



GAMeC
Galleria d'Arte Moderna
e Contemporanea Bergamo

Museo Associato amaci

Via S. Tomaso, 53
24121 Bergamo
Tel. +39 035 270272
Fax +39 035 236962

www.gamec.it

PREMIO LORENZO BONALDI PER L'ARTE ENTERPRIZE

VII Edizione

Progetti di mostra

Nota: I testi riportati nel presente documento sono le sole descrizioni dei progetti di mostra proposti per la VII Edizione del Premio Lorenzo Bonaldi per l'Arte – EnterPrize, inseriti - nella versione originale ad uso esclusivo della giuria del Premio - all'interno di un dossier completo con le descrizioni dei lavori in mostra e il budget relativo.

Curatore: **Andrew Berardini**

Titolo: **Excerpts from *The Standard Book of Color* - Estratti da *The Standard Book of Color***

Artisti: Scoli Acosta, Neil Beloufa, Lucas Blalock, Sarah Cain, Vanessa Safavi, Charlie White e Public Fiction con Isabelle Cornaro, Camille Henrot, Aude Pariset, Bernard Piffaretti

Contributi speciali di Yves Klein e Robert Smithson

La proposta di mostra verte sul tema del colore.

Dividendo il sole in frammenti attraverso la curva trasparente di un prisma si ottiene uno spettro dello spettro, la visione di tutti i colori che la nostra vista è in grado di percepire. L'occhio umano può suddividere e combinare quel semplice spettro di rosso, arancio, giallo, verde, blu, ciano e lilla in una decina di milioni di diverse sfumature di colore.

Abbiamo compilato degli elenchi per semplificare.

Ogni azienda produttrice di vernici ha la sua gamma cromatica (spesso con marchio di fabbrica). Sherwin Williams propone le tonalità Topsail, Surfer, Really Teal, Aleutian e Poseidon all'interno della propria gamma di blu. L'azienda Pantone cataloga le diverse tonalità attraverso codici numerici, ma tiene due volte all'anno una riunione a porte chiuse dei gruppi decisionali dei colori standard delle varie nazioni e, dopo due giorni di presentazioni e dibattiti, viene scelto il colore guida per l'anno successivo. Per il 2011, è stato selezionato il Pantone 18-2120 o Honeysuckle (Caprifoglio), per i non addetti ai lavori.

Lo spirito umano può suddividere lo spettro in infinite gamme emozionali. Il carminio del rossetto della nonna, il colore del chewing-gum Big Red nel momento esatto in cui, a furia di masticarlo, perde il suo sapore e viene generalmente sputato, il vivido rosso speranza di una bandiera sovietica, il rosso delle prime mestruazioni sulle mutandine bianche. Si potrebbe andare avanti.

Quando cominciamo a compiere scelte e a fare distinzioni tra i dieci milioni di tonalità possibili, ciò che caratterizza il colore diventa soggettivo, definito da cultura e tecnologie, da grandi aziende e dal caso, da valori sociali, politici e spirituali, dalle singole esperienze di ciascuno di noi.

Questa mostra nasce dalle ricerche che sto compiendo per un manoscritto omonimo, una raccolta di storia, poesia, narrativa, memorie e miti che assumono le sembianze di un manuale di riferimento. Soggettiva tanto quanto il curatore, mescolando le urgenze del nostro momento storico con una comunità organica, la mostra sarà punteggiata di resti, reliquie e memento della mia ricerca metodica sull'argomento.

Accanto alle opere d'arte ci saranno oggetti primordiali che portano a una riflessione sulle stesse e sul colore, divenendo specchio degli impulsi della ricerca così come di reperti dal valore simbolico. Il lavoro di Robert Smithson *Yucatan Mirror Displacements* sarà accompagnato da uno specchio in ossidiana realizzato prendendo a modello quelli utilizzati dagli Aztechi per la divinazione. Una ciotola di limoni sarà allestita in una posizione adeguata per poterne sentire l'odore e un palloncino rosso fluttuerà nello spazio espositivo.

Gli oggetti saranno disposti in modo da evidenziarne tutta la gamma cromatica.

Curatore: ***Isla Leaver-Yap***

Titolo: ***Dandy Roll Process***

Artisti: Charlotte Prodger, Ben Schumacher

Come inserire il contenuto all'interno di un inizio e una fine materiali? Come attribuire parzialità, proprietà, struttura? Come creare un'esperienza alternativa del lavoro?

Applicare una filigrana a un'immagine rappresenta lo sforzo assoluto di esercitare la proprietà esclusiva in modo da poterla ricondurre alla fonte originaria. La filigrana si ottiene in svariati modi, in particolare con il procedimento del "Dandy Roll Process" (o "Rullo Ballerino"), in cui un documento viene fatto passare attraverso un rullo per tende avvolgibili con un disegno (il cosiddetto "Ballerino") che imprime un marchio sul documento. L'applicazione di un logo o di un testo sull'immagine è attualmente il modo più diffuso per stravolgere la coerenza dell'immagine originale. Dalle banche immagini ai fotografi professionisti, vengono applicati segni esclusivi sulle fotografie, segni che indicano una seconda versione invisibile: l'immagine d'archivio intonsa. Una filigrana evidenzia il bisogno di trasmettere l'essenza di un'immagine, proteggendo al contempo quell'immagine dalla riproduzione; altera la composizione e, così facendo, rivela elementi di chi la tutela parallelamente alla natura narrativa del documento originale. L'adattamento può introdurre tensioni nel processo di creazione dei contenuti.

Insieme a Isla Leaver-Yap, [Charlotte Prodger](#) e [Ben Schumacher](#) compiranno una ricerca di due settimane nelle collezioni permanenti e negli archivi della GAMeC e in tre luoghi della città di Bergamo: una fabbrica di cemento aggregato, una cava di pietra e una biblioteca. Insieme, svilupperanno un linguaggio comune per selezionare ed esporre oggetti della collezione, operando anche interventi fisici e ottici sugli oggetti di partenza – interventi che avranno la funzione di strutture di supporto attraverso le quali il materiale del museo potrebbe essere ripensato, comunicato. In qualità di coautori, gli artisti svolgeranno la funzione di rullo ballerino in relazione alle opere che selezioneranno, esporranno e riconfigureranno.

Prodger lavora principalmente con materiale video e stampato, e [affronta i suoi lavori come rifacimenti l'uno dell'altro](#). La sua raccolta crescente di [aneddotti, motivi e materiali trovati viene continuamente riutilizzata con nuove finalità](#). [Man mano che si sviluppa, il suo lavoro incorpora nuove componenti raccolte da fonti e fasi diverse della sua vita](#). Contrapponendo idee di ipervirilità e comportamento omosociale, il lavoro di Prodger documenta i coinvolgimenti emotivi con gli oggetti, permeandoli di un simbolismo personale.

L'appropriazione di Schumacher, al contempo, sonda la percorribilità delle sue fonti estrapolandole in versione astratte e in repliche decontestualizzate.

[La tecnica della mazzatura utilizzata per creare un effetto di trompe l'oeil, l'inserimento di cavi all'interno di una lastra di pietra palladiana, decalcomanie traforate che creano un effetto moiré](#) sono alcuni dei metodi di cui Schumacher si serve per mettere alla prova il crollo tra oggetto e immagine. L'artista tratta spesso la dispersione e la diffusione di immagini delle sue opere su Internet, e adotta queste versioni come scomodi surrogati del suo lavoro nelle gallerie. La documentazione personalizzata della sua produzione scultorea crea così una narrativa dell'oggetto, mentre l'originale è legato esclusivamente a un'esperienza di prima mano.

Nota: Le parole evidenziate nel testo sono citazioni di Isla Leaver-Yap (in nero), [Charlotte Prodger \(in blu\)](#), o [Ben Schumacher \(in viola\)](#). Tuttavia, Isla Leaver-Yap è l'autore unico di questo documento, risultato delle conversazioni avute con gli artisti.

Curatore: **Lara Khaldi**

Titolo: ***Floating Time***

Artisti: Ha Za Vu Zu, Yazan Khalili, Maha Maamoun, Tom Molloy, Ruanne Abou-Rahme & Basel Abbas Young-Hae Heavy Industries

Elie During, filosofo francese che insegna filosofia all'Università di Parigi 10, Nanterre, ha tenuto recentemente una conferenza presso la European Graduate School intitolata *Floating Time (Il tempo fluttuante)*: la sua idea mette in discussione la concezione eurocentrica del tempo come flusso, e invita a pensare al tempo sotto forma di movimento simultaneo, piuttosto che lineare. Oggi tendiamo a vivere senza notare il presente, ma percepiamo il momento passeggero soltanto come trampolino per ciò che deve ancora venire. Quest'era di velocità e di neoliberalismo in cui il tempo è denaro viene costantemente messa in discussione dagli artisti, specialmente da quelli che producono un'arte basata sul tempo, quella che Boris Groys definirebbe "un'arte con il tempo", e i suoi esponenti "compagni del tempo".

Elie During propone di pensare che il tempo abbia più di una dimensione, quasi al punto di diventare uno spazio che permette la coesistenza e la simultaneità, in cui due periodi possono coesistere e verificarsi nello stesso momento.

Attraverso le opere esposte, la mostra tenta di affrontare la questione della coesistenza di tempo, di passati e futuri; attraverso testo, immagini ed eventi le opere generano rotture che sospendono lo scorrere del tempo apparentemente lineare, condensando due ere differenti o aprendo il tempo mediante un evento o un'azione, aggiungendo una nuova esperienza all'interno di un tempo apparentemente chiuso; alcune delle opere in mostra esplorano questa rottura e fluttuano nel tempo attingendo al futuro, suggerendo l'amore come rottura, o attraverso la percezione di un grido in uno spazio pubblico opprimente, o ancora attuando la rottura stessa, attraverso registrazioni e proiezioni.

Queste rotture e la possibilità di un crollo del tempo introducono esperienze molteplici, e offrono una via d'uscita dalla tirannide del tempo lineare e dallo status quo politico.

Curatore: **Sam Korman**

Titolo: ***Mississippi***

Artisti: Elaine Cameron-Weir, Jacob Kassay, David Knowles, Josh Tonsfeldt

AVVERTENZA

Chiunque cercherà di trovare uno scopo in questa narrazione sarà perseguito a termini di legge; chi tenterà di trovarvi una morale sarà esiliato; chi cercherà di trovarvi una trama verrà fucilato.

ORDINE DELL'AUTORE

Per G.G., Capo dell'Ufficio Sussistenza

Mark Twain, *Le avventure di Huckleberry Finn*

Nel romanzo di Mark Twain *Le avventure di Huckleberry Finn*, il fiume Mississippi è uno spazio di conversazione, di realizzazione di se stessi, e di flusso. Essenzialmente, niente è fisso sul fiume e Huck Finn e il suo compagno di viaggio, Jim, sono liberi dai rigidi codici morali che altrimenti ne governerebbero e ne definirebbero il comportamento nel Sud conservatore prima della guerra di secessione, periodo in cui è ambientato il romanzo.

La mostra *Mississippi* prende in prestito la metafora di Twain, reinterpretando il museo come spazio libero dai vincoli e codici che altrimenti definirebbero il modo in cui artisti, musei e pubblico interagiscono tra loro, tentando di creare uno spazio fluttuante che rispecchia il viaggio lungo il fiume di Huck Finn, uno spazio libero che non privilegia una singola prospettiva.

Organizzata in quattro capitoli, *Mississippi* offre a tre artisti - Jacob Kassay, Elaine Cameron-Weir e Josh Tonsfeldt - le risorse finanziarie per utilizzare lo Spazio Zero della GAMeC come studio o salone per tre settimane ciascuno, prevedendo un capitolo finale dedicato all'esposizione delle opere create durante il soggiorno e degli strumenti, materiali di scarto e possibili alimenti che gli artisti hanno lasciato sparsi per il museo. Inoltre, il designer David Knowles verrà in Italia appositamente per realizzare una pubblicazione che rispecchia le sue passeggiate per Bergamo, attraverso l'applicazione di vari metodi di stampa utilizzati nei dintorni della città, e interagendo con gli artisti che lavorano sul posto. I tre artisti e il designer non sono stati selezionati in base a una scelta tematica quanto piuttosto in base ai meriti del proprio lavoro.

Mississippi serve come punto di partenza da cui la mostra può emergere, facendo crollare lo spazio di produzione e accoglienza, e offrendo a ogni artista la possibilità di reagire liberamente allo spazio e al lavoro degli altri. Sfuggendo all'impostazione tematica o curatoriale, la mostra rispetta la libertà interpretativa degli artisti, e, nell'ultimo capitolo (ma anche in tutta l'esposizione), del pubblico, per tracciare collegamenti dialogando con ciò che gli artisti hanno prodotto in reazione al museo e viceversa.

Mississippi domanda: "Che cosa compone effettivamente l'opera: l'artista, il curatore, il designer, l'osservatore?" E offre un'alternativa a questi ruoli rigidi, basandola sull'azione, più che sul prodotto - fare, organizzare, progettare, vedere - mentre riconosce che questi sono atti simultanei che creano uno spazio di esperienza.

Curatore: **Theodor Ringborg**

Titolo: *Nescíre*

Artisti: Runo Lagomarsino, Toril Johannessen, Basim Magdy, Pages (Nasrin Tabatabai e Babak Afrassiabi), Raqs Media Collective, Slavs and Tatars

La maggioranza delle persone sembra convinta che il sapere corrisponda al valore e prometta risultati favorevoli, rendendo per contro il non sapere vano e deplorabile. Gran parte dell'istruzione, ad esempio, si basa sul trasferimento e sulla ripetizione meccanica di conoscenze, ed elementi come progetti e schemi (contromisure al non sapere) sono rispettati perché pronosticano l'evolvere degli eventi.

Tuttavia, il non sapere rappresenta un evento molto presente per coloro che sono pronti ad ammetterlo e, come uno spettro ubiquo, una componente importante del loro modo di pensare. Esso è intrinsecamente legato non soltanto alle situazioni che provoca e alle conseguenze che genera, ma anche a tutte le dichiarazioni e proposte che lo precedono e lo seguono. Ciononostante, il non sapere è rimasto per lo più indiscusso, forse per via della futilità dell'esplorarne l'ecceità.

Effettivamente, le illusioni, l'universo e altre questioni che ci confondono la mente potrebbero offrire vie attraverso le quali comprendiamo le nostre capacità di non sapere. Ma, se così fosse, molto probabilmente falliremmo sempre nel tentativo di rappresentarlo e capirlo a fondo. La posta in gioco è, tuttavia, che l'ideologia del sapere è giunta a imporsi come unica e fondamentale fonte di miglioramento, estromettendo il non sapere dalla cultura, verso la consuetudine di essere considerata una disgrazia.

Se tutto quello che conosciamo è preceduto da un evento di non sapere che continua a fluire come una corrente sotterranea, arriviamo a capire che il sapere non è "tutto quello che c'è", ed entriamo così in un ramo dell'epistemologia che si prefigge di stimolare sforzi di comprensione su cosa sia il non sapere. Ma cosa occorrerebbe dunque per risolvere il non sapere? Non solo il non sapere improvvisato, ma quello essenziale, che è l'angolo cieco riconoscibile solamente nel contesto di tutto quello che (pensiamo) di sapere. Ecco un'inclinazione che si potrebbe paragonare all'obiezione di Beckett alla scelta di Joyce di raccontare e sapere di più limitandosi a raccontare e sapere di meno (in *Aspettando Godot* non accade nulla, due volte). E se cercassimo di circoscrivere il non sapere senza interpretarlo né spiegarlo, ma per il momento solo riconoscendolo? Ma come possiamo affrontare il non sapere senza raccontare curiosità che non fanno altro che rivelarlo? Come si può pensare, per esempio (cercando in questa sede di essere sterilmente illustrativi), di avere una parola sfuggente sulla punta della lingua? E se ci riuscissimo, non staremmo forse indicando qualcosa e rendendola nota?

Potrebbe benissimo essere un contorno vago e inadeguato di un'impresa nefasta. E, naturalmente, tutto si riduce all'essere un po' sfrontati, sostenendo di non sapere nulla della mostra sul non sapere. Tuttavia, c'è qualcosa in una mostra che cerca di riconoscere ciò che per molti versi evita una proposta diretta a causa della propria intrinseca impalpabilità. E infine, notiamo (qui in particolare) che parlare di non sapere non è affatto facile, forse perché ci siamo abituati. Non è di per sé un'espressione singolare. Ce n'era una in passato (che è indicativa di ciò di cui stiamo parlando) e quindi, se insistiamo, possiamo ricorrere al latino, chiamandola *Nescíre*.

- *Theodor Ringborg*