

RAIMAR STANGE · Der junge italienische Videokünstler Paolo Chiasera gehört der wohl ersten Generation an, die nicht nur mit Computer, Videospielen und Internet grossgeworden ist, sondern auch mit Handy, Camcorder und digitaler Fotografie. Kein Wunder also, dass die vermeintlichen Grenzen von Realität und Virtualität sowie die von gelebter und gespeicherter Zeit in seiner Arbeit längst keine Rollen mehr spielen. Stattdessen realisiert Paolo Chiasera so gestellte wie erlebte Szenarien, deren diverse Bilderwelten verschlungen sind wie ein Möbiusband.

Paolo rennt

Zur künstlerischen Strategie von Paolo Chiasera

Architektur und Zeit, Erzählung und Bewegung sowie Kunst- und Filmgeschichten lauten die Koordinaten der bisherigen künstlerischen Produktion von Paolo Chiasera. Stets arbeitet der junge Italiener dabei multimedial, vor allem die Genres (selbstreflexive) Videokunst, Skulptur, Performance und (ortsbezogene) Rauminstallation setzt er in seinen Projekten neben- und gegeneinander, ja oftmals gleichzeitig ein. Ein erstes Beispiel soll diese ästhetische Strategie, die sich auf den ersten, vorschnellen Blick als typisch postmodern gibt, deutlich machen.

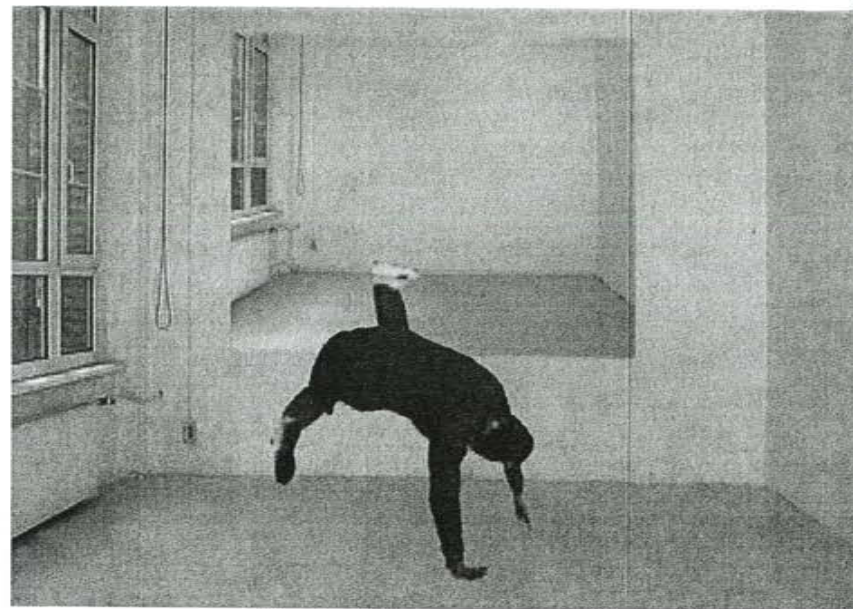
Tanz den Loop! Wer kennt es nicht – das Gemälde «Las Meninas» von Velázquez. Schon der französische Denker Michel Foucault nahm in seiner Schrift «Die Ordnung der Dinge» dieses Bild der Hofdamen als Anlass, um über das Verhältnis von Maler, Sujet und Betrachter nachzudenken. Paolo Chiasera setzt diesen Diskurs auf seine Weise fort,

indem er «Las Meninas» in einem klassischen White Cube als Teppich auf den Boden legt. Auf diesem, zu stark rhythmisierter Musik, tanzt ein weissgekleideter Breakdancer mit wirbelnden Bewegungen, kopfüber. Das ARTistische Geschehen wird vom Künstler auf dem Videomonitor als unendlicher Loop präsentiert. Die körperbewusste, scheinbar halsbrecherische Performance des Tänzers tritt also in einen spannungsreichen Dialog

Paolo Chiasera
(*1978 in Bologna)
lebt und arbeitet in
Bologna und Berlin



Hip-Hop Kultur



Equilibrio Parallelo, Berlin 2001, DVD, 3', Videoinstallation, Farbe, Ton

mit der zum Möbelstück degradierten Malereiikone und mit unseren (idealisierten) Vorstellungen von diesem Gemälde, das längst zum festen Inventar in unserem «imaginären Museum» (Andre Malraux) gehört. So gelingt es Paolo Chiasera mit der Videoarbeit «Breaking», 2002, verschiedene Aspekte seines Werkansatzes zu einem markanten Bild zusammenzufügen: Bewegung, Raum und Geschichte verweben sich zu einer widerspruchsvollen, aber sich gegenseitig aushaltenden Dreieinheit.

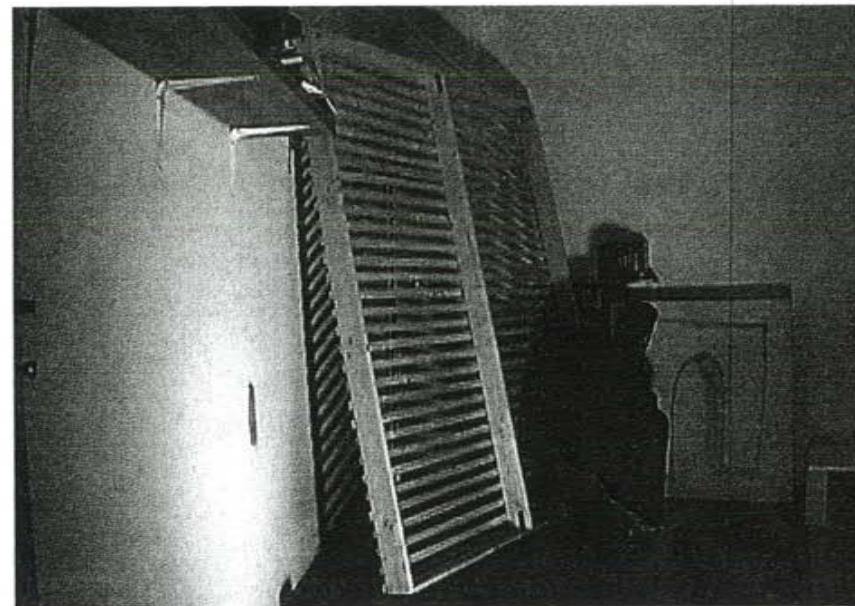
Zeitspiel! Mit dem Sujet des Breakdancers schreibt sich Paolo Chiasera in eine Auseinandersetzung mit der Zeit ein, die spätestens seit den achtziger Jahren gerade in der Pop-Kultur geführt wird. Die Hip-Hop-Musik nämlich ist, ähnlich wie die sich etwa zeitgleich etablierende Rap- und Techno-Musik, geprägt durch eine neue Vorstellung von Zeit, eine Vorstellung, die statt auf kontinuierliche Entwicklung auf ein quasi historisierendes Verfahren setzt: Zitat, Wiederholung und Gleichförmigkeit strukturieren die sich in dieser Musik ereignende Zeit als eine in sich verschachtelte, quasi permanente, die keinen Anfang und kein Ende mehr zu kennen scheint. Das Sampling, also das Nutzen von bereits eingespielter Musik und deren neue



vello, Berlin 2001, DVD, 5'45", Video, Farbe, Ton

Zusammenstellung, tritt an die Stelle genialer Kompositionen, und genau dadurch werden plötzlich Menschen zu Produzenten, die zuvor noch als reine Konsumenten zu einer bloss passiven Teilhabe am kulturellen Leben verdammt waren. Paolo Chiaseras Breakdancer, der gewissermassen die umkämpften Strassen der Bronx verlassen hat und in die vergleichsweise friedvollen Gefilde der bildenden Kunst eingezogen ist, bringt all dies auf den Punkt, denn auch er ist mit seinem nicht enden wollenen Tanz dem eben beschriebenen Zeitgefühl verpflichtet, und auch er ist alles andere als ein nur staunender Betrachter des Gemäldes von Velázquez. Selbstbewusst wird er eigenhändig aktiv, die Augen dank seiner Kopfüber-Haltung dennoch stets in Richtung «Las Meninas» gerichtet.

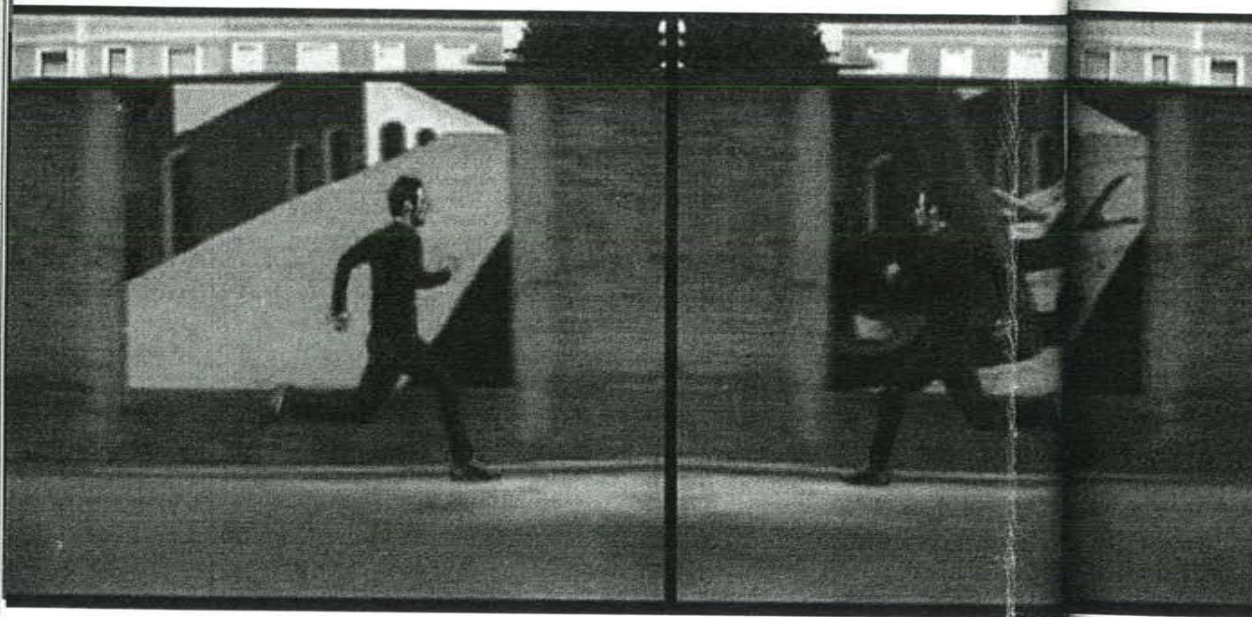
Er läuft und läuft und läuft: In der Videoprojektion «The Wall», 2002, tritt der Künstler selbst in Erscheinung, und zwar als mit weiten Schritten an einer Strassenmauer vorbeilaufender Zeitgenosse, der seltsamerweise trotz seiner Dynamik keinen Zentimeter vorwärts zu kommen scheint. «Mobilität im Stillstand» hat Paul Virilio diesen Zustand einmal treffend beschrieben. In die mit Graffiti beschriebene Mauer – übrigens wieder ein Versatzstück



La Telefonata, Florenz-Berlin 2003, DVD, 1'38", Video, Farbe, Ton

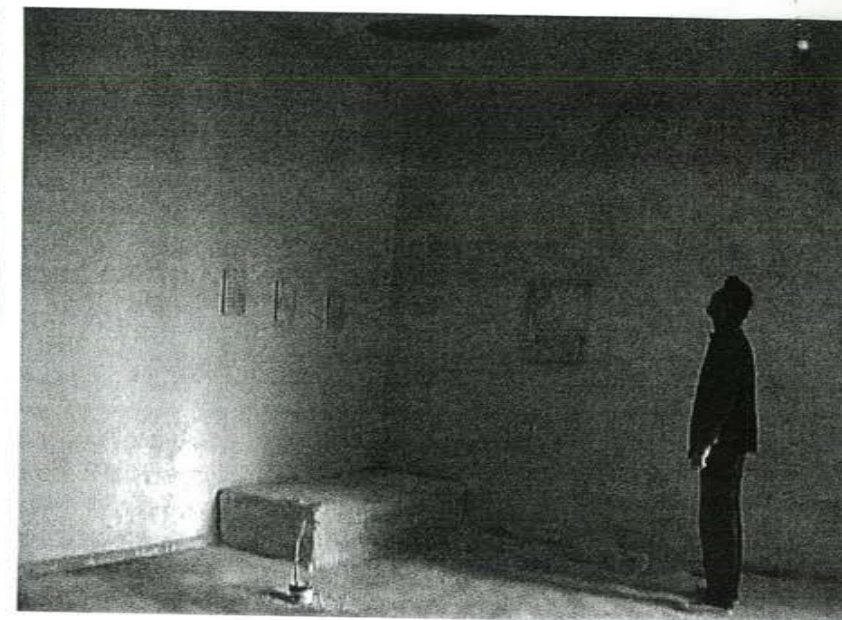
aus der Hip-Hop-Kultur – hat Paolo Chiasera bei der Nachbearbeitung am Computer ein kleines «Zeitfenster» eingefügt, in dem immer wieder Gemälde von de Chiricio zu sehen sind. Diese Gemälde sind ebenfalls am Computer verändert worden. Die Architekturdarstellungen wurden dabei vom Künstler konzentriert. Last but not least ist die Projektionsfläche mittig geteilt: Auf zwei gleichgrossen Flächen ist das laufende Geschehen gespiegelt dargestellt, so dass sich der rennende Artist nun vermeintlich direkt in die eigenen Arme läuft. In dieser Arbeit werden wiederum eigentlich gegensätzliche Zeit- und Raumstellen miteinander vereint: der Aussenraum der Strasse und die sonst nur im Innenraum zu sehenden Gemälde; die Aktualität des Laufes und die Historie de Chiricios; schliesslich die eigene, schweisstreibende Erfahrung und das traditions gesättigte Wissen um Kunstgeschichte. Das Moment des rennenden Künstlers, es handelt sich hier selbstverständlich um ein Zitat aus dem deutschen Erfolgsfilm «Lola rennt», findet sich auch in der abschliessend von mir zu beschreibenden Videarbeit wieder.

Auf geht's! Ein typisch (Ost-)Berliner Plattenbau, lange Gänge werden in gelblichem Licht gefilmt. In ihnen läuft



The Wall, Bologna 2002, (Detail) 2 DVD, Loop, Videoinstallation, Farbe, Ton

der Künstler. Er versucht offensichtlich verzweifelt, von einem Stock in den nächsten zu kommen. Harte Technomusik, schnelle Schnitte und ein flackerndes Licht unterstreichen den künstlichen Charakter des Videos «20' Livello», 2001. Die Bewegungen des Läufers werden zudem abrupt angehalten, dann beschleunigt, um schliesslich wieder in Echtzeit gezeigt zu werden. Insgesamt wird der Eindruck vermittelt, Paolo Chiasera wäre ein Fleisch gewordener Teilnehmer eines Videospiels, dessen Ziel es ist, möglichst viele Level des eingespeicherten Programms zu durchlaufen. Plötzlich ein Bruch: Der Künstler und ein Double von ihm sind in einem hellen Raum von oben gefilmt, der eine umrundet den anderen, dieser wiederum dreht sich so lange um sich selbst, bis er sich quasi ausradiert hat. Also wiederum Schnitt und der Sprung auf das nächste Plateau. Dort sieht man Paolo Chiasera in einem nahezu leeren Zimmer sitzen, an einer Wand hängt ein klassisches Gemälde. Letzter Schnitt: der Künstler sitzt jetzt, dem Bildbearbeitungsprogramm des Computers sei Dank, mitten im eben noch betrachteten Gemälde. Das (Video-)Bild implodiert stilvoll im (gemalten) Bild, innen und aussen sind endgültig weder vom Betrachter noch vom Videoproduzenten zu unterscheiden.



Spazi Circoscritti, Berlin 2002, DVD, 20', Video, Farbe, Ton

Popmodern Paolo Chiaseras Werk ist, das wird spätestens jetzt deutlich, eben kein postmodernes, denn hier werden keine typisch postmodernen Themen wie Leere, Langeweile und Fake mehr oder weniger zynisch abgehandelt. Vielmehr werden bei ihm die verschiedenen Möglichkeiten modernster Technologie lustvoll genutzt, um sich über die eigene Position in unserer so medial konstruierten wie konkret sich ereignenden Realität gewahr zu werden. Dass dabei Widersprüche wie Virtualität und Wirklichkeit, Alltagskultur und auratische Kunst nicht unter den eben nur für die 1. Weltländer wohlgedeckten Tisch gekehrt werden, sondern offen zu Tage treten, dies spricht für die kritische Sensibilität des jungen italienischen Künstlers.

Einzelausstellungen (Auswahl)

- 2002 «20' Livello» – Museum of Modern Art, Turin
- 2003 «Spazi Circoscritti», Massimo Minini Gallery, Brescia

Gruppenausstellungen (Auswahl)

- 2001 «Mosse Passeggere», Station of Bologna, Bologna
- 2002 «Video Abend», Städtische Galerie im Lenbachhaus, München;
- «To the Lighthouse», Museum of Modern Art, Turin
- 2003 «Location, Superstudiopiu», Milan; «Ainsi va le monde», Paul Ricard Foundation, Paris; «Europalia Italia», Stedelijk Museum voor Actuele Kunst, Gent
- 2004 «Italian Studio Programm», PS 1, New York

EXIT

Nuove geografie
della creatività italiana

PICCOLA BIBLIOTECA OSCAR MONDADORI 

a cura di

Francesco
Bonami

Paolo Chiasera

PAOLO CHIASERA È NATO NEL 1978 A BOLOGNA. VIVE E LAVORA TRA BOLOGNA E BERLINO.

>>
La strategia intesa come organizzazione rispetto a un cortocircuito di fondo è alla base del mio lavoro. Uno spazio circolare in cui la via di fuga è sempre e solo una dimensione mentale.

Dal catalogo della mostra "Exit"
cura di Francesco Bonami,
Fondazione Sandretto Re
Rebaudengo Torino (2002 / 03)

1. COME CAMPI?

Di viaggi, telefonate, piccole ossessioni...

2. QUANDO HAI AVUTO LA PERCEZIONE DI ESSERE ARTISTA?

Ho sempre avuto molte difficoltà a fare ciò che non mi interessa, col risultato di fare solo ciò che mi interessa.

3. COSA LEGGI?

Il problema della lettura è che finisce sempre per essere involontariamente finalizzata ai miei obiettivi paralleli. Difficilmente riesco a finire un libro, perché spesso, fin dalle prime pagine, mi capita di abbandonare tutto per seguire un progetto.

4. COSA GUARDAVI IN TELEVISIONE DA BAMBINO?

Sinceramente, non ricordo.

5. COSA HAI STUDIATO?

Ho fatto le elementari studiando molto, le medie senza impegnarmi troppo, le superiori tralasciando i noiosi programmi istituzionali e leggendo moltissimo di nascosto, l'Accademia di belle arti frequentando il meno possibile. In generale credo nella «scienza infusa».

6. DOVE VORRESTI LAVORARE SE NON FOSSI UN ARTISTA?

Non mi pongo alternative, il mio lavoro è l'unica cosa che mi interessa.

7. COSA COMPRI?

Libri, apparecchi tecnologici, biglietti del treno e d'aereo, e benzina.

8. COSA BEVI?

Coca Cola.

9. QUAL È IL TUO PERSONAGGIO POLITICO IDEALE?

Non è importante chi ha il fucile.

10. QUAL È L'ARTISTA CHE HA PIÙ INFLUENZATO IL TUO LAVORO?

Paolo Uccello, credo, per l'idea del ribaltamento dei punti di vista, e per la composizione in cui il movimento infinito diventa molto simile alla stasi. Wenders per la poesia dei suoi film.



COMUNICATO STAMPA

PAOLO CHIASERA

20° LIVELLO

8 febbraio - 7 aprile 2002

Videoteca, secondo piano, via Magenta, 31

Ingressi: intero € 5,16 (lire 10.000), ridotto € 2,58 (lire 5.000)

Informazioni per il pubblico: 011 4429518

La Videoteca Gam con l'inizio del 2002 inaugura un secondo ciclo di presentazioni in anteprima di opere video. Dopo aver offerto alcuni saggi della vivace ricerca artistica di area torinese, quest'anno sarà dedicato a video installazioni e video proiezioni di artisti italiani.

Il primo appuntamento è dedicato a **20° Livello** di Paolo Chiasera che ha scelto il video come proprio esclusivo mezzo di espressione. Il primo nucleo di opere da lui realizzato raccoglie l'eredità della storia del video sperimentale nella sua vocazione autoriflessiva secondo le grandi categorie del tempo e dello spazio in rapporto alla percezione del reale, ma assume tale maturità teorica del mezzo liberandola dalla natura di esercizio sperimentale per calarsi in una personale ripensamento del concetto di *rappresentazione*.

20° Livello parte dalla simulazione dello spazio - tempo più tipico dei video giochi in cui labirinti di corridoi ripetono secondo una modalità random situazioni spazio-temporali simili. La *rappresentazione* per Chiasera coincide col dominio del loop inteso come tempo circolare in cui l'autoreferenzialità dell'arte e del mondo delle immagini si presenta sulla scena ad esibire se stessa.

Il video non fa che espandere in profondità, la visione prospettica intrappolata in questo gioco di specchi. L'energia e la volontà di *rappresentazione* si chiudono, secondo i tre quadri disposti da Chiasera in **20° Livello**, nel dispendio di una corsa in un labirinto senza uscita, di una rotazione su se stessi, di un'attesa di se stessi, sorveglianti e sorvegliati dal proprio passato immaginativo.

Giungere al **20° Livello** del gioco significa arrivare al massimo grado di difficoltà, significa conoscere a fondo le leggi interne del meccanismo e sfruttarle con abilità, ma significa anche e soprattutto arrivare alla membrana che separa il territorio di dominio delle regole stabilite dalla *rappresentazione* dalle infinite possibilità che la caduta di tali regole consente.

Elena Volpato

Ufficio Stampa:

Daniela Matteu 011 4429523 E-mail: daniela.matteu@comune.torino.it

Marcella Pralormo 011 4429603 fax 011 4429541 E-mail: marcella.pralormo@comune.torino.it

Sito internet: www.gamtorino.it



Paolo Chiasera

Riflettendo-ci

Italia 2001

Furono i maestri del cinema sperimentale come Micheal Snow a porre le basi di una analisi filmica del rapporto tra reale e virtuale. L'eterno piano-sequenza di *Wavelength* che attraversava una camera verso una fotografia per aprirsi sulla realtà che quella foto ritraeva fu il primo saggio di un'attitudine formalista a cui dobbiamo alcune delle più belle opere del primo decennio del video.

Riflettendo-ci ha il merito di ripensare a distanza di tempo lo spazio del video come spazio di dispercezione tra reale e virtuale e di farlo con una freschezza inedita capace di spiazzare lo spettatore. Inizia con una stanza deserta e una telecamera fissa proprio come *Wavelength* di Snow. Sulla parete di fondo uno specchio rettangolare dagli angoli smussati ci restituisce l'immagine della stanza nella prospettiva opposta. Per lungo tempo non accade nulla, poi entra un ragazzo, si accomoda sul divano disposto al centro dell'inquadratura e accende con un telecomando un televisore che rimane fuori campo. Apparentemente la scena non contiene nulla di anomalo, ma pochi istanti dopo la scena appena vista viene riflessa nello specchio dove, senza che noi ce ne accorgessimo, era rimasto il riflesso di una stanza vuota. Chiasera orchestra il video giocando con il tempo della scena principale e della scena riflessa sovrapponendoli, avvicinandoli e allontanandoli con accelerazioni e slow motion, trasformando quello che sembrava uno specchio dagli angoli smussati, dallo stile un po' anni settanta, nello schermo di un monitor. E.V.

Torino

Dalla giungla al labirinto

Alla Gam Kcho cita Tatlin e Wifredo Lam mentre Paolo Chiasera attiva un claustrofobico videogame

TORINO. Alexis Leyva Machado, in arte Kcho (la pronuncia varia da K-ciò a Kàcio) è nato nel 1970 a Cuba. A differenza di molti suoi colleghi provenienti da Paesi governati da regimi totalitari e trasferitisi a New York o a Parigi, da dove, con le loro opere, esprimono nostalgia e ironia per la cultura d'origine, Kcho è rimasto a L'Avana, e questo ha destato qualche perplessità circa la sua posizione relativamente al castroismo. In ogni caso, la sua arte è tollerata a Cuba, anche se non «organica», almeno in apparenza, al socialismo reale. In ogni caso, L'Avana è una delle città coinvolte nel «biennalismo» esotico, e ospita, come altre capitali del circuito non ufficiale, la sua brava rassegna d'arte contemporanea, la cui nuova edizione è prevista nel prossimo dicembre. Da Cuba, comunque, Kcho vede partire su imbarcazioni di fortuna i profughi diretti al «paradiso» americano, verso la Florida, ed ecco perché il tema della zattera e dell'imbarcazione è così ricorrente nelle sue installazioni. Per una sua personale allestita dall'8 febbraio al 7 aprile, nella Galleria Civica d'arte moderna e contemporanea, Kcho offre un'altra sintesi dei suoi sentimenti sociopolitici ed estetici. Il riferimento agli ideali rivoluzionari comunisti è tradotto nel



Paolo Chiasera, «Frame 3», dall'opera «20mo livello»

l'iterazione del celebre «Monumento alla Terza Internazionale» di Vladimir Tatlin. Quella struttura elicoidale, che doveva superare in altezza la Torre Eiffel, abortì sul nascere, in analogia con l'idealismo avanguardista della Rivoluzione d'Ottobre, degenerato nella dittatura stalinista. Al posto dell'acciaio previsto da Tatlin, Kcho utilizza rami d'arbusti, tramutando la sala in una giungla, tipologia vegetale tipica dell'America Centrale: il riferimento dichiarato è a un dipinto di Wifredo Lam, «La Jungla», appunto, eseguito tra il 1942 e il '43 e conservato al Museum of Modern Art di New York. Per il cubano Lam (di cui ricorre il centenario della nascita) si tratta-

va di esprimere la sua visione di un'avanguardia europea senza farsene colonizzare, trasferendola cioè su un'iconografia originaria della sua terra: a ben vedere, un esempio di quella che oggi chiameremmo globalizzazione culturale o contaminazione formale, categorie in cui opera Kcho. Alle pareti, una serie di disegni a carboncino vuole rafforzare l'idea di «progetto», di utopia in fase di concepimento. In catalogo, testi di Gianfranco Maraniello e di José Manuel Noceda Fernández.

A scuola dai Carracci a Glasgow

GLASGOW. Trentacinque incisioni di Ludovico, Agostino e Annibale Carracci sono in mostra alla Hunterian Art Gallery fino al primo giugno. L'esposizione è parte di un più ampio progetto volto a far conoscere al pubblico l'intero fondo di grafica del museo, oggi visibile solo su appuntamento. La mostra intende dare rilievo all'aspetto didattico dell'incisione come strumento di diffusione dei principi sviluppati nell'Accademia dei Carracci, e l'influsso che questi ebbero sugli allievi secondo un approccio volto a documentare come i grandi artisti non si siano sottratti alla riproduzione in serie delle loro opere, approccio già adottato dall'esposizione «L'incisione in Italia 1550-1620» chiusasi il 6 gennaio al British Museum di Londra.

Dall'intrico vegetale della giungla al labirinto elettronico dei videogame: è un passaggio che alla Gam si può compiere con la visita alla personale, aperta nelle stesse date, di Paolo Chiasera.

Il «20mo livello» che dà il titolo all'opera video del giovane artista è riferito al grado di difficoltà del «gioco» da lui articolato in tre «quadri». In questo caso l'angoscia della corsa in un labirinto senza uscite richiama un altro tema molto sentito dagli artisti contemporanei, quello relativo alla situazione di chi è allo stesso tempo sorvegliante (della propria percezione e dei propri movimenti) e sorvegliato: lo si è già visto nel film «The Cube» e, molto prima, lo si era letto nei libri di uno specialista del genere, Franz Kafka

□ F. F.

paolo chiasera

autoritratto



La PITTURA: sono ossessionato dall'idea di pittura come tempo infinito coincidente con il loop e del quadro come spazio circolare.

L'ARCHITETTURA come raggruppamento, abitare sopra e allo stesso tempo sotto qualcuno; la possibilità di modificare attraverso lo spazio l'esperienza personale o collettiva — principio primo di organizzazione.

La CORSA come elemento di coesione tra lo spazio e il tempo, dimensione osmotica, elemento narrativo minimo.

La GEOMETRIA come spazio universalmente condiviso: la circolarità del cerchio, l'idea di infinito a cui riporta la linea, la chiusura angosciante del quadrato in cui non è dato riconoscere il lato a dal lato b, c, d; il triangolo come spostamento di energie da un punto all'altro e il punto come elemento riconosciuto all'interno di un piano.

Il TEMPO come elemento che mi riporta a un'atemporalità in cui creare dilatazioni.



△ Paolo Chiasera *20° livello*, 2001, still da video.

◁ Paolo Chiasera *Linea 8*, 2000, still da video.

La STRATEGIA come tentativo di organizzazione rispetto a un elemento.

Il CINEMA come concetto.

Lo SPAZIO come dimensione soffocante o come agorafobia.

La SOSPENSIONE: la moltiplicazione di dati possibilmente reali ha creato una zona d'illusione in cui lo spartiacque tra ciò che è vero e ciò che è falso è rappresentato dalla nostra esperienza fenomenica. È la sospensione lo stato che caratterizza il nostro relazionarci con spazio e tempo.

La CONCENTRAZIONE come flusso ininterrotto, elemento ipnotico infinito.

La DECORAZIONE come ripetizione.

Il DOPPIO come differenza.

La METAFORA come dimensione allargata di senso, come doppia relazione, interna ed esterna, conclusa ma falsamente delimitata.

La SIMMETRIA come spazio concluso, possibile variazione, elemento circolare.

La DISCIPLINA come forma geometrica.

La CONNESSIONE come sintesi.

La COMUNICAZIONE come insieme di suoni.

L'ACCUMULO come insieme di connessioni utopicamente rivolto alla semplificazione a cui riporta la sintesi — metafora della matematica.

Un glossario come linea diretta con il mio cervello.

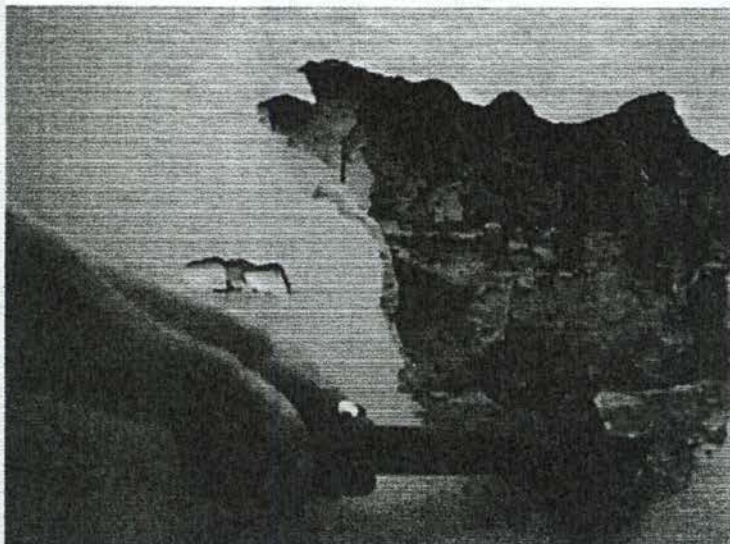
Paolo Chiasera è nato nel 1978 a Bologna, dove vive e lavora.

Credito fotografico: Galleria Massimo Minini, Brescia.

Maria Rosa Sossai

Artevideo

Storie e culture del video d'artista in Italia



biblioteca d'arte contemporanea

Silvana Editoriale

Anche i video di Paolo Chiasera (Bologna, 1976) lavorano alla ridefinizione del concetto di spazio attraverso l'attività performativa del corpo dell'artista che, muovendosi in luoghi circoscritti – spazi vuoti o al contrario appartamenti borghesi – crea una moltiplicazione illusionistica della sua presenza. In *Equilibrio parallelo* (2001) la sua ap-

Paolo Chiasera, *Pensieri in sospensione*, 2001, videoinstallazione, dvd



parizione in una stanza spoglia (lo studio di un artista) è preceduta dal susseguirsi sulla parete di immagini flash tratte da film, programmi di intrattenimento, messaggi pubblicitari che aprono a uno stato psicologico di vigile attesa. Il tempo si rallenta quando l'artista entra in scena e con una capriola entra magicamente dentro la parete, che assume le sembianze e la profondità della stanza. Le opere di Chiasera sono una dichiarazione estetica di pura illusione, capaci di far viaggiare i nostri sensi nello spazio e nel tempo, di confondere la realtà con la finzione, di aprire le porte di uno spazio concettualmente infinito. Ancora una

magia nella videoproiezione *Pensieri in sospensione* (2001), che ha luogo in un salotto buono stile rococò; qui è un tip tap che dà lo slancio al corpo dell'artista, catapultandolo per incanto dentro uno specchio. Si tratta di un'arte ludica che trova nei trucchi del montaggio video una possibile metabolizzazione dell'agire e del fare, provocando instabilità e piccoli sommovimenti di senso.