

► ALEX CECCHETTI

THERE IS A WHOLE UNIVERSE IN CHILDREN'S GAMES. THE GAMES THEY PLAY ARE USELESS, THEY DON'T PREPARE ONE FOR LIFE, THEY HAVE NO END EXCEPT IN THEMSELVES, AND HEREIN LIES THE GREATEST LIBERTY; GOD IS REALLY GOOD AT BLIND MAN'S BUFF, HE NEVER GETS CAUGHT.

THE TEPID IN SPIRIT ARE UNBEARABLE. UNBEARABLE ARE THOSE WHO SEEK THE MANNER, WHO UNDERTAKE EXERCISES. SPIRITUALITY CAN ONLY BE LIVED. TRYING TO UNDERSTAND THE MECHANISM IS UNDERSTANDABLE BUT IT RENDERS ONE IMMOBILE. THIS IS THE CURSE OF THE TWO APOSTLES AT THE SIDE OF THE ROAD. MIRACLES ARE MARVELLOUS IF YOU BELIEVE IN THEM AND THE WORDS THAT NAME GIVE FORM TO THINGS, THEY MAKE THEM POSSIBLE. WHEN SOMETHING HAS A NAME IT CAN OCCUPY A SPACE. THINGS WITHOUT NAMES HAVE THE POWER TO KILL. REGARDING MIRACLES: IF FIGS AREN'T IN SEASON THERE'S NO POINT IN SEARCHING FOR THEM UNDER THE BUSHES, SOMEONE SHOULD HAVE TOLD CHRIST. HE'S A DANGEROUS MAN WHEN HE LOSES HIS TEMPER.

WHEN THEY ASKED ME TO TAKE PART IN THE TIRANA BIENNIAL, I THOUGHT OF THAT TIME IN TEXAS: I WAS A GUEST ON A RANCH AND ONE EVENING WHILE WE WERE SITTING UNDER THIS TERRIBLE STARRY SKY, THE OLD OWNER, WITHOUT TAKING HIS EYES OFF THE CONSTELLATIONS OF THE PLEIADES, STARTED TALKING ABOUT SOMETHING STRANGE: HE SAID THAT PEOPLE DIDN'T FEEL SAFE ANY MORE, THAT EVERYONE SEEMED LIKE THE COMANCHES OF TWO HUNDRED YEARS AGO. NO ONE KNEW WHAT WOULD HAVE HAPPENED BY MORNING, NOR WHAT COLOUR THEIR SKIN WOULD BE.

OK, I ADMIT IT, I HAVE NEVER BEEN TO TEXAS AND HAVE NEVER MET ANY RANCH OWNERS; I GOT THIS STORY FROM SOMEONE ELSE.

ALEX CECCHETTI

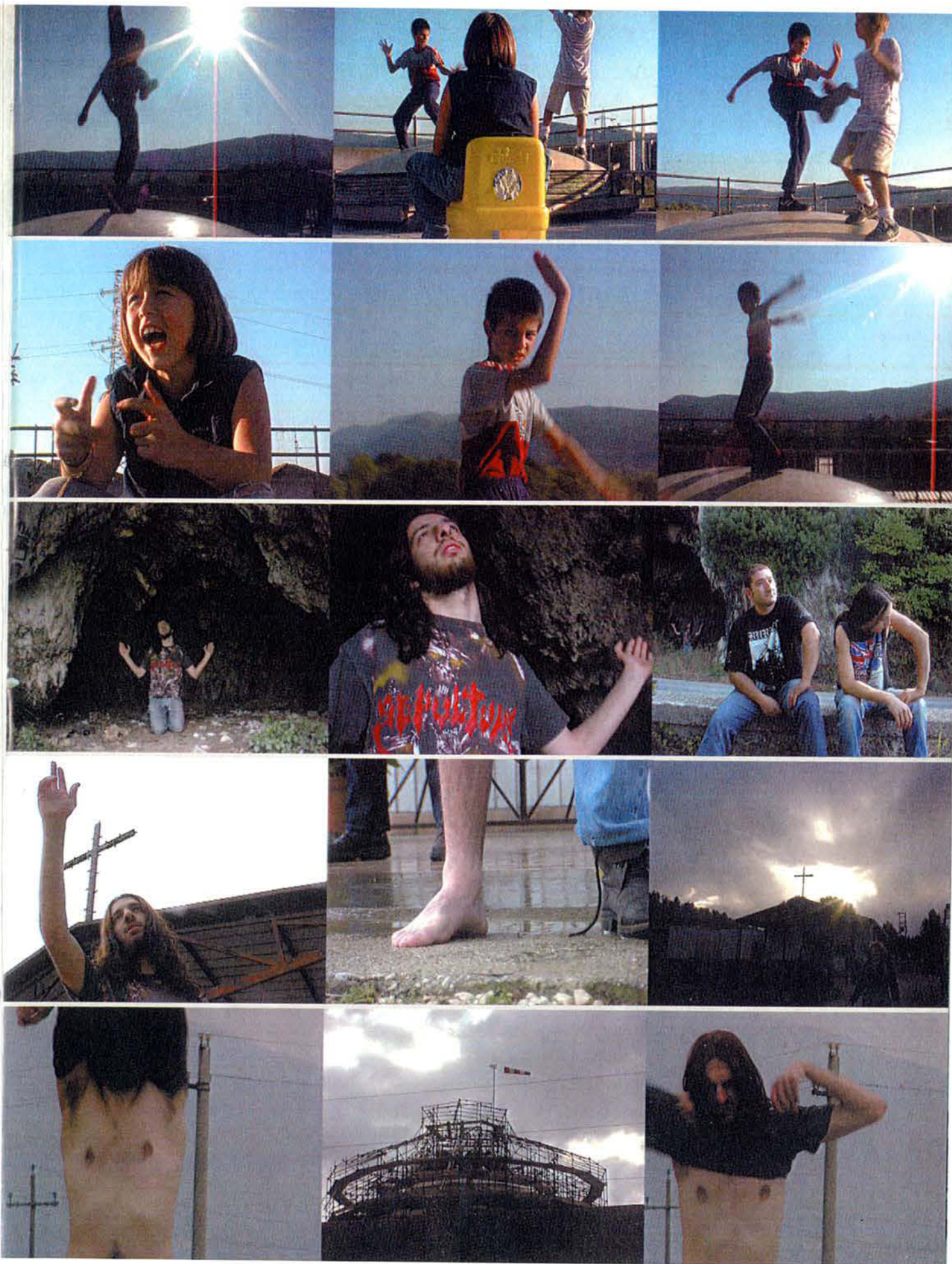


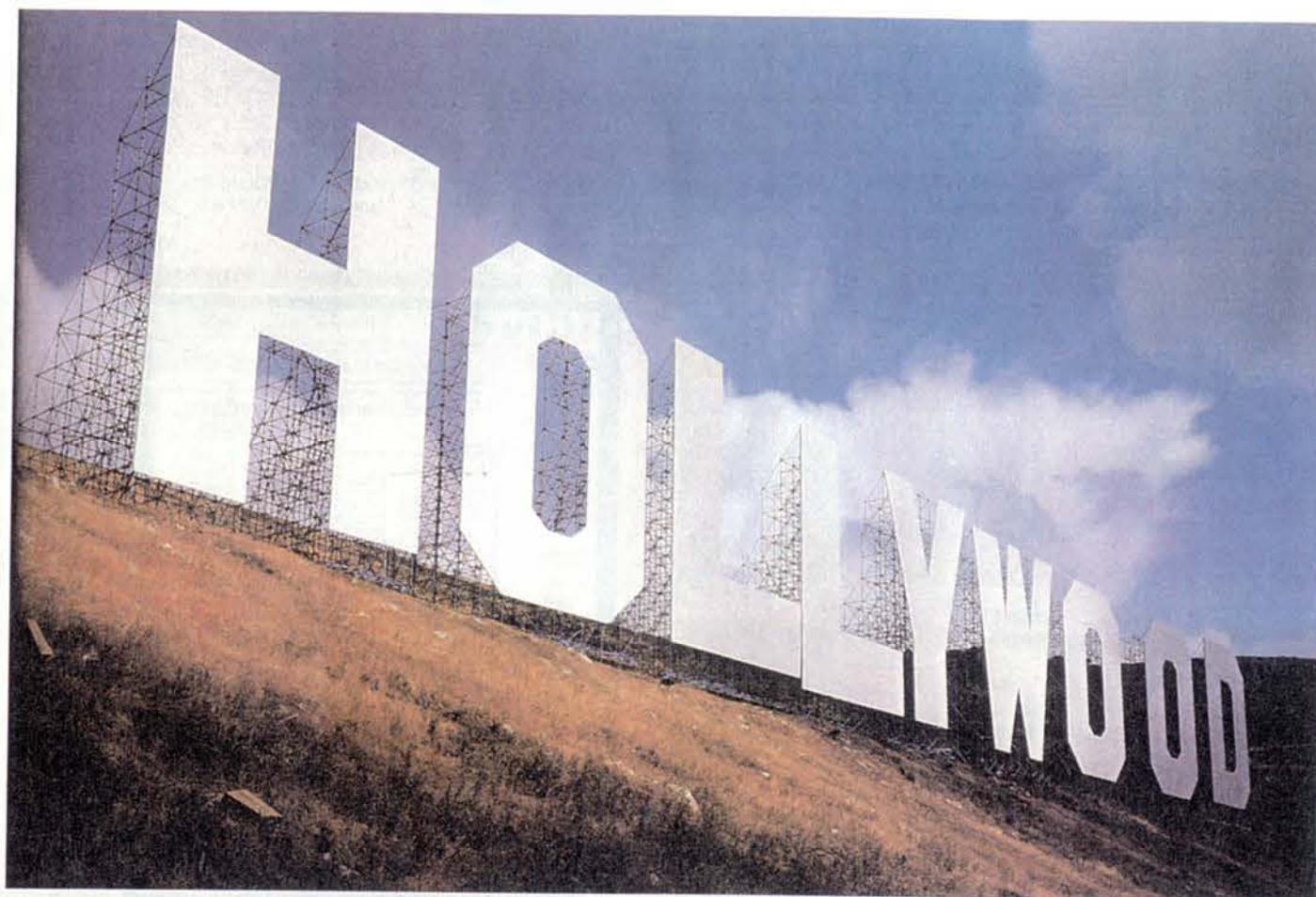
St. Francesco's Trilogy, 2001. Video stills.



Terni (Italy), 1973. Lives and works in Milan.

► Selected shows: 2000 *Art & Saints*, C/O Care Of, Cusano Milanino (Italy); *Emporio*, Viafarini, Milan; *Ausstellung 1.4*, Goldankauf, München; 30 *Anni di Neon*, Il Graffio, Bologna.





LA BALLATA DI CECCHETTI E CATTELAN

Roberto Pisoni

Altrove era il cinema gangster americano a ispirare le gesta di un Jean-Paul Belmondo in stato di grazia (*Fino all'ultimo respiro*), qui è un vecchio western intravisto da un televisore portatile a rigenerare la vita miserevole di due picari ambulanti. Inizia come il più classico dei road movie, il cortometraggio di Alex Cecchetti, giovane e affermato videoartista proveniente dalla pubblicità: a bordo di un furgoncino zeppo di bibite e gelati una moderna coppia di Don Chisciotte - lo stesso regista, esuberante e ciarliero, e Maurizio Cattelan, socio burbero e taciturno - si spande nelle terre di nessuno della provincia lombarda. Un ippodromo, un autolavaggio, incroci fantasma, un chiosco, un maneggio, le "mucche" dell'alta tensione. I "non luoghi" della contemporaneità a poco a poco si popolano dei miraggi western dei due cavalieri, neanche fossero le verdi praterie del Wyoming. Ma manca qualcosa. "Sai cosa ci vorrebbe? Una bella storia. Una storia da raccontare". Le storie però, sono anni che ce lo sentiamo ripetere, sono ormai sempre quelle. Anche se affiora un grumo di rammarico, a che giova inventarne di nuove? Allora, come

nei film requiem di Sam Packinpah, si cavalca allegramente incontro alla morte in groppa a Ronzinante e a una bicicletta. Una banca, ovvero l'epica, val bene il sacrificio, e così il sangue, invece delle tavole sbrecciate di un saloon, arrossa l'asfalto. Divertissement scanzonato e surreale, il *Don Chisciotte* di Cecchetti rimescola i cliché narrativi del cinema di genere con il linguaggio ironico e scattante del video-jump-cut, montaggio musicale, solarizzazioni, correzioni colore - e intesse per i due protagonisti un vagabondaggio libero e svincolato dall'imperativo categorico del racconto. Gli eventi bizzarri scatenati dalla delirante coppia di cowboys suburbani innescano una salva di gag assurde e naïf, opportunità generose per due amici che in fondo vogliono soprattutto divertirsi. Ma gli inserti di vita rubati con il tele e lo zoom, le pause liriche, le impennate visionarie e il détournement tragico finale fanno di questo *Don Chisciotte* una ballata sardonica sull'impossibilità avant-pop di prendere sul serio i vecchi miti della tradizione. Con un pizzico di nostalgia.

IL DON CHISCIOTTE DI MAURIZIO CATTELAN di Lorella Scacco

Maurizio Cattelan ci sorprende di continuo. Lo avreste mai immaginato come attore di un film?

Ebbene l'artista è il protagonista di un cortometraggio diretto da Alex Cecchetti e intitolato *Don Chisciotte*, di recente presentato alla 59ª Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia e realizzato per festeggiare i cento anni dell'Agenzia McCann-Erickson. A questo punto ci domandiamo: l'installazione *Hollywood*, realizzata l'anno scorso a Palermo in occasione della Biennale di Venezia, era forse un indizio, o meglio, un presagio dell'entrata dell'artista nel mondo del cinema? Chissà. Se con la scritta *Hollywood*, che si dispiegava sulla collina di Bellocampo per centosettanta metri di lunghezza e ventitre metri di altezza, aveva trasformato i cittadini di Palermo in attori e comparse di un film surreale, in *Don Chisciotte* si cala lui stesso nei panni di un personaggio investito da situazioni assurde. Il cortometraggio ripropone la mitologia del western attraverso alcuni episodi di due gelatieri ambulanti che si spostano in una provincia sperduta su un furgoncino. Folgorati da un ideale, come nel *Don Chisciotte* di Cervantes, iniziano a trasformare furgoni in diligenze, biciclette in stalloni e piccoli chioschi lungo le strade in banche da svaligiare. I due cow-boys, avventurandosi sempre più nel fondo del loro immaginario, approderanno ad un'epica conclusione. Questa rilettura contemporanea del *Don Chisciotte*, che si muove tra farsa e tragedia, è una sperimentazione inedita tra cinema, comunicazione e arte contemporanea. Da un lato Alex Cecchetti, artista emergente nel panorama artistico italiano, è riuscito a contaminare il linguaggio cinematografico con quello della video-arte; dall'altro Maurizio Cattelan, l'artista italiano più noto nel mondo dell'arte internazionale, ha prestato il suo nome e il suo volto ad un'opera davvero originale. Con questo film, i due artisti si impadroniscono delle esperienze più radicali della comunicazione ed elaborano delle visioni surreali capaci di raggiungere e colpire un pubblico onnivoro, che si nutre di cinema, arte e pubblicità. Maurizio Cattelan ha d'altronde sempre lavorato sugli improvvisi slittamenti di senso, utilizzando il non senso e l'umorismo, mescolando marketing e controinformazione. Il suo muoversi tra l'aggressività della comunicazione e l'invisibilità della guerriglia lo hanno fatto diventare l'enfant terrible dell'arte contemporanea, il leader dell'avanguardia internazionale.

Che effetto ti ha fatto indossare i panni di Don Chisciotte?

A dire il vero pensavo di aver fatto la parte di Sancho Panza. Per qualche ragione finisco sempre per identificarmi con i personaggi minori, le comparse e i perdenti. In fondo siamo tutti nani sulle spalle dei giganti.

È la prima volta che reciti in un cortometraggio?

Sì, anche se magari non userei la parola recitare. Nel film faccio più o meno quello che faccio sempre: sto zitto, rido, biascio qualche parola e alla fine muoio. Se recitare fosse così facile nessuno andrebbe più al cinema: ce ne staremmo a casa a guardarci vivere.

Come è stata la collaborazione con Alex Cecchetti? È da molto tempo che lo conosci?

Di Alex Cecchetti avevo visto soltanto un video su San Francesco che mi era piaciuto. Ma l'idea di fare un film è venuta a Paola Manfrin, un art director della McCann&Erickson, con cui faccio anche un magazine: *Permanent Food*. Quindi l'idea è partita da lei. Io ero più che altro incuriosito dal mettere il naso dietro le quinte, per vedere il cinema di spalle.

Credi che possa influire questo cortometraggio sulla tua ricerca artistica?

Alla fine s'impara da qualsiasi esperienza ma la parola influenza di solito mi fa pensare a termometri e aspirine. E poi il film l'ha fatto Alex Cecchetti: forse gli effetti collaterali se li dovrà curare lui.

C'è qualche connessione tra l'installazione *Hollywood* e questo film?

Forse il mio *Hollywood* e il *Don Chisciotte* sono entrambi dei sogni e forse degli incubi. Che ci piaccia o no, alla fine sognano tutti in Technicolor. E prima ancora che ce ne accorgiamo il nostro sogno l'ha già fatto qualcun altro.

Quali sono i tuoi progetti futuri?

Del futuro non è che mi preoccupi tanto. Ho già abbastanza problemi con il passato.

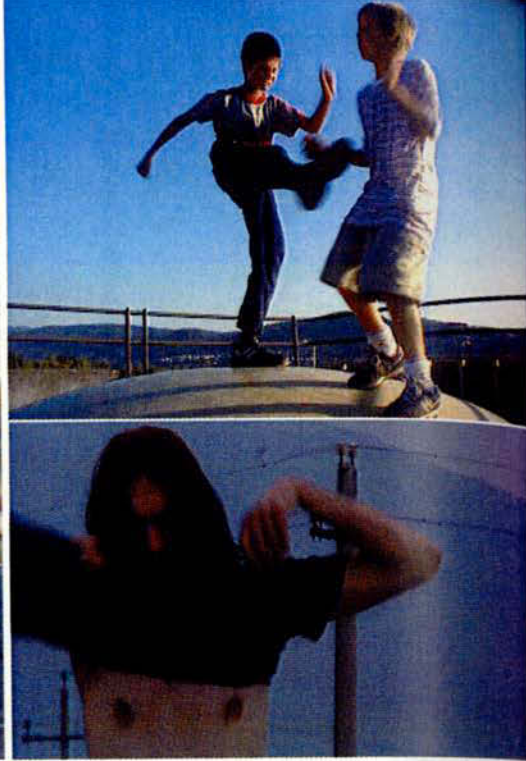


NOTA BIOGRAFICA

Nato a Padova nel 1960 e trasferitosi a New York nel 1993, Maurizio Cattelan ha partecipato a tutte le rassegne internazionali più importanti e ha esposto in musei prestigiosi, come il Moma di New York, la Tate e la Royal Academy di Londra, il Centro Pompidou di Parigi e il Castello di Rivoli di Torino. La Nona Ora, la sua celebre scultura di Papa Giovanni Paolo II colpito da un meteorite, è conosciuta in tutto il mondo e ha raggiunto record miliardari nelle aste di Christie's, ponendolo accanto a classici come Andy Warhol e Jeff Koons. Dal 1995 l'artista collabora poi con Paola Manfrin, art director di McCann&Erickson, alla creazione della rivista *Permanent Food*, una pubblicazione parassita che si nutre di pagine sottratte ad altri giornali.

ALEX
CECCHETTI

MICHELE ROBECCI



SECONDO IL MAESTRO del cinema russo Sergej Ejzenstejn, il "cielo dell'eroe" è quel particolare momento nell'immaginario cinematografico in cui la macchina da presa isola la figura dell'eroe per stagliarlo contro il cielo. Un'estrapolazione dal contesto volta a risaltarne la figura, a conferirgli un valore epico, un invito inequivocabile a osservare l'eroe, anche per un attimo soltanto, in tutta la sua drammaticità e solitudine.

Nell'universo di Alex Cecchetti contro il cielo non si stagliano solo eroi, ma anche santi, pugili e bambini, tutti impegnati in un viaggio verso la conoscenza, in una missione dagli esiti ignoti, che quando giunge al suo capolinea termina con più punti interrogativi che risposte.

Nella *Trilogia di San Francesco*, Cecchetti rende omaggio al personaggio più popolare e controverso della sua terra — l'Umbria — San Francesco d'Assisi. I tre episodi ritraggono tre momenti della vita del Santo, concentrando rispettivamente sulle difficoltà dell'infanzia, sul duro scontro tra pragmatismo e spiritualità, e sulla presunta veridicità del miracolo. Quello che emerge è una realtà composta da una serie di conflitti irrisolti. L'identità del Santo non è chiara nel primo episodio (tutti e tre gli attori si chiamano realmente Francesco), dove una lotta tra bambini si scopre diretta da un giocatore di un'immaginifica playstation, a testimoniare che il tutto fa parte di un gioco più grande e for-

se anche meno importante di quanto si pensava; il Santo è isolato in una caverna in meditazione, ma il suo toccare il culmine della spiritualità non è altro che il fondale di una discussione tra i suoi discepoli, che cercano di capire, annoiati dall'attesa, il significato del digiuno e delle ore di silenzio e di raccoglimento; il Santo infine compie un miracolo, guarisce una ragazza mutilata tra la gioia e l'incredulità degli astanti, salvo poi notare in tutto questo che la gamba della ragazza non è effettivamente ricomparsa — implicito manifesto della volontà del credere e della relativa soggettività. La *Trilogia di San Francesco* si riassume quindi in un continuo montare e smontare, un innalzare e un mettere in discussione. Esiste anche un quarto episodio, una Ghost-Track, come si usa nei CD, *Strip Tease*, dove il Santo, fulminato da una visione, inizia un viaggio solitario verso l'irresistibile richiamo che arriva dall'alto, spogliandosi di ogni cosa per poi sparire davanti al famoso "cielo dell'eroe".

Il viaggio è anche il tema principale di *Territorio Comanche*, il video presentato da Alex Cecchetti in occasione della prima Biennale di Tirana. Quando gli indiani d'America si trovano ad affrontare l'imminente colonizzazione delle forze americane, ogni giorno era vissuto come una puntata verso l'ignoto, tra dubbi e attese, nel sinistro presagio che una civiltà diversa e sconosciuta sarebbe potuta giungere da

un momento all'altro, cambiando il modo di vivere conosciuto fino a quell'istante in modo irreversibile. Una metafora che Cecchetti ha deciso di adottare creando un parallelismo con la teoria di un'ipotetico sbarco di alieni sulla terra, e con la pratica dello sbarco degli emigranti sulla penisola italiana. L'artista ha attraversato l'Italia, fermandosi a interrogare passanti, membri di associazioni di avvistamento di oggetti non identificati, comunità italiane di lingua albanese e studiosi dell'epoca preistorica. La forza di *Territorio Comanche* risiede nell'abbinare un'indagine ai limiti del giornalismo d'autore con un'estetica poetica e visionaria, scandita dal ritmo delle immagini accompagnate da musica e da silenzio, e dove spunta periodicamente il cielo, pronto ad adempiere al suo ruolo di scenografia ideale per l'eroe.

Michele Robecchi è redattore di Flash Art.

Alex Cecchetti è nato a Terni nel 1973. Vive e lavora a Milano.

Principali mostre personali: 2002: Viafarini, Milano (con Stefano Calligaro).

Principali mostre collettive: 2001: Tirana Biennale 1, Tirana; *Sparring Partners*, Placentia Arte, Piacenza; 2000: *Arts & Saints*, C/O Care Of, Cusano Milanino (MI); *Emporio*, Viafarini, Milano; *Ausstellung 1.4*, Goldankauf, Monaco di Baviera; *30 Anni di Neon*, Il Graffio, Bologna.

In alto, da sinistra in senso orario: *Territorio Comanche*, 2001; *San Francesco Trilogy* (Episodio 1), 2001; *Strip Tease*, 2001. Sotto: *Territorio Comanche*, 2001. Immagini da video.



ALEX
CECCHETTI

MICHELE ROBECCHI



Udontneedtoworryaboutmyyouth, 2002. Video still.

ACCORDING TO THE MASTER of Russian cinema Sergei Eisenstein, "the hero's sky" is that particular moment in cinematographic imagery when the camera isolates the hero's figure to silhouette it against the sky. This extraction from his context highlights his figure, endowing him with an epic quality. It's an unmistakable invitation to observe the hero, even for a split second, in all his drama and solitude.

In Alex Cecchetti's universe not only are there heroes against the sky, but also saints, wrestlers, and children, all engaged in a quest for knowledge — a mission whose outcome results in more question marks than answers at the end.

In *San Francesco Trilogy* (2001), Cecchetti pays tribute to St. Francis of Assisi, the most popular and controversial figure from his homeland, the Italian region of Umbria. The video's three episodes provide a portrait of the life of the Saint by focusing respectively on his childhood struggles, the hard clash between pragmatism and spirituality, and the presumed truthfulness of the miracle. What emerges is a complex reality composed of a series of unresolved conflicts. The first episode, in which the identity of the Saint is not obvious (all three actors' names in real life are Francesco), depicts a rooftop fight between two children, which turns out to be directed by a third child playing an imaginary

PlayStation. In the second episode the Saint is isolated in meditation in a cave, but his attainment of enlightenment is a mere backdrop for an argument between his disciples about the real meaning of these hours of silence and privation, in their attempt to fight the tediousness of the long waiting. In the third and final episode the Saint eventually accomplishes a miracle, healing a crippled girl to the joy and surprise of bystanders. It is only when the girl and her mother walk away that we actually notice that the girl's leg is in the same condition as before.

The *San Francesco Trilogy* can be summarized as a continuous construction and deconstruction, elevating and deflating our iron-clad convictions. There is even a ghost-track episode — *Strip Tease* — in which the Saint, struck by a vision, begins a solitary journey in answer to an irresistible call from above, stripping himself of all he owns only to vanish in front of the famous hero's sky.

Similar dynamics can also be seen in *Udontneedtoworryaboutmyyouth* (2002). Shot in the suggestive setting of a salt mine in Southern Italy, the video is partially linked with themes already explored in the first episode of *San Francesco Trilogy*. Two characters — an adult and a kid, suggesting a generational conflict — face each other in a duel to the death. Their fight is interrupted by the arrival of a third man in a wheelchair

with a rifle — the gun an ideal extension to compensate for his handicap.

The new order established by his (and the gun's) arrival is of short duration; the video's final images, which show the man and the kid sealing an unexpected alliance by throwing tinder together onto a blazing fire in which we see the wheelchair, suggest a bitter resolution with an ambiguous moral.

The power of *Udontneedtoworryaboutmyyouth* lies in its pairing of harsh violence with a visionary and poetic aesthetic. *Udontneedtoworryaboutmyyouth* is defined by the rhythm of the images accompanied by music and silence, in typical spaghetti-western style, where the sky periodically resurfaces ready to assume its role of ideal background for heroes. ■

Michele Robecchi is Managing Editor of Flash Art.

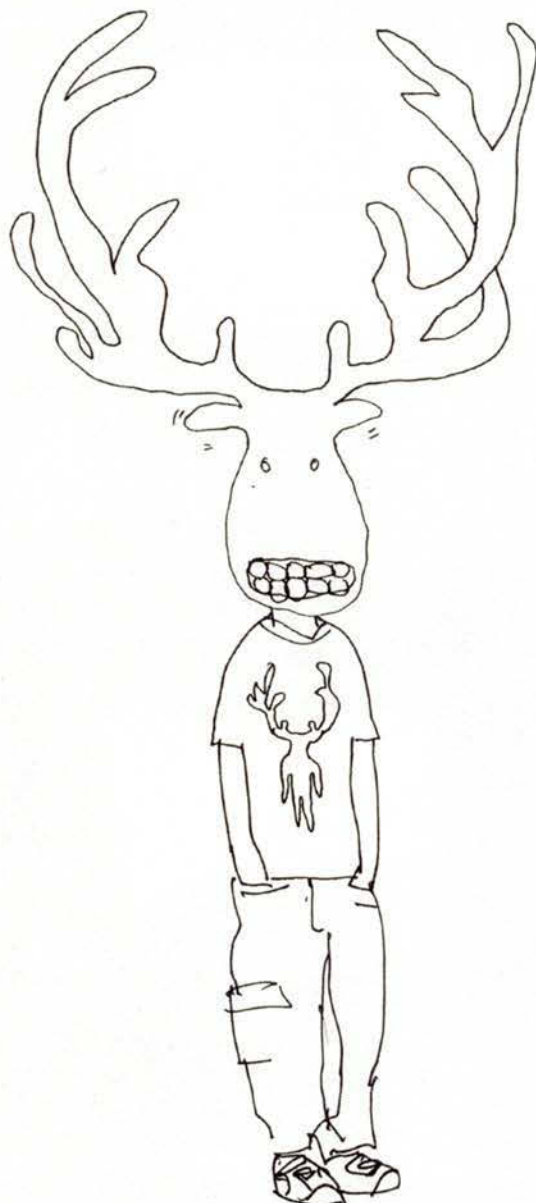
Alex Cecchetti was born in Terni (Italy) in 1973. He lives and works in Milan.

Selected solo shows: 2003: Analix Forever, Geneva, 2002: Viafarini, Milan.

Selected group shows: 2003: "Someone to Watch Over Me," SMART Projects, Amsterdam, 2002: "Prototipi 02," Fondazione Olivetti, Rome; "Italian Boys," Analix Forever, Geneva; "Exit," Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turin; LIX Biennale Internazionale d'Arte Cinematografica, Venice; "To the Lighthouse," GAM, Turin; "Mystic Mountains," Tour Fromage, Aosta (Italy), 2001: "Tirana Biennale 1," Tirana; "Sparring Partners," Placentia Arte, Piacenza (Italy), 2000: "Arts & Saints," C/O Care Of, Milan; "Ausstellung 1.4," Goldankauf, Munich.

Alex Cecchetti

HOMME DU MOIS L'artiste italien expose à Genève son univers où il mêle Cervantes, Saint François d'Assise et... les Lofteurs.



UN MONDE PEUPLÉ DE HÉROS EN TOUT GENRE: COW-BOYS, SAINTS, ROCK STARS, CRÉATURES DE CONTES.

→ Quel serait le lien entre l'œuvre d'Alex Cecchetti et la télé-réalité ? A priori, aucun. Les vidéos, les dessins et les peintures subjectifs, baroques et mélancoliques de ce jeune artiste italien originaire de l'Ombrie exposé à la galerie Analix Forever de Genève, semblent en effet à mille lieues de l'esthétique staracadémicienne. Pourtant, dans le débat qui fait rage autour de la télé réalité et de son impact sur l'imaginaire collectif, une chose est claire: celle-ci a relancé la question du réel comme entité construite, fictionnalisée, mythifiée. Tandis que le critique d'art Eric Troncy proclame, avec provocation et perspicacité, que le «Loft» est la plus grande «œuvre d'art» du moment, Alex Cecchetti voit dans les lofteurs les «nouveaux héros» de notre temps. Face à l'émergence de ces icônes médiatiques et creuses, Alex –visage de romantique tourmenté qui tranche avec son look streetwear–, questionne la viabilité de nos modèles identitaires, depuis Jésus-Christ jusqu'aux Sex Pistols. Peuplée de héros en tout genre –cow-boys, saints, dandys, rock stars, créatures de contes–, son œuvre revisite, sur un mode mêlant le grandiose, l'absurde, le tragique, les grands mythes à la lumière des ambiguïtés de notre monde contemporain. Dans sa première vidéo, «Imitation of Christ» (2000), il accostait les gens dans les rues de Terni, sa ville natale, en leur demandant de porter une couronne d'épine, le regard levé vers le ciel et de professer le fameux «Père, pardonne-leur...» Une simple demande qui entraînait toutes sortes de réactions, entre fous rires, indignation ou soliloques sur l'héritage du christianisme aujourd'hui. Au fil des conversations, se dessinait néanmoins l'expression d'un besoin vital de spiritualité, construit à partir de systèmes de croyances bricolées, parfois aberrantes, à la limite de l'hérétique. Dans «San Francesco Trilogy» (2001), Cecchetti met en scène la vie de Saint François d'Assise, devenu «lead singer» d'un groupe de hard rock de seconde

zone. Filmées dans le no man's land de la campagne ombrienne dont le saint est originaire, les tribulations épiques du saint-rocker en quête de transcendance soulignent les similitudes du mythe chrétien, du western et de la culture rock dans leur aptitude à suppléer notre désir de spiritualité. Mais le scepticisme affiché des disciples/membres du groupe et l'échec d'un miracle impossible rendent la démarche spirituelle du héros plus tragi-comique que véritablement crédible. Le mythe, mis à l'épreuve du réel, ne résiste pas face au nihilisme rationnel et cynique de notre société contemporaine. Ainsi, dans «Don Quichotte» (2002), Maurizio Cattelan et Cecchetti, devenus vendeurs de glaces ambulants, parcourent la campagne italienne à bord d'une camionnette frigorifique en quête de rares clients et d'aventures héroïques. A l'instar du récit de Cervantès, la narration mêle progressivement le réel avec les fantasmes des deux personnages désœuvrés et grotesques. Epris de liberté, les deux héros «qui ne veulent pas se battre pour la révolution, mais qui veulent changer la réalité» finissent par mourir de leur désir illusoire. A mi-chemin entre «I Vitelloni» et «Easy Rider», «Don Quichotte» pousse à son paroxysme la problématique du réel comme entité construite et fictionnelle. Les vaines tentatives de ces personnages luttant pour leur survie, en quête d'émancipation et de transcendance, se lisent alors comme la métaphore de l'acte artistique et évoquent le postulat utopique et tragique du surhomme nietzschéen. De vrais héros en voie de disparition...

Du 6 au 31 mars. Galerie Analix Forever.

21 rue de l'Arquebuse, Genève.

Tél: 00 41 22 329 1709.

CHARLOTTE LAUBARD

ARCADIA, THE OTHER LIFE OF VIBECAMES
CATALUCCO
GOVETT - BREWSTER ART GALLERY
2003

ALEX CECCHETTI

The video work *St Francesco's trilogy* 2001 is a meditation on spiritual conflict and confrontation. The middle scene in the film has the saint-as-rock-star engaged in spiritual communion by the side of the road, while two members of the band remark on rather more cynical spiritual offerings. Their spiritual discontent is played out in the next scene when a dubious miracle takes place, questionably healing a girl's amputated leg.

The narrative is set in the first episode, the early life of the saint. Above a water tank, two boys called Francesco are play-fighting, kicking and punching. It's not till later, once the Shellac soundtrack has reached its most confrontational moment, that we realise that the action of the boys is being controlled by a third character, a girl, enthusiastically thumbing an imaginary game console, and yelling out instructions, "I said flying kick!" But the boy implores, "When do we use the secret move?" and the girl retorts, "Forget the secret move! I said flying kick!"

Rather than read a literal moral from this scene where the boy's games are a precursor of later spiritual conflict or an indicator of a profligate youth overcome in later life, Cecchetti revels in the futility of children's games. Cecchetti uses the devices of games and cinema, holding the action in freeze-frame while subtitles swell up on screen in coloured, 1980s 3-D typefaces. Cecchetti's own nihilistic, eye-of-god position as director enables him to operate as the meta-character in the Saint's evolution. Like the girl in the first scene, controlling the puppet strings to the boy's mock battle, Cecchetti is the unseen designer of the film. Like the game designer, his role is only ever implied, the seamless construction of the film/game attributable to a higher intelligence.

SELECTED BIOGRAPHY

1973 born Terni, Italy. Lives and works in Milan, Italy.

Selected solo exhibitions

- 2003 *Alex Cecchetti Analix Forever Gallery, Geneva, Switzerland*
2002 *Blind 1 Galeria Viarini, Milan, Italy*

Selected group exhibitions

- 2003 *Someone to watch over me SMART Projects, Amsterdam, The Netherlands*
2002 *EXIT Mondadori Fondazione Sandretto Re, Turin, Italy*
2001 *The 1st Tirana Biennale Tirana, Italy*

Further reading

- 2003 Michele Robecchi 'Ouverture: Alex Cecchetti' in *Flash Art* January-February, p.103
2002 Francesco Bonami *EXIT Mondadori, Milan*
Lucca Cerizza 'Critic's Picks: EXIT', <http://www.artforum.com>, November

TIRANA BIENNALE 1

GIANCARLO PÓLITI EDITORE

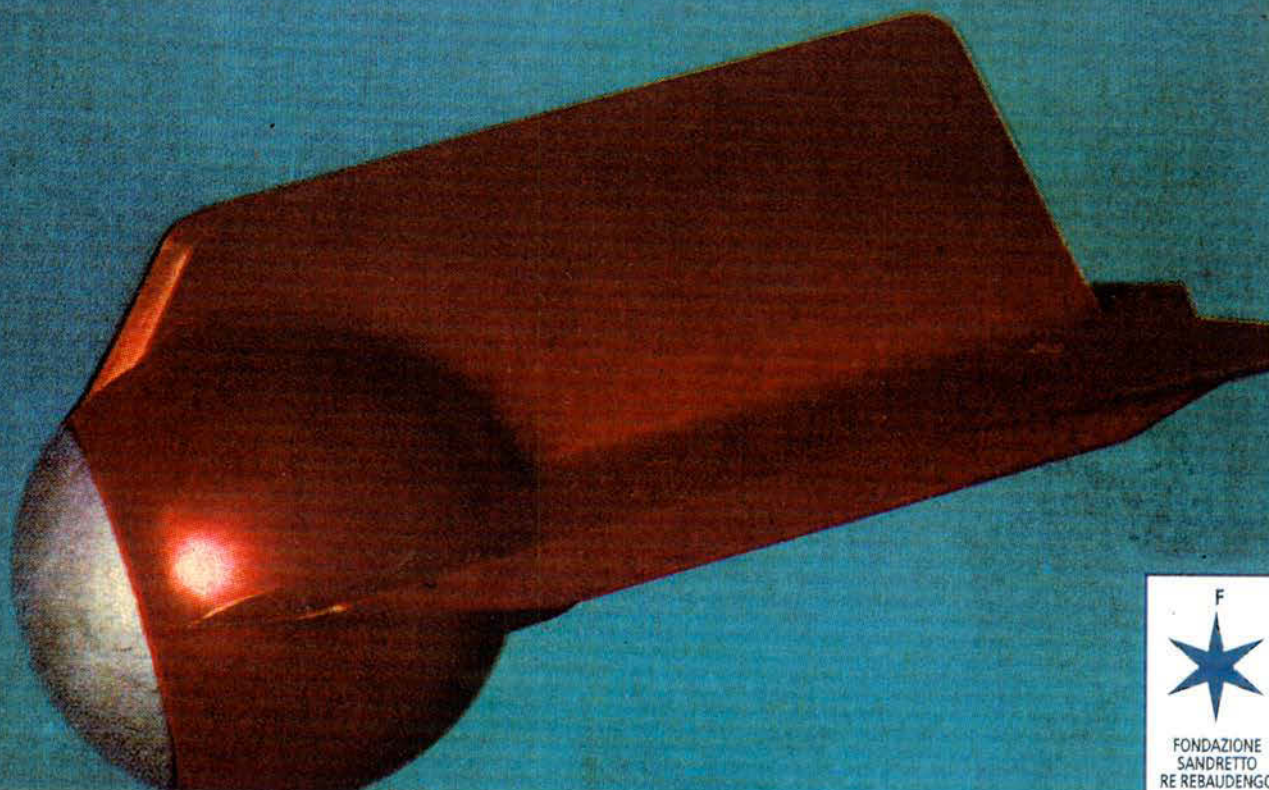
EXIT

Nuove geografie
della creatività italiana

PICCOLA BIBLIOTECA OSCAR MONDADORI 

a cura di

Francesco
Bonami



FONDAZIONE
SANDRETTO
RE REBAUDENGO

La prima rivista d'arte in Europa Anno xxxv n° 232 febbraio-marzo 2002 € 6,20 L.12.005

Flash Art



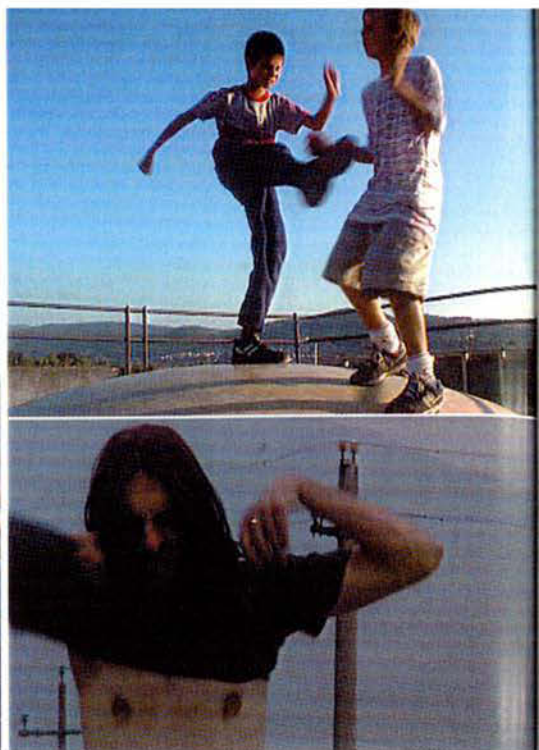
SPECIALE FRANCESCO CLEMENTE **GIOVANE PITTURA ITALIANA**

WILLIAM KENTRIDGE - GIANNI MOTTI - PORNOGRAFIA URBANA - GIAN MARCO MONTESANO
METROPOLIS - ALEX CECCHETTI - L'ITALIA VISTA DA LONTANO



ALEX
CECCHETTI

MICHELE ROBECCHI



SECONDO IL MAESTRO del cinema russo Sergej Ejzenstein, il "cielo dell'eroe" è quel particolare momento nell'immaginario cinematografico in cui la macchina da presa isola la figura dell'eroe per stagliarlo contro il cielo. Un'extrapolazione dal contesto volta a risaltarne la figura, a conferirgli un valore epico, un invito inequivocabile a osservare l'eroe, anche per un attimo soltanto, in tutta la sua drammaticità e solitudine.

Nell'universo di Alex Cecchetti contro il cielo non si stagliano solo eroi, ma anche santi, pugili e bambini, tutti impegnati in un viaggio verso la conoscenza, in una missione dagli esiti ignoti, che quando giunge al suo capolinea termina con più punti interrogativi che risposte.

Nella *Trilogia di San Francesco*, Cecchetti rende omaggio al personaggio più popolare e controverso della sua terra — l'Umbria — San Francesco d'Assisi. I tre episodi ritraggono tre momenti della vita del Santo, concentrandosi rispettivamente sulle difficoltà dell'infanzia, sul duro scontro tra pragmatismo e spiritualità, e sulla presunta veridicità del miracolo. Quello che emerge è una realtà composta da una serie di conflitti irrisolti. L'identità del Santo non è chiara nel primo episodio (tutti e tre gli attori si chiamano realmente Francesco), dove una lotta tra bambini si scopre diretta da un giocatore di un'immaginifica playstation, a testimoniare che il tutto fa parte di un gioco più grande e for-

se anche meno importante di quanto si pensava; il Santo è isolato in una caverna in meditazione, ma il suo toccare il culmine della spiritualità non è altro che il fondale di una discussione tra i suoi discepoli, che cercano di capire, annoiati dall'attesa, il significato del digiuno e delle ore di silenzio e di raccoglimento; il Santo infine compie un miracolo, guarisce una ragazza mutilata tra la gioia e l'incredulità degli astanti, salvo poi notare in tutto questo che la gamba della ragazza non è effettivamente ricomparsa — implicito manifesto della volontà del credere e della relativa soggettività. La *Trilogia di San Francesco* si riassume quindi in uno continuo montare e smontare, un innalzare e un mettere in discussione. Esiste anche un quarto episodio, una *Ghost-Track*, come si usa nei CD, *Strip Tease*, dove il Santo, fulminato da una visione, inizia un viaggio solitario verso l'irresistibile richiamo che arriva dall'alto, spogliandosi di ogni cosa per poi sparire davanti al famoso "cielo dell'eroe".

Il viaggio è anche il tema principale di *Territorio Comanche*, il video presentato da Alex Cecchetti in occasione della prima Biennale di Tirana. Quando gli indiani d'America si trovano ad affrontare l'imminente colonizzazione delle forze americane, ogni giorno era vissuto come una puntata verso l'ignoto, tra dubbi e attese, nel sinistro presagio che una civiltà diversa e sconosciuta sarebbe potuta giungere da

un momento all'altro, cambiando il modo di vivere conosciuto fino a quell'istante in modo irreversibile. Una metafora che Cecchetti ha deciso di adottare creando un parallelismo con la teoria di un'ipotetico sbarco di alieni sulla terra, e con la pratica dello sbarco degli emigranti sulla penisola italiana. L'artista ha attraversato l'Italia, fermandosi a interrogare passanti, membri di associazioni di avvistamento di oggetti non identificati, comunità italiane di lingua albanese e studiosi dell'epoca preistorica. La forza di *Territorio Comanche* risiede nell'abbinare un'indagine ai limiti del giornalismo d'autore con un'estetica poetica e visionaria, scandita dal ritmo delle immagini accompagnate da musica e da silenzio, e dove spunta periodicamente il cielo, pronto ad adempiere al suo ruolo di scenografia ideale per l'eroe.

Michele Robecchi è redattore di Flash Art.

Alex Cecchetti è nato a Terni nel 1973. Vive e lavora a Milano.

Principali mostre personali: 2002: Viafarini, Milano (con Stefano Calligaro).

Principali mostre collettive: 2001: Tirana Biennale 1, Tirana; *Sparring Partners*, Placencia Arte, Piacenza; 2000: *Arts & Saints*, C/O Care Of, Cusano Milanino (MI); *Emporio*, Viafarini, Milano; *Ausstellung 1.4*, Goldankauf, Monaco di Baviera; *30 Anni di Neon*, Il Graffio, Bologna.

In alto, da sinistra in senso orario: *Territorio Comanche*, 2001; *San Francesco Trilogy (Episodio 1)*, 2001; *Strip Tease*, 2001. Sotto: *Territorio Comanche*, 2001. Immagini da video.



The World's Leading Art Magazine Vol. XXXIV n°226 October 2002 US \$7 € 7,23 International

Flash Art



Verne Dawson
"Rabbit"
Oil on canvas



AUSTRALIA \$ 12 • AUSTRIA € 7,23 • BELGIUM € 7,23 • CANADA \$ 10 • FRANCE € 7,23 • GERMANY € 7,23 • GREAT BRITAIN £ 5 • HOLLAND € 7,23 • ITALY € 7,23 • SPAIN € 7,23 • SWITZERLAND SF 12 • U.S.A. & OTHERS \$ 7 • Supplemento n°225 a Flash Art n° 234 giugno-luglio 2002



IL CRITICO COME ARTISTA COME PUGILE

Se il boxeur è, per certi aspetti, paragonabile all'artista, allora scrivere di boxe deve essere un po' come scrivere d'arte. Afferma ancora Carol Oates "...passare dalla sofferenza al trionfo... è la speranza dello scrittore, come del boxeur". La pagina bianca può essere assimilata a un ring e le parole giuste ai pugni che vanno a segno?

Il 18 settembre 2000, il poeta e critico d'arte **Démotènes Davvetas** sale su un ring montato all'interno della galleria parigina di Michel Rein. Il quadrato ospita l'incontro con Jean-Michel Pelmont. Per Davvetas lo spazio del linguaggio è un ring su cui combattere "il fantasma dell'idea". Lo scrittore non ha bisogno di teatralizzare, ma di rapportarsi direttamente con la realtà brutta, in questo modo le parole arrivano come colpi ben assestati, dopo un estenuante allenamento. Premesse: la lotta contro lo spirito mondano della galleria che trasforma l'arte in carta da parati per i party modaiole dei vernissage; l'elogio dello stile senza cui la boxe è mera coreografia, così come lo è la poesia priva di parole pugnaci, persa nelle superfetazioni verbali; e l'esaltazione della "proposizione plastica" dove ogni parola deve colpire lo spettatore come un pugno. In questa accezione, la performance di Davvetas assimila la scrittura all'opera artistica, in ultima analisi

la critica all'arte, un po' come Oscar Wilde aveva fatto nel 1890, con il dialogo de *Il critico come artista*. Appare una coincidenza piuttosto curiosa che il nipote di Oscar Wilde, **Arthur Cravan**, sia stato artista, critico e boxeur. Vale la pena soffermarsi sulla sua provocatoria figura, decisamente attuale, di dadaista estremo e punk ante-litteram. Cravan, grazie a un stabilizzante serie di ritiri, era diventato campione amatori dei pesi medi in Francia nel 1910, senza aver combattuto un solo incontro. Barthes afferma che la boxe è uno sport "giansenista", sul cui risultato si può scommettere, ma questo non fu il caso dell'incontro fra Cravan e il campione dei pesi massimi, Jack Johnson, disputato nel 1916 a Barcellona. I due si erano preventivamente accordati per spartire i proventi a prescindere dall'esito: Cravan arriva ubriaco e piomba a tappeto a tre minuti dall'inizio del match. La vera specialità di Cravan è la *nouvelle boxing dance*, performance pugilistico-poetica durante cui recita lunghi poemi e litanie di titoli improbabili. Promuovendo la sua rivista di feroce critica d'arte *Maintenant*, Cravan aveva proclamato di essere l'unico artista capace di colpire in faccia il pubblico con un pugno che avrebbe provocato ilarità. L'ex-pugile e artista spagnolo **Domingo Sánchez Blanco** sembra raccogliere la sfida quando, il 16 Maggio 2001, organizza un rendez-vous che ricorda quelli surrealisti degli anni Venti. La *Velada de boxeo* vede Blanco e due campioni di boxe, Jose Legrá e Perico

Dall'alto a sinistra, in senso orario: **MARK WALLINGER**, *The Cave*, 2000. Videoinstallazione. Courtesy Anthony Reynolds, Londra; **ARTEPARTE**, *Out of Action*, 2000. Immagine da video; **CAMERON JAMIE**, *BB*, 2000. Video da orig. b/n super 8.

Fernández, davanti alla platea dell'Aula Magna dell'Università di Valencia. Qui, senza alcun preambolo, e a dispetto di chi attende una lezione sulla boxe, i tre cominciano a raccontare barzellette di ogni tipo: il pugile di colore, Legrá, scherza sui neri, mentre Fernández, che ha un difetto di dizione, snocciola freddure sui balbuzienti; a volte il ritmo è così serrato che uno dei combattenti è sopraffatto dalle risate, imitato dalla platea in delirio di fronte alla comicità sfrenata della competizione.

LA POLITICA DELL'ESPERIENZA

Una performance nata dall'incontro fra le parole e la lotta corona i cento giorni di Documenta 5. **Joseph Beuys** ha allestito un bureau per la discussione sulla reale rappresentanza democratica del popolo attraverso i partiti politici. Non dobbiamo dimenticare che l'anno precedente, il 1971, è quello del "match del secolo", Muhammad Ali vs. Joe Frazier, che vede Frazier vincitore dopo ben quindici round, al termine dei quali tutti e due i pugili finiscono all'ospedale. Un avvenimento che doveva aver lasciato memoria di sé anche fuori dall'arena di gioco. Così, durante



una delle accese discussioni dei cento giorni, Abraham David Christian, allievo di Beuys, propone al maestro una sfida sul ring. L'ultimo giorno di Documenta si svolge l'incontro che si conclude con la vittoria di Beuys che ha messo in difficoltà l'avversario grazie ai suoi implacabili "diretti": la democrazia plebiscitaria ha simbolicamente messo K.O. la democrazia per delega dei partiti. Questa performance ne ispira un'altra, estemporanea e irruente, un quarto di secolo dopo. Nel 1997, a Belgrado le strade sono presidiate dai cordoni polizieschi e invase dai manifestanti che protesteranno per tre mesi contro i brogli elettorali messi in atto da Milosevic e dai suoi sostenitori. Tanja Ostojic attraversa la città con due paia di guantoni nelle mani, sfidando i poliziotti a un incontro per la "democrazia diretta". Tra loro c'è chi sorride nervosamente e chi impreca, nessuno accetta la sfida che viene consumata in modo teatrale e simbolico fra la Ostojic e un altro dimostrante. L'arte si coniuga con la lotta per affrontare armata gli eventi esterni e, talvolta, scuotere come un terremoto i luoghi deputati, oppure solo incuriosire e attrarre un pubblico ormai abituato a tutto: Sanchez Blanco disputa con altri artisti match reali, montando il ring in diversi musei, e **Jan Hoet**, direttore dello SMAK di Ghent, festeggia, in un match con l'artista americano Dennis Bellone, la lunga lotta politica per la creazione del museo stesso, inaugurato nel 1999. I nostrani **Alex Cecchetti** e **Chiyoko Miura** portano, il 14 dicembre 2000, un reale match di boxe nello spazio milanese di Viafarini. Non esiste quadrato di gioco e i due sfidanti combattono senza frapposizioni con il pubblico che segue a suo pericolo la lotta. Esiste così un margine rischioso d'imprevedibilità fra azioni e reazioni. Il rapporto fra pubblico sportivo e rispecchiamento, accresciuto di allusioni politiche è alla base di due lavori di **Paul Pfeiffer**: *Long Count (I Shook Up the World)* (2000) e *The Long Count (Rumble in the Jungle)* (2001). Pfeiffer elimina dal filmato di due famosi incontri di Muhammad Ali, le figure dei pugili, di cui percepiamo contorni vaghi, come fantasmi ai cristalli liquidi. I due video mostrano "solo" il contesto: il ring vuoto attraversato dall'occhio ondeggiante della telecamera, gli spettatori assiepati la cui risposta emotiva testimonia ciò che sta avvenendo. La fisicità potente dei due pugili

è come divorata dall'audience, lasciando un vuoto in cui è possibile proiettarsi o affannarsi alla ricerca di qualcosa che non c'è, inducendo una riflessione sull'auto-riconoscimento come arbitrio dell'altro. *The Cave* (2000) di **Mark Wallinger** pone il pubblico in una posizione inedita. L'incontro è "esplosivo" su quattro pareti in modo che lo spettatore possa avere il gioco simultaneo delle quattro prospettive di visione, proiettate sui muri di una stanza della grandezza di un ring.

I'M A JOBBER BABY, SO WHY DON'T YOU KILL ME

Nei *Miti d'oggi*, Barthes distingue nettamente fra la boxe e il catch, quest'ultimo "non è uno sport, ma uno spettacolo". Proprio come nel teatro greco classico, i lottatori di catch impersonano dei caratteri fino al parossismo, con una gestualità esagerata che prelude già l'esito delle azioni, chiaramente coreografate. Per questo, il catch/wrestling si presta perfettamente alle proiezioni di passioni comuni cui dà, non solo forma intellegibile, ma evidenza didascalica. L'esempio degli artisti che si appropriano di questa forma particolare di lotta, mostra come sia possibile articolare con il suo linguaggio anche inesprimibili stati di latenza dove l'ambiguità è spazzata via e risolta nella catarsi di una furia primaria. Barthes afferma che "la virtù del catch è di essere uno spettacolo eccessivo", non ci stupiamo quindi di assistere alla lotta fra un uomo mascherato e il perfetto sosia di Michael Jackson, negli interni di un'insospettabile residenza privata di Los Angeles. Sono le immagini di *The New Life* (1996), un video footage di **Cameron Jamie**, giovane artista affiliato di Mike Kelley e Paul McCarthy, con i quali condivide l'estetica di basso profilo e il gusto per la parodia stravolta della cultura americana. Il video pone diverse questioni relative all'identità: da un lato un impersonatore di Michael Jackson, la star che incarna al massimo grado il problema dell'auto-riconoscimento, dall'altra l'artista che si nasconde sotto una maschera inquietante, dalla fisionomia asessuata. La questione è affrontata anche dal messicano **Carlos Amoraes** che, dopo aver fatto realizzare una propria maschera da lottatore, ne disperde l'identità in una serie di cloni guerrieri che si scontrano sul ring.

Da sinistra: **JOËL BARTOLOMÉO**, *Opération Séduction*, 1999. Immagine da video. Courtesy Alain Gutharc, Parigi; **TANJA OSTOJIC**, *Hopscotch*, 1996. Performance; **DANA HOEY**, *One Pro Two Amateurs*, 2000. Immagine da video. Courtesy Friedrich Petzel, New York.

Come il wrestling d'appartamento di moda negli anni Settanta è rivisitato da Jamie, così un altro sottogenere soft-porn, il *mud-wrestling*, è preso a pretesto da **Dana Hoey**, nel video *One Pro Two Amateurs* (2000), per mettere in scena rapporti di forza fra tre donne, servendosi di una professionista e di due aspiranti praticanti di questa particolare forma d'intrattenimento. Dalla sottocultura degli anni Settanta a quella degli anni Novanta, uno degli ultimi lavori di Jamie, *BB* (2000), è un filmato in super 8 in bianco e nero, dall'aspetto *vintage*, dove una frotta di adolescenti sottoproletari della provincia americana, che sembrano partoriti dall'obiettivo di Diane Arbus come i mali dal vaso di Pandora, parodiano il mondo del wrestling professionistico, sfidandosi nel giardino di casa a suon di seggiolate. Il filmato che riprende un vero gruppo di *backyard wrestler*, registra un'estenuante serie di *bump* sul tappeto di gioco, corpi che spingono e atterrano altri corpi. La colonna sonora grunge dei Melvins muove verso un climax continuamente sconfessato dalle immagini, aumentando la frustrazione delle cadute e trasferendola allo spettatore, altrettanto impotente ed esausto. Il lavoro sposta così il registro su un piano marcatamente concettuale. Un'operazione, per certi versi analoga, è compiuta da **Alex Cecchetti** che nella *Trilogia di San Francesco* (2001) spinge l'idea del match da periferia a collidere con la violenza parodistica dei video games. Nel video, due bambini fingono di farsi guidare da una giocatrice di Play-Station, in un goffo incontro di kick-boxing; l'enfasi della colonna sonora underground e i riflessi del tramonto trasformano la competizione in un gioco che oscilla fra epico e ridicolo, fra il contesto lo-fi dell'hinterland e le citazioni cinematografiche da *Karate Kid*, fra il meccanismo schizoidale dei personaggi da *Mortal Kombat* e i cartelli da gag comica da età del muto con cui i bambini chiedono chiarimenti sulle mosse da compiere sconfessando, con esiti comici, l'ipertecnologia meccanicistica del gioco reale.

Chiara Leoni è redattrice di Flash Art.



READY TO RUMBLE

L'ARTE ALLE CORDE

Chiara Leoni

EL CUADRILÀTERO

IN OGNI GIOCO esiste uno spazio ad accesso limitato, c'è il problema di entrare in gioco e quello di restarci. Il cubo bianco e il quadrato di gioco mostrano, in questa accezione, affinità non solo geometriche. L'incontro si svolge sul ring, *framed*, come ogni atto socialmente significativo, intorno solo spalti e audience. Ogni gesto deve avere la forza di un diretto per arrivare a segno e deve essere sferrato nello spazio deputato, dove tutti possano giudicarlo. Si tratta di uno spazio che può essere metaforico, nondimeno imprescindibile. Joyce Carol Oates, nel suo famoso saggio sulla boxe, scrive: "L'artista avverte una parentela con il boxeur... quello che arriva ad essere "pubblico" è l'ultimo stadio di un periodo di preparazione prolungato, arduo, estenuante e spesso disperato... un atto di completa auto-determinazione". All'interno di geometrie precise l'arte e la lotta incarnano due linguaggi dalla sintesi estrema, dove l'interlocuzione si fa tanto più significativa, quanto più ardua e serrata. Arte e lotta possono assurgere a strategie di sopravvivenza, come nella performance *Hopscotch* (Il gioco della campana) che Tanja Ostojic presenta nella martoriata Belgrado del 1996. Il titolo è mutuato da quello di un romanzo di Julio Cortázar, un ipertesto postmoderno in cui è possibile scegliere diversi percorsi di lettura. Il protagonista, uno scrittore argentino che si trascina da un party all'altro nella Parigi bohémien degli anni Cinquanta, compie un viaggio reale e intimo, in cui il gioco della campana simbolizza la difficile ricerca di una propria via

"al Paradiso", fra riflessioni e derive urbane, fino al centro di un simbolico mandala, ultimo fugace quadrato del gioco. Partendo da queste premesse, la Ostojic convince il giovane fratello, campione europeo di kick-boxing, riluttante e con una bassissima opinione degli artisti, a esibire i suoi esercizi in galleria, mentre lei gioca a campana cercando di determinare un proprio percorso attraverso il lancio di un sasso a forma di cuore, quasi incontrollabile, nei quadranti numerati.

CUT MEN & KISSES

Il ring delimita un mondo di passioni, un repertorio che sottende ogni aspetto dell'esperienza umana: determinazione, competizione, emozione, sensualità, sconfitta, speranza. Il ring del video *Bear* (1993) di Steve McQueen è lo spazio di una corporeità estremizzata. In una sala buia giganteggia la proiezione silenziosa di un incontro, l'ansimare soppresso è manifestato solo dalla forza iconica dei volti dei contendenti. I due pugili si girano intorno, dando vita a una lotta "che è in parte danza, corteggiamento, accoppiamento" (Oates). McQueen sostiene che "al posto di un uomo avrebbe anche potuto esserci una donna", ma a quel punto il confronto non sarebbe stato fisicamente credibile. Su un altro piano è, infatti, giocato il video *Opération Séduction* (1999) del francese Joël Bartoloméo, uno pseudo incontro che è l'occasione per attuare un'eccitante dinamica dell'attrazione. Bartoloméo chiede ad una giovane boxeur di prenderlo a pugni. Il combattimento è, in realtà, un

confronto con la videocamera, un'estetizzazione che trasforma il match in feticismo dinamico. Possiamo vedere solo lenti loop reiterati del primo piano mobile della ragazza mentre mima i colpi contro l'artista, le ciocche rosso fiammante che ondeggiano e lo sguardo maliziosamente divertito. Se questa appropriazione opera un secondo grado sull'emotività della lotta, più sociologica e realistica è l'indagine degli italiani *Arteaparte*. Il video *Out of Action* (2000) isola un momento particolare del match, quello più umano e psicologico fra due round, breve e intensa occasione di bilancio, mentre interviene la figura confortante del *cut man*. Le immagini al rallenty, prive di audio e leggermente oblungate in orizzontale, indugiano sugli sguardi dei pugili che tradiscono una concentrazione angosciata, quasi intollerabile. Un'analisi diretta sulla psicologia dello scontro viene compiuta attraverso quattro video interviste (*Pro-Boxers*, 1998) dalla finlandese Fanni-Niemi Junkola. Ne emerge la passione per uno sport che ha la proprietà di enfatizzare le sensazioni tanto nell'euforia della vittoria quanto nello scoramento della sconfitta.

A fianco, dall'alto: DÉMOSTHÈNES DAVVETAS, *Boxing Writing*, 2000. Performance. Courtesy Michel Rein, Parigi; DOMINGO SÁNCHEZ BLANCO e CHARLES JUHASZ ALVARADO, *Incontro di boxe al Museo de San Juan de Puerto Rico*, 12 ottobre 2000. In alto, da sinistra: FANNI NIEMI-JUNKOLA, *Giants*, 2000. Immagine da video. Courtesy Kari Kenetti, Helsinki; ALEX CECCHETTI, *La trilogia di S. Francesco*, 2000. Immagine da video.



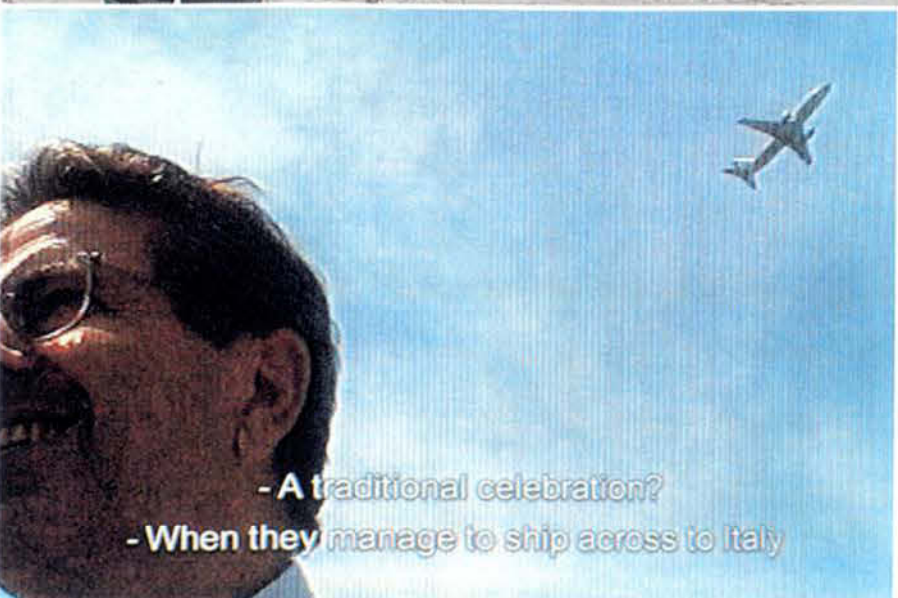
La prima rivista d'arte in Europa Anno xxxv n° 231 dicembre 2001 - gennaio 2002 € 6,20 L. 12.005

Flash Art



In copertina **Takashi Murakami**
Form Follows Fiction - Arte e combattimento
Chiara Dynys - Biennale di Istanbul
Aste e mercato a New York dopo l'11 settembre





- A traditional celebration?
- When they manage to ship across to Italy

logica ma allude anche alla crisi di identità del ruolo dell'artista, che non è più soltanto circoscritto al mondo dell'arte. In questo genere di lavori l'artista è colui che ascolta, racconta, intervista, con strategie comunicative che appartengono alle scienze sociali.

La serie di domande rivolte da Alex Cecchetti agli abitanti di Brindisi, nel video *Territorio Comanche* (2001), sulla presenza degli Albanesi nel territorio potrebbe ricordare le inchieste giornalistiche se l'artista non indagasse anche sulle credenze riguardanti l'esistenza di mondi alieni; l'inchiesta si trasforma ben presto in una surreale e a tratti divertente raccolta di luoghi comuni e nonsense sulla rappresentazione del diverso che evidenzia l'incollabile distanza culturale esistente tra la condizione di esule vissuta dagli immigrati clandestini e la realtà del paese ospite. Quando l'artista veste i panni dell'altro, lo fa calandosi in contesti distanti da quelli di appartenenza, come in *Survival* (1999) in cui Enzo Umbaca assume l'aspetto di uno dei tanti questuanti che attraversano giornalmente i vagoni della metropolitana o in *Videorom* (1999) dove Paola Di Bello entra in contatto con la realtà delle comunità Rom. Anche l'indagine condotta da Cesare Viel in *Domande di identità* (1999) con dei passanti milanesi rivela un campionario di conformismi su questioni riguardanti i concetti di "norma", "natura" e "diverso".

Sebbene i personaggi dei video di Domenico Mangano appartengano a mondi distanti tra loro — in *Merano 2000* una comunità di Croati ripresa durante una campagna di raccolta di mele in Trentino; in *La storia di Mimmo* (2001) e *Enza e Anna* (2001), persone appartenenti alla cerchia familiare dell'artista — i loro racconti testimoniano l'esistenza di una nuova nozione di cittadinanza fondata sul valore delle differenze. Le culture minoritarie del nostro paese sono considerate nella videoinstallazione *Stundäiu* (2000) di Luca Vitone — in cui dei cori intonano un canto regionale ligure — la nostra memoria collettiva e le nostre radici culturali; radici che nei video di Botto&Bruno sono le ferite recenti del degrado inferte ai quartieri periferici delle grandi città. A metà tra documentario, video amatoriale e testo poetico, *Il sogno della volpe* (2000) di Lara Favaretto è un souvenir/collage delle diverse lingue che abitano l'Italia, ma è anche un'ulteriore conferma di come sia difficile oggi definire il video in un genere specifico. La realtà non si trasforma mai in generico atto artistico ma è testimonianza di singoli eventi che, ripresi dalla videocamera, sono voluti dall'artista e agiti dai partecipanti. La propensione a narrare non implica necessariamente la costruzione di trame e di personaggi; nelle videoinstallazioni di Marcello Maloberti le immagini non si limitano ad esplorare i volti dei passeggeri incontrati

Domenico Mangano, *La storia di Mimmo*, 2001. Courtesy Magazzino d'Arte Moderna, Roma; Simone Berti, *1 gnocco di terra x radice di 2*, 1999. Courtesy Massimo De Carlo, Milano; Alex Cecchetti, *Territorio Comanche*, 2001.

nella metropolitana, ma hanno la capacità di trasmettere l'intensità del loro vissuto.

Questa attitudine a narrare si riscontra spesso nella ricerca di molte artiste che utilizzano il video come superficie speculare sulla quale ribaltare le rappresentazioni convenzionali della soggettività femminile e introdurre una nuova sensibilità conoscitiva del mondo, moltiplicare le prospettive di analisi della realtà, allargare lo spettro delle identità individuali. Se nelle sue videoinstallazioni, Monica Bonvicini mostra come l'architettura abbia storicamente confinato la donna negli spazi del privato e l'abbia al tempo stesso resa oggetto erotico dell'immaginario maschile, Ottonella Mocellin racconta storie di donne alle quali la legano rapporti di amicizia o di parentela. L'artista costruisce con loro una rete di solidarietà fatta di narrazioni, ispirate a un evento o a ricordi comuni, a momenti esistenzialmente difficili, come malattie e morti. Il delicato e complesso equilibrio psico-fisico del corpo viene sperimentato da Sabrina Torelli nel corso di azioni performative; in *Collassi* (2001) l'abbandono dell'artista alla pressione fisica dei familiari rivela in realtà la volontà di ritrovare nuove energie all'interno di relazioni forti, legate alla sua storia affettiva e personale. Le azioni proiettate di Marzia Migliora sono tentativi di sondare limiti e potenzialità del suo corpo, come in *Punto croce* (2000) dove l'atto di cucirsi le dita con un filo acquista la valenza simbolica di una sfida con se stessa.

Per altri artisti il terreno di confronto è invece la riflessione sulle modalità di percezione dell'immagine nei diversi codici visivi. Nelle videoinstallazioni di Francesco Vezzoli il mondo dello spettacolo è una dolce ossessione che prende corpo nel corso di performance virtuose di star, cantanti e divi del cinema, a testimonianza del fatto di quanto il mondo dei media sia diventato oggi un potente catalizzatore. La qualità estetica dei video di Sara Rossi ha assonanze con la pittura per l'impalpabilità della materia rappresentata, materia che nel video *Passi* (1998) ha la consistenza effimera di un castello di sabbia che si dissolve sotto l'effetto corrosivo delle onde. Attraverso le immagini video Grazia Toderi crea uno stato di sospensione temporale; i giocattoli gravitazionali, i piccoli esperimenti su oggetti domestici, le atmosfere rallentate e avvolte nel mistero esprimono la possibilità per l'arte di invertire la scansione del tempo e il rapporto di consumo frettoso e superficiale che abbiamo con il suo trascorrere. E se Grazia Toderi lavora alla trasfigurazione e alla cristallizzazione della realtà, Donatella Landi riflette sulla possibilità offerta dalla tecnologia video di azzerare la profondità di campo e potenziare le qualità pittoriche e coloristiche dell'immagine. I luoghi dell'architettura razionalista privi della presenza umana diventano per Luisa Lambri geografie dello spazio, astratte proiezioni dello spirito ed estensioni di sé, mentre le videoinstallazioni di Alessandra Tesi ricostruiscono scenari inconsueti per la preziosità dei materiali su cui le immagini vengono proiettate e per la qualità della visione, mai del tutto identificabile.

Attratti dai processi conoscitivi della realtà e dall'interazione con l'ambiente, gli artisti sono osservatori disincantati di fenomeni che sfuggono a spiegazioni razionali: Paolo Chiasera in *Pensieri in sospensione* (2001) compie delle evoluzioni acrobatiche per entrare in spazi virtualmente ricreati mentre Daniele Puppi trasforma le volumetrie architettoniche di luoghi specifici in "palestre" su cui proiettare il proprio corpo impegnato in gesti atletici. Le installazioni di Marco Papa creano un tessuto coerentemente estetico tra i vari elementi presenti: foto, immagini in movimento e performance di cui le proiezioni sono spesso i prolungamenti visivi. Sempre in questo ambito di codici e refe-



Sabrina Torelli, *Collassi*, 2002. Courtesy Massimo Minini, Brescia.

A volte il video è il mezzo per realizzare progetti apparentemente privi di reali finalità, esercizi formali dall'equilibrio volutamente precario, in cui il gusto per il gioco convive con una disposizione di carattere concettuale. In *Uno gnocco di terra x radice di 2* (1999) di Simone Berti, l'elementare struttura di legno che, simile ad un gigantesco mobile di Calder, compare e scompare sotto gli occhi stupiti di un pescatore di passaggio, dà vita a forme architettoniche senza tempo. Le cancellature di parti del corpo operate da Stefania Galeati sul protagonista del video *Orizzonte assoluto dell'evento* (2001) sono una citazione ironica delle infinite manipolazioni oggi possibili con le tecnologie digitali. Per Diego Perrone il tempo video coincide con la ripresa in tempo reale di una coppia di anziani seduta sotto un portico in *La periferia va in battaglia* (2000); scansione temporale che nella videoproiezione *Perimetro* (2000) di Italo Zuffi si dilata ulteriormente nel percorso che l'artista compie a ralenti lungo il bordo di una piscina, creando un effetto di sospensione fisica del corpo dal suolo.

Attratti dai processi conoscitivi della realtà e dall'interazione con l'ambiente, gli artisti sono osservatori disincantati di fenomeni che sfuggono a spiegazioni razionali: Paolo Chiasera in *Pensieri in sospensione* (2001) compie delle evoluzioni acrobatiche per entrare in spazi virtualmente ricreati mentre Daniele Puppi trasforma le volumetrie architettoniche di luoghi specifici in "palestre" su cui proiettare il proprio corpo impegnato in gesti atletici. Le installazioni di Marco Papa creano un tessuto coerentemente estetico tra i vari elementi presenti: foto, immagini in movimento e performance di cui le proiezioni sono spesso i prolungamenti visivi. Sempre in questo ambito di codici e refe-

renti diversi si situa il lavoro di Elisabetta Benassi che in *In moto* (2001) crea una relazione tra corpi e protesi tecnologiche: l'installazione è strutturata secondo un sistema stratificato di segni in cui la presenza di più mezzi espressivi — una motocicletta/tapis roulant che proietta un video, altre immagini trasmesse su piccoli schermi a cristalli liquidi applicati su tute da motociclisti — mostra come la ricerca artistica sia in grado di costruire nuove mitologie.

Queste diverse declinazioni del linguaggio video — sociale, relazionale, autobiografica, performativa, identitaria, metalinguistica, narrativa, tecnologica, mediatica, documentativa — sembrano procedere in sintonia con ciò che accade in altri paesi; ma negli indirizzi di ricerca dove prevale una predisposizione alla riflessione intima, le strade divergono. L'arte italiana ha, per diversa formazione culturale, un'attitudine psicologica meno esposta alla violenza delle affermazioni esistenziali dell'inglese Tracey Emin o dell'americana Sadie Benning, così come la rappresentazione del corpo non ha i connotati estremi delle performance di Marina Abramovic, Orlan o Paul McCarthy.

Vorrei infine sottolineare alcuni dati significativi che emergono dall'analisi sopra tracciata: da un lato l'impossibilità di racchiudere la ricchezza e la varietà delle sperimentazioni all'interno di una estetica video; dall'altro il ruolo che il video ha assunto all'interno delle arti visive di paradigma del nostro tempo; la sua instabilità quasi ontologica e la sua duttilità ad adattarsi ai contesti più innovativi, senza limiti di forme e di mezzi, sono un'ulteriore conferma di come questo strumento sia ormai anche in Italia un punto di riferimento stabile per comprendere la complessità dei processi creativi attuali.

Maria Rosa Sossai è critica d'arte e curatrice. Vive e lavora a Roma.

Capital Affair Turns into Swiss Money Pit

In one of the most inventive and audacious conceptual art pieces yet by Swiss artists Christoph Büchel and Gianni Motti, 50,000 Swiss francs — the exact budget for the exhibit the two were to produce at publicly-supported Helmhaus Zurich — was hidden in the form of a check in the emptied gallery. Secreted by the two (and a notary public), visitors to the exhibit were to find only their expectations à la Yves Klein in the empty space — and the chance to unearth the check for 50,000.

However, Zurich Mayor Elmar Ledergerber intervened and closed the exhibition, hours before it was to open, just a month ahead of elections and, ironically, the Swiss vote on what to do with the country's surplus gold reserves. Ledergerber wanted to make a deal. "Could the artists do their exhibit for CHF 20,000?" the Mayor proposed, according to Simon Maurer, Helmhaus curator. But Büchel and Motti felt the original concept compromised, calling it "blackmail," a "tactical manipulation" putting pressure on artists and endangering through this precedence other artist projects via this "hidden censorship." And so, on the evening of the opening, 23 August, Helmhaus Zurich was closed to the public.

"The artists cancelled the show themselves," said Mayor Ledergerber in an e-mail, adding, "I do not censure." While he didn't find the exhibit objectionable, Ledergerber noted it would have been "unfair" if no one found the money and the artists ended up keeping it. Büchel and Motti conceived of an exhibit whereby the visitors construct the artwork as a performance in absence of a physical work, leaving traces both mental and physical in the gallery. But the Mayor was not buying it.

Büchel's idea of a work of art is often tethered to other systems of value. He auctioned off his place at this summer's Manifesta 4 on eBay, receiving \$15,099 from the sale. At White Columns in New York, in 2000, Büchel transformed the gallery into a "one-stop" Homeless Depot, offering merchandise for the homeless. Motti, sometimes called a Contemporary Nuisance, is equally subversive, having claimed responsibility for the Challenger Space Shuttle explo-



Photo: Peter Zimmermann.

sion in 1986, and the San Francisco Earthquake in 1992; he ran for US president against Clinton, in spite of the fact he's Swiss. "It's a global village, isn't it?" he told the Swiss newspaper, *Le Temps*. Abstaining from drop-your-pants antics like Brit art brat Damien Hirst, Büchel and Motti, are however, deadly serious in their conceptual reworking of the art system.

"The project not only poses the question of the value of art for society," wrote Maurer in the accompanying press release. "It also poses, more generally, the question of the essence and value of art per se: what do we expect of an exhibition? Beauty, endorsement, social and political relevance?" The Mayor was also anxious about damage to the gallery by eager treasure hunters, but the artists dismissed those concerns. "Entry fees would have more than paid for the exhibition, and covered the costs of damage done by visitors looking for the money," said Büchel and Motti.

Ledergerber announced that the money slated for the Helmhaus exhibit would instead go to "double the money given to Dresden and Prague to help restore the Semper Opera and other works of art destroyed by the flood." Büchel and Motti countered that funds for contemporary art have nothing to do with natural catastrophes, and the gesture is simply Ledergerber's way of dealing with the political embarrassment of not showing a product in a public exhibition. "It's a populist move," they said. In fact, the artists argued that the Mayor's move to placate voters who don't care about contemporary art is backwards, and "Capital Affair" would have attracted potentially thousands of visitors who don't care about art. Everyone understands 50,000 Swiss francs.

—Matthew Rose

The Impossible Dream

Maurizio Cattelan as Don Quixote? That's the concept of the latest video by Alex Cecchetti, one of the most interesting talents to emerge from the young generation of Italian artists. The video is a contemporary rendition of Cervantes' 1605 novel, and sees Cecchetti and Cattelan as two ice-cream men, hanging around with their wagon on the outskirts of a hot and deserted Italian city. Commissioned by the Italian branch of McCann-Erickson, one of the world's largest advertising firms, to celebrate its 100th anniversary, the film has been shown at the 59th Venice film festival this September.



ALEX CECCHETTI, *Don Quixote*, 2002. Courtesy McCann-Erickson/BRW & Partners, Milan.

Documenta 11 Stats

After four years of planning and four platforms in Vienna and Berlin, New Delhi, St. Lucia, and Lagos, the fifth platform of Documenta 11 finally drew to a close on September 15. The 100-day long exhibition in Kassel achieved the best attendance figures since its founding in 1955, drawing 650,000 paying visitors and almost 15,000 journalists. The inclusion of a new venue at the Binding

Brauerei made this year's exhibition the largest ever. The Short Guide sold 110,000 copies and the German and English editions of the catalogue together sold 27,000 copies. This year 7.1% of all visitors were Kassel residents, meaning that nearly 24% of the town's citizens attended the exhibition. Already plans are in gear for the start of Documenta 12 on June 16, 2007.

HANNAH STARKEY

October 2 - November 3, 2002

GALLERIA MONICA DE CARDENAS

Via F. Viganò 4 - I-20124 Milan - tel +39 02 29010068
monica@decardenas.com - www.artnet.com/decardenas.html

La prima rivista d'arte in Europa Anno XXXV n° 234 giugno-luglio 2002 € 6,20

Flash Art



ARMIN LINKE
GIOVANE VIDEOARTE ITALIANA

MATTHEW BARNEY - HEDI SLIMANE
LUCA FRANCESCONI - LA NUOVA NEW YORK



20234
ISSN 0015-3524

DECLINAZIONE VIDEO

DALL'AUTOBIOGRAFIA AL METALINGUISMO

Maria Rosa Sossai

SEBBENE IN ITALIA non si possa parlare di una storia del video d'artista e nemmeno di un suo coerente percorso di sviluppo, ma piuttosto di andamenti anomali, con picchi produttivi seguiti da periodi di silenzio, il suo processo evolutivo ha tuttavia avuto un ruolo determinante nel rinnovamento dei linguaggi visivi e narrativi contemporanei.

Come forma d'arte, ma anche come supporto audiovisivo in contesti estranei all'arte — sistemi di sorveglianza a circuito chiuso nei luoghi istituzionali, ambienti video utilizzati dalla pubblicità e dallo spettacolo, corsi videoregistrati, ecc. — il video, se da un lato testimonia le molteplici realtà con le quali si è confrontato, dall'altro si definisce come mezzo espressivo sfuggente, in continua evoluzione e di difficile storicizzazione.

Flessibilità e retroattività sono le qualità tecniche che permettono al video di diventare, sin dagli anni Sessanta, il linguaggio adatto per documentare le pratiche delle avanguardie — performance, happening, azioni — in cui l'arte s'identifica con un insieme di fatti, eventi, idee, movimento, spazio, tempo e il corpo dell'artista diventa il più naturale e diretto dei mezzi espressivi, "il luogo dove accadono le cose". Partendo da queste premesse, è possibile, in ambito internazionale, interpretare le azioni di Joseph Beuys, Chris Burden, Vito Acconci che compiono gesti intimi in presenza del pubblico, o di Urs Luthi e Bruce Nauman che documentano in privato le loro esplorazioni fisiche e psichiche. Un'altra area di intervento della sperimentazione video riguarda l'uso creativo della

televisione; nell'ambito del movimento Fluxus il coreano Nam June Paik e il tedesco Wolf Vostell ricercano sotto angolazioni differenti le possibilità creative offerte dal mezzo televisivo di massa, con distorsioni delle immagini e con azioni spettacolari di distruzione dei monitor.

È interessante notare come in Italia esista già negli anni Cinquanta, il confronto tra arte e tecnologie ad opera di Lucio Fontana che, in una serie di manifesti, individua nella televisione la nuova frontiera mediatica da esplorare, nella sua qualità di pura creatività sganciata da ogni idea di limitazione oggettiva. Saranno poi gli artisti dell'Arte Povera e Concettuale a utilizzare il videotape per riflettere sulla natura processuale dell'atto artistico; la loro presenza fisica in azioni di natura conoscitiva sposta i significati codificati e inverte il senso di gesti che appartengono all'agire comune. Il programma di video d'artista "Identifications" (1970) registrato da Gerry Schum per la sua galleria televisiva di Düsseldorf — a cui partecipano, tra gli altri, Giovanni Anselmo, Gino De Dominicis, Alighiero Boetti, Mario Merz — è da considerarsi un significativo esperimento di televisione creativa che trasmette brevi azioni prive di commento, riflessioni concettuali sul farsi dell'opera. La videodocumentazione quindi non ha tanto un valore estetico in sé, ma è memoria di un evento irripetibile che, accaduto in un tempo e in uno spazio storicamente circoscritti, concorre a creare quella che Dany Bloch chiama una doppia prospettiva, una visione soggettiva proposta allo spettatore come artificio della percezione.

Dopo la breve ma intensa stagione delle avanguardie il video si apre ad una nuova fase di crescita e di espansione nell'ambito del teatro, della musica, della danza; è soltanto nel decennio appena trascorso che gli artisti sono tornati ad usare il video con livelli qualitativi al passo con la produzione internazionale. Le ragioni di questa vitalità sono da ricercarsi nella facilità di accesso alle tecnologie digitali, ma anche nella crescente attenzione delle istituzioni pubbliche e private per le arti elettroniche.

I molteplici impieghi del video e le ibridazioni tra codici visivi diversi hanno determinato una perdita di specificità dei generi artistici e la conseguente definizione del mezzo video come una delle forme espressive da utilizzare insieme alla fotografia, alla scultura, alla pittura o all'interno di un'installazione. Se il cinema ha perso le sue peculiarità linguistiche, confondendosi sempre più con quelli che Jean Baudrillard chiama i modi ipertecnici, iperefficienti, ipervisibili e senza più silenzi della televisione, i videoambienti e le proiezioni su grande schermo ricordano la spettacolarità del cinema, dal quale tuttavia si distanziano per il movimento circolare della visione, lo scardinamento temporale e la frammentazione narrativa. A questo fenomeno di contaminazione dei generi si affianca quello legato all'espansione della cultura digitale ad alta definizione che, per qualche verso, ha assorbito la carica innovativa e sperimentale delle tecnologie. Ciò ha prodotto come reazione un rinnovato interesse degli artisti per un uso povero del video, con tecniche di ripresa che ricordano i videotape poveristi e concettuali. La bassa tensione per le peculiarità del linguaggio video è per alcuni critici del settore il segno della crisi creativa che ha portato ad un parziale azzeramento del patrimonio di esperienze raccolte nell'arco di trent'anni. Ma il dibattito resta aperto.

La ricerca intanto va verso temi che spaziano in più ambiti, dall'esplorazione del corpo e la percezione di sé, insieme alla coscienza della propria storia, sino all'analisi dell'ambiente circostante visto sotto tutti i suoi aspetti: geografico, architettonico, sociale, mediatico.

Quando affronta temi di attualità il video si trasforma in uno strumento di indagine socio-

A fianco: Daniele Puppi, *Fatica n. 14*, 2001. Video installazione. Courtesy Massimo De Carlo, Milano. Nella pagina accanto, dall'alto: Elisabetta Benassi, *In Moto*, 2001. Courtesy Massimo De Carlo, Milano; Paolo Chiasera, *20° Livello*, 2001. Courtesy Massimo Minini, Brescia.

