



MARAVEE LUDO

Il gioco in arte, teatro e danza:
piattaforma della vita tra regole e volo libero.

Un progetto di
Sabrina Zannier

MARAVEE LUDO 2016

XV EDIZIONE

Lignano Pineta (UD)

Teatro del Kursaal Club, 16 settembre 2016

Pordenone

Chiesa del Con vento di S. Francesco, 6 ottobre 2016

Majano (UD)

Castello di Susans, 29 ott.- 6 nov. 2016

San Daniele del Friuli (UD)

Biblioteca Guarneriana, 2 dicembre 2016

Gemona del Friuli (UD)

Museo Civico di Palazzo Elti, 21 genn.- 26 febb. 2017

Capodistria (Slovenia)

Obalne Galerije Piran / Galerija Loza, 27 genn.- 26 mar. 2017

Lignano Sabbiadoro (UD)

Terrazza Mare, 4-26 febbraio 2017

Bologna

Università di Bologna - Dipartimento delle Arti Visive, performative e mediali 27 febbraio 2017

Milano

Politecnico, Marzo 2017

Colloredo di Monte Albano (UD)

Castello, Marzo 2017

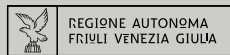
IDEAZIONE E DIREZIONE ARTISTICA

Sabrina Zannier

PRODOTTO DA

Associazione culturale Maravee

REALIZZATO CON BANDO DELLA



MAIN SPONSOR

GERVASONI™

CON IL CONTRIBUTO
E LA COLLABORAZIONE DI



CON IL PATROCINIO



MEDIA PARTNER

ESPOARTE

CURATELA MOSTRE E REGIA EVENTI

Sabrina Zannier

ASSISTENTE ALLA CURATELA

Belinda De Vito

CURATELA MOSTRA OBALNE GALERIJE PIRAN, CAPODISTRIA

Majda Božeglav Japelj

IMMAGINE COORDINATA

DM+B&Associati

CONSULENZA GESTIONALE

Leda Binacchi, Nadia Zannier – Associazione culturale Maravee
Cp & Partners – San Daniele del Friuli

UFFICIO STAMPA E PUBBLICHE RELAZIONI

Samantha Punis, Giovanna Felluga – AtemporaryStudio

SITO WEB

Altrementi adv

FACEBOOK

Nicoletta Cum

RIPRESE VIDEO

SG Video produzioni

PROGETTI SCENOGRAFIE E ALLESTIMENTI

Belinda De Vito

ALLESTIMENTI

Digitalight

Entract Multimedia

SERVICE LUCI FONICA

Digitalight

LOGISTICA IN CASTELLO

Maddalena Broili

LOGISTICA IN GERVASONI

Anna Sindona

ASSICURAZIONE

AXA

CON LA COLLABORAZIONE DI

Associazione culturale Mittelfest – Cividale (UD)

Università di Bologna – Dipartimento delle arti visive,
performative e mediali

Politecnico di Milano

Porto Arlecchino – Pordenone

Associazione culturale Arearea – Udine

Atelier enidUDanza – Udine

Consorzio Comunità Collinare del Friuli –

Colloredo di Monte Albano (UD)

Comune di Forgaria nel Friuli

Liceo Artistico Statale Giovanni Sello – Udine

Aria Art Gallery – Firenze

Galleria Studio La Città – Verona

Galleria Rebecca Container – Genova

Croce Rossa Italiana – Comitato di Udine

CON LA PARTECIPAZIONE DI

Altrementi

Lito Immagine

Vicentini Orgnani

Al Portonat

RINGRAZIAMENTI

Gianni Antonini, Loredana Bortolotti, Majda Božeglav Japelj, Maddalena Broili, Antonio Budetta, Elena Buttazoni, Franco Calabretto, Elisabetta Ceron, Walter Criscuoli, Nicoletta Cum, Sabrina De Cesco, Alessandra De Rosa, Anna Del Bianco, Stefania Del Rizzo, Carlo Della Vedova, Fabio Di Lenardo, Flavia Fagotto, Luca Fanotto, Luca Fantinutti, Franco Gaiarsa, Giovanni Gervasoni, Michele Gervasoni, Silvia Grandi, Valeria Iannilli, Ada Iuri, Roberto Lizzi, Marina Londero, Serena Mardero, Stefano e Giulia Marzona, Sergio Meinero, Paolo Menis, Pierluigi Molinaro, Raffaella Paladin, Gimmy Pavon, Jelca Pecar, Luisa Raoss, Rossella Rizzato, Federico Rossi, Loris Salatin, Anna Sindona, Nicoletta Talon, Anne-Marie Tonino, Gianni Torrenti, Stefano Tubaro, Giambattista Turrigiano, Paolo Urbani, Giorgio Valent, Sonia Venturini, Alessandro Vicentini Orgnani, Antonella Varesano, Augusto Viola, Clara Zamolo, Giorgio Zannier, Alessandro Zorzi.

Per il videomapping sulla facciata del Castello, riproposto nella mostra alla Galleria Loza di Capodistria, si ringrazia il Liceo Artistico Statale Giovanni Sello di Udine

ALLIEVI

Luca Aloise, Beatrice Amendola, Anna Carmen Angelini, Davide Anzelin, Giulia Bonotto, Giulia Borghi, Agata Boschetti, Silvia Brugnera, Alessia Campanotto, Caterina Celio, Luigi Chiapolino, Jessica Ciutto, Gaia Colautti, Sara Contursi, Thea Da Rù, Davide Del Dò, Debora Del Dò, Giorgia Del Toso, Marco Dipace, Leonardo Floran, Giulio Franceschino, Alice Franco, Luisa Giraldo Galindo, Chiara Grattà, Giovanni Leone, Pietro Liberale, Natalie Macorig, Linda Matteucci, Lucrezia Messina, Roberto Mezzaroma, Erica Michelini, Chiara Miscoria, Sarah Nistrio, Michele Pambianchi, Valentina Parelli, Natasha Andrea Pasian, Leonardo Pestrin, Arianna Picco, Alice Pol, Maria Pozzer, Alessandra Quaroni, David Radovanovic, Rachele Rubiu, Stefano Saveri, Asia Sbrugnera, Elena Segreto, Asia Tonetto, Sofia Visona', Margherita Voncini, Olimpia Zamò, Antonia Zanette, Daniele Zatti

DIREZIONE ARTISTICA

Massimiliano Marinelli, Francesca Piccini,
Stefano Tubaro, Clara Zamolo, Alessandro Zorzi

COORDINAMENTO E MONTAGGIO

Walter Criscuoli

DIRIGENTE SCOLASTICO

Rossella Rizzato

INFO

info@progettomaravee.com

www.progettomaravee.com

www.facebook.com/Progettomaravee

YouTube: Associazione culturale Maravee

CATALOGO A CURA DI

Patrizio De Mattio

Sabrina Zannier

IMPAGINAZIONE

DM+B&Associati

TESTI

Sabrina Zannier

Testo mostra *Ricreazione*

Majda Božeglav Japelj

REFERENZE FOTOGRAFICHE

Belinda De Vito

pagg. 38, 42, 45, 48, 50,
58 (in alto a sx), 60, 65 (in basso),
67 (in alto), 84-87,
114-115 (progetto d'allestimento),
120-121 (progetto d'allestimento)

Renato Patat

pagg. 4, 35, 44, 53,
58 (in basso a sx),
59, 61, 66, 70-71, 82-83, 92-93, 125

Jadran Rusjan

pagg. 96, 98-104, 106-107

Cabiria Lizzi

pagg. 16-19, 118

STAMPA

Lito Immagine

ISBN

978-88-97377-21-14



Leda Binacchi

Presidente Associazione culturale Maravee

Quindici anni sono un tempo lungo, per dire e per fare, confermare e innovare. E' il tempo del passato e del presente del Festival Maravee, riconosciuto come significativa finestra internazionale sull'arte votata alla trasversalità linguistica, aperta nel profondo radicamento territoriale del Friuli Venezia Giulia e della vicina Slovenia.

Giunto alla sua quindicesima edizione, persevera tenacemente nella scommessa lanciata dal direttore artistico, Sabrina Zannier, di aprire l'arte contemporanea, spesso vincolata a un sistema autoreferenziale, a un pubblico ampio ed eterogeneo. Una sfida che trova sempre maggiori ed entusiastiche conferme grazie al format che affianca alle mostre di arte visiva performance di teatro, danza, musica, in una complessiva "messa in scena emozionale" che affida all'arte il compito di reincantare il mondo.

Fotografi, pittori, scultori, videoartisti, attori, danzatori, musicisti e poeti s'incontrano a Maravee per mettere in scena le proprie opere riflettendo sul medesimo tema. Sempre attento dalla vita quotidiana, dall'esistenza collettivamente condivisa, quindi intriso di questioni che affondano in ambito sociologico e psicologico, diviene parterre per un'indagine su temi che riguardano l'individuo e la società di oggi.

Sin dal 2002 la progettualità lungimirante di questo Festival prevede una scansione in macro-temi triennali da puntualizzare annualmente in tre specifici percorsi.

Maravee Ludo prosegue il triennio dedicato alla Persona, aprendo lo scenario del gioco inteso come metafora della vita tesa fra regole e libera espressione individuale. Perché giocare significa rispettare l'altro da sé mettendosi in gioco. Perché mettersi in gioco porta con sé la volontà di porsi in discussione, di accogliere punti di vista diversi, riscoprendo l'emozione della meraviglia e il piacere dell'ironia.

Ponendo al centro della scena lo spettatore, invitato come giocatore nell'interazione con le opere e gli artisti, quest'anno il Festival ha innovato il suo format in una direzione più dinamica e frizzante, che ci auguriamo possa fare da ulteriore volano alla scommessa di raggiungere un pubblico sempre più eterogeneo.

Gianni Torrenti

Assessore alla cultura, sport e solidarietà
della Regione Friuli Venezia Giulia

6 Il percorso professionale dell'associazione Maravee, specializzata nell'intercettare e amplificare le tendenze più innovative dell'arte visiva contemporanea, approda ad un tema interessantissimo: il gioco.

Alla sua quindicesima edizione, il Festival propone ai suoi ospiti un'esperienza visiva che si snoda durante ben otto mesi di programmazione e utilizza i diversi linguaggi dell'arte attraverso il cambiamento, la sorpresa e la meraviglia.

Il gioco, argomento amatissimo da filosofi e psicanalisti - che lo hanno da sempre usato quale metafora della vita - viene sviluppato in ben undici prestigiose sedi che dalla nostra regione raggiungono il Politecnico di Milano, il Dipartimento delle Arti visive performative e medialità dell'Università di Bologna e in Slovenia alla Galleria Loggia di Capodistria.

Creare relazioni e far nascere impreviste possibilità è nella natura di ogni gioco, come mescolare le carte per produrre nuove sinergie e potenzialità le quali, attraverso l'utilizzo di eventi interattivi e un ciclo di dibattiti, sono in grado di stimolare il pubblico per farlo diventare il protagonista di un'esperienza ludica e creativa.

La presenza di artisti italiani è arricchita da ospiti argentini e californiani mentre continuano e si potenziano le collaborazioni che l'evento ha saputo avviare con le aziende del territorio e non solo.

Calendarizzando un maggior numero di mostre, il progetto *Maravee* ha dimostrato di saper amplificare le occasioni d'incontro, le collaborazioni e la presenza di pubblico. Negli anni ha sviluppato un'indiscussa professionalità sia nel *management* sia nel coinvolgimento a diversi livelli; nella formazione per dare continuità e fare da ponte con le nuove generazioni, nella promozione sviluppando attività orientata all'*audience development* e nella valorizzazione artistica inserendo il linguaggio del contemporaneo in castelli, chiese e borghi che rappresentano la ricchezza del territorio regionale.

Il gioco è riconosciuto quale fondamento di ogni cultura e di ogni organizzazione sociale, ma ha molto a che fare anche con la matematica. Per questo, vorrei chiudere con la citazione di un matematico ungherese contemporaneo - Lázló Mero - che nel suo testo *Calcoli morali: Teoria dei giochi, logica e fragilità umana* descrive la vita con queste parole: "... anche se pensate che gli altri stanno facendo delle cose diverse può essere che stiate facendo la stessa cosa".

Giovanni e Michele Gervasoni

La collaborazione tra il più importante Festival di Arte Contemporanea e Spettacolo del Friuli Venezia Giulia e l'azienda Gervasoni continua anche quest'anno - per il settimo anno consecutivo - confermando la proficua condivisione di una progettualità pluriennale.

Come famiglia e come azienda siamo orgogliosi di aver creduto in questo progetto e averlo sostenuto come main sponsor per 7 anni, mettendo a disposizione non solo mezzi e risorse, ma anche il nostro patrimonio culturale, intellettuale e tecnico .

Abbiamo inoltre aperto le sale del Castello di Susans - un luogo affascinante e storico, uno dei simboli del nostro territorio - per ospitare il programma di *Maravee Ludo*, sempre più ricercato e ricco di eventi e performance.

Per noi e per tutta la famiglia Gervasoni vedere il Castello vivere di un'energia e una vitalità di anno in anno diversa e sempre più coinvolgente, è motivo di grande soddisfazione.

Siamo entusiasti che in Friuli Venezia Giulia il Festival sia approdato anche nella nota località balneare di Lignano Sabbiadoro e che l'impegno di tutti noi arrivi, quest'anno per la prima volta, anche in due delle migliori università italiane: il Politecnico di Milano e l'Università di Bologna. Questi accrediti accademici non fanno che confermare la qualità del lavoro dell'Associazione Maravee.

La principale motivazione che ci lega da molti anni a questa rassegna è la forte convinzione nel binomio Arte e Design. L'Arte, come il Design - inteso come modo di arredare e vivere la propria casa -, dialoga con la quotidianità e le tematiche attuali. Entrambi sono radicati nella nostra vita quotidiana.

L'arte e il design, ognuno con le proprie regole e il proprio linguaggio, interpretano la realtà che stiamo vivendo coniugando la ricerca estetica e il ritorno all'essenzialità, a volte con un pizzico di ironia.

Il format di Maravee ha dimostrato di essere fortemente connesso al mondo del design e all'azienda Gervasoni. Per questo, alla fine del 2015 abbiamo realizzato la mostra *Natura e Design* alla Galleria Regionale d'Arte Contemporanea Spazzapan di Gradisca d'Isonzo, diretta da Annalia Delneri e, certi delle capacità visionarie, artistiche e organizzative di Maravee, abbiamo voluto che fossero loro a firmare progettualità e direzione artistica delle installazioni ambientali che ne hanno caratterizzato l'allestimento delle cinque sale espositive, dove produzione storica e attuale convivevano in un racconto coerente e affascinante.

MARAVEE LUDO

di Sabrina Zannier

La 15° edizione del Festival Maravee prosegue nella progettualità di una messa in scena emozionale dell'arte che guarda alla vita suggerendole nuovi approdi visionari. Entro un format curatoriale fondato sul costante dialogo contemporaneo tra arte visiva, teatro, danza, poesia, prosa e musica a ridosso di un tema annuale di valenza sociologica, inserito in un macro-tema triennale. Con *Maravee Ludo* si prosegue il triennio dedicato alla Persona, avviato lo scorso anno con *Maravee Therapy*. Dopo aver affrontato il tema della salute finalizzata al benessere che si versa nel "bellessere" ponendo la scienza e l'arte sulla stessa linea di percorso, l'edizione 2016 si occupa della Persona che affronta il gioco come piattaforma della vita tesa fra regole da rispettare e libera espressione individuale. Perché, come ha scritto Nietzsche, "la capacità di giocare con se stessi senza prendersi troppo sul serio è un segno di salute" e perché, ancora, nel gioco non dimentichiamo mai la realtà, che rappresenta il materiale esistenziale sul quale e a partire dal quale si gioca.

Da Eraclito - che definendo il tempo come un bimbo che gioca con le tessere di una scacchiera, per primo ha posto all'attenzione della filosofia il tema del gioco - passando per Kant, che ha affiancato all'*homo sapiens* e all'*homo faber* anche l'*homo ludens*, arrivando al già citato Nietzsche, approdiamo al Novecento per affermare che il gioco da secoli imperversa nelle riflessioni filosofiche, antropologiche, sociologiche e psicanalitiche. Perché il gioco permette di interpretare molti aspetti del comportamento e delle relazioni umane. Perché il gioco rappresenta la forma stessa della socialità incarnando un sistema di pensiero. Nel suo dualismo fra Corpo (che agisce) e Mente (che sistematizza), il gioco si pone come frontiera aperta e relazionante tra le scorse edizioni di Maravee (*Maravee Corpus*, *Maravee Therapy*, che ancora il corpo poneva al centro della questione) e l'edizione 2017 che, intitolata *Maravee Mind*, s'incenterà sulle complessità dell'universo mentale, fondato sulla misurazione e ponderazione delle idee che conducono alla progettualità, ma anche sull'"illuminazione" dell'intuizione e sulla passione.

Facendo leva sulla più nota analisi antropologica del gioco, quella dello storico olandese Johan Huizinga che, riprendendo Kant, nel 1939 esamina il gioco come fondamento di ogni cultura e di ogni organizzazione sociale, s'individua un imprescindibile legame fra gioco e impegno: "Bambini, calciatori, scacchisti giocano con la massima serietà senza la minima tendenza a ridere"¹. Non a caso, proprio il gioco degli scacchi si eleva a emblema di tale relazione nella storia dell'arte, dal Dadaismo al Surrealismo al Cubismo, fino al Concettuale e oltre. A cominciare da Marcel Duchamp, che agli scacchi fece riferimento in molte opere, trascorse diverso tempo a studiarne le problematiche e da ap-

¹ Johan Huizinga
Homo ludens
Einaudi, Torino, 2002

¹⁰ passionato giocatore partecipò ai campionati francesi e alle Olimpiadi (degli scacchi). Come testimoniato anche dalla mostra *Tutti pazzi per gli scacchi. Da Duchamp a Yoko Ono*, da poco conclusasi alla Fondazione Joan Miro' di Barcellona, in questo gioco s'inscena la struttura rituale legata alla ripetitività, all'inflessibilità delle regole, alla quasi sacralità dei comportamenti, all'incontro degli opposti. In sintesi: la serietà e l'impegno del giocatore, sulla piattaforma del gioco, così come nell'arte e nella vita.

Questo filo rosso teso dall'arte fra gioco ed esistenza quotidiana ci conduce al concetto di "Gioco come simbolo del mondo", espresso dal filosofo tedesco Eugen Fink proprio perché nel gioco si esprime il modo dell'uomo di rapportarsi al mondo e all'altro da sé. "Il gioco appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale...che consente di vivere un'esperienza magica entrando in un luogo altro e rimanendo noi stessi"².

Ogni gioco, anche quello più solitario, contempla un orizzonte di coinvolgimento degli altri. *Maravee Ludo* fa leva su questo aspetto, ponendo artisti visivi, performer, danzatori, attori sul medesimo terreno di dialogo, che affida il protagonismo alla dimensione partecipativa, elevando anche lo spettatore ad attore della scena creativa. Invitato a seguire le regole dei giochi, a riattivare i protocolli artistici, è divenuto esso stesso giocatore nel gioco dell'arte. Grazie alla partecipazione di artisti soprattutto italiani - perché il coinvolgimento ludico emerge in forza nel DNA del Bel Paese - ma anche argentini e californiani, invitati a intervenire con progetti in qualche caso distribuiti in più location.

Strizzando uno sguardo giocoso alla società di oggi, l'edizione 2016 inaugura una formula più frizzante ed energica. All'insegna del movimento e della partecipazione, s'incanta su numerosi eventi performativi che dialogano in presa diretta con il pubblico e su opere interattive che sollecitano l'esperienza ludica.

Con una regola da rispettare: le ambientazioni scenografiche, i video, le sculture, i dipinti, le performance e gli spettacoli di ogni mostra ed evento seguono il passo indicato dal sociologo Roger Caillos: la classificazione dei giochi in quattro categorie³ - Mimesi, Azzardo, Vertigine e Competizione - che di volta in volta si combinano e intrecciano determinando le diverse e complementari facce del gioco.

Reinterpretate sul fronte dell'arte, sono state tradotte nelle quattro sezioni della mostra *Maravee Ludo* al Castello di Susans, per poi affiorare, con modalità diverse, nelle esposizioni di Gemona, Capodistria e Lignano Sabbiado-

²
Eugen Fink
Oasi del gioco
Raffaello Cortina Editore
Milano, 2008

³
Roger Caillos
I giochi e gli uomini.
La maschera e la vertigine
Bompiani, Milano, 2000

ro, come esplicitato nel testo del relativo capitolo, ad annunciare le immagini nella sequenza che dall'allestimento scenografico ideato da Belinda De Vito conduce alle opere degli artisti visivi, fino alle performance.

Maravee Ludo a Susans raccoglie l'anima dell'intero progetto, dalla stretta relazione fra opere e spettacoli al concept delle quattro sezioni. Ben rappresentato, quest'ultimo, dall'ormai atteso videomapping sulla facciata del castello, ideato e realizzato dagli studenti del Liceo Artistico Sello di Udine, che ha annunciato, già ai piedi del maniero, lo spirito dell'intero Festival attraverso immagini, animazioni e sonorità votati al ludismo dell'arte che guarda alla vita. Nel gioco delle parti e dell'interpretazione creativa delle categorie individuate da Caillois, per la prima volta in catalogo entra in scena anche la prosa, con i racconti brevi di **Fabio Turchini**, inscenati nelle sue letture attoriali e qui riproposti come ulteriori visioni di *Maravee Ludo*.

La sezione della MIMESI - che sottende l'intero concetto di gioco, sempre teso alla creazione di un mondo fittizio - punta il dito sul gioco inteso come simulacro, come maschera atta a creare identità altre e come "maschera" che simula il vero. Accoglie la pittura iperrealista di **Luca Suelzu**, che catapultata il giardino dell'Eden legato al gioco d'infanzia nella visionarietà adulta della maschera. In un'ambientazione che ammicca al camerino teatrale, al luogo per eccellenza elevato al trasformismo, in cui il concetto di maschera si sposa con quello di specchio, dilatato sui tessuti argentei e sulle superfici specchianti in cui si moltiplicano le immagini dei dipinti e degli spettatori, si è tenuta la performance attoriale di **Claudia Contin Arlecchino** e **Rita Maffei**. Innanzi agli autoritratti di Suelzu in versione "mimo", le attrici hanno inscenato due diverse azioni sul concetto di relazione con l'altro da sé. La prima ha messo in scena una personalissima interpretazione visiva e gestuale, supportata da maschere, parrucche e costumi, dell'Arlecchino punk rock di Alberto Camerini, tra i personaggi più estrosi della musica italiana anni Ottanta. Maffei ha coinvolto il pubblico in un curioso gioco di mimesi gestuale, azionando relazioni vis-à-vis, che hanno versato l'aspetto ludico in introspezione psicologica e in afflato emotivo, su un intimo palcoscenico sfociato in azione collettiva.

La sezione prosegue lungo le scale con altri dipinti di Suelzu, per accompagnare il visitatore al secondo piano ribadendo il concetto della maschera che duplica il sé in una figura "altra", giocosamente comparsa dalle tende alle finestre. Una Mimesi, quella di Suelzu, che fa il verso anche agli arredi del castello, attraverso la teoria di dipinti che simulano il broccato e si sostituiscono alle stampe solitamente appese a queste pareti. Ancora gioco inteso come Mimesi

12 con le sculture di **Daniel González**, che da una ricerca sul rito della celebrazione veste di paillettes i packaging dei prodotti-icona versando in altro da sé i simboli della società contemporanea.

Nella sezione dell'AZZARDO il gioco contempla l'intervento del caso, del destino, chiamando in causa, sul fronte dell'arte, l'utilizzo di materiali disparati, come inscenano le sculture di **Anna Galtarossa**. Abitato dai suoi *Fantasm*, il salone è stato animato dalla performance *Poema* di **Enzo Minarelli**, che dagli anni '70 conduce la poesia nelle sue praticabili aperture verso il suono, il video e lo spettacolo. Con l'azzardo di una sola parola declinata in suoni diversi, rimbalzata in immagini proiettate e in sonorità registrate, ha aperto l'intero spettro delle emozionalità umane. Un viaggio intenso e denso, di soli sei minuti, approdato in Castello dopo moltissime repliche in diverse città del mondo, che per la prima volta l'artista ha ripetuto per ben dieci volte innanzi al curiosissimo pubblico di *Maravee Ludo*.

La sezione della VERTIGINE, dedicata al gioco inteso come abbandono all'ebbrezza del movimento, è interpretata da **Michelangelo Bastiani**, che offre al pubblico una suggestiva e lirica esperienza d'interazione con le videoproiezioni. Da calpestare, attraversare e animare, come hanno suggerito le giovanissime danzatrici **Cabiria Lizzi** e **Camilla Missoni** con una performance coreutica d'invito all'interattività ludica, per animare la superficie dell'acqua rifuggendo dalle increspature o tuffandovisi, per rincorrere i pesci rossi tra i fiori, facendosi inondare dai colori della scena naturale.

L'Iceberg d'appartamento è un paesaggio che abita il salone affiorando dall'oscurità per destare la meraviglia della natura tra arte e tecnologia. *Giverny V* propone un altro brano di natura, che omaggia la città in cui visse Claude Monet, ispirato dal paesaggio connotato dal giardino d'acqua e dalle ninfee che tanta parte ebbero nella sua pittura impressionista.

Nella sala di **Giovanna Ricotta** si approda alla relazione fra Mimesi e Competizione, affioranti da un ironico e sensuale tranello fra sport e cibo. Un progetto che pone sulla scena il video *No Sense 2*, dove il protagonismo dell'artista s'interfaccia con la sua presenza live nella performance concepita per l'evento inaugurale. La mazza da golf, presa a prestito dalla competizione sportiva, si eleva a strumento della gestualità sensuale, in una gara tra il passato e il presente dell'artista, a suon di leccornie da pasticceria. Spogliata dal costume sensuale e dalla postazione di una torta/carillon, Ricotta ha azionato

la sua performance ginnica su un'ideale piattaforma di partenza: un cerchio bianco che fa il verso sintetico alla torta, dalla quale ha lanciato palline/bigné su una tovaglia di pizzo elevata a rete, a buca per una competizione che mima lo sport del golf e gareggia tra i sensi della vista e del gusto.

Il piano terra del castello è luogo del gioco propriamente inteso come COMPETIZIONE: dell'artista con i linguaggi della tecnologia che imperversano nel quotidiano; e dello spettatore che gareggia con l'arte.

Con **Marc Chiat** il gioco si nutre d'immagini pop e stereotipi della comunicazione, raffreddati e affilati da un'amara ironia che vira sulla critica sociale. Mentre nell'opera interattiva, costruita come pagina web, il gioco si nutre di sana competizione ginnica nelle performance di ragazzi con lo skater, azionabili dal visitatore che interagisce dalla postazione di un computer, nel video *Peluches Explosions*, da feticcio contemporaneo della tenerezza il morbido pupazzo diventa immagine del non senso della guerra. Pur ammiccando al ludismo del videogioco, l'esplosione è un filo rosso che contiene in sé molti altri fili, e li tira in diverse direzioni, dall'orrore della guerra alla violenza che imperversa nel quotidiano, fino alla scomparsa dell'identità nell'orizzonte della globalizzazione.

Con **Mauro Ceolin** l'ibridazione linguistica – sorta dall'incontro fra estetica dei media, videogame, immaginario foto-cine-videografico – e la passione scientifica (rivolta alla biologia, alla fisiologia e alla zoologia) conducono a una pratica relazionale che confluisce nel diorama performativo *Il comportamento sociale degli animali videoludici*. La competizione tra corpo umano e animale si gioca tra immagine, danza, videogioco e natura. Nato entro una ricerca che l'artista conduce da anni, questo spettacolo - che ha visto sulla scena le performers **Claudia Bauzon**, **Erica Mattioni**, **Erica Modotti**, **Chiara Pasqualini** e **Martina Tavano** - è stato concepito appositamente per *Maravee Ludo*, con il coordinato di Martina Tavano in collaborazione con l'**Atelier EnidUDanza** di Udine.

Nello spazio ammantato dalle proiezioni a soffitto dei video prodotti durante i due mesi di prove coreutiche, le performers hanno inscenato le complesse posture e azioni degli animali del videogioco Spore. Tesi su traiettorie vettoriali, ben diverse da quelle che regolano il corpo umano, questi personaggi virtuali sono stati catapultati nella realtà, nell'interazione diretta del pubblico che li sommava visivamente a quelli del videogioco che animava il soffitto.

LIGNANO PINETA (UD) TEATRO DEL KURSAAL CLUB

IL CASTELLO SULLA SABBIA

Preview del Festival

Riconfermando il suo spirito nomade, fondato sull'idea che l'arte s'insinua in ogni anfratto della vita, quest'anno la preview si è tenuta nello specifico luogo del divertimento estivo, sottolineando già nella scelta della location il concept dell'interattività insito nel tema del gioco. Per portare idealmente al mare il Castello di Susans - epicentro del Festival - quale simbolo dell'arte che eleva il quotidiano alle meraviglie della visionarietà.

Con uno spettacolo a più voci, che ha aperto la 15ª edizione con la diretta partecipazione dello spettatore, catapultato sul palco dell'arte per lo shooting fotografico tenuto da **Lorena Matic**. Nota per una poetica fondata sull'interazione con l'altro da sé, anche attraverso sondaggi e analisi sociali, per Maravee ha prodotto una nuova serie di ritratti immortalando villeggianti locali e stranieri, autoctoni e immigrati. Intitolata *Il castello sulla sabbia*, si eleva a metafora del castello costruito al mare, simbolo di un mondo fittizio ma capace di raccogliere i sogni di ognuno. Un progetto che incide sulla vita sociale collettivamente condivisa, anche grazie alla partnership stretta con la Croce Rossa Italiana per la partecipazione di un gruppo d'immigrati provenienti da Afganistan e Pakistan. Sono i loro volti a comparire nelle fotografie, insieme a quelli di villeggianti e autoctoni italiani. Tutti uniti dal sogno d'infanzia, che riportandoli alla memoria del gioco, ci invitano a giocare ancora.

In contemporanea il palco è stato animato dal concerto dei **CrookSet**. Giovanissimi, ma già super cliccati su Youtube, con all'attivo una collaborazione con la cantante colombiana Marcela Ocampo, i musicisti Ivan Bevilacqua alle tastiere e dj, Matteo Antoni alla chitarra e Pierpaolo Foti al violino elettrico, si sono distinti per un freschissimo linguaggio che contamina generi anche distanti, dalla musica elettronica alla classica al pop-rock.

La seconda parte della serata ha visto in scena *l'Autunno*, il quadro coreutico/teatrale della **Compagnia Arearea**. Tratto dal progetto *Le quattro stagioni*, presentato in prima nazionale a Mittelfest 2016, intreccia ironia e divertimento sollecitando il sorriso e la gioia di vivere. A cavallo tra arte coreutica e cabaret, con postazioni a sorpresa, sopra e sotto il palco, in abito grigio e camicia bianca, a spasso con strumenti musicali...in equilibrio su una scala...i danzatori Roberto Cocconi, che ha firmato le coreografie, Luca Campanella, Andrea Rizzo, Daniele Palmeri e Luca Zampar hanno affascinato il pubblico con emozioni e pensieri tesi dall'ordinarietà della vita quotidiana alla visionarietà del corpo traduttore di pensiero.





PORDENONE CHIESA EX CONVENTO DI SAN FRANCESCO

GIOCO D'IDENTITÀ

Il secondo appuntamento del Festival ha portato nel centro storico di Pordenone immagini, suoni e azioni dello spettacolo a più voci che ha aperto la 15° edizione con la preview di Lignano. Riproposta con la proiezione del video che in modo succinto e incalzante ha offerto alcune scene dello shooting fotografico di Lorena Matic, del concerto dei CrookSet e dello spettacolo della Compagnia Arearea, personalizzati con brevi interviste agli artisti. Nella seconda parte della serata, **Lorena Matic** ha presentato lo slideshow della serie fotografica intitolata *Il Castello sulla sabbia*, dove ogni ritratto, siglato dal nome dell'effigiato e dal Paese di appartenenza, è affiancato da un'immagine che su fondo monocromatico saturo e vivace riporta la descrizione del suo gioco prediletto nell'infanzia. Una sorta di carta d'identità di memoria ludica, che si dipana come un filo rosso lungo la teoria di volti, svelando assonanze e differenze socio-culturali.

Si tratta di un'opera costruita sul principio della relazione, entro lo spirito della partecipazione collettiva, facendo leva sul dialogo fra l'artista e la persona fotografata, che Matic ha anche intervistato in merito alle sue memorie infantili sul gioco, scardinando ricordi ed emozioni, poi immortalati sui tratti dei volti e delle espressioni. Con una volontà di ricerca da un lato tesa alla costruzione di un rapporto psicologico ed emozionale con ogni individuo coinvolto; dall'altro lato finalizzata alla produzione di un orizzonte sociologico che indaga la pregnanza del gioco nella vita rilevando variabili e parallelismi.

Un orizzonte in cui ricorrono giochi che sconfinano di Paese in Paese, come il Calcio e Nascondino, che uniscono popoli diversi all'insegna del medesimo meccanismo relazionale; oppure giochi identici, ma nominati in modo diverso da una provincia all'altra o, ancora, giochi talmente personali da abitare solo nel ricordo di una persona, come l'Ortofrutta dell'argentina Marcela, oppure il Gioco delle galline della friulana Giulia.

Giochi diversi o uguali, ma ricostruiti dalle singole memorie in modi diversi, attraverso racconti individuali, con stili e linguaggi che svelano età e appartenenze socio-culturali, in stretta simbiosi con i volti narranti. Tutti uniti dall'invito a giocare ancora, perché il gioco contiene la metafora della vita tesa fra regole e libera espressione.

Giocare ancora. Ancora con l'arte di Lorena Matic, che nella mostra alla Terrazza Mare di Lignano Sabbiadoro catapulta questa serie fotografica in un vero e proprio gioco da tavolo!





L'ORTOFRUTTA

In Argentina, a Tucuman, mia mamma aveva, e tutt'ora ha, un bellissimo giardino pieno di piante.

A me piaceva tanto l'idea dell'ortofrutta: vendere le verdure.

Per giocare strappavo tutte queste piante che poi posizionavo accuratamente tutte in fila sul muretto e con tutte le mie amichette giocavamo a venderle, a danno della mia povera mamma.

Il mio desiderio veniva comunque soddisfatto perché riuscivo ad avere un vasto assortimento di verdure pur non avendo l'orto.



MARCELA / ARGENTINA

LE MACCHININE

Ne avevo tante, di tutti i colori
e di mille forme.

Le facevo correre, tra il divano e il tappeto.

Poi avevo costruito una specie di scivolo,
con un pezzo di plastica appoggiato
al divano, che finiva sul pavimento.

Lanciavo le mie macchinine e poi
avevo messo, alla fine del ponte,
un'altra plastica in salita,
così le macchinine dovevano arrivare in cima.

A volte vincevo io,
altre volte vinceva Tommy.



JACOPO / ITALIA

GIOCO DELLE GALLINE

Le galline erano le mie allieve
che ritrovavo ogni pomeriggio.

La lezione iniziava aprendo il cancello
del pollaio.

Le portavo in gita, le facevo correre,
ma dovevano ubbidire.

Le stuzzicavo, urlavo e parlavo, davo ordini
o le consolavo.

Era divertente, perché le trattavo
come fossero umane.

Umane testarde, tanto da doverle
inseguire e redarguire per farle rientrare
in aula!



GIULIA / ITALIA

PALLONE

Erano interi pomeriggi, all'inizio degli anni Settanta.

Interi pomeriggi dedicati al balòn.

Colpa dei social, che non erano stati ancora inventati.

E colpa di una tivù dei ragazzi che attirava solo nelle giornate di pioggia.

E poi c'era la voglia di stare assieme, nel grande cortile delle scuole elementari.

I pali delle porte fatti con mucchietti di maglie, che tanto non servivano perché correndo si sudava.

Facevamo la cosa più bella, quella per la quale ci sembrava di essere nati: prendere a calci un pallone che rotolava sull'erba.

Fino a quando calava la sera: solo il buio ci convinceva a tornare a casa.

Davvero indimenticabili, quegli interi pomeriggi dedicati al balòn!



VALENTINO / ITALIA

MAJANO (UD)
CASTELLO DI SUSANS



Lo zio Ciano

di Fabio Turchini

36 Attesero lungamente sgranando i giorni e le ore della speranza.

Poi nacque e fu un tripudio di meraviglia. Dio che sollievo, che dono! Pensavano con riconoscenza alla gioia che li innalzava ma anche, doverosamente, all'educazione da impartire al figliolo. Come andava concepita? Immaginandolo cresciuto la parola che meglio doveva descriverlo era "previdente". Sarebbe diventato, nella migliore delle ipotesi, l'incarnazione della compostezza. Andava preservato dunque dalle istigazioni fumose che inducono a pensare alla realtà come luogo di sperimentazione e cemento. Bisognava invece costruirgli intorno un ambiente tranquillo, rigoroso, consono ai dispositivi della tecnologia di cui oggi siamo pervasi. E tanto più sarebbero riusciti a pianificarli e prevedergli con buona certezza il futuro, tanto più il futuro avrebbe perso la sua cifra inquietante propria dell'ignoto, la stessa che spesso provoca angoscia nella maggior parte della gente. Fuori, lo si sappia, ci sono le cosiddette convenzioni, le necessità, i compromessi e tutto ciò che ha dato e dà come risultato la civiltà.

Papà e mamma di Grigio, dunque (...sorpresi?, anche i colori hanno dei genitori se non si suppone che nascano da sé), accrebbero la loro tanto anelata creatura in stretta osservanza ai dettami dell'austerità. Grigio divenne ragazzo e già si persuase: un colore intonabile con tutto, che non s'accendesse facilmente e facesse della ponderazione una virtù, era quanto di più pregevole si potesse aspettare. "Certe bizzze non fanno onore. Chi spesso s'accende spesso si brucia!", andava ripetendosi. Assecondò di buon grado le aspettative dei suoi e si preparò a una vita di conformità. Il suo aspetto andava viepiù mescolandosi con le giornate di pioggia. Seguiva le vie del centro guidato dai rintocchi regolari della torre. Abbottonato nel trench color blu (che ben

s'adatta al grigio), interpretava le giornate con decoro in perfetto stile british.

Però (c'è un però) prima di prender forma di grigio – Nomen omen - la sua personalità lasciava timidamente intravedere anche altre pieghe. Infatti, non senza sorpresa e qualche scossa, sognava fulgide mattinate, ammaliato dal colore dei fiori, ansimante dinanzi alla forza del sole. Il giallo divenne il suo colore prediletto. Ma doveva restare un desiderio inconfessato. Trascorse tempo e tempo ancora a ritmo di metronomo. Poi conobbe lei. L'accostò soltanto con lo sguardo, discreto com'era. Non voleva sciupare i sogni parlandole. Era l'amore da immaginare in corsa verso il mare, col vento in faccia, fino all'altezza delle stelle. L'amò come vertigine pura. Si sentiva un altro. I suoi risvegli non erano più gli stessi. La domenica usciva di casa fremente. Il fresco delle vene s'accompagnava al mattino. Cercava colori, colori vivi, colori inebrianti. "Ah, l'amore è la più stupenda di tutte le delusioni. E' molto di più di quanto si possa dire." E allora perché non osare? Che cosa lo tratteneva dal buttarsi nel gioco di questa novità, tanto magnifica, impellente, piena. Ci fosse stato lo zio! Lui sapeva cosa fare. Già, lo zio. Papà e mamma stentavano a parlarne. Grigio lo conobbe in quattro, forse cinque circostanze. Chi era costui? Si diceva che avesse sempre incollata a sé la valigia, di città in città; un'anima effimera come le fresche folate dei primi giorni d'aprile. Curioso mestiere il suo: comico, illusionista, trasformista. Cambiava in pochi secondi la caratterizzazione d'infinite macchiette. Papà e mamma erano certi che scambiasse la realtà fittizia per quella della vita ordinaria. Sentenziavano pure che aveva smarrito l'ordine morale delle cose. "Ah, lo zio Ciano.", invocava Grigio, "E' fantastico lo zio, un'oasi di creatività. Tanto meticoloso nel lavoro quanto aperto al mondo, mago dell'invenzione, spiritello innamorato

IL GIOCO COME MIMESI

to intento a fare scherzi." Di questo fascino pagano Grigio accoglieva il soffio vitale subendo al contempo l'ebbrezza del caos. Adesso medita sulla propria condizione di persona inesorabilmente lanciata a cozzare contro il successo meritato, a installarsi sul trono delle apparenze. Lo zio Ciano saprebbe invece come vestire i cangianti abiti dell'autenticità. Lo fa con eclettismo sbalorditivo, perennemente in bilico tra lo starci, il divertirsi e diventare altro. Grigio ne imparerà l'arte? Intanto scava e scava, di pensiero in pensiero. Lo arrovella soprattutto l'idea che da qualche parte si dovrà pur partire per arrivare a certa sapienza, alla giusta leggiadria in grado di dilatare le strettoie della serietà. Ci sarà un movimento preciso, una spinta voluta, una causa efficiente di cui adesso patisce l'assenza. Cosa dovrebbe accadere alla coscienza prima che il sipario si apra sulla verosimiglianza ben sapendo che dal vortice delle illusioni può sortire una realtà più reale del reale? Ben sapendo che un solo volto può corrispondere a molteplici maschere? Così s'interrogava Grigio davanti allo specchio divenuto muto. Gli balenava la frase impressa sulla valigia donatagli dallo zio: "Il mondo va come un fanciullo che gioca a dadi." Era il roseo gesto d'ali che l'alba dischiude.



↑
LUCA SUELZU
Playground, 2007
Olio su tela, 100 x 100 cm
Courtesy dell'artista



↑
 LUCA SUELZU
Grande Chimera gialla, 2012
 Olio su tela, 144,5 x 133 cm
 Courtesy dell'artista

→
 LUCA SUELZU
La festa #2 (Coniglio blu), 2011-2012
 Olio su tela, 121 x 103 cm
 Courtesy dell'artista



→
 LUCA SUELZU
La festa #3 (Coniglio rosso), 2012
 Olio su tela, 121 x 103 cm
 Courtesy dell'artista





7
LUCA SUELZU
Abracadabra #VI (Lacrime d'artista), 2016
Olio su tela, 120 x 100 cm
Courtesy dell'artista

CLAUDIA CONTIN ARLECCHINO
e RITA MAFFEI
Il Camerino, 2016
Performance attoriale

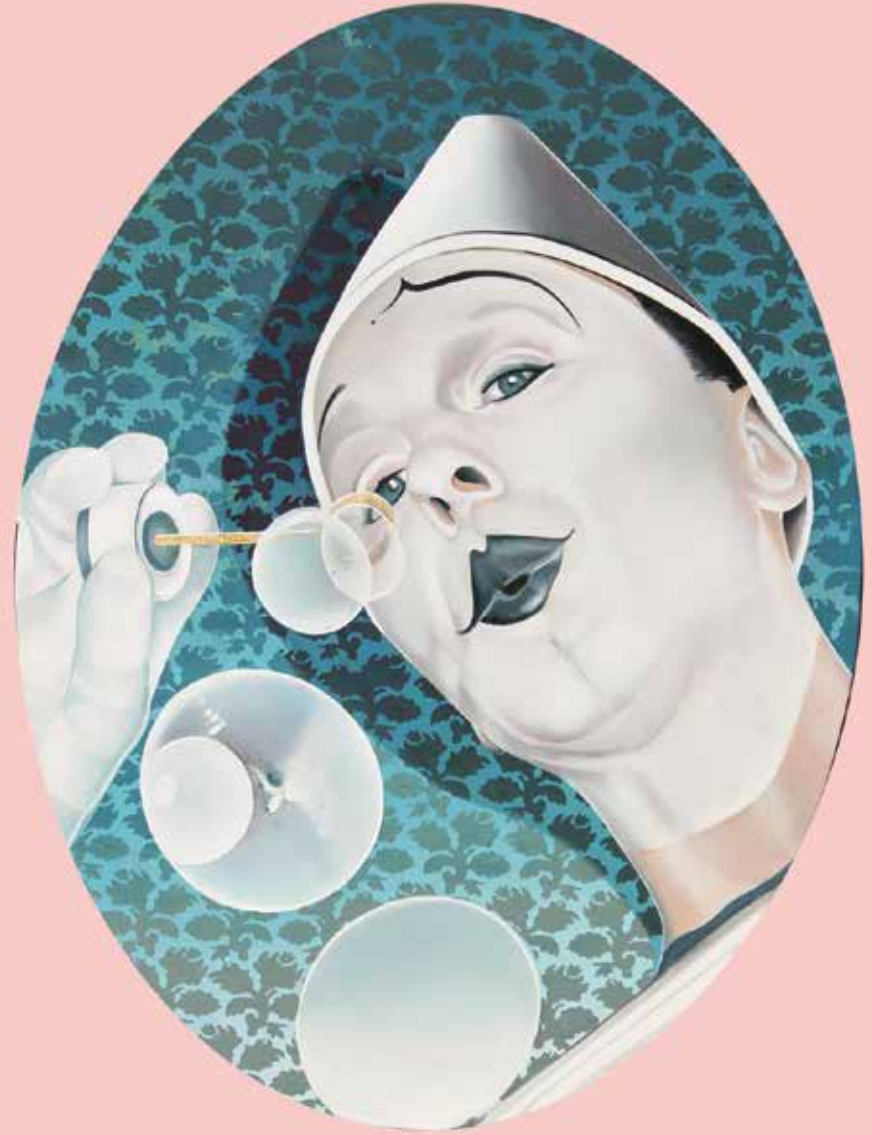




↑
 LUCA SUELZU
Abacadabra #V, 2016
 Olio su tela, 121 x 101 cm
 Courtesy dell'artista



↑
 LUCA SUELZU
Abacadabra #IV, 2015
 Olio su tela, 120 x 100 cm
 Courtesy dell'artista



→
LUCA SUELZU
Abracadabra 1, 2015
Olio su tela, 90 x 60 cm
Courtesy dell'artista



7
DANIEL GONZÁLEZ
FL 28, M&M's Flowerpot Beauty Recovery
Program, 2012-2015
Paillettes cucite su tela, ferro, smalto
26,5 x 20,5 x 8,5 cm
Courtesy Galleria Studio La Città, Verona

Arriverà puntuale?

di Fabio Turchini

52 ... sì, alla stazione lungo il marciapiede, tra il sesto e il settimo, porto più volte lo sguardo all'ora, alle lancette, tic-tac uguali nella selva ineguale degli istanti d'attesa, petto danzante, respiro corto, mulinello di ricordi nuovamente scanditi dalle lancette, l'aspetto numerando, 19.20,...21,...22,...23, tra il sesto e il settimo, con in mano le chiavi dell'auto, sono mie, benché un anziano signore le guardi come sue, le ha smarrite, me lo ha detto, la sua insistenza m'innervosisce quanto aspettare lei cui dirò addio o no, dipende dalla puntualità del treno che forse già traccia geografie divergenti o no, fu così però prima del nostro primo sguardo, lo è sempre, ma poi c'incontrammo, la volevo senza particolare motivo assumendo l'inevitabilità con moto d'adesione involontaria alla parola possesso, pensavo pure come fu glorioso quel momento, alato, totale, già acre d'abbandono, poiché il segreto è perdersi per incontrare, in cima all'oblio per continuare a vivere, così ci vedevamo combacianti e desiderosi, con la stessa voluttà dei mattini d'estate, eterna promessa di eterno ritorno, pensiero che adesso sobbalza da un binario all'altro, da una traversina all'altra mentre il vecchio continua ad irretirmi per via delle chiavi, in controluce ai lampioni accesi da poco, mentre la voce automatica scandisce l'arrivo del treno, è un altro treno, è puntuale, vorrei lo fosse anche il mio o no, scendono viaggiatori, andirivieni di persone contro l'iridescenza dei lampioni, qualcuno sosta ambiguamente dinanzi al mio umore flesso, se ne andranno spero, se ne vanno, mentre il vecchio rimane, cerca ancora le chiavi, chissà se vive da solitario, se spera o si dispera, così io senza nemmeno lo strudel di mele, conosco i gusti rotondi di lei che baciai, fiducioso suggello, guizzante preludio a più conturbanti scene di caotica mescolanza, mentre ora l'attendo per dirle addio o no, dipende dalla puntualità del treno, mi rattristo

IL GIOCO COME AZZARDO

nel buio in cui sono diverso dal buio che fu tutt'altro buio nei momenti di passione e mai sarà lo stesso senza quei fianchi disegnati dalla notte, stemperata virilità dopo il caos, anagramma di caso che sfido per poter ripartire con lei o altrove da solo se il treno ritarda, pronto adesso per una prova estrema, io, tra il sesto e il settimo binario, vinco il timore dell'increscioso distacco poiché la parola fine mi atterrisce, preferisco procrastinarla o riparla in altre mani, con tocco galante se possibile, con piglio da giocatore incallito che tira a sorte, mentre qui, sotto il tabellone degli orari sto per cambiare vita o no, imminente arrivo che stringe la gola nel metallico stridore, lei scende, cerca con lo sguardo, è bella, di una peculiarità che mi sommerge, vorrei fausti auspici ma sono nel pianto di luna, mi manca quel trepido seno, lo invoco, soavemente, ancora, ma scappo, mi fermo, scappo di nuovo nonostante la puntualità del treno, lei non lo sa, ci sarà un'altra occasione o no, corro tra la gente, schivo valige, slalom periglioso, saltello, pallina da roulette, corro e inciampo sulle chiavi del vecchio, ironia del caso.



ENZO MINARELLI
Poema
Performance di poesia sonora



ANNA GALTAROSSA
Fantasma verde, 2012
 Metallo, parrucca, lana, carta,
 fiori artificiali, farfalle, scopa,
 feltro, rami, piume, braccialetti,
 glitter, corda, motore
 190 x 75 x 80 cm
 Courtesy Studio La Città, Verona



ANNA GALTAROSSA
Fantasma rosso, 2012
 Scolapasta, lana, tutù, decorazioni
 festive, tulle, felpa, bambù, stoffa, bijoux,
 mollette, carta, paillettes, fieno, piuma,
 corda, motore
 190 x 100 x 50 cm
 Courtesy Studio La Città, Verona

Crociera fatale

di Fabio Turchini

56 La nave scivolava con solennità lungo il Canale della Giudecca. Sul ponte aleggiava l'illusione di un volo alto e libero in linea con il campanile di San Marco. Stavo nella frenesia della partenza e contemplavo la Serenissima, così maestosa, più volte assaporata nei miei svaghi amorosi. Traboccano di giovinezza con la stessa inevitabilità delle maree. Non concepisco l'amore come progetto da compiere, né come riscatto. Lascio che la storia smani nel suo corso, senza sosta, né meta, tra Odissea e Utopia.

Le ombre della sera svaporavano sulle placide nuance della laguna.

“Sei stato bene?” Chi poteva supporre la dirimpenza di quella domanda.

Nei giorni precedenti, prima di conoscere Ida, avevo ammirato Santorini, la più bella. Persisteva nella mente con baluginii di giallo e cobalto visti sulle case; con il sapore di Retsina ingurgitata per lenire il tedio deludente della crociera. Le ore in nave smagliavano nel canone del divertimento forzato.

“Sei stato bene?” Così accennava con ritrosia Ida, girata verso l'oblò, stesa e pervasa di beatitudine. Il seno sveltava benché adagiato.

“Perché mi fai questa domanda?”

“Ci tengo a sapere se ti è piaciuto.”

“Sì.” La laconicità della risposta sospendeva l'atmosfera.

In realtà cercavo di capire cosa fosse davvero accaduto.

Mi portai verso il bagno. Dopo qualche ora saremmo arrivati a Rodi.

“Hai un bel corpo, Umberto.”

“Anche tu sei bella.” Le sorrisi.

Ida raccolse le lenzuola cercando posizioni confortevoli.

Dopo la doccia, stretto nell'accappatoio, rimanevo impassibile davanti a uno specchio appannato, perfetto rimando dell'opacità in cui versavo. Non sapevo se gioire o illanguidirmi. Mi premeva dare nettezza al senso della relazione con Ida. Non si trattava di pura carnalità, sregolata, ripiegata su se stessa. Rifiutavo di pensarlo nonostante scommetterei sempre sull'esultanza del corpo. Restava da capire quell'amore tanto profondo, nato all'improvviso, con un brivido inaspettato. Forse fu l'eleganza di Ida a iscrivere l'eroticismo nell'Olimpo della bellezza.

La vidi la prima volta durante le manovre di sbarco a Olimpia. Era seducente nel modo più raro che avessi mai incontrato. Per via di quella singolare luce di dignità che emanava, per quel portamento regale solo minimamente increspato da movenze asimmetriche. Mi dedicai a lei con galanteria; più alacramente a tratti quando notavo pieghe crepuscolari dal suo essere. Trascorremmo insieme le due sere a venire. Erano le tre del mattino, la seguì in cabina. Portavo con me due bicchieri e una bottiglia di buon vino. Presagivo scenari di lussuria, diversamente da lei che invece era pronta a una vera notte d'amore.

“Apri tu il vino?” disse.

“Che sbadato, lo faccio subito”.

Si sedette sulle mie gambe, tranquillamente. Brindammo sguardo nello sguardo.

“Umberto, vorrei confessarti...”

“Posso indovinarlo?” , aggiunsi con saccenteria, “E' la tua prima volta!”.

Sorrisi teneramente. Appoggiò la sua fronte sulla mia. Poi scosse il capo.

“Non si tratta di questo”, bisbigliò come recitando una preghiera.

IL GIOCO COME VERTIGINE

Mi prese la mano, l'appoggiò sulla sua gamba destra, la fece scorrere verso il ginocchio.

“Dal qui in giù stai toccando qualcosa che non è nato con me.”

“Che significa?” , soggiunsi attonito.

“E' una protesi.”

Mi si raggelò il sangue. Alla meglio interpretai disinvoltura. Nulla doveva trasparire del terribile imbarazzo.

“Com'è successo?” , chiesi repentinamente.

“Un incidente da bambina, una caduta da cavallo.”

“Hai sofferto molto?”

“Sì, non è stato facile, soprattutto per la vergogna che avrei provato.”

“Capisco questo dolore. Però la tua bellezza non ne esce turbata.”

M'interruppi per prudenza. Anche la più piccola svista ci avrebbe annichilito. Ida si alzò con quel suo fare minimamente irregolare che già colsi vedendola la prima volta.

Davanti a me fece cadere gli ampi pantaloni di seta. Mi stavo esponendo a una prova estrema al di qua e al di là di un indicibile orizzonte. Eppure trasalii maggiormente eccitato. L'interruzione della gamba apriva a un'estasi terrificante e insieme musicale. L'ignoto richiamava con la stessa attrazione vertiginosa dell'abisso. Potevo starci o no a questo gioco, chiudere con il tempo passato, aprirne uno intatto o arretrare. Ida giungeva al cuore con un fremito di morte e di speranza. Ci amammo per ore.

Dinanzi allo specchio prendo a radermi. Non manca molto allo scalo a Rodi.

“Sei stato bene, Umberto?”.

Che cosa vuol dire star bene in amore? E' caotico e tenebroso quel fondo. Nulla possiamo dire di definitivo, semmai, meravigliati, continuare a cercare un corpo in cui rinascere, di danza in danza, di gioco in gioco.

Performance coreutica
di CABIRIA LIZZI e CAMILLA MISSONI



Performance coreutica
di CABIRIA LIZZI e CAMILLA MISSONI



Lo specchio della vittoria

Dialogo semiserio tra un manager e la sua coscienza.

di Fabio Turchini

62 Manager

In una camera d'albergo al telefono con la figlia.

Ciao tesoro come va? Tranquilla, sono ancora in albergo. Mi sto vestendo per andare al lavoro. Scusa? La mamma non vuole che tu vada alla festa di stasera? Ok, facciamo il punto con calma. Sei stata invitata al compleanno di Marina. Ma Marina è universitaria mentre tu frequenti il quarto anno delle superiori. Puoi permetterti una festa infrasettimanale? Va bene, mi è chiaro, sei già matura, sedicenne ma matura. Tuttavia non mi pare sensato saltare le lezioni di domani. Inoltre la mamma si è già pronunciata. Come dici? Lascia a me la scelta? Fantastico! Non avete niente di più complicato da sottopormi alle sette di mattina? Scherzo, lo sai bene che le complicazioni mi mettono di buon umore. Faccio sempre colazione con brioche alle rogne da inzuppare pian piano in una seccatura. Non prendertela, non ce l'ho con voi. Mi attende un rompicapo in azienda. Troviamo una soluzione. Ti fai accompagnare dalla mamma che ti verrà a riprendere. Rincasi a un'ora ragionevole. Domani vai a scuola. Sei adulta per una festa, lo sei anche per le responsabilità. Ci vediamo venerdì per cena. Ciao tesoro.

Coscienza

Problemi in azienda?

Manager

Sì e no...E' la complessità del momento. Ne avrai sentito parlare: recessione, taglio dei costi, crisi di lavoro. Ma i miei collaboratori avanzano comunque pretese di crescita professionale e autonomia.

Coscienza

E' così anche con tua figlia.

Manager

Cosa c'entra mia figlia?

Coscienza

Anche lei cerca di ricavare spazi di crescita e indipendenza. Diversamente continuerebbe a percepirsi solo come figlia, non già come coscienza autonoma, identità. Vale anche per i tuoi collaboratori.

Manager

Scusa, non colgo il paragone. Mia figlia è in divenire. La seguo con amore attraverso i rischi della sua età. Dubito che sia lo specchio delle mie aspettative, semmai è freccia viva. Io semplicemente la scocco in avanti. Altra questione: dei miei collaboratori non sono responsabile. Viceversa lo sono della qualità del lavoro che producono, delle relazioni interpersonali, dell'organizzazione. Vale lo slogan: "Vincere insieme o perdere insieme." Qui metto in gioco unicamente la professione, con mia figlia l'esistenza. Mi pare tutt'altra cosa!

Coscienza

Indubbiamente c'è differenza. Tu guida paterna dei collaboratori, ci mancherebbe! Avrei qualcosa da eccepire sul cosiddetto "Vincere insieme". Comunque sia, a proposito di tua figlia, mi premeva solamente segnalarti qualche piccola attinenza con il tuo ambiente di lavoro. Se la si vuol intendere, naturalmente. Ad esempio sia un padre che un capo si adoperano per dare una direzione al cammino da intraprendere; un senso profondo alle azioni condizionate; per promuovere l'autonomia individuale. Soprattutto sanno ascoltare. Tutt'altra cosa dal semplice prestare orecchio o assecondare.

Manager

Giuro che non mi sarei aspettato di iniziare la giornata in modo tanto impegnativo. Prima mia figlia,

IL GIOCO COME COMPETIZIONE

adesso la mia coscienza, e sono solo le 07.30.

Coscienza

Potresti almeno dirmi "benvenuta". Lo sai che senza di me rischieresti di coltivare a dismisura il tuo Ego Vittorioso a scapito della Felicità? Sai cosa si dice? Che sei rigido con i collaboratori, competitivo con i colleghi, nonché ambizioso.

Manager

Ah, davvero?

Coscienza

Sì...senza slanci umani particolari, insomma, tutto compreso nella foga di pianificare, decidere e primeggiare.

Manager

Lo dicono i collaboratori suppongo, presso cui è sempre in gran voga lo sport dello sdebitamento gratuito. Ma procediamo per gradi, se non ti spiace, e soprattutto concisamente. Ho i muniti contati. Che corbelleria ti sei messa in testa riguardo l'Ego Vittorioso che contrasterebbe con la Felicità? E' contraddittorio: se l'Ego vince si è felici!

Coscienza

Trovi?

Manager

Certo!

Coscienza

Non si vince veramente nonostante gli altri o contro se stessi. Sei una persona di successo, questo sì. Tuttavia hai abdicato troppe volte. Se mi consenti, anche pochi giorni fa mi hai zittito redarguendo esageratamente tua figlia. Ricordi da ragazzo? Le tue

idealtà? Sognavi un mondo migliore. Poi non ti sei accorto che l'alleggerimento ripetuto della coscienza (cioè di me) invischiava tanto la voglia di cambiamento quanto la capacità d'essere fino in fondo felice.

Manager

Stai ingarbugliando una questione semplice. Per restare in tema: con i collaboratori cerco di essere rigoroso, talvolta intransigente se le circostanze lo impongono; con i colleghi evito che mi si sormontino. La competizione tra le varie funzioni sussisteva prima del mio ingresso in azienda. Dunque, sic et simpliciter, o loro o io. E' chiaro?

Coscienza

Bene, "Vincere insieme o perdere insieme!" dicevi.

Manager

Sì, hai capito benissimo e ritiro il motto. Lo confesso, nel tempo è prevalso un atteggiamento realista. Da ragazzo anteponevo il cuore al razionalità. Adesso è diverso.

Coscienza

E con tua figlia?

Manager

E' una fissazione la tua!

Coscienza

Lo chiedo per amore di verità.

Manager

Macché verità. Di quale verità parli, coscienza petulante. Sei sempre pronta a braccarmi, a snidarmi. Con te si deve sempre sviscerare ogni cosa! Non ci sono verità, tutt'al più convinzioni da verificare. Con

64 mia figlia, per ora, non voglio problemi. Le rendo la vita più facile togliendole il rovello delle decisioni. Decido io, punto!

Coscienza

Fai pure. Sarebbe meglio se tu ci ascoltassi di più e condividessi le scelte. Vale anche sul lavoro.

Manager

Come se fosse una passeggiata. Non c'è tempo!

Coscienza

Perché non tenti delle soluzioni alternative?

Manager

Per vedere vacillare quell'ordine che ho pazientemente costruito?

Coscienza

No, per essere più vicino a te stesso e alle persone che comunque ti stimano. Questo rende veramente felici.

Manager

Se lo faccio perdo sicuramente. E se perdo sono anientato, io, la mia famiglia, il mio lavoro.

Coscienza

Potresti partire da un piccolo cambiamento, con avvedutezza e senza stravolgimenti, perdendo solo un po' della sicumera per la quale pensi sia sempre buona cosa ciò che fai.

Manager

Scherzi? Rischieri di perdermi. Mia figlia sconta la vitalità dell'adolescenza. E' spontanea, fantasiosa, gioiosa e anche incontrollata. Debbo arginarla! E i miei collaboratori li hai mai sentiti? Sempre pronti a innalzare il vessillo della propria preminenza:

“noi!”, “noi!”, “noi!”. Magari significasse il “noi” che è pronome di gioco di squadra. Invece significa “io!”, “io!”, “io!”. Tutti a vele spiegate verso alte richieste. M'impongo per forza. Loro mi seguano senza futili cicalecci.

Coscienza

Ma è il gioco delle parti lo sai. Ognuno si cala nel ruolo che occupa: di figlia, di collaboratore, di capo, di collega. Tu hai saputo distinguerti in forti competizioni, aspre talvolta. Le conquiste che ti hanno arriso sono figlie d'indubbie capacità, lo riconosco. Ma adesso sei chiamato dalla vita a superiori cimenti, a qualcosa di egregio. Forse si tratta d'imparare a giocare veramente senza prendersi troppo sul serio. Il viaggio continua, caro mio. Forse, pago del “si fa così!”, hai tirato troppo presto i remi in barca.

Manager

Sì, hai ragione. Talvolta sogno di parlare da una torre. La gente che mi ascolta è molto distante, accalata, silente e senza sguardo. Tutto è immoto, spaventosamente irreali. Anch'io mi sento paralizzato. Che incubo! Chissà se faccio già parte di quella gente cui si sospende l'addebito di esistere con anima e cuore.

Coscienza

Capisco. Sei in competizione con te stesso. E' il gioco più difficile. Non affliggerti. Ti esorto invece a considerare la sconfitta come possibile alleata. Se saprai perdere diventerai un altro uomo. Chi vince sempre non sa che cosa perde! Devi procedere con leggerezza evitando di farti schiacciare dall'eccesso di responsabilità o dalla smania di vittoria a ogni costo. E' la saggezza del perdere per ritrovarsi.

Manager

E sia. Adesso però mi lasci bere un caffè?





←
GIOVANNA RICOTTA
No sense 2, 2005-2016
Video e performance
courtesy dell'artista



↗
MARC CHIAT
Peluches Explosions, 2007
Video
Courtesy Rebecca Container Gallery, Genova







7
Il comportamento sociale degli animali videoludici, 2016
Diorama performativo su progetto di Mauro Ceolin
Coordinato da Martina Tavano
in collaborazione con Atelier EnidUDanza di Elisabetta Ceron
Performers Giulia Bauzon, Erica Mattioni,
Erica Modotti, Chiara Pasqualini, Martina Tavano



MAURO CEOLIN
Il comportamento sociale
degli animali videoludici, 2016
Studi
acquerello, matite e inchiostri per stampanti
su carta Papierfabrik Schoellershammer Heinr.
Aug. Schoeller Söhne GmbH & Co.,
Romero allure bright white 250 g/mq.



GEMONA DEL FRIULI (UD) MUSEO CIVICO DI PALAZZO ELTI

VERTIGINOSAMENTE

Vertiginosamente: titolo giocoso e scanzonato, che evoca canzonette o cantilene, già da sé annuncia un'atmosfera visionaria, tesa tra fiaba e sogno. Questa mostra fa leva sulla categoria del gioco individuata nella Vertigine, funambolica e acrobatica, come nella performance che **Martina Tavano** e **Stefano Rigo** hanno tenuto nella sala argentea. Una vertigine intesa come movimento e percezione umana dello stesso, tendente alla perdita di lucidità nell'abbandono all'ebbrezza.

Una vertigine che nelle opere esposte si fa invece sottile e mentale, capace di versarsi anche sul fronte della mimesi. Come afferma Caillois, infatti, spesso il gioco di vertigine entra in contatto con la capacità mimetica, per esempio nell'utilizzo di maschere che nei riti sacri dei popoli primitivi confluivano in stati di trance o estasi in un visibile capovolgimento della vita quotidiana. Laddove il movimento del corpo mascherato suggerisce un affascinante parallelismo con il dinamismo di un gorgo d'acqua, di un vortice di fumo o vapore.

Negli ologrammi di **Michelangelo Bastiani** la vertigine fa leva sulla mimesi del paesaggio e del corpo, in una riduzione di scala che ricalca il dinamismo del vero catapultando lo spettatore in un mondo vertiginosamente improbabile. Una serie di alambicchi da laboratorio chimico in cui vapori, fumi e liquidi colorati disegnano il fiabesco passaggio dal microcosmo della chimica al macrocosmo della meteorologia mettono vertiginosamente in scena il sottile equilibrio del gioco tra realtà e finzione. Come accade innanzi alla ballerina che danza dentro un barattolo, quasi fosse comparsa dalla misteriosa lampada di Aladino o, ancora, osservando la nuvola portatile, sospesa magicamente come una conserva da tenere in appartamento.

Il lavoro di **Daniel González**, sorto da una ricerca sul rito della celebrazione, crea mondi deliranti, sexy e pieni di energia: spazi di libertà dove le convenzioni esistenti collassano e i simboli della società contemporanea, il packaging dei prodotti-icona si vestono di paillettes e diventano altro da sé. Opere che dal lavoro certosino di forme essenziali e geometriche ricoperte dal preziosismo di minute tessere coloratissime e sgargianti - in cui rimbalza la notorietà di prodotti come i Kellogg's, l'Aspirina o gli M&M's - sfociano sul fronte del design suggerendone l'utilizzo come luogo d'incanto floreale.

Dopo l'esposizione al Castello di Susans, si ripropongono a Gemona due delle opere di **Anna Galtarossa**, che dalla vertigine dei suoi *Fantasm*i rotanti approda all'azzardo del gioco che ammicca al caso e al destino nell'utilizzo di materiali disparati, consegnati a nuova vita nella giocosità del quotidiano. Inscenando, insieme alle opere di González, una sala fiabesca.

MICHELANGELO BASTIANI
Nuvola d'Appartamento, 2015
Video ologramma, ferro, schermo led,
vetro, barattolo in vetro
30x30x38 cm
Courtesy Aria Art Gallery
↓



MICHELANGELO BASTIANI
The dancer, 2016
Video ologramma, ferro, schermo led,
vetro, barattolo in vetro
30x30x38 cm
Courtesy Aria Art Gallery
↓



MICHELANGELO BASTIANI
Reazione impossibile, 2016
Rendering del video ologramma
Alluminio, schermi led, vetri, alambicchi in vetro
200 x 75 x 83 cm
Courtesy Liquid Art System,
Capri, Positano, Londra, Istanbul





Performance coreutica
di MARTINA TAVANO e STEFANO RIGO





DANIEL GONZÁLEZ
FL 37, Polaroid Flowerpot Storyteller
2012-2015
Paillettes cucite su tela, ferro, smalto
26 x 19 x 8 cm
Courtesy Galleria Studio La Città, Verona
↘

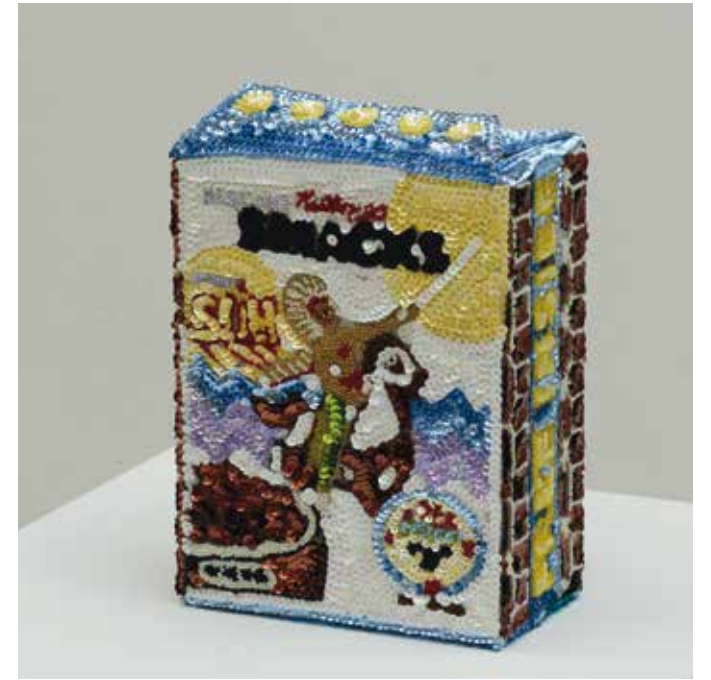


↗
DANIEL GONZÁLEZ
FL 35, CK Flowerpot Antidepressant
2012-2015
Paillettes cucite su tela, ferro, smalto
24 x 17 x 10 cm
Courtesy Galleria Studio La Città, Verona



↙
 DANIEL GONZÁLEZ
 FL 18, Kellogg's Flowerpot No Problemos,
 2012-2015
 Paillettes cucite su tela, ferro, smalto
 25 x 19 x 11 cm
 Courtesy Galleria Studio La Città, Verona

↘
 DANIEL GONZÁLEZ
 FL 19, Kellogg's Flowerpot Macho Slim 3D,
 2012-2015
 Paillettes cucite su tela, ferro, smalto
 25 x 19 x 11 cm
 Courtesy Galleria Studio La Città, Verona



↖
 DANIEL GONZÁLEZ
 FL 15, General Electric Flowerpot Memory
 Light Hard, 2012-2015
 Paillettes cucite su tela, ferro, smalto
 24 x 13 x 13 cm
 Courtesy Galleria Studio La Città, Verona

↗
 DANIEL GONZÁLEZ
 FL 42, Conceptual Mainstream Flowerpot,
 2012-2015
 Paillettes cucite su tela, ferro, smalto
 29 x 19 x 7 cm
 Courtesy Galleria Studio La Città, Verona



Performance coreutica
di MARTINA TAVANO e STEFANO RIGO



CAPODISTRIA / SLOVENIA
OBALNE GALERIJE PIRAN
GALERIJA LOŽA

RICREAZIONE

La mostra intitolata *Ricreazione* presenta le opere di quattro artisti, tre sloveni e un giapponese, che affrontano il tema della ricreazione giocando sul duplice significato del termine inteso sia come svago e sia come ri-creazione ovvero nuovo atto creativo.

Il gioco inteso come Mimesi è la categoria che accoglie i ritratti fotografici di **Janez Vlachy**. L'autore gioca con i soggetti ritratti attraverso vari travestimenti e un sottile gioco di attributi minimi, come la bolla di una gomma da masticare che scoppia sul viso, un pallone da baseball usato come copricapo o un sorridente busto femminile con le orecchie di Topolino. I suoi ritratti - dittici denotano una sensibilità cromatica e compositiva, evidenziano la potenza della confessione e una profonda analisi di studio del singolo che si rivela nella sottile espressività e gestualità del personaggio ritratto.

Kensuke Koike riflette sulle cose alla rovescia e per questo le sue opere s'inscrivono nella categoria della Vertigine. L'artista ribalta i punti di vista ironizzando sulla possibilità di capovolgere giocosamente le attese, per alimentare la curiosità e potenziare l'osservazione, la visione del mondo. Con l'abilità di un demiurgo manipola vecchie fotografie aggiungendo finiture leggere, appena percettibili. Secondo gli esperti c'è qui un nesso con l'antico mestiere giapponese dello *kintsugi*, in cui oro e argento venivano utilizzati per consolidare oggetti vecchi o usurati, conferendogli nuovo valore. Il fotomontaggio manuale, spesso integrato a sofisticati disegni, nell'opera di Koike fa rivivere immagini e storie facendogli assumere ruoli e significati inattesi, aggiornati da titoli sottilmente ironici.

Nei disegni di **Vesna Bukovec** il gioco affiora come competizione ginnica e interpreta la pressione psicologica subita dagli atleti che si apprestano a gareggiare: dal pugilato al pattinaggio, dall'atletica al sollevamento pesi. L'autrice, nota per il suo atteggiamento critico e intransigente verso la società consumistica e mediatica, presenta una serie di disegni concettuali di piccolo formato, che sulla parete formano un'unità formalmente e contenutisticamente completa. Il linguaggio minimale della sua linea, energica e vitale – affiancato da descrizioni didascaliche venate di umorismo critico - è portatore di simboli e forme riconoscibili, come pure dei loro significati occulti.

Nelle installazioni di **Boštjan Drinovec** il gioco si abbandona all'Azzardo, al caso e al destino. Il destino piega vari materiali recuperati dalla quotidianità per ri-creare un mondo teso tra la natura, la cultura e la tecnologia. Ne nascono opere in cui il concetto di scultura si espande nello spazio, ridisegnandone la portata per narrare storie tese tra storia e contemporaneità, attraverso concrezioni plastiche dal forte dominio oggettuali e, al contempo, strutture fragili e aeree. I suoi lavori sono talmente permeati da una libera e sgravata spontaneità creativa, da versarsi anche in veri e propri laboratori per bambini, come quello che anima la prima sala espositiva.

Majda Božeglav Japelj

REKREACIJA



Razstava z naslovom Rekreacija predstavlja dela generacijsko pestre četverice umetnikov, treh slovenskih in enega japonskega umetnika, ki se v svojih delih soočajo s tematiko igre na subtilen in ironičen način: od rekreacije v smislu zabave do re-kreacije kot ustvarjalnega akta.

Igra kot mimesis je kategorija, ki jo lahko pripišemo fotografskim portretom **Janeza Vlachya**. Avtor se poigrava s svojimi upodobljenci skozi različne preobleke in tenkočutno, minimalno igro atributov, kot so lahko razpočen balon žvečilnega gumija prek obraza portretiranke, bejzbolska žoga v funkciji pokrivala ali nasmejan ženski dopasni akt z ušesi Miki Miške. Njegovi barvno občuteni in kompozicijsko uravnoteženi portretni diptihi izpostavljajo moč izpovedi in poglobljeno študijsko analizo posameznika, subtilno razkrita v mimikriji obraza in telesnih kretnjah portretiranca.

Kensuke Koike razmišlja o narobe obrnjenih stvareh, zato se njegova dela uvrščajo v kategorijo vrtoglavosti. Avtor v svojih delih menjuje zorne kote in ironizira o možnosti igrivega sprevrčanja pričakovanj zato, da dviguje stopnjo radovednosti in potencira vizijo oziroma pogled na svet. S spretnostjo demiurga manipulira s starimi fotografijami, v katere posega z neznatnimi, komaj opaznimi dodelavami. Po mnenju poznavalcev je v postopku čutiti navezavo na starodavno japonsko obrt, imenovano kintsugi, pri kateri zlato in srebro uporabljajo za utrjevanje dotrajanih, obrabljenih predmetov; slednji na koncu celo pridobijo na vrednosti. Občutljiva ročna fotomontaža, pogosto dopolnjena s prefinjenim risarskim zapisom, v umetnosti tega avtorja oživlja nove in nove podobe, zgodbe v njih pa sčasoma prevzamejo nenadejane vloge in pomene, nadgrajene z duhovitimi in ironičnimi naslovi.

Igro kot športno tekmovalnost razbiramo v risbah **Vesne Bukovec**, ki interpretira psihološko napetost atletov med pripravami na tekmovanje, od boksa in umetniškega drsanja do dvigovanja uteži. Avtorica, prepoznavna po svoji kritični in neprizanesljivi drži do medijsko obremenjene potrošniške družbe, se predstavlja s serijo izvirnih, konceptualno zasnovanih risb malega formata - te na steni tvorijo formalno in vsebinsko zaključeno celoto. Primarna govorica energične in vitalne črte je nosilka prepoznavnih oblik in znakov ter njihovih skritih pomenov. Linearno estetično čistega zapisa nepogrešljivo dopolnjujejo didaskalije, napisi z bolj ali manj priostreno hudomušno kritičnostjo.

Igra se v prostorskih postavitvah **Boštjana Drinovca** prepušča drznosti, naključju in usodi. Slednja upogiba različne materiale, vzete iz vsakdanjika zato, da re-kreira, poustvari svet, razpet med naravo, kulturo in tehnologijo. V tem primeru postane igra neke vrste »skupinska ustvarjalnost« v laboratorijih za otroke.

Majda Božeglav Japelj





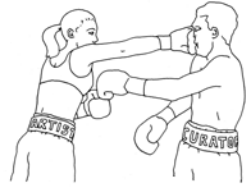




➤
BOSTJAN DRINOVEC
Particella dell'albero
URBAN-1036, 2014
Acciaio, polimetilmetacrilite,
lesomal, stampa
altezza 103 cm
Courtesy dell'artista
e delle Obalne Galerije Piran,
Pirano e Capodistria







LET'S HIT THE HEADLINES



WATCH ME DO IT

I HAVE IT UNDER CONTROL



I CAN MAKE ANOTHER TURN

I CAN BE MORE PROFOUND



I WILL GET THIS ONE

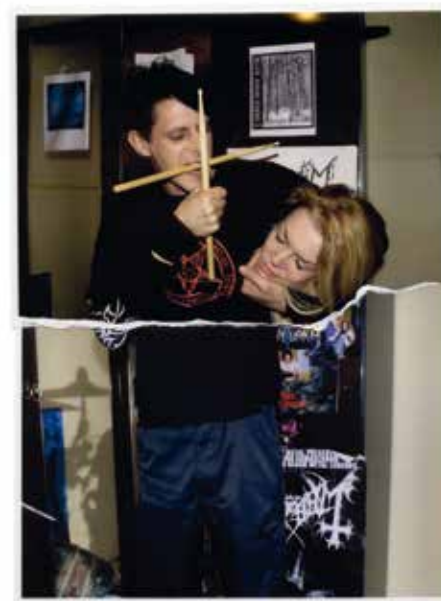


VESNA BUKOVEC
I can make another turn, 2012
Serie di 7 disegni
China su carta, 41 x 31 cm cad
Courtesy dell'artista
e delle Obalne Galerije Piran,
Pirano e Capodistria



JANEZ VLACHY
Dangling Conversation, 2014-2015
Fotografie 150 x 80 cm cad
Courtesy dell'artista
e delle Obalne Galerije Piran,
Pirano e Capodistria

KENSUKE KOIKE
Opere dalla serie
Searching for a perfect collage, 2008-2009
Foto-collage, misure variabili
Courtesy dell'artista
e delle Obalne Galerije Piran,
Pirano e Capodistria
↘



LIGNANO SABBIA D'ORO (UD) TERRAZZA MARE

LUDO PARK

Ludo Park è un percorso interattivo, un viaggio visionario nel paesaggio marino, che si dipana fuori stagione nello spazio chiuso della Terrazza. Tra acqua, sabbia e volti, giochi da tavolo e da spiaggia, mette in scena un'esperienza scenaria estiva innanzi alle vetrine esposte sull'orizzonte di Lignano Sabbiadoro. Suddiviso in tre ambienti, ognuno dedicato all'opera di un artista e a specifiche categorie del gioco, il percorso espositivo accompagna il visitatore tra video, fotografie, gioco d'artista e dipinti. Progettato da Belinda De Vito seguendo l'intento curatoriale di catapultare il pubblico in tre distinte dimensioni concettuali ed emozionali, facendo leva sull'identità delle opere e sulle categorie dei giochi individuate da Caillois, l'allestimento si dipana come un viaggio sensoriale che poggia sulla diversa emozionalità dettata dalle dominanti cromatiche.

Votato all'acqua, protagonista dei video di **Michelangelo Bastiani**, l'AMBIENTE BLU attiva il gioco della Vertigine in un poetico dialogo fra tecnologia e natura. Tra vortici e cascate, che ruotano e scorrono senza soluzione di continuità, il paesaggio si fa ipnotico e vertiginoso, proponendo nello spazio espositivo "quadri" animati che ricostruiscono, per via tecnologica, il ricordo e l'esperienza dell'acqua. Acqua come elemento vitale, acqua di mare, acqua sul corpo, acqua per gioco.

Dal blu del mare si approda all'AMBIENTE BIANCO che accoglie i colori saturi e vivaci dei dipinti di **Luca Suelzu**. Inscenati in una spiaggia visionaria, dove i giochi gonfiabili, dal salvagente al pesciolino allo squalo, dalla piscinetta ai palloncini, campeggiano sulle pareti, più veri del vero, come fossero sospesi sopra il parterre di sabbia. Teso fra vero e fiction, a sottolineare l'aspetto intrinseco della pittura iperrealista, qui il gioco come Mimesi rimbalza dalle opere dell'artista all'azione ludica riservata ai bambini tra palette e stampini. L'AMBIENTE ROSSO mette in scena il luogo dell'identità, che nel gioco si fa Azzardo chiamando in causa il destino e il caso dell'incontro. Sviscerati da **Lorena Matic** nella serie fotografica *Il castello sulla sabbia*, (capitolo della Preview a Lignano) attraverso la teoria di ritratti (capitolo dell'evento a Pordenone) che entrano in mostra nel monitor all'interno della stanza rossa. Qui gli effigiati sono catapultati nelle tessere di un gioco d'artista, che campeggia su un tavolino d'infanzia accogliendo anche gli adulti e, facendo il verso al noto gioco del Memory, nella Competizione premia il giocatore che ricorda le postazioni delle identità effigiate nelle carte non ancora scoperte, alla ricerca del doppio di ognuna.



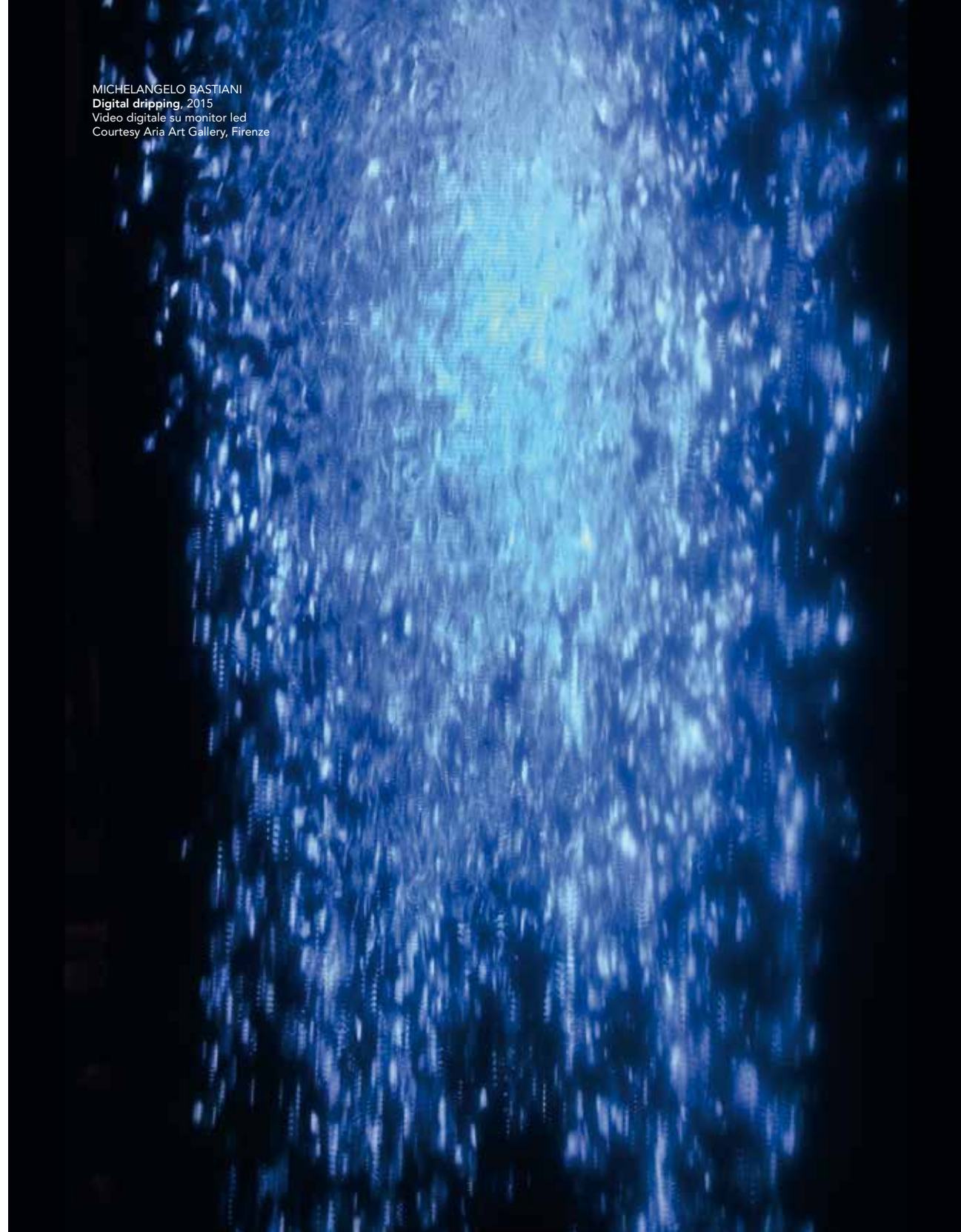
MICHELANGELO BASTIANI
Coccodrillo, 2014
Video digitale su monitor led
Courtesy Aria Art Gallery, Firenze





Performance di giocoleria del gruppo MARAVEE ANIMAZIONE

MICHELANGELO BASTIANI
Digital dripping, 2015
Video digitale su monitor led
Courtesy Aria Art Gallery, Firenze







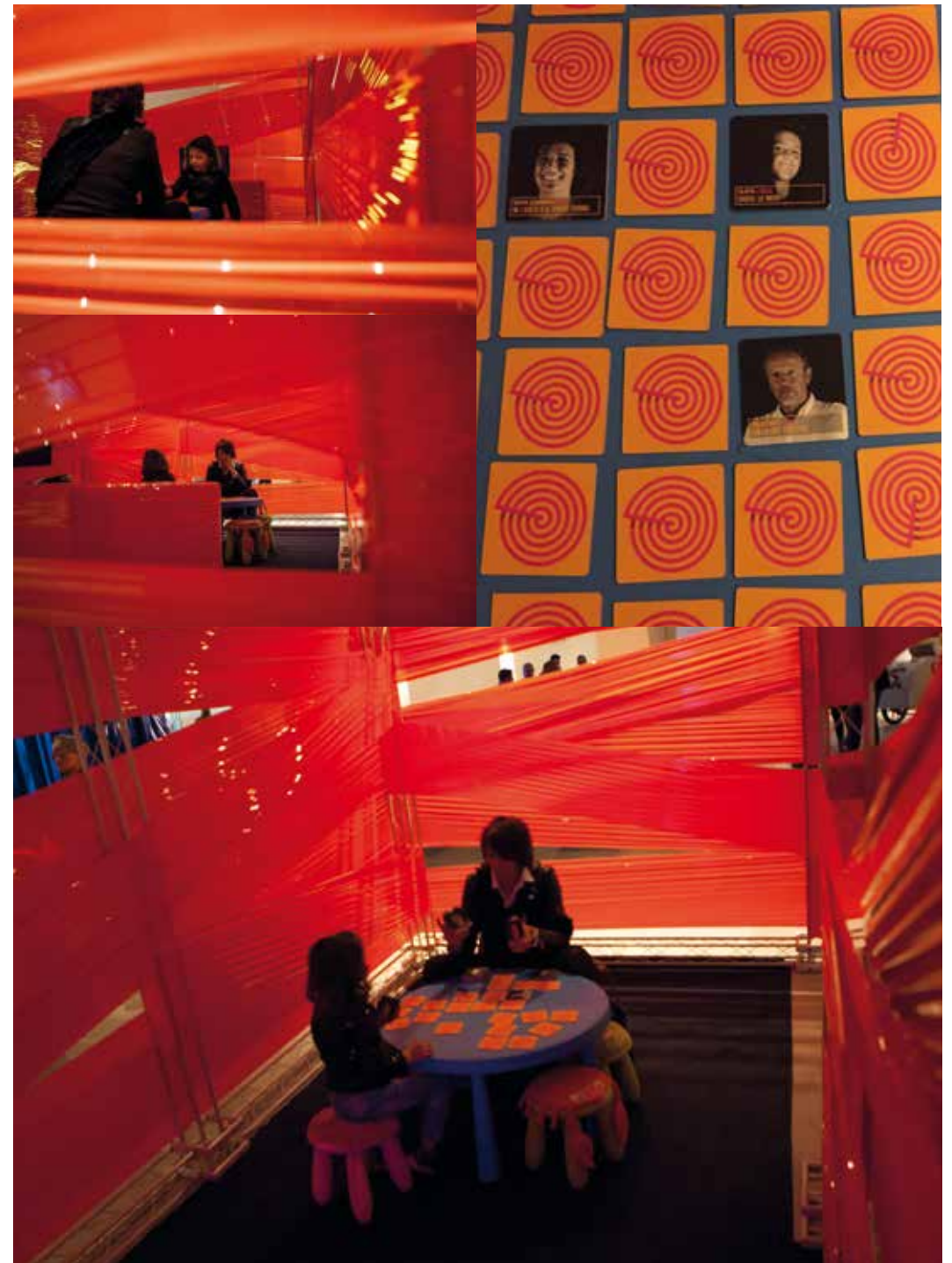
→
 LUCA SUELZU
Piscinetta, 2009
 Olio su tela, 120 x 120 cm
 Courtesy dell'artista

→
 LUCA SUELZU
Guardati le spalle, squalo! #2, 2010
 Olio su tela, 161 x 86 cm
 Courtesy dell'artista





↑
LUCA SUELZU
Grande salva-anime, 2011
 Olio su tela, 151 x 141,5 cm
 Courtesy dell'artista



→
LORENA MATIC
Il Castello sulla sabbia, 2016-2017
 Gioco da tavolo composto da 28 carte da gioco
 Courtesy dell'artista

ARTISTI MARAVEE LUDO

Atelier enidUDanza

Associazione Danza e Balletto - Udine
www.facebook.com/atelierenidudanza
www.ceron.it

Martina Tavano direttrice artistica e performer nata nel 1984 a Udine, vive a Udine e Gemona

Michelangelo Bastiani

Nato nel 1979 a Bibbiena (AR), vive a Firenze
www.ariaartgallery.com

Vesna Bukovec

Nata nel 1977 a Lubiana, Slovenia, dove vive e lavora
www.vesna-bukovec.net

Mauro Ceolin

Nato nel 1963 a Milano, dove vive e lavora
www.rgbproject.com

Marc Chiat

Nato nel 1957 a Los Angeles, California, dove vive e lavora
www.rebeccacontainer.com
www.marcchiat.com

Compagnia Arearea

Compagnia di danza contemporanea, fondata nel 1992 a Udine da Roberto Cocconi
www.arearea.it

Claudia Contin Arlecchino

Nata nel 1965 a Montereale Valcellina (PN), vive a Pordenone
www.portoarlecchino.com

CrookSet

Gruppo musicale fondato nel 2015 a Trieste
Facebook e Youtube

Bostjan Drinovec

Nato nel 1973 a Lubiana, Slovenia, dove vive e lavora

Anna Galtarossa

Nata nel 1975 a Verona. Vive e lavora a New York e a S. Pietro Incariano (VR)
www.studiolacitta.it

Daniel González

Nato nel 1963 a Buenos Aires, Argentina. Vive e lavora a New York e Berlino
www.studiolacitta.it

Gruppo Maravee Animazione

Agenzia di animazione che opera con artisti di strada, fondata nel 2009
www.maraveeanimazione.it

Kensuke Koike

Nato nel 1980 a Nahoya, Giappone, vive e lavora a Nova Gorica, Slovenia
www.kensukekoike.com

Rita Maffei

Nata nel 1965 a Udine, dove vive.
www.cssudine.it

Lorena Matic

Nata più volte a Trieste e altrove, vive a Trieste
www.lorenamatic.it

Enzo Minarelli

Nato nel 1951 a Venezia, vive e lavora a Cento (FE)
www.3vitre.it

Giovanna Ricotta

Nata nel 1970 a Loano (SV), vive e lavora a Milano
www.giovannaricotta.it

Luca Suelzu

Nato nel 1964 a Gorizia, dove vive e lavora
www.lucasuelzu.com

Fabio Turchini

Nato nel 1955 a Gorizia, vive e lavora a Udine
www.fabioturchini.it

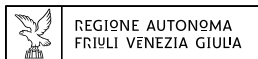
Janez Vlachy

Nato nel 1954 a Lubiana, Slovenia, dove vive e lavora
www.vlachy.com

PRODOTTO DA



REALIZZATO CON BANDO DELLA



MAIN SPONSOR

GERVASONI™

CON IL CONTRIBUTO
E LA COLLABORAZIONE DI



**Città di
Gemona del Friuli**



**Città di
Lignano Sabbiadoro**



**OBALNE GALERIE
GALERIE COSTIERE
PIRAN PIRANO**



**REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO**



**LIGNANO
SABBIADORO
GESTIONI**

CON IL PATROCINIO



Comune di Pordenone



Comune di Majano



**Città di
San Daniele del Friuli**

MEDIA PARTNER

ESPOARTE

CON LA COLLABORAZIONE DI

**Associazione culturale Mittelfest
Cividale (UD)**

Università di Bologna
Dipartimento delle arti visive,
performative e mediali

Politecnico di Milano

Porto Arlecchino
Pordenone

Associazione culturale Arearea
Udine

Atelier enidUDanza
Udine

**Consorzio Comunità
Collinare del Friuli**
Colloredo di Monte Albano (UD)

Comune di Forgaria nel Friuli

Liceo Artistico Statale G. Sello
Udine

Aria Art Gallery
Firenze

Galleria Studio La Città
Verona

Galleria Rebecca Container
Genova

Croce Rossa Italiana
Comitato di Udine

CON LA PARTECIPAZIONE DI

Altrementi Adv
Tricesimo (UD)

Lito Immagine
Rive D'Arcano (UD)

Vicentini Orgnani
Valeriano (PN)

Al Portonat
San Daniele del Friuli (UD)