

*ICONA*

*MITO*

***Coming Soon MAMbo  
+ Museo - Mostre***

*Da un'idea di  
Gianfranco Maraniello  
Andrea Viliani*

*Coming Soon MAMbo  
+ Museo - Mostre  
è un ciclo di mostre e un'occasione  
per interventi critici,  
un laboratorio per immaginare  
e interrogare un nuovo museo*

**Paolo Chiasera**

**The Trilogy: CORNELIUS**

Galleria d'Arte Moderna, Bologna

31 marzo – 14 maggio 2006

*Mostra e catalogo a cura di*

Andrea Viliani

*Coordinamento mostra e catalogo*

Alessia Masi, Uliana Zanetti

*Allestimento*

Anna Rossi

*Trasporti e Assicurazioni*

Giampaolo Gnudi Trasporti Speciali, Bologna

Epoca Insurance srl, Bologna

*Traduzioni*

Areacontext srl

*Architettura grafica e copertina*

Paolo Chiasera

Sibilla Ferrara

*Crediti fotografici*

Ela Bialkowska

Paolo Chiasera

Luca Fontana

*Progetto di Identity*

 Navone Associati

# MAMbo

Museo d'Arte Moderna di Bologna

*Presidente*

Lorenzo Sassoli de Bianchi

*Direttore*

Gianfranco Maraniello

*Consiglio di Amministrazione*

Flavio Chiussi

Bruno Filetti

Rita Finzi

Giovanna Pesci Enriques



Comune di Bologna

 Regione Emilia Romagna



FONDAZIONE  
CASSA DI RISPARMIO  
IN BOLOGNA

## *Ringraziamenti*

*Un ringraziamento speciale a:*

Galleria Francesca Minini, Milano

Galleria Massimo Minini, Brescia

Hoet Bekaert Gallery, Gent

*E inoltre vorremmo ringraziare:*

Ann Demeester, De Appel, Amsterdam

Giovanni Favia, Luca Fontana, Leonardo Fornito,

Emiliano Pintori, Alessandro Trebo, Bologna

Sibilla Ferrara, Firenze

Jan Hoet, Lorenzo Benedetti, MARTa Herford, Herford

Hans Schabus, Padiglione Austriaco,

51. Esposizione Internazionale d'Arte - La Biennale di Venezia



# VINCENT CORNELIUS, nel cervello di Paolo PIETER

Andrea Viliani

Evocandoli semplicemente per nome - "Vincent", "Cornelius", "Pieter" - Paolo Chiasera evoca la familiarità di una relazione fraterna, o amicale. Accostando il suo a questi nomi, e questi nomi tra di loro, l'artista implica, suggerisce che, insieme, essi facciano parte, o potrebbero far parte di un 'gruppo'.

## Gruppo

Dietro questi nomi si celano le figure di tre celebri pittori: Vincent Van Gogh, Cornelius Escher, Pieter Brueghel. Non è tanto l'arbitrarietà di questa relazione a sembrarci paradossale, quanto la naturalezza con cui essa viene prima introdotta, o per meglio dire imposta, e poi raccontata. Presentando come dal tutto normale una situazione di per sé fuori dalla norma e come ovvi gesti ed atteggiamenti in realtà del tutto incongrui e improbabili, Chiasera costruisce questa relazione ipotetica sul cemento della contraddizione: *The Trilogy: VINCENT, CORNELIUS, PIETER*.

## Spazio

### Tempo

Il volto dell'artista si muta nel modo più ludico, indossando una maschera di gomma dipinta, in quello di un altro artista, il cui volto è stato ricostruito precedentemente sulla base della documentazione iconica esistente: stampe, dipinti, fotografie. Un espediente, questo, che può ricordare come, nel corso della storia, gli artisti abbiano frequentemente immaginato comunità o cenacoli ideali, in grado di funzionare come vere e proprie macchine del tempo, di riflettere il proprio tempo attraverso il tempo, il proprio mondo attraverso lo spazio. Chiasera cita a questo proposito la Cappella Sistina

e le Stanze Vaticane, dove, per esempio, Michelangelo immagina le sibille come sculture 'dipinte' dai corpi michelangioleschi, o Raffaello può immaginare Socrate con il volto di Leonardo da Vinci, riconducendo così le istanze della cultura rinascimentale alle sue radici 'ideali' nell'antichità classica. Del resto basta osservare sculture, affreschi, dipinti appartenenti a varie epoche della storia dell'arte, dalla scultura greca ai mosaici bizantini, da Giotto a Michelangelo, Raffello, da Caravaggio a Rembrandt e Velázquez, fino alle pratiche citazioniste e appropriazioniste contemporanee, per capire che il travestimento, la mascheratura, hanno rappresentato una modalità frequente per sovrapporsi, per familiarizzare e incorporare, reinterpretare e introdurre fonti differenti e sentirle per quanto possibile nuovamente contemporanee.

CORNELIUS: NOI LAVORIAMO NELLE CAVERNE...

### **Concetti/Azioni**

Impersonando egli stesso, in tutti i suoi video, l'eroe che si mette in gioco per dimostrare la plausibilità, anche solo sul piano della logica o dell'immaginario, di una determinata proposizione linguistica ed iconica, Chiasera incentra questa fuga agonistica in avanti e indietro nel tempo, fuori e contro la logica, sulla relazione tra dimensione speculativa e sfera fisica dell'agire, nel tentativo di condurre questa relazione a un punto di rottura di cui osservare gli effetti. 'Riflettere' e 'rappresentare' significano, quindi, per l'artista 'mettere in atto' o - dato che questo atto è spesso un atto ludico e rituale che sprigiona una sua forte aggressività, analogo all'eseguire una prova, a cogliere una sfida - sarebbe meglio parlare di 'mettere in scena'. Le sue sono sempre, cioè, maschere agenti, o recitanti. "Che cosa fanno, una volta in scena, queste maschere?", è per l'artista altrettanto importante che spingerci a chiederci "Chi rappresentano?"

Assumendo la maschera di altri artisti famosi, Chiasera sceglie di rappresentarne azioni prive di una finalità chiara ma intrise di una forte carica emotiva, di una aggressività a stento contenuta: Van Gogh, Escher non fanno altro che rappresentare se stessi nell'atto di compiere qualcosa il cui significato ci sfugge ma che per loro appare essenziale.

Essi rappresentano, cioè, il modo in cui qualcosa sta acquistando per loro, su un piano squisitamente individuale, senso e valore. Che quell'individuo sia poi un artista, e in più un artista famoso, permette più facilmente a Chiasera di accedere al piano in cui ciò che ha un senso e un valore per uno, può divenire un senso e un valore condivisibili, di accedere cioè al piano in cui un mito collettivo si genera da una dimensione mitica del tutto privata e personale.

PIETER: PERCHE' L'11 SETTEMBRE NON E' INTERVENUTO BRUCE WILLIS?

### **Mito**

#### **Icona**

All'interno della ricerca dell'artista, l'identità del mito all'interno della società e della cultura contemporanee riveste un ruolo importante, dove 'mito' è appunto inteso come proiezione e ossessione personali e quotidiane, come operazione comune di ricreazione continua della realtà in corrispondenza al proprio immaginario. Nell'osservare gli sviluppi e le implicazioni di questa attività di re-invenzione 'mitica' del quotidiano, l'artista traccia le dinamiche con cui la dimensione intima del mito tende a riverberarsi, trasformarsi, travestirsi e snaturarsi - attraverso i meccanismi dell'emulazione, della celebrazione, del consenso - nella dimensione collettiva e contraddittoria del gruppo. Il mito infatti, invece di restare relegato in una dimensione appartata e appunto "mitica", estraneo al potere e fuori dalla storia, ne è invece sempre emanazione diretta e consapevole, e ha per questo la funzione che ha ogni

strumento volgare, nel senso di popolare, in ogni società: il mito trasmette al quotidiano la sua forza (*bigger than life*) di redenzione metaforica e iconica. Come oggi ci dimostrano il cinema, la musica, persino la politica contemporanei (tutti piani a cui Chiasera ha attinto), il mito, e le icone che lo incarnano, hanno la funzione di modificare la percezione del sé, di personalizzare una versione mitica interiore, di innescare una mitopoiesi 'fai da te' che, creando uno scollamento fra sé reale e sé immaginato, ci permette di accedere a un'esperienza del sé meno particolare e più universale, meno individuale e più collettiva, ovvero più assimilabile a quella del gruppo, ma inevitabilmente anche meno autentica.

Quando Chiasera si chiede, indossando una delle sue maschere: "Perché l'11 settembre non è intervenuto Bruce Willis?"... è a questa funzione sociale del mito che fa riferimento: ovvero alla natura corrotta del mito contemporaneo, troppo manifestamente falso e falsificabile, troppo facilmente e frequentemente inadatto ad assolvere in modo soddisfacente a questa funzione, troppo 'infettato' dal quotidiano che dovrebbe redimere, tende cioè a rivelarsi debole nei contenuti, quanto a restare attraente nella sua forma vuota...

VINCENT: POP

Nella percezione dell'artista, la storia contemporanea, e chi detiene il potere di raccontarla attraverso le metafore mitiche che la legittimano e le icone che la illustrano, è quindi profondamente inadatta a raccontarsi in modo soddisfacente. La nostra sarebbe un'epoca preistorica alla ricerca di un suo linguaggio ma, paradossalmente, anche un'epoca con una radicata mitologia a cui fare riferimento.

## **Storia**

### **Potere**

Per questo Chiasera assume un atteggiamento duplice, da una parte racconta in modo critico il funzionamento e la trasmissione dei miti contemporanei, ma dall'altra se ne fa anche travolgere in modo del tutto acritico, per poter partecipare, nonostante la sua inadeguatezza, al flusso e riflusso della creazione mitica quale unica valvola di sfogo individuale e collettivo al bisogno di raccontare e di raccontarsi. Questa duplicità, fra attacco cosciente da una parte ai meccanismi di induzione sociali ed estetici di una mitologia apertamente inefficace, e dall'altra fiducia nel mito come rappresentazione della storia e del potere contemporanei, è l'ambiguità che Chiasera persegue e che gli permette di giocare con i miti contemporanei e nello stesso tempo di tenersene a distanza.

(VOCE NON RICONOSCIUTA): SI TRAVESTIRONO NELLA NOTTE

## **Fanatismo**

### **Ambizione**

### **Ignoranza**

In un altro progetto recente, *YDV - Young Dictator's Village* (anch'esso in fondo una 'trilogia', 2004), Chiasera individua uno spazio e un tempo chiusi e auto-referenti, un ambiente suburbano - il podere di Molinella, vicino a Bologna - collocato lungo quel confine fra operaio e contadino, industriale e agricolo a cui Pier Paolo Pasolini affidava il risorgere del mito nella drammaturgia contemporanea. Qui nove ragazzi si travestono con i vestiti e i simboli dei loro idoli, per annullare così "la distanza che li separa dalla loro ideologia", e prendere possesso di tre case in cui fondare un villaggio dove potranno dare sfogo al loro "bisogno di emulazione, attraverso saccheggi, risse e

distruzioni". Mao Zedong va quindi a vivere con Josif Stalin e Pol Pot, Benito Mussolini con Francisco Franco e Adolf Hitler, Idi Amin Dada con Slobodan Milosevic e Saddam Hussein.

Chiasera non crea nulla di diverso con questo villaggio per giovani dittatori da una delle tante aree di sfogo sociale nella comunità dei consumi di massa, individuando per altro la stessa area periferica e interstiziale fra città e campagna dove sorgono, per esempio, i grandi centri commerciali o le multisale cinematografiche. In questa apparente zona franca, la perdita di memoria storica ha campo libero per godere senza conseguenze l'apparato estetico e la fascinazione rituale di un'ideologia inerme, senza funzione reale, ricreativa e metaforica come un gioco.

Ciò che lega *YDV* a *The Trilogy* è l'inscindibilità fra il personaggio e la sua rappresentazione simbolica, fra la perdita di consistenza reale di chi viene rappresentato e il carico emotivo con cui la rappresentazione continua a agire. Trasportando la storia dell'arte in una dimensione biografica, Chiasera può reinventare, ovvero adattare alla sua mitologia privata, e attraverso i principi della *fuzzy logic* già più volte impiegati dall'artista, figure storiche la cui affinità è il dato di partenza di un sorprendente sovvertimento ludico:

VINCENT: AMBISCO AD ENTRARE NELLA CASA GIALLA, MA NON SONO PRONTO A TAGLIARMI L'ORECCHIO!

CORNELIUS: DESIDERO CONFRONTARMI CON LA NATURA, MA IGNORO LE LEGGI DELLA PROSPETTIVA E DELLA COSTRUZIONE!

PIETER: NEL TENTATIVO DI TROVARVI FANATICAMENTE NUOVI PASSAGGI, MI PERDO FRA LA FOLLA!

Non è che le cose, infatti, siano andate esattamente (storicamente?) così... Ma quello che all'artista interessa è proprio la perdita di consistenza ed interesse della verità storica a favore di questa manipolazione mitica. Operando una serie di salti logici che, pur apparendo semplici in sé, hanno la capacità di superare ostacoli logici ben più complessi, l'artista fa levitare in *The Trilogy* un concetto dal piano della realtà storica a quello del mito individuale, in cui il mito è un elemento tanto più fortemente pervasivo e convincente quanto più personale e fanatico, quanto più chi lo adotta è disposto a credere alle proiezioni che esso innesca, a concedere loro un credito non di verosimiglianza, ma di vera e propria realtà.

Nella trilogia, come in altre opere precedenti dell'artista (i video *Riflettendoci*, 2000; *Equilibrio parallelo e 20° livello*, 2001; *La telefonata e The Wall*, 2002), questa costruzione che riporta il mito a un piano di ossessione personale diviene anche verifica quasi agonistica dei principi che regolano la rappresentazione artistica e che ne decretano appunto la verosimiglianza in base alla costruzione geometrica e prospettica di ascendenza rinascimentale. Alimentandosi della spazialità e dalla temporalità virtuali e artificiali dell'opera d'arte, questa verosimiglianza viene posta in gioco in un tiro incrociato di scherzi, di trucchi ottici, ritmici, sonori. In questo fluido, ibrido spazio-tempo l'immagine sfuma il ruolo assegnatole dalla prospettiva rinascimentale di 'finestra sul reale' per declinare un infinito potenziale (infinitamente producibile, infinitamente distruggibile, infinitamente sostituibile e reintegrabile, infinitamente ribaltabile, accelerabile, rallentabile, etc.), caricandosi cioè di un potenziale autodistruttivo, antieconomico, lungo un piano orizzontale...

VINCENT: MA ANCHE VERTICALE, RIGENERATORE ALL'INFINITO...



Alla base della trilogia sta questa fiducia / sfiducia nel processo mitopoietico di cui è responsabile il creatore di icone, e di miti. Un processo allo stesso tempo positivo e negativo, entusiasmante e avvilente: in particolare, l'immagine artistica, posta a confronto con i tanti linguaggi con cui l'arte contemporanea si è ibridata, è un'immagine di cui l'artista risulta essere sia creatore che critico, l'autore singolo ed estremista e l'attore fra i tanti in un network sempre più diffuso e mobile, nomade e sotterraneo.

Già vicino a figure dell'hip hop come il rapper Tupac, a cui ha voluto provocatoriamente dedicare un monumento anonimo destinato all'autodistruzione – Chiasera è spinto dall'esistenza e dalla proliferazione di questi network, "dalla carboneria ai pirati informatici", a sperimentare la disuguaglianza fra l'esaltazione dei mezzi tecnici a disposizione dell'artista contemporaneo e la mediocrità dei risultati estetici e conoscitivi normalmente raggiunti attraverso di essi.

Da questo punto di vista è estremamente interessante quanto Chiasera dichiara a proposito del punto di vista almeno duplice in cui occorrerebbe guardare la trilogia nel suo complesso e i suoi singoli capitoli: "Lo sviluppo della trilogia nell'orizzontale è riconducibile al cerchio, ma nel verticale avviene un superamento dei livelli a spirale".

## **Cerchio**

### **Spirale**

Come se ogni singolo capitolo trattasse di un'ossessione e di una geometria, o della geometria di un'ossessione, che non si definiscono in se stessi ma in questa reciproca impasse fra auto ed etero-definizione, fra movimento e stasi, evoluzione e contestazione, fino a formare un percorso che, se non contempla una via di uscita, spinge comunque ad immaginare un meccanismo felicemente autosufficiente in quanto fondato sulla ripetizione

costante delle sue componenti. Una "macchina celibe" di duchampiana memoria, ma giocosamente riadattata (come nel programma MTV *Pimp My Ride*).<sup>2</sup>

Questa ricerca di una dimensione di partenza chiusa e concentrata, densa di investimenti emotivi ma finalizzata solo al suo superamento, al rifiuto della sua autoreferenzialità, dell'ignoranza e del fraintendimento a cui essa inevitabilmente induce, è l'ennesimo controsenso logico su cui Chiasera poggia l'architettura fragile di questa spirale di contraddizioni piane, intesa a sfumare i contorni di una figura autoriale e di un principio di autorità costantemente attaccati ma costantemente ricondotti sulla scena. Come un personaggio da commedia dell'arte. Non è un caso che l'esito a cui i tre protagonisti della trilogia pervengono sia ugualmente fallimentare ma, proprio nella costruzione tripartita del progetto, questo fallimento sia anche costantemente riproposto dall'uno all'altro, con un effetto comicamente grottesco da cartoon alla Chuck Jones, e con un eterno ritorno esemplato sul funzionamento dei frattali geometrici.

La serie di sessanta disegni a china e tempera realizzati in contemporanea ai video della trilogia mostrano la paradossalità di storie che non solo si ripetono, ma si ripetono, o vengono rimandate dall'una all'altra, fra attese, torture, bare, alambicchi e sefirot (uno dei concetti più importanti della cabala ebraica, nella cui definizione si fondono i concetti di numero, racconto, illuminazione), a calibrare con passo sospeso mostruose e cavalleresche avventure in loop...

### **Loop**

... loop che scardina ogni esperienza di tempo lineare, in cui chi cade risorge, e chi risorge ha già il destino segnato...

PIETER: IL LAVORO E' SEMPRE SULLA FIDUCIA, NESSUN DESTINO È SEGNATO...

... in un continuo superamento di sé, la cui temerarietà manifesta, per citare le riflessioni di Konrad Lorenz sull'aggressività, quello che potremmo definire un entusiasmo militante.<sup>3</sup>

### **Follia**

Nel secondo video della sua trilogia (*CORNELIUS*) l'artista, indossata la maschera e gli abiti (presunti) di Cornelius Escher, si introduce in una bara di legno bianco costruita in modo rudimentale, con assi di legno e luci al neon prelevati dal luogo (che scorgiamo appena, ma si tratta chiaramente della sala bianca di un museo<sup>4</sup>), e attraversa silenziosamente un'architettura lignea di ascendenza vagamente escheriana (la montagna di legno realizzata dall'artista austriaco Hans Schabus in occasione della Biennale di Venezia del 2005 (*Das letzte land – L'ultima terra*, 2005). Al termine di questo percorso senza uscita ci ritroviamo all'interno del cubo bianco del museo, in cui la bara si illumina di diversi colori, al suono di una musicchetta infantile. Un tragitto inutile, un "falso movimento", livido, quasi autistico nell'utilizzo dei suoi elementi. Itinerario circolare che è, né più né meno, la perlustrazione dello spazio verso cui la riflessione e l'azione dell'artista moderno si proiettano: il museo. Anche la costruzione di una bara – metafora diretta, facile (e altrettanto precaria e sommaria è la struttura della bara stessa) del concetto stesso di trasmissione e rigenerazione artistica nel passaggio e nella trasformazione da un personaggio / dimensione all'altro (come in un gioco illusionistico) – non conduce da nessun'altra parte. Ci ritroviamo al punto di partenza. Nella scena seguente, il corpo, l'azione sono del tutto assenti: un lungo, lentissimo zoom inquadra la maschera in lattice dipinto (essa stessa, ci accorgiamo finalmente, di fattura piuttosto

grossolana, mal dipinta, molto simile a una maschera carnevalesca prodotta in migliaia di esemplari) è 'deposta' su un tetto, mentre una pianta cresce, germoglia dalla cavità dell'orecchio. Quasi che essa fosse lì da tempo, come un nido di uccelli, un alveare di api. Quando lo zoom si allarga fino ad inquadrare un'intera porzione dell'edificio riconosciamo il museo MARTa di Herford o, se non riconosciamo che si tratta di questo museo, riconosciamo i segni, gli indizi che rendono riconoscibile al primo sguardo una delle più popolari archi-star contemporanee, Frank O. Gehry, le cui spettacolari soluzioni architettoniche, grazie a progetti come l'iper-popolare Guggenheim Museum di Bilbao, sono immediatamente associabili all'evoluzione non solo dell'architettura museale contemporanea, ma di quella che è diventata la 'personalità' del museo contemporaneo. Appena lo scenario risulta chiaro l'obiettivo torna a restringersi fino a inquadrare, in dettaglio, la maschera sulla superficie curva del tetto metallico, mentre un bagliore di luce acceca per un attimo la vista.

Rimanendo ai bordi del museo contemporaneo, collocandosi quasi in una posizione di estraneità rispetto ad esso, e giocando però nello stesso tempo quasi a nascondino con la propria presenza e il proprio coinvolgimento, con un atteggiamento consapevolmente ridicolo e poetico, Chiasera interpreta, usa il contenitore-museo con la stessa libertà con cui ha interpretato i contenuti-storia dell'arte. Come il gioco preferito, che ci giochi fino romperlo, come quando eravamo bambini, con un misto di aggressività e rispetto. Rimanendo sul filo di un'immagine misteriosa che racconta della perdita (del sé) della follia, senza cadervi, per poter continuare il gioco. La follia come inevitabile traguardo a cui questo percorso schizofrenico conduce, allusa attraverso una metafora del fallimento artistico, e della perdita del sé, che è anche – ulteriore duplicità – una metafora dell'eredità artistica che si trasmette ossessivamente, indossando una nuova maschera: morire come

Escher, e risorgere come Brueghel, proprio come Van Gogh era morto, e risorto come Escher.

### **Paolo's Brain (2006)**

Questo è il modo smodato in cui il museo ci riappare, destituito della sua autorità storica e investito di una sua autorità fantastica. Non ignara della sua possibile, 'potenziale' superficialità, anzi. La precarietà dell'identità e del destino dell'artista chiama in causa la precarietà dell'istituzione museale contemporanea nel farsi carico di rappresentarla e documentarla, rispettandone le sue pieghe ossessive di dubbio ed esaltazione. Nell'affrontare il formato della mostra Chiasera adotta lo stesso misto di diffidenza ed eccitazione. L'artista decide di mostrare in diretta il processo di lavorazione e l'elaborazione di questo suo mito privato che lo sta portando dall'Etna alla bassa padana, da Bologna alle fosse comuni di Genova, in un orizzonte limitato e provinciale in cui ricostruite, appaiono la Provenza di Van Gogh, le Fiandre di Brueghel, l'immaginario di Escher.

Un'installazione a tecnica mista incorpora, lungo l'arco della mostra, una videoproiezione (*The Trilogy: CORNELIUS*), una proiezione su monitor (in cui scorrono come un vecchio sipario TV le decine di acquerelli in cui risono fuse, alla rinfusa, le diverse fonti del progetto della trilogia a cui il progetto si è alimentato da un punto di vista iconografico), un grande murale (una linea gialla, lo stesso giallo della casa gialla di Van Gogh, che attraversa longitudinalmente tutto il *white cube* del museo), tre fotografie (delle tre maschere, ognuna collocata su uno sfondo narrativo adeguato, differente per cromie e *décor*), una piccola scultura appoggiata su un tavolo da lavoro del museo dipinto di viola smaltato, quasi una geometrica colata di sangue. Tra questi elementi l'artista ha infatti incluso una calotta cranica in gesso

dipinto su cui ha rappresentato la mappa del suo stesso cervello (*Paolo's Brain*, 2006): disegnate, dipinte... parole, idee, intuizioni/guida... tutte da verificare...

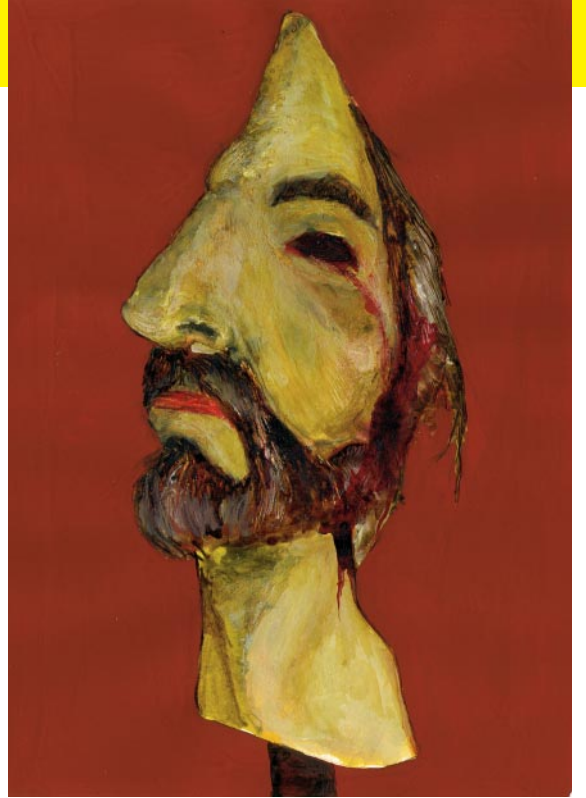
... per farsi guidare, forse, da una sorta di disorganica, eccessiva mappa interiore, una giocosa serie di regole autoprodotte e autogestite nello spirito di una avventurosa, disponibile leggerezza, la stessa rivendicata dagli eroi "rampanti", "dimezzati", "inesistenti" o dei romanzi di Italo Calvino. Forse per guardare dal di fuori le direzioni inestricabili lungo le quali questo percorso di ricerca e d'espressione si va giorno per giorno strutturando. O, forse...solo per guardare il cervello al lavoro sotto la maschera.

<sup>1</sup> Pier Paolo Pasolini è l'icona di un altro video recente dell'artista (*The Following Days*, 2005), in cui un ragazzo si introduce letteralmente nella sua testa e vi si addormenta, prima che essa vada in fiamme.

<sup>2</sup> Il richiamo alla "macchina celibe" di ascendenza duchampiana sembra condiviso, anche se con accezioni diverse, da alcuni artisti italiani emersi negli anni Novanta e le cui opere - provocando in modo agonistico e programmatico l'idea del fallimento - spesso assomigliano a macchine che girano letteralmente 'a vuoto'.

<sup>3</sup> Konrad Lorenz, *L'aggressività*, NET Nuove Edizioni, Tascabili, Il Saggiatore, Milano, 2005, p. 329.

<sup>4</sup> Il riconoscimento appariva più facile ai visitatori della mostra dell'artista presso la Galleria d'Arte Moderna di Bologna, in quanto il video era proiettato esattamente nella stessa sala dove era stato realizzato durante i lavori di riallestimento delle sale espositive in vista dell'imminente dismissione del museo.











### *Ann Demeester*

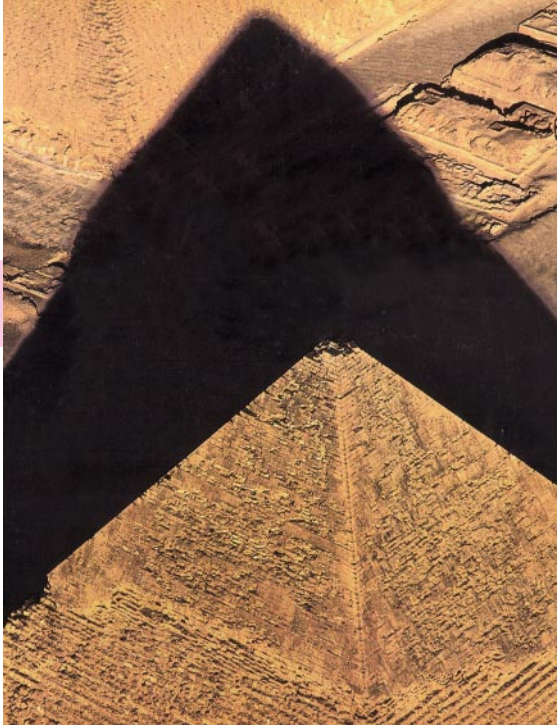
Il museo dovrebbe essere in grado di difendersi dall'amnesia culturale, infondendo nel presente le memorie del passato e le potenzialità del futuro. Se potesse essere personificato, il museo ideale dovrebbe essere un artista circense esperto ed abile, che riesce a destreggiarsi, come un giocoliere, con tre diverse categorie temporali. Un giocoliere di talento che mentre compie un'attività ludica trova, nel cercarlo, il perfetto equilibrio tra le tre palle con cui sta giocando, i cui nomi sono *passato*, *presente* e *futuro*.

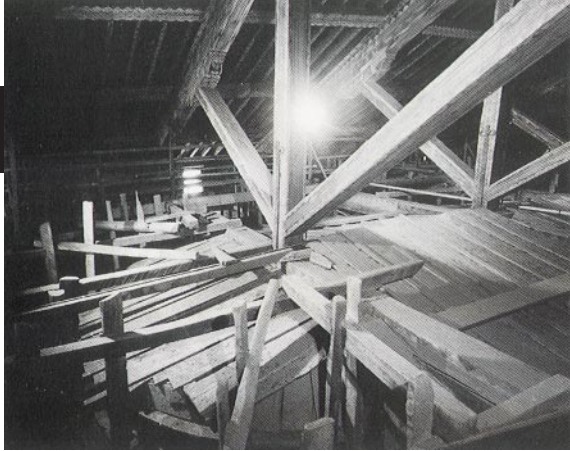


*Jan Hoet*

I musei incarnano un concetto in virtù del quale le *potenzialità creative locali* sono oggetto di uno scambio continuo con le *ambizioni universali*. Entrambi gli aspetti dovrebbero essere presi in considerazione al momento della scelta delle opzioni artistiche, nella migliore delle ipotesi simultaneamente compresenti, in un'area di conflitto. Per "potenzialità locali" non intendiamo solamente il contesto geografico, ma anche il contesto mentale e iconografico ed a volte persino gli elementi autobiografici. Al contrario, le "ambizioni universali" formulano una sorta di discorso omni-comprensivo e mostrano un approccio globale alla gestione del tempo. Da questo punto di vista si potrebbe sostenere che le funzioni di un museo non si distaccano in maniera sostanziale dal linguaggio e dai sentimenti di un artista.

















Adagio

*ff* *ppp*

9 *a tempo*

*pp*

19

*ppp*





VINCENT  
CORNELIUS  
PIETER

## Immagini

- p. 5 *Paolo's Brain*, 2006, gesso, ferro, pigmento, 17x19x15 cm.
- p. 20 *The Trilogy: VINCENT*, 2005. DVD, PAL, 16/9, colore, suono, 15' 15".
- p. 21 *The Trilogy Drawings*, 2006, tecnica mista su carta, 24x32 cm.
- p. 22 *Vincent*, 2006, legno, lattice, capelli, mattoni, pittura, olio, 120x45x45 cm.
- p. 23 *Cornelius*, 2006, legno, lattice, capelli, olio, 120x45x45 cm.
- p. 24 *The Trilogy: CORNELIUS*, 2006, DVD, PAL, 16/9, colore, suono, 04' 39".
- p. 25 *The Trilogy Drawings*, 2006, tecnica mista su carta, 24x32 cm.
- p. 26 *The Trilogy Drawings*, 2006, tecnica mista su carta, 24x32 cm.
- p. 27 *The Trilogy: PIETER*, 2006, DVD, PAL, 16/9, colore, suono, 08'40".
- p. 28 *Pieter*, 2006, legno, lattice, capelli, olio, tela, 120x45x45 cm.
- p. 31 *The Trilogy Drawings*, 2006, tecnica mista su carta, 24x32 cm.
- p. 32 *The Trilogy Drawings*, 2006, tecnica mista su carta, 24x32 cm.
- p. 33 A. Siliotti, *Dimore Eterne*, Edizioni White Star, Vercelli, immagine della piramide di Chefred, Piana di Giza. Crediti fotografici: Marcello Bertinetti.
- p. 34 (alto) S. Sieni, *I segreti di Firenze*, Le Lettere, Firenze immagine della soffitta della navata di San Marco, Firenze. Crediti fotografici: Studio Associato Press Photo, Firenze.
- p. 34 (basso) *The Trilogy: CORNELIUS*, 2006, DVD, PAL, 16/9, colore, suono, 04' 39".
- p. 35 *Senza titolo*, 2002, stampa lambda.
- p. 36 *The Trilogy: VINCENT*, 2005. DVD, PAL, 16/9, colore, suono, 15' 15".
- p. 37 *The Trilogy: VINCENT*, lavorazione.
- p. 38 *The Trilogy: CORNELIUS*, lavorazione.
- p. 39 *The Trilogy Drawings*, 2006, tecnica mista su carta, 24x32 cm.
- p. 40 *Studio per The Trilogy*, 2006, olio su tela, legno, ferro, smalto, 160x250x40 cm.
- p. 41 *The Trilogy: PIETER*, 2006, DVD, PAL, 16/9, colore, suono, 08'40".
- pp. 42-43 "chart" (immagini varie).
- p. 44-45 "fischio", da Wolfgang Amadeus Mozart, *Requiem k626*.
- p. 46 *Senza titolo*, 2006, foto: Ela Bialkowska.
- Tutte le immagini Courtesy l'artista

***STORIA***  
***POTERE***  
***GRUPPO***  
***FOLLIA***