

21 maggio

1 luglio 2022

47 rue de Montmorency - 75003 Parigi

Orari d'apertura: martedì - sabato, dalle 11 alle 19

Nope! è una negazione, informale, simpatica, ma può anche essere definito un NO empatico. Da questa demistificazione, o paradosso, nasce la prima mostra personale in Francia di Davide Sgamaro che percorre temi esistenziali tramite l'uso dell'ironia e di simboli ludici. Sono vari i protagonisti di *Nope!*: tutti portatori delle proprie storie, unite da un narrazione che si dispiega passo dopo passo, capace di attivare un processo di immedesimazione nel visitatore. Composta di quattro tappe, questa conversazione ripercorre di opera in opera, *Nope!*, tracciandone la genesi e svelandone le intenzioni più profonde che danno voce ad una versione della condizione del presente, tradotta dall'artista in poetica della precarietà.

Ilaria Gianni: La vertigine è una sensazione di disorientamento nello spazio, una percezione di instabilità. Una sorta di irruzione in un senso di equilibrio, inteso come stato di quiete o di indifferenza, che ci costringe a prendere coscienza del nostro corpo nello spazio. Improvvisa e spesso non controllabile, la vertigine può essere anche provocata: una sollecitazione fisica a cui si va incontro salendo su una giostra. È un'uscita momentanea dalla realtà circostante per farvi poi ritorno, dice il sociologo Roger Caillois nell'opera "I giochi e gli uomini". Un percorso circolare, magico che estranea per un momento dal movimento consueto e crea un vissuto emotivo intenso.

In mostra hai inserito due versioni di Calcinculo, un'opera che riecheggia le "seggiole volanti" dei luna park itineranti, costituite da una colonna rotante motorizzata alla quale sono appesi seggiolini tramite lunghe catene. Il gioco consiste (almeno in Italia) nell'afferrare al volo un trofeo solitamente costituito dalla coda di un pupazzo. Calcinculo è un passo a due condotto dalla forza centrifuga di una macchina, imprevedibile e ed espressione simbolica di una precarietà. Che cosa racconta e rappresenta questo elemento di vertigine ludica?

*Davide Sgamaro: Calcinculo è una serie di sculture che oltre ad avere un chiaro riferimento ludico, che hai giustamente citato, ha a che fare con una collaborazione tra individui attraverso un gesto che solitamente viene inteso come azione negativa. Mi diverte il fatto che con un calcio nel culo si possa raggiungere il premio. Questo fatto innesca un finale totalmente contrario a uno dei significati che solitamente viene attribuito a questa azione. Oltretutto amo il fatto che nel tempo si sia studiata e affinata una tecnica tale. Mi affascina tutto ciò che è improvvisato, rivisitato, reinventato e che non ci si aspetta possa funzionare, diventando poi un'effettiva soluzione. In fin dei conti questo è il motivo per cui la giostra denominata banalmente *Catenelle* ha poi preso il nome di *Calcinculo*.*

*Per ora la serie conta quattro sculture, in mostra ne sono esposte due, che sospese lavorano su un sistema di carrucole, rendendole potenzialmente utilizzabili. Le sculture non sono altro che fedeli riproduzioni delle code utilizzate dai giostrai con gli oggetti da raggiungere. La composizione di questi oggetti è spesso frutto di un mio incontro con svariati materiali: palloncini, orsetti di peluche, boe, cerchi forati, code finte di animali, plug-in anali ecc.. Oggetti, anch'essi derivanti da un immaginario ludico, vissuti e rivisitati, magari anche inconsapevolmente, che si portano dietro dei significati ben precisi. Un altro elemento importante lo aggiunge il fruitore del lavoro, che, attratto da questo oggetto sospeso prende immediatamente posto sulla giostra ed attende un calcio in culo per raggiungere il premio. In *Nope!* queste sculture oscilleranno spinte dalla forza dell'aria dell'installazione *Padre, perdonali perché non sanno quello che fanno* entrando in un dialogo diretto.*

Ilaria Gianni: Leggiamo qui il calcio in culo, come spintarella da parte di qualcuno/a, nella sua accezione positiva, intesa come possibilità di accesso ad un'opportunità e non causa o conseguenza di un rapporto altalenante tra successo e fallimento. In questo caso l'entità che da l'aiutino è un Tube Guy, protagonista di Padre, perdonali perché non sanno quello che fanno. I Tube Guys (detti anche Skydancers) sono spesso avvistabili agli angoli delle strade, nei parcheggi delle auto usate, davanti ai centri commerciali. Anche loro

GALERIE ALBERTA PANE

danzano alimentati da un meccanismo. Instancabilmente si agitano, crollano e si rialzano, con uno sorriso ingenuo perennemente stampato sui loro semplici volti. Un prodotto pubblicitario onnipresente che riesce a essere ipnotico, esilarante ed esistenzialmente desolante allo stesso tempo. Sono ballerini solitari che qui si incastrano nello spazio espositivo, entrano in collisione con il soffitto e le pareti, pian piano autodistruggendosi. La loro voce il lamento cupo e costante dei motori d'aria. Anche loro in balia di qualcosa incontrollabile, anche loro precari nella loro esistenza; dove la società li usa e l'ambiente li logora e non li tutela. Chi sono questi personaggi e cosa ci stanno dicendo? Sono loro a dover essere perdonati o sono loro che chiedono di perdonare?

Davide Sgambaro: L'immagine dell'oggetto come ballerino solitario è perfetta. E' una sorta di autoritratto, un individuo in balia del fato, che si muove in base alle opportunità e agli imprevisti che l'esistenza offre. Qui si torna a riflettere sull'ambivalenza del calcio in culo in entrambe le sue letture, positiva o negativa che sia. L'imprevedibilità e la continua pressione reputazionale che porta pian piano ad una lenta autodistruzione incontrollabile. Potremmo parlare anche di *burn-out*, per esempio, o di ansia da prestazione. Al contempo *Padre, perdonali perché non sanno quello che fanno* vuole essere anche una specie di augurio per chi ha il coraggio di affrontare queste situazioni in maniera umile e professionale. Il pupazzo infatti sorride, è una lenta danza che porta inevitabilmente all'usura, ma che mai abbandona quella speranza, sperando che ritroviamo nella sua espressione forse, sì, un po' ingenua. La serie *Padre, perdonali perché non sanno quello che fanno* è datata 2016. Ricordo di aver scelto questo titolo, citazione del vangelo di Luca, come provocazione verso un pensiero provinciale: chiedevo perdono (ironicamente) per aver deciso di fare questo lavoro nonostante le pesanti critiche dell'ambiente che mi circondava. Ero io, consapevole delle mie scelte che, nonostante fossi incastrato nei sensi di colpa inconsci creati da aspettative differenti da parte di terze persone, ero felice. Una sorta di dispetto implicito. Mi è sempre interessata la dinamica dello scherzo e dell'inganno. L'inganno lo troviamo anche nell'immaginario del luna park dove il primo premio non è mai raggiungibile anche se noi crediamo lo sia. Lo scherzo invece molto spesso lo utilizzo come espediente tecnico. Lo scherzo, il dispetto è una cosa seria, una forma primitiva di resistenza. Come nel lavoro *So-so* dove, oltre a riprendere la faccina dello *skydancer* in un mood differente, lavoro sulla gommapiuma con una tecnica presa in prestito da quei piccoli atti vandalici adolescenziali. Il disegno sulla gommapiuma non è altro che la bruciatura di una sigaretta: un gesto complesso ma riconoscibile e condivisibile, la traccia di un viaggio su un mezzo pubblico, nel quale i dispiaceri e l'umore malinconico muovono l'impulsività che brucia il sedile di fronte a noi.

Ilaria Gianni: *Padre, perdonali perché non sanno quello che fanno* mostra di un sorriso, tenuto stoicamente sul volto nonostante le imprevedibili bufere, mentre nella stessa stanza, vi è un'altra presenza che mostra il suo disappunto. *So-so*, che hai appena nominato, non è propriamente felice. Attratto inizialmente dalla danza di *Padre, perdonali perché non sanno quello che fanno*, solo all'uscita il pubblico si accorge di *So-so*. È così una faccia triste a congedare il visitatore. Magari qualcuno che non si è divertito nel tendone del circo: in fondo dietro l'apparenza gioiosa si nasconde sempre un sottile pericolo, un veleno, una malinconia. Se rimembriamo bene, la vita precaria dei clown è stata spesso oggetto di rappresentazione artistica (da Tiepolo a Cindy Sherman, da Goya a Picasso, per citarne alcuni). *So-so* appare un ironico e crudele tiro al bersaglio che colpisce la dimensione del divertimento. E ciò che è sorprendente è che ci si accorge di tutto questo groviglio di emozioni attraverso un semplice segno – e gesto – impresso su un pezzo di gommapiuma. Secondo la leggenda contemporanea, l'icona dello smiley nasce nel 1963 a Worcester, nel Massachusetts, dalla penna del designer Harvey Ball, chiamato dalla State Mutual Life Assurance Company per creare un simbolo che migliorasse il morale dei dipendenti. Il sorriso che provoca un sorriso. Ci sono molteplici studi che provano come il cervello sia in grado di interpretare il sarcasmo delle emoji nello stesso modo in cui interpreta quello veicolato verbalmente, aggiornando il suo modo di reagire al potere evocativo delle informazioni visive. Il ruolo centrale delle immagini (a cui la scrittura è oggi subordinata) e il bisogno di immediatezza, di essere espressivi nel modo più veloce possibile viene qui completamente centrato. *So-So* offre un'incursione nell'iconografia del presente, mostrando come parte della tua ricerca sia indirizzata al linguaggio, ai simboli e l'estetica del contemporaneo. Quale potenziale narrativo ha il lessico che quotidianamente ci accompagna e come vuoi restituire l'iconologia del presente?

Davide Sgambaro: Esatto, ogni rappresentazione che raffiguri o che pensi al clown ha sempre una doppia faccia e in ogni caso il clown ci esce sempre un po' abbattuto. Credo sia più che altro colpa della responsabilità della quale si prende carico, ovvero provocare la risata venendo deriso, innescare questo sadismo accettando di far da spugna, assorbendo perversioni inconsce. D'altronde è una professione tutt'altro che semplice. Probabilmente molti artisti si sono rivisti in queste figure perché, quando si attua la fruizione di un'opera l'artista si ritrova nudo e inerme di fronte al giudizio altrui. Oltretutto, il ruolo dell'artista nel tempo ha subito delle gravi svalutazioni dovute a diversi fattori, in primo luogo la mancanza di attenzione, di cura e curiosità. Una piaga che non sembra volersi arginare. Non vorrei citare la politica recente, ma l'immaginario popolare giudica l'artista come una fucina di tecnica e divertimento. Io credo non ci sia cosa più errata. Unire la cultura al divertimento e all'artigianato significa privarla di responsabilità futura e di coscienza storica. Per questo motivo So-so non se la passa benissimo e viene impresso sulla gommapiuma, un materiale ormai desueto, utilizzato fino a pochi anni fa per imbottire i cuscini. La lastra di gommapiuma riporta i nostri sensi all'idea comodità, ma anche ad un giaciglio di fortuna, rievocato da un materiale povero, ma paradossalmente anche molto costoso proprio perché in disuso. So-so, come dici, è un mood generazionale, la scelta dello smile è finalizzata a contestualizzare il mood espresso in un preciso tempo e il materiale in un preciso immaginario. Ecco quindi che l'imbottitura, che rimanda all'oggetto dedicato al riposo, è scalfita da una bruciatura. La sensazione che esprime è quella di un continuo reinventarsi, a causa di un continuo sfratto, un continuo trasloco: tutte situazioni imposte e non scelte. So-so è un simbolo di resistenza di classe generazionale, riguardante le nostre generazioni e quello che hanno subito negli scorsi anni. Punta il dito contro chi ci ritiene incapaci quando è la cecità altrui che non accenna a regredire. "Salut à toi, salut aux aveugles que nous devenons" così Jean-Luc Nancy dava l'ultimo saluto a Derrida sul giornale Libération l'11 ottobre 2004 e ciechi lo siamo diventati, o meglio incapaci di riconoscere e ricercare. Molte filosofe e filosofi hanno teorizzato la scomparsa della figura dell'intellettuale, ridicolizzato dalla politica e dall'opinione pubblica. Se ne parla da fine anni '60, direi che ci hanno visto lungo.

Ilaria Gianni: Anche "I Musicanti di Brema", l'asino, il cane, il gatto e il gallo, protagonisti della fiaba dei Fratelli Grimm e trasposti, nella tua omonima opera, nel loro rispettivo vocabolario di emoticons, non se la passavano benissimo. Trattati male dai loro padroni, consci del fatto che una volta invecchiati sarebbero stati messi da parte, decidono di fuggire dalle loro fattorie per vivere indipendentemente e diventare musicanti nella banda della città di Brema. Anche quest'opera sembra utilizzare un espediente simbolico per parlare di ciò che succede nel mondo reale, o – più direttamente – nel sistema dell'arte. Appena si esce dalla bolla anagrafica del "giovane artista", il sistema sembra meno interessato a sostenere la ricerca solida dell'artista mid-career, e volge il suo sguardo (famelico e strategico) alla ricerca del nuovo: così ciclicamente. È giusto quindi cercare delle vie di uscita e delle modalità collettive per trovare un terreno da vivere (la casa di cui prendono possesso gli animali de "I Musicanti di Brema") e condividere. I Musicanti di Brema, astratti nelle loro icone (proprio come sono generici e astratti i personaggi delle fiabe), viaggiano fieri verso un nuovo territorio, verso una nuova pagina da scrivere. Ovviamente questa è la mia interpretazione, assolutamente personale e confutabile. La dimensione allegorica, fiabesca, immaginaria porta con sé, poi anche un risvolto etico-realistico e la favola è sempre stata portatrice di contenuti al di là del ludico, descrivendo sentimenti essenziali universali. Nope! ci parla di Essenza e Apparenza, già di per sé una coppia significativa per l'esistenza umana. Oltre a chiederti chi sono i tuoi Musicanti di Brema, mi chiedevo quale significato artistico abbia per te la duplicità nel linguaggio, che ripercorre tutto il tuo lavoro.

Davide Sgambaro: *I Musicanti di Brema* è un lavoro che ho trovato perfetto come espediente narrativo per riassumere un po' tutta la mostra. Come dicevi la natura della fiaba è già doppia narrazione, ogni fiaba infatti ha una sua morale nonostante l'ambiente narrativo sia quasi caricaturale. Questo collage digitale ha a sua volta una doppia linea di lettura: l'immediato riferimento visivo alla messaggistica istantanea da un lato, e il richiamo all'infanzia dall'altro. All'interno di questa opera c'è un discorso identitario tra individuo e macchina, di come la presunta convenienza della vita quotidiana automatizzata è invece minata dalla nostra mancanza di controllo e dalla passività a cui la tecnologia a volte ci costringe, la medesima dinamica del già citato smile. Ho trattato gli emoticon come veri e propri disegni spogliandoli della loro funzione di risposta rapida e

GALERIE ALBERTA PANE

impersonale, così ho scomodato i fratelli Grimm rievocando la fiaba con tutti i suoi significati. Gli animali siamo noi, è il desiderio che finisca questa inutile concorrenza dilagante e che inizi una collaborazione costruttiva. Un auspicio per tempi migliori, come suggerivi. Utilizzo quindi la duplicità nel linguaggio per creare un paradosso narrativo. È una tecnica utilizzata soprattutto dai comici per provocare la risata. Essenza e Apparenza è infatti il metodo che utilizzo per osservare, percepire, immagazzinare e rielaborare. Potrebbe sembrare inizialmente una lettura semplice, ma in realtà si svela come cruda e cinica. Nel mezzo si percepisce sempre la possibilità di una via di fuga. In poche parole, la duplicità linguistica è la mia tecnica, un approccio che mi permette di lavorare oltre agli schemi estetici e di media; tutto ciò arriva solo alla fine, quando tutto inizia a combaciare e si delineano le soluzioni oggettuali. Questa metodologia mi permette di riordinare i pensieri e di non perdermi nell'entropia visiva.

Parigi, Milano, Bologna, Roma,
Maggio 2022

* Ilaria Gianni è curatrice indipendente, critica d'arte e docente. È cofondatrice di IUNO, un centro di ricerca sull'arte contemporanea e del Magic Lantern Film Festival, rassegna dedicata ai legami e alle dinamiche che si instaurano tra arti visive e cinema. Ha curato mostre e progetti di ricerca indipendenti in musei, istituzioni, project space e gallerie tra i quali: Palazzo delle Esposizioni, Roma; MACRO, Roma; MAXXI, Roma; Galleria Nazionale, Roma; Matadero, Madrid; MOA, Seoul; Loop, Seoul; Museo d'arte contemporanea Villa Croce, Genova; John Hansard Gallery, Southampton.

Dal 2016 al 2020 è stata guest curator presso l'American Academy in Rome. Tra il 2009 e il 2016 è stata co-direttrice e curatrice della Nomad Foundation, dove è stata responsabile della programmazione artistica. Ha collaborato con fiere di arte contemporanea, tra le quali ARCOMadrid, per la quale ha curato la sezione "Opening" (2018 e 2019), Artissima, per la quale ha curato la sezione Present Future (2019-2021), e tra il 2015 e il 2017 ha co-fondato e curato la fiera d'arte indipendente Granpalazzo. È docente a contratto presso la John Cabot University, il Master of Art della Luiss Business School, IED (Roma), RUFA (Roma) e Naba (Milano). Ha contribuito con testi a numerosi cataloghi e riviste d'arte quali: Flash Art, artforum.com, Domus, Mousse, NERO, Cura, Arte e Critica. Nell'ambito della Quadriennale d'arte 2020, ha curato il progetto AccadeMibact: Domani Qui Oggi. È co-curatrice di Radio GAMEC 30 per l'anno 2022.