

LOOK AT THE ARTIST

DI ALESSIO CHIERICO







DESCRIZIONE TECNICA

Installazione costituita da:

- 4 quadretti con lato di 33 cm
- 1 cubo di legno con lato di 50 cm
- 1 specchio semitrasparente
- 1 monitor CRT 15"
- 1 sensore di movimento PIR
- 1 computer con web cam

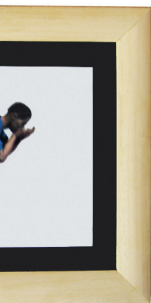


PRESENTAZIONE

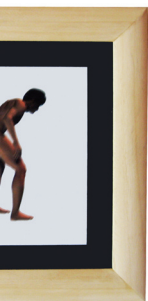


Questa installazione nasce dalla necessità di dovermi interrogare sul significato di arte. Interrogarsi su cosa sia l'arte, è comunque un passaggio obbligato per chi se ne interessa, poiché nella sua evoluzione ha assunto connotazioni molto diversificate, ed esprimerlo in un'unica definizione risulta "quasi" impossibile.

Senza soffermarmi troppo nell'analisi del mio concetto, non privo di contraddizioni, e sicuramente derivato da una visione relativistica della realtà, mi interessa solamente esprimere che: secondo me l'unico denominatore comune a tutte le forme artistiche è semplicemente il "fare" una qualsiasi cosa. Unito a questo, io considero che nessuno possa avere la "presunzione" di poter valutare l'operato di nessuno. L'unico valore può essere attribuito soggettivamente, e rifiuto ogni selezione arbitraria che definisce ciò che "è" e "non è" arte. Ne risulta quindi che tutti gli esseri umani fanno arte, perché in ogni caso devono compiere delle operazioni per poter semplicemente sopravvivere.



Questo vogliono rappresentare le quattro immagini: quelli che sono i bisogni primari dell'uomo, che per essere soddisfatti implicano necessariamente il compimento di un'azione. In questo mi vorrei soffermare ad analizzare: le immagini delle persone sono state fatte tramite un programma di grafica 3D, questo per renderle più impersonali possibile. Infatti non sono immagini referenziali, ma presentano un sufficiente grado di



realismo, se pure la loro estetica può essere sicuramente discutibile. La sfocatura intende sottolineare il movimento, elemento quasi “discriminatorio” nel definire un’azione. La mancanza di uno sfondo, è voluto per chiarezza e per ridurre all’essenziale il messaggio comunicativo. Anche la cornice possiede un’importanza non trascurabile. Infatti sfruttando gli stereotipi, essa serve ad un fruitore, in un ipotetico contesto espositivo, a valutare già nell’immagine, un’opera d’arte, e di far nascere una specie di divinazione nei confronti di quei quadri. Questo ha un duplice valore: identificare come opera d’arte il soddisfacimento dei bisogni primari, e di conseguenza l’azione. Per seconda cosa, distogliere (almeno inizialmente) l’attenzione del fruitore dagli altri elementi che costituiscono l’installazione, identificandoli come secondari. Questo viene suggerito anche dalla posizione verticale dei quadretti, che danno una priorità d’impatto rispetto alla posizione orizzontale e bassa del cubo piazzato a terra, sotto le immagini (se pure per le sue dimensioni non passa inosservato).



La cornice viene poi riproposta nel lato superiore del cubo, dove contiene uno specchio semitrasparente. Questo vuole evidenziare uno stretto collegamento tra le immagini appese al muro e quella all’interno del cubo.

Lo specchio ha un ruolo fondamentale nell’installazione, perché ha in sé significati simbolici molto importanti, la sua rinuncia sarebbe stato un duro colpo a ciò che questo lavoro vorrebbe significare. Lo specchio è sempre stato un elemento che interroga su se stessi e che pone differenti punti di



vista. Assume così valore di simbolo nel relativismo:

“La verità era uno specchio che cadendo dal cielo si rompe. Ciascuno ne prese un pezzo e, vedendo riflessa in esso la propria immagine, credette di possedere l'intera verità” (Mevlana Rumi – Persia XIII secolo)

Nel mito di Narciso, si presenta una situazione interessante, che rientra perfettamente nella simbologia dello specchio insita in questa installazione, e assume due differenti significati.

Narciso è un giovane che, non riconosce la sua immagine riflessa in uno specchio d'acqua. Tuttavia rimane affascinato da questa immagine e prova un gran piacere a guardarsi, pur non avendo consapevolezza che è lui stesso. Così anche lo spettatore non riconosce nell'opera le stesse azioni o situazioni che si trova ad affrontare quotidianamente; così come non si riconosce come artista, in quanto “produttore di azioni”; e così come non si riconosce anche nell'immagine presa di lato, catturata dalla web-cam e proiettata dal monitor posto dentro il cubo. Altro significato simbolico è quello, appunto, del narcisismo, simile a come viene comunemente (e retoricamente) inteso. Il narcisismo






che sembra essere comune tra chi ha l'obiettivo esplicito di produrre arte, o meglio, di fare l'artista. In questo caso il narcisismo non lo considero "innamoramento" della propria immagine, ma in qualche modo, della propria persona; si potrebbe anche chiamare in qualche modo, egocentrismo. Con atteggiamento critico e provocatorio, mettendo uno specchio nell'installazione, dò la possibilità allo spettatore di dare sfogo al proprio narcisismo, così come farebbero i sedicenti artisti. Artisti appunto, come i fruitori e come chiunque altro. In antitesi, lo specchio può comunque essere un elemento che dà la possibilità di riconoscersi in quello che si "è": *"Lo specchio è il modo per riconoscere la propria identità, per riconoscere se stessi."* (Michelangelo Pistoletto). E' dunque questo il gioco che ruota intorno alla simbologia multipla dello specchio.

Come accennato prima, l'installazione è costituita inoltre da un monitor nascosto all'interno del cubo e un computer con web-cam, piazzato di lato che intende catturare l'immagine del fruitore davanti all'opera e che guardando all'interno del cubo assume la stessa (o simile) posizione piegata verso il





basso, come le figure rappresentate nei quadretti. Lo spettatore, guardando all'interno del cubo vedrà la propria immagine inquadrata nello stesso modo delle figure rappresentate sopra. E' previsto infatti che un rivelapresenze, opportunamente sistemato, faccia accendere il monitor all'avvicinamento del visitatore. Il particolare tipo di specchio, sistemato sopra il cubo, con la luce emessa dal monitor diventa un vetro su cui poter guardare sotto.

L'interattività con il fruitore, trae valore dalla necessaria presenza di quest'ultimo affinché l'opera venga a compimento. Ancora una volta lo spettatore diventa parte integrante dell'opera se non l'artista stesso, principio sul quale l'interattività nell'arte si è già espressa.

Ritornando a Narciso e unendo tale concetto all'interattività, si arriva a formulare nuovi interrogativi sul mondo virtuale. Lo stesso genere di domande che si sono posti Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss, che con l'opera Rigid Waves intendono esprimere (come nel mito di Narciso) l'incapacità di riconoscere la propria entità fisica all'interno di uno spazio virtuale. Il tentativo di riunire il corpo con la propria immagine si traduce con la rottura del rapporto tra i due elementi. Il visitatore che si trova infatti davanti questa "simulazione di specchio" (è in realtà una telecamera e un monitor LCD), avvicinandosi per guardare meglio la sua immagine, si ritroverà di fronte ad uno specchio (virtualmente ricostruito) in frantumi.







ALESSIO CHIERICO

e-mail:
alessio.chierico@katamail.com

telefono:
+39 349 5316921

graphic design by **Alessio Chierico**

2007

