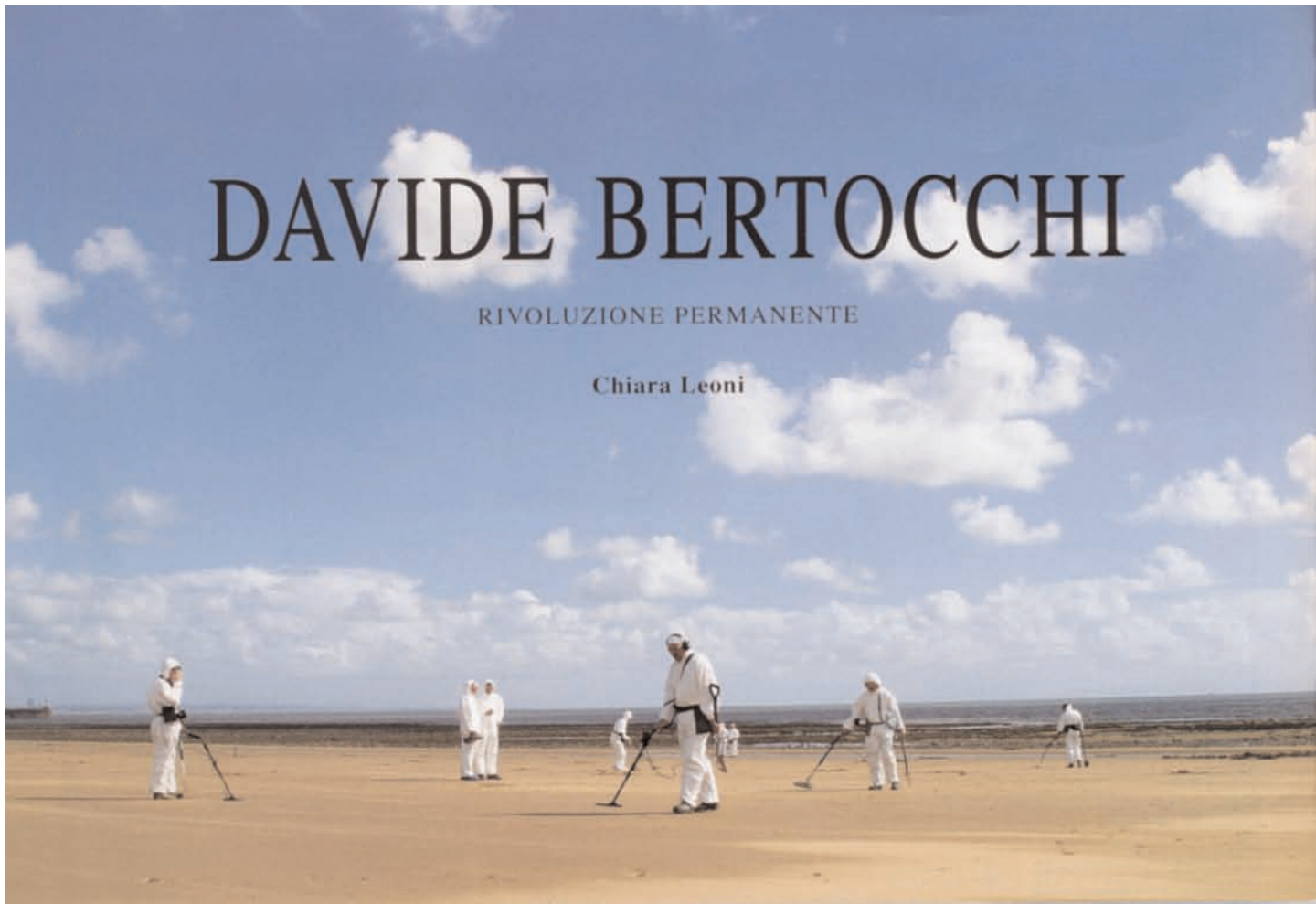


DAVIDE BERTOCCHI

RIVOLUZIONE PERMANENTE

Chiara Leoni





CHIARA LEONI: *Limo, uno dei tuoi lavori più recenti è un progetto in animazione digitale per l'ipotetica realizzazione di una limousine curva che abbia l'esatto raggio del Guggenheim di New York. L'unico percorso che il veicolo compie nel video è quello trionfale lungo la rampa del museo.*

Davide Bertocchi: *Limo è il capostipite di una serie di interventi utopici pensati per musei utopici, come il Guggenheim di New York e Bilbao, o ancora il museo di Niteroi in Brasile, di Oscar Niemeyer, che ha l'aspetto di un'astronave. Si tratta di "architetture-star"; il museo è, in questo caso, il vero protagonista. Il problema che mi sono posto era quello di un intervento su strutture pesantemente connotate.*

CL: *La limousine è anche il veicolo preferito delle pop-star, presuppone un arrivo in grande stile, infatti hai scandito l'incedere attraverso il Guggenheim dell'auto con un massiccio jingle hip-hop. Ma qui non si arriva da nessuna parte, mi sembra si possa leggere una circolarità autoreferenziale, da macinatrice di cioccolata.*

DB: *Esattamente... forse in una versione "macina-artisti" (ride). In realtà è proprio attraverso questa continua autoreferenzialità e ripetizione che si ottiene una specie di sospensione, una riflessione distaccata.*

CL: *Ancora sul movimento circolare hai girato Spirale (2002), il loop video di uno skater che scivola speditamente lungo le pareti curve di un parcheggio sotterraneo. Si tratta ancora di un movimento improduttivo, come quello delle tavole da skate modificate, presentate al Laboratorio Teseco nel 2000. Tuttavia, sono attrezzi che invitano all'uso, implicano una sfida emozionante.*

DB: *In effetti funzionano un po' come delle trappole, attraggono per il loro aspetto ludico. In realtà pongono in una condizione paradossale, di grande frustrazione, soprattutto perché limitano la dimensione sociale dell'esistenza: gli skateboard avevano una curvatura molto accentuata e quindi creavano un cerchio molto ristretto, claustrofobico.*

CL: *Per Tandem D 10 (2001) hai modificato ad arco alcuni monopattini fondendoli a creare un tandem: ancora un invito a saltare su e orbitare tutti insieme attorno al nulla?*

DB: *Sì, volevo vedere se questa condizione de-*

lirante funzionava anche su una struttura "micro-sociale" come il tandem. Il movimento circolare è un movimento che trovo più naturale di quello rettilineo, basti pensare alla scrittura delle informazioni sui vari supporti — cd, vinili, dvd — e anche i movimenti cosmici. Il mondo è condizionato dall'idea "economica" o meglio "ergonomica" del moto rettilineo che è soltanto illusoria. In realtà siamo in preda al caos, come tutto quanto l'universo.

CL: *Skateboard, monopattini e, più di recente, il monociclo che tenti di padroneggiare nel video Nice-Time-Lab — girato durante la residenza al Centro per l'Arte Contemporanea Villa Arson di Nizza — sono in realtà meta-veicoli, ammiccano alla straordinaria elasticità fisica dell'adolescenza. C'è qualcosa di generazionale e affettivo nei veicoli morfizzati nel tuo lavoro?*

DB: *Ad essere sincero non sono mai stato veramente uno skater! Con il monociclo di Nice-Time-Lab è evidente la mia incapacità di cavarmela in modo atletico: dopo molti tentativi, è l'attrezzo stesso che cede. Il video ha anche altre implicazioni: ripropone "scientificamente", in laboratorio, e nel contesto del mio programma di artista in residenza, quel tipo di assurde attività vacanziera adatte ad ammazzaire il tempo. Nizza è una città di turisti e pensionati, con una concezione temporale completamente alterata, per questo sorge una dimensione metafisica e ti rendi conto di essere invitato a lavorare in un ambiente in vitro, irreale.*

CL: *All'ultima Biennale di Istanbul, Yutaka Sone ha presentato dei veicoli di fuga realizzati dai suoi studenti della UCLA — skateboard, tavole da surf e snowboard artigianali — che sono stati tutti utilizzati in un solo giorno, per lo shooting di un video. C'è un senso d'ingordigia e malinconia nella dispersione improduttiva ed euforica dell'energia e nella fuga dall'imperativo di "tagliare il traguardo" che la vita reale richiede.*

DB: *Sì, alla fine diventa un esercizio grottesco... non so se hai mai visto Jackass su Mtv: un programma basato sulla sfida a compiere azioni sempre più improbabili, da "parodia stunt", completamente inutili e demenziali, al confine tra la realtà e immaginazione. Le immagini sono sempre precedute dall'avvertimento: "Non provateci a casa!" che, oltre a scongiurare imitazioni letali, sottolinea la distanza dalla quotidianità di quello che viene mostrato.*

Limo, 2001/02. 3d animation loop.

Pagina a fianco: Are You Ready? (once upon a time in the west), 2002. Video DV (filmato da Johnathan Brooks). Foto Ken Dickinson.

CL: *Credo che Jackass sia composto da uno strepitoso collettivo di performer, un incontro delirante fra Chris Burden e Paul McCarthy. Restando in tema MTV... la musica e il suono rivestono un'enorme importanza nel tuo lavoro.*

DB: *La musica è una specie di grande mitologia sonora, sia universale che personale, per questo m'interessa. Il suono invece è un elemento estetico e invasivo. Da un'immagine puoi sempre ripararti, il suono è ovunque, ha una "fisicità" ubiqua.*

CL: *Quanto stai dicendo riguarda un tuo lavoro, di qualche anno fa, in cui degli speakers emettevano un suono che continuava a ronzare nella testa degli spettatori, anche dopo aver lasciato la mostra.*

DB: *Sì, The Sound of Science produceva frequenze intorno ai 12.000 Hertz, quasi impercettibili, e creava una sorta di memoria indotta, molto simile al rumore che rimane nella testa dopo un concerto rock o una serata in discoteca. Da un certo punto di vista questa persistenza è inquietante, perché rende tangibili i sintomi di una patologia reale, l'acufenia. Allo stesso tempo il suono si materializza e diventa un'esperienza fisica per cui se ne percepisce una presenza costante, al limite del corporeo.*

CL: *Questo potere violentemente fisico del suono mi ricorda una frase di Jack Brewer sulle note di copertina di Experimental Jet Set dei Sonic Youth: "Once the music leaves your head, it's already compromised". La musica è realmente in grado di agire profondamente sulla mente?*

DB: *Ogni esperienza è legata a un sottofondo musicale... voglio dire che ogni esperienza esistenziale mi ricorda una musica particolare e viceversa. Negli anni Ottanta e Novanta, il mondo giovanile era immerso nella musica, stregato dai suoi personaggi mitici, da un certo "sound". Era un modo per entrare e uscire dalla realtà, adesso tutto è più "televisivo" o "in rete".*

CL: *La tua ricerca si basa su alcune tematiche interrelate: il movimento di rivoluzione modellato su quello planetario che implica una ciclicità naturale e un eterno ritorno, proprio*



In alto: Nice-Time-Lab, 2002. Immagini da video DV (filmato da Cecilia Tripp). Al centro, da sinistra: Spaziorama, 1998. Installazione; Endless, 2002. Stampa lambda su alluminio, 60 x 60 cm; Tandem D10, 2001. 5 monopattini modificati. In basso, da sinistra: Spazio, 1999-. Installazione, inkjet su carta; Spirale, 2001. Video loop; Galaxy, 2000. Skateboards modificati, particolare d'installazione.

come nei campionamenti musicali o nei video loop. Poi c'è l'aspetto pseudo-scientifico di molte opere che si collega all'interesse per la fantascienza.

DB: Cerco di appropriarmi dell'aspetto visivo dei metodi di presentazione scientifica. Un'estetica tecnologica induce la convinzione dell'attendibilità nell'osservatore. Quello che m'interessa è destabilizzare le certezze, al contrario della scienza che tende a rassicurare e a spiegare ogni cosa razionalmente. Per sovvertire un sistema, è necessario parlare lo stesso linguaggio: per esempio, a Lüneburg, durante l'Esposizione Universale del 2000, ho progettato un intervento all'interno di un container, trasformandolo in un finto laboratorio spaziale. Gli elementi tecnologici erano molto lo-tech: tutti i ricercatori erano curatori e amici travestiti da scienziati, le immagini dallo spazio tutte fittizie. Ciononostante, il risultato è stato sorprendentemente realistico, tanto che i visitatori erano convinti di assistere in diretta ad un evento d'esplorazione spaziale. In altri lavori ho realizzato una ricerca in cui non in-

terviene l'esperienza empirica, ma l'aspetto intuitivo, senza possibilità di dimostrazione. Con *Spazio* — un progetto che ho iniziato nel 1999 — opero una ricerca metafisica e personale, al limite fra la nostra reale conoscenza dell'universo e ciò che è semplicemente immaginabile. I pianeti e le galassie che invento potrebbero, in realtà, esistere: li disegno al computer, uno per uno, come esercizio quotidiano, utilizzando le medesime tecniche di rendering di tanti programmi e riviste divulgative. Ho inventato quasi duemila corpi celesti... in un certo senso è fantascienza, ma mi piace comunque pensarmi come un ricercatore, i cui lavori sono "esperimenti".

CL: *Fantascienza e pseudo-scienza informano anche il recentissimo Are You Ready?, il video che hai girato su un'enorme spiaggia della costa gallese, coinvolgendo nella veste di ricercatori i membri di un "Metal Detector Club".*

DB: Ho ricombinato elementi che ho trovato in situ quasi casualmente. Il primo elemento che mi ha colpito è stata la spiaggia di Swansea, la sua dimensione enorme, quasi metafisica. Poi ho scoperto che, proprio da quella costa, Marconi aveva inviato il primo messaggio radio della storia, nel 1897. Il messaggio era: "Are you ready?". Ho convertito quella domanda in lettere di metallo, nascoste sotto la spiaggia. Ai membri del locale Metal Detector Club ho chiesto di cercare le lettere indossando una tuta

da laboratorio che li rendesse metafore del ricercatore. Ho distribuito sulla spiaggia dei cactus gonfiabili e inserito la colonna sonora di "C'era una volta il west" di Morricone, rendendo esplicita l'idea di frontiera e di conquista. Del resto è proprio tra le miniere di carbone del Galles che è iniziata la rivoluzione industriale, fondamento della moderna società occidentale. Allo stesso tempo la scoperta di Marconi determina simbolicamente anche l'inizio del declino dell'era industriale, inaugurando un mondo basato sulla circolazione delle informazioni e sul turismo. In sostanza Marconi ha contribuito alla nostra "smaterializzazione". ■

Chiara Leoni è redattrice di Flash Art.

Davide Bertocchi è nato a Modena nel 1969. Vive e lavora a Parigi e Milano.

Principali mostre personali: 2003: Istituto Italiano di Cultura, Los Angeles; 2002: Musei Civici, Modena; 2001: Gian Carla Zanutti, Milano; 2000: Esposizione Universale, Lüneburg (D); Publico, Parigi; Gian Carla Zanutti, Milano; Espace BuBle, Nantes.

Principali mostre collettive: 2003: *Melting Pop*, Palazzo delle Papesse, Siena; *Special Dédicace*, Musée départemental, Rochechouart; 2002: *One Planet Under A Groove*, The Bronx Museum, New York/Walker Art Center, Minneapolis; *Nuovo Spazio Italiano*, MART, Trento; *Mass Appeal*, 101, Ottawa/Montreal; *Assab One*, GEA, Milano; *VideoRom 2.0*, Gian Carla Zanutti, Milano; *Viasatellite*, Mercati Traianei, Roma; 2001: *Italian Studio Program PSI*, Palazzo delle Esposizioni, Roma; *Short Stories*, Fabbrica Del Vapore, Milano; *8 Artisti, 8 Critici, 8 Stanze*, Villa Delle Rose, Bologna; 2000: *Insensatezza*, Fondazione Teseco, Pisa; *One Night Stand*, Gasser & Grunert, New York; *Trends Milano*, Salara, Bologna; 1999: *Aim Without a Cause*, W139, Amsterdam; S.M.A.K. Gent; 1998: Fuori Uso 98, Pescara.