

Glaser/Kunz: Homeless

a cura di Chiara Canali

1 giugno – 30 settembre 2011
dal martedì alla domenica dalle 10.00 alle 18.00

Palazzo Malipiero, Salizzada Malipiero, San Marco 3198, I-Venezia
Fermate traghetto: Linea 2 - S. Samuele - Palazzo Grassi



Glaser/Kunz A VENEZIA

A due anni dalla presentazione di *Voices III Play Calling* a Palazzo Malipiero, in occasione della 53° Biennale di Venezia, i due artisti svizzeri Glaser / Kunz sbarcano di nuovo a Venezia con l'installazione *Homeless* ospitata sempre all'interno dei prestigiosi spazi di Palazzo Malipiero, quest'anno sede dei Padiglioni di Cipro, Iran, Montenegro, Asia Centrale ed Estonia

Glaser/Kunz: HOMELESS

Nel corso degli anni, gli artisti svizzeri Daniel Glaser e Magdalena Kunz hanno sviluppato una complessa architettura concettuale e performativa volta a sfruttare le potenzialità delle nuove tecnologie per coniugare al contempo la forma tridimensionale della scultura e la proiezione dinamica del video. I due artisti hanno ideato delle sagome parlanti, da loro soprannominate *Talking Heads* o "sculture cinematografiche" che prendono vita per mezzo di video-proiezioni completamente fuse e amalgamate ai calchi tridimensionali delle teste, generando uno sconcertante effetto di vita reale.

Nell'ultimo lavoro, *Obsidian, Gordon & Austin*, i personaggi convivono accovacciati a terra su scatole di cartone o mimetizzati nei sacchi a pelo, interrogandosi incessantemente sul senso della vita e della morte e sulle implicazioni filosofiche e spirituali connesse alla propria visione o concezione del mondo. Nella dialettica messa in atto dai personaggi si alternano sogni e visioni, speranze e paure, desideri e rimpianti, illusioni e allucinazioni, sentimenti universali che accomunano non solo i "senzatetto" ma anche ciascuno di noi quando si trova a dover affrontare le preoccupazioni e le ansie della vita quotidiana, sempre più dominata dall'insicurezza e dalla precarietà esistenziale. La condizione dell' "homeless" può essere intesa in senso figurato come una metafora della vita stessa, alla ricerca continua di autodeterminazione e di significato, mentre l' "house" che li ospita diventa il non-luogo della surmodernità in cui si incontrano quasi per caso vite ed esistenze diverse per vedute e opinioni

La rappresentazione polisensoriale, cinestetica e senso-motoria di "House of Homeless", non lasciando visibile la tecnologia che la anima, restituisce una forte parvenza di realtà virtuale, innescando l'empatia e il coinvolgimento dello spettatore. I personaggi sono infatti accattivanti, ci fissano negli occhi e ci trascinano nelle loro discussioni, facendoci immaginare di essere di fronte a organismi viventi. La dimensione della mimesi virtuale, acquisita con una tecnologia così eterea e immateriale come quella della video-proiezione, è in realtà fortemente connessa alla sfera psicosensoriale in quanto si basa sul concetto di corporeità scultorea e performativa: è il corpo il movente di quest'arte interattiva e dei suoi artefatti tecnologici, benché ridotto a modello simbolico, a corpo virtuale.

Chiara Canali



Glaser/Kunz: SCULTURE CINEMATOGRAFICHE

Chiara Canali: Uno degli aspetti più interessanti del vostro lavoro è che queste figure, abbigliate con capi quotidiani e accessori materiali, inizialmente sembrano persone vive, autentiche, che recitano in una performance reale.

Glaser/Kunz: Le nostre "sculture cinematografiche" potrebbero anche essere definite "performance scultoree", perché la parte performativa è fondamentale in questo lavoro. Negli anni '60 e '70 sono state ideate e realizzate tante performance nelle gallerie, ma oggi rimane solo la loro documentazione fotografica o filmica, mentre la performance vera e propria è del tutto sparita. Con queste "performance scultoree", invece, il lavoro permane nella sua interezza e sostanzialità, anche dopo la realizzazione della fase performativa reale.

La narrazione è sicuramente un elemento fondamentale per il vostro lavoro. Si parte, infatti, da una storia che i personaggi devono raccontare attraverso i loro dialoghi e le loro digressioni verbali. Come mai viene spesso utilizzata la forma interrogativa delle domande e dei quesiti incalzanti?

Un espediente che ti mette in discussione e che ti permette di pensare è la formula della domanda: se qualcuno ti chiede qualcosa, attende da te anche una risposta o una risoluzione del quesito. Questa modalità di interazione fa pensare e partecipare molto lo spettatore. Noi forse non abbiamo una risposta per tutte queste domande, ma ci sono molti visitatori che hanno lasciato in galleria le loro risposte.

In che rapporti vi ponete con il pubblico? Quali devono essere i potenziali fruitori della vostra opera?

La percezione del pubblico è un elemento fondamentale, ricercato e voluto in ogni nostra opera. Il nostro lavoro intende porsi in maniera trasversale, stimolando una reazione da parte di tutti. Con *Jonathan* (l'opera che ritrae un collezionista sulla sedia a rotelle, n.d.r.) abbiamo pensato che potevamo uscire al di fuori della galleria e avvicinarci al pubblico in maniera diretta. Anche l'opera *Autoportrait* (l'autoritratto dei due artisti in un'auto coupé, n.d.r.) nasce con questa filosofia, come possibilità di sperimentare nuove procedure e arrivare a spazi non consueti per la fruizione dell'arte contemporanea.

In che modo sfruttate l'utilizzo dei nuovi media e delle tecnologie digitali per lo sviluppo di un lavoro dalla forte valenza estetica?

Nell'epoca attuale, dominata dalle nuove tecnologie, l'arte non deve e non può più essere statica ma si può svolgere nel tempo, si può dare nella durata e non più nell'attimo. Attraverso l'utilizzo dei nuovi media noi indaghiamo la terza e la quarta dimensione, il tempo e lo spazio, la luce e l'ombra.

L'ultima grande fatica, presentata a Venezia in occasione della Biennale, si intitola *House of Homeless* ed è il risultato di una permanenza di sei mesi a New York, durante i quali avete avuto modo di osservare e intervistare diversi "senzatetto". Come mai l'interesse nei confronti di questa categoria sociale e non per persone che voi conoscete personalmente?

L'essere "senza dimora" è condizione esistenziale di questi tempi di instabilità e incertezza. Ci ha stimolato alla realizzazione di questo lavoro l'incontro a Torino con una signora molto dignitosa e curata, benché vivesse nello status di "senzatetto". Successivamente in Sudafrica e a New York abbiamo conosciuto tanti poeti che hanno vissuto per molto tempo in strada e, nonostante ciò, hanno composto poesie molto interessanti e degne di nota.

Qual è il fine ultimo, il senso finale del vostro lavoro?

A noi interessa la semplicità e l'efficienza, come si intende nella concezione teatrale della compagnia americana Wooster Group e nella drammaturgia di Samuel Beckett.

Glaser/Kunz: BIOGRAFIA

Daniel Glaser è nato in 1968 a Olten. Magdalena Kunz è nata nel 1972 a Zurigo.

Vivono e lavorano tra Zurigo e Torino.

Mostre personali selezionate:

2011 Loft Project Etagi, S. Pietroburgo
GAS, Torino

2010 Annapril, Monaco

2009 The Pool NYC, Venezia

Museum für zeitgenössische Kunst/Neue Sächsische Galerie, Chemnitz

2008 Blank Projects, Cape Town, Sud Africa
Gagliardi Art System, Torino

Mostre collettive selezionate:

2011 THEMUSEUM, Waterloo, Ontario

2010 Lichttage Winterthur
Kunstmuseum Thurgau

2009 12th International Exhibition of Sculptures and Installations, Carrara
Fondazione Menegaz, Castelbasso (TE)

Eventi in corso:

VETO

Gagliardi Art System
Via Cervino 16, Torino, Italy
Fino al 3 luglio 2011

Nairs Resonanzen

Nairs, Scuol, Svizzera
18 Giugno –9 Settembre 2011

Galleria di riferimento:

Gagliardi Art System
Via Cervino 16, Torino
t. +39 011 19700031

gallery@gasart.it

www.gasart.it

