



INDUSTRIAL

MARCANTONIO LUNARDI







18° Future Film Festival
Festival Internazionale di Cinema Animazione e Nuove Tecnologie
Bologna 3-8 maggio 2016
Direzione Artistica
Giulietta Fara Oscar Cosulich
Direzione Tecnica
Luca Della Casa
Mostra realizzata in collaborazione con il
Future Film Festival,
la Biblioteca Salaborsa e l'Urban Center Bologna

Marcantonio Lunardi

INDUSTRIAL

Biblioteca Salaborsa – Piazza Coperta “Umberto Eco”
Piazza del Nettuno 3 - Bologna
29 aprile - 15 maggio 2016
a cura di Daniela Camarda

Testi di Daniela Camarda, Giulietta Fara, Piero Deggiiovanni e Ilaria Sabbatini
in copertina “I.05” di Marcantonio Lunardi
impaginazione grafica: Ilaria Ferrari



Daniela Camarda

Curatrice della mostra

IL GIOCO DEL REALE

Fotografia dal web è l'ultima sperimentazione del videoartista Marcantonio Lunardi. Se c'è un filo conduttore che lega questa nuova fase artistica alla precedente, è il desiderio di lasciar tracce, seminare e condensare immagini, che sfuggono nella dimensione dell'audiovisivo.

Ciò nonostante, la necessità di costruire narrazioni in sequenze animate è talmente radicata nell'impulso creativo di Lunardi da includere nel progetto **Industrial**, un video sperimentale di animazione 2D e 3D, **The Edge**. Titolo volutamente emblematico che ci pone sul margine del reale.

Al confine tra virtuale e reale camminiamo quotidianamente, con passi svelti che calpestano il terreno mentre lo sguardo si perde sui display di smartphone e pc. Più volte Lunardi ci aveva indotti alla riflessione sull'evoluzione tecnologica e su come essa possa incidere sulla nostra percezione del reale.

Un chiaro esempio di questa nuova "ecologia della mente" sono i recenti video **370 New World**, **Public Space** e **The Idol**, in cui il videoartista lucchese ci mostra le diverse sfaccettature di dinamiche sociali in continua evoluzione: dalla solitudine quotidiana alla messa in scena di immagini fetali, dal silenzio domestico al chiacchiericcio mediatico, nuovo idolo sacralizzato che si sostituisce al credo religioso.

Sui precedenti lavori video, lo storico dell'arte Renato Barilli si era espresso giudicando la sua opera "un importante messaggio di complessità che ingloba una raffinata e algida estetica a una disperata e appassionata poesia e che esprime un abbandono dal quale difficilmente è possibile emergere".

La fotografia dal web è il nuovo linguaggio che Lunardi ha scelto di usare per realizzare i recenti progetti grafici che lo hanno visto impegnato su tre fronti differenti: fotografie dal web di opere di street art Google Earth Fantasy Art, cartoline e francobolli prodotte e inviate

ad amici e conoscenti e **Industrial**, che ritrae luoghi di lavoro e produzione industriale di tutto il mondo abbandonate.

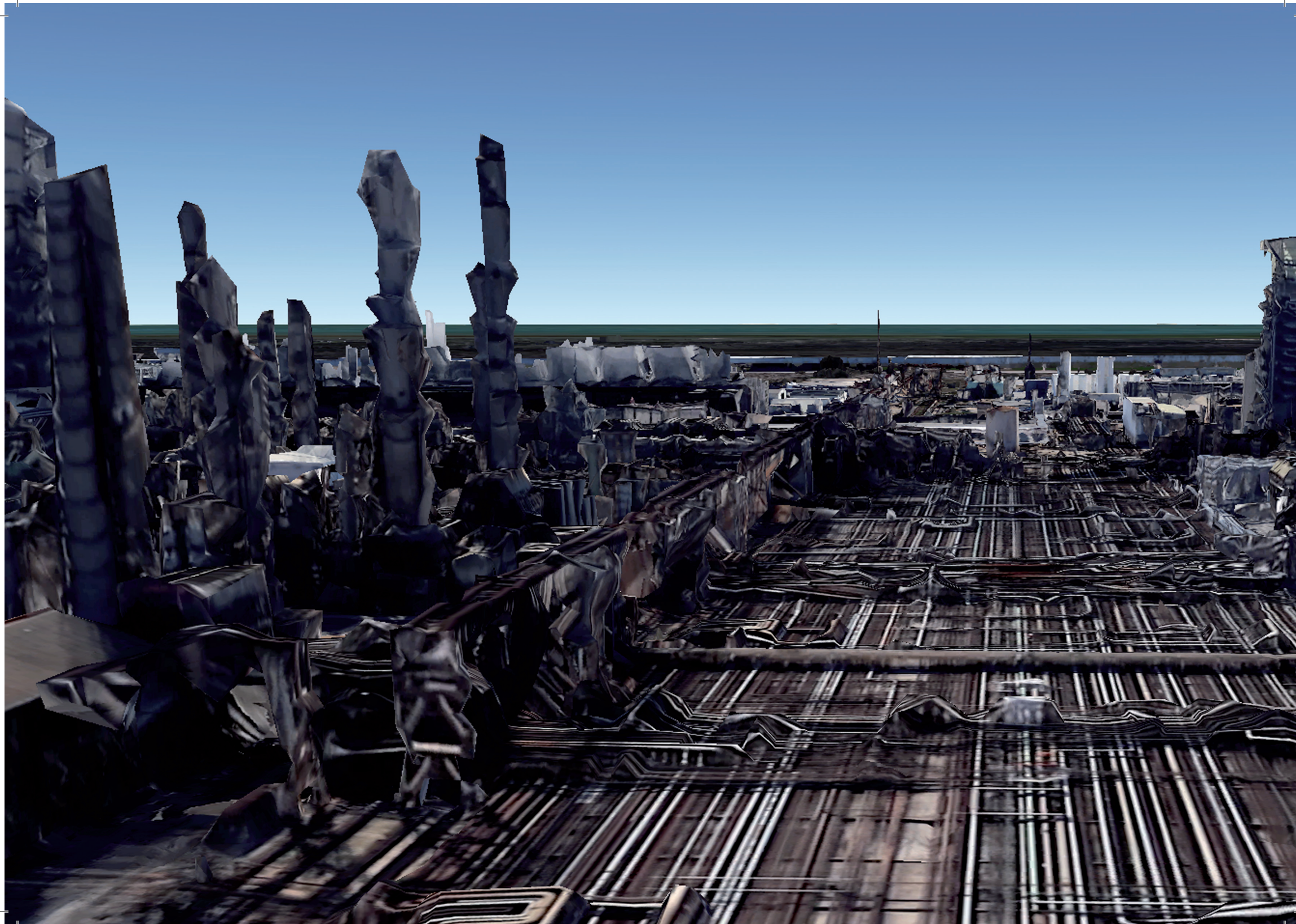
Prelevare una parte del mondo è pratica consueta, soprattutto da quando scattare foto e realizzare screenshot sono diventate azioni eseguite con regolarità da un numero notevole e in crescita di persone. Se la ricerca di poesia nel quotidiano è stata la caratteristica principale di Lunardi, ricreare racconti senza il montaggio di immagini in sequenza o postproduzione, è diventata la nuova sfida.

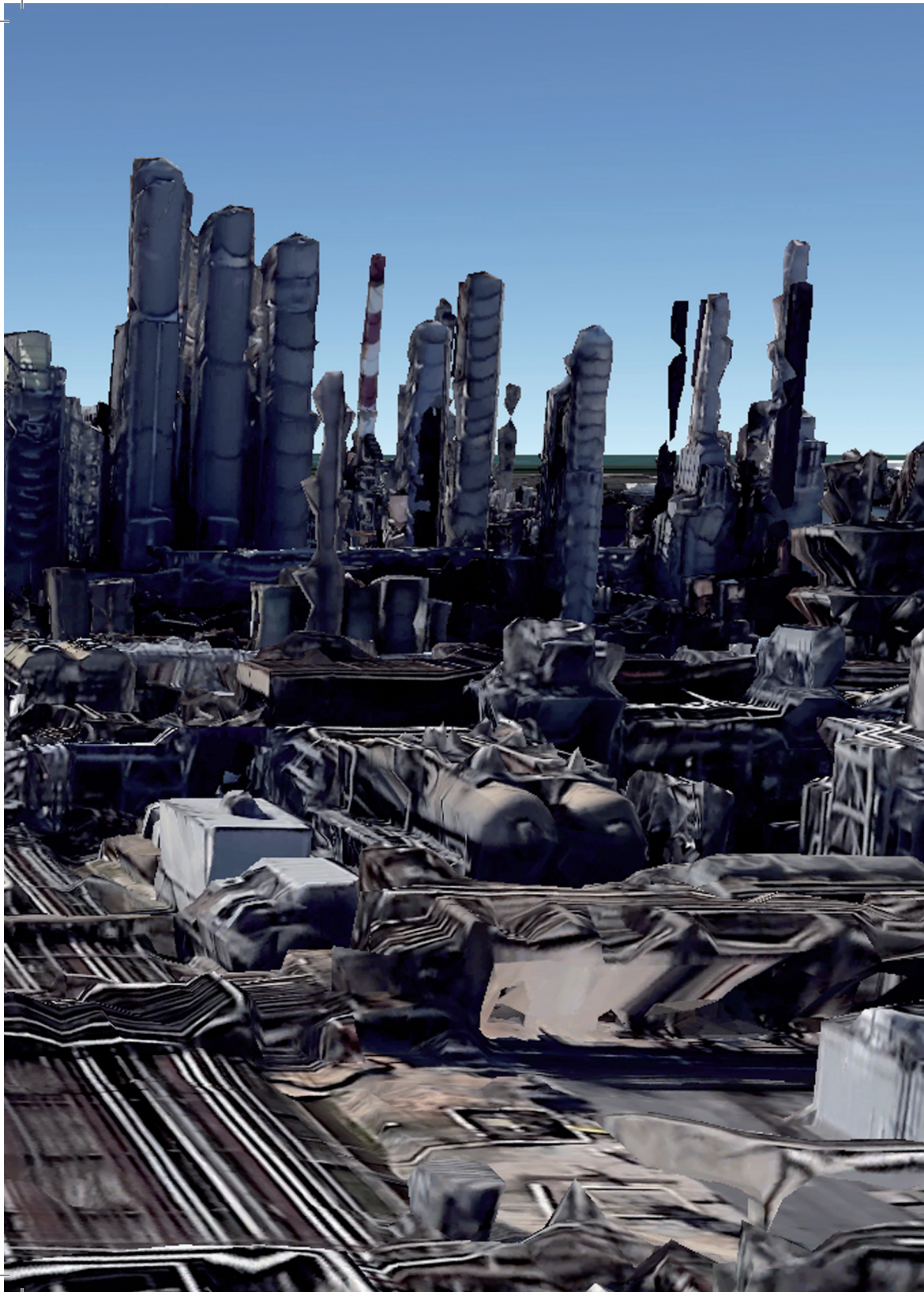
È sul margine tra reale e digitale che **Industrial** costruisce la sua poetica visiva: scatti dal web che a sua volta su Google Earth si deformano a causa di errori algoritmici. Prendono vita stereofotografie aeree dai colori e forme alterate. In giro per il mondo con dito e occhio vigile, Lunardi ha realizzato con **Industrial** un reportage fotografico che narra la bellezza dell'abbandono prodotta da deformazioni virtuali.

È ancora una volta sul confine tra reale e virtuale che si costruisce il video **The Edge**, durante il quale l'avatar percorre le strade digitalizzate di Parigi. Nella sua solitudine solo le voci e le urla registrate dell'attentato al Bataclan del 13 novembre lo accompagnano in questa passeggiata virtuale, tra dolori reali e distanze geografiche pressoché nulle, sotto l'occhio dei satelliti di Google.

Marcantonio Lunardi si rileva sempre sensibile alle dinamiche sociali, ai cambiamenti sociologici e alle trasformazioni umanoidi delle tecnologie. Insegue il reale, lo scandaglia e lo rielabora in poesia per gli occhi. Che sia una videocamera, un obiettivo fotografico o una net camera il videoartista lucchese ancora una volta mette in luce come il reale sia l'illusione permanente di un pensiero dominante e condiviso.

L'artista è sul margine, fuori fuoco, dentro e fuori la rete web.





Giulietta Fara

Direttore artistico del Future Film Festival

IL PIXEL COME NUOVA UNITÀ DI MISURA: IL MONDO DI MARCANTONIO LUNARDI

Nell'ambito della XVIII edizione del **Future Film Festival**, si propone un approfondimento dedicato all'opera di Marcantonio Lunardi, che lavora sulle immagini digitali rielaborando i dati di Google con interventi autoriali. La mostra, pensata come altro luogo del Festival, è composta da una serie di 10 immagini legate tra loro, e dall'opera di animazione intitolata *The Edge*, elaborata con strumenti prelevati dalla rete, a partire dal software d'animazione e dagli scenari di Google Earth fino alle tracce audio ricavate da YouTube.

I luoghi raccontati dall'artista in queste immagini sono rappresentati attraverso l'occhio schiacciante del sistema di geo localizzazione, una sorta di trama nascosta delle cose, un velo di Maya che viene squarciato da Lunardi per trovare invece la vera essenza del nostro mondo. Un mondo post-industriale, dove i luoghi deputati alla produzione in serie sono ormai abbandonati e "preda" di artisti che ne disegnano i muri, cambiandone i connotati per sempre. E grazie alla scoperta di una anomalia di Google Earth, Lunardi ricrea da angolazioni particolari delle ambientazioni surreali, con ripetizioni di parti di immagini e grandi campiture di pixel. Il pixel come nuova pennellata originale, che copre il visibile o meglio, appunto, rivela nuovi mondi, a metà tra il videogioco e il navigatore satellitare. I luoghi "industrial" sono privi di persone umane, come se il protagonista dell'immagine fosse proprio lo spettatore, curioso intruso e giocatore supremo di questo mondo virtuale. Marcantonio Lunardi opera con intelligenza sul filo del gioco e della tragedia, di un mondo che cambia e diventa completamente sintetico, asettico, ma allo stesso tempo giocoso, imperfetto e per questo ironico.

Siamo contenti di ospitare un artista che lavora in modo così brillante nel mondo dei pixel, in quanto il **Future Film Festival** è da sempre una vetrina sulle novità del mondo digitale, in campo artistico, cinematografico e sociale.

La mostra è in collaborazione con Biblioteca Salaborsa e Urban Center Bologna.

MELANCONIA E PIXEL.

Discorso attorno a *Industrial* e *The Edge* di Marcantonio Lunardi

S spesso le cose accadono improvvisamente e la verità appare tra un interstizio di senso e l'altro; senso ben costruito convenzionalmente e accettato al punto da non considerarne di alternativi, subito scartati. A Lunardi, invece, l'alternativa è apparsa per caso, navigando con Google Earth. Uno iato, come per il gatto di *Matrix*, un "tremolio", una distorsione, che svela la struttura del simulacro, un reboot del sistema. Così Lunardi si accorge di una strana anomalia, al passaggio da uno scenario virtuale ad un altro, del programma che ha messo il mondo sulla punta del mouse; se ne incuriosisce e se ne impadronisce. Questa capacità di cogliere verità interstiziali e presentarle con il loro carico di enigmatico mistero, mi riporta a quanto diceva Alberto Savinio circa le opere metafisiche di Giorgio de Chirico, suo fratello: la metafisica è un particolare "stato di veglia", una eccitazione percettiva che rende spettrali gli oggetti, aprendoli ad una dimensione *fantasmica*¹:

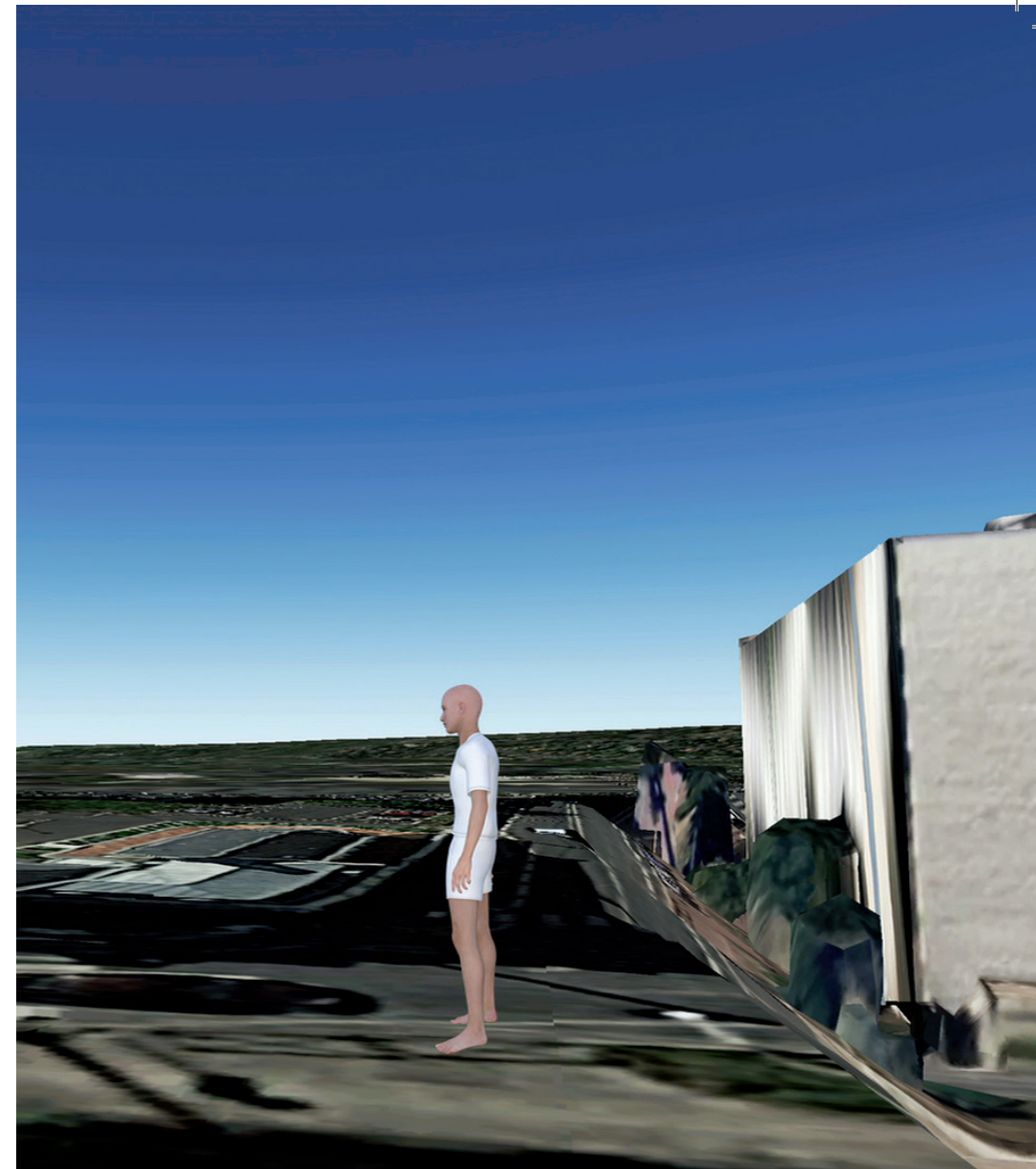
Viviamo in un mondo fantasmico con il quale entriamo gradatamente in dimestichezza. [...] *Fantasmico*, per: incipiente fenomeno di rappresentazione; genesi di ogni aspetto. E, rispetto all'uomo: stato iniziale del momento di scoperta, allor che l'uomo trovasi al cospetto di una realtà ignota a lui dapprima. [...] *metafisico* or non accenna più ad un ipotetico dopo-naturale; significa bensì, in maniera imprecisabile [...] tutto ciò che della realtà continua l'essere, oltre gli aspetti grossolanamente patenti della realtà medesima...

Le opere del ciclo *Industrial* di Lunardi mostrano, a mio avviso, un'intima aderenza alle descrizioni saviniane. Sono opere metafisiche, dunque, e tale sensazione mi viene casualmente confermata dallo scritto di Lorenzo Canova su de Chirico, il quale ravvisa nelle opere del *Pictor Optimus* presupposti formali e concettuali che si sono estesi ben al di là del suo tempo naturale, fino a raggiungere l'immaginario a noi contemporaneo, fin dentro il Post Human e le opere in digitale². Gli scenari di *Industrial*, in effetti, sono fantasmici e spettrali esattamente come in certe scene di gioco in soggettiva dei videogames, ma ovviamente non è tutto qui. Come per le opere dechirichiane, lo stato d'animo che satura l'atmosfera delle immagini di Lunardi è una melanconica solitudine: "solitudine dei segni", dice de Chirico, espressione che estenderei alle opere di Lunardi per lo sciogliersi o il librarsi di strutture semi irrecognoscibili che enfatizzano lo sfinimento dei segni. Eppure, mentre negli scenari di de Chirico sembra che qualcosa stia per accadere, osservando le stampe di Lunardi abbiamo la sensazione che tutto sia irrimediabilmente già accaduto e questa sensazione dà forma e contenuto al peso melanconico di quella solitudine. Cosa sia accaduto ce lo spiega l'autore stesso:

Il mio interesse per le strutture industriali hanno un richiamo per me ancestrale che non è solo legato all'estetica, ma anche al senso ultimo del luogo. Io sono cresciuto dentro le cartiere fin dall'età di cinque anni. Lì, ho visto cosa significasse la vita operaia vera, quella fatta di turni massacranti, di lavori con scarse sicurezze, la produzione per poter vivere. Un percorso che mi ha fatto assistere a molti incidenti e mi ha trasformato nel testimone zero di una morte bianca cioè la morte di mio padre in cartiera.

Ora risulterà più chiara la ragione della melanconia che pervade le opere del ciclo *Industrial* e fa apparire le cose nel loro aspetto spettrale. Il vuoto di un luogo, che non attende di essere popolato, è la testimonianza archeologica di un'estinzione avvenuta ormai da tempo immemorabile; sovrapponendosi alla sensazione di perdita e abbandono vissuta in prima persona dall'artista. La melanconia del pixel è, in definitiva, il fantasma dolente del ricordo e dell'assenza.

Stato d'animo che pervade anche l'animazione *The Edge*, che Lunardi, attento critico della realtà politica mondiale e delle contraddizioni sociali, ha realizzato come tributo ideale alla città di Parigi dopo i fatti del 13 novembre 2015. La desolazione si estende e scioglie una città intera nell'indistinzione di palazzi corrosi: una fatiscenza che allude allo scenario di morte in cui è precipitata la capitale francese. Unico segno di vita, seppur digitale, è la figura vagante di un anonimo personaggio – quasi un manichino dechirichiano, volendo proseguire nelle analogie tra metafisica e pixel. Esso non fa che accentuare il senso di abbandono e solitudine, con il suo inutile sporgersi da palazzi e terrazze su un panorama disabitato, orli sul precipizio d'Occidente. Avatar dello stesso Lunardi che si fa reporter virtuale della fine, come avverte Ilaria Sabbatini, affacciato sul “dolore di vivere”.



¹ Cfr., Alberto Savinio, *Anadioménon*. Principi di valutazione dell'arte contemporanea, in «Valori Plastici», I, 1919, nn. 4-5, pp. 6-8, 12-14.

² Cfr., Lorenzo Canova, *Metafisico, spettrale, post-umano. L'ombra di de Chirico nella linea visionaria delle arti: dal Surrealismo alla fantascienza contemporanea tra letteratura, cinema e videogame*, in «Metafisica», n 11/13, 2013, pp. 75-86.
<http://www.fondazionedeichirico.org/publicazioni/rivista-metafisica/metafisica-1113/?lang=it/>

Maurizio Marco Tozzi

Curatore

INDUSTRIAL PROJECT

La percezione della solitudine è sempre più intrinseca nella nostra quotidianità, fa ormai parte integrante del nostro tempo e la si assimila in ogni momento ed in ogni spazio in cui ci muoviamo. Una sensazione disarmante sulla quale Marcantonio Lunardi ha indagato fuori dallo spazio reale andando a sviluppare la sua ultima ricerca in un altro mondo dove la solitudine rischia di prendere il sopravvento e divenire monopolio del nostro vivere: la rete.

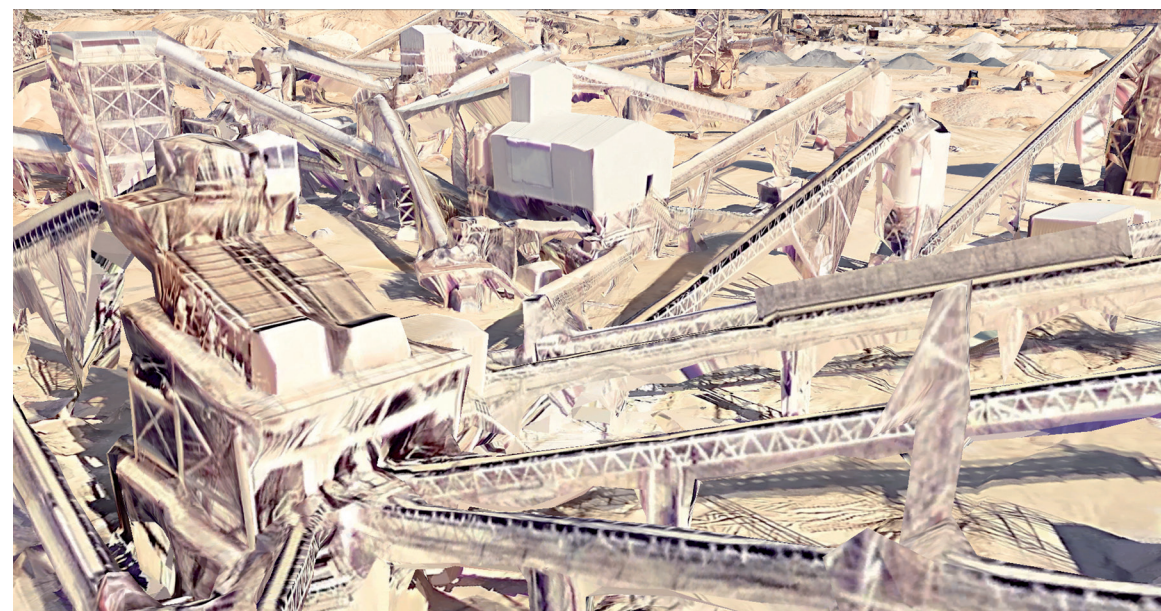
Rinnovando le sue precedenti esperienze di documentarista, Lunardi ha questa volta “imbracciato” la net camera del colosso Google e ha svolto la sua indagine in diversi spazi industriali del globo su ciò che oggi è l’ossimoro prevalente: la realtà all’interno della non realtà.

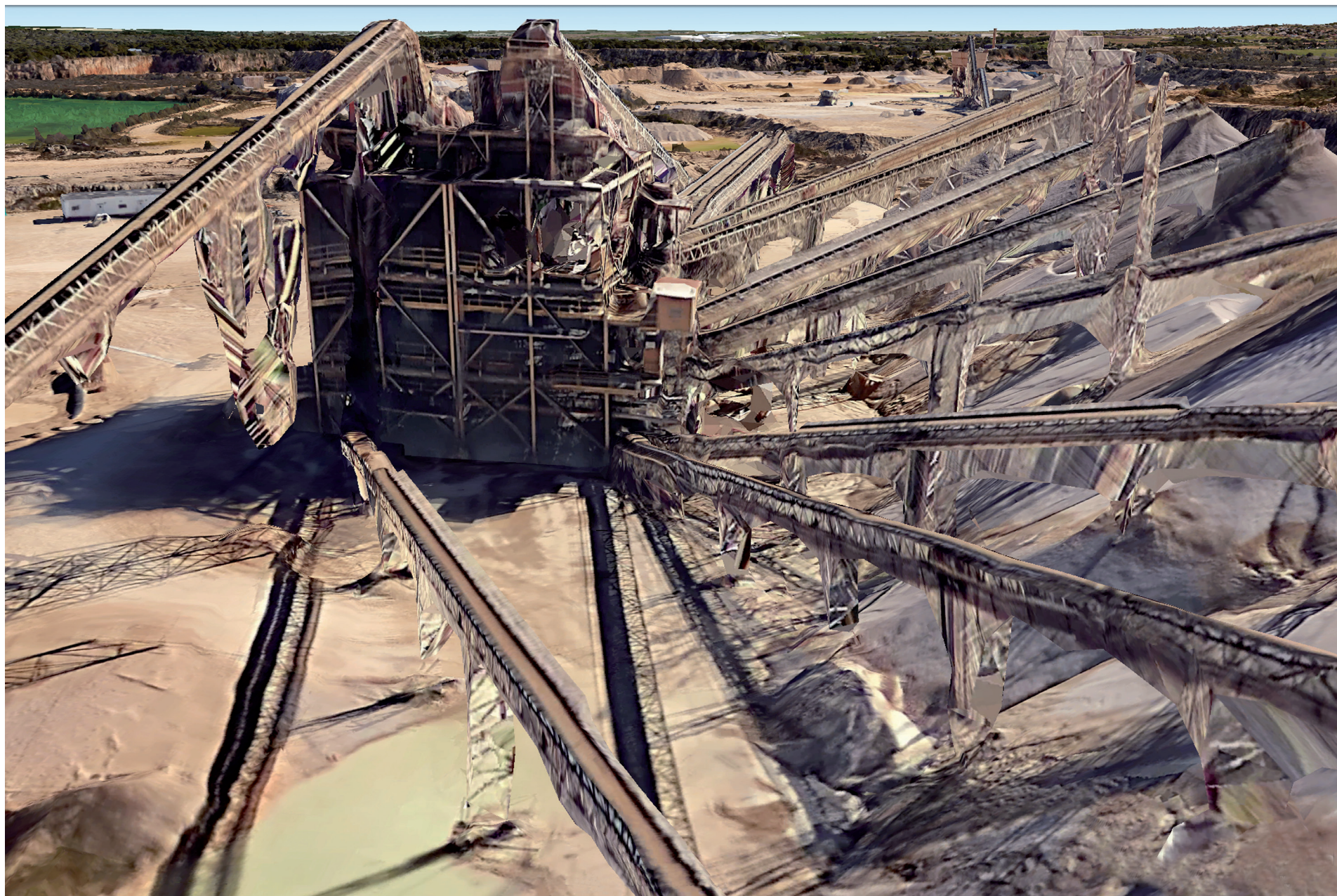
Si perché l’analisi di Lunardi parte proprio dallo scoprire e evidenziare un difetto dell’applicazione Google Earth che in un posizionamento dell’inquadratura distorce l’immagine rendendola ancora più surreale rispetto al suo aspetto originale. Ecco che il punto di vista virtuale con la complicità dell’artista si de-trasforma (come aveva fatto Vostell con il de-collage) in un punto di vista politico. Ne scaturisce una virtuale (i ruoli si invertono) ma reale costante deformazione della società prospera a una decadenza quanto mai irrefrenabile.

La totale mancanza di figure umane rende gli Industrial ancora più isolati, in una completa assenza temporale e le immagini, che Lunardi registra e riporta alla nostra visione attraverso la stampa e quindi nuovamente al di fuori della rete (i ruoli si invertono nuovamente), acquistano una profondità di uno spazio che diventa infinito e dove appunto domina la dilagante solitudine.

Un’atmosfera tangibile apparentemente solo all’esterno di quei luoghi ma Lunardi non si ferma a quei container, a quei silos, quella nave del porto di Marghera, nature morte in costante assenza di precisione, la sua azione arriva alla consapevolezza di ciò che esse rappresentano, racchiudono, prevaricano e controllano: l’umanità!

Le immagini realizzate da Lunardi ci pongono infatti di fronte al problema della necessaria ri-umanizzazione della nostra epoca post industriale dove anche la tecnologia monopolistica di Google mostra involontariamente i propri difetti.

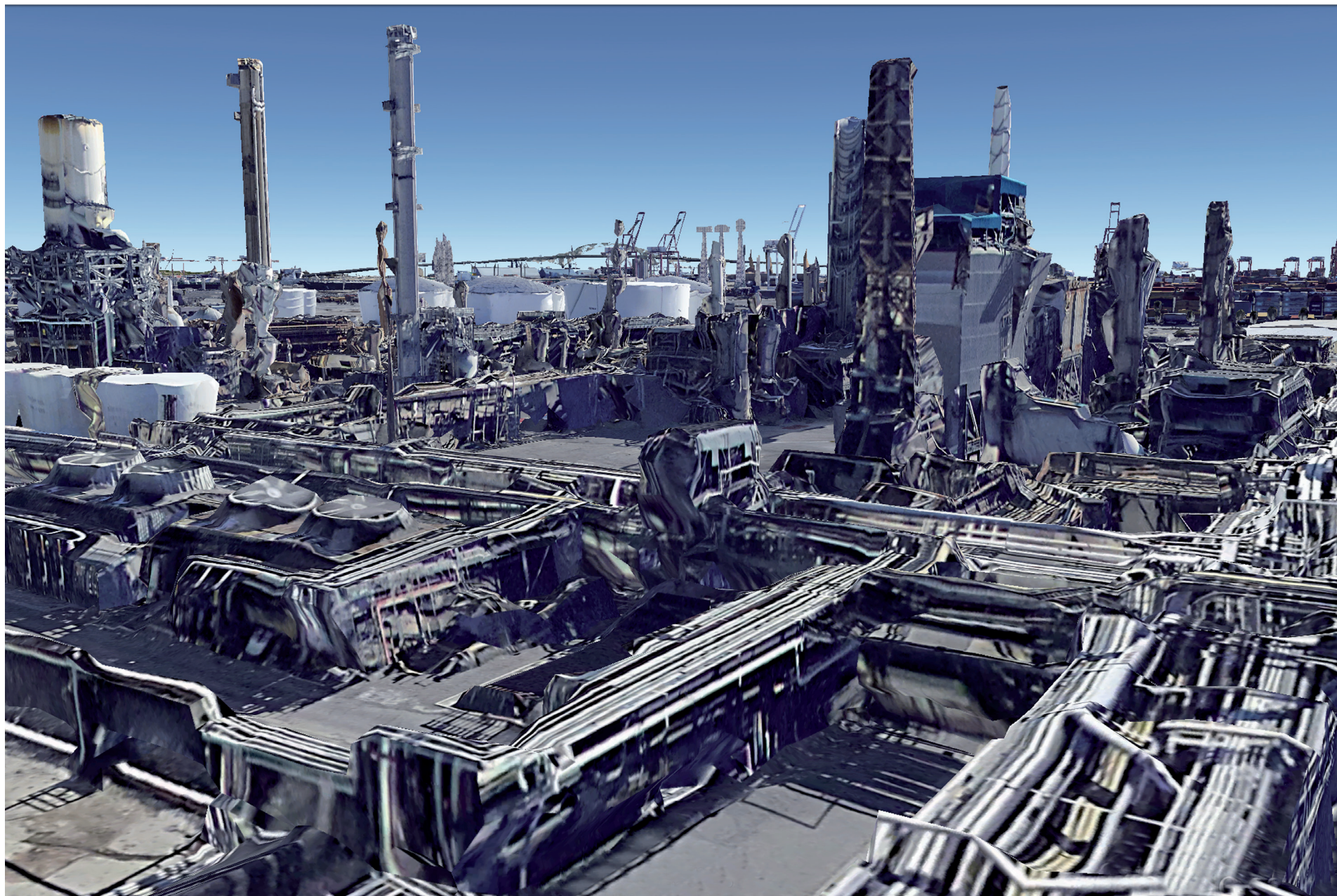




I.01 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



I.02 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



I.03 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



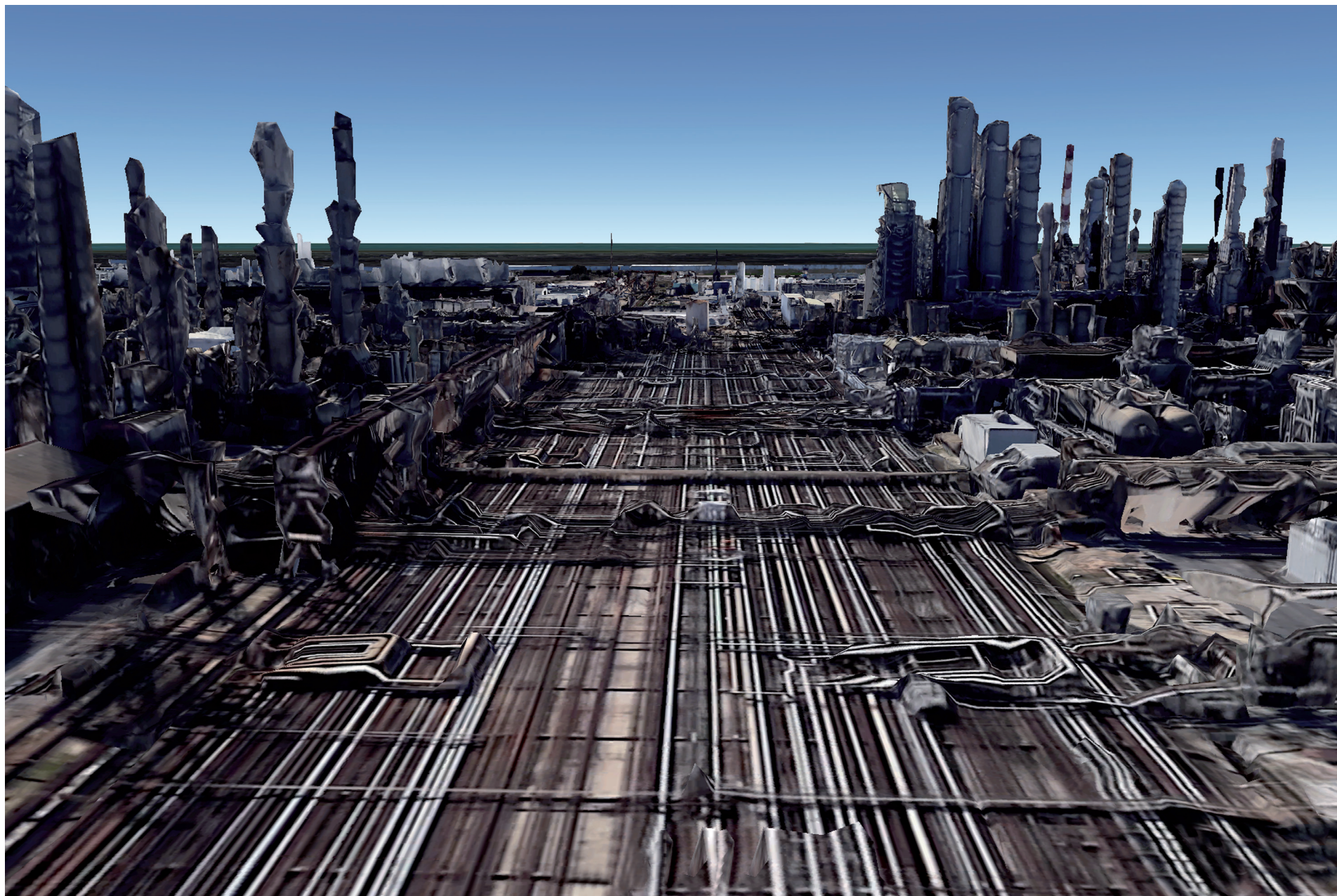
I.04 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



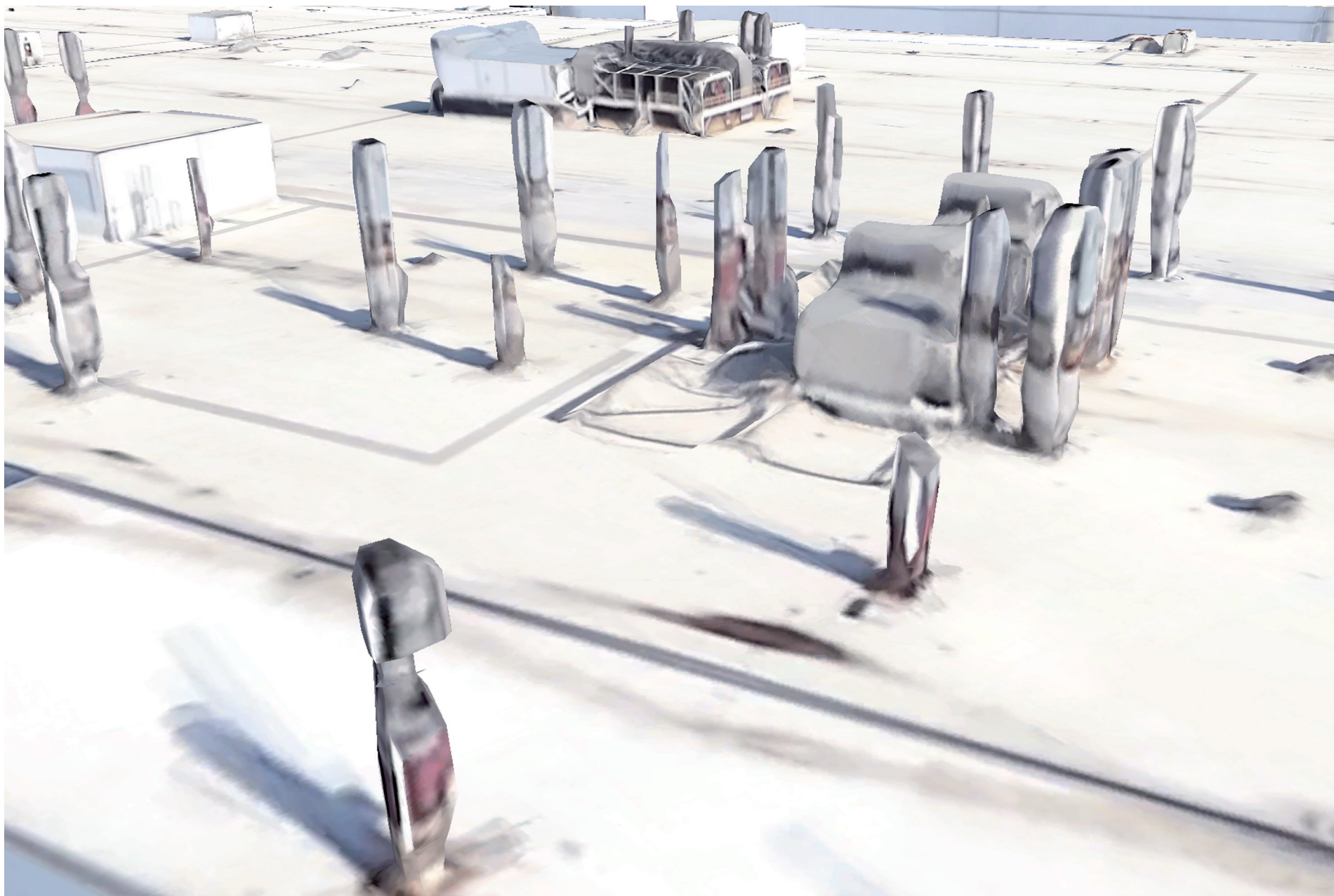
I.05 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



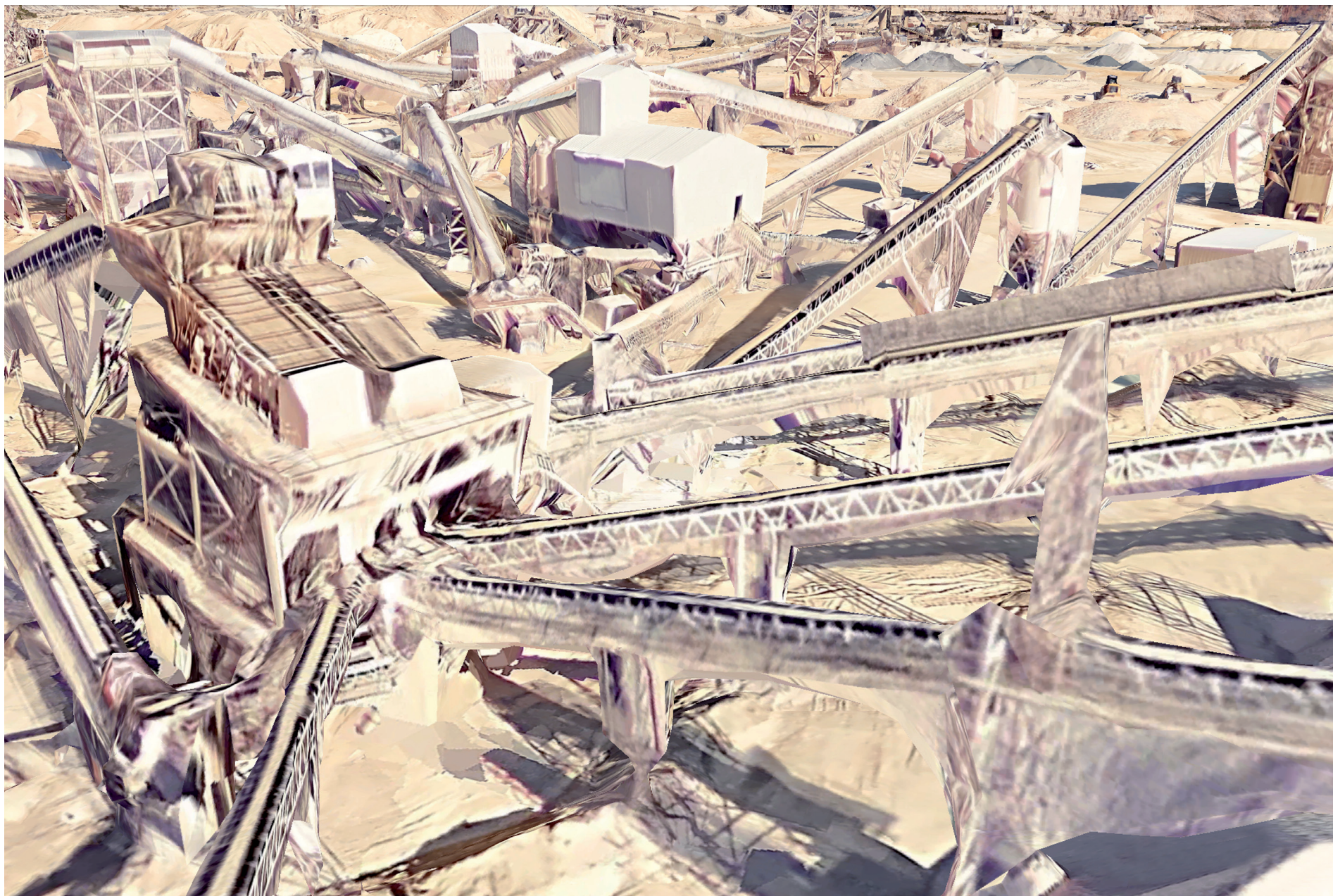
I.06 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



I.07 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



I.08 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



I.09 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



I.10 - 2015
cm. 100x70
stampa su carta cotone



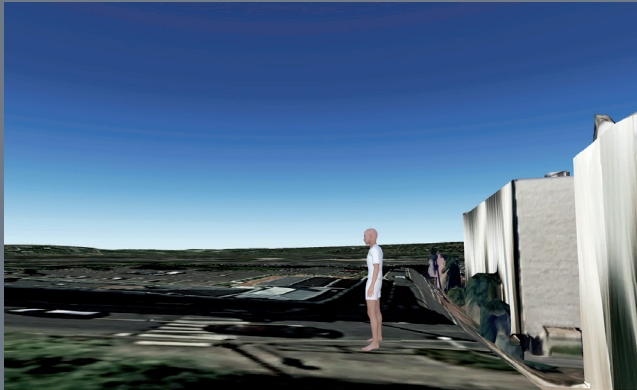




THE EDGE

A photograph of a train track, heavily blurred to convey a sense of rapid motion. The tracks recede into the distance, flanked by dark, indistinct structures. The word "Bataclan" is superimposed on the left side of the image in a white, sans-serif font with a thin black outline. The overall color palette is dominated by dark blues and greys, with some lighter, washed-out areas on the right side.

Bataclan



THE EDGE

The Edge è un viaggio verso il margine.

Un percorso che si spinge verso il confine tra arte digitale e cinematografia, tra onirico e reale, tra incertezza e speranza.

The Edge è un'opera di animazione costruita esclusivamente con strumenti prelevati dalla rete, a partire dal software d'animazione e dagli scenari di Google Earth fino alle tracce audio ricavate da Youtube.

La sua genesi, a partire da elementi legati al reale, spinge l'opera verso il genere del documentario; al contrario, la sua realizzazione la rende completamente avulsa dal reale in cui è radicata. L'opera riflette la contaminazione che sperimentiamo costantemente tra fisico e digitale quando, ad esempio, usiamo Google maps per raggiungere determinati luoghi. La stessa cosa hanno fatto le vittime e gli attentatori del 13 novembre parigino, ma quelli che per gli uni erano luoghi di divertimento, per gli altri erano obiettivi terroristici.

The Edge è il racconto delle emozioni dell'autore rispetto al riflesso digitale di un evento devastante. Il silenzio che congela la città come preludio a futuri eventi e l'avvolge accompagnandola verso la sua fine, si trasforma in un elemento di riflessione sul dolore di vivere. È una sofferenza solitaria che accompagna l'alter ego dell'autore verso il confine tra 2d e 3d, verso il luogo metaforico dell'assenza di profondità, dove gli algoritmi hanno definito un limite che svela una realtà piatta e indifferente.

Ilaria Sabbatini

Ringrazio tutte le persone che fin da subito hanno creduto nel mio lavoro.

Team

Daniela Camarda / Assistant

Ilaria Sabbatini / Photography - Cinematographer

Giulia Negrello / Translator and Interpreter

Davide Mancuso / Web Developer

Ilaria Ferrari / Graphic Design

Sound engineers

Flavio Innocenti

Giovanni Ghezzi

Luca Matteucci

Redroom Recording Studio (Pisa)

in collaborazione con

Tania Giannouli / Composer & Pianist

www.tania-giannouli.com

È fatto divieto di riprodurre anche parzialmente senza autorizzazione

for information:
www.marcantonio.eu
info@marcantonio.eu

Sponsor



pavimenti in graniglia

Catalogo realizzato in occasione della mostra
Marcantonio Lunardi
INDUSTRIAL
a cura di Daniela Camarda
dal 29 aprile al 15 maggio 2016
Biblioteca Salaborsa – Piazza Coperta “Umberto Eco”
Piazza del Nettuno 3
40124 Bologna

finito di stampare nell'Aprile 2016
da Pixartprinting SpA - Quarto D'Altino (VE)



