

MACRO ASILO

Comunicato stampa

Dal 2 al 7 luglio, presso il Macro Asilo in via Nizza, a Roma, il progetto artistico ideato da Giancarlo Carpi diviso in tre fasi, distinte ma collegate

Macro Asilo - Sei personaggi in cerca di autore: arriva "Neocute", il progetto neopop ideato da Giancarlo Carpi con Lucio Fabale, Gabriels, omino71, Natascia Raffio, Katja Tukiainen, Elio Varuna

Protagonisti di Neocute non saranno solo gli artisti, ma le loro rispettive "creature": Spunky, FetUp, omino, Gogoli, Mademoiselle Good Heaven e Tuty. Questi si evolveranno/involveranno, snaturandosi e commercializzandosi, e creeranno nuove e inedite storie, personali e crossmediali

"Quando un personaggio è nato, acquista subito una tale indipendenza anche dal suo stesso autore, che può esser da tutti immaginato in tant'altre situazioni in cui l'autore non pensò di metterlo, e acquistare anche, a volte, un significato che l'autore non si sognò mai di dargli!"

Lo scriveva **Luigi Pirandello** nel suo celebre dramma *Sei personaggi in cerca d'autore*. Lo scrittore riassume perfettamente il concetto di **"Neo Cute"**, che si svolgerà **da martedì 2 a domenica 7 luglio**, presso il **Macro Asilo** di via Nizza, a Roma, all'interno dell'Ambiente Uno. Protagonisti di questo progetto artistico, ideato da **Giancarlo Carpi**, saranno sei artisti: **Lucio Fabale, Gabriels, omino71, Natascia Raffio, Katja Tukiainen, Elio Varuna**. E, soprattutto, le loro rispettive creature: **Spunky, FetUp, omino, Gogoli, Mademoiselle Good Heaven** e **Tuty**. Queste, che hanno affollato per oltre 10/15 anni le opere dei loro genitori, diventano personaggi, sotto forma di mini sculture, in cerca di nuovi autori, nuove idee e inedite ambientazioni.

IL PROGETTO - "Neo cute" è un dispositivo artistico in forma di narrazione nelle categorie del Neo-pop, che rimanda alla produzione otaku amatoriale giapponese e ai prodotti derivati. Come in una narrazione oltre la quarta parete i 6 personaggi, da Spunky a Tuty, sono sollecitati nelle loro intrinseche qualità commerciali: lo schema morfologico di base derivato dall'industria, l'equilibrio tra aspetti narrativi e visuali. Qualità rispetto alle quali attuano un doppio movimento di corrispondenza e di emancipazione che fa leva concettualmente sul loro essere nati al di fuori della narrazione, nel mondo visuale dell'arte.

Ufficio Stampa Uozart di Salvo Cagnazzo

Mail: salvo.cagnazzo@gmail.com - stampa@uozart.com Mob: 3921105394



MACRO ASILO

Nella prima fase del progetto si incasteranno tra di loro, creando inedite versioni di sé, frutti della decomposizione e della ricomposizione degli stessi. La compatibilità industriale che l'arte ha fatto propria può capovolgersi in senso di affinità spirituale, tra gli artisti attraverso i personaggi, per la scelta di rendere la propria opera compatibile con quella di altri – in ciò ricalcando, anche, un'azione di gruppo svoltasi attraverso numerose mostre dal 2013. Vi si realizza, allo stesso tempo l'insensato accumularsi di possibilità tecniche e combinatorie del mondo delle passioni Otaku, dei toys, delle customizzazioni.

Poi, durante la seconda fase, incontreranno nuovi mondi, quelli del grande fantasy mondiale, all'insegna del cobranding e della crossmedialità, fungendo da fattori de-territorializzanti rispetto alle narrazioni di massa, ma presupponendo un modello industriale di base, neutro, privo di identità, che necessita di ricevere una storia.

Infine, durante la terza fase, si ritrovano immersi in un diorama, un nuovo setting commerciale e industriale, pronti per una narrazione autonoma. Svolgendola nella forma di un prodotto derivato, ma essendo originati in un mondo visuale anziché narrativo, negheranno dialetticamente l'estrapolazione del singolo personaggio o della singola scena dalla narrazione che caratterizza questi prodotti, piccola parte di una grande varietà merceologica.

IL PROGRAMMA - Da martedì 2 a mercoledì 3 luglio i 6 personaggi - sculture si presenteranno scomponibili in 2 o 3 parti, perfettamente compatibili tra di loro. Un totale di sessanta personaggi-sculture in resina, altezza 40 cm, che saranno presentati nella normale combinazione delle loro parti, per poi essere ricombinati a piacimento degli artisti e dai visitatori. Es. testa di FetUp, corpo di omino, gambe di Spunky.

Giovedì 4 e venerdì 5, invece, i personaggi saranno sostituiti con altri personaggi, 60 copie perfette, arricchite da un elemento tipico dei **Legò**, e predisposti così ad accogliere gli accessori che rimandano esplicitamente a tre grandi saghe cinematografiche. Così Gogoli e Mademoiselle Good Heaven, ad esempio, potranno "trasformarsi" in **Dart Fener** e **Stormtrooper**, in **Harry Potter** e nell'avventuriero di **Jurassic World**, tra spade laser, caschi spaziali e torce.

Durante l'ultima fase, quella di **sabato 6 e domenica 7**, arrivano i 6 diorami, per realizzare una sorta di "action figure". I sei personaggi sono quindi pronti per raccontare, in autonomia, la loro prima storia. I visitatori sono invitati a prendere parte attivamente a questa trasformazione durante tutti e tre i momenti, così da studiarne il cambiamento e a coglierne il significato più profondo.

LE COSTANTI DELLE TRE FASI - Alla base di Neo Cute c'è il *Kindchenschema*, i cosiddetti "segnali infantili" di **Konrad Lorenz**, quell'insieme di caratteristiche morfologiche esteriori, negli animali e negli esseri umani, propri

Ufficio Stampa Uozzart di Salvo Cagnazzo

Mail: salvo.cagnazzo@gmail.com - stampa@uozzart.com Mob: 3921105394



MACRO ASILO

dell'infanzia. Nella prima e nella seconda parte, in particolare, le conformazioni multiple e le caratterizzazioni estrinseche hanno l'effetto di rilevare il comune fondo omologato dei personaggi artistici, lo schema infantile. Quelle caratteristiche, oggi tipiche di bambole e delle action figures "pop" dell'industria dell'intrattenimento e del merchandising, sono, insieme alla presentazione dell'opera d'arte come personaggio, quanto ha determinato storiograficamente il neo-pop internazionale a partire dalla concettualizzazione giapponese negli anni 90. Se il neo pop ha assunto la morfologia e la narratività delle arti commerciali, in questo progetto l'assunzione critica di questi due caratteri avviene proprio attraverso uno di essi, nelle azioni critiche attuate dalle opere d'arte che, colte nel loro carattere di personaggio, assumono forma di narrazione.

Ufficio Stampa Uozart di Salvo Cagnazzo

Mail: salvo.cagnazzo@gmail.com - stampa@uozart.com Mob: 3921105394

