HEAP THEAP



MIND THE

5° EDIZIONE **19 NOVEMBRE** 19 DICEMBRE

SPAZIO MARIONI/ VISIONARIO UDINE

INDICE

2021

Un progetto di A project by **Augusta Eniti**

Curatela / Curated by Giada Centazzo Lorenzo Lazzari Rachele D'Osualdo (ETRARTE)

Organizzazione Organization Altreforme, Udine

Comunication Communication Giada Centazzo

Testi / Text Giada Centazzo [GC] Rachele D'Osulado [RDO] Lorenzo Lazzari [LL]

Graphic design Cdm associati

<u>Crediti fotografici</u> <u>Photography</u>

- © Violetta Maillard, p. 32
- © Andrea Pizzalis, p. 45 © Gianmarco Rescigno, p. 56
- © Andrea Trincardi, p. 110, 111

Traduzioni / Translation Caterina Guardini Aja Bain (revisioni finali / final revision)

Stampa / Print **Tipografia Pellegrini** Il Cerchio, Udine

Ringraziamenti Acknowledgements Thomas Bertacche Stefano Coletto Simone Furlani arch. Davide Mocchiutti Gianni Vacchelli Visionario, Udine

Con il supporto e il patrocinio di With the support and sponsorship of

Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia **Fondazione Friuli Assifriuli Group Boato International** S.p.A., Monfalcone Conad, Campoformido Legacoop FVG **Progetto Cultura Nuova** Università degli Studi di Udine

Con il partenariato di In partnership with

Agorè, Associazione di Promozione Sociale, Gorizia Aps Minoranza Creativa, Pasian di Prato (UD) **Associazione ETRARTE**, Udine Azienda Sanitaria Universitaria Friuli Centrale **Constraint Mag, Udine Ente Regionale Teatrale** del Friuli Venezia Giulia Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia Istituo Comprensivo III, Udine **Liceo Artistico** Statale Enrico Galvani, Cordenons (PN) **Educandato Statale Collegio Uccellis**

















<u>6</u> <u>10</u>	VISIONI PERTURBANTI UNCANNY VISIONS
<u>16</u>	ARBOR BONA FRUCTUS BONOS FECIT STORIA DI UN ALBERO E DI ALTRE CREATURE
<u>26</u>	ARBOR BONA FRUCTUS BONOS FECIT STORY OF A TREE AND OTHER CREATURES
<u>34</u>	CAVE CANEM O IL SINALLAGMA ROVESCIATO DELLA DOMESTICITÀ. A PROPOSITO DI CIACCO DI VALENTINA FURIAN
<u>48</u>	CAVE CANEM OR THE REVERSED SYNALLAGMATIC CONTRACT OF DOMESTICITY. ABOUT CIACCO BY VALENTINA FURIAN
<u>58</u>	SENZA CORRISPONDENZA. UNA NOTA SU <i>VOICEOVER</i> DI VALENTINA KNEŽEVIĆ
<u>68</u>	WITHOUT CORRESPONDENCE A NOTE ON <i>VOICEOVER</i> BY VALENTINA KNEŽEVIĆ
<u>78</u>	NEL NOME DEL FIGLIO. ALCUNE RIFLESSIONI INTORNO A <i>ISACCO</i> DI FEDERICO TOCCHELLA
<u>90</u>	IN THE NAME OF THE SON. A FEW THOUGHTS ABOUT ISACCO BY FEDERICO TOCCHELLA
<u>100</u>	ABBIAMO VISTO LE STESSE STELLE: NOTE A MARGINE
<u>106</u>	ABBIAMO VISTO LE STESSE STELLE: MARGINAL NOTES
<u>112</u>	SCHEDE CATALOGRAFICHE CATALOG ENTRIES
<u>124</u>	NOTE BIOGRAFICHE BIOGRAPHICAL NOTES

The fifth edition of *Mind the Gap* revolves around the topic of the uncanny, that is, a signifier moving along the threshold between what is known and unknown, what is familiar and what is alien. The invited artists move along a border line which explores the breaking of meaning of what we define as identity, investigating the relationship between normality and diversity, human and animal, feral instincts and control, and animated and inanimate.

Il tema della quinta edizione di Mind the Gap è il perturbante, un significante che si muove tra noto e ignoto, tra familiare ed estraneo. Gli artisti invitati operano lungo una linea di confine che esplora la rottura del senso di ciò che definiamo identità, indagando la relazione tra normalità e diversità, tra umano e animale, tra bestialità e controllo, tra animato e inanimato.

VISIONI PERTURBANTI

«La parola tedesca unheimlich [perturbante] è evidentemente l'antitesi di *heimlich* [da *Heim*, casa, heimisch [patrio, nativo], e quindi familiare, abituale, ed è ovvio dedurre che se qualcosa suscita spavento è proprio perché non è noto e familiare. [...] la cosa più interessante per noi è che la parolina *heimlich*, fra le molteplici sfumature di significato, ne mostra anche una in cui coincide col suo contrario, unheimlich. Ciò che è heimlich diventa allora unheimlich».1

1 \
Sigmund Freud, *II perturbante,*in *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri,
Torino, 1991, p. 271 e sgg.

Così Sigmund Freud nel suo saggio dal titolo Die Unheimliche (1919) a proposito del termine tedesco e della sua significativa portata. La parola heimlich ha dunque una doppia valenza semantica che a seconda del contesto d'utilizzo può indicare qualcosa che appartiene alla casa, perciò domestico, familiare, fidato ed al contempo il suo contrario, qualcosa di segreto, di tenuto celato e quindi nascosto, perché imbarazzante, inquietante. Ciò che appartiene alla propria casa è infatti al sicuro da occhi indiscreti e confortevole ma può rivelarsi anche angosciante e spaventoso, diventare raccapricciante. L'estraneo si può annidare proprio in casa, dunque: la casa (Heim), che per sua natura dovrebbe escludere l'altro, l'esterno, invece lo ricomprende. Ecco che il perturbante è l'avvertimento dell'estraneo nel domestico. Ma anche per contro potremo dire del domestico nell'estraneo, dell'ignoto nel noto, con effetti altrettanto dirompenti. Dalla disamina linguistica ed etimologica compiuta da Freud emerge ciò che in traduzione si perde inevitabilmente – la caratteristica più saliente dell'unheimliche, ovvero quel peculiare ed inconfondibile intersecarsi tra noto e ignoto, rassicurante e pauroso, familiare ed estraneo, quello spaventevole rintracciato in qualcosa che conosciamo da tempo. La familiarità contiene così in sé il germe dell'incertezza. Ciò che perturba non va a toccare semplicemente la nostra sensibilità a generare un'impressione di perturbanza (Unheimlickeit) per dirla con Jentsch, ma ci costringe ad abbandonare l'abitudine, perché sovverte la norma, mina la tranquillità, annulla il luogo comune.

MIND THE GAP MIND THE GAP

In ciascuna delle opere scelte per questa edizione del progetto *Mind the Gap* sono rintracciabili aspetti pertinenti il perturbante – in alcuni casi tematizzati in altri resi esperibili per il tramite del linguaggio, o entrambe – facendone uno dei possibili filtri di visione più che vere e proprie chiavi di lettura dei lavori.

Nella claymation di Rita Casdia Tree story (2021), l'esperienza dell'opera stessa in sé per come si pone allo spettatore è perturbante nel susseguirsi di immagini e sequenze cariche di valenze simboliche spesso elusive quanto potenti. Spiazzare, spaesare, disorientare è del resto nella cifra di Casdia che in questo lavoro recente però si concentra sul rapporto dell'umano con l'elemento naturale di cui esso fa parte. La natura di Casdia è perturbante, in quanto innanzitutto perturbata, rappresentazione possibile di una deriva inevitabile dell'Antropocene tra violenza ecocida e antropocentrismo illimitato. Una natura degenere, informe e deformata, angosciante ed inquietante. Nell'opera di Federico Tocchella Isacco (2013) possono essere rintracciate diverse esperienze del perturbante. Cosa c'è di più perturbante del Dio-Padre che chiede di sacrificare il figlio-eletto tanto atteso, dopo averlo promesso e donato? Ma soprattutto cosa c'è di più spaesante dello scoprire nel proprio padre la fonte del pericolo? Perturbante è poi tutta la narrazione performata dal bambino davanti al pubblico involontario di astanti che lo osservano inevitabilmente con gli occhi sgranati. Il perturbante in Valentina Knežević prende la forma di una voce dalla dubbia provenienza, acusmatica verrebbe da dire, e nella mancata corrispondenza tra bande son e bande image che caratterizza Voiceover (2017).

Il perturbante si manifesta tutto nel disvelamento di ciò dovrebbe restare celato, nascosto e che invece è fatto affiorare da Knežević. Un rimosso individuale e collettivo di qualcosa di scomodo, scabroso: la presenza di esseri umani addestrati per uccidere altri esseri umani all'interno del corpo sociale che altrimenti li estranierebbe e la consapevolezza di ciò nel corpo dell'individuo addestratosi ad uccidere altri esseri umani che deve convivere con questa parte di sé, prima o poi.

In Ciacco (2021) di Valentina Furian il perturbante si esprime come animalità che irrompe con la sua carica atavica di vitalità pulsionale. La presenza animale di Furian è allo stesso tempo rassicurante e pericolosa, e proprio questo genera uno spiazzamento in chi la osserva. L'animalità è innanzitutto corpo. Soprattutto e prima di tutto corpo, che significa desideri, bisogni, istinti e il loro controllo o no. Non addomesticata, non domestica, non addomesticabile, l'animalità ci accomuna tutti esseri animati, agli animali.

Nel laboratorio partecipativo di cinema collettivo condotto da Caterina Erica Shanta per realizzare l'*instant movie Abbiamo visto le stesse stelle* (2021) e rivelare 'nel fare' modalità di lavoro, prassi e regole, l'artista ha chiesto agli studenti delle scuole superiori di confrontarsi con un'idea del perturbante – identificata nell'alieno, una delle immagine dell'alterità per antonomasia – e narrare – come in un *mockumentary* – questo incontro spaesante accaduto a ciascuno in una dimensione di estimità tipica del nostro tempo.

MIND THE GAP MIND THE GAP

UNCANNY VISIONS

«The German word unheimlich [uncanny] is obviously the opposite of heimlich, heimisch [native], meaning "familiar," "native," "belonging to the home"; and we are tempted to conclude that what is "uncanny" is frightening precisely because it is not known and familiar. [...] What interests us most in this long extract is to find that among its different shades of meaning the word *heimlich* exhibits one which is identical with its opposite, unheimlich. What is heimlich thus comes to be unheimlich».1

1\ Sigmund Freud, *The Uncanny*. First published in Imago, Bd. V., 1919; reprinted in Sammlung, Fünfte Folge. [Translated by Alix Strachey.], pp. 2-4.

With these words, Sigmund Freud defined the German term and its meaningful reach in the eponymous essay Die Unheimliche (1919). The word heimlich holds a double semantic meaning, varying according to the context and thus referring, on the one hand, to something which belongs to the house: something domestic, familiar, and trustworthy. But at the same time, it can have the opposite meaning: something secret, kept concealed and thus hidden because it is embarrassing or disquieting. What belongs to one's house is in fact safe from prying eyes and is comfortable, but can also be distressing and terrifying, even horrifying. Everything unknown can settle precisely at home, thus: the house (Heim), which by its nature should exclude the other and what is outside, encompasses it instead. The uncanny is the perception of what is unknown and external within the domestic sphere. On the other hand, we could also say it is the perception of what is domestic within the external dimension, of the unknown within what is known, with equally disruptive effects. Freud's linguistic and etymological analysis sheds light on the most salient characteristic of the *unheimliche* – something unavoidably lost in translation - which is the peculiar and unique intersection of known and unknown, reassuring and scary, familiar and foreign; that appalling feeling found within something we have known for a long time. Familiarity thus holds inside itself the seed of uncertainty. What disturbs us does not simply affect our sensitivity to generate an impression of uncanniness (Unheimlichkeit, to use Jentsch's words), but it rather forces us to abandon the habit, because it subverts the norm, undermines tranquility, and destroys the commonplace.

Some features pertaining to the uncanny can be seen in every artwork selected for this edition of the project *Mind the Gap* – in some cases, they have been addressed as main topics, in others they can be grasped through language, sometimes both – thus transforming the uncanny into one of the possible filters of vision rather than actual keys to unlock the artworks.

In Rita Casdia's claymation, Tree story (2021), the experience of the artwork itself, the way it is presented to the viewer, is uncanny in its succession of images and sequences charged with symbolic meanings, often as elusive as they are powerful. Surprising, disorienting, throwing viewers off-center is what Casdia usually does with her art, and this recent work especially focuses on the relationship between humans and the natural element to which they belong. Casdia's nature is unsettling, in that it is in the first place disturbed, uncanny; it is the possible representation of an unavoidable drift of the Anthropocene, between ecocide violence and limitless anthropocentrism. It is an immoral nature, shapeless and deformed, distressing and disquieting. In Federico Tocchella's work Isacco (2013), many manifestations of the uncanny can also be found. What can be more uncanny than the God-Father asking to sacrifice the chosen son, so long-awaited, after having promised and delivered him? Above all, what is more disorienting than discovering in one's own father the source of the danger? The narrative performed by the child before an accidental audience who observes him, wide-eyed, is also uncanny. With Valentina Knežević, the uncanny takes the shape of a voice of uncertain provenance (one would be prompted to label it as acousmatic sound),

and in the missing correspondence between *bande son* and *bande image*, sound and visual dimension, which characterizes *Voiceover* (2017). The uncanny is manifest in the unveiling of what should remain concealed, hidden, and which is being uncovered by the artist instead: an individual and collective repressed memory of something uncomfortable, thorny. It is the presence of humans trained to kill other humans within a social body which would otherwise estrange them; and the awareness, within his own body, of the individual who has been trained to kill other people and who must now coexist with this aspect of his existence, sooner or later.

In Ciacco (2021) by Valentina Furian the uncanny consists of the animal dimension erupting with its atavistic charge of pulsing vitality. Furian's animal presence is equally reassuring and dangerous, and it is exactly this dichotomy which unsettles the viewer. Ferality is, first of all, flesh. Above all and before everything else, it is the body, which means desires, needs, instincts and their control, or lack of. Every animate being, all animals share a feral dimension: undomesticated, undomestic, undomesticable. During the participatory workshop of collective cinema which created the instant movie Abbiamo visto le stesse stelle (2021) and gave participants 'hands on' experience of the practice, rules, and customs of cinema-making, Caterina Erica Shanta asked the students to face an idea of the uncanny - identified in the alien, one of the quintessential images of 'otherness' - and to narrate - as if in a mockumentary - such a disquieting encounter taking place, for each of them, within a dimension of extimacy, typical of the present time.

12 MIND THE GAP MIND THE GAP 13



Nei suoi lavori Rita Casdia approfondisce le dinamiche elementari che sono alla base delle connessioni emotive e della sessualità.

Dà vita ad opere in cui video animazione, disegno e scultur

Dà vita ad opere in cui video animazione, disegno e scultura coesistono, caratterizzate da una struttura narrativa sciolta e disinibita, dalle forti valenze simboliche e metaforiche.

In her works, Rita Casdia explores the elementary dynamics at the basis of emotional connections and sexuality. Video animation, drawing and sculptures coexist in Casdia's works, which are characterized by a loose and uninhibited narrative, with strong symbolic and metaphorical values.

Giada Centazzo

ARBOR BONA
FRUCTUS
BONOS FECIT...
STORIA DI UN
ALBERO E DI
ALTRE CREATURE

«L'albero della vita è, come la clessidra, un simbolo dei tempi che si intersecano nell'eterno».

Ernst Jünger

«Non si diventa illuminati immaginando figure di luce, ma divenendo coscienti del buio».

Carl Gustav Jung

L'albero costituisce da sempre un'immagine universale e archetipica, un potente simbolo che ha assunto nelle diverse culture del mondo, una varietà di forme e significati: crescita, sviluppo, generatività, armonia, equilibrio, abbondanza. Ciò che accomuna queste molteplici attribuzioni è l'individuazione dell'albero quale emblema di vita in perpetua evoluzione e (ri)generazione, incarnazione del susseguirsi ciclico e perenne delle stagioni, axis mundi. Ma l'albero ha sempre rappresentato anche la connessione con il sacro e il rapporto con il divino. Per la sua particolare conformazione esso mette in comunicazione livelli differenti: quello sotterraneo con le radici che penetrano in profondità; quello di superficie con il tronco; e quello celeste con i rami che si innalzano. Nella tradizione cristiana nel giardino dell'Eden crescono «tutti i tipi di alberi della terra», alberi che producono frutti deliziosi. Al centro di questo paradisus voluptatis, Dio ha messo «l'Albero della Vita» (Genesi 2, 9) incarnazione della comunione con Adamo ed Eva, simbolo di immortalità ed eternità.

Nel suo ultimo lavoro, la *claymation* dal titolo *Tree story* (2021), Rita Casdia sembra voler sovvertire questo immaginario iconico per mettere in scena la visione di "ultimo Eden" alquanto apocalittica. Incenerito ma ancora vitale, l'albero di Casdia testimonia del rapporto fatalmente compromesso dell'uomo con la natura

16 RITA CASDIA RITA CASDIA 17

generatrice: una phýsis corrotta, che ha cambiato volto, non più capace di farsi latrice di benessere. Ancora in grado di fruttificare, la pianta produce infatti creature abnormali, deformi, che sembrano ispirarsi ai frutti zoofiti dell'albero wāg wāg della tradizione vicino orientale. Anche l'essere umano riflette in sé queste dinamiche disfunzionali che interessano la natura. L' "ultima Eva" che popola il non-paradiso terrestre di Casdia è una figura più simile a un androgino che a una donna. La mancanza dei caratteri sessuali femminili secondari, la vaga indeterminatezza di genere, alludono all'incapacità di procreare così come la perdita delle mani è un eloquente rimando all'impotenza e all'impossibilità di agire che la affliggono in senso più lato come rappresentante di un'umanità da fine del mondo. Un solo momento di ri-connessione. di ritrovata armonia e fusione con la natura sembra compiersi in un scena alquanto enigmatica: il personaggio, in parte nascosto da una massa informe color carne, è accovacciato in un antro buio l'interno dell'albero che diviene rifugio o tana – un luogo caldo ma comunque oscuro, surrogato del ventre materno, che accoglie, custodisce ed al contempo separa dal mondo.

Le figure in plastilina animate in stop motion di *Tree story* si muovono in uno scenario neutro, spoglio, dominato solo da dettagli spaziali minimi ed essenziali. Come sineddoche visive, essi rimandano a universi più complessi, che lo spettatore è libero di immaginare a propria discrezione nel vuoto disadorno. Questa esiguità di elementi figurali ne accentua per contro il valore simbolico e metaforico, concorrendo ad evocare un orizzonte di senso più che narrare una storia vera e propria, come sovente accade nei lavori di Rita Casdia. Tree story è un succedersi di sequenze cifrate, allusive, cariche di un portato emotivo che investe lo spettatore. L'incertezza e l'indeterminatezza degli eventi, suscita infatti una sensazione di inquietudine non opprimente, ma sorda. Interessante invece la scelta dei colori – in particolare il carne, delicato e 'infantile' - che paiono se non contraddire certamente smorzare l'atmosfera carica di presagi dell'opera, in un effetto antiretorico.

18

Tree story si iscrive nel corpus creativo di Rita Casdia in stretta connessione con lavori recenti come Stangliro (2013) e It's you (2017), sorta di dittico al centro del quale l'artista pone rispettivamente l'emancipazione (forse fallace) del singolo dal corpo collettivo e l'esplorazione dell'individualità. In queste due video animazioni l'identità del soggetto si definisce infatti nel contrasto dialettico tra la propria indole innata e una massa di persone – una forza cieca, inesorabile ed impietosa, di langhiana memoria – cui cerca di svincolarsi, per trovare una dimensione indipendente, autonoma. In Tree story il rapporto dialettico è invece con l'elemento naturale, di cui l'umano è parte integrante e delle cui sorti è partecipe, quasi senza via di scampo.

Sul piano stilistico-formale *Tree story* prosegue la serie di lavori in cui Casdia sceglie di collocare le plastiline in scenari bianchi e spogli azzerando così i riferimenti spaziali e prospettici tipici invece dei lavori ambientati in scenari reali, in presa diretta, come in *I.d.* (2015) o *UFOr*³ (2019), solo per citarne alcuni. Proprio la scelta di questo bianco totalizzante – molto simile al biancore abbacinante del foglio di carta dei disegni animati e non di Casdia – permette all'artista di strutturare un «palcoscenico radicato nel vuoto», dove tutto diventa possibile. Questa scelta fa si che anche le *claymation* facciano proprio quel tono esplicito, aggressivo, corsivo che caratterizza i disegni animati dell'artista, rendendone l'impatto ancora più diretto. Soprattutto l'artista crea narrazioni sempre più ellittiche, esoteriche.

Se preponderante in *Tree Story* è l'elemento naturale che insieme alle entità larvali, alle creature zoomorfe e fitomorfe dominano la scena, centrale rimane in ogni modo la presenza umana, che è indiscutibilmente, come in molta della produzione dell'artista, femminile.

Nel suo lavoro Casdia ha posto infatti particolare attenzione nell'indagare senza infingimenti il femminile, cercando di portarne alla luce aspetti nascosti, contraddicendo luoghi comuni e costrutti sociali ingombranti, tentando di dare voce alla complessità dell'essere donna, soprattutto nella dialettica tra i sessi. Ecco che in Piccole donne crescono (2006) si susseguono come in dei tableaux vivant, quattro mini-storie di altrettanti minipersonaggi femminili che si concludono tutte con delle freddure per lo spettatore – dal disturbante all'osceno – e che raccontano di dipendenza emotiva, insicurezza della propria immagine nella società dell'apparire, di rapporti di coppia asimmetrici e sogni d'amore infranti dalla fantasmatica maschile. In Sole (2006) fragili figurine modellate, con gli occhi sgranati e dai colori rutilanti, sono 'smarrite' in non-luoghi o luoghi icastici – la piazza, il verde del quartiere, l'autogrill, la stazione - solitarie nell'affrontare un mondo che corre veloce, distratto, disinteressato. Condizione che non cambia quando la location in cui si muovono questi piccoli personaggi è un ameno villaggio canadese come in *criss cross* loop (2006) o un paesaggio australiano quasi lunare come in l.d. (2015). In gueste video animazioni, le sculturine anti-scultoree in plastilina ambientate nel mondo reale, sembrano sempre a rischio di essere calpestate, schiacciate, annientate, sopraffatte da ciò che le circonda, metafore malleabili della condizione umana in generale e di quella femminile in particolare. Casdia non manca poi di affrontare temi annosi come la sessualità femminile e la maternità. In White sex (2008) all'insondabilità (ed irrappresentabilità) del desiderio (e del piacere) femminile contrappone l'immaginario maschile sulla/della donna, dando corpo ad una provocatoria campionatura delle più stereotipate rappresentazioni del godimento 'rosa', tra il feticistico e il pornografico, con un gruppo di bamboline-sogno erotico poste su un carillon che gira senza

posa offrendosi allo sguardo virile. Con *Mammina* (2005) l'artista esemplifica e dissacra invece in poche scene il 'mistero' della maternità con dolente ironia: l'inquietudine della gestazione, l'inscindibilità del cordone ombelicale, la solitudine del *maternage*, la presenza-assenza del maschile, entità che si protende, incombe, ma non tange.

Anche in *Tree story* il femminile è immancabilmente protagonista, essendo categoria associata per antonomasia alla Natura e sovente ricondotta all'archetipo della Dea Madre, incarnazione ambivalente ma trionfante del materno. Nella sua lettura Casdia ci consegna però una figura di donna contorta, disorientata e disorientante, assorbita dai suoi turbamenti. Essa si pone infatti in relazione alla sua prerogativa biologica, al suo potere generativo, trovandolo depotenziato, deviato, deformato da una natura apocalittica, di cui condivide il destino. L'artista ci restituisce così un'immagine poco confortante del femminile. O meglio sovverte ancora una volta un immaginario consolidato e stereotipato. Il femminile è qui in conflitto con la sua prerogativa identitaria, inscenata per il tramite di un simbolo molto potente: quello del doppio. Una delle scene più perturbanti di Tree Story vede infatti la figura femminile andare incontro ad uno sdoppiamento, inteso al contempo come scissione e raddoppiamento. La creatura che incarna l'essere bifronte e l'impossibilità di osservare se stessi, vuole richiamare la dualità interna che accompagna ciascuno di noi e all'autoconsapevolezza di questa scissione intrinseca che connota ogni essere umano, nel bene e nel male. Frattura incomponibile quanto insopprimibile.

20 RITA CASDIA RITA CASDIA 21









Rita Casdia
Shapeless, 2019
inchiostro su carta
5 disegni 42X29,7cm cadauno
ink on paper
5 drawings, 42X29,7cm each



Giada Centazzo

ARBOR BONA FRUCTUS BONOS FECIT... STORY OF A TREE AND OTHER CREATURES

«The tree of life is, like the hourglass, a symbol of the times intersecting endlessly».

Ernst Jünger

«One does not become enlightened by imagining figures of light, but by making the darkness conscious».

26

Carl Gustav Jung

1\
"Der Lebensbaum ist, wie die Sanduhr, ein Sinnbild der Zeit, die sich im Zeitlosen schneidet".
Our translation.

The tree has always constituted a universal image and archetype, a powerful symbol which has assumed a variety of shapes and meanings for different cultures around the world: growth, development, generativity, harmony, balance, abundance. What is common to all these multiple attributions is the identification of the tree as the emblem of life in neverending evolution and (re)generation, the embodiment of the cyclical and perennial succession of the seasons, axis mundi. However, the tree has also always represented a connection with everything sacred and a relationship with the divine. Its particular structure puts different levels into communication with each other: the underground, with its roots penetrating the depths; the surface, with its trunk; and the celestial dimension, with its branches rising upward. In Christian tradition, in the garden of Eden «every tree» grows, trees producing delicious fruit. At the center of this paradisus voluptatis, God put «the Tree of Life» (Genesis 2, 9), the embodiment of Adam's and Eve's communion, a symbol of immortality and eternity. In her latest work, a claymation entitled Tree story (2021), Rita Casdia seems to want to subvert such an iconic image to stage the rather apocalyptic vision of the "last Eden". Burnt but living, Casdia's tree testifies to the fatally compromised relationship between man and fruitful nature: a corrupted phýsis, which has changed appearance, and is no longer able to bear wellness. Still bearing fruit, the tree produces abnormal creatures, deformed,

which seems to recall the zoophytic fruit of the wāq wāq tree, typical of Near East tradition. Such dysfunctional dynamics characterizing nature are equally reflected by humans. The "last Eve" who populates Casdia's earthly (non-)paradise is in fact more similar to an androgynous figure than to a woman. The lack of female secondary sex characteristics and her vague gender indefiniteness allude to her inability to procreate; as much as the loss of her hands is an eloquent reminder of impotence and an inability to act, which also affects her on a broader scale as the representative of an apocalyptic type of humanity. Only a single moment of re-connection, of rediscovered harmony and fusion with nature, seems to take place in a rather enigmatic scene: the character, partly hidden by a shapeless, flesh-colored mass, hunkers down in a dark cave – the inside of the tree, thus becoming a refuge or den – a warm place, yet dark, surrogate for the maternal womb, welcoming, protecting, guarding and, at the same time, separating from the world.

Tree story's small clay figures, animated in stop motion, move across a bare and neutral setting, marked only by minimal and essential spatial details. Like a visual synecdoche, they remind viewers of more complex universes they are free to imagine within the surrounding unadorned void. Such scarceness of figural elements actually emphasizes their symbolic and metaphorical value, contributing to the evocation of an horizon of meaning rather than narrating a real story, as is often the case with Rita Casdia's artworks. Tree story consists of a succession of encoded sequences, allusive, charged with an emotional load which overwhelms the viewer. The uncertainty and indefiniteness of the events causes a sensation of apprehension that is not oppressive but rather deaf. What's particularly interesting is the choice of colors - especially the flesh color, delicate and 'child-like' - that seem, if not to contradict, then certainly to soften the atmosphere of the work, charged with omens, thus resulting in an antirhetorical effect.

Tree story is linked with Casdia's previous and recent works such as Stangliro (2013) and It's you (2017), which form a sort of diptych focusing respectively on the (perhaps fallacious) emancipation of the individual from the collective body; and the exploration of individuality. In these two video animations, the identity of the subject is defined in the dialectic contrast between one's innate character and a mass of people – a blind force, inexorable and merciless, bearing the memory of the Langhian age – from which the former tries to free himself to find an independent, autonomous dimension. In Tree story the dialectic relationship is with nature instead, of which humans are an integral part and in whose destiny they participate, almost without escape routes.

From a formal stylistic perspective, *Tree story* continues Casdia's series of works featuring plasticine against bare white settings, thus eliminating the spatial and perspectical references that are typical instead of those sync sound works set in real scenarios, such as *I.d.* (2015) or *UFOr*³ (2019), to mention only a few. It is exactly the choice of such an all-encompassing white – very much like the blinding white of Casdia's animated and non-animated drawings – which allows the artist to structure a «setting rooted in void», where everything is possible. This choice permits the claymations to also embrace that explicit, aggressive tone and cursive quality that characterizes the artist's animated drawings, making their impact even more direct. More than anything, the artist creates narratives that are more and more elliptical, exoteric.

While the natural element is prevalent in *Tree story*, dominating the scene together with larval and zoophytic entities, human presence is still somewhat central to it, and is undoubtedly feminine - as often happens in the majority of Casdia's works.

In her latest work, the artist has in fact focused particularly on the investigation of female duplicity in an attempt to reveal hidden aspects, contradicting bulky truisms and social constructs, trying to give voice to the complexity of being a woman, especially within

the dialectic of the sexes. Thus, in Piccole donne crescono (2006) - the title refers to the Italian translation of Louisa May Alcott's Good Wives), four mini-stories follow one another as in a series of tableaux vivant, about as many miniature female characters all concluding with some quips addressed to the viewer: ranging from the disturbing to the obscene, these are about emotional dependency, the insecurity about one's image in a superficial society focused on appearance, unequal romantic relationships and dreams of love crushed by male phantasmatic activity. In Sole (2006), fragile modeled little figures, with wide open eyes and rutilant colors, are 'lost' in non-places or in incisive places - the square, the green of the neighborhood, the service station, the train station - solitary (lonely, alone, as suggested by the Italian title) in their facing the world spinning round quickly, distracted, uninterested. This condition is unaltered whether the location where the little characters move is a peaceful village in Canada, such as in criss cross loop (2006) or an Australian landscape, almost lunar, such as in *l.d.* (2015). In these video animations, the little anti-sculpture sculptures made in plasticine, set in the real world, always seem to be at risk of being stepped on, smashed, destroyed, or overpowered by what surrounds them, as malleable metaphors of the human condition in general, and of the female one in particular. Casdia never misses a chance to address timeless topics such as female sexuality and maternity. In White sex (2008) the enigmatic dimension (and the inability to represent it) of female desire (and pleasure) is opposed to male imagery of women, giving body to a provocative sampling of the most stereotyped representations of 'pink' pleasure, between fetish and pornography, with a group of erotic dream-dolls placed on a

carousel spinning without rest and offering themselves to the male gaze. With *Mammina* (2005) the artist exemplifies and desecrates in a few scenes the 'mystery' of maternity instead: the anxiety of pregnancy, the inseparability of the umbilical cord, the solitude of *maternage*, the absent-presence of man, an entity stretching out, looming over, but never touching.

In *Tree story* the topic of the female is also the protagonist, as the category quintessentially associated with nature and often linked to the archetype of the Mother Goddess, an ambivalent yet triumphant embodiment of maternity. In her personal reading, Casdia presents us with the figure of a contorted woman, disoriented and disorienting, absorbed by her turmoils. In fact, she addresses her biological prerogative, her generative power, by finding it decreased in strength, deviated, deformed by an apocalyptic nature, whose destiny she shares. The artist thus gives us back an image of the female that is little comforting. Or, better, she subverts once again a consolidated and stereotyped imagery. The female dimension is here in conflict with the inherent prerogative of its own identity, staged by means of a very powerful symbol: that of the double. One of the most uncanny scenes in *Tree story* sees the female character facing a form of doubling, conceived at once as both splitting and doubling. The creature, who embodies the two-faced dimension and the impossibility of self-observation, wants to recall the inward duality which accompanies each of us and the self-consciousness of such an intrinsic split which connotes every human being, for better or worse. A fracture that cannot be put together again and but equally cannot be suppressed.

30 RITA CASDIA RITA CASDIA 31



Nella sua ricerca si occupa soprattutto di immagini in movimento, indagando il rapporto tra uomo e natura. In particolare Furian esplora il tema dell'addomesticamento inteso sia come forma di dominio umano sugli animali che come assoggettamento dell'uomo alle regole e ai costrutti sociali.

Furian's artistic research focuses mainly on moving images, exploring the relationship between man and nature. In particular, Furian is interested in domestication conceived as a form of human domination over animals as well as the mechanism by which social rules subjugate humans.

Giada Centazzo

CAVE CANEM O IL SINALLAGMA ROVESCIATO DELLA DOMESTICITÀ

A PROPOSITO DI CIACCO DI VALENTINA FURIAN

«Urlar li fa la pioggia come cani».

Dante

«Virtù è per loro ciò che rende modesti e mansueti: a questo modo trasformarono il lupo in cane, e l'uomo stesso nel migliore animale domestico dell'uomo».

Friedrich Nietzsche

Nel Canto VI dell'Inferno, cominciata da poco la loro discesa agli inferi, Dante e Virgilio si ritrovano nel terzo cerchio dove sono relegati i golosi, coloro che in vita non hanno saputo dominare la loro smania per il cibo. Come punizione questi peccatori sono flagellati da una pioggia battente «maladetta, fredda e greve», mista a grandine e neve, e tormentati da Cerbero il «gran vermo», mostruoso cane a tre teste dai latrati assordanti. Superata la «fiera crudele e diversa» i due poeti si trovano direttamente al cospetto dei dannati che per la legge del contrappasso sono degradati a livello di bestie, offesi nei loro sensi tutti. I peccatori abbrutiti dall'ingordigia urlano come cani famelici, si rigirano nella «sozza mistura», sono alla mercé di Cerbero che dilania ferocemente le loro carni con gli artigli. Ad un tratto un'anima si solleva dalla fanghiglia maleodorante e si rivolge a Dante. Si tratta di Ciacco, un fiorentino introdotto dal Poeta tramite un soprannome o un nomignolo spregiativo. Il personaggio non è storicamente identificato; potrebbe essere un concittadino di Dante e attento osservatore della scena politica della città di Firenze, oppure l'alter ego dell'Alighieri stesso che dà così voce ad una sua precisa invettiva. Dante lo interroga sulle sorti di Firenze ormai colma di invidia e di odio inaugurando così il tema che sarà filo conduttore in tutti e tre i sesti Canti della Commedia: quello politico.

34 VALENTINA FURIAN VALENTINA FURIAN 35

Ciacco rivela che le tensioni tra i Bianchi – il ceto mercantile capitanato dalla famiglia dei Cerchi – e i Neri – il ceto magnatizio sostenuto da Bonifacio VIII – degenereranno fino allo scontro. Le due parti avverse si alterneranno al potere sino al prevalere definitivo dei Neri che imporranno l'esilio ai Bianchi, tra i quali lo stesso Dante la cui espulsione è quindi qui profetizzata. Solo pochi uomini – «Giusti son due, e non vi sono intesi» – si adopereranno per il bene di Firenze secondo Ciacco, che rintraccia infine le cause della discordia nel dilagare senza freni de «la superbia, l'invidia e l'avarizia», «le tre faville c'hanno i cuori accesi». Ciacco ripiomba quindi nel fango, confuso tra gli altri dannati.

Proprio da questo passo della *Commedia* dantesca dalle vivide descrizioni sensoriali prende le mosse l'opera *Ciacco* (2021) di Valentina Furian¹. Avvolto nella semioscurità lo spettatore è esposto a sonorità che lo catturano e respingono al contempo: ringhi, guaiti, latrati che assalgono senza tregua. Alla vista presto si impongono immagini elusive, sfuggenti, ineffabili, tra realtà e finzione, narrazione del presente ed evocazione a-temporale, percezione e rappresentazione. Dall'indistinto emerge via via una presenza inquietante mentre in sottofondo si ode rumore come di pioggia. L'insolita bestialità forse è Cerbero che caninamente tormenta «la gente sommersa» mentre la «piova» è lo stillicidio senza fine che supplizia i viziosi relegati *in etèrnum* nel terzo cerchio dantesco: quello dei golosi, come Ciacco appunto.

1\
Il film è stato prodotto
per Cantica21 – Italian
Contemporary Art Everywhere
bando promosso da MAECIDGSP / MiC-DGCC e realizzato
con il supporto di Progetto
Prender-si cura Mattatoio
Roma, MUSE – Museo
delle Scienze di Trento
e Fondazione Bevilacqua
La Masa, Venezia.

Valentina Furian ci espone a un'esperienza immersiva, in cui la percezione sensoriale predomina su ogni forma di cognizione e lo spettatore è chiamato a esperire in maniera istintuale e viscerale, quasi animalesca, a sentire prima di intelligere. Tanto l'installazione visivo-sonora che la versione cinematografica dell'opera Ciacco, portano l'osservatore letteralmente ad immedesimarsi con il dannato, come fossimo nell'anfiteatro dell'Inferno dantesco, seduti sulle ginocchia di Ciacco. Ciacco è lo sguardo attraverso cui siamo spettatori, protagonisti e cani, come afferma Furian. L'enfatizzazione della dimensione puramente sonora e visuale, l'assenza di una linea narrativa stringente, la vacanza della figura umana, non fanno che favorire l'identificazione dello spettatore con il punto di vista dei dannati in maniera estemporanea e non mediata. È quello che accade ad esempio nella seguenza subacquea dominata da un rosso fiammante. In essa un rhodesiano – 'cane da leone' la cui fisionomia è a malapena riconoscibile – sgamba convulsamente nell'acqua producendo suggestive spirali e mulinelli. Si tratta di una scena pensata dall'artista per evocare lo sguardo del dannato con la testa immersa nel fango ghiacciato e putrido che annaspa senza poter respirare. L'installazione dual screen con due schermi di grandi dimensioni disposti leggermente a libro² e la projezione cinematografica split screen a due canali, consente all'osservatore di immergersi nelle immagini e si ispira alla visione stereoscopica

2

L'installazione video-sonora consiste in due schermi di uguale grandezza allestiti uno affianco all'altro, per una lunghezza pari a 10 metri circa. Tramite due proiettori, sugli schermi sono proiettate le immagini in modo tale che riempiano l'intera superficie del frame, pari a 16:9. L'audio dolby 5.1 è diffuso mediante tre casse poste dietro ai due schermi e due situate agli angoli della sala espositiva, dietro al visitatore, così da portarlo al centro dell'esperienza, immerso totalmente nel buio.

36 VALENTINA FURIAN VALENTINA FURIAN 37

dei visori del pre-cinema. Il canale destro è leggermente sfalsato dal punto di vista dell'inquadratura e in ritardo di qualche *frame*. Furian rende così uno dei due canali 'profetico', alludendo al fatto che nel Canto VI Ciacco riveli a Dante che sarà esiliato da Firenze. Predizione che sarà ribadita poi anche da Farinata degli Uberti e Brunetto Latini come da Corrado Malaspina ed Oderisi da Gubbio nel *Purgatorio* e infine nel *Paradiso* dall'avo Cacciaguida degli Elisei in un'ennesima e ulteriore previsione *post-eventum*.

Furian dissemina il lavoro di numerosi altri impliciti rimandi all'opera dantesca che allo stesso tempo si riconnettono con la sua estetica e i più significativi *leitmotiv* della sua ricerca. Sopraffatti da appetiti insaziabili in vita, incapaci di controllare le proprie pulsioni più viscerali, una volta trapassati i peccatori di gola sono condannati ad essere in costante balia di forze della natura e piegati in una condizione di imbarbarimento, come in una sorta di ritorno all'animalità. Nell'opera di Furian si ritrova sovente una sottolineatura della dialettica irriducibile fra domestico e selvatico così come un interesse insistito per l'animalità.

Nell'indagine intorno al rapporto tra uomo e natura che caratterizza la sua ricerca artistica, Valentina Furian indaga in particolare il tema dell'addomesticamento inteso sia come dominio dell'uomo sul mondo animale ma anche come assoggettamento dell'uomo stesso alle regole ed ai costrutti sociali. La civiltà moderna è indubbiamente il frutto di un susseguirsi di domesticazioni operate dall'uomo: del fuoco, degli animali, delle piante, e non da ultima l'auto-domesticazione umana stessa. Addomesticare significa 'togliere dallo stato selvatico'. Etimologicamente il termine viene dal latino domesticus - da domus, 'casa' - e vuol dire quindi 'appartenente alla casa'. In biologia con domesticazione o addomesticamento si intende il processo attraverso cui una specie animale o vegetale viene resa 'domestica', ovvero dipendente dalla convivenza o coabitazione con l'uomo e dal controllo da parte di quest'ultimo. Recenti studi antropologici hanno avanzato l'ipotesi secondo

cui il principale motivo per cui l'homo sapiens si è affermato sui neanderthaliani determinando l'estinzione di questi ultimi è da rintracciare nell'essersi accompagnati dei sapiens ai primi proto-cani. La domesticazione dei canidi, trasformati in alleato capace di supportarlo in molte attività, prima fra tutte la caccia, ha tramutato il sapiens nel più pericoloso predatore del pianeta. Questo passaggio epocale è stato secondo solo alla domesticazione del fuoco – che ha consentito di svolgere attività in notturna, proteggersi dai predatori, consumare cibi cotti – punto nodale nel processo di evoluzione sociale e culturale dell'umanità, uno di quei passaggi che hanno avviato il progresso e lo sviluppo tecnologico.

Interessante notare come nell'opera 55 (2021) Valentina Furian inquadri un cane-lupo che abbaia e ringhia a un qualcosa che arde fuori campo. È proprio grazie alla luce indiretta del fuoco che investe il cane se riusciamo ad intravvedere l'animale. Furian crea certamente un'immagine efficace dell'angoscia intesa come paura generalizzata di un pericolo aspecifico. Ma il lavoro può essere letto anche come allusione metaforica ai particolari rapporti di forza tra uomo e natura, alla dialettica tra natura e cultura. Non è forse il fuoco l'elemento con cui l'uomo si è imposto sulle altre specie? Ecco che il cane-lupo abbaia ad uno degli strumenti simbolo del potere dell'uomo domatore/ dominatore. Non a caso a bruciare fuori campo è una scultura di 4 metri cubi in abete a forma di casa. L'approdo estremo dell'addomesticamento sembra essere invece indagato da Furian nell'opera Qui ci sono i leoni (2015) dedicata all'arte della tassidermia. L'animale imbalsamato diviene mero oggetto: reificato mantiene solo l'apparenza superficiale della sua natura selvaggia o esotica, perdendo con la vitalità tutti i connotati di autentica e verace ferinità, fino a diventare un mero 'trofeo' da contemplare. Per contro nella video-animazione digitale Bastardo (2020) possiamo osservare da una prospettiva insolita un cane randagio che lontano dalle dinamiche di controllo risponde

primariamente ai suoi istinti, divenendo così metafora di un soggetto borderline che vive al limite delle regole sociali. Che l'uomo sia giunto 'oltre confini al di là dei quali gli era permesso andare' per il mezzo del progresso e della tecnologia con esiti non solo dubbi ma a volte disastrosi, Furian lo sottolinea invece in un'opera come *Nautilus* (2020) installazione multimediale in cui l'artista si immagina il profilo di un fondale marino del 2050, segnato da pesanti accumuli di plastica. Inevitabile deriva dell'Antropocene e del mito di Prometeo.

Con licenza poetica, in Ciacco Furian sceglie di evocare in alcune seguenze anche la Selva Oscura dantesca, cronotopo simbolo del peccato e della perdizione che apre il poema. La misteriosa ed esotica verzura bagnata di pioggia filmata dall'artista altro non è che la Serra Tropicale del MUSE, il Museo delle Scienze di Trento, che in 600 metri quadrati vede ricreato ex situ un lembo della foresta pluviale dei Monti Udzungwa – siti nell'Africa Tropicale Orientale, in Tanzania - luogo di straordinaria biodiversità ed endemismo. Furian decide di ambientare queste seguenze dantesche non in un bosco reale bensì in un biotopo ricreato in maniera artificiale, proprio per il carattere paradossale della sua genesi. Il tipico microclima che permette alla vegetazione di sopravvivere nella serra trentina è garantito in particolare grazie alla pioggia, elemento essenziale ed imprescindibile, che viene scrupolosamente controllato per mezzo di una app di ultima generazione, la quale consente ai biologi di regolarne sia l'intensità che la durata. La Serra Tropicale del MUSE rappresenta di fatto un esempio di domesticazione antropica della natura.

Nel Canto XVI del Paradiso Dante farà rievocare nostalgicamente al suo avo Cacciaguida l'antica probità della Firenze del XII secolo, decantandone la morigeratezza del vivere. Lo scadimento dei costumi, l'allentamento delle regole, il lassismo morale sono quindi visti da Dante come un arretramento nel comportamento pro-sociale, un imbarbarimento o imbestialimento collettivo. Per il Sommo Poeta l'autocontrollo, la continenza e la capacità di imbrigliare gli impulsi invece che esserne sopraffatti, sono aspetti alla base di una comunità «sobria e pudica». Peccatori da lui incontrati nella Commedia, in special modo nei Canti del Basso Inferno, sono spesso ridotti all'animalità vissuta come condizione degradante e punitiva. La rappresentazione del demoniaco infernale nel poema è fortemente caratterizzata dalla combinazione mostruosa di umano ed animale. In Furian invece è proprio l'affacciarsi dell'animalità, il possibile riemergere dell'istintualità atavica, l'affioramento del ferino nel domestico a generare la maggiore seduzione. L'artista veneziana inserisce sovente nei suoi lavori animali che con la loro performatività involontaria ed incontrollabile rompono una struttura rigida e preordinata. È il caso ad esempio di *Presente* (2018) dove l'asina bianca viene lasciata brada negli spazi museali in riallestimento che divengono così sorta di suo nuovo habitat. Con il candore onirico ed allo stesso tempo con l'animalità ancestrale che la contraddistingue, l'asina irrompe e rompe schemi e schematismi di un ambiente culturale, culturalmente connotato e concretamente finalizzato, con un portato decisamente epifanico e lirico, garbatamente perturbante.

10 VALENTINA FURIAN VALENTINA FURIAN 41



Valentina Furian Ciacco, 2021 video HD 2ch, colore, suono dolby 5.1 film 2K, 1:2.35, dolby 5.1 sound 8'13"



Valentina Furian Ciacco, 2021 video HD 2ch, colore, suono dolby 5.1 film 2K, 1:2.35, dolby 5.1 sound 8'13"

Valentina Furian Ciacco, 2021 exhibition view "re-creatures", Mattatoio 2021, Roma





Giada Centazzo

CAVE CANEM OR THE REVERSED SYNALLAGMATIC CONTRACT OF DOMESTICITY ABOUT CIACCO BY VALENTINA FURIAN

«The rainfall causes them to howl like dogs».

Dante

«Virtue for them is what maketh modest and tame: therewith have they made the wolf a dog, and man himself man's best domestic animal».

Friedrich Nietzsche

In Canto VI of The Inferno, soon after they have started their descent into Hell, Dante and Virgil find themselves in the third circle where gluttonous people, those who could not control their appetite in life, are confined. As a punishment, these sinners are lashed by incessant rain «cursed, cold and burdensome», mixed with hail and snow, and are tormented by Cerberus, the «mighty worm», a monstrous three-headed dog producing deafening barks. Once past the «wild beast uncouth and cruel», the two poets encounter the damned who, as apt punishment (a symbolic instance of poetic justice known in Italian as contrappasso), are degraded to the level of beasts, violated in all of their senses. The sinners, brutalized by gluttony, scream like famished dogs, wallow in the «filthy mixture», and are at the mercy of Cerberus, who ferociously tears their flesh apart and ransacks it with its claws. Suddenly, one soul arises from the malodorous mud and addresses Dante. It is Ciacco, a Florentine introduced by the poet with a nickname or a derogatory epithet. The character has not been historically identified: he might be one of Dante's fellow citizens and a careful observer of Florence's political scene; or maybe he is an alter ego of Dante himself, giving voice to one of his own precise invectives. Dante questions him about the destiny of Florence, by now so full of envy and hatred, thus launching the

8 VALENTINA FURIAN VALENTINA FURIAN 49

political topic that will link all three sixth cantos in the *Commedia*. Ciacco reveals that the conflict between the White Guelphs – the merchant class, headed by the Cerchi family – and the Black Guelphs – the aristocratic class, supported by Bonifacio VIII – will degenerate into war. The two opposite factions will alternate in power until the definitive supremacy of the Black Guelphs, who will impose exile on the White Guelphs, including Dante himself, whose expulsion from Florence is thus prophesied. Only very few men – «Two men are just, but are not heeded there» – will strive for the sake of Florence according to Ciaccio, who identifies the reasons for the conflict in the uncontrolled spread of «pride, envy and greed», «the three sparks that have set men's hearts on fire». After uttering these words, Ciacco again sinks down in the mud, disappearing among the other sinners.

The work *Ciacco* (2021) by Valentina Furian¹ originates precisely from this passage of Dante's *Commedia*, characterized by vivid sensory descriptions. Immersed in half darkness, the audience is exposed to sounds that are equally fascinating and repulsive: growls, whines, and barks assault the viewer relentlessly. On the screen, multiform and elusive images alternate, wavering between reality and representation, narrative of the present and atemporal evolutions, and imagination and perception. A disquieting presence progressively emerges out of a blurred dimension, while in the background a sound like rain can be heard. The unusual feral beast might be Cerberus, tormenting «the people that are there

The film was produced for Cantica21 – Italian Contemporary Art Everywhere, a competition announcement promoted by MAECI-DGSP / MiC-DGCC and made with the support of Progetto Prender-si cura Mattatoio Roma, MUSE – Museo delle Scienze di Trento and Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia.

submerged» like a dog, while the «rain» is the endless dripping, torturing the depraved people relegated *in etèrnum*, forever, to Dante's third circle: that of the gluttons, such as Ciacco himself.

Valentina Furian exposes us to an immersive experience, where sensory perception prevails over any form of awareness: the viewer is called to experience instinctively and viscerally, almost animal-like; to feel before understanding. Both the video-sound installation and the film version of Ciacco equally lead the observer to literally identify with the damned, as if - in Furian's words - we were in the amphitheater of Dante's *Inferno*, sitting in Ciacco's lap. Ciacco is the gaze through which we are spectators, protagonists and dog. This identification between the viewer and the sinners' viewpoint is extemporaneous and non-mediated, thanks to the emphasis on a purely auditory and visual experience, the absence of a strong storyline, and the lack of a human figure. This happens, for example, in the underwater sequence, dominated by a bright red color. Then, a Rhodesian Ridgeback (called the 'African lion dog', for its role in hunting lions) whose silhouette is barely recognizable - frantically strides creating evocative spirals and vortexes. Furian conceived this scene to evoke and reproduce the gaze of the sinner with his head submerged in the frozen and putrid mud while he is flailing and cannot breathe. The dual screen installation with the split screen film projection on two channels, both large-scale and set up as if they were an open book² allows the audience to be immersed

2\

The video-sound installation consists of two screens of equal size set up one next to another, about 10 meters long. Two projectors project the images so that they fill the entire surface of the frame, 16:9. The dolby sound 5.1 is diffused by three speakers placed behind the screens and two placed at the corners of the room, behind the viewer, so as to put him/her at the center of the experience, immersed in full darkness.

50 VALENTINA FURIAN VALENTINA FURIAN 51

within the images and was inspired by proto-cinematic devices, such as the stereoscope. The right channel is slightly staggered from the point of view of the framing and a few frames late. In this way, Furian transforms one of the channels into a 'prophetic' one, alluding to Ciacco's prophecy of Dante's exile revealed in Canto VI. The same prediction will be confirmed in later *cantos* by Farinata degli Uberti and Brunetto Latini, as well as by Corrado Malaspina and Oderisi da Gubbio in *Purgatorio*, and, finally, by Dante's ancestor Cacciaguida degli Elisei in one last and further *posteventum* prevision in *Paradiso*.

Furian peppers the work with numerous other implicit references to Dante's work that characterize her own aesthetics as well, together with recalling the most important *leitmotivs* of her artistic research. Overcome by insatiable hunger in life, unable to control their most visceral impulses, once they have died, the gluttonous are condemned to be at the constant mercy of the forces of nature, brutalized into a condition of barbarization, pushed back to some form of ferality. A strong stress on the irreducible dialectic between domesticity and ferality, as well as an insistent interest in the animal dimension, often recur in Furian's art.

Within her artistic research on the relationship between man and nature, Valentina Furian particularly investigates the topic of animal domestication conceived as a form of human domination, but also in terms of how social rules domesticate humans. Modern civilization is certainly the result of a series of domestications carried out by man: domestication of fire, of animals, of plants, and last but not least, human self-domestication itself. To domesticate means to 'take [something] out of a condition of wildness'. The etymology of the term comes from the Latin *domesticus* – from *domus*, 'house' – and thus means to 'belong to the house'. In biology, by domestication or taming we refer to the process through which an animal or plant species is 'domesticated', that is, dependent on the cohabitation or coexistence with man and on

the latter's control. Recent anthropological studies speculate that the main reason why *homo sapiens* survived over Neanderthals, thus determining their extinction, should be traced to their ability to domesticate the first proto-dogs. Canine domestication, transforming them into allies capable of supporting men in many activities, first of all hunting, turned *homo sapiens* into the most dangerous predator on the planet. This historic transition is second only to the domestication of fire – which enabled man to act by night, guaranteed protection from predators, and allowed them to eat cooked food – a central point in the social and cultural evolution of humanity, initiating progress and technological development.

It is interesting to observe how in her work 55 (2021), Valentina Furian frames a wolf-dog barking and growling against something burning out of frame. It is only thanks to the indirect light of the fire illuminating the dog that we can actually see the animal. Furian creates an effective image of anguish, conceived as a generalized fear of a specific danger. However, the work can also be read as a metaphorical allusion to the particular balances of power between man and nature, to the dialectic between nature and culture. Is it not with fire that man dominated the other species? Here is a wolf-dog barking at a tool that is symbolic of the power of man as a tamer/dominator. It is not by chance that what is burning just out of frame is a four-cubic-meter house-shaped sculpture made of spruce wood. Furian seems to investigate the final haven of domestication instead in the work Qui ci sono i leoni (2015 meaning here are the lions), dedicated to the art of taxidermy. The embalmed animal becomes a mere object, only preserving the superficial appearance of its wild or exotic nature; losing, together with vitality, all the characteristics of its authentic and real ferality, to the point of becoming just a 'trophy' to contemplate. Conversely, in the digital video-animation Bastardo (2020) we can observe from an unusual perspective a stray dog (as evoked

by the title, meaning bastard) who, away from the dynamics of control, responds to its instincts, thus becoming the metaphor for a borderline subject living at the edge of social rules. The fact that man has trespassed 'boundaries beyond which it is not permitted to go' thanks to progress and technology, with results that are at times not only dubious but even disastrous, is tackled by Furian in another work, titled *Nautilus* (2020). In this multimedia installation, the artist imagines the profile of an ocean floor in 2050, marked by heavy stacks of plastic: the unavoidable drift of the anthropocene and of the myth of Prometheus.

With poetic license, in some sequences of Ciacco, Furian also chooses to evoke Dante's Dark Wood, a chronotope that symbolizes the sin and perdition that open the poem. The mysterious and exotic green vegetation, wet from the rain and filmed by the artist, is nothing more than the tropical greenhouse at MUSE, Trento's Museum of Science. Recreated ex situ and measuring more than 600 square meters, it mimics a piece of the rainforest in the Udzungwa Mountains originally located in Tanzania in eastern tropical Africa and is a place of extraordinary biodiversity and endemism. Furian decides to set Dante's scenes not in a real wood, but rather in a biotope that was artificially created, by virtue of the paradoxical nature of its genesis. In the greenhouse, the typical microclimate that secures the vegetation's survival is determined by rain, an essential element controlled via a next-gen app allowing biologists to control both its intensity and duration. MUSE's tropical greenhouse represents an example of anthropic domestication of nature.

In Canto XVI of Paradiso, Dante will have his ancestor Cacciaguida evoke with nostalgia the ancient probity of 12th century Florence, praising the directness of its morality. Dante sees the degradation of customs, the loosening of the rules, and moral laxity as a step back in prosocial behavior, a form of collective barbarization or animal-like brutalization. According to the Supreme Poet, selfcontrol, continence, and the ability to tame one's impulses rather than being overwhelmed by them are attitudes lying at the basis of a «sober and modest» community. The sinners Dante meets in his Commedia, and especially in the early cantos of Inferno, are often reduced to ferality, a condition in which they live as a degrading punishment. The representation of everything demonic in Hell in the poem is strongly characterized by the monstrous combination of human and animal. In Furian's work, conversely, fascination is generated precisely by the appearance of ferality, the possibility of atavistic instinctiveness to emerge, the surfacing of the feral dimension within domesticity. The artist often inserts animals in her works that, with their unconscious and uncontrollable performances, break a rigid and pre-ordered structure. This is the case, for example, of Presente (2018 - meaning present) where a white female donkey is let loose in the museum spaces being set up, thus turning them into some sort of new habitat for the animal. By means of the animal's dreamlike whiteness and, at the same time, its primordiality, the donkey breaks through and breaks schemes and layouts of a cultural environment, which is culturally connotated and having a concrete finality, thus producing lyrical and epiphanic results that are graciously perturbing.

54 VALENTINA FURIAN VALENTINA FURIAN 55



La sua opera si sviluppa all'incrocio tra immagine in movimento, fotografia, performance e teatro, attraverso una ricerca che fa reagire biografie, corpi e spazio. Nei suoi lavori esplora temi a forte carattere sociale e politico.

Her art develops at the intersections of moving images, photography, performance and theater, through a research which actively involves biographies, bodies and space. In her works, Knežević explores serious social and political issues.

Lorenzo Lazzari

SENZA CORRISPONDENZA UNA NOTA SU VOICEOVER DI VALENTINA KNEŽEVIĆ

Il venire al mondo di queste voci che erano state escluse dal nostro quotidiano e dalle sue rappresentazioni ci perturba anche perché sconvolge il nostro fragile e posticcio saper di non essere implicati.

58

Perché non ci sono immagini di guerra? Potrebbe essere questa la domanda perturbante che ci sovviene nell'osservare *Voiceover* (2017) di Valentina Knežević. In sei minuti e mezzo le immagini in movimento non rivelano armi, esplosioni, vittime o carnefici. Il campo sonoro non è violentato da grida, boati o colpi. L'architettura che appare nel video è fredda e impersonale. Le sue superfici sono bianche, grigie e di un tenue rosa carne; sono pulite, senza alcuna traccia di un massacro avvenuto. Al suo interno vi è solo un corpo che ne esplora gli spazi.

Perché, dunque, ci aspettiamo di vedervi immagini di guerra? C'è un elemento, non secondario, che lascia volutamente lo spettatore disatteso dalle immagini. Si tratta di una voce fuoricampo. Parla in seconda persona, eppure non si indirizza allo spettatore. «Devi addestrarti più duramente, sei un eroe» – afferma. È certamente interiore, ma non possiamo dire con certezza che provenga dal soggetto che osserviamo muoversi nello spazio. È quindi voce esterna alle immagini, ma interna a un corpo. Scandisce i tempi della guerra: aspettare, sedersi, quindi scrutare e uccidere. Ne realizza la cruda realtà materiale: «sei l'arma, l'ultimo elemento in una linea di comando». Il primo a cadere.

VALENTINA KNEŽEVIĆ VALENTINA KNEŽEVIĆ 59

In Voiceover immagine e parola non si corrispondono, ovvero vi è uno scollamento tra ciò che viene visto e ciò che viene detto: ed è proprio questa non-coincidenza tra il visibile e il dicibile che induce nello spettatore una sensazione di inquietudine, la quale altrimenti non sarebbe spiegabile separando concettualmente i due sensi, cioè rendendoli autonomi. Agiscono insieme, eppure ricevono stimoli completamente differenti. Reagendo dentro di noi, attivano la sensazione straniante. Anthony Vidler afferma infatti che il perturbante non può essere una proprietà intrinseca dello spazio in sé. Ciò significa che nel caso di Voiceover il sentore non può essere prodotto dall'architettura rappresentata nelle immagini. È invece «la rappresentazione di uno stato mentale di proiezione che [...] cancella i confini tra reale e irreale per provocare un'ambiguità disturbante»¹. La scena allo straniamento è aperta dal conflitto fra quanto vediamo attraverso la voce e quanto non vediamo attraverso le immagini. Il perturbante si gioca, pertanto, sulla discordanza del sensibile.

«Per essere pensato» – afferma Jacques Rancière – «il reale dovrà essere finzione»². L'iconoclastia di Knežević non destabilizza i sensi al fine di condurre lo spettatore a un mondo immaginario, bensì per re-indirizzarlo proprio a quello reale, che è concreto ma che non sempre possiamo vedere. È vero che i media sono saturi di immagini di guerra – disastrose, terribili, allarmanti – ma, poiché le immagini in sé sono sempre fatte e mai prese³, è sempre doveroso

1 \
Anthony Vidler,
Il perturbante
dell'architettura. Saggio
sul disagio nell'età
contemporanea, Einaudi,
Torino 2006, p. 13; ed. or.
The Architectural Uncanny.
Essays in the Modern
Unhomely, MIT, Cambridge
(Mass.) 1992.

2\
Jacques Rancière,
La partizione del sensibile.
Estetica e politica,
DeriveApprodi, Roma 2016,
p. 56; ed. or. Le partage
du sensible. Esthétique
et politique, La fabrique
éditions, Parigi 2000.

3 \ Ci si riferisce all'opera You Do Not Take a Photograph. You Make It. (2013) di Alfredo Jaar in cui l'artista ricorda di come ogni immagine contenga in sé una concezione del mondo. chiedersi chi le ha prodotte, chi le possiede e come sono mostrate. Tra le innumerevoli rese visibili, in quali e in quante gli ultimi elementi della macchina mortifera – i soldati – hanno voce? Certo li vediamo visti e li vediamo vedere, ma li vediamo vedersi? Hanno la possibilità di esprimersi, quindi di esistere nel mondo della rappresentazione? Producono immagini? E se sì, come ci vengono mostrate? Voiceover, creando una finzione che esclude le immagini belliche, chiama in causa il loro sistema di produzione nel reale, portando specificatamente l'attenzione a quelle che non esistono o che sono escluse dal mondo sensibile. Le evoca negando – al campo visibile dello spettatore – quelle altre immagini violente continuamente mostrate nei media.

La costruzione dell'opera è anche frutto di alcune conversazioni che Knežević ha tenuto, durante diversi anni, con soldati e veterani, sia donne che uomini. In un lavoro successivo ma per certi versi complementare a *Voiceover*, cioè #4b5320 (2019), queste conversazioni si fanno parola scritta. Di nuovo l'immagine viene esclusa, questa volta per lasciar spazio a un monocromo verde (il titolo coincide con il codice esadecimale di un verde militare) che satura il fondo delle quattro stampe di cui si compone l'opera. Le voci riportate descrivono la guerra come una valutazione matematica, un qualsiasi lavoro di calcolo trigonometrico, o come una soppressione del sé emotivo per ridursi a macchina operativa, parte di un organismo collettivo che è il plotone. Altre volte non

60 VALENTINA KNEŽEVIĆ VALENTINA KNEŽEVIĆ 61

vi è nemmeno un diretto coinvolgimento del corpo nel campo di battaglia, in quanto il soldato diviene un esecutore informatico che elabora dati e osserva le vite dei possibili nemici, aspettando l'ordine definitivo che li trasforma in bersagli da eliminare con un click.

Una delle voci però non è quella di un militare, bensì di un'aspirante che vuole entrare nell'esercito: un ventunenne affetto da dislessia e in stato di povertà. Per molte ragazze e ragazzi che si affacciano all'età adulta, la carriera militare corrisponde a una qualsivoglia forma di lavoro che permetta di uscire da una vita precaria, la quale spesso non promette alcun futuro. Nelle parole del ragazzo non si riscontra alcun patriottismo, ma solo un desiderio di vedersi riconosciuto, dalla famiglia e dai conoscenti, come qualcuno che finalmente è riuscito a farsi posto nella società, con un ruolo preciso e riconoscibile. Eppure non ha alcuna conoscenza della vita che lo aspetta in guerra. La domanda che Knežević si pone spesso – cosa spinge una persona ad arruolarsi volontariamente? – scava a fondo nelle ragioni della vita familiare, dell'educazione ricevuta o mancata, del contesto sociale ed economico nonché nelle disillusioni che ci attendono alla fine dell'adolescenza.

Anche Noam Carmeli, il danzatore che performa nel video, è stato un soldato durante i suoi vent'anni. Faceva parte di un corpo speciale dell'esercito israeliano, prima di emigrare per studiare architettura e successivamente scoprire la danza. Di fronte alla videocamera il suo corpo si confronta con la memoria della sua esperienza nei luoghi di conflitto. Lui li vede, noi no. Solo ne percepiamo le linee di forza tracciate dai suoi movimenti; o i campi di tensione, come quello generato intorno al vuoto in cui, seduto, si protende dalla

balaustra, aggrappato a una sottile soglia che separa l'esistenza dalla non-esistenza. È una tensione che amplifica il nostro stato di perturbazione senza risolverlo, come non lo risolve l'ultimo sguardo in camera del danzatore, il quale chiama in causa il nostro spazio di esistenza, al di là della frontiera dello schermo. Sì, perché come ci racconta la voce fuori campo, nessuno prepara queste persone a lasciare l'esercito, a tornare alla vita civile. Come gestire l'abnorme pressione psicologica normalizzata durante le missioni? Come confrontarsi con la vita sociale sapendo di aver ucciso un altro essere umano? Sono problematiche che affiorano nei disturbi da stress post-traumatico causati dalle situazioni di guerra, che già Harun Farocki aveva portato alla luce in Serious Games III. Immersion (2009).

Vi è un'altra questione che l'opera invita a porsi. Per chi uccidono questi soldati? O meglio, chi li contratta? Non sempre la risposta converge verso lo Stato. Spesso si tratta di Private Military Companies (PMCs). Si tratta di imprese strutturate per prestare servizi militari avendo come solo fine il guadagno economico. Sono dotate di una struttura interna che prevede non solo il reclutamento delle risorse umane (ovvero i soldati), ma anche prospettive di carriera, benefit, previdenza sociale, ferie pagate, contratto di lavoro regolare – esattamente come una qualsiasi altra impresa a cui si invia un curriculum. In questo caso, però, la prestazione lavorativa richiesta prevede l'eliminazione dei nemici indicati dai clienti. Quest'ultimi non sono solo governi nazionali, ma anche organizzazioni internazionali, NGOs, agenzie umanitarie e di sviluppo, individui e multinazionali⁴. In quest'ultimo caso l'obiettivo

4\
Marina Caparini,
Moncef Kartas, *Private*Military Companies, in
«DCAF Backgrounder»,
4, 2006, p. 2.

dell'azione militare richiesta è la messa in sicurezza delle estrazioni minerarie, principalmente petrolio e diamanti⁵.

Le azioni di guerra sono funzione del capitale. Non ci stupisce, se ricordiamo il discorso tenuto nel 1972 da Eugenio Cefis all'Accademia Militare di Modena⁶. Nelle sue parole, l'imprenditore italiano, evidenzia innanzitutto l'ormai chiara identificazione della politica con l'economia, quindi il conseguente asservimento degli Stati sovrani a quelle imprese che già detengono il potere economico nel mondo contemporaneo, cioè le multinazionali. Esse divengono così le entità in cui potere economico e politico coincidono. È pertanto evidente che l'indirizzamento bellico non è più atto a servire lo Stato-nazione a cui si appartiene, se non nella misura in cui quest'ultimo dipende direttamente dalle multinazionali. Sono esse che detengono il potere decisionale ed è pertanto ad esse che le forze armate rispondono. L'esistenza delle PMCs è inscrivibile in questo ordine del mondo.

È inevitabile, a questo punto, rilevare un'ulteriore perturbante che affiora dall'opera di Knežević. Se riprendiamo Freud, secondo cui «il perturbante è quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a ciò che ci è familiare»⁷, allora viene da sé chiedersi cos'è che ci è familiare in *Voiceover*. Abbiamo

5 \Lindsey Cameron, Private Military Companies. Their status under international humanitarian law and its impact on their regulation, in «International review of Red Cross», vol. 88, 863, 2006, p. 576. 6 \ Eugenio Cefis, La mia Patria si chiama Multinazionale, in «L'erba voglio. Servitù e liberazione di massa», vol. 2, 6, 1972, pp. 1-21 (supplemento).

7\
Sigmund Freud, II
perturbante, Theoria,
Roma-Napoli 1993; ed.
or. Das Unheimliche, in
«Imago», 5-6, 1919, pp.
297-324.

già parlato dello straniamento prodotto dal disaccordo tra ciò che dovrebbe esserci e ciò che, effettivamente, c'è sulla scena - pertanto un perturbante che si gioca sui sensi. L'altro, invece, si annida nel sapere. Nella familiarità che abbiamo nel saperci, erroneamente, dis-implicati dalla perpetrazione delle violenze. Nell'assumere gratuitamente che la lontananza geografica dai conflitti coincida con la lontananza dalle responsabilità. Sappiamo quanto la nostra vita quotidiana sia sempre più saturata dalla presenza delle multinazionali, sia nelle merci che compriamo sia nei servizi di cui usufruiamo. È una garanzia di abbondanza che, però, non è gratuita. La sua esistenza dipende dal mantenimento, attraverso azioni di forza, dell'egemonia di quelle entità sui territori e sulle popolazioni sfruttate, nonché da rapporti di inclusione ed esclusione di determinati corpi. Le storie dei soldati intervistati da Knežević sono manifestazione di un ingranaggio – tra i più invisibili - di quelle entità. Quindi il venire al mondo, attraverso Voiceover, di queste voci che erano state escluse dal nostro quotidiano e dalle sue rappresentazioni, ci perturba anche perché sconvolge il nostro fragile e posticcio saper di non essere implicati, rendendoci invece consapevoli che le nostre scelte quotidiane hanno conseguenze dirette sull'esistenza delle realtà di guerra e della loro normalizzazione.

64 VALENTINA KNEŽEVIĆ VALENTINA KNEŽEVIĆ 65







Valentina Knežević Voiceover, 2017 HD video, colore, suono HD video, color, sound 6'35"



Lorenzo Lazzari

WITHOUT CORRESPONDENCE A NOTE ON VOICEOVER BY VALENTINA KNEŽEVIĆ

The coming to life of these voices that were previously excluded from our daily life and its representations, disturbs us because it upsets our fragile and false knowledge of not being responsible.

68

Why are there no pictures of war? This could be the perturbing question prompted by *Voiceover* (2017) by Valentina Knežević. Over six-and-a-half minutes, the moving images do not show any weapons, explosions, victims or oppressors. No shouts, roars or blows assault the soundscape. The architecture appearing in the video is cold and impersonal. Its surfaces are white, gray and pale flesh pink; they are clean and bear no trace of any massacre. On the inside, only a body explores its spaces.

Why then, do we expect images of war? There is an element, and not a secondary one, leaving the audience intentionally bereft of images. It is a voiceover. It speaks in the second person, yet never addresses the audience. «You need to train harder, you're a hero» – it states. It is certainly an inner voice, but we cannot affirm with certainty that it comes from the person we observe moving around the space. It is an internal monolog, but external to what we are witnessing. It marks the rhythms of a time of war: wait, sit, then look and kill. It reveals war's cruel material reality: «you are the weapon, the last element in a line of command». The first to fall.

VALENTINA KNEŽEVIĆ VALENTINA KNEŽEVIĆ 69

In Voiceover, image and word do not correspond. There is a dissonance between what is being seen and what is uttered. It is exactly this discrepancy between what is visible and what is spoken that leads the viewer towards a feeling of anxiety, otherwise inexplicable except by conceptually separating the two senses and making them independent. They work in unison, yet they receive completely different stimuli. By reacting inside us, they activate a feeling of alienation. Anthony Vidler affirms that the uncanny cannot be an innate property of space itself. This means that, as is the case in Voiceover, this feeling must not be produced by the architecture represented in the images. It is rather «the representation of a mental state of projection that [...] elides the boundaries of the real and unreal in order to provoke a disturbing ambiguity»¹. The feeling of alienation is caused by the conflict between what we see through the voice and what we do not see through the images. The uncanny plays, thus, on the discordance of perception.

In Jacques Rancière's words «The real must be fictionalized in order to be thought»². Knežević's iconoclasm does not destabilize the senses to lead the viewer to an imaginary world, but rather to actually redirect the audience to the real world, which is concrete but cannot always be seen. It is true that the media overflows with images of war - devastating, terrible, alarming - but, since images themselves are always made and never taken3, we should always

1\ Anthony Vidler, The Architectural Uncanny. Politics of Aesthetics: Essays in the Modern Unhomely, MIT, Cambridge (Mass.) 1992, p. 11.

2\ Jacques Rancière, The The Distribution of the Sensible, ed. and transl. by Gabriel Rockhill, 2004, p. 38; or. ed. Le partage du sensible. Esthétique et politique, La fabrique éditions, Paris 2000.

3\ The reference here is to the work You Do Not Take a Photograph. You Make It. (2013) by Alfredo Jaar, where the artist reminds us how every image bears a conception of the world within it.

ask who produced them, who possesses them and how they are shown. Among the countless images of war that are made visible, in which and in how many of them are the last elements of the death machine - the soldiers - given a voice? We certainly see them being seen and we see them seeing, but do we ever get to see them seeing themselves? Are they given any chance of expression, thus to exist in the world of representation? Do they produce images? And if they do, how are these images shown? By creating a fiction that excludes images of war, Voiceover singles out their system of production of reality, explicitly calling attention to those images that do not exist or that are being excluded from the perceivable world. It evokes them by denying - from the viewer's field of vision - those other images of violence that are constantly shown in the media.

The construction of the work is also the result of conversations. that Knežević carried on over years with soldiers and veterans, both men and women. In #4b5320 (2019), a later work, somewhat complementary to Voiceover, these conversations become written word. Once again, images are excluded, to make room this time for a monochrome green (the title coinciding with the hexadecimal code of military green) which saturates the background of the four prints which constitute the work. The reported voices describe war as a mathematical evaluation, an ordinary trigonometric calculation; or as a form of suppression of the emotional self

VALENTINA KNEŽEVIĆ VALENTINA KNEŽEVIĆ 71 70

to reduce one's identity to an operative machine, as a part of a collective organism that is the platoon. Sometimes there is not even a direct involvement of the body on the battlefield, as the soldier becomes an IT executor elaborating data and observing the lives of potential enemies, waiting for the final order that will transform them into targets to be eliminated with a click.

One of the voices of #4b5320, however, does not belong to the military, but instead to an aspiring soldier: a twenty-one-year-old suffering from dyslexia and living in a state of poverty. For many young girls and boys entering adulthood, a military career is a job like any other, offering them the chance to escape from a precarious existence that often promises no future. The boy's words lack any form of patriotism; they only show a desire for being acknowledged, by his family and acquaintances, as someone who has finally found a place in society, with a precise and recognizable role. Yet, he has no knowledge of the life awaiting him in war. The question Knežević often asks herself – what leads someone to voluntarily enlist? – digs deep in the factors of family life, of the received or missed education, of the social and economic context as well as of the disillusions that wait for us at the end of adolescence.

Noam Carmeli, the dancer performing in the video, was also a soldier in his twenties. He was part of a special body of the Israeli army, before emigrating to study architecture and later discovering dance. In front of the video camera, his body confronts the memories of his experience in places of conflict. He can see them, but we can't. We can only perceive the lines of force marked by

his movements; or the fields of tension, such as that generated around the void where, sitting, he stretches out over a balustrade, clinging to a thin border separating existence from non-existence. This is a tension that amplifies our sense of uncanniness without resolving it, as it does not resolve the dancer's last gaze at the camera, addressing our space of existence, beyond the border of the screen. It is so because, as the voiceover says, nobody trains these people to leave the army, to go back to their civilian lives. How to handle the huge psychological pressure normalized during war missions? How to manage social life knowing you killed another human being? These are the issues emerging from the post-traumatic stress caused by war situations, already investigated by Harun Farocki in *Serious Games III. Immersion* (2009).

There is another question addressed by this artwork. Who do these soldiers kill for? Or, better to say, who employs them? Government is not always the answer. It's often Private Military Companies (PMCs). These are companies structured to provide military services with financial gain as their only end. They have an internal structure managing not only the recruitment of human resources (soldiers), but also prospective careers, benefits, social welfare, paid leave, and a regular job contract – just like any other company. In this case, however, the job requires the elimination of enemies indicated by the clients, these being not only national governments, but also international organizations, NGOs, development and humanitarian agencies, individuals and multinational corporations⁴. In the latter case, the aim of the required military action is the securing of mineral extractions, mainly petrol and diamonds⁵.

4 \ Marina Caparini, Moncef Kartas, *Private Military Companies*, in «DCAF Backgrounder», 4, 2006, p. 2.

Lindsey Cameron, Private
Military Companies. Their
status under international
humanitarian law and its
impact on their regulation,
in «International review of
Red Cross», vol. 88, 863,
2006, p. 576.

War is a function of capitalism. This comes as no surprise if we recall the speech made in 1972 by Eugenio Cefis at the Accademia Militare di Modena⁶. In his own words, the Italian businessman especially highlights what was then the already clear identification between politics and economy, and thus the subsequent subjugation of sovereign nations to those businesses that already hold the economic power of the contemporary world: multinational corporations. These become the entities where economic and political power coincide. It is thus evident that warfare is no longer aimed at serving one's nation state, except to the extent to which it directly relies on multinational corporations. They have the deciding power and, as a consequence, it is to them that the armed forces answer. The existence of PMCs is ascribible to this order of the world.

At this point, it is inevitable that we detect a further form of uncanniness surfacing in Knežević's work. If we resort to Freud's words, according to which «the uncanny is that class of the terrifying which leads back to something long known to us, once very familiar»⁷, then we should ask ourselves what is familiar to us in *Voiceover*. We have already pointed out the alienation provoked by the dissonance between what should be and what is actually

the senses. The other uncanny settles within knowledge instead, in the tendency we have to erroneously acknowledge ourselves as uninvolved with the perpetration of violence. It settles in the unfounded assumption that the geographical distance of warfare corresponds with a distance from responsibility. We know how much our daily life is increasingly saturated with the presence of multinational corporations, both in terms of the goods we purchase and the services we benefit from. Such abundance is guaranteed but not free; it comes with a price. Its existence depends on the maintenance, through acts of violence, of the hegemony of those entities over territories and exploited populations, as well as on the relations of inclusion and exclusion of certain given bodies. The stories of the soldiers interviewed by Knežević are the manifestation of the inner workings – among the most invisible ones - of those entities. Thus, the coming to life, through Voiceover, of these voices that were previously excluded from our daily life and its representations, disturbs us because it upsets our fragile and false knowledge of not being responsible. It makes us aware instead of how our daily choices have direct consequences for the existence of the reality of war and of its normalization.

present in the scene - hence a form of uncanniness playing with

6 \
Eugenio Cefis,
La mia Patria si chiama
Multinazionale, in
«L'erba voglio. Servitù
e liberazione di massa»,
vol. 2, 6, 1972, pp. 1-21
(supplemento).
Our translation.

Sigmund Freud,
Il perturbante, Theoria,
Roma-Napoli 1993;
ed. or. Das Unheimliche,
in «Imago», 5-6, 1919,
pp. 297-324.

74 VALENTINA KNEŽEVIĆ VALENTINA KNEŽEVIĆ 75



La sua ricerca si sviluppa nel segno della sperimentazione e fusione di diversi linguaggi e tecniche tra cinema dal vero, animazione e video-arte.

His work develops at the intersections of experimentation and a mix of styles and techniques that merge cinema, animation and video-art.

Giada Centazzo

NEL NOME DEL FIGLIO. ALCUNE RIFLESSIONI INTORNO A ISACCO DI FEDERICO TOCCHELLA

«Abraham a donné son fils. Mais le divin ne le prend pas. Il ne le fait pas sien; Isaac n'est plus possédé».

Marie Balmary

Una giornata qualsiasi. Un parco pubblico. Una sabbionaia. Alcuni bambini che giocano tra loro. Degli adulti seduti sulle panchine circostanti: chi legge il giornale, chi sferruzza, chi fa stretching, chi controlla distrattamente i propri figli. D'improvviso la vasca di sabbia diviene il teatro di un gioco simbolico. A metterlo in scena di fronte ad un pubblico tanto casuale quanto sorpreso è un bambino biondo dallo sguardo acuto e profondo. Come in ogni gioco simbolico che si rispetti, attraverso il materiale a sua disposizione – dei semplici pupazzi di pongo – il bambino racconta una storia interpretandola a suo piacimento. Così facendo la immagina, la fa esistere. Questa storia ha un principio, un'evoluzione e una fine. Ma non è una storia qualunque, presto si rivela uno dei più drammatici episodi dell'Antico Testamento: il Sacrificio di Isacco.

Isacco è un bambino che «sa fare un sacco di cose», «anche volare» e si sta preparando con entusiasmo ad andare in montagna con il padre Abramo. Giunto in cima alla montagna il padre chiede a Isacco di sdraiarsi e chiudere gli occhi. Lui accetta fiducioso. Confidente della protezione paterna, Isacco inizia ad avere paura solo quando Abramo non risponde più alle sue semplici domande di bimbo. È proprio allora che il fanciullo spalanca gli occhi per rendersi conto della trasfigurazione del genitore che ora leva una lama sopra di lui. «Papà fermati. Papà sono io, Isacco, tuo figlio! Che cosa è successo ai tuoi occhi?». L'intervento provvidenziale di

un angelo ferma la mano di Abramo, invitato a non uccidere il suo unico figlio perché «il Signore è molto contento» di lui.

A quel punto Abramo rivolgendosi al figlioletto terrorizzato, rannicchiato in posizione fetale esclama: «Isacco, ringrazia il Signore». Nel frattempo una folla orante si moltiplica e si riversa ovunque, come una fiumana, osannando Abramo: «Bravo Abramo, sei il migliore fra di noi. La tua generazione sarà numerosa come le stelle». Cosa accade invece al piccolo Isacco? Mentre scappa nel dilagare dell'isteria collettiva, cade in una buca del terreno, dimenticato da tutti. Tutti tranne il suo piccolo creatore che lo salva e lo riplasma, pronto per un nuovo gioco.

Nello short *Isacco* (2013) Federico Tocchella fonde sapientemente cinema dal vero, animazione e videoarte per narrare in chiave inedita la grande vicenda biblica, giocando sul continuo scivolamento tra genere *fiction* ed animazione, registro ludico e tragico, scenario epico e ambientazione quotidiana. Proprio alla parte di animazione sono affidati i passaggi più drammatici della storia, fatti coincidere con il dilagare dell'immaginazione infantile che ad un certo punto prende il sopravvento, debordando letteralmente nel reale. Ciò consente al regista di ricostruire gli eventi in maniera semplice ma efficace. Con una direzione della fotografia e una colonna sonora orchestrati in tono ludico, accogliente, divertito, Tocchella conduce per mano lo spettatore fino al *climax*, proprio come Abramo fa con Isacco, sino all'inatteso, all'inaspettato.

L'episodio del Sacrificio di Isacco è connesso al patto abramitico, il patto incondizionato che Dio e Abramo hanno stretto e fondato su alcune promesse che il primo ha fatto al secondo: terra, discendenza, benedizione e redenzione. Isacco è proprio il "figlio della promessa". Come ben noto, al patriarca centenario Dio promette una discendenza numerosa «come le stelle del cielo e la sabbia che è sul lido del mare» (Gen 22,17) che nascerà dalla moglie Sara, nonostante ella sia ormai alquanto avvizzita: «Quanto a tua moglie, non la chiamerai più Sarài, perché Sara è il suo nome! lo la benedirò e per mezzo di lei ti darò un figlio; la benedirò e diventerà nazioni, e re di popoli nasceranno da lei» (Gen 17, 15-16). Nel racconto genesiaco Sara, la moglie di Abramo, viene inizialmente chiamata con un nomignolo che significa "i miei principi". La 'i' di Sarài è un suffisso che indica un possessivo e sancisce l'appartenenza della donna ad Abram, il marito, e al di lui padre, Terach. Sarài è sterile o forse è divenuta sterile nel momento in cui è entrata a far parte del clan del marito, retto da una precisa struttura patriarcale nella quale essa è subordinata a un mandato specifico: dare un seme, produrre una successione. Per volere di Dio Sarài ritorna ad essere Sara, cioè "principessa" ovvero "madre di re"1. Alla veneranda età di novant'anni, chiamata con il suo vero nome, riconosciuta nella sua identità, diviene fertile. Abramo deve accettare che la donna non sia sua proprietà e assuma un ruolo attivo nell'Alleanza con il Signore. La benedizione non riguarda quindi solo il patriarca ma anche la sua sposa, in reciprocità. Sara dà così alla luce Isacco, «motivo di lieto riso».

81

1 \A tal proposito si veda diffusamente in, Laura Invernizzi, Sara, San Paolo, Cinisello Balsamo (MI), 2019.

La vita sembra quindi arridere finalmente ad Abramo, quando ad un tratto il patriarca viene messo davanti a una prova radicale che minaccia l'agognato futuro. Abramo deve offrire a Dio in olocausto il suo figlio unigenito. Egli accetta (forse kierkegardianamente tra "timore e tremore").

Ma il sacrificio di Isacco si rivelerà in realtà a tutti gli effetti un non-sacrificio. Non una prova di fede che Abramo compie verso Dio quanto piuttosto una prova che Dio dà ad Abramo. Il Dio di Israele non è come le altre divinità, come gli altri *eloim*: non chiede sacrifici umani². In virtù di questo Abramo deve sancire il patto incondizionato, circoncidendosi – nella carne e nel nome³ – e garantendo le genti che venereranno questo Dio. Potremmo dire

2١ Il sacrificio umano e quello dei figli primogeniti era consuetudine piuttosto frequente all'epoca, ad esempio tra i Cananei fedeli a Moloch. Da una lettura attenta dell'Antico Testamento emerge come in più occasioni che lo stesso Jahvè rivendichi i primogeniti per sé, sia tra i capi di bestiame sia tra i bambini anche se i testi risultano ambigui rispetto alla loro sorte. Il codice elohista riconosce il principio generale secondo cui: «i primogeniti dei tuoi figli li darai a me» (Es 22,28) mentre il codice iahvista (Es 34) esplicita un differente trattamento tra i primogeniti di uomini e animali. Per gli animali è prescritto un riscatto in denaro oppure l'uccisione (Es 34,20), mentre i figli maschi possono essere riscattati

con una tassa fissa (Nu 15 ss), oppure sostituiti con la consacrazione di un Levita (Nu 3,12; 3,40-45; 8.16-19), In tal proposito scrive Lacan: «Prima di commuoverci [...] dovremmo ricordarci che sacrificare il proprio figlio all' Elohim del posto era usuale, e non solo a quell'epoca. Infatti si è continuato a farlo così a lungo che è stato necessario che l'angelo del Nome o il profeta che parla in nome del Nome fermasse gli israeliti in procinto di ricominciare ». Si veda in J. Lacan. Dei nomi del padre, a cura Antonio Di Ciaccia, contributi di Jacques-Alain Miller, Einaudi, Torino 2006, p. 48

3 \ Nel suggello dell'Alleanza tra Dio ed Abramo si pongono due gesti concreti e simbolici al contempo: la circoncisione

e il cambiamento del nome: «Non ti chiamerai più Abram ma ti chiamerai Abramo perché padre di una moltitudine di popoli ti renderò.» (Gen 17,5). Da questo preciso momento Abramo dovrà circoncidere sé e tutti i maschi della famiglia. Se la circoncisione è il patto scritto nella carne, il patto è scritto anche nel nome, che muta. In italiano l'aggiunta di una vocale o di una consonante, a seconda. non rende il cambiamento di significato della lingua ebraica che eleva Abramo da semplice capo a guida di una moltitudine. Da notare che la circoncisione (brit milah) può essere intesa di fatto come una forma 'sublimata' di sacrificio rituale perché essa prevede la fuoriuscita di sangue determinata dalla semplice incisione o dall'escissione o asportazione di una porzione di tessuto.

che la vittima del sacrificio non sia quindi Isacco, bensì il sacrificio stesso. Come già per la moglie Sara, Dio mostra ad Abramo che non dispone dell'altro⁴ e con la sua richiesta inaudita gli fa esperire la radicalità dell'Altro. Risulta evidente per contro che ad Abramo servisse un figlio – uno qualsiasi, non il figlio – come dimostra la vicenda di Ismaele, nato dall'unione carnale con la schiava Agar l'Egiziana. Ma la promessa di Dio è ben altra ed Egli non accetta espedienti⁵. Ora dal non-sacrificio Abramo realizza che Dio non vuole nulla in cambio della promessa: gli basta la sola obbedienza. Il Dio di Israele è quindi radicalmente diverso dalle altre divinità che pretendono di essere rabbonite con l'offerta della vita umana, col sangue. Il Dio di Israele è il Dio della promessa, che sarà poi per i cristiani promessa della vita eterna: nel patto abramitico

4\

In Egitto Abramo aveva chiesto a Sarài di mentire a Faraone - «Dì dunque che tu sei mia sorella, perché io sia trattato bene per causa tua e io viva per riguardo a te.» (Genesi, 12,13) - che invaghitosi della bellezza della donna, l'aveva così presa in sposa. Questo matrimonio 'adulterino' portò «grandi piaghe» all'Egitto e vantaggi ad Abramo che veniva ricompensato lautamente con greggi, armenti, asini e servi come pagamento del 'prezzo della sposa'. Il motivo di questa omissione dello status di Sarài rimane oscuro. Si è ipotizzata anche una triangolazione atta a consentire l'agognato concepimento di un erede. Certo Sarài viene 'usata' strumentalmente per fini di opportunità, come in seguito la serva Egizia a sua volta.

Da notare che secondo la norma giuridica ebraica (halakhà) che deriva dalle scrittura (De 7, 3-4), l'ebraicità del bambino dipende da quella della madre. Si parla infatti di trasmissione matrilineare dell'appartenenza all'ebraismo: è ebreo chi nasce da madre ebrea. Posizioni queste oggi assunte dagli ebrei ortodossi conservatori. L'affiliazione alla tribù è invece prerogativa paterna. quindi patrilineare.

82 FEDERICO TOCCHELLA FEDERICO TOCCHELLA 83

sono poste le premesse per il Nuovo Patto. Narratologicamente parlando, l'episodio del Sacrificio di Isacco dell'Antico Testamento è una sorta di *set up*, un indizio che prelude agli sviluppi futuri del Nuovo Testamento: anticipa il sacrificio del Figlio di Dio sulla Croce. Isacco porta la legna da ardere per il suo olocausto così come Gesù porterà la propria croce. E come è noto anche Cristo sarà salvato, perché risorgerà.

La vicenda del Sacrificio di Isacco può essere letta da due distinte prospettive, ovvero quella del rapporto di Abramo con Dio, più ampiamente esplorata, e quella del rapporto di Abramo con il figlio Isacco. Nel suo lavoro Tocchella sceglie di indagare questa seconda traccia, e radicalizzare in particolare un interrogativo: ciò che muove Abramo è fede o cieca obbedienza? La scelta di raccontare tutta la vicenda della 'legatura di Isacco' da un punto di vista inesplorato, quello del bambino, attraverso lo sguardo di un coetaneo contemporaneo, invita a nuove e personali possibilità di lettura e riflessione.

Il filmaker romano sembra voler mettere in evidenza come Abramo sia pronto a tutto, anche a immolare il proprio stesso figlio, a perdere la sua fiducia, il rapporto più autentico, per perseguire il suo obiettivo, divenire il primo dei patriarchi, capostipite del popolo ebraico e non compromettere il dialogo avviato con Dio. Nel cortometraggio colpisce l'assordante silenzio di Abramo, ridotto quasi all'afasia, relegato sullo sfondo. Tocchella decide

di dare per contro voce ai moti dell'animo di Isacco che con candida fiducia si è affidato al padre che ama, enfatizzando il suo di "timore e tremore", l'angoscia prima e lo sgomento poi nello scoprire il pericolo ed il tradimento di colui che doveva proteggerlo. Nel momento cruciale Isacco sconvolto grida al padre: «Papà, cosa è successo ai tuoi occhi?». Nel video materialmente e metaforicamente gli occhi di Abramo sono trasfigurati dall'obbedienza cieca alla richiesta divina. Dopo l'intercessione dell'angelo, Abramo (ri)trova la voce e rivolgendosi al figlioletto raggomitolato di raccapriccio gli dice: «Dio vede». Certamente, Dio vede. Abramo no. Così come la folla osannante, accecata dall'euforia, ben rappresentata da Tocchella con la disgregazione della materia plastica, che va disfacendosi completamente. Inghiottito dalla voragine, ignorato da tutti, Isacco rischia di divenire comunque capro espiatorio della situazione. Ricomposto e non a caso - dal suo piccolo creatore, Isacco è solo, ma libero ed indipendente, slegato finalmente da lacci e lacciuoli.

La domanda che in chiusura del cortometraggio il piccolo protagonista pone al padre mentre lasciano il parco è rivelatrice di ciò che Federico Tocchella ha inteso esplorare in questo progetto filmico, ovvero il groviglio intricato di legami ancestrali e viscerali che uniscono padri e figli, mettendo in luce i paradigmi etici e sociali di cui, consciamente o inconsciamente, siamo vittime. O forse carnefici.

84 FEDERICO TOCCHELLA FEDERICO TOCCHELLA 85

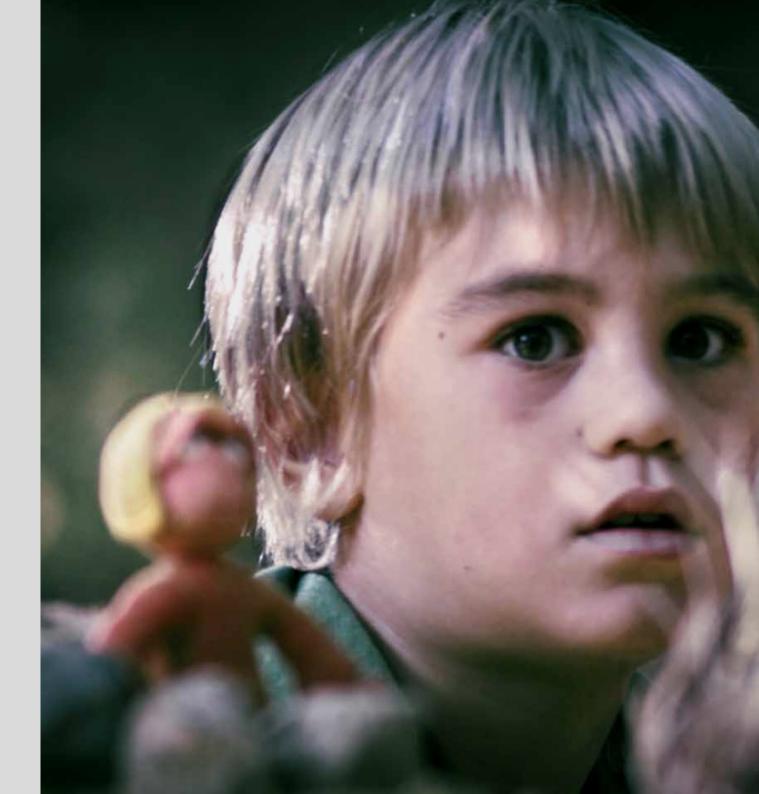








Federico Tocchella Isacco, 2013 video 2k, colore video 2k, color 15'



Giada Centazzo

IN THE NAME OF THE SON. A FEW THOUGHTS ABOUT ISACCO BY FEDERICO TOCCHELLA

«Abraham a donné son fils. Mais le divin ne le prend pas. Il ne le fait pas sien; Isaac n'est plus possédé».

Marie Balmary

An ordinary day. A public park. A sandpit. Children are playing. A few adults are sitting on the benches: one reading the paper, one knitting, stretching, distractedly checking on the kids. Suddenly, the sandpit turns into the theater of a symbolic play. A blonde child with a deep and sharp eye is staging it in front of a casual and equally surprised audience. Like any self-respecting symbolic play, through the materials at his disposal – some simple plasticine dolls – the child tells a story, reinterpreting it at his pleasure. In this way, he imagines the story and makes it exist. This story has a beginning, a development, and an end. However, it is no ordinary tale, and soon it reveals to be one of the most dramatic episodes of the Old Testament: the Binding of Isaac.

Isaac is a child who «can do many things», «he can even fly» and he is enthusiastically getting ready to go to the mountains with his father, Abraham. Once they have reached the top, Abraham asks Isaac to lay down and close his eyes. He complies, trusting. Confident in the paternal protection, Isaac only becomes frightened when Abraham stops answering his simple, childlike questions. It is at that moment he opens his eyes wide and realizes the transformation of his father, who is now raising a blade over him. «No, Dad, stop. Dad, it's me, Isaac, your son! What's happening

to your eyes?». The divine intervention of an angel stops Abraham's hand, and tells him not to kill his only son because «the Lord is very happy» with him. At that point, Abraham, addressing the scared little boy, who is crouched in the fetal position, exclaims: «Isaac. Thank the Lord». Meanwhile, a praying crowd multiplies, spreading everywhere, like a stream, praising Abraham: «Well done, Abraham, you're the best among us. Your offspring will be as plentiful as the stars». What happens to little Isaac, instead? While he is running away during the spread of the collective hysteria, he falls into a pit in the ground, forgotten by everyone. Everyone but his young creator, who rescues him and re-molds him, ready for a new game.

In the short film *Isacco* (2013) Federico Tocchella skillfully melds cinema, animation and video art to tell, from an original point of view, the great Biblical narrative, by playing with the constant wavering between the genre of fiction and animation, the humoristic and dramatic register, epic and everyday settings. The most dramatic passages are entrusted to the animation, by making them coincide with the rapid spread of the child's imagination that, at some point, prevails, literally overflowing onto reality. This allows the director to reconstruct the events in a simple but effective way. By orchestrating the cinematography and soundtrack with a playful, welcoming, and amused tone, Tocchella takes the viewers by the hand and guides them to the climax, just like Abraham does with Isaac, until the unexpected turn of events. The episode of the Binding of Isaac is linked with the covenant of the pieces, the

unconditional covenant that God made with Abraham, founded upon promises the former made to the latter: land, lineage, blessing and redemption. Isaac is actually the "son of the promise". As is well known, God promised the patriarch to multiply his descendants «like the stars in the sky and the sand on the seashore» (Gen 22,17), who will be born from his wife, Sarah, despite the fact that she is already barren from age: «God also said to Abraham, "Do not continue to call your wife by the name Sarai. Her name will be Sarah. I will give her my blessing. [...]. I will bless her so that she will be the mother of nations. Kings of nations will come from her» (Gen 17, 15-16). In Genesis, Sarah, Abraham's wife, is first called by a nickname meaning "my princess". The 'i' in Sarai is a possessive suffix and establishes the woman's belonging to Abraham, the husband, and to his father, Terach. Sarai is barren, or has become barren when entering her husband's clan, built upon a precise patriarchal structure in which she is subordinate to a specific mandate: to give seed, to produce a lineage. By the will of God, Sarai becomes Sarah again, that is, "princess", as in "mother of a king". At the venerable age of 90, called by her true name, acknowledging her true identity, she becomes fertile. Abraham must accept that the woman no longer belongs to him and she acquires an active role in the Covenant with the Lord. God's blessing does not only concern the patriarch, but his wife too, in reciprocity. Sarah will give thus birth to Isaac, literally "he laughs", as she blesses the Lord with the words «God has brought me laughter».

1 \\
On this topic, see Laura Invernizzi, Sara, San Paolo, Cinisello Balsamo (MI), 2019.

Life seems to finally smile at Abraham, when abruptly he is asked to face a radical trial, threatening his long overdue future.

Abraham must sacrifice his only son to God as a holocaust.

He accepts (perhaps torn, in Kierkegaard's words, between "fear and trembling").

However, Isaac's binding will turn out to be, for all intents and purposes, a non-sacrifice. It is not proof of Abraham's faith in God, but rather one God gives to Abraham. Israel's God is not like the other gods, like the other *elohim*: he does not ask for human offerings.² In light of this difference, Abraham must make an unconditional covenant, by means of circumcision – in the flesh and in the name³ – and by guaranteeing that his people will worship

Human sacrifice and that of the firstborn sons was customary at the time, for example among the Canaanites who worshiped Moloch. Upon a closer reading of the Old Testament it is evident how on many occasions Jahve - lays claim to the firstborn sons for himself, both amidst the livestock and the children, although the texts remain ambiguous as far as their destiny is concerned. The elohist code acknowledges the general principle according to which: «You must give

me the firstborn of your

sons.» (Ex 22.29) whereas

the Jahvista code (Ex 34)

between the treatment of

either a monetary ransom

is prescribed or killing (Es

34,20), while the human

sons can be ransomed

by means of a fixed tax

(Nu 15 ss), or they can be

replaced with the offering

human and animal firstborn

distinguishes explicitly

sons. For the animals

2\

of a Levite (Nu 3,12; 3,40-45; 8.16-19). Lacan observes: «Before waxing emotional[...] we might remember that sacrificing one's little boy to the Local Elohim was quite common at the time- and not only at the time, for it continued so late that it was constantly necessary for the Angel of the Name, or the prophet speaking in the name of the Name to stop the Israelites, who were about to start it up again». See J. Lacan, Introduction to The Names of the Father Seminar, Edited by Jacques-Alain Miller, translated by Jeffrey Mehlman, Published in October, vol 40, p 81-95, p. 92. Or. ed. Séminaire du 20 novembre 1963, in Bulletin de l'Association freudienne, 1985, vol 12, p3-5; vol 13 p3-6.

3 /

The Covenant between God and Abraham is sealed by two gestures that are equally concrete and metaphorical: circumcision and the name change: «No longer will you be called Abram; your name will be Abraham for I have made you a father of many nations» (Gen 17.5), From this moment on. Abraham will have to circumcise himself and all the male members of his family. While circumcision determines the covenant sealed in the flesh, the act is also written on the name which is now altered. In Italian, the addition of a vowel or a consonant (from Abram to Abramo) - or in English (from Abram to Abraham) - does not really testify to the true change of meaning provided in the Hebrew language, which elevates Abraham from the state of simple head of household to that of leader of a multitude. It is worth noting that circumcision (brit milah) can be actually intended as a 'sublimated' form of ritual sacrifice, because it implies the spilling of blood, caused by a simple incision or by the excision or removal of a portion of tissue.

this God. We could state that the victim of the offering is not Isaac, but the offering itself. As had already happened with his wife Sarah, God demonstrates to Abraham that he is not at His disposal⁴ and with His inconceivable request, God makes Abraham experience the Other's radicality. On the contrary, it becomes evident that Abraham needed a son – any son – as demonstrated by the episode of Ishmael, born from the carnal union with Hagar, the Egyptian slave. Yet, God's promise is different and He will not accept expedients⁵. Now Abraham understands that, from this non-sacrifice, God requires nothing in exchange for His promise, only obedience. The God of Israel is thus radically different from the other gods, who often need placating with human offerings,

41

In Egypt, Abraham asked Sarai to lie to the Pharaoh to avoid his being killed -«Say you are my sister, so that I will be treated well for your sake and my life will be spared because of you...» (Genesis, 12,13). The Pharaoh himself fell in love with her beauty and married her. This 'adulterous' wedding brought «great plagues» to Egypt and many advantages to Abraham, who was on the contrary rewarded with flocks, herds, donkeys and slaves as a form of payment for the 'price of the bride'. The reason behind the omission of Sarai's state as Abraham's bride remains uncertain. Another hypothesis about this triangulation is that it may have been explicitly aimed at conceiving the long-awaited heir. What is certain is that Sarai is being 'used' opportunistically, just as Hagar the Egyptian slave will be.

5 \

It is worth noting that according to the Jewish rule of law (halakhà) which derives from the Scripture (De 7, 3-4), the child's Jewishness depends on the mother's. One'a Jewish identity is in fact a matter of matrilinear transmission: only one who is born to a Jewish mother will be Jewish. Today, such a position is still observed by conservative Orthodox Judaism. On the contrary, the tribal affiliation is the father's prerogative, and thus patrilinear instead.

94 FEDERICO TOCCHELLA 95

by blood. The God of Israel is the God of the promise, that will become the promise of eternal life for Christians: in the covenant of the pieces lie the promises for the New Covenant. From a narratological point of view, the episode of the Binding of Isaac in the Old Testament works as a sort of set up, a clue foreshadowing future developments in the New Testament: it anticipates the binding of the Son of God on the cross. Isaac carries the wood to burn for his own immolation as Jesus will carry his own cross. Jesus will also be saved, as he will resurrect.

The episode of the Binding of Isaac can be read from two different perspectives: that of the relationship between Abraham and God, which has been more widely explored, and that of the relationship between Abraham and his son Isaac. In his work, Tocchella chooses to investigate the latter, and to radicalize a specific question: is Abraham moved by faith or by blind obedience? The choice of telling the whole episode of the 'binding of Isaac' from an unprecedented point of view, that of a child, through the eyes of a contemporary child equal in age to Isaac, offers the audience new and personal opportunities of reflection.

The director and filmmaker seems to have the intention of highlighting how Abraham is ready to do anything, even sacrificing his own son; losing Isaac's trust, the most authentic relationship in his life, to pursue his goal of becoming the first patriarch, the progenitor of the Jewish people and not to compromise his dialogue with God. In the short movie, Abraham's deafening

silence is striking as he is almost reduced to aphasia, almost in the background. Tocchella decides to rather give voice to the motions of the soul of Isaac, who has innocently entrusted himself to the father he loves, to highlight Isaac's "fear and trembling", the anguish first and then the horror when he discovers the danger and the betrayal of the one who was supposed to protect him. In the climax, Isaac, shocked, shouts: «Dad, what happened to your eyes?». In the video, Abraham's eyes are materially and metaphorically transfigured by the blind obedience to the divine request. After the angel's intercession, Abraham finds his voice (again) and, addressing his son who has recoiled in horror, says: «God sees». Certainly, God sees. Abraham, instead, cannot. Like the adoring crowd cannot see, blinded by excitement; well represented by Tocchella with the disintegration of the plastic matter, which crumbles completely. Swallowed by a chasm, ignored by everyone, Isaac risks becoming the scapegoat of the situation. Reassembled – and not by chance – by his young creator, Isaac is alone; yet, he is free and independent, finally unbound from any ties.

The questions that the young protagonist asks his father as they leave the park at the end of the short film reveal the true aim of Federico Tocchella's exploration: the intricate tangle of ancestral and visceral bonds uniting fathers and sons, highlighting the ethical and social paradigms of which we all are, consciously or unconsciously, victims. Or, perhaps, oppressors.

96 FEDERICO TOCCHELLA 97



Nella sua ricerca rielabora e mixa materiali prodotti da altri – video, footage e foto d'archivio – per ridefinire i confini ed il linguaggio del cinema documentario.

Her artistic research re-elaborates and mixes her own materials as well as those produced by others – videos and archival photographs – to redefine the boundaries and the language of documentary cinema.

ABBIAMO VISTO LE STESSE STELLE: NOTE A MARGINE

<u>Dialogo</u> <u>Rachele D'Osualdo</u> Caterina E. Shanta

Generare dialogo è già in sé un atto politico, conquistare uno spazio d'azione collettivo per applicare immaginazione diventa una forma di attivismo legata ad una presa di coscienza e di conoscenza reciproca.

RACHELE D'OSUALDO: Per cinema collettivo si intendono diverse pratiche che coinvolgono una moltitudine di autori e contributori volti alla realizzazione dell'opera filmica. Tuttavia ciò che caratterizza i tuoi lavori è il coinvolgimento di persone non 'professioniste': un'apertura che deriva dalla capacità di ascolto tratta dalla tua esperienza in ambito documentario, e che riporti in progetti artistici articolati, ancorati su una solida ricerca che riguarda, di volta in volta, fatti e soggetti storici, sociali, culturali, di un territorio o di una comunità. La partecipazione delle persone comuni modifica il canone di realizzazione dell'opera e ti porta a 'cedere' il controllo su processi e contenuti, seppure nell'ambito di un'architettura da te sapientemente organizzata.

Penso a *Talking About Visibility* (2020) progetto che hai realizzato a Torino e che ha coinvolto un gruppo di persone dal passato migratorio e rifugiati. Il laboratorio esplorava le memorie cinematografiche dei partecipanti provenienti da diversi ambiti geografici e culturali, ponendosi in modo critico rispetto allo spazio ricordato e quello vissuto oggi. Attraverso i ricordi di un cinema vissuto altrove, il progetto intende riflettere criticamente sulla capacità degli immaginari di scrivere e segnare i luoghi che quotidianamente viviamo.

In questa prospettiva, il laboratorio *Abbiamo visto le stesse stelle*, realizzato per *Mind the Gap* con gli studenti del Liceo Artistico Galvani di Cordenons (PN), diviene non un "semplice" momento didattico, ma un'immersione nei processi artistici con cui realizzi le tue opere. Hai creato una struttura molto elastica per realizzare un *instant movie* in due incontri con gli studenti, facendo usare loro strumenti familiari, come cellulari e social media, per creare una narrazione audiovisiva continuativa che racchiude diversi punti di vista.

Cosa significa per te collaborare con non professionisti? Quale pensi che sia l'impatto di un coinvolgimento attivo delle persone nei tuoi lavori, su chi partecipa e su chi fruisce l'opera finale?

CATERINA E. SHANTA: Significa forzare e disinnescare linguaggi per sperimentare attraverso punti di vista disallineati che coralmente decostruiscono immagini e immaginari. Tali visioni laterali permettono di lavorare ad esperienze talvolta traumatiche e a portati storici altrimenti difficilmente scalfibili. Talking About Visibility è un esempio calzante: con un laboratorio di cinema collettivo siamo riusciti a produrre undici cortometraggi che pongono al centro il soggetto narrante ed il contesto vissuto con le proprie intrinseche contraddizioni. Trovo fondamentale porsi nella posizione di negoziare ogni elemento con gli altri soggetti coinvolti: 'cedere il controllo' e 'lasciare terreno' sono parte della mia prassi, nell'accompagnare le persone non professioniste ad appropriarsi e smontare di certi linguaggi. Essendo questo tipo di pratica artistica basata sulla coralità dei processi, la restituzione finale diventa parte e coronamento di un lavoro collettivo che richiede grande cura e attenzione alle dinamiche che si costituiscono tra gruppi e istituzioni ospitanti. Se vogliamo parlare di impatto, ogni aspetto della relazione è fondamentale, dalla fiducia che le persone pongono nel progetto, all'apprendimento di linguaggi diversi e scambio trasversale di punti di vista. Generare dialogo è già in sé un atto politico, conquistare uno spazio d'azione collettivo per applicare immaginazione diventa una forma di attivismo legata ad una presa di coscienza e di conoscenza reciproca.

RACHELE D'OSUALDO: Il laboratorio al Liceo Artistico ci restituisce una serie di impressioni fugaci, racconti, memorie, emozioni e azioni scaturite dal presunto incontro con un alieno, soggetto divenuto il pretesto per affrontare il tema dell'alterità, dei rapporti tra ciò che consideriamo familiare o estraneo, normale o diverso. Non è la prima volta che affronti il tema, e in particolare un'alterità che non è in grado di autorappresentarsi. Archivio MISHA (2018-) è un progetto a cui stai lavorando dal 2018 per

ricostruire la storia dell'orso Misha donato da Nikita Khrushchev ad Enrico Mattei nel 1960 a seguito di accordi petroliferi tra l'Unione Sovietica e l'Italia. L'orso visse rinchiuso nella sua gabbia nella Ex Colonia ENI per bambini di Borca di Cadore per circa vent'anni, per poi svanire in circostanze misteriose. Come procedi nel costruire questo archivio? Cosa è possibile dire dell'orso e quali questioni solleva questa narrazione?

CATERINA E. SHANTA: L'Archivio MISHA è realizzato in modo corale da coloro che videro l'orso, lo ricordano oggi e lo fotografarono all'epoca. L'archivio si compone di immagini e racconti e segue quella che viene chiamata 'la storia dell'orso', ossia una trama che potrebbe essere sia vera sia fantastica. Essa affonda le radici nel pensiero mitico in cui l'orso è figura ancestrale e ambigua, residente nei boschi e custode dei segreti della pastorizia; ambigua, perché l'orso si alza in piedi e cammina lasciando impronte nella terra del tutto simili a quelle dell'uomo. Dalla storia di Misha e del suo corpo radicale, si passa facilmente ad altri corpi considerati esterni alla civiltà o ex lege. Chi attraversa i boschi tra le Nazioni oggi non è solo l'orso, ma anche l'essere umano, che percorre i sentieri battuti da questi grandi animali nel tentativo di aggirare i controlli militarizzati di frontiera. La storia di Misha è una storia antica, nasce prima degli Stati e si pone al centro della riflessione dell'umano in rapporto con l'animale. Diviene strumento per formulare una contro-narrazione che prenda le mosse da discipline 'intersezionali' e multidisciplinari quali l'antispecismo femminista, l'Animal History e le letture contemporanee della storia delle migrazioni umane inserite nel contesto del cambiamento climatico.

102 CATERINA E. SHANTA CATERINA E. SHANTA 103



Caterina E. Shanta **Abbiamo visto le stesse stelle, 2021** video 16'05"



ABBIAMO VISTO LE STESSE STELLE: MARGINAL NOTES

Generating dialogue is itself a political act, and conquering a collective space of action to use imagination becomes a form of activism linked with mutual empowerment and knowledge.

RACHELE D'OSUALDO: By collective cinema, we usually refer to various practices involving a multitude of authors and contributors collaborating on the same film. However, what especially characterizes your works is the involvement of "non-professionals". Such an opening derives from an ability of listening that comes from your experience in the documentary field. One that you bring back to articulated artistic projects, that hinge on solid research ranging from historical and social, to cultural facts and subjects particular to a territory or community. The participation of common people alters the canon of creation of the work and leads you to "give up" control over processes and contents, despite still remaining within a project you have previously wisely designed.

I'm thinking about *Talking About Visibility* (2020), a project you carried out in Turin and which involved a group of refugees and people sharing a migratory past. The workshop explored the cinematographic memories of the participants, coming from different geographical and cultural environments, and it did so with a critical attitude towards the remembered space and the one inhabited today. Through the memories of cinema lived elsewhere, the project aimed to critically reflect upon the ability that images have to write and mark the spaces of our daily life.

In light of this perspective, the workshop Abbiamo visto le stesse stelle (meaning We looked at the same stars), created for Mind the Gap with the students of the artistic secondary school Liceo Artistico Galvani di Cordenons (Pordenone), not only becomes a "simple" didactic moment, but also a real immersion within the artistic processes that characterize the making of your works. You created a very elastic structure to make an "instant movie" - a film produced with timeliness about a current event, sometimes still in progress - over two meetings with the students, letting them use familiar tools such as mobile phones and social media to create a continuous audiovisual narrative that includes different points of view. How important is collaborating with non-professionals? What does it mean to you? What kind of impact does the active involvement of people have on your works - both on those who take part in the making of them and on the audience of the final product?

CATERINA E. SHANTA: It means forcing and neutralizing languages to experiment through points of view which might not be aligned and that, as a choir, deconstruct images and imaginary worlds. Such visions allow working with what are sometimes traumatic experiences and with historical facts, otherwise difficult to address. Talking About Visibility (2020) is a perfect example: thanks to a workshop in collective cinema we managed to make eleven short films putting the narrating subject and the lived context with its inner contradictions at the center. To me. it is fundamental to step into the position of negotiating every element with the other people involved: "to give up control" and "make space" are part of my usual practice in the process of guiding non-professionals as they seize and dismantle certain languages and mindsets. Being that such artistic practice is based on choral processes, the final restitution becomes an integral part and successful completion of a collective work that requires great care and attention for the dynamics that emerge between the groups and the hosting institutions. If we want to talk about impact, every aspect of the relationship is fundamental, from the trust that people put in the project, to the learning of different languages, to the cross exchange of viewpoints. Generating dialogue is itself a political act, and conquering a collective space of action to use imagination becomes a form of activism linked with mutual empowerment and knowledge.

RACHELE D'OSUALDO: The workshop in the artistic secondary school communicates a series of fleeting impressions, narratives, memories, emotions and actions prompted by the presumed encounter with an alien, a subject who has become the pretext to address the topic of otherness, and of the relationship between what we consider to be familiar or foreign, normal or different. This is not the first time you tackle this topic, and in particular that of an 'otherness' that is incapable of self-representation. *Archivio MISHA* (2018-) is a project you have been

working on since 2018 to reconstruct the story of the bear Misha donated by Nikita Khrushchev to Enrico Mattei in 1960, following petrol agreements between the Soviet Union and Italy. The bear was locked up in a cage in the former Colonia ENI, which used to be a children's summer camp in Borca di Cadore, and lived there for about twenty years before disappearing under mysterious circumstances. How do you work in the construction of this archive? What can be said about the bear and what issues does such a narrative address?

caterina E. Shanta: Archivio MISHA is also made in a choral mode by those who saw the bear, remember it today and photographed it then. The archive consists of images and narratives and follows what is called "la storia dell'orso" (the "story of the bear"), which is a plot that could be either real or fantastic. The story is rooted in mythical thinking according to which the bear is an ancestral and ambiguous entity living in the woods, guarding the secrets of sheep farming; its ambiguity derives from the bear's footprints, as it can stand up and walk, leaving footprints that are similar to human ones.

From the story of Misha and of his radical body, it is easy to move to that of other bodies which are considered to be external to civilization or ex-lege, outside the law. Today, the bear is not alone in trespassing through the woods across nations: humans walk the paths made by large animals in an attempt to avoid military controls at the borders. Misha's story is ancient, dates before the birth of states, and is at the center of the reflection upon the relationship between the human and the animal dimension. It becomes a tool to shape a counter-narrative that can move from "intersectional" and multidisciplinary disciplines, such as feminist anti-speciesism, *Animal History* and contemporary readings of the history of human migrations, situated within the context of climate change.







Allestimento mostra allo Spazio Marioni di Udine. Exhibition set up at Spazio Marioni, Udine.

Rita Casdia Tree Story 2021

Tree Story (2021) è una video animazione realizzata in stop-motion in cui piccole sculture modellate in plastilina prendono vita per dare forma alle meditazioni dell'artista sulla sorte dell'umanità e il suo rapporto con la natura. Figure antropomorfe, entità larvali e zoofiti si muovono in uno scenario neutro, abitato solo da dettagli spaziali minimi ed essenziali, posti come sineddoche a rinviare a universi più articolati che lo spettatore è libero di immaginare. Ciò accentua il valore simbolico e metaforico di ogni elemento inscenato, che concorre a evocare un orizzonte di senso più che narrare una storia. L'incertezza e l'indeterminatezza degli eventi, suscita una sensazione di inquietudine non opprimente, ma sorda. L'albero da emblema di vita e natura generatrice, si fa immagine di una vitalità abnormale e deforme, di una phýsis corrotta, non più capace di portare benessere. Anche la figura umana, ove presente, risente di queste dinamiche disfunzionali. Sul piano contenutistico l'opera si riconnette a lavori quali Stangliro (2013) e It's you (2017), e all'indagine sull'identità del singolo in rapporto a forze inesorabili e condizionanti. Affinità possono essere rilevate anche con i disegni animati Animal (2016) e Willy-nilly (2019), in cui però il primato tra elementi naturali e personaggi è invertito a favore di questi ultimi e delle loro azioni.

[GC]

Rita Casdia Tree Story 2021

Tree Story (2021) is a stop motion animation in which small clay figures come to life to embody the artist's thoughts on the destiny of humans and their relationship with nature. Anthropomorphic figures, larval and zoophytic entities move across a neutral setting with only minimal spatial details, which stand as a visual synecdoche to remind viewers of more articulated universes they are free to imagine. Thus, the symbolic and metaphorical value of every element on the scene is stressed, evoking a sphere of meaning rather than telling a story. The uncertainty and vagueness of the events causes a feeling of anguish which is not oppressive, but rather deaf. The tree, a symbol of life and generative nature, here becomes the image of an abnormal and deformed vitality, of a corrupted phýsis (nature) which is no longer able to bring wellness. Even human figures, where present, are affected by these dysfunctional dynamics. As far as the subjects are concerned, Tree Story is linked with Casdia's previous works such as Stangliro (2013) and It's you (2017), and is connected with the search for one's identity in relation to inexorable and conditioning forces. The work also presents some affinities with the animated drawings Animal (2016) and Willy-nilly (2019), where characters and their actions instead dominate natural elements.

I disegni appartengono alla serie *Shapeless* (2019-2020) costituita da 19 esemplari. Forme stilizzate, tra l'astraente e il figurativo, occupano la superficie bianca abbacinante del foglio. Il groviglio di tratti a penna veloci ma ben meditati, diviene intricato, ricco e stratificato fino a raggiungere una qualità quasi materica. Da lontano i lavori sembrano delle semplici silhouette bidimensionali, meramente grafiche. Se osservati in maniera ravvicinata invece essi dimostrano una tridimensionalità propria, acquistando quasi una volumetria che ricorda gli aggregati di plastilina filamentosa dell'artista rintracciabili in opere come *It's you* (2017). Alcuni di questi disegni hanno invece travalicato i limiti del foglio per diventare vere e proprie sculture di terracotta dipinte a freddo dal titolo *Shapeless* (2020).

[GC]

Rita Casdia Shapeless 2019 — 2021

The drawings belong to the series *Shapeless* (2019-2020) consisting of 19 pieces. Stylised shapes, with a tendency towards both abstraction and the figurative, occupy the blindingly white surface of the paper. The tangle of quick and confident pen strokes becomes intricate, rich and stratified to the point of almost acquiring a tangible, matter-like quality. From afar, in fact, these works look like simple bidimensional, merely graphical silhouettes. When observed from a closer point of view, they show their own three-dimensionality, assuming a volume that recalls the artist's typical filamented plasticine conglomerates, like those appearing in works such as *It's you* (2017). Some of these drawings actually overstep the boundaries of the paper to become real cold painted terracotta sculptures, entitled *Shapeless* (2020).

Valentina Furian Ciacco 2021

[GC]

HD video (2 canali), colore, suono (Dolby 5.1) 8'13"

Valentina Furian Ciacco 2021 HD video (2 channels), color, sound (Dolby 5.1) 8′13′′

Ciacco (2021) è un progetto filmico ispirato al Canto VI dell'Inferno di Dante, realizzato sia come installazione video-sonora immersiva che come proiezione cinematografica. L'opera allude all'esperienza dei viziosi relegati in etèrnum nel terzo cerchio dantesco, il girone tartareo dei golosi. Lo spettatore è chiamato ad immedesimarsi letteralmente con il punto di vista di uno di loro, Ciacco, come fosse seduto sulle sue ginocchia. Immerso nella semioscurità il fruitore è esposto a sonorità che catturano e respingono al contempo: ringhi, guaiti, latrati. In sottofondo rumore come di pioggia incessante. Sullo schermo si susseguono immagini multiformi ed elusive, sequenze filmate tra realtà e finzione, narrazione del presente ed evocazione a-temporale, immaginazione e percezione. Ne emerge una presenza inquietante di un'insolita bestialità. Si tratta forse di Cerbero la «fiera crudele e diversa», mostro a «tre gole» che caninamente tormenta i peccatori, dilaniando gli spiriti con i suoi artigli, frugando le carni dei penitenti. La pioggia è uno stillicidio di fango ghiacciato che supplizia anch'esso i dannati. L'opera affronta tematiche care all'artista quali l'animalità, l'istinto e l'addomesticamento, quest'ultimo inteso sia come forma di dominio dell'uomo sull'animale, che come assoggettamento degli uomini alle regole sociali. Significativa la presenza dell'elemento canino, soggetto ricorrente nella ricerca dell'artista per la sua valenza simbolica e metaforica, come accade anche nelle video-installazioni 55 (2019) e Bastardo (2020).

confined in etèrnum, forever, into the third circle imagined by Dante in Hell, Gluttony. Viewers are called to literally identify with the viewpoint of one of them, Ciacco, as if they were sitting in his lap. Immersed in half darkness, the audience is exposed to sounds that are equally fascinating and repulsive: growls, whines, and barks. In the background, a sound like incessant rain. On the screen, multiform and elusive images play in succession: sequences filmed between reality and representation, narrative of the present and atemporal evolutions, imagination and perception. What emerges is a disquieting presence, charged with an unusual feral quality. It is, perhaps, Cerberus, a «wild beast uncouth and cruel», a monster with «three throats» who, like a dog, torments «the people that are there submerged», tearing apart the spirits with its claws, ransacking the flesh of the damned ones. The rain drips like iced mud, torturing the sinners. The work tackles topics dear to the artist, such as animality, instinct and domestication; the latter conceived of as a form of human domination and how social rules domesticate humans. Of fundamental importance is the presence of the canine element, a recurring subject in Furian's artistic research for its symbolic and metaphorical dimension, as also investigated in the video-installations 55 (2019) and Bastardo (2020).

Ciacco (2021) is a film project inspired by Canto VI of Dante's

and a film projection. The work refers to the depraved people

Inferno, consisting of both an immersive video-sound installation

Voiceover

2017

Tra gli spazi di un'architettura fredda e impersonale, il corpo di Noam Carmeli, danzatore ed ex soldato, performa la memoria della violenza della guerra. Una violenza fatta di spostamenti, posizionamenti e attese che l'occhio della videocamera scruta senza farsi osservare. Il corpo dell'ex soldato non emette suoni, così come l'architettura non lascia penetrare le immagini della guerra e i suoi rumori. Solo vi è spazio per una voce narrante, un fuoricampo inafferrabile che sconvolge la percezione del mondo sensibile.

Escludendo dal campo del visibile le rappresentazioni della guerra, l'opera produce uno straniamento - un disaccordo tra ciò che dovrebbe esserci e ciò che, effettivamente, c'è sulla scena. Si è così invitati a ricostruire dentro di sé queste lacune inattese, attraverso la voce narrante e la violenza incorporata nel danzatore, i cui gesti ne sono memoria tangibile. L'osservatore è privato delle immagini delle stragi, delle vittime, dei carnefici, le quali invece scorrono copiosamente ogni giorno sui mezzi d'informazione. L'artista le nega per dar voce a chi voce non ha: ai soldati per cui la guerra è diventata realtà quotidiana, contratto di lavoro, commissione; ai soldati di cui non sappiamo nulla e da cui non udiremo parola in prima persona. Ritroviamo questo inaudibile anche in un'altra opera dell'artista, #4b5320 (2019), dove ancora una volta le immagini sono escluse, sostituite da un monocromo verde che invece lascia spazio alle parole di alcuni soldati. Chi sono? Per conto di chi uccidono? Perché hanno deciso volontariamente di partecipare alla guerra? Cosa faranno finita la missione? Dove sono le loro immagini e chi le custodisce? - sono solo alcune delle domande che l'opera di Knežević invita a porsi.

Amid the spaces of a cold and impersonal architecture, the body of Noam Carmeli, dancer and former soldier, performs the memory of violence and of war. A violence made up of movements, relocations, and waiting, all documented by the eye of the video camera without letting itself be observed. The body of the former soldier makes no sound, and neither does the architecture reveal any image of war or its noise. There is only space for a narrating voice, a voiceover which is elusive and which upsets the perception of the tangible world.

By excluding the representations of war from the field of visibility, the artwork creates a form of estrangement – a discordance between what should be present and what is actually on the stage. The audience is thus invited to fill in such unexpected gaps through the narrating voice and the violence embodied by the dancer, whose gestures bear its tangible memory. The observer is deprived of the images of massacres, victims, and oppressors that, on the contrary, abound daily in the media. The artist rejects them to give voice to the voiceless: the soldiers for whom war has become an everyday reality, a job contract, an errand; the soldiers about whom we know nothing and will hear nothing about firsthand. The same juxtaposition and deliberate omission of sound can be found in another work by Knežević, #4b5320 (2019), where, once again, images are excluded and replaced by a monochrome green which makes room for the words of soldiers. Who are they? Who do they kill for? Why did they deliberately choose to take part in war? What are they going to do after the mission? Where are the images of them and who guards them? - These are just some of the questions that Knežević's art invites us to consider.

119

15'

15'

Isacco (2013) è un cortometraggio in cui cinema dal vero, animazione e videoarte si fondono per mettere in scena in una chiave inedita la grande vicenda biblica del Sacrificio di Isacco. La storia è rievocata da un bambino contemporaneo intento a fare un gioco simbolico con dei pupazzetti di plastilina nella sabbionaia di un parco pubblico. Lo storytelling si sviluppa grazie al continuo scivolamento tra genere fiction ed animazione, registro ludico e drammatico, scenario epico e ambientazione quotidiana. Per mezzo di questo espediente narrativo, la vicenda prende vita sino al climax finale. Tramite un uso meditato della fotografia e della colonna sonora lo spettatore è accompagnato fino all'inatteso, in empatia con il piccolo protagonista. Cruciale l'uso dell'animazione che permette di affrontare i passaggi più drammatici della storia in maniera semplice ma efficace. Oltre a ricostruire da un punto di vista originale la pagina biblica, lo short Isacco esplora temi attuali quali il rapporto padre-figlio, la dialettica tra fiducia e tradimento, il contrasto tra etica e fede e indaga inoltre sentimenti ancestrali come la paura e l'angoscia.

[GC]

Isacco (2013) is a short film where cinema, animation and videoart meld to enact, from an original perspective, the great Biblical narrative of the "Binding of Isaac". The event is recalled by a contemporary child who is immersed in a 'symbolic game' with his plasticine dolls in a sandpit at the park. In the continual wavering between fiction and animation, the humoristic and dramatic register, epic and everyday settings, the story develops and takes form, culminating in a final climax. Through the thoughtful use of cinematography and soundtrack, the viewer is guided to the unexpected peak, empathizing with the young protagonist. Animation is also crucial and tackles the most dramatic passages of the story in a simple but effective way. Besides reconstructing the Biblical narrative from an original perspective, the short film Isacco explores current topics such as the relationship between father and son, the dialectic between trust and betrayal, and the contrast between ethics and faith, while also exploring ancient and primordial feelings such as fear and anguish.

Caterina E. Shanta Abbiamo visto le stesse stelle 2021

<u>video</u> 16'05"

Caterina E. Shanta Abbiamo visto le stesse stelle 2021

Il video è l'esito di un laboratorio partecipativo di cinema collettivo condotto da Caterina Erica Shanta con un gruppo di studenti del Liceo Artistico "E. Galvani" di Cordenons (PN) nel corso di due lezioni da quattro ore ciascuna ad ottobre 2021. Il workshop ha esplorato il confine e la relazione tra normalità e diversità, umano e animale, familiare ed estraneo, stimolando i partecipanti a costruire un racconto corale avente ad oggetto il ricordo dell'incontro con un alieno. A partire da una serie di oggetti familiari i partecipanti hanno scritto e realizzato collettivamente un instant movie, girato dagli studenti con la videocamera dei loro smartphone. Ne emerge un racconto sfaccettato e frammentario dell'alieno: da alcuni incontrato in un mondo onirico, per altri l'alieno si materializza schiantandosi sul pianeta terra. La sua fisicità è mutevole, a volte è più vicino ad una mera sensazione, altre interagisce con i suoi interlocutori. La sua apparizione suscita emozioni contrastanti: dal timore alla tristezza, dalla curiosità all'eccitazione. Lascia agli studenti oggetti o importanti messaggi sul futuro del nostro e di altri pianeti, o sulla vita interiore dei ragazzi che ha incontrato. Percorre lo spazio aperto che li circonda, abita giardini, fiumi, boschi, fronde degli alberi, per terminare il suo percorso narrativo in una nuova dissoluzione.

[RDO]

The video is the result of a workshop in collective cinema led by Caterina Erica Shanta with a group of students from the artistic secondary school *Liceo Artistico E. Galvani di Cordenons* (Pordenone) over two meetings of four hours each in October 2021*.

The workshop explored the boundary and relationship between normality and diversity, human and animal, what is familiar and what is foreign, thus prompting the participants to create a choral narrative about a meeting with an alien other. Beginning with familiar objects, the participants wrote and developed an instant movie - a film produced with timeliness on a current event, sometimes still in progress -, shot and directed with their smartphones. The result is a fragmented and multifaceted story about the alien: first encountered by some in a dreamlike world, while according to others the alien appears by colliding with planet Earth. Its corporeality is changeable, sometimes being closer to a sensation, sometimes interacting with its interlocutors. Its apparition elicits contrasting emotions, from fear to sadness, from curiosity to excitement. It leaves objects for the students or important messages about our future and that of other planets, or about the inner life of the kids he met. It moves through the open space that surrounds them; it inhabits gardens, rivers, woods, the branches of trees, to eventually end its story by disappearing once again.

[RDO]

BIOGRAFIE

RITA CASDIA

Messina, 1977

Vive e lavora a Milano. Si è diplomata in Pittura all'Accademia di Belle Arti di Palermo nel 2000, perfezionandosi in Arte e Nuove Tecnologie all'Accademia di Belle Arti di Brera nel 2006.

Dà vita ad opere in cui video animazione, disegno e scultura coesistono, caratterizzate da una struttura narrativa sciolta e disinibita, dalle forti valenze simboliche e metaforiche. Nei suoi lavori Casdia approfondisce le dinamiche elementari che sono alla base delle connessioni emotive e della sessualità. Ha esposto presso Fondazione Pino Pascali (Polignano a Mare), Fondazione Merz (Torino) Fondazione Bevilacqua La Masa (Venezia), 14° Premio Cairo, Museo della Permanente (Milano). MUU Gallery (Helsinki), Museo Unicaja de Artes y Costumbres (Malaga) e in numerose gallerie private in Italia ed all'estero. I suoi video hanno partecipato a diverse rassegne tra cui The Prague Contemporary Festival, Trieste Film Festival, Videoart Yearbook (Bologna), 39° Festival du Nouveau Cinéma (Montréal), LOOP Video Art Festival & Fair (Barcellona).

VALENTINA FURIAN

Venezia, 1989

Vive e lavora a Milano. Si è formata tra lo IUAV di Venezia e l'École Supérieure des Beaux Arts di Nantes.

Nella sua ricerca si occupa soprattutto di immagini in movimento, indagando il rapporto tra uomo e natura. In particolare Furian esplora il tema dell'addomesticamento inteso sia come forma di dominio umano sugli animali che come assoggettamento dell'uomo alle regole e ai costrutti sociali. Suoi lavori sono stati esposti in spazi istituzionali e sperimentali tra i quali MUSE - Museo delle Scienze di Trento. MAXXI (Roma), Sunaparanta Center for Contemporary Art (Goa), Method Gallery, Soho House e IIC (Mumbai, IND), MAMbo (Bologna), The Blank Contemporary Art (Bergamo). Musei Civici di Bassano del Grappa, II crepaccio, Case chiuse, Careof, ViaFarini (Milano), Fondazione Bevilacqua La Masa (Venezia), GalerieSAM83 (CZ), Goyki3 Art Incubator (PL). Nel 2021 la sua produzione filmica Ciacco è stata selezionata per Cantica21-Italian Contemporary Art Everywhere, bando promosso da MAECI e MiBACT (attuale MiC) e Direzione Generale Creatività Contemporanea.

VALENTINA KNEŽEVIĆ

Spalato, Croazia, 1989

Vive e lavora a Francoforte.
Dopo la laurea specialistica
in Theater, Film and Media
Studies alla Goethe University
di Francoforte si iscrive
alla Städelschule, dove
approfondisce gli studi
nelle masterclass di
Douglas Gordon.

La sua opera si sviluppa all'incrocio tra immagine in movimento, fotografia, performance e teatro. attraverso una ricerca che fa reagire biografie, corpi e spazio. Nei suoi lavori esplora temi a forte carattere sociale e politico. Le opere di Knežević sono state esposte in mostre personali presso la Staatliche Kunsthalle Baden-Baden (2019), il 1822-Forum (2017) e la Jean-Claude Meier Gallery (2016). Ha inoltre partecipato a numerose collettive internazionali tra cui After US (MAXXI-Centro Pecci, 2021), And This is Us (Frankfurter Kunstverein, 2021), Unreal Reality (Von&Von Gallery, 2020), VISIO: Moving Images After Post-Internet (Palazzo Strozzi, 2019), Air Conditioned (Städel Museum, 2019), COOP (Bangkok Biennale, 2018) e al 64. International Short Film Festival di Oberhausen. Nel 2021 ha vinto la Hessian **Cultural Foundation** Scholarship.

CATERINA E. SHANTA

Landsthul, Germania, 1986

Vive e lavora a Pordenone. Dopo la laurea Magistrale in Arti Visive allo IUAV di Venezia, inizia ad essere attiva nel campo delle immagini in movimento.

La sua pratica investiga immagini prodotte da altre persone, con un taglio metodologico in parte derivante dalla antropologia visuale, per comprendere come esse siano connesse a particolari contesti traumatici. La sua ricerca si concentra sulla ridefinizione delle immagini proprie del linguaggio del documentario. Realizza film basati su archivi privati attraverso pratiche di cinema collettivo con l'utilizzo di materiali visivi quali fotografie, video e footage, opportunamente mixati e rieditati. Ha preso parte a diverse residenze per artisti come Atelier Fondazione Bevilacqua La Masa (Venezia), Careof Art Residency (Milano), e programmi per artisti quali VISIO - European Programme on Artists' Moving Images presso Lo Schermo dell'arte Film Festival (Firenze), ARTISSIMA e TORINO Social Impact Film Award, Q-Rated, Israel Film Commitment, Filmmaker, Anthropology.

FEDERICO TOCCHELLA

Roma, 1979

È regista, animatore e produttore indipendente. Si è diplomato presso il Dipartimento di Animazione del Centro Sperimentale di Cinematografia di Torino nel 2005.

Nel 2007 ha creato la TFILM, casa di produzione cinematografica che ha come principale missione quella di sostenere e promuovere la ricerca artistica in ambito cinematografico, basata sulla continua sperimentazione e fusione di linguaggi e tecniche. I suoi cortometraggi sono stati presentati nei più importanti festival ed hanno ottenuto diversi premi nazionali e internazionali oltre ad essere stati riconosciuti d'interesse culturale nazionale e prodotti anche grazie al contributo del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, del Tax Credit Cinema e del Fondo Audiovisivo Regione Lazio. Dal 2006 al 2011 ha insegnato al Centro Sperimentale di Cinematografia, Dipartimento di Animazione. Nel 2012 è stato coordinatore didattico e docente della Scuola di Cinema Gian Maria Volontè di Roma. Dal 2016 è un docente RUFA - Rome University of Fine Arts.

124 BIOGRAFIE BIOGRAFIE 125

BIOGRAPHIES

RITA CASDIA

Messina, 1977

She lives and works in Milan. She graduated in painting from Accademia di Belle Arti di Palermo in 2000, followed by a master's degree in art and new technologies at Accademia di Belle Arti di Brera in 2006.

Video animation, drawing and sculptures coexist in Casdia's works, which are characterized by a loose and uninhibited narrative, with strong symbolic and metaphorical values. Casdia explores the elementary dynamics at the basis of emotional connections and sexuality. She has exhibited her works at Fondazione Pino Pascali (Polignano a Mare). Fondazione Merz (Turin); Fondazione Bevilacqua La Masa (Venice), 14° Premio Cairo, Museo della Permanente (Milan), MUU Gallery (Helsinki), Museo Unicaja de Artes y Costumbres (Malaga) and in numerous private galleries in Italy and abroad. Casdia's videos have been shown at various festivals, including the Prague Contemporary Festival, Trieste Film Festival, Videoart Yearbook (Bologna), 39° Festival du Nouveau Cinéma (Montréal), and **LOOP Video Art Festival** & Fair (Barcelona).

VALENTINA FURIAN

Venice, Italy, 1989

She lives and works in Milan. She graduated from the IUAV in Venice and the École Supérieure des Beaux Arts in Nantes.

Furian's artistic research focuses mainly on moving images, exploring the relationship between man and nature. In particular, Furian is interested in domestication conceived as a form of human domination over animals as well as the mechanism by which social rules subjugate humans. She has exhibited her works at institutional and experimental venues, such as Museo delle Scienze - MUSE (Trento), MAXXI (Rome), Sunaparanta **Center for Contemporary** Art (Goa), Method Gallery, Soho House and IIC (Mumbai), MAMbo (Bologna), The Blank Contemporary Art (Bergamo), Musei Civici Bassano del Grappa, Il crepaccio, Case chiuse, Careof, ViaFarini in Milan, Fondazione Bevilacqua la Masa (Venice), GalerieSAM83 (Czech Republic), and Goyki3 Art Incubator (Poland). In 2021, Furian's latest film production, Ciacco, was selected for the Cantica21 project, promoted by MAECI and MiBACT (now known as MiC) and Direzione Generale Creatività Contemporanea.

VALENTINA KNEŽEVIĆ

Spalato, Croatia, 1989

She lives and works in Frankfurt. She graduated in Theater, Film and Media Studies from the Goethe University in Frankfurt, where she later completed her studies at the Städelschule, attending Douglas Gordon's masterclass.

Her art develops at the intersections of moving images, photography, performance and theater, through a research which actively involves biographies, bodies and space. In her works, Knežević explores serious social and political issues. Her works have been displayed in personal exhibitions at the Staatliche Kunsthalle Baden-Baden (2019), 1822-Forum (2017) and the Jean-Claude Meier Gallery (2016). Moreover, she participated in numerous international collective exhibitions, including After US (MAXXI-Centro Pecci, 2021), And This is Us (Frankfurter Kunstverein, 2021), Unreal Reality (Von&Von Gallery, 2020), VISIO: Moving Images After Post-Internet (Palazzo Strozzi, 2019), Air Conditioned (Städel Museum. 2019), COOP (Bangkok Biennale, 2018) and at the 64th International Short Film Festival di Oberhausen, In 2021 she was awarded the **Hessian Cultural Foundation** Scholarship.

CATERINA E. SHANTA

Landsthul, Germany, 1986

She is an artist and director based in Pordenone. After earning an MFA from IUAV University in Venice, she started working in the field of moving images.

Her artistic research investigates the images produced by other people, with a methodology partly drawn from visual anthropology, in order to understand how these images are connected to certain traumatic contexts. Her artistic interest focuses on the redefinition of the images that are typical of the documentary technique. Shanta creates films based on private archives through the practice of collective cinema and thanks to visual materials such as photographs and videos that she later mixes and edits appropriately. Shanta took part in numerous artistic residencies such as Atelier Fondazione Bevilacqua La Masa (Venice), Careof Art Residency (Milan), as well as in programmes for artists such as VISIO -European Programme on **Artists' Moving Images** at Lo Schermo dell'arte Film Festival (Florence), **ARTISSIMA and TORINO** Social Impact Film Award. Q-Rated, Israel Film Commitment, Filmmaker, and Anthropology.

FEDERICO TOCCHELLA

Rome, Italy, 1979

He is a director, animator and independent producer. He graduated from Dipartimento di Animazione at Centro Sperimentale di Cinematografia in Turin in 2005.

In 2007 Tocchella founded TFILM, a movie firm whose mission is to promote and support artistic research in the field of cinema, based on ongoing experimentation and a mix of styles and techniques: live action, animation and video-art. His short films have been presented at the most important festivals and won various national and international awards, besides being recognised as items of national cultural interest and also produced with the support of Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Tax Credit Cinema and Fondo Audiovisivo Regione Lazio. At the moment, Tocchella is working on his first fulllength film "Sotto la Notte". From 2006 to 2011 he taught at Centro Sperimentale di Cinematografia, Dipartimento di Animazione. In 2012, he was didactic coordinator and professor at the Scuola di Cinema Gian Maria Volontè in Rome. Since 2016 he has been teaching at RUFA - Rome University of Fine Arts.

126 BIOGRAPHIES BIOGRAPHIES 127



In ciascuna delle opere scelte per questa edizione del progetto *Mind the Gap* sono rintracciabili aspetti pertinenti il perturbante, facendone uno dei possibili filtri di visione più che vere e proprie chiavi di lettura dei lavori.

Some features pertaining to the uncanny can be seen in every artwork selected for this edition of the project Mind the Gap thus transforming the uncanny into one of the possible filters of vision rather than actual keys to unlock the artworks.