress.com (3.20 pag. 68; pag. 95)
comingsoon.it (pag. 179)
commons.wikimedia.org (3.25 pag. 70; pag. 100)
contemporaryartdaily.com (pag. 93; pag. 94)
corbisimages.com (3.34 pag. 74; pag. 109)
corrieredellasaitella.wordpress.com (3.26 pag. 70)
dallasobserver.com (3.14 pag.64)
damienhirst.com (3.13 pag. 62; pag. 88)
danpeterman.com (pag. 104)
debuckgallery.com (1.18 pag. 18; pag. 35)
desarthe.com (5.16 pag. 172; pag. 188)
designboom.com (1.11 pag. 14; pag. 29; 3.30 pag. 72; pag. 110)
dezeen.com (pag. 105; 4.27 pag. 126; pag. 155)
diannegall.com (pag. 243)
dip9.aaschool.ac.uk (pag. 228)
dizionari piu.zanichelli.it (2.1 pag. 40)
domusweb.it (5.19 pag. 174)
droog.com (3.27 pag. 70; pag. 102)
eatart13.wordpress.com (3.17 pag. 66; pag. 92)
ehabitat.it (4.31 pag. 128)
en.wikipedia.org (4.23 pag. 124)
estherstocker.net (pag. 208)
facelessexhibition.net (1.2 pag.10; 1.16 pag. 18; pag. 21; pag. 33; 3.33 pag. 74; pag. 108; pag. 184; pag. 232)
fffound.com (pag. 221)
flickr.com (pag. 101; 4.17 pag. 120; pag. 146; pag. 206)
forbes.com (5.18 pag. 174)
fotopark.at (5.13 pag. 168)

fristcenter.org (2.3 pag. 40; pag. 47)
gabrieledevecchi.it (pag. 201)
galleryhip.com (4.10 pag. 118; pag. 139)
galleryhyundai.com (pag. 207)
gamempire.it (5.1 pag. 164)
grabpage.info (3.19 pag. 66)
gregor-schneider.de (1.9 pag. 14; pag. 28)
guggenheim.org (pag. 136)
guggenheim-bilbao.es (pag. 138)
hardergeneration.org (pag. 209)
huffingtonpost.com (pag. 96; 4.5 pag. 116; pag. 135)
hyperallergic.com (3.9 pag. 60; pag. 84)
ibtimes.co.uk (4.6 pag. 116)
ignant.de (3.11 pag. 62; pag. 86)
ilgiornaledellarte.com (pag. 77)
imdb.com (5.15 pag. 170; pag. 187; pag. 194)
inspiration-now.com (pag. 185)
interartive.org (1.19 pag. 18; pag. 36)
io9.com (5.11 pag. 168)
it.phaidon.com (3.8 pag. 60; pag. 83)
jamesturrell.com (pag. 215)
janelfeliz.wordpress.com (1.17 pag. 18)
jeppehein.net (pag. 222; pag. 224)
johannkoenig.de (pag. 205)
kettucat.blogspot.it (3.2 pag. 56)
kirstenleenaars.wordpress.com (3.29 pag. 72)
knowthecrowdneverbelong.blogspot.it (2.2 pag. 40; pag. 46)
ladiesupfront.tumblr.com (pag. 236)
lehmannmaupin.com (2.5 pag. 42)
levocatore.tumblr.com (4.7 pag. 116)
linneawest.com (pag. 244)
lissongallery.com (pag. 140)
listal.com (pag. 241)
looklateral.com (4.16 pag. 120; pag. 145)
mapsartblog.wordpress.com (5.9 pag. 166; pag. 182)
marcquinn.com (1.8 pag. 12)
marklascellesthornton.tumblr.com (4.1 pag. 114; pag. 131)
matthewmachowski.com (1.4 pag. 10; pag. 23)
medienkunstnetz.de (4.11 pag. 118)
metodi4ka.org.ua (4.22 pag. 124)
mirukim.com (4.21 pag. 122; pag. 150)
moma.org (3.3 pag. 58; 3.16 pag. 64; 3.31 pag. 72; pag. 78; pag. 91; pag. 106)
mots.org.il (2.4 pag. 40; pag. 48)
moviespictures.org (3.10 pag. 62; pag. 85)
mullc.com (4.33 pag. 129; pag. 161)
mymodernmet.com (pag. 49; 4.3 pag. 114; 4.18 pag. 122; pag. 147)
nationalmuseum.se (pag. 242)
neuzart.tumblr.com (2.6 pag. 42; pag. 50; 4.4 pag. 114; pag. 134)
neworleanspast.com (4.8 pag. 116; pag. 137)
news.softpedia.com (5.4 pag. 164)
nicknormal.com (4.32 pag. 129)
nombreworld.com (pag. 89)
notifbutwhen.com (3.15 pag. 64; pag. 90)
nssmag.com (copertina; pag. 142)
olafbreuning.tumblr.com (5.25 pag. 176; pag. 194)
olafureliasson.net (pag. 223)
ottoetrenta.it (pag. 210)
paddle8.com (5.12 pag. 168)
palermo.repubblica.it (pag. 158)
perrotin.com (pag. 220)
pinterest.com (4.2 pag. 114; pag. 132)

rachellehovnanian.com (5.23 pag. 176; pag. 193)
raimonsibilo.wordpress.com (pag. 229)
remedygames.com (5.2 pag. 164)
resolve40.com (3.24 pag. 70; pag. 99)
saatchigallery.com (1.3 pag.10; pag. 22; 4.14 pag. 120; pag. 143)
sevenstreets.com (pag. 212)
simonamaggiorelli.com (1.12 pag. 14; pag. 30)
simonarota.es (4.20 pag. 122; pag. 149)
slate.com (3.7 pag. 60; pag. 82)
srlounge.com (4.19 pag. 122; pag. 148)
smoothware.com (pag. 221; pag. 231)
stencilrevolution.com (1.13 pag. 16; pag. 31)
studio.droog.com (3.28 pag. 72)
suebrownprintmaker.blogspot.it (pag. 27)
tanyabonakdargallery.com (pag. 203)
tate.org.uk (1.15 pag. 16; pag. 32; 3.1 pag. 56; 4.25 pag. 124; pag. 153; pag. 227)
teens.palazzograssi.it (pag. 216)
telegraph.co.uk (4.24 pag. 124; pag. 152; pag. 226)
thecleanslate.org (4.15 pag. 120)
theguardian.com (5.3 pag. 164)
themetamodern.com (3.22 pag. 68; pag. 97)
themorningnews.org (3.32 pag. 74; pag. 107)
theredlist.com (1.7 pag. 12; pag. 26; 3.18 pag. 66)
thetokyofiles.com (pag. 152)
thomasclaughlinx.blogspot.it (pag. 237)
timesunion.com (4.9 pag. 118)
tsuaa.com (pag. 211)
twitter.com (5.20 pag. 174; pag. 190)
urbantimes.co (pag. 151)
vam.ac.uk (pag. 103)

vanityfair.it (1.6 pag. 12; pag. 25; pag. 76)
verner-panton.com (pag. 202)
vice.com (pag. 160)
visionaireworld.com (3.21 pag. 68)
vk.com (pag. 159)
wevux.com (pag. 133)
whitney.org (3.4 pag. 58; pag. 79)
youtube.com (2.7 pag. 42; pag. 51; 4.30 pag. 128; pag. 144; 5.5 pag. 164; 5.24 pag. 176)

Articoli

abitare.it/it/architecture/absalon
academia.edu/5012406/Issues_in_Contemporary_Art_-_Consumerism_and_Autonomy
apah.wikispaces.com/Isolation
artnet.com/artists/tetsuya-ishida/past-auction-results
artsmerced.org/exhibits/
bizarrobazar.com/2010/06/10/tetsuya-ishida/
blogs.cuit.columbia.edu/mv2445/?page_id=22
bluffton.edu/~sullivanm/ohio/cleveland/segal/segal.html
brooklynmuseum.org/opencollection/objects/186177/The_Loss_of_Our_Identity_1_Boy
digicult.it/it/digimag/issue-060/pain-is-not-the-game-virtual-and-real-in-videogame-art/
disrui.tumblr.com/post/13495993850/saragozzi-jean-francois-fourtou-untitled
donboscoland.it/articoli/articolo.php?id=129354
dvice.com/archives/2009/03/japanese_archit.php
farefilm.it/visioni-e-recensioni/film-sulla-solitudine-disagio-psicologico-e-

alienazione-al-cinema-1978

filmtv.it/playlist/50734/l-alienazione-dell-uomo-contemporaneo/#rfr:none
foolsjournals.wordpress.com/2012/09/26/la-casa-piu-stretta-del-mondo-e-

a-varsavia/
gamemag.it/articoli/4008/cos-e-oculus-rift-il-visore-di-realta-virtuale-che-
sta-cambiando-i-videogiochi_index.html

guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artists/bios/1661
guggenheim-venice.it/collections/artisti/dettagli/opere_dett.php?id_
art=63&id_opera=147

ilnodogordiano.it/?p=7951
lightart-biennale.com/3d-digital-dimensional-print-guardians-of-time-
ghost-art-sculpture-cloak-statue-shroud-form-emty-faceless-coat-manfred-
kili-kielinhofer-collector-galerie-wuensch-ars-electronica/

marcotogni.it/capsule-hotel/
mydesignstories.com/naked-city-by-miru-kim/
oobject.com/category/15-housing-projects-from-hell/
peterstempel.com/2012/05/06/social-media-as-technology-of-
controllooking-for-a-left-critique-of-new-media/

pistoletto.it/it/crono02.htm
pistoletto.it/it/crono03.htm#
pistoletto.it/it/crono04.htm#
pistoletto.it/it/crono11.htm
pistoletto.it/it/crono13.htm#

pistoletto.it/it/testi/omnitemismo_e_democrazia.pdf
robotmafia.com/alienation-by-silvia-carpizo/
salviamoilpaesaggio.it/blog/2014/06/dagli-stati-uniti-alla-francia-urban-
sprawl-e-rurbains-divorano-il-territorio/

simonarota.es/index.php?id=15&tx_chgallery_pi1[single]=13&tx_chgallery_
pi1[pointer]=2&cHash=4f17394309#c22
strozzina.org/artists/annegret-soltau/
technogypsie.com/reviews/?p=421

techno-gypsy.livejournal.com/234141.html

telegraph.co.uk/culture/culturenews/10768697/Banksys-boost-for-Bristol-
youth-club.html

thecreatorsproject.vice.com/blog/photographer-questions-his-identity-
with-images-of-shadow-wearing-his-shoes

theguardian.com/technology/2014/jul/22/facebook-oculus-rift-
acquisition-virtual-reality

treccani.it/enciclopedia/arte-contemporanea-e-iconografia-religiosa_
(XXI_Secolo)/
treccani.it/vocabolario/alienazione/

untitledmarlalombardo.blogspot.it/2013_12_01_archive.html
visualnews.com/2012/12/22/fantastic-detailed-drawings-of-world-cities/

vogue.it/encyclo/personaggi/b/banksy
wallpaper.com/art/elmgreen-dragsets-retrospective-at-the-national-
gallery-of-denmark-explores-loneliness-and-solitude-in-contemporary-
culture/7993

wired.it/internet/web/2014/08/14/siamo-vittime-di-alienazione-
tecnologica/

BIBLIOGRAFIA

- Appiano A., *“Estetica dle rottame. Consumo del mito e miti del consumo nell’arte”*, Roma, Meltami editore s.r.l., 1999.
- Aptheker H. (a cura di), *“Marxismo e alienazione”*, con relazioni di Miklos A., Aptheker H., Finkelstein S., Langford H.D., LeRoy G.C., Oiserman T.I., Parson H.L., Firenze, La Nuova Italia, 1973.
- Balzola A., Rosa P., *“L’arte fuori di sé. Un manifesto er l’età post-tecnologica”*, Milano, Giangiacomo Feltrinelli editore, 2011.
- Baudrillard J., *“La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture”*, Bologna, società editricie Il Mulino, 1976.
- Bauman Z., *“La società sotto assedio”*, Roma, Gius. Laterza e figli, 2003.
- Bauman Z., *“Modernità Liquida”*, Roma, Gius. Laterza e figli, 2002.
- Bauman Z., *“Vita Liquida”*, Roma, Gius. Laterza e figli, 2006.
- Bauman Z., Lyon D., *“Sesto Potere”*, Roma, Gius. Laterza e figli, 2014.
- Bertolo M., Mariani I., *“Game Design, Gioco e giocare tra teoria e progetto”*, Milano, Pearson Italia, 2014.
- Blauner R., *“Alienazione e libertà”*, Milano, Franco Angeli Editore, 1971.
- Codeluppi V., *“La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società”*, Torino, Bollati Boringhieri editore, 2007.
- Diodato R., *“Estetica del virtuale”*, Milano, Paravia Bruno Mondadori editori, 2005.
- Elsaesser T., Hagener M., *“Teoria del Film, un’introduzione”*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2009.
- Evans G.S., *“Art Alienated. An Essay on the Decline of Participatory-Art”*, 1989.
- Foucault M., *“Sorvegliare e punire. Nascita della prigione”*, Torino, Giulio Einaudi editore, 1976.
- Fromm E., *“L’inconscio sociale. Alienazione, idolatria, sadismo”*, Milano, Mondadori, 1992.
- Garcin J. (a cura di), *“Nuovi miti d’oggi. Da Barthes alla Smart”*, Milano, Il Saggiatore S.p.a., 2008.
- Gaston A., *“Genealogia dell’alienazione”* con un saggio di Ernesto Borgna, Milano, Giangiacomo Feltrinelli editore, 1987.
- Giaccardi C., Magatti M., *“L’lo globale. Dinamiche della socialità contemporanea”*, Roma, Gius. Laterza e figli, 2003.
- Giaccardi C., Magatti M., *“La globalizzazione non è un destino”*, Roma, Gius. Laterza e figli, 2001.
- Ilardi M., *“Negli spazi vuoti della metropoli Distruzione, disordine, tradimento dell’ultimo uomo”*, Torino, Bollati Boringhieri editore s.r.l., 1999.
- Inventario n° 03*, Corraini edizioni, Mantova, 2011.
- Mello P., *“Design Contemporaneo. Mutazioni oggetti ambienti architetture”*, Milano, Mondadori Electa, 2008.
- Mezzalana Baldini B., *“Alberto Moravia e l’alienazione”*, Milano, Ceschina, 1971.
- Morace F., *“Crescita Felice. Percorsi di un futuro civile”*, Milano, Egea, 2015.
- Navone P. Orlandoni B., *“Architettura Radicale”*, documenti di Casabella, 1974.
- Pagliero P., *“Redesign. L’oggetto ritrovato.”*, Pescara, Sala editori S.a.s., 2007.
- Parinetto L., *“La nozione di alienazione in Hegel, Feuerbach e Marx. Seconda Edizione”*, Milano, La Goliardica, 1969.
- Pistoletto M. (a cura di Ruggero Poi), *“Omniteismo e Democrazia”*, Citadellarte edizioni, 2012.

- Ritzer G. *“La religione dei consumi. Cattedrali, pellegrinaggi e riti dell’iperconsumismo”*, Bologna, Società editrice Il Mulino, 2000.
- Rossi-Landi F., *“Il linguaggio come lavoro e come mercato. Una teoria della produzione e dell’alienazione linguistica”*, Milano, Studi Bompiani editore, 2003.
- Virilio P., *“Città Panico”*, Milano, Raffaello Cortina editore, 2004.
- Virilio P., *“Lo schermo e l’oblio”*, Milano, Edizioni Anabasi, 1994.