



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Lingue e Civiltà dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

Dalla riaffermazione identitaria all'iperrealtà: la pratica artistica della generazione cinese post-80

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Sabrina Rastelli

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Elena Pollacchi

Laureanda

Giulia de Vito

Matricola 883060

Anno Accademico

2020/2021

INDICE

引言	1
INTRODUZIONE	4
1. È POSSIBILE LA FELICITA' IN UN'EPOCA DISINCANTATA?	9
1.1 CHEN ZHE 陈哲 (1989 -)	9
1.2 MA QIUSHA 马秋莎 (1982 -)	20
1.3 REN HANG 任航 (1987 – 2017)	30
2. STORIA CONTEMPORANEA: IL TRIONFO DELLA POST VERITA'	39
2.1. SUN XUN 孙逊 (1980 -)	39
2.2. HE XIANGYU 何翔宇 (1986 -)	55
2.3. ZHAO ZHAO 赵赵 (1982 -)	63
3. L'IPERREALTA' DEL MONDO ODIERNO	78
3.1. CAO FEI 曹斐 (1978 -)	79
3.2. AAAJIAO (1984 -)	91
3.3. LU YANG 陸揚 (1984 -)	105
CONCLUSIONE	116
BIBLIOGRAFIA	118
SITOGRAFIA	121
GLOSSARIO	132
IMMAGINI	135

引言

近二十年来，新一代艺术家—80后¹，一直在中国当代艺术中留下自己的印记。事实上，它现在被评论家视为未来国际艺术发展的先驱，因为它对广泛的艺术语言进行了战略性和讽刺性的使用，用于处理多种社会和政治问题，而不仅仅是有限的。对那些与中国有关的人。本文提出的论文侧重于分析 80 后艺术家的特殊性，特别是他们如何处理当代问题，例如现代迷失方向、日益增长的唯物主义以及数字超连接。

生活在文革（1966-1976）期间的几代人的孩子，年轻的艺术家在一个与他们父母完全不同的世界中成长。他们出生在全球化、城市化和科技发展的中国，生活在国家从计划经济向以工业和现代服务业为主的社会主义市场经济的过渡时期。此外，与前几代人不同的是，所谓的“小皇帝和小皇后”²不必面对一个文化孤立的中国，而是要面对一个国家的矛盾，需要信任自己的民族，而整个社会和经济体系则需要信任自己的民族。让他们欣赏消费品和/或外国产品。不断变化的迅速和剧烈的破坏，塑造了一个不断变化的现实/中国，几乎是虚幻的，这对个人与日常生活之间的关系产生了巨大的影响。因此，消费主义的价值观和理想与传统的社会和家庭组织形式相对立，而城市和文化景观变得越来越人为，没有任何与过去的连续感。同时，这个时代特有的个人主义驱动力，让中国公民享受了心理上的解放/轻松，并有利于追求雄心壮志的新机会的出现。因此，作为门户开放政策的受益者，年轻人可以渴望通过教育来提高自己的社会地位，教育不再被视为自私和不道德的恶习，而是提升事业的必要因素。另一方面，独生子女政策、紧迫的教育制度和资本主义强大的竞争力，需要年轻人无数的牺牲和精神上的努力。作为独生子女，他们肩负着家庭的所有梦想和希望，这些梦想和希望促使他们在工作 and 情感层面取得成功。因此，尽管现代提供了明显更大的可能性，但 80 后感到被迫在履行孝道和争取独立生活之间做出选择。

生活在一个不抱幻想的时代，对当代历史有丰富的了解，意识到当前的社会矛盾以及由此产生的与其他世代的价值观距离，让80后对任何社会建构的有效性产生了怀疑。在互联网的多元文化

¹ 在中国，该术语是指1975年以后出生并在独生子女家庭中长大的人。与特定主题相关的风格身份的出现是中国社会和人类学研究的一部分，导致评论家根据年龄标准（50 后、60 后.....）对艺术家和作家群体进行区分。在各种研究中，被认为最相关的是代际冲突理论，该理论将个人的年龄和成长的社会背景置于前景，以确定他们对世界的看法。尤其是在不同世代生活方式差异的根源上，是经济发展进程过快。如需更多信息，请参阅：Donovan KELLY，“危机中的社会：中国日益扩大的代沟”，弗吉尼亚亚洲研究评论，卷。16，2014，页。202-216。

² 这个词在中国是指千禧一代和 Z 世代，或因计划生育政策而出生的独生子女的行列。它于 1979 年正式引入（但自 1975 年以来已经进行了测试），正式限制已婚和城市夫妇只能生育一个孩子。独生子女政策是中国政府为缓解社会、经济和环境问题而制定的，当局声称它在 36 年内阻止了 4 亿人口出生。作为独生子女，这一代人中的大多数人都是被全家当做“宝贝”抚养长大的，因此可以获得源源不断的教育和娱乐资源，但同时也是同样多的社会压力的对象。

和公平的乌托邦中避难。然而，这些年轻艺术家并没有完全脱离他们周围的现实，而是试图重新思考他们在当下的角色，也邀请公众做同样的事情，通过专注于精心解构现代性的线性叙事的艺术研究和讽刺地反映了它的实际和潜在影响。使用无数的艺术手段——从视频到雕塑再到数字技术等。在大约二十年的时间里，他们建立了一系列创新的图像和叙述，从而对现在进行了清晰的分析。此外，受益于全球获取信息和新技术的机会，他们的行动领域不仅限于中国，而是参与有关全球问题的演讲。在文化和艺术上，80后艺术家对各种新奇和发明持开放态度，没有任何禁忌或禁忌，但最重要的是，他们每个人都发展出完全个人的风格身份，利用多种艺术语言和文化词汇。正是由于这个原因，批评很难找到统一的主题或将它们组合在一起的独特运动。

因此，考虑到近几十年涌现的数百位80后艺术家，鉴于他们的艺术实践存在巨大的异质性，这里不可能完整地处理这个主题。因此，决定仅将研究重点放在一些以率先采用特定材料或艺术技术或以创新方式处理某些主题而著称的代表人物身上。尽管几乎不可能将它们划分为特定的类别，但我们在这里尝试将艺术家分为三个章节，一方面基于他们置于艺术创作中心的材料（身体、全球历史、数字技术）另一方面，他们研究的社会文化问题（与现在的疏远，意识形态操纵，虚拟存在）。

第一章将试图通过分析艺术家的摄影和录像作品来介绍80后，这些艺术家选择以身体为起点来表达和代谢他们从小经历的疏离感。相机对他们来说变成了一面镜子，让他们能够验证他们存在的确定性，这有助于他们进行内心的旅程，并通过这种更新的内在性重新探索围绕着他们的现实。调查将从陈哲和马秋莎的粗略证言入手，考察现代世界所特有的社会成就感的过度压力对中国年轻人的人际关系造成了多大的压力，让他们体验到一种不足和脆弱的感觉。在本章的最后，分析了任航的标志性作品，在这些作品中，以与世界重新联系的名义，使身体回归自然状态，从字面上和隐喻上剥离了任何社会习俗。作为80后对人类现状的补救措施。

相反，在第二章中，艺术家们被归类为质疑当今机构所提出的线性和单一的世界愿景，并将现实简单地视为一种社会建构。他们直面全球历史及其叙事，并将其最具标志性的人物、事件和产品视为主要的艺术材料。他们解构它们以检查它们的意识形态结构和机制，突出它们的矛盾和阴暗面，最后以寓言作品的形式重新组合它们，谴责已经成为当今世界的明显反乌托邦。由于每一位艺术家的创作都集中在对材料的操纵上，这里将重点介绍他们如何通过这个过程来评论人类对社会建设的深刻控制。孙逊的沉浸式展览，何翔宇的多年项目，赵昭的挑衅性装置，似乎都以积极分子的身份出现在当代艺术的舞台上，旨在引导现代历史的感知，推动公众自身反思仍然被动接受意识形态操纵。

最后，第三章也是最后一章将探讨80后艺术家如何应对数字世界中人类身份的演变。具体分析曹斐、aaajiao和陆扬的艺术作品，互联网和数字技术既代表了他们的艺术手段，也代表了他们的作品主题。在网络空间中转世，他们每个人都深入探索了自己的可能性，但最重要的是许多负面潜力。总的来说，事实上，他们的作品似乎勾勒出一个对人类来说并不乐观的未来（如果还没有的话

)：一个主要由化身和虚拟模拟组成的超现实世界，其中单个人的控制力越来越少超过新的，新技术直接提出的经济和社会制度。

如前所述，鉴于80后艺术发展的最新性质，迄今为止关于这一主题的研究很少。具体来说，为了撰写本文，首先参考了芭芭拉·波拉克的《来自中国的全新艺术：崛起的一代》一书，该书对80后的艺术创作进行了丰富的概述，并通过深入的采访，突出了艺术家自己对他们的作品、他们的艺术和民族身份的想法，以及当代艺术的近期风格发展。关于按流派或流派对艺术家进行分类的问题，鉴于该主题缺乏统一的理论，试图根据发展起来的物质艺术³概念来制定论文中提出的分类。作者：巫鸿在《物质的魅力：来自中国的材料艺术》一文中。在其一般定义中，材料艺术意味着艺术家对普通或非传统材料的一贯使用，此外，还包括作品的制作，其中材料而不是技术或风格是艺术家表现的基础。社会批评。此外，通过查阅和分析各种材料——包括当代艺术界的书籍、论文和文章，以及对艺术家本人的采访——对所考察的作品进行了深入的解读，并试图回答一系列问题。批。我们是否真的正在见证一场将引领全球21世纪艺术家的新运动的出现和发展？我们如何建立创新的视角和批判性词汇来探索、分析和展示这些艺术作品和艺术家？鉴于80后艺术家强烈的风格和身份个性，他们可以分为哪些艺术类别？

³ 大约七年前，艺术史教授兼策展人巫鸿开始提出物质艺术的新概念，以试图找到一种替代通常的非西方艺术选集展览的叙述方式。从1980年代中国艺术家与材料建立的亲密关系出发，巫鸿分析了后者如何在作品中被重新概念化，成为一个相关的审美范畴。事实上，一些80年代最激进的中国艺术家，如顾德新、黄永砷等，直接从周围的物质世界中选择材料，绕过任何艺术史，使用他们在很长一段时期内创作大型绘画、雕塑、装置和表演。物质艺术的不同语言和美学逐渐成为中国当代艺术家的共同财产，并持续影响着年轻一代。在巫鸿看来，这个概念让我们能够追溯中国当代艺术的一个重要起源，并了解其过去30年的发展逻辑。这种理论方法随后在展览中具体化了物质的魅力，包括过去四年创作的中国作品，其中有意识的材料选择已成为艺术家表达的象征。

INTRODUZIONE

Da circa due decenni una nuova generazione di artisti, la post-80⁴, sta lasciando il segno nell'arte contemporanea cinese. Difatti, essa è ormai considerata dalla critica come l'anticipatrice dei futuri sviluppi artistici internazionali per l'uso strategico e ironico che essa fa di un'ampia gamma di linguaggi artistici, adoperati per trattare una molteplicità di questioni sociali e politiche, non esclusivamente limitate a quelle riguardanti la Cina. La tesi qui proposta si concentra sull'analizzare le peculiarità degli artisti post-80 e in particolare come essi si confrontino con questioni contemporanee, quali il disorientamento moderno, il crescente materialismo, nonché l'iperconnessione digitale.

Figli delle generazioni vissute durante la Rivoluzione Culturale (1966-1976), i giovani artisti sono cresciuti in un mondo completamente diverso da quello dei loro genitori. Nati nella Cina della globalizzazione, dell'urbanizzazione e dello sviluppo tecnologico, essi hanno vissuto nel periodo di transizione del Paese da un'economia pianificata ad un'economia socialista di mercato, dominata dalle industrie e dal moderno settore dei servizi. Inoltre, a differenza delle precedenti generazioni, i cosiddetti "piccoli imperatori e imperatrici"⁵ non hanno dovuto fare i conti con una Cina isolata culturalmente, ma con la contraddizione di uno Stato che richiedeva fiducia nella propria nazione, mentre l'intero sistema sociale ed economico li induceva ad ammirare beni di consumo e prodotti stranieri. La rapidità e la drastica dirompenza degli incessanti cambiamenti hanno plasmato una realtà/Cina in continuo divenire, quasi illusoria, che ha avuto un grande impatto sul rapporto tra individui e presente quotidiano. Valori e ideali consumistici, quindi, si contrapponevano alle

⁴ In Cina il termine si riferisce a coloro che sono nati dopo il 1975 e che sono cresciuti in famiglie con un solo figlio. L'emergere di un'identità stilistica associata a specifici temi è parte di studi sociali e antropologici cinesi che hanno portato alla differenziazione di gruppi di artisti e scrittori da parte dei critici in base a criteri anagrafici (post-50, post-60...). Tra i vari studi, quello considerato maggiormente rilevante è la teoria sul conflitto generazionale, la quale pone in primo piano l'epoca e il contesto sociale di crescita degli individui in quanto determinanti la loro visione del mondo. In particolare, all'origine delle differenze tra gli stili di vita di generazioni diverse ci sarebbe l'eccessiva rapidità del processo di sviluppo economico. Per ulteriori approfondimenti consultare: Donovan KELLY, "A society in crisis: China's growing generation gap", *Virginia review of Asian studies*, vol. 16, 2014, pp. 202-216.

⁵ Il termine si riferisce in Cina ai *Millennial* e *Gen Z*, ovvero la schiera di figli unici nati a seguito alla politica di controllo delle nascite. Introdotta ufficialmente nel 1979 (ma già sperimentata a partire dal 1975) essa limitava ufficialmente le coppie sposate e urbane ad avere un solo figlio. La politica del figlio unico venne ideata dal governo cinese per alleviare i problemi sociali, economici ed ambientali e le autorità sostengono che in trentasei anni essa abbia prevenuto 400 milioni di nascite. Essendo figli unici, la maggior parte dei membri di queste generazioni sono stati allevati dalla loro intera famiglia come fossero un "tesoro" e, quindi, hanno avuto accesso a un'infinita disponibilità di risorse educative e d'intrattenimento, ma sono stati anche oggetto di altrettante pressioni sociali.

tradizionali forme di organizzazione sociale e familiare, mentre il panorama urbano e culturale diveniva sempre più artificioso e privo di senso di continuità con il passato. Allo stesso tempo, lo slancio individualista, caratteristico di quest'epoca, aveva permesso ai cittadini cinesi di godere di una liberazione/leggerezza psicologica e aveva favorito l'emergere di nuove opportunità di perseguimento delle proprie ambizioni. Dunque, in quanto beneficiari della politica della Porta Aperta, i giovani potevano aspirare a migliorare la propria posizione sociale attraverso un'istruzione non più considerata come un vizio egoistico e immorale, ma come un fattore necessario per dare impulso alla propria carriera. D'altro canto, la politica del figlio unico, il sistema d'istruzione pressante e la forte competitività del capitalismo richiedevano ai giovani innumerevoli sacrifici e sforzi mentali. In quanto figli unici, sulle loro spalle erano riposti tutti i sogni e le speranze della loro famiglia che li pressava ad avere successo a livello lavorativo e sentimentale. Di conseguenza, nonostante le apparenti maggiori possibilità offerte dall'era moderna, la generazione post-80 si è sentita costretta a scegliere tra l'andare incontro alle proprie responsabilità filiali o lottare per una vita indipendente.

Vivere in un'epoca disincantata, l'aver una ricca conoscenza della recente storia contemporanea, l'essere consapevoli delle attuali contraddizioni sociali e la conseguente distanza di valori rispetto alle altre generazioni ha portato quella post-80 a dubitare della validità di qualsiasi costruito sociale moderno e a rifugiarsi nell'utopia multiculturale ed equa di Internet. Tuttavia, piuttosto che disconnettersi totalmente dalla realtà che li circonda, i giovani artisti hanno tentato di ripensare al proprio ruolo nel presente, invitando anche il pubblico a fare altrettanto, attraverso una ricerca artistica incentrata sul decostruire minuziosamente la narrazione lineare della modernità e sul riflettere ironicamente sui suoi effetti attuali e potenziali. Utilizzando un'infinità di mezzi artistici - dal video alla scultura alla tecnologia digitale, etc. - in circa due decenni, essi hanno costruito un repertorio di immagini e narrazioni innovative che risultano una lucida analisi del presente. Inoltre, beneficiando dell'accesso globale all'informazione e alle nuove tecnologie, essi non limitano il proprio campo d'azione alla sola Cina, ma partecipano a discorsi inerenti problemi globali. Culturalmente e artisticamente, gli artisti post-80 sono aperti a ogni tipo di novità e invenzione, senza alcuna inibizione o tabù, ma soprattutto ognuno di essi sviluppa un'identità stilistica del tutto personale che attinge a una molteplicità di linguaggi artistici e vocabolari culturali. Proprio per questo motivo, la critica fa molta difficoltà a trovare dei temi unificanti o un movimento distinto che li raggruppi.

Dunque, considerati i centinaia di artisti post-80 emersi negli ultimi decenni e vista la così ampia eterogeneità della loro pratica artistica risulta impossibile in questa sede trattare l'argomento

nella sua interezza. Si è, quindi, deciso di focalizzare la ricerca solo su alcuni esponenti che si sono distinti per aver adottato per primi specifici materiali o tecniche artistiche o per il modo innovativo con cui hanno trattato determinati argomenti. Nonostante sia quasi impossibile suddividerli in categorie specifiche, si è qui cercato di raggruppare gli artisti in tre capitoli basati da una parte sui materiali che essi pongono al centro della loro produzione artistica (corpo, storia globale, tecnologie digitali) e dall'altra sulle questioni socioculturali dalle quali parte la loro ricerca (estraniazione dal presente, manipolazione ideologica, esistenza virtuale).

Il primo capitolo tenterà di introdurre la generazione post-80 analizzando le opere fotografiche e video di artisti che hanno scelto di utilizzare il proprio corpo come punto di partenza per esprimere e metabolizzare il senso di estraniamento che hanno vissuto fin dalla loro infanzia. La macchina fotografica diventa per loro uno specchio che permette di verificare la certezza della loro esistenza, che li aiuta a compiere dei viaggi interiori e a riesplorare tramite questa rinnovata interiorità la realtà che li circonda. L'indagine partirà dalle crude testimonianze di Chen Zhe e Ma Qiusha per esaminare quanto le eccessive pressioni di realizzazione sociale caratteristiche del mondo moderno abbiano pesato sulle relazioni interpersonali dei giovani cinesi portandoli a provare una sensazione di inadeguatezza e fragilità. A conclusione del capitolo sono, infine, analizzati gli iconici lavori di Ren Hang in cui il corpo viene fatto ritornare ad uno stato naturale, spogliato letteralmente e metaforicamente di qualsiasi convenzione sociale, in nome di una riconnessione corporale con il mondo che sembra essere presentata come il rimedio post-80 alla condizione attuale dell'uomo.

Nel secondo capitolo sono, invece, raggruppati artisti che mettono in discussione la visione lineare e univoca del mondo proposta dalle istituzioni odierne e che vedono la realtà semplicemente come una costruzione sociale. Essi si confrontano con la storia globale e la sua narrazione e considerano i suoi personaggi, eventi e prodotti più iconici come i loro principali materiali artistici. Li decostruiscono per esaminarne le strutture ideologiche e i meccanismi, ne mettono in luce le incongruenze e i lati più oscuri e, infine, li riassemblano sotto forma di opere allegoriche che denunciano l'evidente distopia che è già divenuto il mondo odierno. Essendo la produzione di ognuno di questi artisti focalizzata sulla manipolazione dei materiali, si evidenzierà qui come, attraverso questo processo, essi commentino sul profondo controllo che l'uomo può esercitare sulla costruzione della società. Sun Xun con le sue mostre immersive, He Xiangyu con i suoi progetti pluriennali e Zhao Zhao con le sue installazioni provocatorie sembrano tutti presentarsi sul palco dell'arte contemporanea come degli attivisti che mirano a guidare la percezione della storia moderna e a spingere il pubblico stesso a riflettere sulla manipolazione ideologica che a tutt'oggi viene accettata passivamente.

Il terzo e ultimo capitolo esaminerà, infine, in che modo gli artisti post-80 si confrontano con l'evoluzione dell'identità dell'essere umano nel mondo digitale. Nello specifico, saranno analizzate le produzioni artistiche di Cao Fei, aajiao e Lu Yang, per i quali Internet e le tecnologie digitali rappresentano sia i loro mezzi artistici che i soggetti delle loro opere. Reincarnandosi nel cyberspazio, ognuno di loro ne esplora nel profondo le possibilità, ma soprattutto le non poche potenzialità negative. Nell'insieme i loro lavori sembrano, infatti, delineare un futuro (se non già presente) non molto roseo per l'essere umano: un mondo iperreale composto prevalentemente di avatar e simulazioni virtuali e in cui il singolo individuo ha sempre meno controllo sui nuovi sistemi economici e sociali proposti direttamente dalle nuove tecnologie.

Come già accennato, vista la natura molto recente degli sviluppi artistici riguardanti la generazione post-80, pochissimi studi si sono susseguiti in merito finora. Nello specifico, ai fini della scrittura della presente tesi è stato innanzitutto consultato il libro *Brand New Art from China: A Generation on the Rise* di Barbara Pollack, il quale offre una ricca panoramica della produzione artistica della generazione post-80 e, tramite approfondite interviste, mette in luce il pensiero degli artisti stessi riguardo le loro opere, la loro identità artistica e nazionale, nonché i recenti sviluppi stilistici dell'arte contemporanea. Per quanto riguarda la questione della categorizzazione degli artisti in base a correnti o generi, vista la mancanza di una teoria unificante in merito, si è cercato di formulare la classificazione proposta nella tesi sulla base del concetto di *material art*⁶ elaborato da Wu Hung nel testo *The Allure of Matter: Material Art from China*. Nella sua definizione generale, la *material art* implica l'uso consistente da parte degli artisti di materiali ordinari o non convenzionali e, inoltre, la produzione di opere, in cui è il materiale, piuttosto che la tecnica o lo stile, ad essere fondamentale per la manifestazione della critica sociale dell'artista. Inoltre, tramite la consultazione e l'analisi di diversi materiali - tra cui libri, saggi e articoli sulla scena artistica contemporanea e interviste agli artisti stessi - si è approfondita l'interpretazione delle opere esaminate e si è tentato di

⁶ Circa sette anni fa, nel tentativo di trovare una narrazione alternativa a quella proposta dalle usuali mostre antologiche sull'arte non occidentale, il professore di storia dell'arte e curatore Wu Hung ha iniziato a formulare il nuovo concetto di *material art*. Partendo dall'intima relazione stabilita negli anni Ottanta dagli artisti cinesi con i loro materiali, Wu Hung ha analizzato come quest'ultimi venissero riconcettualizzati nelle opere divenendo una categoria estetica rilevante. Difatti, alcuni degli artisti cinesi più radicali degli anni Ottanta, come Gu Dexin (顾德新) e Huang Yong Ping (黄永砅), selezionavano i loro materiali direttamente dal mondo fisico circostante, bypassando qualsiasi storia dell'arte, e li utilizzavano per un periodo prolungato per realizzare dipinti, sculture, installazioni e performance su larga scala. Gradualmente i diversi linguaggi e l'estetica della *material art* sono divenute proprietà condivise degli artisti cinesi contemporanei e hanno continuato a influenzare le generazioni più giovani. A detta di Wu Hung, questo concetto permette, quindi, di tracciare un'importante genesi dell'arte cinese contemporanea e di comprendere la logica del suo sviluppo negli ultimi 30 anni. Questo approccio teorico è stato poi materializzato nella mostra *The allure of matter* comprendente opere cinesi realizzate negli ultimi quattro decenni in cui la scelta consapevole dei materiali è divenuta simbolo dell'espressione degli artisti.

rispondere ad una serie di domande critiche interconnesse. Siamo davvero assistendo all'emergere e allo sviluppo di un nuovo movimento che farà da pioniere per gli artisti del XXI secolo di tutto il mondo? Come possiamo costruire prospettive innovative e un vocabolario critico per esplorare, analizzare ed esporre queste opere d'arte e artisti? Considerata la forte individualità stilistica e identitaria degli artisti post-80 in quali categorie artistiche possono essere suddivisi?

1. È POSSIBILE LA FELICITA' IN UN'EPOCA DISINCANTATA?

A partire dagli anni Novanta nel campo dell'arte si vedono sempre più espressioni personali. Anche se esse possono sembrare una forma esacerbata di narcisismo e individualismo priva di spirito critico e di analisi sociale, è invece il modo che alcuni giovani artisti hanno trovato per indagare gli aspetti ineffabili del mondo e ristabilire un contatto con esso.⁷

Gli artisti analizzati nel seguente capitolo si sono accostati all'arte come terapia, confessionale o sfogo personale. Partiti dal microcosmo del proprio corpo o della propria realtà quotidiana, ne hanno testato i limiti, mostrando al termine del loro percorso una maggiore consapevolezza delle convenzioni sociali che governano il presente e un rinnovato e più equilibrato rapporto con il mondo.

1.1 CHEN ZHE 陈哲 (1989 -)

Quando si è vissuto a lungo all'ombra dei propri segreti, soprattutto se si è sempre creduto di dover nascondere la propria inadeguatezza alla perfezione del mondo esterno, trovare le parole per esprimersi non è mai cosa facile e nella sua prima fase artistica Chen Zhe è andata alla ricerca di “un altro modo per farlo”. La sua pratica artistica è spesso definita come un processo continuo di esplorazione, ricerca e scoperta⁸ caratterizzato da un'indagine psicologica del sé e dell'ambiente circostante. Attratta dalla confusione e dall'incoerenza della mentalità dell'essere umano, ha voluto indagare il punto d'incontro tra stati mentali e azioni fisiche nelle sue prime due opere.

Nata a Pechino nel 1989, Chen Zhe inizia a esplorare le interazioni sociali oltre il linguaggio verbale a seguito dell'epidemia di SARS del 2003, la cui conseguente percezione di vulnerabilità collettiva la fanno sentire per la prima volta connessa con il mondo⁹. Spinta dalla curiosità e dalla voglia di diventare indipendente il prima possibile, nel 2007 si trasferisce a Los Angeles, luogo che le fungerà da stimolo per trovare la giusta distanza da sé stessa (o forse per smettere di fuggire a lei stessa). Con le ferite relazionali post-epidemia ancora da suturare e con l'unica certezza di volersi specializzare in ambito visivo approda con sua grande sorpresa al dipartimento di Photography and Imaging dell'Art Center College of Design con una borsa di studio, dopo aver inviato senza speranza la propria candidatura a facoltà completamente differenti.

⁷ Emma TASSY, “La Quête de soi”, *La Chine dans l'objectif*, Francia, Artline films, 2013.

⁸ CHEN Zhe 陈哲, *Artist profile*, in “Chen Zhe”, <https://zheis.com/Artist-Profile>, 25-10-2021.

⁹ XU Tingting 徐婷婷, “Ba shengming liu zai ziji zhizao de shangkou li” 把生命留在自己制造的伤口里 (Lasciare la vita nelle ferite inflitte), *Chen Zhe*, 2011, (<https://zheis.com/Interview-Xu-Tingting>), 27-10-2021.

Lontana dalla sua nativa Pechino, Chen Zhe trova il giusto input per rovistare nel proprio passato e mettere ordine ai suoi turbamenti. In occasione di una delle revisioni settimanali del corso di fotografia, le era stato chiesto di realizzare due autoritratti, uno scattato al chiuso e uno all'aperto. Non avendo tempo di finire il compito le tornò utile una cartella dimenticata sul desktop del suo computer piena di file marcati come "spazzatura"¹⁰, dalla quale riprese le due immagini necessarie. Al tempo nulla di così esplicito, solo degli sfocati ritratti di lei in stato di trance. Eppure, quando li mostrò in classe, il professore intuì che ci fosse qualcosa di più dietro quegli scatti.

"I immediately went frozen. I was afraid that he would see through me...The only thing I could think was: someone is going to find out."¹¹

Difatti, al primo impatto le fotografie (Fig.1) sembrerebbero celare una sensazione di timore, forse la paura del giudizio che rese l'anonimato e l'autocritica per la giovane artista più dolce e più facile di qualsiasi confessione. Tuttavia, sarà proprio la paura di essere stata scoperta a rivelarsi la scintilla necessaria a Chen Zhe per aprirsi. Prima con i professori, poi con i compagni di classe e infine condividendo la sua esperienza online, pian piano è riuscita ad alleggerirne il peso.

"He [The teacher] gave me an unimaginable amount of support. Of course, he would never encourage me to hurt myself, but his mentoring did help me to realize what I was doing and why I did it at the time."¹²

A partire dal 2007 Chen Zhe si rese conto che tutte quelle fotografie finora relegate sul suo computer potevano avere più potenziale di quanto pensasse. Nel corso dei successivi tre anni riscoprì e rielaborò quegli "atti intimi" che aveva iniziato a immortalare a partire dalle scuole superiori, quando scattare foto delle sue ferite era diventato parte integrante della sua esperienza di autolesionismo.

"Avevo provato certe emozioni e mi trovavo in uno stato particolare che mi ha spinto a fare certe cose sul mio corpo. In quel momento avevo una macchina fotografica a portata di mano..."¹³

Si trattava di una serie di scatti nati da una voglia di sperimentare, più che da una vera intenzione artistica. All'inizio "solo" una sorta di diario intimo, le sue fotografie erano casuali e ritraevano la prima cosa che valeva la pena immortalare. Il risultato furono dei primi piani che mostravano gli effetti dell'autolesionismo sul suo corpo, non l'atto nel suo mentre e in cui l'obiettivo puntava lontano dalle espressioni del volto, ignorando qualsiasi accenno alle sensazioni provate. Per

¹⁰ Nora UITTERLINDEN, *Finding Resonance: An Interview with Chen Zhe*, in "GUP Magazine", 2017, <http://preview.gupmagazine.com/articles/finding-resonance-an-interview-with-chen-zhe>, 18-10-2021.

¹¹ UITTERLINDEN, *ibid.*

¹² UITTERLINDEN, *ibid.*

¹³ Emma TASSY, "La Quête de soi", *op. cit.*

via dei soggetti scelti e della composizione fotografica, le fotografie nell'insieme si componevano quasi come un archivio delle ferite autoinflitte, la cui mancanza di punti d'appiglio empatici utili allo spettatore rafforza ancora di più l'idea che le opere fossero destinate inizialmente solo ad una fruizione personale, lontane da qualsiasi giudizio esterno.

Gradualmente l'azione del fotografare si trasformò in un "percorso di guarigione": solo fotografando il suo malessere, Chen Zhe era in grado di superarlo. In questo modo era riuscita a "distillare" il dolore e la sofferenza tanto che l'arte divenne per lei una strategia di adattamento. La fotocamera le consentiva di trascendere la memoria fisica del dolore¹⁴, così le ferite si trasformavano in cicatrici.

Così, giunta quasi all'ultima fermata di questo suo viaggio interiore e dopo un'accurata selezione nasce nel 2010 la sua prima serie fotografica.

Il Sopportabile (可承受的). Un titolo in bilico tra il riferirsi ai turbamenti dell'artista non così forti da poter essere ancora distanziati e metabolizzati e/o al limite accettabile per la visione degli spettatori testati con opere cautamente rivelatorie.

"The Bearable is a reflective documentation of the artist's dark, though occasionally euphoric, history of self-inflicted harm in four years."¹⁵

La serie di debutto di Chen Zhe emerge come la visualizzazione consapevole non solo di quel silenzioso, dimenticato e indicibile dolore interiore e del suo graduale effetto sulla psicologia di Chen, ma anche delle circostanze da cui esso scaturiva. Ad aprire la serie è l'occhio di *Body/Wound #005* (Fig.2), il quale dall'alto della sua inquadratura stretta scruta imponente le altre ventinove fotografie di cui si compone l'opera. In quanto occhio non ha la capacità di vedere sé stesso, ma nel vedere ciò che è al di fuori di esso, può prendere coscienza di sé. *Il Sopportabile* è un racconto così intensamente intimo e confessionale che sembra essere stato generato in un luogo chiuso e da uno stato di totale isolamento¹⁶ evidente nella stessa struttura delle immagini. L'obiettivo è spesso così vicino al soggetto che l'immagine risulta sfocata o tonalmente indistinta: le sgranate gambe rannicchiate in *Body/Wound #014* (Fig.3) lasciano intuire un senso di disagio, l'utilizzo del flash per i ciuffi di capelli sulle piastrelle del bagno o per i lividi sul torso e sul volto trasmette un'ambigua tensione tra paura e

¹⁴ Einar ENGSTRÖM, *Chen Zhe: Punctured by a gaze*, in "Leap Magazine", 2013, <http://www.leapleapleap.com/2013/05/chen-zhe-punctured-by-a-gaze/>, 29-10-2021.

¹⁵ Chen ZHE, *The Bearable*, "Chen Zhe", 2010, <https://zheis.com/The-Bearable>, 25-10-2021.

¹⁶ Reuben KEEHAN, *How Can I Live in Your World? Empathic Strategies in Contemporary Asian Art*, in "Artlink", 2020, [https://www.artlink.com.au/articles/4856/how-can-i-live-in-your-world-empathic-strategies-/,](https://www.artlink.com.au/articles/4856/how-can-i-live-in-your-world-empathic-strategies-/) 27-10-2021.

seduzione, mentre la scelta della monocromia rende indistinguibili i segni sull'avambraccio, forse dei caratteri scritti con la biro oppure delle ferite inferte con un pezzo di vetro rotto (我不是你认为的我 “Non sono chi credi che io sia”). A partire dalla seconda metà del 2008 fino al 2010 si assiste però al passaggio ad una fotografia policroma e a colori, segno di un probabile cambiamento interiore. La casualità cede il passo ad una fotografia più lucida, l'oscurità alla formazione dell'autocoscienza.

In questo senso, l'opera di Chen Zhe non è semplicemente documentaria, ma partecipa al suo processo di introspezione. Oltre a mappare gli eventi, registra anche la de-costruzione dei relativi automatismi mentali, quindi il riappropriarsi del loro significato. Da un sé caotico animato solo dalle emozioni, a un sé che gradualmente si chiarisce e comincia a cogliere il significato¹⁷ delle sue azioni. Rivivere questa sua esperienza di vita tramite l'oggettivazione fotografica le ha permesso di rendere meno personali i suoi dolori, trasformandoli da un “qualcosa di riservato” (沉默存在) a delle cose come tutte le altre (什物)¹⁸.

“This was the most secrete, most profound agony I'd suffered and I assumed I'd never be able to share it with another; the agony was quite real, but as I realized with surprise at that instant (when I share it), it wasn't the least.”¹⁹

Date le premesse, l'esposizione al pubblico della serie fotografica risulta essere l'ultima tappa di questo suo percorso. Una volta acquisita piena padronanza del suo trauma, la condivisione con persone esterne non è più motivo di vergogna, anzi è ciò a cui tendere per una totale riconnessione con sé stessa. Chen Zhe concepisce l'ultimo atto della sua opera come una confessione, un “modo alternativo di comunicare”²⁰ il suo malessere, probabilmente l'unico modo per farlo. In questa sorta di dialogo pre-social i ricordi dell'artista si confrontano con l'immaginazione degli spettatori, mediati dalla paura-curiosità di esporsi da una parte e di entrare così a stretto contatto con un argomento fino a quel momento tabù dall'altra. L'unico sforzo richiesto ai fruitori è di lasciare da parte le supposizioni e i preconcetti, evitare di indossare le vesti di psicologi o filosofi e assistere attentamente alla condivisione di queste immagini private. Eppure, nonostante le coordinate fornite dall'artista non siano poche, le sue intenzioni sono state fraintese. La reazione sensazionalistica dei media unita alla mole di attenzione ricevuta in seguito alle prime mostre indussero Chen Zhe a non pubblicare

¹⁷ CHONG Fu 傅翀, “Ziwo de manchang puguang: cong “ke chengshou de” dao “mifeng” ji huigui” 自我的漫长曝光：从《可承受的》到《蜜蜂》及回归 (Lunga esposizione del sé: dal "sopportabile" a "api" e viceversa), *Chen Zhe*, 2014, (<https://zheis.com/Review-by-Fu-Chong>), 29-10-2021.

¹⁸ CHEN Zhe 陈哲, “Huojiang yishujia” 获奖艺术家 (Artista premiata), *San ying tang sheying yishu zhongxin*, 2011, (<https://www.threeshadows.cn/cn/>), 30-10-2021.

¹⁹ Orhan PAMUK, *My Name Is Red*, New York, Vintage, 1998 (utilizzato da Chen Zhe nelle mostre personali).

²⁰ CHEN Zhe 陈哲, *Artist profile*, op.cit.

immediatamente il libro relativo a *Il Sopportabile* e ad attendere l'inaugurazione della mostra del successivo progetto per farlo²¹, quando le acque si sarebbero calmate.

Alcuni media, fuorviando i propositi di Chen Zhe, affermarono che lei “stesse parlando per quelle persone che non avevano la possibilità di farlo da sole”, altri media presentarono l'opera come un'azione di spavalderia che favoriva l'ammirazione di tali comportamenti come una “cosa coraggiosa”²². Spiegare l'oggetto della serie le risultò, di conseguenza, più difficile che rappresentarlo.

Cosa significa autolesionismo? Come spiegarlo quando diventa un atto di sopravvivenza? Trattare di comportamenti autolesivi significa parlare di sincerità e insensibilità. Della scarsità della prima e dell'eccesso della seconda, del come i confini del bello-oscuro-ispiratore siano così labili e complessi che nessuna società, cultura o istituzione è in grado di imporre un'unica definizione. L'autolesionismo implica un paradosso: farsi del male al fine di proteggere sé stessi o di confermare la propria esistenza. È un meccanismo che permette a chi lo pratica di indebolire le emozioni che lo consumano, tanto che per molti non esiste un collegamento diretto con il dolore fisico. Al contrario, l'impatto fisico ferma il dolore emotivo²³. Ma da cosa scaturiscono tali atteggiamenti? Inoltre, visto quanto detto, quanto differisce il danno intenzionale caratterizzante queste azioni rispetto a quello del fumare, del bere pesantemente o di un qualsiasi altro comportamento rischioso? È davvero un atto esibizionistico esporre queste opere quando si fa di tutto per nascondere le bruciate, i tagli e i lividi sotto maniche lunghe o jeans? La serie fotografica di Chen Zhe non è stata concepita come una guida didattica-informativa, ma come un contenitore di messaggi possibilmente rivelatori e allo stesso tempo come un catalogo di domande senza risposta²⁴. È un viaggio retorico e personale grazie al quale, Chen Zhe è riuscita ad accettare, fronteggiare e superare questo suo stato mentale. Impossibile imputare il tutto ad una sola causa, inutile stabilire se si tratti di abuso del corpo, arte o bellezza. A queste “necessità” concorrono una moltitudine di motivazioni, legate da relazioni in cui causa ed effetto si scambiano continuamente i ruoli anziché susseguirsi in una sequenza lineare. Pertanto, ricercare l'origine di questi atti o la loro ragione rimane un esercizio fine a sé stesso. Piuttosto ciò che è essenziale dell'opera è l'aver trovato un sistema che sonda i limiti del sopportabile, per mantenerli a distanza e non rischiare più di superarli²⁵. Per questo la sensazione ultima ad emergere dalla visione delle fotografie è quella di “più felice di felice” (痛快 *tongkuai*): accanto agli stati di sofferenza è

²¹ ENGSTRÖM Einar, *Chen Zhe...*, op. cit.

²² UITTERLINDEN, *Finding Resonance...*, op. cit.

²³ XU Tingting 徐婷婷, “Ba shengming...”, op. cit.

²⁴ XU Tingting 徐婷婷, *ibidem*.

²⁵ TASSY, “La Quête...”, op. Cit.

possibile notare l'emergere della felicità²⁶. In ultima analisi, *Il Sopportabile* ha rappresentato per Chen Zhe il mezzo per comunicare schiettamente con la società, ma soprattutto il linguaggio con il quale stabilire un contatto ed entrare in confidenza con l'inaccessibile comunità protagonista del suo progetto successivo, *Api* (蜜蜂).

Se la prima serie è stata come uno specchio che ha permesso anche ai suoi spettatori di porsi introspektivamente domande riguardo l'origine e la gravità del provare attrazione per qualcosa di "oscuro", la seconda ha rappresentato una finestra²⁷ verso il mondo esterno, con la quale diviene ancora più evidente la necessità della condivisione.

Verso la fine del 2010 Chen Zhe, ormai esausta fisicamente e mentalmente dell'isolamento autolesionista, decise di tornare in Cina per imbarcarsi in una nuova avventura documentaria. L'idea era quella di espandere la serie precedente trovando e fotografando persone con le quali condivideva esperienze simili. Quale insieme di regole o quale modo di comprendere la vita si erano inventati essi per sostenere e accettare l'autolesionismo?²⁸ Com'era la loro vita e come si sentivano riguardo a ciò che facevano a sé stessi? Questa volta concepita come un vero e proprio progetto artistico, la seconda opera fotografica le ha permesso di connettere gli ultimi punti della sua investigazione psicologica.

Chen Zhe ha scovato e si è guadagnata la fiducia di quelle che lei definisce "anime ostinate" mostrando loro, lei per prima, le sue cicatrici.²⁹ Buona parte del lavoro di preparazione era difatti avvenuto principalmente su internet, utilizzando quegli stessi forum e social a cui inizialmente si era rivolta per trovare gruppi di persone con cui scambiarsi consigli, aiutarsi a vicenda e confrontarsi sui propri stati d'animo. In poco tempo era passata dal ricercare consigli su "come nascondere le cicatrici in estate", all'inviare "inviti di partecipazione"³⁰ alla serie: nel primo paragrafo si presentava, spiegava la sua visione artistica, i problemi psicologici degli ultimi anni e il nesso con le ferite che si infliggeva allegando le fotografie de *Il Sopportabile*, mentre nel secondo paragrafo raccontava di come si immaginasse la seconda serie, chiedendo infine se essi accettassero di prender parte a questa conversazione fotografica. Dopo aver ricevuto una cinquantina di risposte dai membri dei forum, Chen Zhe iniziò a far visita ai soggetti selezionati in circa sette differenti città, dal nord al sud della Cina. Nonostante fosse una completa estranea, per via del "legame spirituale"³¹ che intercorreva tra

²⁶ THE THING ABOUT...ART & ARTISTS, *Tong Kuai – Chen Zhe*, in "Youtube", 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=xNCcSEM5hEA>, 31-10-2021.

²⁷ TASSY, "La Quête...", op. cit.

²⁸ THE THING ABOUT...ART & ARTISTS, *Tong Kuai*, Op. cit.

²⁹ XU Tingting 徐婷婷, op. cit.

³⁰ THE THING ABOUT...ART & ARTISTS, ibidem.

³¹ XU Tingting 徐婷婷, ibidem.

di loro, sviluppò sin da subito un rapporto stretto con alcuni di essi. In questo processo di reciproco scambio di segreti, l'artista ha fatto i conti con alcune possibilità che non credeva raggiungibili, ma con le quali aveva lottato molto nella sua vita personale³². La connessione fu istantanea, addirittura decisiva. Solo in seguito all'incontro con essi arrivò l'ultima foto de *Il Sopportabile*, ovvero *Birthday* (Fig.4), una delle fotografie chiave della serie figurante un braccio pieno di tagli. Difatti, in quella memorabile notte a metà del suo viaggio si rese conto che sarebbe stata l'ultima volta in cui avrebbe infierito su sé stessa.

“What happened in that cramped room”, she says, “was so vibrant to me, it felt like I had made the crucial shot, a sublime moment, a perfect finale, both aesthetically and personally. I felt very content. One more attempt would make it redundant.”³³

Era così giunta alla conclusione del suo percorso visualizzando da un'ulteriore prospettiva le sue azioni, ovvero specchiandosi nelle confessioni e nei corpi degli altri.

Con questo progetto artistico Chen Zhe è riuscita a documentare con franchezza l'esperienza di un gruppo di persone emarginate in Cina che “di fronte al caos, alla violenza, all'alienazione e alle perdite irrimediabili della vita si sentono spinte a lasciare tracce e segni fisici sui loro corpi per preservare e corroborare una mente pura e sensibile.”³⁴ La natura difficile del tema scelto è inoltre resa ancora più complessa dall'approccio lirico di Chen che identifica l'autolesionismo come un atto di “purificazione spirituale”³⁵. Colpita dalle azioni e dalle reazioni che i suoi soggetti avevano quando s'imbattevano in improvvisi e acuti flussi emotivi e mossa dallo sforzo che attuavano ricorrentemente per riprendersi³⁶, *Api* è il modo in cui decide di descriverli, nonché il titolo dell'opera. Il termine era stato ripreso dal libro IV vv.359-362 delle Georgiche di Virgilio:

“e dove alcun le attizzi,/S'avventano a ferir con aspri morsi/E velenosi, e ne la piaga fitti/Lascian gli acuti pungoli e la vita.”³⁷

Chen Zhe trova il paradosso intrinseco del metodo di autodifesa delle api molto simile alla pratica di questi individui e alla sua stessa: spesso essi sentono il bisogno di farsi del male per sopportare la vita, esattamente come le api pungono per proteggersi, ma finiscono per perderla la vita. La scelta è inoltre ricaduta su questa metafora poiché l'artista preferisce riferirsi ai suoi soggetti

³² IPA, *Bees*, in “Ipa”, <https://photoawards.com/winner/zoom.php?eid=8-33450-11>, 30-10-2021.

³³ UITTERLINDEN, *Finding Resonance...*, op. cit.

³⁴ IPA, *ibidem*.

³⁵ CHEN Zhe 陈哲, *Artist profile*, op. cit.

³⁶ IPA, *ibidem*.

³⁷ Virgilio, *Georgiche*, traduzione e cura di Clemente Bondi, Venezia, Adolfo Cesare, 1801.

utilizzando un termine poetico piuttosto che denotarli come affetti da malattie. Quest'ultima espressione sarebbe connotata da un effetto appiattente e patologizzante che Chen Zhe avrebbe sempre cercato di evitare³⁸. “Ape” è un individuo, non un tipo di persona³⁹ i cui comportamenti possono essere predetti o dettati da costrutti sociali. Piuttosto che presentare uno studio oggettivo e disinteressato, come poteva accadere nel caso di un fotoreportage, l'artista ha cercato di sottolineare la sua empatia con i soggetti⁴⁰.

In contemporanea ne ha riaffermato l'individualità. Nonostante a volte essi si sentano “vulnerabili”, ognuno di loro escogita delle soluzioni piuttosto alternative per superare gli alti e bassi della vita e ciò rappresenta non la loro intera personalità, ma solo una delle tante reazioni possibili di fronte alle difficoltà.

“When the dust settles, some wave their hands and walk away, and others soak it up and digest it.”⁴¹

Allo scopo di ritrarre le anime inquiete, i corpi feriti e il legame inafferrabile tra i due, Chen Zhe ha continuato a penetrare nel labirinto psicologico dell'autorealizzazione⁴² spostando il suo sguardo da un singolo a un gruppo e passando ad una fotografia più consapevole e ragionata. Per quanto accomunati dal provare simili esperienze psicologiche, i partecipanti a questa discussione presentano le storie e motivazioni più disparate. In *Api* Chen Zhe esplora tutte le possibili definizioni di autolesionismo, anche quelle late, ritraendo quest'ultimo nelle sue forme più varie: da chi semplicemente si tatua la pelle⁴³, a chi pratica atti più estremi di auto-mutilazione e modificazione corporea trovando “la salvezza” nella sospensione del corpo, dalle giovani praticanti di sadomasochismo, a chi è affetto da disturbi alimentari o da sindrome di Hikikomori e trova conforto solo nel proprio nascondiglio segreto.

Senza separarli antropologicamente dalle loro vite e ferite, il progetto artistico li ricongiunge con la società attraverso quaranta fotografie, allo stesso tempo presenta questo biennale dialogo tra “api” come un incontro dovuto. Ad ampliare le osservazioni fotografiche di Chen Zhe sono posti infatti una trentina di testi tra estratti letterari, raccolte di lettere, pagine di diari, chat online e schizzi, i quali sembrano caratterizzare l'intera opera come una sorta di forum offline i cui utenti

³⁸ UITTERLINDEN, *ibidem*.

³⁹ XU Tingting 徐婷婷, “Ba shengming...”, *op. cit.*

⁴⁰ IPA, *Bees*, *op. cit.*

⁴¹ IPA, *ibidem*.

⁴² CHEN Zhe 陈哲, *Bees*, “Chen Zhe”, <https://zheis.com/Bees>, 01-11-2021.

⁴³ Jean LOH, *Bees in the Body Temple*, in “Chen Zhe”, 2011, <https://zheis.com/Review-by-Jean-Loh-EN>, 02-11-2021.

inconsapevoli aprono nuove discussioni esprimendo riflessioni e opinioni divergenti durante gli scambi virtuali e non con l'artista.

In questo nuovo progetto la pratica artistica di Chen Zhe diviene molto più narrativa, ma meno lirica. In contrasto al senso di solitudine caratterizzante *Il Sopportabile*, *Api* trasmette la sensazione di uno spazio condiviso dove gli universi privati e isolati degli interlocutori⁴⁴ si uniscono provvisoriamente, seppure condizionatamente⁴⁵. Anche se ricorrono alcuni motivi della serie precedente (garze insanguinate, pelli con escoriazioni, lividi e bruciate), le fotografie in *Api* sono molto più aperte ed espansive nella loro composizione. Innanzitutto sono scattate in spazi definiti e localizzabili come case, parchi e tetti così da situare i soggetti nei loro contesti. Inoltre, l'aver completato il processo di transizione da uno stato di caos a uno di consapevolezza si denota anche dal fatto che le ferite non sono più in primo piano, ma i vari soggetti sono visualizzati e interpretati da una distanza focale più misurata, allo stesso tempo i toni sono diventati caldi e le prospettive si sono moltiplicate. L'obiettivo è indagatore: scruta negli angoli, sbircia nei letti o sui mobili, si bagna sotto la doccia, sfoca imbarazzato quando il soggetto è vicino alle lenti. Questo è il modo di Chen Zhe di realizzare e far circolare opere maggiormente in sintonia con le "api", nella speranza di modificare l'immagine che il mondo ha di loro.

Basandosi sull'organizzazione dei contenuti scelta per le varie mostre e per il libro, l'opera potrebbe essere immaginariamente suddivisa in 6 sezioni. Della prima colpiscono in particolar modo le quattro fotografie ritraenti i soggetti: una ragazza in procinto di suonare il violino, le mani di una ragazza che mostrano delle olive, una ragazza di spalle in un parco (Fig.5) e una persona distante sul tetto di un palazzo. Di esse, solo la seconda mostra delle ferite fisiche, mentre le altre sembrano alludere ad una sofferenza interna, profonda, difficile da comunicare. In generale, infatti, anche se essi ripongono abbastanza fiducia in Chen Zhe da farla entrare nella loro zona comfort, si tengono a dovuta distanza dall'obiettivo o preferiscono nascondere i loro volti. Nelle successive nove opere i riferimenti alle ferite diventano più espliciti e si palesano in macchie di sangue che casualmente formano disegni sulle mattonelle, in materiali utilizzati poco prima dello scatto sparsi sul pavimento e lenzuola sporche di cenere e sangue. Allo stesso tempo i soggetti sono più aperti e guardano fissi in camera perché ormai insensibili o per superare il loro stesso timore. Emblematico il ritratto della ragazza in costume blu (Fig.6) che con i suoi pugni chiusi, lo sguardo sfuggente e quelle cicatrici sul braccio quasi invisibili sfida i suoi stessi limiti e si mostra all'obiettivo. Tutta la sua forza nascosta in

⁴⁴ IPA, *Bees*, op. cit.

⁴⁵ KEEHAN, *How Can I Live...*, op. cit.

quel probabile tremore rivelato dalla sfocatura delle mani e nelle gocce della piscina sul suo corpo che mimetizzano quelle dietro gli occhialini. La terza sezione, abbastanza breve, si compone di sole tre fotografie: una ragazza affacciata alla finestra, un'altra che guarda dal finestrino in autobus e una ragazza che punta con lo specchio sul doppio mento, ma guarda oltre l'orizzonte (Fig.7). Quasi un piccolo scorcio di speranza malinconica, in questi scatti le "api" guardano tutte verso l'esterno, forse cercando di vedere oltre la loro quotidianità nell'auspicio non di un futuro, ma di un domani migliore. Le lenti tornano poi a osservare da una posizione marginale nella parte successiva in cui a fotografie di persone che si allontanano nell'oscurità o sono riprese dalla sponda opposta del letto, se ne alternano altre simboliche come quella di due pesci rossi in una boccia e rinchiusi in un ulteriore gabbia di metallo. Nelle ultime due sezioni, invece, ritratti sfocati di ragazze sorridenti o anche solo più a loro agio precedono foto di ferite medicate (Fig.8), sangue lavato via col telefono della doccia, still life di garze usate e bisturi, le quali alludendo alle cure chiudono il progetto con una nota di positività e lasciando almeno un minimo di speranza.

È bene notare che nonostante sia possibile percepire intesa tra artista e soggetti, la fotocamera di Chen Zhe non si intrufola mai troppo nella loro privacy, evita di metterli in soggezione o di superare i confini della distanza sociale, rispettando invece le barriere imposte dalle "api". In generale, è anzi presente un minimo senso di distanza fisica e mentale tra di essi, segno in parte della vergogna provata ancora da qualcuna delle "api" nell'aprirsi del tutto e in parte del contrasto che si era creato con alcune di loro per via delle opinioni in disaccordo⁴⁶. Allo stesso tempo, è tramite la distanza che Chen Zhe tenta di dare ai suoi soggetti la possibilità di analizzarsi così come lei aveva fatto per sé stessa: oggettivando il dolore e depersonalizzando il trauma⁴⁷.

In quanto esplorazioni del tema dell'autolesionismo, *Il Sopportabile* e *Api* rappresentano due fasi consecutive non solo da un punto di vista temporale, ma anche di crescita personale. Se l'oggettivazione aiuta a formare l'autocoscienza, quest'ultima può fornire solo una conoscenza soggettiva che avrà la necessità di essere ampliata riconoscendo sé stessi negli altri⁴⁸. E sarà solo la condivisione dei propri segreti che aiuterà a liberarsi di essi una volta per tutte. Partendo da una schietta autoriflessione, Chen Zhe è riuscita a documentare con insolita franchezza e sensibilità il rapporto tra personalità ferite e i loro corpi fisici, rendendosi conto di quanto l'aprirsi completamente fosse importante per esaminare e riflettere sull'umanità.

⁴⁶ PLUG IN ICA, *Chen Zhe, Artist Talk*, in "Vimeo", 2019, <https://vimeo.com/387706593#>, 05-11-2021.

⁴⁷ Einar ENGSTRÖM, *Chen Zhe...*, op. cit.

⁴⁸ CHONG Fu 傅翀, *ziwo de...*, op. cit.

Nel corso di questa sua prima fase artistica Chen Zhe ha compreso quanto sebbene le risposte di ognuno di fronte alle sfide quotidiane possano differire, si è ancora tutti uniti da una connessione psicologica che è bene ricercare. Motivo per cui considera i soggetti della sua ultima opera come delle estensioni di sé stessa e delle estensioni gli uni degli altri⁴⁹.

Ciò non significa che voglia parlare per loro, al contrario spera che le sue fotografie non diventino illustrazioni o testimonianze di autolesionismo, ma indaghino i pregiudizi e i preconcetti della società nei confronti di questa comunità:

“Ogni ‘ape’ è un individuo a sé, non solo ‘uno di loro’.”⁵⁰

In maniera pungente, rivela al pubblico un mondo totalmente sconosciuto, se non incomprensibile ai molti. Ne lamenta l’atteggiamento comune di colpevolizzazione e giudizio per cui se la malattia è “piccola” non c’è bisogno di parlarne, se è “grande” è meglio non parlarne⁵¹ e afferma che dal suo punto di vista in Cina ci sono state delle reazioni tipicamente asiatiche:

“Qui tutti pensano che la pelle, i capelli, il corpo provengano dai nostri genitori. Significa che tutto il tuo corpo è un loro regalo, maltrattarlo o ferirlo in un certo senso significa essere ingrati nei confronti dei propri genitori e questo fatto è considerato una mancanza di pietà filiale, in passato la colpa più grave che si potesse commettere. Questa tradizione continua a vivere nell’anima dei cinesi, per loro non hai diritto di danneggiare il tuo corpo. Per questo quando ho esposto la serie molti hanno fatto fatica ad accettarla, si chiedevano come si potesse trattare così il proprio corpo.”⁵²

Di nuovo, l’atteggiamento dell’artista non è di legittimazione di questi atti, ma di riflessione e discussione. Per una volta il tema è ritratto da un punto di vista interno, senza la viscerale ricerca di una spiegazione psicologica, ma raccontato da chi per prima è finita in questo loop senza darci troppo peso e senza neanche accorgersene gli ha permesso di prendere piede, mascherandolo come sollievo e piacere così da procrastinare il più a lungo possibile il momento di affrontare di petto il mondo esterno. E da chi ha cercato nei romanzi di Haruki Murakami o di Oscar Wilde dei modi per accettare o alleviare questo peso, delle risposte e degli echi.

Quella di Chen Zhe è un’esplorazione lucida della sofferenza, dell’isolamento, dei pensieri, delle espressioni e delle azioni che la maggior parte del mondo non osa condividere. Quelli che erano i solitari problemi in cui rivedersi ne *Il Sopportabile*, ispiratori di domande esistenziali, diventano

⁴⁹ XU Tingting 徐婷婷, “Ba shengming...”, op. cit.

⁵⁰ IPA, *Bees*, op. cit.

⁵¹ XU Tingting 徐婷婷, “Ba shengming...”, op. cit.

⁵² Emma TASSY, “La Quête de soi”, op. cit.

una condizione comune in *Api* che permette di dubitare dell'isolamento in cui ci si era imprigionati e di spingersi alla ricerca di connessioni salvifiche. Eppure, nonostante l'aver trovato una comunità di appartenenza per ammorbidire i propri dolori e alla quale affidare i propri timori, il principale agente di cambiamento è la forza di volontà per cui le battaglie rimangono sempre dei singoli.

1.2 MA QIUSHA 马秋莎 (1982 -)

Alle volte per raggiungere una migliore versione di sé stessi è necessario ripartire da quelle situazioni insopportabili che si erano lasciate nel passato.

Da questa linea di pensiero sembra essere cominciata la carriera artistica di Ma Qiusha. Dopo aver sperimentato nel formato video alcuni dei temi e motivi in seguito divenuti ricorrenti nelle sue opere, la sua direzione creativa si indirizza risolutamente verso l'espressione di sentimenti grezzi: la confusione sull'intimità emotiva, i dubbi sulla sua esperienza di crescita infantile, la perplessità riguardo le dinamiche relazionali.

La prima opera a rappresentare una vera svolta nella sua espressione e a determinarne l'affermazione sulla scena nazionale e internazionale è stata *Da Pingyuanli n.4 a Tianqiaobeili n.4* (从平渊里4号到天桥北里4号) (Fig.9). Mentre *Daddy project*⁵³ di Yan Xing, spesso visto come la sua controparte, si focalizza sull'assenza della figura paterna, al centro dell'opera di Ma Qiusha è invece posta l'eccessiva presenza dei genitori, in particolare della madre, in ogni sua scelta di vita o momento quotidiano.

Il video monocanale realizzato dall'artista nel 2007, al suo ritorno da un periodo studio negli Stati Uniti, è la cruda testimonianza di una famiglia, in cui i genitori trasformano in una vera e propria missione la speranza di far un giorno abitare alla propria figlia un nuovo piano del grattacielo sociale, pressandola a dare il massimo ogni giorno per stare al passo con un mondo spietato in cui bisogna essere sempre competitivi per potere restare a galla. Secondo loro, il motto quotidiano deve essere quello di anticipare la vita per non perdere le occasioni migliori e salire al volo sul treno dei vincenti

⁵³ “Daddy project” è una performance di un'ora realizzata da Yan Xing nel 2011 al Pékin Fine Arts e simultaneamente registrata in formato video. Posto di fronte a un muro, l'artista racconta della sua infanzia senza “padre” caratterizzata da abusi e violenze, apparentemente combinando aspetti di fantasia e di realtà, una strategia performativa che utilizzerà anche nei lavori futuri. La storia insolita è pensata in modo tale da riecheggiare con il pubblico e tutti coloro che hanno subito “violenza indiretta”.

così da integrarsi con quelli che in prima classe ci sono nati. Per la figlia, però, tutto ciò significa provare costantemente un senso di inadeguatezza, smarrimento e fragilità.

Con lo sguardo fisso in camera Ma ripercorre negli 8 minuti del video la storia dalla sua nascita presso la clinica di neonatologia e pediatria di Pingyuanli n.4 al momento in cui va a vivere da sola a Tianqiaobeili n.4⁵⁴, raccontando della relazione con la madre, del suo contesto formativo, del tortuoso viaggio verso la maturità e della liberazione dall'opprimente pressione dei genitori per avere successo ad ogni costo⁵⁵.

La performance si sviluppa su un concetto molto chiaro: “essere stata un’agonia per la madre sin dalla nascita”⁵⁶.

Negli anni Ottanta nasce a Pechino Ma Qiusha tra lo scontento dei genitori, i quali si erano augurati con impazienza di avere un bambino arrivando persino a proiettare le enormi aspettative anche nei nomi scelti prima del parto. Ciò portò spesso l’artista a riflettere sul fatto che se fosse nata maschio sarebbe stata uno “ShangDi” (上帝), di nome e di fatto. Invece, ciò che ricevette durante l’infanzia fu solo la confessione della madre che le rivelò di essere rimasta molto delusa. Tuttavia, per via della politica del figlio unico implementata in quegli anni in Cina, venne in seguito trattata con tutte le reverenze che spettano ad un figlio.

Non avendo ulteriori possibilità di avere altri figli, tutti gli sforzi della famiglia vennero infatti concentrati sulla sua istruzione. Purtroppo però, facendo parte della prima generazione di figli unici e considerato il periodo di picco della popolazione⁵⁷ a partire dall’asilo fino all’università vennero riposte su di Ma Qiusha grandi aspettative di successo⁵⁸. Di conseguenza, viste le scarse possibilità

⁵⁴ YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai ge she zishu: Dushengzi nv yidai de tengtong he yali” 80后女孩割舌自述：独生子女一代的疼痛和压力 (Autobiografia di una ragazza nata negli anni Ottanta con la lingua tagliata: il dolore e la pressione della generazione di figli unici), *Zhuanlan 知乎*, 2018, <https://zhuanlan.zhihu.com/p/44928607>, 15-11-2021.

⁵⁵ Michael YOUNG, *Ma Qiusha: great expectations*, in “ArtAsiaPacific”, 2016, <https://artasiapacific.com/Magazine/98/MaQiusha>, 15-11-2021.

⁵⁶ YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai ge she zishu: Dushengzi nv yidai de tengtong he yali” 80后女孩割舌自述：我們是最受壓迫的一代 (Autobiografia di una ragazza nata negli anni Ottanta con la lingua tagliata: il dolore e la pressione della generazione di figli unici), *Youtube*, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=9duX7TceXRc>, 16-11-2021.

⁵⁷ YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai...”, *Zhuanlan 知乎*, ibidem.

⁵⁸ YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai...”, *Youtube*, ibidem.

di svago e dovendo sopportare molte pressioni solo sulle sue spalle, i ricordi d'infanzia dell'artista si associarono a sentimenti di tristezza e dispiacere.

“Even though my generation of only children is overly protected, they are always exposed to all kinds of danger, mainly feelings of danger or anxiety that are internal, not something from the outside.”⁵⁹

Nei successivi minuti del video, abbastanza cupi, Ma Qiusha svela il faticoso processo affrontato per entrare a far parte del mondo dell'arte⁶⁰. Come la maggior parte dei genitori del tempo, anche i suoi credevano che per “non morire di fame”⁶¹ la figlia dovesse specializzarsi in un determinato settore di studio. Così, prima del suo sesto compleanno decisero di farle tentare la strada della musica iscrivendo Ma Qiusha a lezioni di fisarmonica. Al tempo però per via delle sue deboli condizioni di salute lo strumento si rivelò solo un pesante fardello, così venne repentinamente sostituito con lezioni di disegno⁶².

Sin dall'età di 8 anni fino alle superiori Ma Qiusha non ebbe più a disposizione molto tempo libero essendo impegnata con la scuola d'arte ogni fine settimana, ma il ricordo più soffocante di quei momenti era legato all'onnipresenza della madre. Severa ed esigente, non solo l'accompagnava in classe, ma rimaneva ad osservarla fuori dalla finestra per tutta la durata della lezione per assicurarsi che la figlia facesse buoni progressi. Sulla strada del ritorno oltre a farle un ripasso di quanto studiato, la madre le rammentava anche tutti gli errori commessi e che “se non si fosse impegnata abbastanza sarebbe finita come quei senz'atletto che incontravano per strada”⁶³. La sensazione di essere costantemente sotto osservazione fece crescere in Ma un senso di disagio che non l'avrebbe abbandonata neanche a casa, dove la madre aveva attrezzato il giardino per fare pratica in estate e in autunno. Si sedeva sempre accanto a lei per correggerla pizzicandole l'interno coscia ogni qualvolta commetteva un errore, cosa che la madre riscontrava in ogni disegno. Questo non fece altro che alimentare un senso di avversione verso di esso da parte di Ma Qiusha che iniziò a sperare di essere sempre malata durante il fine settimana così da evitare le lezioni. Per sua fortuna (e dei suoi genitori) non abbandonò mai il sogno dell'arte e riuscì a proseguire gli studi presso le migliori università cinesi

⁵⁹ Barbara POLLACK, *Brand new art from China: a generation on the rise*, Londra, I.B. Tauris, 2018, p.80.

⁶⁰ AUSTRALIA CHINA ART FOUNDATION, *From No.4 Ping Yuan Li To No.4 Tian Qiao Bei Li*, in “Australia China Art Foundation”, https://acaf.org.au/en/artwork/from_no.4_pingyuanli_to_no.4_tianqiaobeili, 16-11-2021.

⁶¹ MA Qiusha, *Cong ping yuan li 4 hao dao tianqiao beili 4 hao 从平渊里4号到天桥北里4号* (Da Pingyuanli n.4 a Tianqiaobeili n.4), Pechino, Beijing Commune, 2007.

⁶² Michael YOUNG, *Ma Qiusha...*, op. cit.

⁶³ MA Qiusha, *Cong ping yuan...*, op. cit.

e statunitensi, anche grazie a Song Dong, uno dei suoi insegnanti nonché uno dei più importanti artisti contemporanei, il quale non smise mai di supportarla mentalmente.

Nell'ultimo passaggio i toni diventano quasi più teneri. Ma Qiusha fa notare come nonostante provenisse da una famiglia ordinaria, padre radiologo e madre dipendente statale, i genitori investirono infinite risorse, energie e tempo in lei, andando anche oltre le loro possibilità economiche, come nel caso della fisarmonica che costava dieci volte lo stipendio del padre⁶⁴. Evidenzia, inoltre, quanto abbiano voluto a tutti i costi sostenere le spese per i suoi studi artistici, normalmente molto più costosi rispetto ad altre facoltà e abbiano pianificato loro per Ma l'anno di studio negli Stati Uniti arrivando persino a vendere la propria casa per poterlo finanziare. Per quanto a prima impressione ciò faccia sembrare che questo sogno fosse divenuto più una loro ossessione, d'altra parte è così che lei stessa ammette di essersi resa conto del profondo amore che i genitori provavano per lei, i quali non speravano altro che diventasse un'artista rispettabile.

Nonostante sia facile domandarsi se il motivo per cui Ma faccia certe affermazioni e quasi giustifichi il comportamento dei suoi genitori sia perché abbia inconsciamente acquisito la mentalità, il linguaggio e i desideri da loro imposti, è evidente che raggiunta la maturità l'artista cerchi solo di fare un passo indietro per comprendere il perché e il come di un periodo che ha tanto influenzato il suo essere. La realizzazione dell'opera diviene il modo per riflettere sul passato rievocando la sua situazione familiare della quale non ne nega i difetti, ma ne mette in luce i retroscena nella speranza di capire il comportamento dei genitori, da cosa scaturissero i loro atteggiamenti e cosa ci fosse dietro le loro intenzioni.

Lavorare sodo non è stato solo il *leitmotiv* degli anni formativi di Ma, ma uno dei temi che l'univa ai suoi genitori. Toccati profondamente dalla Rivoluzione culturale essi dovettero rinunciare all'università e così cercarono di dare a Ma quelle opportunità che loro non avevano mai avuto⁶⁵. Il risultato per quest'ultima è stato il doversi districare nella realtà contraddittoria degli obblighi filiali e delle libertà personali, cercando di andare loro incontro anche a discapito della sua stessa serenità mentale.

Negli ultimi secondi dell'opera la madre sembra "umanizzarsi":

"Sto frequentando una magistrale negli Stati Uniti da un anno, durante le vacanze estive sono tornata in Cina e ho improvvisamente scoperto che mia madre è invecchiata."⁶⁶

⁶⁴ MA Qiusha, *ibidem*.

⁶⁵ Michael YOUNG, *Ma Qiusha...*, op. cit.

⁶⁶ MA Qiusha, *Cong ping yuan...*, op. cit.

Ma Qiusha sceglie di concludere l'opera con una frase che nella sua intima poeticità pare un momento di realizzazione. Da una parte ci fa rendere conto di quanto l'artista sia stata fino a quel momento così tanto disconnessa dalla realtà e da ciò che la circondava da accorgersi dell'avanzare degli anni solo dopo essersi distaccata dalla sua realtà quotidiana. Dall'altra, si può interpretare come il momento in cui l'artista si rende conto dell'incombenza di un'ulteriore pressione: doversi prendere cura di un proprio caro.

Il momento di emancipazione di Ma Qiusha arriva subito dopo, quando tira fuori dalla bocca una lama di rasoio, a quel punto insanguinata. È quindi solo nei momenti finali del video che l'artista rivela la difficoltà che ha avuto nel raccontare la storia. Il senso di estraneità misto a incertezza che aveva provato di ritorno dalle vacanze estive le aveva fatto realizzare di aver subito molta pressione in passato, una "pressione invisibile"⁶⁷ rappresentata nell'opera dalla lama che la costringeva a parlare in modo farfugliato e stentato. In secondo luogo, quello che colpisce è che la lama viene posta sulla lingua in riferimento alle sue scarse abilità linguistiche, frutto dei pochi stimoli ricevuti per la formazione delle capacità relazionali soprattutto nel momento in cui esse erano in fase di sviluppo⁶⁸. Durante la narrazione, Ma ha voluto affrontare la telecamera sopportando quel fastidio tagliente per parlare ai tutti quei genitori e figli con storie simili alla sua.⁶⁹Eppure:

“Per molto tempo non ho mostrato [questo lavoro] a mia madre perché sapevo che sarebbe stata molto triste.⁷⁰ Nel 2010, quando è stato esposto a Pechino ho chiesto ai miei genitori di vederlo con me. Dopo essere entrati nella sala espositiva si sono fermati direttamente davanti al mio lavoro e sono rimasti pietrificati. Lo hanno visto molte volte...ma senza mai chiedermi se stessi bene o se mi fossi fatta del male [come normalmente avrebbero fatto]. Dopo molto tempo, mia madre mi ha detto che non sapeva che mi mettesse così tanta pressione e che se lo avesse saputo non mi avrebbe costretta così tanto.”⁷¹

La forma narrativa scelta e le espressioni facciali sono due indicatori della sensazione che pervade nel video: il dolore verbale e fisico. Quell'emozione che lei sostiene contraddistingua il profondo rapporto tra lei e la madre, emblema di ossessione-amore.⁷² Attraverso l'opera Ma Qiusha attua una strategia di "ripetizione della realtà" per passare al vaglio, come in uno specchio, tutte le

⁶⁷ YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai g...”, *Zhuanlan 知乎*, op. Cit.

⁶⁸ Barbara POLLACK, *Brand new art...*, op.cit, p. 81.

⁶⁹ YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai...”, *Youtube*, op. cit.

⁷⁰ Michael YOUNG, *Ma Qiusha...*, op. cit.

⁷¹ YI TIAO 一条, *Zhuanlan 知乎*, ibidem.

⁷² YI TIAO 一条, *Youtube*, ibidem.

imperfezioni della sua infanzia e scoprire le sue stesse mancanze nei confronti degli altri e di sé stessa. Allo stesso tempo, l'opera è una confessione la quale, come in un rito di passaggio, si trasforma nel suo contrario, diventando un'affermazione di forza.⁷³

È stata una tappa necessaria per Ma Qiusha e la sua famiglia (come per gli spettatori) per ritrovare quel legame che avevano dimenticato in un amore disinteressato e riservato, contrastato da aspettative e vincoli eccessivi e smarrito in una comunicazione timorosa e inesistente. Quella lingua come un pennello grondante di dispiaceri, risentimenti e amore⁷⁴ si è confrontata con l'essere costretti a lottare per la perfezione, a ricercare costantemente l'approvazione dei propri genitori e a preoccuparsi del proprio valore sociale in quanto artista e figlia. È andata alla ricerca di un perché per poi scoprire che essere colpevoli, vittime o complici non dipenda dall'età e che qualsiasi tipo di lotta, generazionale o di classe che sia, è solo una *débâcle* per la ricerca delle soluzioni.

Per Ma Qiusha quest'opera e quelle successive, esplorando il conflitto con le pressioni personali, genitoriali e sociali, sono servite per fare "pulizia emotiva" e per aiutarla a definire il suo posto nel mondo.⁷⁵ Difatti, nella fase iniziale del suo percorso artistico i lavori presentavano spesso contenuti esplicitamente autobiografici e iper-specifici.⁷⁶ Attraverso l'uso di un linguaggio visivo semplice e conciso trasmetteva esperienze di vita intricate e sfaccettate⁷⁷ come la memoria e il distacco emotivo. Successivamente si è sempre più interessata alla complessità delle dinamiche relazionali e ad indagare lo stato e le caratteristiche del "quotidiano".⁷⁸

In maniera perspicace Ma Qiusha sembra trasmettere sempre un sottile scetticismo: la "membrana" che esiste nella realtà tra l'osservatore e la cosa osservata viene rappresentata nelle sue opere da uno "specchio auto-costruito"⁷⁹ presente in quasi tutta la sua produzione a prescindere dal mezzo utilizzato. Dallo specchio implicito nella serie di autoritratti, alle lenti della fotocamera che riprendono le performance praticamente mai avvenute dal vivo. In seguito, la finestra diviene il naturale sviluppo dello specchio, utilizzata come veicolo retorico per presentare le diverse prospettive

⁷³ AUSTRALIA CHINA ART FOUNDATION, *From No.4...*, op. cit.

⁷⁴ SONG Dong, traduzione di Philana Woo, *Future Greats Archive: Ma Qiusha*, in "ArtReview", 2015, <https://artreview.com/2015-futuregreat-ma-quisha-2018-update/>, 18-11-2021.

⁷⁵ Michael YOUNG, *Ma Qiusha...*, op. cit.

⁷⁶ K11 ART FOUNDATION, *Ma Qiusha*, <https://www.k11artfoundation.org/en/collaboration/ma-quisha>, 18-11-2021.

⁷⁷ SONG Dong, *Future Greats Archive...*, op. cit.

⁷⁸ YAN Xiaoxiao, traduzione di Dominik Salter Dvorak, *The new work of Ma Qiusha: a synecdoche of the everyday*, in "Leap Magazine", 2012, <http://www.leapleapleap.com/2012/05/the-new-work-of-ma-quisha-a-synecdoche-of-the-everyday/>, 18-11-2021.

⁷⁹ SONG Dong, *ibidem*.

di visione concepite dall'artista⁸⁰ in *One Bedroom, One Living Room, and One Bathroom, Noi e Avatar*.

Buona parte dei suoi lavori, infine, includono degli elementi taglienti. Oltre che in *Da Pingyuanli n.4 a Tianqiaobeili n.4*, il motivo venne ripreso in altre due opere successive, in cui viene prima tradotto attraverso dei pattini da ghiaccio e poi nella simbolica traccia lasciata dalle lame di quest'ultimi. Il primo lavoro, *Tutta la mia astuzia deriva dalla tua durezza* (我所有的锐气源于你的坚硬) (Fig.10), un video di 26 minuti realizzato nel 2011, era una lucida metafora del ricordo delle sue esperienze passate. Il filmato mostra solo le gambe e i piedi di Ma Qiusha con indosso dei pattini da ghiaccio bianchi mentre viene trascinata all'indietro a grande velocità da un'entità sconosciuta per varie strade di Pechino, in realtà il tragitto dalla casa della nonna alla sua.⁸¹ Lungo il corso del video i pattini e la strada si consumano a vicenda: le lame risultano affilate o smussate a seconda del tipo di manto stradale e contemporaneamente esse sfregano con forza sull'asfalto. Ad accompagnare le immagini un suono stridente il cui tono cambia al variare della posizione delle lame e che nel complesso trasmette un costante senso di disagio. Data la connessione dell'opera con l'infanzia dell'artista può essere letta come una sorta di autobiografia, un'allegoria del tortuoso rapporto di Ma Qiusha con la sua famiglia, ma anche con l'ambiente urbano di Pechino.⁸²

Nonostante Ma Qiusha alluda al dolore subito durante la sua infanzia e al dolore legato alla confessione, attraverso questi atti potenzialmente violenti l'artista dimostra un autocontrollo estremo e buona padronanza della propria corporeità.

Inoltre, i suoi video vengono generalmente accompagnati da dipinti ad acquerello o collage. Ad esempio, *Tutta la mia astuzia deriva dalla tua durezza* viene solitamente accostato al trittico della *Fog Series* (Fig.11), il quale rivela il dolore psicologico di fondo dell'artista, in qualche modo soppresso. I tre pannelli che dalla distanza possono sembrare monocromatici, sono invece delle superfici scure sulle quali si intravedono dei motivi floreali e traslucidi attraversati da una linea diagonale bianca che ricorda il taglio di una lama. Invece di essere raffigurate, le linee sono in realtà degli spazi vuoti tra le aree dipinte che quindi rivelano la superficie sottostante della carta. Questo contrasto tra il delicato e la veemenza di questa specie di taglio collega l'opera alle suggestioni visive del video precedente: è una manifestazione astratta della traccia lasciata dalla lama del pattino

⁸⁰ K11 ART FOUNDATION, op. cit.

⁸¹ Pamela WONG, *Ma Qiusha*, in "ArtAsiaPacific", 2020, <https://artasiapacific.com/Magazine/Almanac2020/MaQiusha>, 21-11-2021.

⁸² DAIMLER ART COLLECTION, *All my sharpness comes from your hardness*, in "Daimler art collection", <https://art.daimler.com/en/artwork/all-my-sharpness-comes-from-your-hardness-2011-ma-qiusha/>, 22-11-2021.

sull'asfalto. Sebbene meglio conosciuta come artista multimediale, la *Fog Series* dimostra la sensibilità di Ma Qiusha nel ritrovare connessioni emotive anche negli oggetti e materiali di uso quotidiano.

Se tutti i lavori prodotti fino a quel momento e concernenti i temi dell'identità personale, della casa e delle relazioni familiari possedevano una risonanza collettiva solo in fase espositiva, a partire dal 2015 Ma Qiusha si dedica alla realizzazione di *Wonderland*, una serie che già a partire dalla sua progettazione presenta un focus maggiormente generale.

Espandendo le tematiche precedenti l'artista unisce la memoria personale e quella collettiva nelle opere della serie, la cui idea era partita da un vivido ricordo d'infanzia:

“At that time [Beijing] was still the kingdom of bicycles... [I distinctly remember, as a child, being] at a traffic intersection when the light was red; I saw all the cyclists stopped. At that moment, I saw a lot of mothers' legs, and their legs were all wrapped [in nylon stockings]. At this traffic intersection, where so many legs enter into your line of sight, you find that they don't look as complete or so fake as they do when they're seen from afar when they're moving. Because when you stop you have a moment to take a closer look, you find that everyone's legs actually have ripped holes. Often times you'd see them mended with different thread, or someone would use clear nail polish to cover the holes so that the broken edges wouldn't continue to get worse. So, through that one damaged point I could see my mother's real skin. It was through this one little hole, this little portal, that I realized she's a person who has warmth.”⁸³

La prima opera della serie (Fig.12), la più grande (7x10m), composta da pezzi di strade e vecchie calze di nylon viene terminata dall'artista nel 2016. Per realizzarla, un grande blocco di cemento (quello usato per costruire le vecchie strade di Pechino) era stato frantumato in tanti pezzi, a loro volta avvolti in collant color carne e riassembleti nella loro forma originale. L'effetto creato era quindi quello di una sorta di colorato mosaico di pietra o arazzo di nylon che per via della tonalità ricorda un deserto visto dall'aereo o la mappa di un paese sconosciuto.⁸⁴

Per questa prima versione di *Wonderland* Ma Qiusha ha utilizzato le caratteristiche calze pesanti e coprenti molto popolari in Cina negli anni Settanta e Ottanta raccogliendole da quelle

⁸³ Nancy P. LIN, tradotta da Greg Young, *Interview with Ma Qiusha*, in “The allure of matter”, 2019, <https://theallureofmatter.org/artists/ma-qiusha/>, 22-11-2021.

⁸⁴ TING Wang, “Ma Qiusha: Xunzhao wo de lan“ 马秋沙：寻找沃德兰” (Ma Qiusha: alla ricerca di Wonderland), *Randian*, 2016, http://www.randian-online.com/zh/np_review/ma-qiusha-searching-for-wonderland/#, 23-11-2021.

conservate dalla madre, dalle sue amiche o da sue conoscenti appartenenti alla stessa generazione.⁸⁵ All'epoca infatti, esse venivano indossate dalla maggior parte delle donne al posto dei pantaloni e avendo come scopo per lo più quello di coprire il corpo, gli unici colori disponibili erano le diverse sfumature di nudo. Per Ma Qiusha questa “seconda pelle” non metteva in risalto il loro corpo, ma anzi ne mascherava le differenze⁸⁶ rendendo le “madri” tutte uniformi e quasi finte, motivo per cui quei piccoli buchi erano l'unico modo per scorgerne la vulnerabilità oltre la loro “corazza”. Con questo loro caratterizzare il corpo come entità sia privata che collettiva le calze di nylon non rappresentavano solo sua madre, ma un'intera generazione di donne.⁸⁷

Per quanto riguarda i pezzi di cemento rotti invece, essi riportano le persone alla Pechino degli anni Novanta, città in continua demolizione e costruzione. All'epoca non esistevano le attuali strade asfaltate, ma molte erano di cemento grigio chiaro e piene di buchi, lo stesso che Ma Qiusha ricordava di intravedere dietro le gambe ferme al semaforo.⁸⁸ Inoltre, la serie prende il nome, letteralmente e metaforicamente, da uno dei simboli del luogo: il gigantesco parco di divertimenti Wonderland Amusement Park, epitome dei progetti di costruzione di parchi a tema lanciati frettolosamente in tutta la Cina all'inizio degli anni Novanta in risposta alle maggiori disponibilità di tempo libero e vacanze dei lavoratori. Per via di problemi finanziari la costruzione fu però fermata nel 1998 e mai ripresa lasciando questo paradiso artificiale incompiuto e abbandonato.⁸⁹

Le successive opere della serie fanno uso di collant di diverso colore segno dei recenti cambiamenti estetici e culturali. Al giorno d'oggi, le calze vengono infatti usate per mostrare la propria personalità diventando un elemento importante del proprio outfit e non un semplice accessorio.⁹⁰ Ad esempio, in *Wonderland: Black Square* (Fig.13) per coprire i frammenti di cemento Ma Qiusha utilizza delle calze nere divenute popolari in Cina solo negli ultimi due decenni, mentre durante la sua infanzia esse erano considerate di un colore tabù in quanto associate principalmente alle sex worker.

Dunque, se messe accanto le varie opere rimandano al tema del confronto generazionale. Ma Qiusha attraverso l'inserimento di impercettibili, ma inconfondibili simboli delle repentine

⁸⁵ YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai...”, *Youtube*, op. cit.

⁸⁶ BEIJING COMMUNE, *Press release – Wonderland*, in “Ocula”, 2016, <https://ocula.com/art-galleries/beijing-commune/exhibitions/wonderland/>, 24-11-2021.

⁸⁷ Nancy P. LIN, *ibidem*.

⁸⁸ Nancy P. LIN, *ibidem*.

⁸⁹ TING Wang, “Ma Qiusha...”, op. cit.

⁹⁰ Nancy P. LIN, *Interview with Ma Qiusha*, op. cit.

trasformazioni socioculturali offre al pubblico la possibilità di rievocare ricordi personali e collettivi, così come spunti di riflessione sulle esperienze vissute.⁹¹

Altri lavori realizzati tra il 2009 e il 2013 si focalizzano sui fattori più elementari dei rapporti interpersonali analizzati ad un livello ancora più generale.⁹² Nel video a tre canali *Noi* (我们) (Fig.14) del 2009, Ma esplora le convenzioni sociali delle relazioni amorose: una coppia uomo-donna indossa un vestito bianco unito al centro, poi in silenzio interagisce nelle tre scene diverse abbracciandosi, tenendosi per mano o ignorandosi finendo per lasciarsi metaforicamente strappando una volta lei, una volta lui, una volta entrambi i lacci che li tenevano insieme in una sorta di trionfo dell'individualismo sulla convenzione sociale.⁹³

Il formato è poi riapparso un anno dopo sempre come *Noi* (我们) (Fig.15). Una video performance, questa volta non montata in post-produzione, in cui cento persone nuovamente cucite insieme in abiti bianchi si staccano le une dalle altre creando varie metafore relazionali: dai piccoli gruppi (amanti o amici) a quelli grandi (intere comunità). Nell'osservazione formalizzata di Ma Qiusha le diverse forme assunte dalla "membrana" che lega le persone fa notare le somiglianze o le differenze tra le varie relazioni e mette in luce le difficoltà e le lotte provocate dal distacco da un gruppo o da una relazione.⁹⁴

Dall'indagare le relazioni interpersonali nelle opere precedenti si passa alla totale assenza di esse in *You* (Fig.16). Una serie di opere ad acquerello e collage su carta raffiguranti paesaggi di architettura urbana estremamente lineari. Visto da vicino, il soggetto dell'opera diventa una rappresentazione surreale e onirica. Non si tratta di architetture vere, le raffigurazioni dell'artista si basano invece su immagini riprese dai suoi ricordi. Tra l'altro per denotare le finestre dei palazzi Ma Qiusha ha applicato su di esse dei fogli d'oro e d'argento la cui qualità riflettente costringe gli spettatori a confrontarsi con la propria figura.⁹⁵ Contemporaneamente le superfici delle finestre possono essere lette come una pelle senza vita ed esteticamente perfetta dietro alla quale non si può immaginare una vita umana.⁹⁶

Lungo il corso della sua carriera Ma Qiusha ha finora collegato la storia al presente, l'individuo al collettivo, partendo sempre dalla propria esperienza come punto di ingresso. Tramite le sue opere

⁹¹ K11 ART FOUNDATION, *Ma Qiusha*, op. cit.

⁹² K11 ART FOUNDATION, *ibidem*.

⁹³ Michael YOUNG, *Ma Qiusha...*, op. cit.

⁹⁴ SONG Dong, *Future Greats Archive...*, op. cit.

⁹⁵ Michael YOUNG, *ibidem*.

⁹⁶ DAIMLER ART COLLECTION, *You (Kaleidoscope no.2)*, in "Daimler Art Collection", <https://art.daimler.com/en/artwork/you-kaleidoscope-no-2-2013-ma-qiusha/>, 24-11-2021.

ha affrontato i pensieri e i segreti interiori, con gesti di violenta rottura ha cercato di sviscerarne le influenze esterne per ritrovare la sua individualità. Ne ha poi raccolto e ricomposto i frammenti per aprire la narrativa del proprio lavoro oltre l'interpretazione tradizionale della storia, rendendo gli oggetti di uso comune un documento visivo che registra i cambiamenti sociali e culturali della Cina.

1.3 REN HANG 任航 (1987 – 2017)

“Ognuno di noi è situato all'interno di un ambiente, ma difatti, prima di ogni altra cosa, è situato in un corpo: noi siamo il nostro corpo, siamo cioè caratterizzati da una materialità e da una specificità biologica che ci costituiscono e che delimitano una condizione fondamentale di vincolo a cui si legano tutte le nostre possibilità.”⁹⁷

Al giorno d'oggi sembra che il corpo sia divenuto ormai “mero strumento” per esprimere e trasmettere la propria personalità e poche persone avvertono la necessità di andare alla ricerca di pratiche per riscoprire e ristabilire il rapporto con esso, una di queste è Ren Hang. Protagonista indiscusso della sua pratica artistica è infatti il corpo di cui indaga la capacità di esprimere concetti e sentimenti nelle sue varie forme, sfumature, disposizioni, ma soprattutto nella sua naturalezza, non ancora condizionato da credenze e consuetudini e ancor meno sottoposto a norme sociali e religiose.

“Gli esseri umani vengono al mondo nudi, quindi considero il corpo nudo la versione originaria delle persone. Fotografando nudi, si coglie la loro esistenza più reale e autentica.”⁹⁸

Anche se la sua arte, come quella di Lin Zhipeng, viene spesso interpretata come il tentativo di mettere in evidenza sogni, paure e solitudine delle giovani generazioni in modo esplicito e ironico⁹⁹, la sua posizione è in realtà molto universale. E in un'epoca di eccessiva cura dell'immagine il suo spogliare completamente i soggetti (e le foto ai minimi termini) risulta una vera e propria dichiarazione di libertà.

Ren Hang nasce a Changchun nel 1987, nella provincia di Jilin e si avvicina in maniera autodidatta alla fotografia già durante i primi anni del liceo. A diciassette anni si trasferisce a Pechino

⁹⁷ Francesco LO PRESTI, “La funzione della corporeità nello sviluppo della conoscenza”, *Formazione & Insegnamento*, supplemento n.1, 2017.

⁹⁸ Ren HANG, Dian HANSON, *Ren Hang*, Taschen, Colonia, 2016.

⁹⁹ FONDAZIONE SOSSANI, *ibidem*.

per studiare comunicazione, ma visto che gli studi non erano di suo interesse acquista una fotocamera compatta e inizia a scattare foto dei suoi compagni di stanza per alleviare la noia. Contemporaneamente scrive poesie che si rapportano al lavoro fotografico in maniera quasi didascalica e rappresentano l'altro centro di sfogo della ricerca artistica di Ren Hang, all'ombra della quale redige anche una sorta di diario-blog sulla sua depressione. La fotografia da semplice passatempo, si rivela ben presto una vera e propria passione, così dopo qualche mese decide di abbandonare del tutto l'università per dedicarsi alla sua arte.

Trovando in questa pratica una via di fuga dalla malinconia quotidiana, l'intenzionalità delle sue fotografie è strettamente legata al provare divertimento.

“I'm doing this because I still get a feeling of novelty from it. And it fills the emptiness of my heart.”¹⁰⁰

È grazie a quest'attitudine giocosa e rilassata che è in grado di sperimentare senza blocchi mentali e mettendo a tacere qualsiasi critica interiore. Nella sua cifra stilistica non esisteva una cronologia o una divisione rigida in temi, né le fotografie sono mai state individuate da un titolo o una data, ma presentate come un flusso.¹⁰¹ La loro unica delimitazione era il contesto delineato dal titolo dei fotolibri, eppure anche in questo caso le opere venivano spesso ripescate e rimescolate nelle successive pubblicazioni in una sorta di dialogo continuo diretto da un istinto emotivo. Essendo un'arte orientata alla spensieratezza, non bisogna quindi prendere troppo sul serio l'analisi del significato del suo lavoro, in quanto è il processo creativo a prevalere sul risultato finale.

Ren Hang ha sempre aderito ad un approccio tecnico minimalista così da lasciare tutto lo spazio degli scatti alla spontaneità della sua ricerca. Difatti scattava con piccole macchine fotografiche analogiche da 35mm, maneggevoli ed economiche,¹⁰² le Minolta 110 Date o le Minolta X-700. In questo modo le sessioni fotografiche potevano svolgersi nella massima libertà possibile, frutto solo dell'empatia con i modelli e dell'intuizione sul campo: premendo un solo pulsante Ren Hang era in grado di catturare infinite possibilità artistiche senza intralciare la naturalezza del momento. Le fotocamere divenivano quindi una sua estensione e ne faceva un uso quasi ossessivo. Le stesse dimensioni così piccole del mirino e dello zoom o la staticità dell'obiettivo fisso, aiutavano l'azione fotografica di Ren Hang ad essere molto corporale. Inoltre, la scelta dell'analogico, considerato da lui il mezzo artistico più diretto e autentico, di contro alla piattezza artificiosa della

¹⁰⁰ Wilfred CHAN, *Stark, erotic images of Chinese youth stir controversy*, in “CNN”, 2017, <http://edition.cnn.com/style/article/chinese-photographer-ren-hang/index.html>, 25-11-2021.

¹⁰¹ CENTRO PECCI, *Nudi*, in “Vimeo”, 2020, <https://vimeo.com/438817312>, 27-11-2021.

¹⁰² FONDAZIONE SOSSANI, *Comunicato stampa...*, op. cit.

tecnica digitale,¹⁰³ si sposava perfettamente con la sua concezione della fotografia come parte integrante della sua vita, al pari di mangiare, camminare e dormire.¹⁰⁴

Poiché considerava la sua vita caotica, non seguiva mai *moodboard* o progetti. Credeva che se si fosse affidato ad un piano ben strutturato si sarebbe sentito in qualche modo limitato non solo da sé stesso, ma anche da fattori esterni.¹⁰⁵ Per questo motivo che si trattasse di scattare, selezionare foto o allestire una mostra, non pianificava mai nulla e quando comunicava con le altre persone sul set diceva solo di cogliere l'attimo e fare tutto ciò gli venisse loro in mente.

La naturalezza del metodo fotografico si affiancava alla semplicità ricercata negli strumenti e nella costruzione dell'immagine.

Ren Hang non utilizzava alcun tipo di apparato o attrezzatura costosa, ma tutto ciò che gli era a portata di mano: fotocamere non professionali, l'appartamento suo o dei suoi amici come “studio”, il flash incorporato della macchina fotografica o la luce naturale come illuminazione, una scala per facilitare i suoi movimenti, animali, piante o oggetti del quotidiano come oggetti di scena. In maniera simile allo spazio scenico ponderato da Dreyer¹⁰⁶, anche le scelte creative di Ren Hang hanno dimostrato come sia necessario solo lo stretto indispensabile al fine di trasmettere una poetica e infonderla di forza espressiva. Non propendendo né per un'assoluta libertà artistica né per facili formalismi, l'essenzialità è quindi l'unico vincolo scelto da Ren Hang sottolineando come l'imporre dei limiti possa servire ad alimentare ancor di più la propria creatività. Il suo è un processo che sposta l'esplorazione della natura umana nei luoghi dati per scontati e negli angoli più sottovalutati per dar vita ad una visione sia umana che personale.

Inoltre, anche l'estetica sfuggiva ad un'elaborazione troppo artificiosa.

¹⁰³ NEOCHA, *Ren Hang*, in “Youtube”, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=CCRpgFXXfq8>, 28-11-2021.

¹⁰⁴ PREMIO TERNA, *Cai Wendong e Ren Hang*, in “Youtube”, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=Z5QN4xg049w>, 29-11-2021.

¹⁰⁵ SINOVISION 美国中文电视, *Ren Hang: Athens love*, in “Youtube”, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=4OuxzRUKreI>, 29-11-2021.

¹⁰⁶ Carl Theodor Dreyer (1889-1968) è stato un regista, sceneggiatore, montatore, critico cinematografico e giornalista danese. Dreyer rifiutò sempre ogni genere di compromesso commerciale in nome di uno stile ascetico e accuratissimo con il quale descrivere la complessità morale dell'uomo, sondando le profondità spirituali della fede, dell'amore e della morte. Nei suoi lavori più tardi (“Vampyr”, “Dies irae”, “Ordet”) propende per un montaggio e uno spazio scenico ridotto all'essenziale al fine di raggiungere una quanto più completa unità di spazio e tempo.

Tra tutte le figure di spicco in ambito fotografico considerate ispirazioni per Ren Hang¹⁰⁷, Terry Richardson è colui a cui viene più spesso accostato. Eppure per quanto simili a prima vista, Hang si discosta dalla narcisistica Yashica T4 di Richardson sia negli intenti che nella gestione delle immagini. Il suo stile distintivo che dopo essere stato diffuso tramite autopubblicazioni in Cina aveva conquistato decine di riviste di moda internazionali¹⁰⁸, si componeva di una gamma ristretta di colori ad alto contrasto che risaltavano soprattutto quando immortalati in spazi chiusi e dell'uso di un flash estremamente crudo diretto contro i corpi nudi ed efebici¹⁰⁹, di frequente sovrapposti e incastrati in figure astratte. Le fotografie pulite dal forte impatto visivo generavano un'atmosfera surreale di tensione emotiva e spirituale. Nel complesso, risultano di difficile definizione, scottanti e allo stesso tempo pure, permeate da un'eleganza formale tali da apparire poetiche e, per certi versi, melanconiche¹¹⁰: alcune sembrano aforismi, altre poemi che raccontano una storia.¹¹¹ Attraverso il suo particolare modo di dirigere i modelli e la considerazione data al colore e alla composizione il suo lavoro alludeva a un dialogo intimo riguardo il controllo, il desiderio e al difficoltà nel comprendere i propri impulsi siano essi sociali, sessuali o filosofici.¹¹²

Nonostante la giovane età Ren Hang ha prodotto un consistente corpus di opere, approdo dei suoi diversi filoni di ricerca. Uno dei principali è quello del corpo utilizzato in maniera scultorea, come un materiale spesso modellato anche in pose estremamente innaturali.¹¹³

Il concetto prevale ed è una costante di tutti i primi lavori, dalle autopubblicazioni *Ren Hang 2009-2011*, *Room e Nude* fino a *Republic*, il primo libro prodotto da una casa editrice. In questa fase

¹⁰⁷ Nonostante avesse più volte ribadito di non prendere spunto da nessuno, per via dei suoi contenuti e dello stile fotografico il lavoro di Ren Hang viene spesso associato a quello di Nobuyoshi Araki, Shuji Terayama, Nan Goldin, Robert Mapplethorpe e Terry Richardson.

¹⁰⁸ Il lavoro di Ren Hang ha guadagnato un crescente seguito postumo e un'enorme popolarità in tutto il mondo. Fin da giovanissimo ha collaborato con decine di gallerie e istituzioni occidentali, fra le quali la prima è stata il Groninger Museum nei Paesi Bassi dove ha partecipato ad una mostra collettiva del 2013 curata da Ai Wei Wei "Fuck Off 2". Nel 2010 ha ricevuto il Terna Third Annual Prize nell'arte contemporanea per il tema "Connettivity" e nel 2012 ha esposto presso l'Oriental Museum (Stoccolma), il CAFA Art Museum (Beijing), l'Iberia Center for Contemporary Art (Beijing). Già nel 2014 Purple Fashion, rivista francese di culto, presenta Ren Hang ai suoi lettori con una selezione di fotografie. A partire dal 2016 inizia a collaborare con riviste internazionali. La prima è Purple Fashion che gli commissiona un servizio per Purple Sex, "Harmony Exercises" con alcuni dei suoi scatti più celebri e nel 2017 il servizio di moda "Endgame". Per Tank, il trimestrale indipendente inglese, Ren Hang scatta nel 2015 un servizio di moda per il numero "Reality".

¹⁰⁹ CENTRO PECCI, *Nudi*, op. cit.

¹¹⁰ Cristiana PERELLA, *Ren Hang. Nudi*, in "Centro Pecci mostre", 2020, <https://centropecci.it/it/mostre/ren-hang-nudi>, 30-11-2021.

¹¹¹ OstLicht. Galerie für Fotografie, *REN HANG über 野生*, in "Youtube", 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=0MIYJjNgKXY&t=185s>, 29-11-2021.

¹¹² Allan GARDNER, *It's time to stop seeing Ren Hang's work through a Western gaze*, in "Sleek Magazine", 2019, <https://www.sleek-mag.com/article/ren-hang-western-perspective/>, 30-11-2021.

¹¹³ CENTRO PECCI, *ibidem*.

iniziale le immagini traboccano di energia grezza e di un fervente desiderio di “ritrarre ogni organo in modo fresco, vivido ed emozionante”.¹¹⁴

Affascinato dall'unicità dell'essere umano Ren Hang nel corso degli anni ha focalizzato il suo obiettivo sull'astrazione del corpo in nuove forme e configurazioni. Da quelle più semplici a quelle in cui le parti del corpo vengono assemblate in formazioni e composizioni non ortodosse: teste, braccia, mani e capelli sono impilati o intrecciati tra loro fino a confondersi, per poi riunirsi in forme nuove in cui è impossibile riconoscere a quale dei modelli appartenga questa o quella parte del corpo. Ancora, i soggetti erano inaspettatamente disposti in ripetizioni o utilizzati come ombre e sfumature andando a creare organici motivi geometrici (Fig.17) o paesaggi di montagne e valli (Fig.18). Inoltre, gli oggetti quotidiani, le piante e gli animali venivano impiegati in modi assurdi quanto evocativi per evidenziare o accentuare la sinuosità dei corpi.

Le pose dei suoi soggetti sono straordinariamente belle: coreografate in maniera impeccabile, mai volgari, trasmettono l'intensità dello scambio emotivo tra modelli e fotografo.¹¹⁵ Non di rado Ren Hang richiama immagini iconiche come Ofelia morente nel fiume circondata da ninfee o Leda e il cigno, con un vocabolario visivo che attinge spontaneamente all'astrazione, al surrealismo, al dada e alla fotografia storica.¹¹⁶

Nelle opere i corpi sono per la maggior parte tutti simili tra loro: esili, glabri, dalla pelle bianchissima e i capelli neri, il genere femminile si distingue dal maschile a volte solo per il rossetto rosso e le unghie smaltate.¹¹⁷ Ren Hang non fa alcuna distinzione tra di essi in quanto considera ognuno di loro solo nell'accezione di essere umano, facendo così emergere una visione paritaria e universale del corpo che rompe i confini di genere e culturali. Quelli che ritrae Ren Hang sono semplicemente “corpi umani”. L'unico motivo per cui utilizzasse principalmente modelli cinesi (in realtà solo amici stretti o persone con cui aveva stabilito un legame emotivo) era la maggiore facilità e immediatezza riscontrata nell'entrare in comunicazione, necessaria visto che il prodotto finale si basava in buona parte sulla connessione momentanea con essi.¹¹⁸

Attraverso questo stile surreale, esilarante e provocatorio Hang indirettamente desessualizza la nudità. Ponendo attenzione alla gestualità corporea e all'astrazione dei corpi Ren Hang esplorava

¹¹⁴ Jamie CLIFTON, *The art of taboo*, in “Vice”, 2013, <https://www.vice.com/en/article/ppmen7/the-art-of-taboo-ren-hang>, 01-12-2021.

¹¹⁵ QIU Bohan, *The legacy of Ren Hang*, in “Frieze”, 2019, <https://www.frieze.com/article/legacy-ren-hang>, 01-11-2021.

¹¹⁶ FONDAZIONE SOSSANI, *Comunicato stampa...*, op. cit.

¹¹⁷ CRISTIANA PERELLA, *Ren Hang...*, op. cit.

¹¹⁸ OstLicht. Galerie für Fotografie, *REN HANG...*, op. cit.

la nudità e il corpo non come un qualcosa di sensuale, ma come dimensione necessaria e naturale in ogni essere umano. Dalla sua, non credeva neanche di star sfidando alcun stereotipo o guidando alcuna rivoluzione:

“Nudes are there since always. We were born nude. So, talking about revolution, I don't think there's anything to revolutionize. Unless people are born with clothes on, and I want to take their clothes off, then I think this is a revolution. If it was already like that, then it's not a revolution. I just photographed things on their more natural conditions.”¹¹⁹

La naturalezza con la quale trattava questi temi e il fatto che lo facesse con l'unica intenzione di divertirsi rende ancora più evidente come l'erotismo nei corpi fosse presente solo agli occhi di chi abituato a vederli come presentati oggi nella pubblicità e nei media.

Questo tipo di esplorazione è continuata nelle opere successive dove, allo stesso tempo, iniziava a farsi largo un altro filone di ricerca, ovvero il rapporto tra l'uomo e lo spazio sia esso naturale o artificiale. Ad esempio, in *Physical Borderline* oltre a far assumere ai suoi soggetti una miriade di forme ancora più estreme e fantasiose, il corpo viene liberato anche da ogni costrizione spaziale spingendolo fino ai margini più estremi di tetti o sui rami più alti di alberi ad alto fusto.

Le fotografie non venivano scattate in alcuna località specifica, ma anche i luoghi erano considerati nella loro genericità di spazi interni o esterni. Difatti, i soggetti sembrano muoversi lontani dal mondo civilizzato, in una realtà virtuale fatta di mura bianchissime, al di fuori delle quali domina la natura, mentre la città rimane solo uno sfondo da osservare dalla sommità degli edifici.

In questa loro investigazione del proprio rapporto con l'ambiente circostante i soggetti apparentemente reagiscono in maniera differente a seconda che si tratti di un ambiente chiuso o aperto.

Quando posti nello spazio ristretto di un appartamento, essi sembrano da una parte confinarsi in un atteggiamento di chiusura e dall'altra dar sfogo ai loro istinti più estremi esplorando senza alcun limite le possibilità del proprio corpo: individui che si nascondono in valigie o dietro le mani altrui, una donna che morde la testa di un piccione, ragazzi con fiori e fili del telefono che spuntano dagli orifizi del corpo. Quando in dialogo con la potenza della natura i corpi invece si fondono totalmente con essa, divenendo parte integrante dei suoi vari elementi: teste immerse in uno stagno che continuano lo stelo dei fiori (Fig. 19) o corpi che fanno da ponte tra due lembi di terra (Fig.20). In un'altra immagine (Fig.21) due donne sono sdraiate nell'erba con delle foglie di bambù che si

¹¹⁹ N. E. O. Bernhardsson, *In conversation with Ren Hang*, in “Vantage”, 2012, <https://medium.com/vantage/ren-hang-2012-eccbf96b136c>, 02-11-2021.

estendono sui loro corpi nudi e la loro pelle pallida è in contrasto rispetto alla vegetazione verdeggianti, ma quasi dello stesso colore delle foglie morenti sotto di loro rimandando all'idea di trovarsi in un limbo tra l'esistenza e l'assenza di vita.¹²⁰ Infine, in contrasto con l'urbanizzazione selvaggia i corpi appaiono fragili¹²¹ e piccoli, diventando a volte anche degli elementi di disturbo per la continuità architettonica dei grattacieli di Pechino (Fig.22).

Nonostante la forte ricerca estetica, il motivo per cui per Ren Hang non è importante scegliere località ricercate è anche collegato all'idea che le fotografie siano unicamente il risultato finale dell'interazione con i modelli.

“The fame of the country or the city isn't that important to me, what gives me feeling is that when I'm here, I'm here with my friends. People might say I'm creating fine art but that's what other thinks and it doesn't matter to me.”¹²²

Questo suo approccio riporta l'attenzione su quanto la fotografia sia collaborativa e richieda sempre un rapporto di fiducia e rispetto fra le parti coinvolte. Per questo per rendere le sessioni fotografiche il più naturali possibili aveva scelto i suoi amici come primi soggetti e anche in seguito alle richieste di diversi suoi ammiratori di fargli da modelli, prima di accettare sentiva la necessità di fare un colloquio con loro per capire se fossero sulla stessa lunghezza d'onda.

Cercava sempre di mettere tutti a proprio agio sul set, a volte anche raccontando barzellette e nonostante avesse opinioni estremamente ferme su ciò che riteneva fosse o non fosse bello¹²³ non si permetteva mai di superare la comfort zone dei suoi modelli.

“Having fun is the most important part of the shoot. There is no point in continuing a shoot if me or the models aren't having fun. If the models and I can't agree on the shoot concept, we won't continue and will do something else instead.”¹²⁴

Il mettersi completamente a nudo unito ad un flash accecante che quasi fa dimenticare alle persone chi siano al di fuori del set permetteva a Ren Hang di dialogare liberamente con i propri modelli.

“Most of the people I shoot wearing clothes try really hard to present a certain image. After they begin to take off their clothes, they begin to open up and focus on the experience of what we're doing together. Because they open up to me, I'm

¹²⁰ Allan GARDNER, *It's time to stop...*, op. cit.

¹²¹ CENTRO PECCI, *Nudi*, op. cit.

¹²² SINOVISION 美国中文电视, *Ren Hang...*, op. cit.

¹²³ QIU Bohan, *The legacy of Ren Hang...*, op. cit.

¹²⁴ BREDAPHOTO, *Getting Close to REN HANG*, in “Youtube”, 2020, https://www.youtube.com/watch?v=l61oT_zityI, 03-12-2021.

able to get a deeper feeling of who they are, which helps me better understand what I want to shoot.”¹²⁵

L'atmosfera raggiunta rendeva quindi facile affrontare anche l'ultimo tema di ricerca di Ren Hang, quello della sessualità. Essa è come raggelata nelle immagini contenenti elementi vagamente disturbanti e poetici allo stesso tempo,¹²⁶ ma soprattutto rimane più che altro un'allusione. Anche nelle foto a prima vista più esplicite il tema solitamente viene solo accennato da mani o animali che creano giochi di vedo non vedo nascondendo le parti intime dei soggetti. Inoltre, i riferimenti sessuali sono associati a volti impassibili, dai quali non traspare alcuna sensazione di piacere o lussuria. Come evidente in *Son and Bitch* l'intenzione è semplicemente quella di studiare la realtà guardandola senza filtri. È un'osservazione vis-à-vis dei tabù, senza che essi vengano mai superati o rotti.

Le sue immagini sono permeate da un tale senso di intimità e qualità romantica da andare ben al di là della narrazione politica.¹²⁷ Il suo lavoro nasce innanzitutto come un'esplorazione del sé:

“L'arte è qualcosa di personale, soggettivo. Nasce dalla relazione che hai con te stesso perché è solo attraverso il tuo modo di percepire le cose che puoi comunicare qualcosa agli altri.”¹²⁸

Inoltre, Ren Hang stesso ha sempre considerato la sua produzione artistica distante dall'ambito politico e culturale. Semplicemente per via della scelta di autopubblicarsi, cosa vietata in Cina, furono inevitabili i problemi con il governo: il suo lavoro venne spesso censurato, tra polemiche, denunce e arresti. Solo basandosi sul feedback delle mostre si era reso conto che le sue fotografie facessero scandalo. A volte veniva avvisato lo stesso giorno dell'inaugurazione di non poter esibire una certa immagine per via dei contenuti e così esponeva solo una cornice vuota o quando al termine di una mostra tornava a prendere le foto scopriva che molte di esse erano ricoperti di sputi.¹²⁹

Focalizzare l'attenzione esclusivamente sullo scalpore che le sue opere hanno suscitato significa ridurre lo stile di Ren Hang a una narrazione di dissenso e a immagini sovversive, a discapito dell'istintività primordiale di cui è intrisa tutta la sua produzione. Per lui non contavano le categorizzazioni, non gli interessava se alcuni pensassero che stesse documentando la sua vita o se altri credessero che stesse facendo arte.¹³⁰

¹²⁵ NEOCHA, *Ren Hang*, op. cit.

¹²⁶ CENTRO PECCI, *Nudi*, op. cit.

¹²⁷ GARDNER, *It's time...*, op. cit.

¹²⁸ PREMIO TERNA, *Cai Wendong...*, op. cit.

¹²⁹ BREDAPHOTO, *Getting Close...*, op. cit.

¹³⁰ SINOVISION 美国中文电视, *Ren Hang...*, op. cit.

D'altro canto, considerate le reazioni dell'opinione pubblica è chiaro che la percezione del lavoro di Ren Hang dipenda anche dal suo impatto contemporaneo e futuro.¹³¹ Per molti la sua arte è stata come una rivelazione che gli ha permesso di mettere in discussione le proprie certezze riguardo alla nudità, sessualità, mascolinità, etc. E probabilmente con le sue composizioni ha sovvertito le aspettative sulla forma umana o ha plasmato un nuovo modo di interagire con i modelli, ma questa sorta di attrazione per la ribellione o l'andare controcorrente non combacia con la pratica di Ren Hang.

Come proveniente da una dimensione alternativa in cui si segue il flusso degli impulsi, Ren Hang dava per scontate e superate molte delle innovazioni di cui il pubblico si stupiva. Con le sue fotografie non cercava di inviare messaggi precisi, ma ispirava a guardarsi intorno, a spogliarsi di qualsiasi convinzione e a sfidare i confini dei propri pensieri per esplorare la quotidianità da altre prospettive. La sua non era che l'esteriorizzazione di un dialogo intimo su cui ora non si può far altro che speculare.

¹³¹ N. E. O. Bernhardsson, *In conversation...*, op. cit.

2. STORIA CONTEMPORANEA: IL TRIONFO DELLA POST VERITA'

Per quanto sia difficile stabilire la presenza di correnti o movimenti artistici specifici all'interno della generazione post-80, una tendenza "attivista" è indubbiamente emersa tra alcuni dei suoi componenti. Le opere concettuali di Sun Xun, He Xiangyu e Zhao Zhao hanno infatti conquistato tantissime mostre in Cina e nel resto del mondo con il loro fascino provocatore.

Ognuno degli artisti analizzati in questo capitolo pare essere motivato da una voglia irrefrenabile di analizzare meticolosamente la storia per dare una motivazione alle problematiche del presente e allo stesso tempo per cercare di capire se i valori socio-culturali del passato siano differenti o uguali a quelli attuali. Come se operassero in un'officina, Sun Xun, He Xiangyu e Zhao Zhao lavorano la storia a loro piacimento: la smontano per metterne a nudo i meccanismi, ne ricontestualizzano le icone politiche e culturali e la rimodellano nelle loro opere finali per creare allegorie da condividere con il pubblico. Difatti, l'obiettivo ultimo di tutti questi artisti è quello di guidare le percezioni degli spettatori in modo che anche essi inizino a provare una profonda incredulità verso la narrazione del presente e ad intravedere i limiti che sono stati imposti alla coscienza popolare dalle istituzioni.

2.1 SUN XUN 孙逊 (1980 -)

Sun Xun nasce a Fuxin nel 1980 da genitori operai di una locale fabbrica di mattoni. Sin dalla tenera età mostra di avere attitudine per l'arte e una spiccata curiosità intellettuale¹³² tanto che il padre, nonostante egli stesso provenisse da una famiglia di militari, lo incoraggia a perseguire una carriera artistica, consigliandogli allo stesso tempo di tenersi alla larga dalla politica che "faceva impazzire la gente".¹³³

Determinato Sun Xun stesso a non intraprendere alcuna carriera istituzionale, non di meno, per via degli aneddoti che gli venivano raccontati durante la sua adolescenza, si interessa sempre di più alle incongruenze riscontrabili nella storia presentata come inappuntabile nei libri e nei musei.

"My grandmother remembered a lot of historical events, and so did my father. So ever since I was a child, I've always accepted two versions of history: from school, from books and after school from my family's stories."¹³⁴

¹³² Tiffany WAI-YING BERES, "Sun Xun: Powers of Suggestion", in *ArtAsiaPacific*, November/December 2014, vol. 91, 2014, p.112.

¹³³ BLOOMBERG QUICKTAKE, *Sun Xun: One of China's Most Ambitious Young Artists/Brilliant Ideas Ep. 46*, in "Youtube", 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=tDcNftMKqQM>, 15/12/2021.

¹³⁴ BLOOMBERG QUICKTAKE, *ibidem*.

Quest'esperienza unita alle precoci letture de *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, 1984 di George Orwell e *Noi* di Evgenij Zamjatin¹³⁵ furono i primi fattori ad alimentare la sua sfiducia nei confronti del governo e la sua attrazione verso la manipolazione ideologica, la distorsione della realtà e il modo in cui vengono narrati gli eventi storici. In seguito, sarà proprio lo sforzo di riconciliare le narrazioni contrastanti della storia ufficiale e dei ricordi personali a rappresentare il punto di partenza di gran parte delle opere di Sun Xun.¹³⁶

All'età di 15 anni viene spronato a frequentare una scuola preparatoria ad Hangzhou affiliata alla prestigiosa China Academy of Art (d'ora in avanti abbreviato in CAA). Trasferirsi dalla cittadina mineraria del nord-est della Cina alla fiorente metropoli ricca di storia e cultura del sud fu per lui una sorta di shock culturale, tanto che arriverà a descrivere le differenze tra i due luoghi come nette quasi quanto quelle tra la Corea del Nord e Manhattan.¹³⁷ Inoltre, tornando nella propria città natale ogni anno per far visita ai genitori, Sun Xun inizia a notare che il divario tra Fuxin e Hangzhou non era semplicemente economico, ma anche di mentalità. Nel suo paesino di provincia problemi di ricchezza o classe sociale erano del tutto irrilevanti in quanto il destino della comunità dipendeva solo dalle fabbriche locali e spesso prima di ripartire per Hangzhou veniva messo in guardia dell'influenza “dei malvagi capitalisti”.

“The disparity between southern and northern China really had me confused and dislocated, because what I learned from the past was no longer applicable; my standards did not apply anymore. The north and the south were so different that you could no longer measure everything with the same ruler.”¹³⁸

Mentre la maggior parte del Paese era alle prese con il reinventarsi secondo i principi della riforma economica di Deng Xiaoping¹³⁹, l'area in cui era cresciuto Sun Xun non aveva cambiato la propria identità ed erano ancora evidenti gli effetti della Rivoluzione Culturale: la propaganda

¹³⁵ I testi che sono stati di ispirazione a Sun Xun sono tutti appartenenti al genere della fantascienza distopica, di cui *Noi* è il capostipite. Quest'ultimo è un romanzo a carattere satirico ambientato in un ipotetico futuro in cui l'organizzazione statale abbraccia un totalitarismo estremo, identificando nel libero arbitrio la causa dell'infelicità e quindi pretendendo di controllare matematicamente le vite dei cittadini. *1984* e *Il mondo nuovo* sono entrambi romanzi scritti successivamente a *Noi*. Il primo racconta di un mondo dominato da un governo fortemente totalitario e in cui la società è costantemente sotto il controllo della figura del Grande Fratello. Nel secondo, invece, la dittatura della produzione in serie si fonde con quella dei regimi politici fondando un nuovo mondo in cui produzione e consumo sono le nuove divinità.

¹³⁶ BLOOMBERG QUICKTAKE, *ibidem*.

¹³⁷ Anna DAVIS, *Sun Xun's parallel worlds*, in “Museum of Contemporary Art Australia”, 2018, <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/sun-xuns-parallel-worlds/>, 15-12-2021.

¹³⁸ WAI-YING BERES, “Sun Xun...”, op. cit.

¹³⁹ EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun – Biography*, in “Edouard Malingue Gallery”, <https://edouardmalingue.com/artists/sun-xun/>, 16-11-2021.

risuonava dagli altoparlanti, i lavoratori in uniforme si recavano diligentemente a lavoro e le bandiere sventolavano acclamando una “Nuova Cina”.¹⁴⁰

Per un artista come Sun Xun che considera “la città natale un diario aperto e il principio dei propri valori”¹⁴¹ essere testimone di queste differenze e assistere persino al cambiamento d’ideologia dei cittadini di Fuxin al sorgere di nuove opportunità economiche, è stato per lui un’ulteriore fonte di scetticismo nei confronti dei principi fondativi della società moderna.¹⁴² Rendersi conto di quanto la storia nazionale fosse disparata e imperfetta è stato quindi essenziale per la sua concezione del mondo come fasullo e sfaccettato¹⁴³, per il concepimento di una pratica artistica che cerca di indagare a fondo la frattura tra il mito e la realtà¹⁴⁴, ma soprattutto ha posto le basi per le domande fondative della sua arte: quale storia vuole ricordare la Cina e di quale cerca di far parte?¹⁴⁵

Hangzhou non funge però solo da catalizzatore per la sua visione del mondo, ma è anche il luogo in cui sperimenta e si cimenta in varie tecniche artistiche: dalla pittura ad olio e ad inchiostro all’incisione. Quest’ultima sarà proprio la facoltà a cui sceglie di iscriversi una volta terminate le scuole superiori, attratto dalle maggiori potenzialità di sperimentazione creativa offerte rispetto agli altri curricula.¹⁴⁶ Difatti, non volendo limitare la sua espressione artistica ad un unico mezzo, Sun Xun cercava in tutti i modi di combinare più tecniche alla ricerca del proprio linguaggio e mostrando un sempre più crescente interesse verso i film si indusse a provare l’animazione tradizionale. Un metodo per lui di gran lunga più a portata di mano:

“I am really interested in film, but as a student I couldn’t afford a camera and I was from the printing department so I couldn’t even borrow it from school. But I could draw a film, so I drew it but at that time I didn’t know it was animation. That’s why my animations don’t look like [conventional] animations.”¹⁴⁷

Così, fin dal primo anno di università ha iniziato a narrare storie realizzando centinaia di disegni o xilografie poi montati in video sperimentali¹⁴⁸ che fungeranno da banco di prova per la

¹⁴⁰ Mathieu BORYSEVICZ, *Sun Xun*, in “Hammer museum”, 2008, <https://hammer.ucla.edu/exhibitions/2008/hammer-projects-sun-xun>, 16-12-2021.

¹⁴¹ Nicholas CAROLAN, *Master of his own universe*, in “Grazia”, <https://graziamagazine.com/articles/artist-sun-xun-interview/>, 17-12-2021.

¹⁴² WAI-YING BERES, “Sun Xun...”, op. cit.

¹⁴³ Harry FORBES, *The grotesque, fantastical world of Chinese artist Sun Xun*, in “CNN”, 2019, <https://edition.cnn.com/style/article/sun-xun-chinese-artist/index.html>, 17-12-2021.

¹⁴⁴ CAROLAN, *ibidem*.

¹⁴⁵ EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁴⁶ WAI-YING BERES, *ibidem*.

¹⁴⁷ BLOOMBERG QUICKTAKE, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁴⁸ Tess MAUNDER, *Sun Xun*, in “Ocula”, 2018, [https://ocula.com/magazine/conversations/sun-xun-\(1\)/?utm_medium=email&utm_campaign=Conversation%20Sun%20Xun%20%20Report%20The%202nd%](https://ocula.com/magazine/conversations/sun-xun-(1)/?utm_medium=email&utm_campaign=Conversation%20Sun%20Xun%20%20Report%20The%202nd%20)

distintiva cifra stilistica caratterizzante la maggior parte dei suoi lavori successivi. Prima di laurearsi avrà prodotto in totale quattro video d'animazione¹⁴⁹, spesso ispirati ai cortometraggi di Alfred Hitchcock e tutti figuranti quelle che diventeranno le tipiche scene oniriche o assurde e le critiche velate alla realtà attuale dell'arte di Sun Xun.¹⁵⁰

Considerata la sua prolificità e la mole di lavoro necessaria per realizzarle, queste opere attireranno l'attenzione dei professori che non solo lo spingeranno a partecipare a varie mostre, ma lo sceglieranno come insegnante per l'appena costituito dipartimento di animazione. È quindi stato proprio al CAA che l'artista ha affinato il suo approccio estetico e concettuale allo storytelling.¹⁵¹

La pratica artistica concepita da Sun Xun combina meticolosità artigiana e sperimentazione stilistica per dare il giusto spazio all'ingente quantità di idee e ambizione di cui è piena la sua mente. Sfondando i confini tra disegno, pittura, animazione e installazione i suoi lavori incorporano una vasta gamma di materiali: stoffa, carta, schermi, teatro d'ombre, acrilici, pigmenti in polvere, inchiostro e carboncino. All'interno del suo processo creativo quest'ultimi sono però considerati esclusivamente come meri strumenti, svuotati di qualsiasi implicazione culturale, politica o storica.

Priorità nei suoi lavori è invece data all'immagine perché dal suo punto di vista quest'ultima, a differenza del linguaggio, non cerca di "definire", ma riesce a cogliere a pieno le cose nella loro unicità:

“When I say you are a man, I negate everything else about you, of course you'll think this doesn't fully describe you. But you can't say I'm wrong. If I try to be more specific, I can say you're a man who wears glasses. You still can't say I'm wrong, but you still don't agree. So, what's the only way to exhaustively describe you? To make an image.”¹⁵²

[20Yinchuan%20Biennale&utm_content=Conversation%20Sun%20Xun%20%20Report%20The%202nd%20Yinchuan%20Biennale+CID_357a6a564be55ae5f8dcfd0266ee692b&utm_source=Email&utm_term=Read%20More](https://www.oca.com/magazine/conversations/sun-xun/), 17-12-2021.

¹⁴⁹ Il primo, *Utopia in the Day*, prodotto nel 2004, presenta un teatro di marionette, i cui personaggi sono tutti controllati da uno scheletro, simboleggiando metaforicamente che sia la morte a controllare i vivi. Il secondo, *A War About Chinese Words*, è un cortometraggio d'animazione in bianco e nero in cui i caratteri cinesi prendono vita e si trasformano in soldati, animali e carri armati, successivamente coinvolti in guerre e battaglie. Gli ultimi due sono *Magician's Lie*, in cui Sun Xun stesso si ricopre tutto il corpo di vernice nera, mentre diversi motivi tribali bianchi compaiono in stop-motion sul suo corpo; e *Lie*, un altro cortometraggio di animazione raffigurante una casa abitata solo da un mago e dove improvvisamente le mura prendono vita facendo apparire strane creature che si trasformano in bombe e falò.

¹⁵⁰ WAI-YING BERES, “Sun Xun...”, op. cit.

¹⁵¹ MAUNDER, *ibidem*.

¹⁵² Robin PECKHAM, *Sun Xun*, in “Ocula”, 2014, <https://ocula.com/magazine/conversations/sun-xun/>, 18-12-2021.

Dal suo punto di vista, il linguaggio non è in grado di illustrare con precisione il mondo, ma consente di descrivere le cose solo in relazione ad altri oggetti. Al contrario, l'arte:

“Is a form of processing that leaves a message at the end. This turns art into magic. It can describe things that cannot be verbalized. Art is the same as Buddha's lessons, it invites you to find, learn and understand unspeakable messages.”¹⁵³

Col suo distintivo tratto scuro e intenso, il linguaggio visivo di Sun Xun si compone di immagini metaforiche, ma familiari montate in sequenze serrate e giustapposizioni stridenti¹⁵⁴ che nell'insieme inducono a riflettere su ciò che viene percepito come verità e ad esplorare le dinamiche scivolose della memoria, della storia, della cultura e della politica.¹⁵⁵

Nel 2006, un anno dopo la laurea, Sun Xun completa la sua prima importante opera, *Shock of Time*, un corto della durata di cinque minuti che sembra rappresentare il primo atto della sua missione alla ricerca di punti di riferimento stabili nella società. Nel lavoro, realizzato con oltre 150 disegni stilizzati, il ruolo del tempo è messo in relazione ai mezzi di comunicazione¹⁵⁶ attraverso il viaggio di un uomo in giacca e cravatta che cammina sullo sfondo di vecchie pagine di giornali e libri degli anni Cinquanta e Sessanta dando l'impressione di tuffarsi dentro e fuori il passato.¹⁵⁷

Le sequenze di apertura e chiusura presentano immagini di macchine edili, trattori e lavoratori affaticati: figure standard nelle pagine del *People's Liberation Army Pictorial* o dello *Xinhua Daily*, in passato tra le uniche pubblicazioni liberamente disponibili al pubblico.¹⁵⁸ Nella scena successiva un insieme brulicante di puntini bianchi e neri (gli elementi base degli stampati) lascia il posto a una betoniera, quindi alla frase “la storia è una menzogna del tempo” (Fig.23) distaccata dal punto interrogativo “?” che la segue nel frame successivo lasciando il dubbio se si tratti di un'affermazione o di una domanda. Successivamente, entra in scena un uomo senza corpo, con cappello a cilindro e bastone (il mago), il quale dopo essersi presentato con un inchino sembra coinvolgere gli spettatori nella sua stessa illusione avvolgendoli con il mantello. Da quest'ultimo appaiono, in rapida successione, i primi piani di un gigantesco orologio, dei suoi ingranaggi e del

¹⁵³ Alexandra GRIMMER, “Regarding Language and Its Limitations: A Conversation with Sun Xun”, in *Yishu*, vol.17, 2018, p.76.

¹⁵⁴ EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁵⁵ Anna DAVIS, *Sun Xun*, in “Museum of Contemporary Art Australia”, 2018, <https://www.mca.com.au/artists-works/exhibitions/sun-xun/>, 18-12-2021.

¹⁵⁶ MAUNDER, *Sun Xun*, op. cit.

¹⁵⁷ BLOOMBERG QUICKTAKE, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁵⁸ ARTSY, *The Shock of time*, in “Artsy”, <https://www.artsy.net/artwork/sun-xun-sun-xun-the-shock-of-time#:~:text=Comprising%20150%20small%20paintings%20and,and%20books%2C%20Sun's%20extensive%20series%20%E2%80%A6&text=Sun%20Xun's%20intense%20skepticism%20of,installations%2C%20drawings%2C%20and%20animations>, 19-12-2021.

pendolo. Improvvisamente l'uomo sfonda l'oggetto con una mazza (Fig.24) creando una crepa nera che prima sembra squarciare o macchiare i vecchi libri che fungono ancora da sfondo e che poi inizia a trasformarsi, somigliando di tanto in tanto alla mappa della Cina, dalla quale alla fine fuoriesce il mago con in mano le lancette dell'orologio delle quali si è impossessato. Nelle scene finali, degli altoparlanti (uno degli oggetti iconici della Rivoluzione Culturale) versano incessantemente inchiostro sulla scena (Fig.25), inondando simbolicamente i libri di slogan politici e narrazioni artificiose e coprendo allo stesso tempo i fatti reali e quotidiani che dovrebbero essere riportati dai giornali. Infine, il video raggiunge il suo *climax* concludendosi con la frase "il mito espelle la verità".

Basandosi su materiali storici, *Shock of Time* risulta essere un'opera molto più ambiziosa e che dà da pensare rispetto a quelle realizzate durante gli studi universitari. L'aspetto che fa più riflettere è che nonostante Sun Xun sia formato nella volubile, ripetutamente "corretta" cronaca della Cina e viva in prima persona le attuali trasformazioni sociali della nazione, non solo nel video rende la storia indeterminata ed equivalente alla "bugia", ma considera entrambe i principi costitutivi della realtà presente.¹⁵⁹ Nell'animazione, lo stesso potere dei media tradizionali si rivela un mito: la stampa e gli altoparlanti pubblici sovrascrivono il mondo creando a lungo andare buchi narrativi nella memoria delle persone.

"The memory is empty when men get into a state of shock. The shock of time can also be called the shock of history."¹⁶⁰

Allo stesso tempo, le tecnologie di comunicazione morte o morenti, su cui si incentrano le animazioni in bianco e nero, hanno funto da copione per Sun Xun, alle quali ha attinto per meglio costruire la sua idea sul tempo, sulla storia, sulla vita e sul potere¹⁶¹:

"The papers recorded some important information of China. To me, it has become history which I can never get close to. For this reason, I can only use my work to turn this history into a doubtful legend. Our conception of history has been twisted passively or voluntarily. There are lies, secrets or maybe farces behind all these things."¹⁶²

Solo pochi mesi dopo la realizzazione di *Shock of time* Sun Xun deluso dall'ambiente artistico in cui operava decide di lasciare la posizione di insegnante per andare alla ricerca della propria

¹⁵⁹ Richard VINE, "Sun Xun: History as Myth", in *Drawing papers*, vol. 85, 2009, p.15.

¹⁶⁰ SHANGART GALLERY, *Shock of time*, in "Shangart gallery", <https://www.shangartgallery.com/galleryarchive/archives/detail/id/7237>, 20-12-2021.

¹⁶¹ BLOOMBERG QUICKTAKE, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁶² SHANGART GALLERY, *ibidem*.

indipendenza artistica e fonda lo studio di animazione π (Pi) Animation ad Hangzhou, poi trasferito a Pechino nel 2009.

“I left school because I was so angry. I thought they only worked for money and art was just an excuse not the real goal. So, I left and decided to work on my spirit. I set up my own studio to make something for myself.”¹⁶³

Nonostante all’epoca Sun Xun avesse già realizzato sette opere e partecipato a svariate mostre, è solo dopo essersi distaccato dall’ambiente universitario che sente di essere diventato un vero artista¹⁶⁴ e di aver raggiunto la maturità concettuale di cui aveva bisogno per far avanzare la sua pratica. Ormai reputando coloro la cui arte è “semplice tecnica e vendita di bei disegni” come dei falsi artisti¹⁶⁵, ciò con cui lui cercava di caratterizzare il suo processo creativo era invece la vera ambizione artistica a scovare i lati oscuri del presente.

Bisogna però sottolineare che per quanto le sue opere ruotino principalmente attorno ai temi della storia e della politica, egli stesso sostiene di non avere un’agenda attivista e spesso viene citato affermare che il suo lavoro è apolitico. Difatti, Sun Xun non crede che un artista abbia il dovere di cambiare il presente, piuttosto che debba riflettere sugli attuali sistemi sociali così da fornire al pubblico odierno e futuro intuizioni durature sull’esistenza umana.¹⁶⁶ Egli è maggiormente interessato a rielaborare simboli culturali e politici per stimolare gli spettatori a vederli sotto un’altra luce, a trovare nuovi modi per comprenderli e a riflettere su di essi. Per questo le sue immagini non incarnano un messaggio specifico, ma quello che il pubblico dovrebbe chiedersi.¹⁶⁷ Sun Xun non ha mai cercato di aprire la mente delle persone, in quanto la sua unica intenzione è quella di instaurare una conversazione filosofico-esistenziale con esse.

“The obligation of an artist is to do things ahead of time – ahead of what the human mind can conceive of. It is not necessary that people understand immediately.”¹⁶⁸

Negli anni successivi alla fondazione del suo studio d’animazione, Sun Xun continua ad esplorare la possibilità che esistano molteplici presenti in un dato momento realizzando opere sempre più elaborate, prime fra tutte *La nuova Cina* (新中国, *xin zhongguo*). L’ambizioso progetto,

¹⁶³ BLOOMBERG QUICKTAKE, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁶⁴ MAUNDER, *Sun Xun*, op. cit.

¹⁶⁵ FORBES, *The grotesque...*, op. cit.

¹⁶⁶ Vivienne DAVIES, *Sun Xun: The ‘apolitical’ activist?*, in “Honi soit”, 2018, <http://honisoit.com/2018/11/sun-xun-the-apolitical-activist/>, 20-12-2021.

¹⁶⁷ ARTNET, *In Frame with Sun Xun Part One*, in “Youtube”, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=4Slg9X5yalc>, 20-12-2021.

¹⁶⁸ GRIMMER, “Regarding Language...”, op. cit.

comprensivo di un corto animato, di murali e installazioni *site-specific*, fu il risultato di una collaborazione instaurata dall'Hammer Museum di Los Angeles con Sun Xun nel 2008.

Come suggerito dal titolo, l'opera trae ispirazione da un piccolo libro intitolato *New China* e pubblicato durante il periodo della Repubblica Cinese (1912-1949). L'autore, un missionario americano che aveva risieduto in Cina per molti anni, l'aveva scritto con l'intento di spiegare ai cittadini cinesi come comprendere e sostenere la propria nazione, in particolare "essendo essa all'epoca un paese in via di sviluppo". Contenuto del libro erano quindi una serie di indicazioni su come amare e costruire il proprio Paese, come rendersi utile alla società e come affrontare la rivoluzione cinese del tempo.¹⁶⁹ Allo stesso tempo, con quel titolo Sun Xun si riferisce anche ai reali sforzi di reinvenzione affrontati dalla nazione intorno al 1949 e culminati nella creazione della "Nuova Cina".¹⁷⁰

Notando dalla lettura del libro che il termine esisteva anche prima della Seconda Guerra Mondiale, l'artista concepisce la storia della Cina come infinitamente ricorrente. Dal suo punto di vista il confine che si è abituati a creare tra il presente e il passato in realtà è inesistente e si potrebbe invece visualizzare la storia come cerchio.¹⁷¹ Addirittura secondo Sun Xun, al giorno d'oggi, molte delle opinioni della società cinese contemporanea sono identiche a quelle del libro: non si è cessato di sostenere né l'ideale passato di "costruire la società", né l'obiettivo attuale di una "società armoniosa".¹⁷² Inoltre, dopo aver effettuato un confronto con la storia ufficiale della Cina, Sun Xun si rende conto che non solo in ambito educativo si pensa alla storia come a dei punti, ma che nonostante in un determinato periodo storico coesistano molteplici realtà, esse vengono revisionate così da farne prevalere una sola nelle ricostruzioni accreditate.

Evocando contemporaneamente la nazione immaginaria così come percepita durante la Repubblica di Cina e quella del periodo postmaoista, l'opera mette quindi in evidenza la natura ciclica della storia e suggerisce che la sua scrittura sia una farsa piena di omissioni consapevoli e di bugie.¹⁷³

Per interpretare al meglio i concetti formulati nell'opera, Sun Xun ha trovato estremamente adatta la particolare struttura della Vault Gallery dell'Hammer museum, lo spazio in cui si è tenuta la mostra. Il suo soffitto a cupola dà l'impressione che ci sia un distacco tra esso e i muri, come tra cielo

¹⁶⁹ CHAN, *Sun Xun*, op. cit.

¹⁷⁰ HAMMER MUSEUM, *Sun Xun*, in "Vimeo", 2015, https://vimeo.com/92295434?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=23454938, 22-12-2021.

¹⁷¹ CHAN, *ibidem*.

¹⁷² HAMMER MUSEUM, *ibidem*.

¹⁷³ GUGGENHEIM MUSEUM, *Sun Xun*, in "Guggenheim museum", <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/sun-xun>, 22-12-2021.

e terra, risultando di conseguenza appropriato a trasmettere l'idea dell'artista di accostare due diversi punti della storia. Ai lati del soffitto ha dipinto le sue rielaborazioni personali di testi presi da "New China", mentre al suo centro figura l'immagine del mago affiancata da due gigantesche zanzare che sembrano nutrirsi trafiggendo il profilo geografico della Cina (Fig.26).¹⁷⁴ Inoltre, all'interno della mappa è dipinta in nero la parola "History" ed entrambi i suoi lati sono percorsi da una fascia con incise le parole "Lie" e "Farce".

I protagonisti principali, l'uomo con il cappello a cilindro e le zanzare, rappresentando allegoricamente i parassiti vettori dell'informazione e del controllo, vengono utilizzati dall'artista per mettere in discussione la nozione di nazionalità.¹⁷⁵ In particolare è la figura del mago a rivelare l'inganno, in quanto è egli ad essere il narratore dei fatti e *La nuova Cina* non è nient'altro che "his" "story".

"In this world we inhabit we do only what the law permits, what the morality permits in order to preserve a righteous façade. When we lie, we may be punished, we just can't do that. The magician, however, he can. Moreover, people are eager to pay to watch him do so. So, I used this character to open the story, that's to say my view of the history is that of the magician's lie. Maybe is true, maybe is false."¹⁷⁶

La parte inferiore dei muri potrebbe invece essere descritta come una sorta di messa in scena dello stesso cortometraggio dato che essa riporta estratti e motivi del film. In quest'ultimo, Sun Xun ripropone la storia come un gioco surreale, in cui i simboli e le loro combinazioni si esibiscono come burattini in un teatro.¹⁷⁷ Più che il contenuto del cortometraggio, in questo caso è però lo stesso atto di creare un'animazione a fungere da metafora per la storia. Difatti, il risultato è solo una presentazione superficiale e frettolosa degli eventi che non permette di conoscere l'intero processo che c'è dietro.

"It's a false process. If you watch it, it's very rushed, you don't see the mechanisms behind it. When I [made this animation] my method was to paint a section [on the wall], film it, and then change it, then doing that repeatedly until I got all the drawings. Finally, I used a computer to combine the still frames and produce the animated film."¹⁷⁸

¹⁷⁴ EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁷⁵ MAUNDER, *Sun Xun*, op. cit.

¹⁷⁶ HAMMER MUSEUM, *Sun Xun*, op. cit.

¹⁷⁷ MAUNDER, *ibidem*.

¹⁷⁸ HAMMER MUSEUM, *ibidem*.

Questo processo riflette lo stesso atteggiamento avuto nei confronti della storia in *La nuova Cina*: non si sa cosa sia successo veramente, in più ciò che prima era visibile ora non lo è più, ma si può osservare la storia solo per come appare ora.

Successivamente alla realizzazione di quest'opera, Sun Xun inizia ad incorporare sempre di più la pittura ad inchiostro nelle sue animazioni in opere come *Repubblica Popolare dello Zoo* (人民共和动物园, *renmin gonghe dongwuyuan*), *Beyond-ism* (主义之外, *zhuyi zhiwai*) e *Alcune azioni che devono essere ancora definite all'interno della rivoluzione* (一場革命中還未來得及定義的行為, *yichang geming zhong hai wei laideji dingyi de xing wei*).¹⁷⁹ Il climax di questa sperimentazione artistica arriva con la mostra personale *Brave new world* (美丽的新世界, *meili de xin shijie*) tenutasi nel 2014 presso la Edouard Malingue Gallery di Hong Kong.

Per Sun Xun l'ispirazione per la mostra arriva dalla scoperta del dipinto *La generazione spontanea* di Renè Magritte a sua volta influenzato dal libro *Il mondo nuovo* del 1932. Sun stesso leggendo il romanzo di Aldous Huxley ha pensato che si adattasse bene alla letteratura distopica di suo interesse, così come alla storia della Cina, la quale dal suo punto di vista si era tramutata dalla distopia di *1984* a quella de *Il mondo nuovo*.¹⁸⁰

Utilizzando la strategia immersiva, *Brave new world* si rivolge alla storia letteraria per proiettare possibili futuri e riscrivere il passato recente.¹⁸¹ Lo spazio della galleria è stato strutturato con l'intento di creare un'atmosfera che invita all'impegno politico e sociale. Al centro di esso viene presentata un'installazione con schermo, la cui parte posteriore è stata attaccata ad un cavallo imbalsamato. Ai lati dello schermo invece, su due colonne la cui base erano le sculture della terra e della luna, si ergevano imponenti due galli impagliati che sembravano intenti ad iniziare una rissa.

Sullo schermo veniva proiettato il video di dieci minuti *Cosa è accaduto nell'anno del drago* (龙年往事, *long nian wangshi*) creato in esclusiva per la mostra. L'animazione inizia con la sequenza ricorrente della battaglia di due draghi in volo tra strati di nuvole rosse (Fig.27), simboleggianti

¹⁷⁹ In *Repubblica Popolare dello Zoo* Sun Xun ha esplorato come la narrazione degli stessi eventi storici differisca a seconda delle culture, come nel caso degli scontri tra Giappone e Cina. *Beyond-ism*, invece, esplora come in passato le persone avessero una sola comprensione del mondo attraverso l'animazione di antiche leggende cinesi. L'ultima, *Alcune azioni che devono essere ancora definite all'interno della rivoluzione*, è una complessa animazione che si presenta come un oscuro ritratto del mondo contemporaneo. che fa uso della tecnica della xilografia. Per realizzarla, Sun Xun non a caso ha scelto la tecnica della xilografia, la quale era stato uno dei più importanti mezzi di propaganda durante l'epoca maoista.

¹⁸⁰ PECKHAM, *Sun Xun*, op. cit.

¹⁸¹ EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun – Brave New World*, in “Edouard Malingue Gallery”, 2014, <https://edouardmalingue.com/exhibitions/sun-xun-brave-new-world/>, 22-12-2021.

presumibilmente uno scandalo politico¹⁸² avvenuto nel 2012 (ovvero l'anno del drago) tra il governo cinese e Bo Xilai, ex membro del Partito Comunista.¹⁸³ In seguito appaiono diversi altri personaggi famosi, tra cui il mago (anche in questo film l'unico a governare il mondo), un cavallo, un prigioniero, etc... Ognuno di essi rappresenta la natura ingannevole della nostra società, mentre gli irriconoscibili luoghi in cui essi vengono situati ricordando le ambientazioni di un romanzo di fantascienza dark.¹⁸⁴ Sulla scia dei libri di sua ispirazione, Sun Xun ha creato un universo immaginario, i quali personaggi sembrano però esistiti in tempi passati indulgendo così gli spettatori ad associarli al mondo reale in cui vivono, quindi a riflettere attivamente e consapevolmente su di esso.¹⁸⁵

Oltre al video, vicino all'ingresso della galleria è stato esposto un album di 38 pagine, intitolato *Sceneggiatura per cosa è accaduto nell'anno del drago* (「龙年往事」脚本壹, *long nian wangshi jiaoben yi*) contenente schizzi e paragrafi di testo che raccontano la storia dell'omonimo corto di animazione sotto forma di antichi miti. Il manoscritto, realizzato con inchiostro su carta e presentate chiusura a fisarmonica, simula il metodo tradizionale di visualizzazione dei rotoli orizzontali.¹⁸⁶

Trattando l'argomento relativamente oscuro e serio della distopia nella vita reale, Sun ha presentato ancora una volta la sua versione di "verità" al pubblico incoraggiandolo a formulare interpretazioni diverse delle sue idee.¹⁸⁷ Nel complesso, *Brave new world* riflette su come gli inquietanti presagi delineati nel testo di Huxley siano divenuti una realtà, fornendo allo stesso tempo delle riflessioni stimolanti. La nostra esistenza è davvero nostra e la nostra storia la stiamo davvero scrivendo noi? O stiamo permettendo che essa venga semplicemente e passivamente, costruita per noi?¹⁸⁸

Nonostante le opere di Sun Xun sono cariche di simboli non di facile interpretazione, egli sostiene che il suo lavoro deve essere letto attraverso le sue immagini, non descritto, in quanto il

¹⁸² Bo Xilai nel corso della vita ha ricoperto varie cariche, tra le quali, quella di ministro del commercio e di presidente del partito nella municipalità di Chongqing. La sua lunga carriera è però terminata all'inizio del 2012 in quanto è stato coinvolto in uno dei maggiori scandali avvenuti in Cina dalla fine del maoismo. I guai per Bo Xilai sono cominciati nel Febbraio 2012 quando Wang Lijun, il capo della polizia di Chongqing, uomo di punta della campagna anti-criminalità di Bo, aveva cercato asilo presso il consolato degli Stati Uniti a Chengdu dopo aver scoperto l'omicidio ai danni di un uomo d'affari inglese in cui era presumibilmente coinvolto anche Bo Xilai. In seguito ad un lungo processo, Wang Lijun e la moglie di Bo, Gu Kailai, sono stati condannati all'ergastolo, mentre Bo Xilai è stato ufficialmente accusato di corruzione, concussione e abuso di potere, quindi rimosso da qualsiasi incarico nel Partito Comunista.

¹⁸³ Susanna CHEN, *Brave New World*, in "ArtAsiaPacific", 2014, <http://li367-91.members.linode.com/Magazine/WebExclusives/SunXunBraveNewWorld>, 23-12-2021.

¹⁸⁴ WAI-YING BERES, "Sun Xun...", op. cit.

¹⁸⁵ EDOUARD MALINGUE GALLERY, *ibidem*.

¹⁸⁶ WAI-YING BERES, *ibidem*.

¹⁸⁷ CHEN, *Brave New World*, op. cit.

¹⁸⁸ EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun – Brave...*, op. cit.

linguaggio non è in grado di cogliere tutte le sfaccettature della realtà.¹⁸⁹ Per lo stesso motivo, Sun Xun diffida delle “premesse artificiali” legate ai vocaboli tecnici. Per lui “animazione” rimane solo una parola, la quale nella sua applicazione pratica ha l’unica accezione di poter collegare spazio e tempo. L’approccio da lui richiesto nei confronti delle sue opere è quindi quello di dimenticare le caratteristiche storiche ed estetiche solitamente associate alle tecniche utilizzate e capirne la natura al di fuori della lingua.

“People are often interested in the idea of “ink,” but they don’t often think about what it means to put ink powder together with water. We talk about “animation,” but we don’t really think about how it moves or what it does. We don’t think enough about what it can bring us on a conceptual or metaphysical level, but rather often get bogged down in vocabulary.”¹⁹⁰

Nelle sue mani l’animazione diventa il pretesto per esplorare tutti gli altri tipi di mezzi artistici, ognuno dei quali da lui considerato perfettamente utilizzabile in congiunzione alle immagini in movimento. Anzi, quest’unione è per lui un’azione necessaria. Essendo l’animazione, così come la storia, focalizzata sul narrare dei fatti e scevra di visioni troppo personali, solo sforzandosi di superarne i limiti attraverso altri media Sun Xun può scovare i suoi aspetti più preziosi.¹⁹¹ In questo modo, spostando l’attenzione dall’importanza della tecnica al pensiero governante ogni suo lavoro¹⁹², l’arte di Sun Xun non rimane fine a sé stessa, ma serve a far luce sulla costruzione dell’umanità, spiando i retroscena della storiografia:

“Most people look at history like a performance on a stage. They don’t look behind the curtains to see what is really happening.”¹⁹³

La modalità di esposizione di tutte le opere sopracitate è la dimostrazione pratica di come la concezione artistica di Sun Xun vada oltre le “semplici” animazioni. La trattazione di un determinato argomento non si esaurisce nei confini di un’unica opera, ma si dirama in una visione a 360° gradi comprensiva della sua intera raccolta di schizzi, disegni, dipinti, sculture e installazioni che permette agli spettatori di immergersi nel suo modo di pensare e compiere il suo stesso percorso di ricerca. Ogni opera o mostra non è un lavoro indipendente, ma

“Each piece is just a brick that forms a larger structure.”¹⁹⁴

¹⁸⁹ PECKHAM, *ibidem*.

¹⁹⁰ PECKHAM, *ibidem*.

¹⁹¹ Dawn CHAN, *Sun Xun*, in “Artforum”, 2008, <https://www.artforum.com/interviews/sun-xun-talks-about-his-installation-new-china-20899>, 18-12-2021.

¹⁹² PECKHAM, *ibidem*.

¹⁹³ ARTNET, *Sun Xun*, in “Artnet”, <http://www.artnet.com/artists/sun-xun/>, 18-12-2021.

¹⁹⁴ WAI-YING BERES, “Sun Xun...”, *op. cit.*

Invece, per quanto riguarda il suo modo non lineare di narrare la storia, esso è dipende anche dal fatto che per lui essere un artista è più uno stato d'animo che una vocazione.¹⁹⁵ Fare arte, in particolar modo dipingere, significa mettersi in ascolto della natura e connettersi con i suoi “poteri segreti.”¹⁹⁶ L'artista stesso è solo uno strumento, un pennello che deve seguire il flusso naturale delle cose, non imprigionare la propria mente in pensieri contorti.¹⁹⁷ Quando crea delle opere d'arte, lo fa come se fosse guidato da degli “istinti animali”, non pretende di controllare la propria mente o sé stesso, ma cerca di creare e basta.¹⁹⁸

“Most of the time you are subconscious in creating works. We all have emotions and they are the core part of paintings. Then from your emotions, we rationally analyze layer by layer how do you integrate them into the works? How you transfer your emotions is how you look at the world.”¹⁹⁹

Secondo Sun Xun, solo in questo modo si può dar forma alla propria visione del mondo, farla risalire alle proprie esperienze e notare che al loro espandersi anche il proprio orizzonte personale diventa più ampio così da riuscire di osservare il mondo da un punto di vista sempre più distante.²⁰⁰

“Like an old Buddhism saying goes: if you see the nature, you understand everything is empty, so you can deal with the world.”²⁰¹

E proprio poiché era riuscito ad espandere la propria visione del mondo, a partire dal 2016, con *Time Spy* (偷时间的人, *tou shijian de ren*) e poi in maniera più articolata in *Mythological Time*, l'indagine della storia umana di Sun Xun si espande in un'altra prospettiva: catturare il movimento del tempo.

Time Spy è un'animazione 3D di circa 10 minuti che attraverso una narrativa non lineare e surrealista rimugina sulla storia globale, sul disastro ambientale, sul potere e “sull'indifferenza del tempo di fronte alle preoccupazioni umane” (Fig.28).²⁰² In origine commissionato da Audemars Piguet, poi proiettato in una versione più corta a Times Square nel Luglio 2017, il film impiega l'iconografia caratteristica di Sun Xun: un cast di personaggi e paesaggi ibridi in cui l'umano si

¹⁹⁵ WAI-YING BERES, *ibidem*.

¹⁹⁶ BLOOMBERG QUICKTAKE, *Sun Xun...*, op. cit.

¹⁹⁷ CAROLAN, *Master...*, op. cit.

¹⁹⁸ ARTNET, *ibidem*.

¹⁹⁹ GONG, *Hunting...*, op. cit.

²⁰⁰ GUGGENHEIM MUSEUM, *Artist Profile...*, op. cit.

²⁰¹ GONG, *ibidem*.

²⁰² HEC HAPPENING NOW, *SLAM's "Sun Xun: Time Spy" Combines 3D Animation with an Ancient Art*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=9ZtHayVAzKE>, 23-12-2021.

confonde con l'animale, l'organico con l'artificiale e il terrestre con il cosmico.²⁰³ Scene da *Viaggio nella luna* di Georges Méliès incorniciate in giornali cinesi, violini alati, strani macchinari, pianeti rotanti e i cinque elementi cinesi del metallo, legno, acqua, fuoco e terra trasportano gli spettatori nell'esplorazione della storia e della metafisica del mondo che li circonda.²⁰⁴

Ancora una volta, per realizzare *Time Spy* Sun Xun ha spinto la sua pratica oltre il limite. La tecnica utilizzata è quella che aveva già testato in *Alcune azioni che devono essere ancora definite all'interno della rivoluzione* e che unisce la xilografia all'animazione, questa volta però filmata con il formato stereoscopico.

Per creare ogni fotogramma della sua animazione, Sun Xun ha prima di tutto intagliato le matrici di legno come delle tradizionali xilografie, ma dopo averle inchiostrate, invece di stamparle su fogli di carta, le ha lasciate asciugare completamente per poi scannerizzarle. Dato che per realizzare ogni secondo del video sono state necessarie circa 18 xilografie, l'opera ne ha richieste in totale più di 10.000, successivamente filmate a 15-18 fotogrammi al secondo. L'ambiziosità del progetto che ha richiesto l'aiuto di oltre 100 assistenti fa sì che l'artista si distingua anche per la sua l'abilità a produrre così tanti lavori in così brevi periodi di tempo.

Difatti, solo pochi mesi dopo il completamento di *Time Spy*, Sun Xun realizza l'installazione animata *site-specific Mythological time* (Fig.29), esposta per la prima volta nel Novembre 2016 alla mostra collettiva *Tales of Our Time* presso il Guggenheim Museum di New York.

Nel cortometraggio Sun Xun accompagna gli spettatori in un viaggio nella sua città natale meditando sul rapporto tra Fuxin e la sua un tempo fiorente fonte di sussistenza economica: l'industria del carbone. Per realizzarlo, Sun Xun ha trascorso un po' di tempo presso l'ormai defunto sito di Haizhou (una volta la più grande miniera di carbone a cielo aperto in Asia, nonché l'orgoglio dell'industria moderna cinese) per disegnare sul posto i vari punti di riferimento da inserire nell'animazione: il paesaggio naturale circostante, il Museo di Storia Naturale e le strade della città. Al centro dell'opera ovviamente c'è il carbone, una fonte di energia strettamente connessa ai concetti di modernità e progresso.

“From my hometown, everything (revolves) around coal. Coal is actually a magic stone, because it can be fire...The burning stone changed people's lives. A lot of history happened in that area.”²⁰⁵

²⁰³ CAROLAN, *Master...*, op. cit.

²⁰⁴ WHITE RABBIT COLLECTION, *Time Spy*, in “White Rabbit Contemporary Chinese Art Collection”, <https://explore.dangrove.org/objects/2939>, 27-12-2021.

²⁰⁵ FORBES, *The grotesque...*, op. cit.

Sovrapponendo le immagini dei minatori a figure e ad animali mitologici, il film immagina come le miniere si siano formate in origine e accenna ad una connessione tra il mezzo di sostentamento dei cittadini di Fuxin e il degrado ambientale causato dall'industria.

Il video, realizzato anch'esso con il distintivo stile xilografico di Sun Xun, inizia con un viaggio panoramico attraverso la storia di Fuxin. Tuttavia, man mano che la narrazione si sviluppa, lo strano mondo si espande ben oltre la città inglobando recenti eventi sociali. Sullo sfondo di alberi che cadono e carri armati in marcia, lo spettatore assiste ad una rivoluzione guidata da una folla radunata sotto un monumento del presidente Mao. Subito dopo immagini di cristalli di ambra contenenti animali si presentano come delle metafore articolate. Esse possono essere viste come delle capsule di memoria o delle bare di cristallo, in quanto da una parte preservano il passato e dall'altra sono indistruttibili e quindi eterne.²⁰⁶ Allo stesso tempo, creature mitiche si muovono attraverso una sorta di paesaggio preistorico e si trasformano nel famoso monumento *L'operaio e la kolchoziana* presentato dal padiglione sovietico all'Expo di Parigi del 1937, per poi trasformarsi ulteriormente nella Statua della Libertà. Al dipanarsi di questi cicli di tempo assiste dall'alto l'enigmatico mago. D'altronde, lungo il corso di questo viaggio, l'artista stesso diventa un mago, stravolgendo magistralmente la lineare comprensione del progresso e rivisitando la narrazione storica.²⁰⁷

Le immagini di animali e di dispositivi meccanici perfettamente ordinati che ricordano i gabinetti delle meraviglie e concludono il film indicano che l'ascesa e la caduta dell'industria mineraria non solo racconta la storia di Fuxin, ma serve anche come promemoria dei modi in cui gli esseri umani hanno plasmato l'ambiente sin dagli albori della civiltà, nonché degli spostamenti geografici del potere e della ricchezza attraverso il tempo.²⁰⁸ Espandendo il concetto di storia, includendo in esso miti e ideologie, *Mythological time* sovverte le nozioni idealistiche di progresso portate avanti dal modernismo e definisce la storia come un costrutto culturale.

Anche in questo caso il cortometraggio è stato esposto in un'ambiente immersivo pieno di oggetti di scena e con un'opera di musica classica a fare da sottofondo.²⁰⁹ Il film è stato proiettato su una spessa carta tradizionale cinese che copriva le pareti della sala, creando un'ulteriore trama su cui

²⁰⁶ GUGGENHEIM MUSEUM, *Artist Profile...*, op. cit.

²⁰⁷ GUGGENHEIM MUSEUM, *Mythological Time*, in "Guggenheim museum", <https://www.guggenheim.org/artwork/34811>, 27-12-2021.

²⁰⁸ GUGGENHEIM MUSEUM, *Mythological Time*, op. cit.

²⁰⁹ GUGGENHEIM MUSEUM, *Artist Profile...*, *ibidem*.

fare esperienza dell'opera.²¹⁰ Su di essa erano raffigurati alcuni dei motivi e degli ambienti dell'animazione, come un vecchio albero, un uccello e figure di uomini.

Come si può notare per quanto Sun Xun ponga primaria importanza alla narrazione, il suo è un approccio succinto, tendente al poetico e poco esplicito nella descrizione dei fatti. Ognuna delle sue opere è espressione di un mondo plasmato da lui stesso, in cui poco spazio è concesso ai dialoghi. I lavori sono criptici, carichi di allusioni e indizi che invitano alla dissezione, ma sfuggono ad una facile spiegazione.²¹¹

Questo perché l'utilizzo di elementi simbolici da parte di Sun Xun ha lo scopo principale di stimolare la curiosità del pubblico. Il significato delle sue installazioni si trova infatti tutto in superficie. Se nel vederle gli spettatori si sentiranno spronati a fare ipotesi sulla motivazione della presenza dei vari simboli o a porre domande sul loro significato, Sun Xun sarà riuscito nel suo intento: indurre le persone ad osservare meglio il mondo, a metterne in discussione i meccanismi e a dubitare della costruzione sociale della realtà.²¹²

“Art keeps people curious; it gives the people the possibility to subvert preexisting social order in a relatively gentle way.”²¹³

Navigando liberamente tra forme 2D, 3D e stop-motion i suoi disegni sono filmati in sequenza per creare un senso di movimento, suggerendo contemporaneamente il passare del tempo e le macchinazioni della storia.²¹⁴ Il risultato sono film caratterizzati da narrative surreali e presentati in ambienti immersivi che creano agli occhi degli spettatori una sorta di messa in scena dei comuni ricordi del passato, piena di iconografie realistiche e fantastiche.²¹⁵

“You are conscious of having lived there before; you remember many things were there but what you see now are all ruins. The place is like a battlefield to you, it changes every time you look at it. What you can discover from it?”²¹⁶

In quanto profondamente interessato ai traumi generati dagli avvenimenti storici e a sfidare la conoscenza acquisita sulla storia della Cina e del mondo, attraverso la New Media Art²¹⁷ Sun Xun ha

²¹⁰ MAUNDER, *ibidem*.

²¹¹ CAROLAN, *Master...*, op. cit.

²¹² PECKHAM, *Sun Xun*, op. cit.

²¹³ GUGGENHEIM MUSEUM, *Artist Profile: Sun Xun*, in “Youtube”, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=5sYMTnQ0gBo>, 19-12-2021.

²¹⁴ BORYSEVICZ, *Sun Xun*, op. cit.

²¹⁵ SEAN KELLY GALLERY, *Sun Xun*, in “Sean Kelly”, <https://www.skny.com/artists/sun-xun/featured-works?view=slider>, 19-12-2021.

²¹⁶ GONG Mingchun, *Hunting of light*, LeCODE Project, 2018.

²¹⁷ SHANGART GALLERY, *Sun Xun*, in “Shangart gallery”, <https://www.shangartgallery.com/galleryarchive/artist.htm?artistId=59>, 19-12-2021.

trovato il modo di scovare i buchi neri della macrostoria: la memoria e la coscienza delle persone comuni. Come affermato da lui stesso, realizzare video d'animazione è per lui come pilotare un'astronave. A differenza della maggior parte dei piloti che eviterebbero i buchi neri, lui li “rincorre per farsi strada direttamente dentro di essi, così da scoprire cose nuove e completamente diverse da quelle che aveva immaginato.”²¹⁸

2.2 HE XIANGYU 何翔宇 (1986 -)

Nel 1986 nasce a Dandong, nella provincia di Liaoning, He Xiangyu. Si laurea nel 2008 presso la facoltà di pittura ad olio dell'Università Normale di Shenyang e dopo poco più di un anno inizia a farsi notare nel mondo dell'arte per la creazione di opere su larga scala come *Progetto Coca-cola* (可乐计划, *kele jihua*) e *Progetto carro armato* (坦克计划, *tanke jihua*). Tramite un approccio che unisce temi politici ad esperienze personali, l'artista indaga i meccanismi e le strutture della società odierna quali il crescente materialismo e la perdita dei valori umani, nonché gli effetti dell'istituzionalizzazione e della commercializzazione dell'arte contemporanea.²¹⁹ Particolarmente attenta alla mutevolezza degli oggetti e degli ambienti, la pratica artistica di He Xiangyu può essere vista come un laboratorio di materiali e di concetti risultante in progetti pluriennali che spaziano tra scultura, disegno, installazione, performance e lungometraggio.

Nella fase iniziale della sua carriera i lavori spesso miravano a modificare e guidare la percezione dell'immaginario capitalista²²⁰ attraverso la manipolazione di una diversità di materiali, i cui cambiamenti di stato venivano utilizzati come analogie dei fenomeni sociali.²²¹ Attraverso la trasformazione fisica o concettuale degli oggetti, le sue opere si imponevano come delle affermazioni provocatorie e allo stesso tempo invitavano il pubblico a formulare ulteriori interpretazioni e riflessioni.

Le opere realizzate prima del suo debutto, *Dialogo tra il vecchio Dongba e il capotribù* (劳动鲑鱼酋长的对话, *laodong ba yu qiuzhang de duihua*) e *Terra di Nessuno* (无何有之乡, *wu he you zhi xiang*)²²², erano servite come banco di prova per alcuni elementi chiave del suo linguaggio

²¹⁸ GUGGENHEIM MUSEUM, *Artist Profile...*, op. cit.

²¹⁹ WHITE CUBE, *He Xiangyu*, in “White Cube”, https://whitecube.com/artists/artist/he_xiangyu, 02-01-2022.

²²⁰ ANDREW KREPS GALLERY, *He Xiangyu*, in “Andrew Kreps Gallery”, <http://www.andrewkrep.com/artists/he-xiangyu>, 03-01-2022.

²²¹ KADIST, *He Xiangyu*, in “Kadist”, <https://kadist.org/people/he-xiangyu/>, 03-01-2022.

²²² Nelle sue prime opere, He Xiangyu cerca di rigenerare prodotti culturali attraverso il linguaggio artistico contemporaneo e le riarticolazioni della loro forma. Difatti, per realizzare sia *Dialogo tra il vecchio Dongba e*

visivo: l'esclusivo utilizzo di oggetti che esprimono forti connessioni culturali, la distruzione dei materiali e la loro ricostruzione in nuove forme, la monumentalità del processo artistico e del risultato finale. Tuttavia, se nei primi lavori He Xiangyu si recava in remoti villaggi della Cina alla ricerca delle origini dell'antica saggezza delle minoranze etniche gradualmente cadute nel dimenticatoio²²³, in quelli successivi si concentra sulla cultura popolare moderna prendendo in esame prodotti simbolo della produzione e del consumo di massa.

La prima opera rispondente a questa logica è stata *Progetto Coca-cola*, iniziata nel 2008 come sperimentazione personale nella piccola cucina dello studio di He Xiangyu a Pechino. L'idea dell'artista era quella di far bollire una tonnellata di Coca-cola per richiamare la prima traduzione in cinese del marchio: letteralmente "il girino mastica la cera" (蝌蚪啃蜡, *keke kenla*)²²⁴:

"I wanted to re-activate this image, making the material more dominant, reimagining it through the use of Coke itself, the liquid that we ingest into our bodies."²²⁵

Il processo, per il quale aveva impiegato sei mesi a completarlo da solo, lo aveva fatto sentire vulnerabile tanto da arrivare a ricollegarlo all'impotenza dell'individuo in Cina.²²⁶ Successivamente, volendo riproporre questa sensazione in dimensioni maggiori l'artista decide di trasformare la sua

il capotribù che *Terra di Nessuno*, l'artista si era recato nello Yunnan per trascorrere un certo periodo di tempo a contatto con la cultura Dongba. Al termine del suo soggiorno, aveva raccolto del legno trovato vicino ad un antico acquedotto che era stato abbandonato dagli alpinisti dello Yunnan e l'aveva consegnato a degli artigiani locali così che gli realizzassero più di cento sedie. Quest'ultime erano le sculture al centro di *Dialogo tra il vecchio Dongba e il capotribù* che è stata poi esposta al White Space di Pechino. Lo spazio della galleria era completamente riempito dalle sedie, mentre dal soffitto pendevano delle nude lampadine che emanavano una luce gialla "terrosa". Entrare nella stanza era quindi un'esperienza quasi religiosa perché si veniva avvolti da una calda oscurità, dal ricco odore di legno e dalle sedie che conservavano ancora crepe, tagli e forme che rimandavano al loro uso originale. Qui l'approccio dell'artista al materiale era insolitamente antropologico e connotava una forte connessione con il passato. La seconda opera era, invece, un'installazione di 26 tonnellate di legno morto troneggianti al centro della sala del Today Art Museum di Pechino e legati ad un'enorme catena al cui altro capo era appesa un'ancora che minacciava di crollare nel pavimento della galleria.

²²³ TSO GALLERY, *He Xiangyu*, in "TSO Gallery", <http://www.tsogallery.com.tw/en/artists/HeXiangyu.html>, 03-01-2022.

²²⁴ Il 1927 è l'anno in cui per la prima volta entra in Cina la Coca-cola con il nome di "girino che mastica la cera", la traslitterazione diretta del marchio americano. Proprio per via di questa strana traduzione (vittima di diverse vignette satiriche), inizialmente le vendite del prodotto furono molto scarse, così l'azienda decise di pubblicare un annuncio su vari giornali in cui offriva una ricompensa di 350 sterline a chiunque avesse suggerito diverse traduzioni del marchio. Poco dopo, venne proposto quello che è l'attuale nome del prodotto: 可口可乐 (*kekou kele*), la cui traduzione è da sempre motivo di orgoglio dei linguisti cinesi. Il termine, infatti, non solo è una perfetta traduzione fonetica, ma letteralmente significa "buono da bere e gioioso", un'espressione che ha fatto immediatamente aumentare le vendite, rendendo la Coca-cola un prodotto di successo anche in Cina.

²²⁵ Nancy P. LIN, *Interview with He Xiangyu*, in "Allure of matter", 2019, <https://theallureofmatter.org/artists/he-xiangyu/>, 03-01-2022.

²²⁶ ALLURE OF MATTER, *He Xiangyu*, in "Allure of matter", <https://theallureofmatter.org/artists/he-xiangyu/>, 05-01-2022.

azione in una produzione in serie. Non potendo però realizzare il progetto a Pechino, torna nella sua città natale, dove attraverso una proficua rete di conoscenze l'artista riesce a trovare un'ex-segheria da usare come studio. Grazie all'aiuto di dieci collaboratori He Xiangyu riesce, nel corso di un anno e mezzo, a “cucinare” oltre 127 tonnellate di Coca-cola (l'equivalente della quantità consumata a Dandong in un anno). Oltre a configurarsi come una sorta di performance, la “caramellizzazione” della bevanda porta alla realizzazione di due prodotti: una sostanza corrosiva che una volta cristallizzata diviene simile al carbone e un liquido scuro viscoso. Mentre il secondo materiale è stato utilizzato per dipingere paesaggi in stile Song (Fig.30), con il primo sono state create installazioni di varia misura: da stanze riempite interamente del composto nero quasi a ricordare paesaggi apocalittici (Fig.31), a piccoli cumuli grumosi inseriti in teche come resti geologici (Fig.32).

Per via di alcune scelte espositive (Fig.33) che rimandano a opere di Andy Warhol²²⁷ e per via della produzione in stile industriale, l'opera è stata inizialmente collegata alla Pop Art.²²⁸ In più avendo come oggetto un prodotto simbolo del capitalismo statunitense, *Progetto Coca-cola* è stato interpretato come un'allusione allo scontro economico e culturale tra occidente e oriente o essere una critica al dominio del libero mercato.²²⁹ D'altra parte, i critici Gao Minglu e Wu Hung hanno presentato un'analisi più approfondita della pratica di He Xiangyu, contrassegnando il suo lavoro come essenzialmente appartenente alla corrente del Massimalismo cinese²³⁰ secondo il primo e rientrante nella sfera della Material Art per il secondo²³¹, ma per entrambi dipendente senza ombra di dubbio dalla profonda relazione personale tra l'artista e l'oggetto manipolato.

Difatti, nella maggior parte dei progetti di He Xiangyu, il risultato finale è secondario rispetto al processo, sia fisico che mentale, che accompagna la fase di creazione. In questo caso, “cucinare Coca-cola” è la principale chiave di lettura dell'opera. Tale processo è molto simile alle pratiche di alchimia esterna (外丹, *wai dan*) risalenti alle dinastie Qin e Han (221 a.C. – 220 d.C.), le quali attraverso la trasmutazione (化作, *hua zuo*) della materia avevano lo scopo di analizzare,

²²⁷ Per la mostra *The Cola Project* presso la galleria M Woods di Pechino, tra le varie installazioni vi era un mobile sui cui ripiani erano posizionate ordinatamente tante bottiglie vuote di Coca-cola. L'immagine nel complesso rimandava al dipinto *Green Coca-cola bottles* realizzato da Andy Warhol nel 1962.

²²⁸ M WOODS BEIJING, *M WOODS COLLECTION (5) He Xiangyu - The Cola Project*, 2015, in “Youtube”, <https://www.youtube.com/watch?v=S1eufV8iIc>, 05-01-2022.

²²⁹ OCULA, *He Xiangyu*, in “Ocula”, <https://ocula.com/artists/he-xiangyu/>, 06-01-2022.

²³⁰ HONG Mai 洪迈, “He Xiangyu: guocheng wei xian” 何翔宇：过程为先 (He Xiangyu: priorità al processo), in “Leap Magazine”, 2012, <http://www.leapleapleap.com/2012/05/%E4%BD%95%E7%BF%94%E5%AE%87%EF%BC%9A%E8%BF%87%E7%A8%8B%E4%B8%BA%E5%85%88/?lang=zh-hans>, 07-01-2022.

²³¹ ALLURE OF MATTER, *He Xiangyu...*, op. cit.

comprendere e ripercorrere all'indietro il processo che determina il mondo.²³² Similmente, He Xiangyu attuando una sorta di processo di “ritorno” (还, *huan*) degli ingredienti al loro stato originario, svela la vera essenza tossica della bevanda, distaccandola dall'immagine di gioia e di piacere promossa dal marchio.

“We had it tested and discovered that it contained many ‘interfering’ chemical substances, which are added to the cola to disguise the secret of its ingredients and protect its commercial secret.”²³³

Lo stesso Gao Minglu, nel saggio *Cola Project as Anthropology* scritto per il catalogo della mostra *Cola project: He Xiangyu*, definisce un paradosso la trasformazione di un prodotto fortemente desiderato dai consumatori in qualcosa di disgustoso e rivoltante. I resti di Coca-cola bruciata, decomposta e inorganica sono in parte la rappresentazione della “cultura del consumo” la cui avidità pervade al giorno d’oggi quasi ogni angolo della Terra.

A supportare quest’interpretazione è anche la modalità di esposizione scelta per una delle prime apparizioni dell’opera presso il 4A Centre for Contemporary Asian Art nel 2012: una sorta di allestimento archeologico che ricorda l'esposizione museale dei resti di una cultura antica.²³⁴ La mostra si dispone in due stanze: in una il composto terroso ricopre per intero il pavimento, nell’altra, illuminata esclusivamente dalla brillante luce delle teche, si trovano uno scheletro di giada parzialmente corrosa e distrutto dalla bollitura nella Coca-cola, pitture di paesaggio dipinte con il liquido viscoso, fotografie dei lavoratori coinvolti in una produzione industriale alquanto inutile e i vari strumenti, guanti e indumenti protettivi usati nel processo completamente ricoperti da una sostanza viscosa simile al catrame. Nell’insieme, l’allestimento risulta un promemoria dei danni potenzialmente causabili dalla modernità incontrollata.

Il lavoro di He Xiangyu è una lettura abbastanza articolata del desiderio consumista del 21° secolo. Comprendendo nella mostra anche opere come *Sutra del diamante di Coca* (可乐金刚经, *kele jingang jing*), nient’altro che la copia del *Sutra del diamante* scritta con il liquido estratto dalla Coca-cola, l'artista rivela come la cultura del consumo possa dominare e manipolare il pensiero delle

²³² Fabrizio PREGADIO, *La scienza in Cina: dai Qin-Han ai Tang. Immortalità del corpo umano: l'alchimia*, in “Treccani”, 2001, https://www.treccani.it/enciclopedia/la-scienza-in-cina-dai-qin-han-ai-tang-immortalita-del-corpo-umano-l-alchimia_%28Storia-della-Scienza%29/, 07-01-2022.

²³³ LIN, *Interview with He...*, op. cit.

²³⁴ Luise GUEST, *He Xiangyu: Cola project*, in “Daily serving”, <http://dailyserving.com/2012/03/alchemy-in-reverse-he-xiangyus-cola-project/>, 07-01-2022.

persone semplicemente abbellendo i propri prodotti con concetti e slogan accattivanti.²³⁵ Nondimeno quest'ultime ponendo poca attenzione alla vera sostanza che si nasconde dietro l'apparente iconicità dei marchi si lasciano fuorviare facilmente.

La critica di He Xiangyu al materialismo attraverso la manipolazione degli oggetti è proseguita in *Progetto carro armato* (Fig.34), la scultura di un carro armato T34, ideata nel 2011 e portata a termine nel 2013. Anche per quest'opera ci sono voluti anni di lavoro, ma rispetto alla precedente risulta difficile da spiegare in maniera chiara in quanto non racchiude un singolo concetto, ma riflette un insieme di informazioni acquisite durante le diverse fasi della sua creazione.²³⁶

Innanzitutto, l'opera ha richiesto quattro mesi di progettazione e diverse difficoltà da affrontare. Come prototipo è stato usato un carro armato abbandonato che l'artista afferma di aver trovato vicino ad una base militare al confine tra Cina e Corea del Nord.²³⁷ Per poterlo riprodurre, He Xiangyu e i suoi collaboratori hanno dovuto creare degli appositi strumenti di misurazione, essendo quelli convenzionalmente utilizzati dagli esperti di difficile reperibilità per la gente comune. Le tante notti passate a sgattaiolare dentro e fuori l'ex area militare per misurare a mano le diverse parti del carro sono però risultate prolifiche e sono culminate in piani dettagliati abbastanza da ottenere una riproduzione perfetta del T34.

In seguito, l'artista ha assunto ben 35 sarte per aiutarlo a reinventare e ricostruire il veicolo da combattimento in una versione flaccida senza alcuna utilità, ma di marca. Utilizzando 50.000 metri di filo di cera e 350 pregiate pelli italiane di colore marrone chiaro, le stesse utilizzate per produrre borse di lusso, le collaboratrici hanno meticolosamente cucito a mano una replica a grandezza naturale del carro armato. Il lavoro finito pesava oltre 2 tonnellate e sono stati impiegati quasi due anni per completarlo.

Considerata la ponderata scelta dei materiali e dell'immagine, *Progetto carro armato* si configura come una critica velatamente ironica alla contraddittoria interdipendenza tra potere politico e potere economico.²³⁸ Il carro armato, in generale simbolo del potere e dell'autorità militare, è il

²³⁵ HE Guiyan 何桂彦, "He Xiangyu: cong "wu he you zhi xiang" dao "kele jihua" 何翔宇: 从《无何有之乡》到《可乐计划》(He Xiangyu: da *Terra di Nessuno* a *Progetto Coca-cola*), in "Artron" 2010, <https://news.artron.net/20100519/n106111.html>, 08-01-2022.

²³⁶ ART RADAR, *Coca Cola, tanks and yawns: Chinese conceptual artist He Xiangyu – interview*, in "Artradar journal", 2015, <https://artradarjournal.com/chinese-conceptual-artist-he-xiangyu-interview/>, 08-01-2022.

²³⁷ WHITE RABBIT COLLECTION, *Tank Project*, in "White Rabbit Contemporary Chinese Art Collection", <https://explore.dangrove.org/objects/1532>, 09-01-2022.

²³⁸ UCCA, *New directions: He Xiangyu*, in "UCCA", 2015, <https://ucca.org.cn/en/exhibition/new-directions/>, 08-01-2022.

principale e unico soggetto dell'opera. Nello specifico, il modello scelto da He Xiangyu è il T34, un tipo di carro armato utilizzato dall'URSS durante la Seconda Guerra Mondiale e donato negli anni Cinquanta al governo cinese, il quale decise a sua volta di iniziarlo a produrlo in patria, nominandolo Tipo 58. L'artista afferma però che il suo carro armato si basa semplicemente su quello che è stato utilizzato durante i diversi "incidenti" accaduti nella storia recente della Cina²³⁹ e più in generale rappresenta un'immagine molto familiare e ricorrente nel suo Paese.

"Whatever city I visit, there is always a statue of Mao Zedong or a tank that you have to drive around to get to your destination. For me, this image or sculpture [always] stays with me. It is not only what I see, but the fact that you have to drive physically around the statue, including the tank, gives me a lasting memory, an impression. It is as if it is part of my DNA or gene code."²⁴⁰

Da una parte, il veicolo disteso sul pavimento come se fosse stato sparato sembra collegarsi al costo umano dei conflitti militari²⁴¹, dall'altra col suo aspetto sgonfio e appiattito, sembra una parodia della minacciosa macchina da guerra, ricordandoci come le moderne lotte politiche e militari globali vengano meno di fronte agli interessi e ai desideri economici.

Allo stesso tempo, ancora una volta, tutto lo sforzo che è stato dedicato alla realizzazione dell'opera ha avuto un peso importante per le implicazioni del progetto:

"When we finished the project, I thought we had only made the outer form or appearance of a tank but in fact, with the effort and work that went into this project, an actual tank could have been built."²⁴²

Questa sorta di versione contraffatta (山寨, *shan zhai*) del carro armato, esposta per la prima volta alla mostra *ON / OFF: China's Young Artists in Concept and Practice* presso l'UCCA di Pechino, è il sintomo di una pratica che in fin dei conti si rivela insoddisfacente agli occhi dell'artista. Per una persona come He Xiangyu che ha sempre impostato i propri lavori come una sorta di commentario sociale, progetti di questa durata e portata rimangono alla fine un enorme punto interrogativo. Una volta terminata la circolazione all'interno di gallerie d'arte di e musei, queste opere avranno mai un impatto sociale? Quanto è utile impiegare così tanto tempo a ricercare, ricostruire accuratamente e rivalutare certi fenomeni globali tramite l'arte piuttosto che essere attivi politicamente o economicamente per cambiare il loro corso o presentare delle alternative?

²³⁹ PUBLIC DELIVERY, *He Xiangyu's life-sized tank – Entirely made of Italian leather*, in "Public delivery", 2021, <https://publicdelivery.org/he-xiangyu-tank-project/>, 09-01-2022.

²⁴⁰ ART RADAR, *Coca Cola...*, op. cit.

²⁴¹ WHITE RABBIT COLLECTION, *Tank Project*, op. cit.

²⁴² ART RADAR, *ibidem*.

In contemporanea all'opera precedente, nel 2012 He Xiangyu realizza *200g d'oro, 62g di proteine* (200克黃金, 62克蛋白質, 200 ke huangjin, 62 ke danbaizhi) (Fig.35), una scultura murale che funge da apripista ad una serie di opere più istintive e in cui diviene maggiormente evidente l'utilizzo di materiali costosi per ricreare prodotti di poco valore. Difatti, l'idea perseguita dall'artista in questi lavori era che più è netto il contrasto tra materiale e funzione dell'oggetto, più è esplicito il concetto che lui vuole trasmettere agli occhi degli spettatori.²⁴³

200g d'oro, 62g di proteine riproduce un enorme contenitore per uova in oro massiccio al cui interno si trova un solo comune uovo di gallina. L'uovo solitario, è stato inizialmente interpretato essere un'allusione alla generazione di figli unici²⁴⁴ a cui appartiene He Xiangyu. D'altronde egli stesso ha affermato di aver ideato la scultura con l'intenzione di commentare sulla politica del figlio unico²⁴⁵ e di aver reso evidente quest'idea anche nelle prime esposizioni dell'opera. Ad esempio, nella mostra presso il White Space di Pechino, sul muro, accanto alla scultura vi erano una serie di foto di famiglia risalenti all'infanzia di He Xiangyu, montate in corrispondenza di quella che era la sua altezza nel momento in cui sono state scattate le foto, invitando quindi gli spettatori a chinarsi o ad accovacciarsi per poterle osservare. Questo tipo di presentazione non aveva però soddisfatto del tutto l'artista che credeva di non essere riuscito a trasmettere il concetto voluto, presumibilmente le conseguenze della politica del figlio unico sui genitori:

“I think this process has not had much effect on me. The greatest impact of the one-child policy is its effect on the parents. I think there are some differences between China and the West. The family ties in Chinese families are particularly strong. This close-knit relationship is in jeopardy now that we have entered a highly developed state, because many children go abroad or go to Beijing and Shanghai to work. Detached or removed from this close relationship, it has changed and has become very unstable.”²⁴⁶

Per le esposizioni successive He Xiangyu decide quindi di abbandonare completamente questo concetto e concentrarsi invece su come gli esseri umani assegnano valore ai beni materiali e in base a cosa li giudicano.

In questa nuova versione (Fig.36), l'opera diviene ancora più grande arrivando a comprendere tre grandi sculture di cartoni per uova della grandezza di 2x2m. Per realizzare una riproduzione il più

²⁴³ LEAP MAGAZINE, “He Xiangyu” 何翔宇 (He Xiangyu), in “Leap Magazine”, 2012, <http://www.leapleapleap.com/2012/11/%e4%bd%95%e7%bf%94%e5%ae%87/?lang=zh-hans>, 10-01-2022.

²⁴⁴ ARTBASEL, *Untitled*, in “Artbasel”, 2018, <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/68829/He-Xiangyu-Untitled>, 10-01-2022.

²⁴⁵ ART RADAR, *Coca Cola...*, op. cit.

²⁴⁶ ART RADAR, *Coca Cola...*, op. cit.

dettagliata possibile, il prototipo, un cartone per uova giapponese, è stato digitalizzato utilizzando un sistema di misurazione 3D ad alta precisione. I dati ottenuti sono poi stati utilizzati per la creazione della matrice su cui è stata colata prima la sabbia, poi l'alluminio per poi essere infine rivestita di foglie d'oro da 23 carati. All'interno di uno dei cartoni è stato ancora una volta inserito solo un vero uovo di gallina.

Osservando la giustapposizione dell'inutile sfarzo del cartone alla comune vita di "minor valore" rappresentata dall'uovo, lo spettatore è invitato a mettere in discussione il processo attraverso il quale gli oggetti e i materiali vengono caricati di significato.²⁴⁷ Gli spazi vuoti del cartone brillando di una stravagante luminosità, mettono in ridicolo l'eccesso della cultura materialista e costituiscono un'inversione del sistema di valori profondamente radicato nella società.²⁴⁸

Dopo aver iniziato nel 2012 il *Progetto palato* (口腔计划, *kouqiang jihua*), in cui esprime l'ambiguità della traduzione e il problema delle barriere linguistiche in dipinti astratti raffiguranti "la percezione" del palato tramite la sua lingua, a partire dal 2016 torna ad esplorare fenomeni più sociologici. Nei recenti lungometraggi e video installazioni, la visione di He Xiangyu prende una svolta più documentaristica divenendo la voce di comunità emarginate e storie marginali.

Di grande impatto il documentario *Terminal 3* (Fig.37) che ha come protagonisti giovani studenti provenienti dall'Etiopia o dalla Sierra Leone arrivati in Cina, nella provincia di Hebei, per imparare le arti acrobatiche. Per tre anni, dal 2016 al 2019, He Xiangyu si è recato alla Wuqiao Acrobatics School a Cangzhou per filmare la vita quotidiana degli aspiranti acrobati, i quali hanno riposto nella scuola la speranza di entrare a far parte di qualche circo in Europa o di poter insegnare acrobazie nelle proprie terre d'origine.

Il loro viaggio inizia proprio dal Terminal 3 dell'Aeroporto Internazionale di Pechino-Capitale, il passaggio di entrata e di uscita degli stranieri in Cina. I ragazzi, tutti tra i 14 e i 20 anni, arrivano nella capitale fiduciosi di poter realizzare i propri sogni e sembrano trovarsi davanti un ambiente molto aperto e accogliente. Nella scuola, studenti musulmani e cristiani vivono nello stesso dormitorio e condividono gli stessi spazi: la sala prove, la sala di preghiera e la mensa. A volte, gli studenti musulmani africani si recano anche nelle piccole moschee locali per eseguire la *Salat* con i musulmani del posto. Tuttavia, fin da subito è ben chiaro che il documentario non ha nulla a che fare

²⁴⁷ WALL STREET INTERNATIONAL, *He Xiangyu*, in "Wall street international art", 2014, <https://wsimag.com/art/7542-he-xiangyu>, 10-01-2022.

²⁴⁸ SOTHEBYS, *He Xiangyu*, in "Sotheby's", <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2016/ttop-hk0701/lot.603.html>, 10-01-2022.

con lo scontro tra culture e lingue²⁴⁹, ma con l'alienazione legata alle routine e ai rituali quotidiani. Difatti, nelle scene successive il ritmo della narrazione si fa più serrato e monotono: un gran numero di fotogrammi sono legati solo alla pratica di varie abilità acrobatiche, agli esercizi ripetuti, alla dieta e al culto quotidiano. Gli studenti fanno esperienza di questa scuola in maniera collettiva, tuttavia sembrano immersi in una solitudine estrema per tutta la durata del loro soggiorno, in quanto le loro giornate sono scandite esclusivamente dall'allenamento e dalla preghiera. Il tempo e lo spazio diventano omogenei e infiniti e il loro unico confine è stabilito dal passare dall'attività fisica a quella spirituale.²⁵⁰

Per come viene presentata da He Xiangyu, la scuola è equiparata ad una fabbrica: importa talenti, manipola i corpi degli studenti così da fargli assumere le forme più “richieste dal mercato” e quindi più redditizie e poi li sfrutta. Le arti acrobatiche, che possedevano uno status elevato ai tempi della Cina imperiale, sono ora divenute un'industria del turismo, il cui passato culturale diventa solo un ricordo con il prevalere della globalizzazione e del capitalismo. Il documentario espone un profondo senso di sradicamento: questi giovani studenti, i cui corpi sono semi-volontariamente rimodellati come se fossero argilla, trovano nel momento della preghiera l'unico modo per riaffermare la propria identità.²⁵¹

2.3 ZHAO ZHAO 赵赵 (1982 -)

Zhao Zhao nasce nel 1982 a Shihezi nella regione di Xinjiang da una famiglia che ha preso parte attiva alle diverse vicissitudini politiche del secolo scorso. Suo nonno, un ricco proprietario terriero e sostenitore del Kuomintang, si trasferì nella lontana regione nel 1952, qualche anno prima della campagna anti-destra. All'opposto, il padre di Zhao Zhao, un professore universitario, trascorse tutta la sua vita seguendo la linea del PCC e promuovendo la retorica comunista. Dal canto suo, Zhao Zhao ha vissuto un'infanzia abbastanza tranquilla, durante la quale si è mostrato più curioso di andare girovagando per la città ad osservare i suoi concittadini e ad ascoltare i loro discorsi piuttosto che interessato ad avere molti amici.²⁵² Già a partire dalle elementari però, sviluppa un comportamento alquanto anticonformista ed egli stesso ricorda diversi episodi in cui si è opposto ai suoi insegnanti

²⁴⁹ WANG Ziyun 王子云, “He Xiangyu: Ying’e san zhang” 何翔宇：硬腭三章 (He Xiangyu: tre capitoli sul *Palato duro*), in “Ocula”, 2020, <https://ocula.com/magazine/insights/hexiangyu-2020/>, 10-01-2022.

²⁵⁰ ANDREW KREPS GALLERY, *He Xiangyu...*, op. cit.

²⁵¹ KADIST, *He Xiangyu*, op. cit.

²⁵² AI Weiwei 艾未未, *Zhao Zhao*, in “Flaunt Magazine”, 2015, <https://flaunt.com/content/art/zhao-zhao>, 11-01-2022.

finendo per essere espulso dalla classe. Solo grazie al suo istruttore di arti marziali, in realtà un artista in esilio, riesce a trasferire in ambito artistico questa sua voglia di ribellione, anche se la cosa non fermerà i suoi primi incontri con la legge. Nel 1999, da studente delle superiori, propone di spogliarsi nudo e correre lungo la strada principale della sua città natale per sfidare il sistema di valori della popolazione musulmana (l'ideologia religiosa locale dominante), in coincidenza con il decimo anniversario del massacro di piazza Tienanmen, ovvero il 4 giugno. Tuttavia, prima ancora di poter mettere in pratica la performance, la polizia era venuta a sapere dei suoi piani tramite i media locali così aveva deciso di interrogarlo e di metterlo agli arresti domiciliari per un anno, cosa che gli ritardò l'ammissione allo Xinjiang Institute of Arts. Nel 2004, un anno dopo essersi laureato in pittura ad olio presso l'accademia di belle arti, Zhao Zhao si trasferisce a Pechino per studiare presso la Beijing Film Academy, dove avrà un incontro di fondamentale importanza per la sua carriera, quello con Ai Weiwei. In realtà, le famiglie dei due artisti si conoscevano già, in quanto anche il padre di Ai Weiwei, Ai Qing, era stato esiliato nello Xinjiang dopo essere stato accusato di essere “di destra” e lo zio di Zhao Zhao aveva fatto da maestro delle elementari a suo figlio. I due si ritrovano all'inaugurazione di una mostra e dopo una lunga chiacchierata sui piani futuri di Zhao Zhao, Ai Weiwei gli propone di lavorare con lui presso il FAKE Design (il suo studio di architettura) come assistente documentarista.

Zhao Zhao trascorrerà ben sette anni formativi con Ai Weiwei, facendo da cameraman per molti dei suoi progetti, tra i quali *Viale Chang'an* (長安街, *Chang'an jie*), un film che gli aveva richiesto più di un mese di lavoro per filmare ogni metro della strada che unisce Piazza Tienanmen alla Città Proibita e *Fiaba* (童话, *tonghua*), il documentario sulla performance presentata da Ai Weiwei per documentare 12 che ha visto avverato il sogno dell'artista di portare 1001 cittadini cinesi alla manifestazione così che “gli occidentali potessero vedere un campione della società cinese moderna”.²⁵³ Trattandosi di progetti abbastanza monotoni, per i quali “serviva più precisione che creatività” come affermato dallo stesso Ai Weiwei²⁵⁴, Zhao Zhao non aveva sviluppato un forte interesse verso la perfezione tecnica, quanto piuttosto una visione che desse priorità al concetto dietro un'opera e che prendeva spunto dallo spirito iconoclasta del suo mentore.

Allo stesso tempo, Ai Weiwei aveva consigliato al suo tirocinante di iniziare a sviluppare il suo personale corpo di opere e lo aveva incoraggiato a pensare al mondo come pieno di “ready-made”, cioè a riqualificare come arte oggetti comuni. Per tutta risposta, Zhao Zhao aveva invertito il concetto

²⁵³ DW STAFF, *Chinese Artist Makes 'Fairytale' Come True for 1,001 Visitors*, in “Deutsche Welle”, 2007, <https://www.dw.com/en/chinese-artist-makes-fairytale-come-true-for-1001-visitors/a-2607967>, 11-10-2022.

²⁵⁴ AI, *Zhao Zhao*, op. cit.

inventato da Marcel Duchamp utilizzando frammenti delle opere di altri artisti come materiale di partenza per le sue. La prima, *Collana* (项链, *xianglian*) (Fig.38), è una collana di perline realizzata nel 2007 con pezzi di basalto che aveva rotto da una delle colonne della famosa opera di land art *7.000 Oaks* di Joseph Beuys. Successivamente, in una mossa ancora più audace, in seguito ad una visita al museo Hamburger Bahnhof di Berlino nel 2008, aveva rubato un pezzo di piombo dall'imponente opera d'arte *Volkzahlung*, un enorme scaffale pieno di libri di piombo, del pittore e scultore Anselm Kiefer. Zhao Zhao aveva poi trasformato il materiale rubato in una serie di monete che ha appunto intitolato *Euro* (欧元, *ouyuan*) (Fig.39), ironicamente poi acquisite dallo stesso museo come la prima opera d'arte asiatica della sua collezione. Appropriandosi segretamente e illegalmente di elementi appartenenti a influenti opere dell'avanguardia e convertendoli in oggetti quotidiani di nessun valore, Zhao Zhao ne ha messo in dubbio il mito, allo stesso tempo ponendo riflessioni sul sistema di valori del nostro tempo.²⁵⁵

In un crescendo di coscienza politica, Zhao Zhao realizza altre due opere verso la fine degli anni 2000, *Ciottolo* (鹅卵石, *eluanishi*) (Fig.40) e *Di guardia* (站岗, *zhangang*) (Fig.41). La prima era una performance *site-specific*, durante la quale l'artista aveva incollato una piccola pietra sul pavimento di piazza Tienanmen, di conseguenza facendo spesso inciampare i passanti. In questo caso, la pietra sporgente fungeva da elemento di contrasto alla vasta distesa della piazza come una sorta di manifestante solitario che si distingueva tra la folla. La seconda opera, anch'essa una performance, era stata realizzata nel 2008, il giorno dell'apertura delle Olimpiadi di Pechino. Zhao Zhao, questa volta vestito da agente di polizia, era tornato nuovamente a piazza Tienanmen fermandosi lì in silenzio, in attesa di essere scoperto. Tuttavia, in mezzo all'enorme quantità di persone presente in quel momento era passato inosservato per più di due ore. Attraverso queste prime sottili critiche al potere e al controllo, Zhao Zhao era riuscito a mettere in pratica la sua ancora acerba visione: l'arte deve coinvolgere le persone e innescare reazioni e processi che inducono all'autoriflessione e al pensiero critico.²⁵⁶

Le esperienze che Zhao Zhao farà a partire dal 2008, ovvero assistere Ai Weiwei nella produzione di documentari riguardo l'incidente di Yang Jia, il terremoto dello Sichuan e il dissidente Tan Zuoren²⁵⁷ nonché vedere spesso Ai Weiwei litigare con le forze dell'ordine o essere picchiato

²⁵⁵ HOU Hanru, LI Zhenhua, *Provocateur*, Milano, Flash Art Books, 2017, p.14.

²⁵⁶ LEAP MAGAZINE, "Zhao Zhao: luoshen, hang zou" 赵赵：裸身行走 (Zhao Zhao: camminare nudo), in "Leap Magazine", 2011, <http://www.leapleapleap.com/2011/07/%e8%b5%b5%e8%b5%b5%ef%bc%9a%e8%a3%b8%e8%ba%ab%e8%a1%8c%e8%b5%b0/?lang=zh-hans>, 11-01-2022.

²⁵⁷ Il 2008 è stato un anno rocambolesco in Cina per via delle diverse calamità, sconvolgimenti sociali e vicende politiche che sono accadute. Primo fra tutti, il potente terremoto dello Sichuan che con una scossa di

dalle stesse, lo influenzeranno ancor più del suo contesto di nascita e crescita. Proprio a seguito di questi episodi di grande impatto, Zhao Zhao concepisce l'arte come un modo performativo e gestuale di provocare la società.²⁵⁸ Il primo vero punto di svolta arriva però nel 2011, quando Ai Weiwei viene arrestato prima del suo imbarco per un volo diretto ad Hong Kong, diversi altri suoi assistenti portati in caserma e Zhao Zhao avvisato che non avrebbe più potuto lavorare con il suo mentore. In quel momento, l'artista si rese conto che doveva e voleva sviluppare una sua produzione artistica, così passò i mesi successivi a perfezionare il proprio stile e a creare un suo team di collaboratori.

La prima opera ad essere creata a seguito di questo cambiamento è stata *Ufficiale* (伟像, *weixiang*) (Fig.42), in cui Zhao Zhao ha utilizzato la strategia già testata nei lavori precedenti di “appropriazione, trasformazione e decostruzione” di simboli culturali, ma portandola ad un livello successivo, ovvero imitando il grande status e la caduta delle figure politiche del secolo scorso, come Mao Zedong, Lenin, etc...²⁵⁹ *Ufficiale* era una statua monumentale (alta 8 metri e pesante 40 tonnellate) di un poliziotto cinese, il cui volto era quello dell'artista stesso. Anche se Zhao Zhao aveva studiato scultura al liceo, per realizzare quest'opera aveva assunto uno scultore che gli modellasse un suo ritratto in gesso e a grandezza naturale. Successivamente, la statua è stata fatta cadere sul pavimento dello studio e i diversi pezzi sono stati scalati fino a 8 metri di altezza e scolpiti in pietra calcarea. La scultura finale, incarnando il potere dell'artista di rovesciare una figura autoritaria e riportando sul risvolto dell'uniforme la data “4-3-11”, ovvero quella dell'arresto di Ai Weiwei, potrebbe essere interpretata come una risposta violenta e piena di rabbia al potere dello Stato. Tuttavia, il fatto che sia in pietra calcarea complica una narrazione così semplicistica. Difatti, come affermato dalla critica Barbara Pollack, Zhao Zhao concretizza il momento della distruzione con un materiale indistruttibile, “rendendo il gesto perennemente al presente e mai in grado di retrocedere nel passato”.²⁶⁰ Allo stesso tempo, recando il volto di Zhao Zhao, l'opera sembra anche riferirsi alla vulnerabilità e alla difficoltà di un artista ad avere impatto sul mondo.²⁶¹

magnitudo 8 aveva causato la morte e la scomparsa di 87.000 persone, tra cui circa 20.000 bambini. Proprio in seguito al terremoto, l'attivista Tan Zuoren aveva incolpato il governo per tutti le morti arrivando anche a coniare l'espressione “progetto di feccia di tofu”(豆腐渣, *doufu zha*) per descrivere la scadente qualità degli edifici scolastici del Sichuan. Subito dopo aver proposto alle persone che avevano perso i loro figli nel terremoto di creare un database delle vittime è stato arrestato con l'accusa di sovversione del potere statale e formalmente accusato di aver diffamato il Partito Comunista Cinese in vari commenti online. L'ultimo caso è quello di Yang Jia, il quale a Giugno era entrato nell'ufficio di pubblica sicurezza di Zhabei portando con sé un coltello, un martello, una maschera antigas, spray al peperoncino, guanti e bottiglie molotov e aveva ucciso sei agenti di polizia e ferito altri due agenti di polizia. Arrestato sul posto, è stato successivamente accusato, attraverso un processo flash, di omicidio volontario e condannato alla pena di morte.

²⁵⁸ LEAP MAGAZINE, *ibidem*.

²⁵⁹ HOU, LI, *Provocateur*, op. cit.

²⁶⁰ POLLACK, *Brand New...*, op. cit., p.103.

²⁶¹ OCULA, *Zhao Zhao*, in “Ocula”, <https://ocula.com/artists/zhao-zhao/>, 12-01-2022.

La scultura venne mostrata la prima volta senza alcun problema nell'Ottobre 2011 presso la Chambers Fine Art di Pechino, ma prima ancora dell'inaugurazione della seconda mostra, svoltasi sempre nella stessa galleria, i curatori furono portati in questura per essere interrogati e poco dopo la polizia ordinò la rimozione dell'opera dalla mostra poiché secondo loro “non era arte”.²⁶² Per di più, a Marzo del 2012 le guardie doganali del porto di Tianjin sequestrarono a Zhao Zhao circa venti opere (tutte quelle realizzate dal 2007 al 2011) mentre erano in transito per una mostra personale che si sarebbe tenuta alla Chambers Fine Art di New York. Non gli venne fornita alcuna spiegazione, ma gli venne solo detto che avrebbe potuto vedere le opere un'ultima volta prima della loro distruzione solo se avesse pagato 300.000 Yuan. Ovviamente all'epoca Zhao Zhao non possedeva tutti quei soldi e da allora non ha mai saputo cosa ne è stato fatto delle opere, né ha mai potuto risolvere la faccenda in prima persona poiché le forze dell'ordine non hanno mai interagito direttamente con lui, ma sempre con i suoi curatori o colleghi.

“In my opinion, in this country, if you don't accept the reality, what can you do? In this country, sometimes problems cannot be solved, because what you are facing is neither a person nor an organization. There is no door, maybe a wall [. . .] or maybe air.”²⁶³

A seguito degli avvenimenti del 2011, Zhao Zhao cambia nuovamente visione artistica e decide di realizzare opere che siano meno esplicite nella rappresentazione fisica proprio per evitare problemi inutili con il governo.²⁶⁴ Quest'idea, inoltre, si sposava bene con quelli che erano sempre stati i suoi obiettivi:

“I don't have big dreams to change the society— there is something more charming to me than that, [also] when your goal is to change society, you have to have a certain kind of imagination to make everyone understand what you are doing. But I don't want to make my work too understandable.”²⁶⁵

Anche se Zhao Zhao aveva affermato di “star cercando di essere più un artista che un attivista”²⁶⁶, ciò non significa che avesse smesso del tutto di trattare temi sensibili o tabù per la politica cinese. D'altronde egli stesso ha sempre creduto che non abbia senso fare arte che eviti a tutti i costi problemi, ma nel momento in cui si incontra qualcosa di problematico, bisogna affrontarlo.

²⁶² AI, *Zhao Zhao*, op. Cit.

²⁶³ POLLACK, *Brand New...*, op. cit., p.103.

²⁶⁴ CHAMBERS FINE ART NEW YORK, *Zhao Zhao – Process*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=3NgWS3UFckM>, 12-01-2022.

²⁶⁵ POLLACK, *ibidem*, p.99.

²⁶⁶ Michael YOUNG, “Unlikely activist”, in *ArtAsiaPacific*, July/August 2015, vol. 94, 2014, p.77.

“I think art creation is about the artist’s standpoint or attitude towards the society. So, the expression needs to be proactive and antagonistic because China is not a country of free speech. [Here] expression is limited, because our work depends on a freedom we don’t have.”²⁶⁷

Secondo Zhao Zhao l’arte non può essere separata dalla politica perché nella nostra società i semplici atti quotidiani e l’esercizio dei diritti fondamentali sono tutte azioni legate alla politica e alle strutture politiche.

“My works now may not look so critical on the surface, but the issues are still there, hidden. The problems are still here.”²⁶⁸

Nonostante l’artista si fosse sforzato di attenuare la natura dissidente dei propri lavori, tracce di essa hanno continuato a persistere nei soggetti scelti. A partire dal 2012 Zhao Zhao decide di prendersi una pausa da lavori troppo impegnati e di tornare in studio a dipingere, cosa che aveva smesso di fare sin dalla sua laurea. Avendo comunque intenzione di realizzare dipinti attorno a delle storie, Zhao Zhao sceglie di focalizzarsi sul tema dell’ambiente e dell’urbanizzazione iniziando a lavorare alla serie *Cielo* (天空, *tiankong*) (Fig.43). In particolare, il soggetto delle opere era quello del serio problema dello smog con il quale si stava iniziando a confrontare Pechino in quel periodo. La serie, tutt’ora in corso, si compone di dipinti gestuali semi-astratti che raffigurano cieli fabbricati dall’artista stesso. Difatti, in essi Zhao Zhao presenta le sue percezioni personali del cielo basate su ricordi e non su delle osservazioni.²⁶⁹

Anche se le opere monocromatiche potrebbero sembrare rappresentazioni poetiche della bellezza della natura, la decisione dell’artista di dipingere il cielo con il blu di Prussia, tra l’altro in sfumature molto scure, fa riferimento all’inquinamento non regolamentato che tutt’oggi sta generando livelli di tossicità da record e pericolosi problemi ambientali e sanitari in Cina.²⁷⁰ Queste opere raffigurano cieli che non sono né ariosi né luminosi, ma opachi, tempestosi e appesantiti da un’oscurità vorticosa²⁷¹ che rende impossibile capire se si tratti del giorno o della notte. Generando nel complesso una vaga sensazione di asfissia, i dipinti si presentano anche come una sorta di presagio sull’oscuro e cupo futuro del Paese.²⁷²

²⁶⁷ Lilly WEI, *You can not separate art from politics*, in “Roberts Projects”, 2015, <https://www.robertsprojectsla.com/video/zhao-zhao>, 12-01-2022.

²⁶⁸ WEI, *You can not...*, op. cit.

²⁶⁹ Jerome SANS, *In the Desert Below a Constellation in the Sky*, Pechino, Tang Contemporary Art, 2017, p.1.

²⁷⁰ OCULA, *Zhao Zhao*, op. cit.

²⁷¹ ROBERTS & TILTON, *Zhao Zhao - Omnipresent*, Los Angeles, Roberts & Tilton, 2014, p.1.

²⁷² YOUNG, “Unlikely activist”, op. cit., p.77.

Come si può notare, per rendere i suoi lavori più veritieri possibili, la maggior parte delle volte Zhao Zhao non si basa semplicemente sulla sua immaginazione, ma sulla sua percezione della realtà prodotta da una serie di incidenti a cui ha assistito o egli stesso è stato vittima.

“My works are closely linked to my personal experiences and to my relationship to society. That is to say that I never do something that I haven’t experienced, there is a narrative behind everything I do. That’s why some artworks don’t just look realistic, in fact they are real.”²⁷³

Ad esempio, l'interesse di Zhao Zhao per l'impatto della forza violenta sugli oggetti, già intravisto in *Ufficiale*, ha origine da un incidente d'auto di cui è stato vittima nel 2005 battendo la testa sul parabrezza. A seguito del colpo aveva conservato un pezzo del vetro rotto e ispirato dalla sua forma, ha iniziato a lavorare a partire dal 2007 alla serie *Frammenti*, in cui Zhao Zhao riprende il motivo delle crepe, causate dal violento impatto della sua testa sul vetro infrangibile, in sculture di varie misure e materiali.

La prima opera della serie, *Frammento* (碎片, *suipian*), (Fig.44) consiste in una lastra di acciaio inossidabile di 26x27x5cm assemblata da numerosi frammenti irregolari che si irradiano dal suo centro in modo tale da ricordare un vetro frantumato. Di aspetto piccolo e modesto, quest'oggetto può essere visto come il primo risultato dell'indagine di Zhao Zhao sugli effetti dell'azione violenta su forme preesistenti e sul processo trasformativo di vari materiali.²⁷⁴

Una seconda versione dell'opera è stata realizzata da Zhao Zhao nell'Agosto 2015, a seguito di due grandi esplosioni che avevano scosso la città di Tianjin.²⁷⁵ L'artista era stato uno dei primi ad arrivare sul luogo dell'incidente e successivamente aveva prelevato da una residenza poco distante dall'epicentro delle deflagrazioni dei pezzi di vetro rotti nell'impatto. Utilizzando lastre di rame, Zhao Zhao voleva ricreare i frammenti di vetro (Fig.45) per ricordare quei luoghi della zona portuale di Tianjin ormai divenuti solo cumuli sparsi di macerie, testimonianza del tragico fallimento della sicurezza pubblica e delle istituzioni governative. Il processo di creazione dell'opera, tecnicamente molto difficile, ha richiesto un anno intero tra taglio e lucidatura del rame che nella sua versione finale è stato trasformato così da somigliare esteticamente al bronzo cinese e renderlo quasi un simbolo dell'impermanenza dell'esistenza. In questa versione, non solo le proprietà materiali dell'originale *Frammento* hanno subito un'ulteriore modifica, ma anche il tema precedente è stato espanso unendo

²⁷³ WEI, *You can not...*, op. cit.

²⁷⁴ CUI Cancan, *Zhao Zhao – Solo exhibition*, Hong Kong, Tang Contemporary Art, 2016, p.2.

²⁷⁵ A mezzanotte del 12 agosto 2015 la città di Tianjin era stata sconvolta dall'esplosione di un deposito del terminal del porto commerciale che conteneva non meglio specificati “pericolosi prodotti chimici”. 30 secondi dopo era avvenuta una deflagrazione ancora più grande, equivalente a 21 tonnellate di tritolo causando danni ingentissimi, la morte di 50 persone e più di 700 feriti.

la memoria personale a quella collettiva. In *Frammenti 2015* (碎片 2015, *suipian 2015*) Zhao Zhao non guarda più al mondo solo dal suo individuale punto di vista, ma si colloca all'interno di una collettività per presentare la loro storia come una sorta di monumento che racchiude la dolorosa intuizione della transitorietà umana.²⁷⁶

In contemporanea alle versioni precedenti, Zhao Zhao ha provato ad esplorare un'altra sfumatura di significato della serie *Frammenti* creando diverse opere su tela in cui i frammenti di vetro rotto sono stati ricreati come precisissime linee chiare. In questi lavori, dal titolo *Senza titolo* (无题, *wuti*) (Fig.46), i dettagli dei frammenti sono però stati cancellati e rimane solo una loro vaga sagoma su sfondi nero intenso o bianco puro. Nel complesso, somigliano a delle erbacce di una landa selvaggia o sembrano una misteriosa traccia di ciò che c'era in un passato primordiale.²⁷⁷

A partire dal 2013, Zhao Zhao si dedica alla realizzazione della serie, concettualmente simile alla precedente, *Costellazioni* (星空 *xingkong*), la cui ispirazione questa volta deriva dal fascino dell'artista per la storia. Zhao Zhao in quel periodo aveva iniziato a fare ricerca su tutti gli avvenimenti storici legati al tema delle armi ed esaminando diverse fotografie private dei giorni successivi alle proteste di piazza Tienanmen notò che, nonostante il governo avesse dichiarato che non si fosse verificato alcun massacro, le prove delle sparatorie erano chiaramente visibili nei tanti fori di proiettile presenti sulle auto e sui muri catturati dalle immagini. Così, Zhao Zhao decise di realizzare un'opera che mettesse in primo piano la tensione derivante dalla violenza e dalla distruzione sparando egli stesso dei proiettili contro lastre e pannelli di vetro.

Per realizzarla ovviamente l'artista aveva bisogno di un'arma, normalmente non facilmente disponibile in Cina dove il possesso personale di armi è illegale. Tuttavia, con sua grande sorpresa, Zhao Zhao aveva scoperto di poter acquistare uno di quei fucili normalmente utilizzati per le esercitazioni militari con relativa facilità su Taobao, un negozio online cinese simile ad eBay e Amazon. Una volta effettuato l'acquisto, aveva subito trovato un magazzino in cui poter nascondere il fucile smontato, dato che le questioni relative alle armi sono estremamente delicate in Cina e vengono rapidamente indagate. Infine, per mettere in atto il suo progetto, aveva trovato un poligono di tiro nascosto tra le montagne a nord di Pechino, in cui è riuscito a farsi ospitare solo pagando soldi extra.

Le prime 33 opere della serie (Fig.47) sono state realizzate con un tipo di vetro speciale e un fucile da cecchino. Zhao Zhao ha innanzitutto disegnato su fogli di carta la mappa di varie

²⁷⁶ SANS, *In the Desert...*, op. Cit., p.2.

²⁷⁷ CUI Cancan, *Zhao Zhao...*, op. Cit., p.2.

costellazioni, quindi, aiutato da alcuni dei suoi collaboratori, ha disposto le lastre di vetro in modo che corrispondessero alle coordinate disegnate e ha infine sparato con precisione in ogni punto crivellando i vetri di fori e crepe. Utilizzando una strategia estetica molto più concettuale rispetto alle opere precedenti, Zhao Zhao è riuscito a detta sua a trasformare “un argomento specifico in qualcosa di distante”²⁷⁸ e ad esaminare, senza che vi fossero contestazioni, come la minaccia della violenza estrema possa reprimere movimenti di opposizione all’interno di una popolazione.

Le prime opere di *Costellazioni* rappresentavano però solo un punto di partenza, in quanto le astrologiche composizioni create dai fori di proiettile e le crepe che si irradiano da essi sono state iterate da Zhao Zhao in diversi altri mezzi artistici, mettendo in luce come la serie includa una moltitudine di passaggi e quanto il processo sia per lui importante tanto quanto l'effetto finale.²⁷⁹

Prima di tutto, Zhao Zhao aveva deciso di tradurre i gesti violenti caratterizzanti i lavori precedenti in opere olio su tela, in modo tale da avere maggiori possibilità compositive rispetto all'utilizzo del vetro. Così, sempre a partire dal 2013, aveva realizzato enormi dipinti ad olio iperrealistici raffiguranti il momento in cui il proiettile era passato attraverso il vetro e utilizzando una tavolozza di colori comprendente solo il blu di Prussia, il marrone Van Dyck e il bianco (Fig.48). Da un punto di vista tecnico, queste opere mettevano in luce la superlativa capacità di Zhao Zhao di replicare qualsiasi materiale, a prescindere da quanto fosse complicato, nei colori ad olio. Per di più, attraverso la ripetizione del motivo degli spari non solo era riuscito ad estendere il significato delle opere precedenti, ma iniziava anche a stabilire un rapporto più profondo con il processo di creazione. Dipingere con minuzia ogni dettaglio di questi schemi stellari, aveva infatti ricordato a Zhao Zhao la creazione delle stelle e delle galassie e l'energia pulsante dell'universo.²⁸⁰ Se accostati alle opere in vetro, quindi, questi dipinti ad olio potevano instaurare un dialogo tra spontaneità e perseveranza, tra sensazioni viscerali e lunghe contemplazioni.²⁸¹

Successivamente, assistito dalla madre, Zhao realizzò *Costellazioni* sotto forma di ricami di seta di grandezza monumentale. Ad esempio, la versione (Fig.49) creata nel 2017 ed esposta alla White Rabbit Gallery di Sydney misura quasi dieci metri di larghezza e si compone di sette pannelli di seta. La grandezza delle opere e la scelta di riprodurre gli spari con un metodo così delicato come quello del ricamo aiutano a pensare in maniera ancora più meditativa alla traiettoria del proiettile, al

²⁷⁸ POLLACK, *Brand New...*, op. cit., p.104.

²⁷⁹ CHAMBERS FINE ART NEW YORK, *Zhao Zhao...*, op. cit.

²⁸⁰ JUDITH NEILSON PROJECTS, *Zhao Zhao*, in “Judith Neilson Projects”, <https://judithneilsonprojects.com.au/project/zhaozhao>, 13-01-2022.

²⁸¹ Barbara POLLACK, *Zhao Zhao Solo Exhibition: One Second • One Year*, Hong Kong, Tang Contemporary Art, p.1.

momento scioccante dell'impatto e alla distruzione della carne umana procurata dalla violenza delle armi.²⁸²

Nell'ultima versione, *Costellazioni di giada* (玉璧-星空, *yubi-xingkong*) (Fig.50), Zhao Zhao aggiunge alle costellazioni originali l'elemento dei "dischi di giada" (璧, *bi*)²⁸³ sovrapponendolo ai fori del vetro. Per creare queste opere, Zhao Zhao è innanzitutto andato alla ricerca di oggetti di giada nella provincia di Gansu riuscendo a scovare esemplari vecchi di secoli. Successivamente, sovrapponendo i dischi ai fori del vetro, l'artista ha introdotto la nozione di tempo nelle opere d'arte, trasformandole da gesti spontanei in riflessioni su antichi rituali e quindi spostando il loro focus dalla sola politica contemporanea a 5000 anni di storia. In particolare, la giada è stata uno degli elementi più preziosi della cultura cinese, amata dalle dinastie imperiali per via delle qualità attribuitele (onestà, benevolenza, saggezza, integrità e coraggio) e utilizzata per creare oggetti rituali. Come affermato da Barbara Pollack, che ha curato la mostra personale di Zhao Zhao *One Second - One Year*, l'inserimento di questo materiale nel vetro fragile induce gli spettatori a contemplare alcune verità universali emerse nel corso della storia, fra le quali, le tendenze violente dei regimi al potere emerse dall'epoca imperiale fino ai giorni nostri.²⁸⁴

È chiaro quindi che la strategia della ripetizione di motivi in vari mezzi artistici viene utilizzata da Zhao Zhao per esplorare soggetti specifici e per sfruttare tutte le sfumature di significato che ogni mezzo può offrire.²⁸⁵ Difatti, sia nella sua versione originale che nelle sue iterazioni, il motivo rappresentato in *Costellazioni* è racchiuso in un ciclo infinito di distruzione e ricostruzione²⁸⁶ che può avvenire in un istante o richiedere anni di lavoro. Contemplando queste opere emerge l'idea che la violenza, nient'altro che uno sconvolgimento esplosivo del tempo, possa essere una condizione eterna che si replica continuamente in varie manifestazioni.²⁸⁷

In contemporanea alla realizzazione delle precedenti opere, a partire dal 2012, riemerge a poco a poco nel lavoro di Zhao Zhao la strategia di appropriazione e trasformazione di opere antiche, questa volta applicata a statue buddiste, di cui tra l'altro l'artista è un appassionato collezionista. Le serie

²⁸² JUDITH NEILSON PROJECTS, *Zhao Zhao*, op. cit.

²⁸³ Il *bi* è un manufatto di giada piatto e a forma di disco, risalente alla cultura Liangzhu (3400-2250 a.C). Essi erano presumibilmente emblemi del rango e venivano utilizzati a scopo cerimoniale. I maggiori ritrovamenti di dischi *bi* si sono avuti nelle tombe di defunti di rango elevato, generalmente posti vicino allo stomaco o al petto e spesso vi erano raffigurati dei simboli collegati al Cielo.

²⁸⁴ POLLACK, *Zhao Zhao...*, op. cit, p.1.

²⁸⁵ YOUNG, "Unlikely activist", op. cit., p.76.

²⁸⁶ SANS, *In the Desert...*, op. Cit., p.1.

²⁸⁷ POLLACK, *Zhao Zhao...*, op. cit, p.2.

scultoree *Again* (Fig.51) e *Ripetizione* (重复, *chongfu*) (Fig.52) si basano infatti sulla trasformazione di quelle statue buddiste che erano state danneggiate durante la Rivoluzione Culturale nel tentativo di purificare la Cina da tendenze superstiziose e “feudali”. Dopo aver trovato e acquistato un buon numero di questi oggetti in vari mercatini dell’antiquariato, Zhao Zhao li ha tagliati in blocchi rettangolari o quadrati di varia misura, facendo ritornare con quest’azione le icone religiose a semplice pietra. I pezzi sono poi stati assemblati per andare a formare un unico cubo perfetto, di 150 centimetri, che ha mascherato qualsiasi riferimento visivo alla precedente funzione dei blocchi.

Dato che per creare queste opere, Zhao Zhao ha dovuto distruggere ciò che restava delle sculture danneggiate, eliminando ogni residuo del volto o del busto di Buddha e quindi sradicandone completamente l’effetto spirituale, sembra aver portato a termine il progetto di distruzione dei simboli religiosi iniziato durante la Rivoluzione culturale. Eppure, il risultato finale, un cubo composto da blocchi di pietra più piccoli, sembra suggerire che il libero arbitrio e le fedi religiose, per quanto astratte e alterate, troveranno sempre un modo per sopravvivere a qualsiasi forma di repressione autoritaria.²⁸⁸ Il cubo incapsula la moderna storia della Cina, dove il passato è stato eliminato per far posto alla modernizzazione e alla globalizzazione fatta di forme piatte e minimaliste.²⁸⁹

Nel 2014, Zhao Zhao continua ad utilizzare icone o simboli architettonici buddisti nelle opere *Come* (如何, *ruhe*) e *Incertezza* (不安, *bu'an*). Similmente alle serie precedenti, per creare *Come* (Fig.53), l'artista ha acquistato a Jincheng nella provincia dello Shanxi una statua in legno di oltre 200 anni di un Buddha Sakyamuni (释迦牟尼, *Shijia mou ni*) e l’ha tagliata in 258 blocchi geometrici che sono successivamente stati ricoperti di foglie d'oro. *How* è, inoltre, accompagnata da un documentario su tutto il processo di realizzazione delle sculture, dall’acquisto della statua originale al tentativo fallito di mettere le opere finali all'asta da Sotheby ad Hong Kong. Il documentario trasformando *Come* in una sorta di performance, solleva interrogativi sulla natura della creatività, sulla temporalità degli oggetti e in ultima analisi sul feroce commercio che caratterizza il contemporaneo mercato dell'arte cinese.²⁹⁰

A differenza delle opere precedenti, le installazioni della serie *Incertezza* (Fig.54) sono degli *stupa* (浮图, *futu*) di pietra presentati in una forma essenzialmente non modificata. Le pietre, impilate le une sulle altre, sono tenute salde da impalcature di acciaio, viti e travi di legno. Rimossi dal loro

²⁸⁸ ROBERTS PROJECTS, *Zhao Zhao – Repetition*, in “Roberts Projects”, <https://www.robertsprojectsla.com/video/zhao-zhao2>, 13-01-2022.

²⁸⁹ POLLACK, *Brand New...*, op. cit., p.104.

²⁹⁰ POLLACK, *Brand New...*, op. cit., p.104.

contesto originale e visualizzati in una condizione così precaria, gli stupa sono stati privati della loro capacità di ispirare una meditazione tranquilla e sono stati trasformati in opere contemporanee senza alcuna utilità. Dal punto di vista di Zhao Zhao, queste strutture profondamente simboliche, intrappolate in rigidi legacci e abbandonate nel loro nuovo contesto delle mostre, trovano parallelismi nella società cinese odierna in cui l'incertezza ha sostituito le certezze filosofiche, religiose e persino politiche un tempo prevalenti.²⁹¹

Come è evidente, in maniera molto più implicita, ma possibilmente più provocatoria rispetto ad *Ufficiale*, nelle serie artistiche appena analizzate Zhao Zhao ha continuato a sfidare la realtà e a confrontarsi con le strutture ideologiche esistenti. Mettendo in luce come la spesso oscurata violenza sia in realtà una costante nell'esistenza umana, ha creato metafore sulle reali condizioni della società moderna. Nel corpus di opere caratterizzante la sua successiva fase artistica, tutt'ora in sviluppo, Zhao Zhao predilige, invece, un "ritorno alle origini" al fine di utilizzare la propria regione di provenienza come modello per analizzare le differenze valoriali e di sistemi sociali esistenti tra diversi Stati e culture a cui egli è sempre stato interessato.

A partire dal 2015, Zhao Zhao tramite la sua pratica artistica inizia ad osservare le questioni economiche e culturali da un punto di vista ancora più specifico e localizzato. Da quel momento, la concettualizzazione delle sue opere comincia a delinearsi innanzitutto parlando con le persone che abitano certe città e regioni, cercando di capire con quali problemi essi si scontrano nella vita di tutti i giorni e quali siano le loro principali preoccupazioni. In particolare, questa sua nuova fase artistica parte proprio dalla sua regione natia, il Xinjiang, della quale ha innanzitutto cercato di analizzare come e quanti cambiamenti culturali e di stile di vita sono stati causati dal regime comunista ai gruppi nomadi.

"This regime not only destroyed human relations; it has also completely destroyed the eco-system."²⁹²

L'opera che inaugura questo suo nuovo approccio artistico è *Progetto Taklamakan* (塔克拉玛干计划, *Takelamagan jihua*) (Fig.55), ideata nell'Ottobre 2015. Zhao Zhao, insieme a trenta suoi collaborati, era partito da Pechino con un frigorifero e un cavo elettrico a 4 fili lungo circa 100 km ed aveva percorso oltre 4.000 km per arrivare nel nord del deserto del Taklamakan. Per farli arrivare a destinazione, i materiali erano stati trasportati grazie ad un furgoncino (chiamato dal team in azione *Pathfinder*) e Zhao Zhao aveva dovuto interpretato vari ruoli, da quello dell'appaltatore a

²⁹¹ CHAMBERS FINE ART NEW YORK, *Zhao Zhao...*, op. cit.

²⁹² WEI, *You can not...*, op. cit.

quello del direttore creativo di pubblicità, per poter superare severi controlli e ispezioni. Dopo essere arrivati nella contea di Luntai, Zhao Zhao e i suoi collaboratori hanno collegato il cavo del frigo alla presa elettrica di una famiglia della comunità uigura e successivamente hanno trascinato il cavo fino al centro del deserto. L'intero viaggio è durato 23 giorni e ha richiesto l'utilizzo di 10 trasformatori, al fine di evitare perdite nella trasmissione di potenza, ma alla fine, il cavo è riuscito ad alimentare con successo il frigorifero a doppia porta pieno di birra Sinkiang (Xinjiang) per ben 24 ore nel bel mezzo di un vasto deserto disabitato. Il cavo, i trasformatori e il frigorifero sono stati successivamente rispediti a Pechino, dove il cavo è stato tagliato in sezioni di 1,86 metri (l'altezza del frigorifero) e riorganizzato in grandi fasci che sono poi stati utilizzati in fase espositiva come una sorta di monumentale installazione minimalista (Fig.56) basata sulla ripetizione visiva.²⁹³

L'immensa operazione può essere vista come uno scherzo, una provocazione assurda o semplicemente come un qualcosa di difficile da decifrare se non come il gesto di un artista contemporaneo che ormai semplicemente “può” e “riesce”. Eppure, la serietà e la gravità che pervadono il progetto nonché la sua enorme scala da un punto di vista economico, logistico e comunicativo spinge a chiedersi se non ci sia altro dietro l'apparente vacuità dell'opera. Secondo Zhao Zhao, l'installazione di quel lungo cavo, l'interazione con la famiglia uigura, la ricerca di finanziamenti per il progetto e il superamento delle rigorose ispezioni del governo hanno rappresentato per lui un modo di partecipare attivamente e di intervenire nella società odierna. Ed effettivamente bisogna ammettere che in *Progetto Taklamakan* cambia lo spirito artistico rispetto alle opere precedenti. Non c'è improvvisazione, sabotaggio o disobbedienza, ma meticoloso controllo del budget, pianificazione, organizzazione ed esecuzione, tutte operazioni delle quali l'unico responsabile e autorità è Zhao Zhao. Con forte umorismo, l'artista ha fatto luce sulla storia della Via della Seta spedendo e scambiando merci e persone, collegando antiche culture con l'industria moderna e sottolineando i conflitti regionali in atto causati dalle manovre geopolitiche degli ultimi anni, comprese quelle relative alla Nuova Via della Seta.

L'esplorazione delle complicate connessioni tra storia e società è poi proseguita in opere come *Coltello* (刀, *dao*) e *China garden* che trattano rispettivamente il tema della minaccia e dell'autodifesa incarnato dai coltelli Yengisar e quello delle polisemiche allusioni alla visione occidentale della cultura cinese e ai desideri e alle storie dimenticate del popolo cinese contenute nel cotone.

Se finora “le questioni umane” sono quelle che hanno più occupato il lavoro di Zhao Zhao, negli ultimi tre anni l'artista sta dando sempre più spazio all'indagine della natura e del rapporto tra

²⁹³ TANG CONTEMPORARY ART 当代唐人艺术中心, “Zhao Zhao” 赵赵, in “Tang Contemporary Art”, 2016, <https://www.tangcontemporary.com/zhaozhao2016>, 14-01-2022.

vita e natura.²⁹⁴ Ne è un esempio, l'installazione *Controllo* (控制, *kongzhi*) (Fig.57) esposta alla mostra *Green* tenutasi nel 2019 al Song Art Museum di Pechino. Essa consiste di 109 sculture in acciaio e 6 in marmo le cui forme sono basate sulle zucche asiatiche. Quelle in acciaio sono esposte in uno scaffale verde fissato al muro, quelle in marmo sono, invece, legate al muro con strutture in ferro e un'ultima gigante scultura in acciaio è posizionata al centro della stanza, sostenuta da una struttura in legno. Tramite le sinuose forme delle sculture, così come le strutture che le sorreggono, Zhao Zhao allude alla manipolazione della natura da parte dell'uomo e più in generale al tema del controllo che è divenuto predominante a partire da certe epoche.

Storicamente, le zucche in Cina venivano essiccate e utilizzate per conservare acqua, vino e medicine, oltre che elisir alchemici. Prendendo la forma del numero 8, venivano viste come un presagio di buon auspicio e per questo utilizzate come amuleti per spaventare gli spiriti malefici, o ancora, nel taoismo, la forma simmetrica della zucca rappresentava l'unione tra il cielo e la terra, così come tra quest'ultima e l'infinito o l'universo. Con il passare del tempo, gli usi e i significati metaforici della zucca sono però cambiati verso nuove realtà, come quella della manipolazione della sua forma. Il modellamento delle zucche iniziò già durante la dinastia Ming e consisteva nel racchiudere i germogli di zucca in uno stampo, in modo tale che man mano che l'ortaggio cresceva, si conformava lentamente alla forma dello stampo. L'opera di Zhao Zhao sottolinea quanto l'interferenza umana che è in grado di creare incantevoli forme simmetriche sia una metafora di quanto le persone accettino e si adattino con facilità, sia individualmente che collettivamente, al dominio di un'altra.²⁹⁵ Inoltre, facendo riferimento al modo in cui le giovani zucche vengono incapsulate negli stampi, l'opera suggerisce quanto siano importanti le influenze esterne durante gli anni formativi, così come il controllo dell'autorità sulla crescita dei più piccoli. In ultima analisi, l'installazione di Zhao Zhao è un'allusione al modo in cui formiamo le relazioni: con noi stessi, con il potere, con le minoranze e con la maggioranza e quanto i nostri corpi fisici siano coinvolti in queste narrazioni.

Documentarista nell'animo, nel corso degli anni Zhao Zhao ha osservato gli aspetti più delicati della Cina tradizionale e contemporanea attraverso le contraddittorie lenti dell'irriverenza e del rispetto e ha messo in luce le conseguenze socio-politiche delle azioni perpetrate anche solo da un singolo. Con pragmatismo ostinato, si è confrontato con soggetti reali e ha giocato con essi tramite molteplici mezzi artistici per cercare di dare un senso al caos della contemporaneità e un'immagine alle oscure o non considerate microstorie della collettività cinese. Zhao Zhao non ha mai temuto di

²⁹⁴ GALLERY WEEKEND BEIJING, *Artist Says/ Zhao Zhao/ Subvert conventions with a variety of artistic forms*, in "Youtube", 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=VRFguQgWpHo>, 14-01-2022.

²⁹⁵ ROBERTS PROJECTS, *Zhao Zhao – Control*, Los Angeles, Roberts Projects, p.1.

osare e andando oltre le discussioni formali, nella sua arte continua a esprimere quel senso di alienazione che già pervadeva i suoi primi lavori.

3. L'IPERREALTA' DEL MONDO ODIERNO

“Attualmente ci troviamo in una fase in cui a causa di internet è tutto amalgamato in modo disordinato. Nel Nord-Est [della Cina] c'è un piatto che si chiama “il caos” (乱都, *luan dou*), una zuppa in cui si mescolano un sacco di cose. Il disordine caratterizza la nostra epoca. Tutto ciò è dovuto al fatto che i cosiddetti classici sono entrati nella fase finale del loro ciclo, perciò si sente dire che bisogna creare un nuovo classicismo. Dato che le creazioni all'origine del materialismo hanno raggiunto il punto culminante, oggi siamo arrivati alla necessità della mescolanza senza limiti. Quello che vediamo oggi è il risultato di questo processo.”²⁹⁶

Come ha osservato il critico Hou Hanru, la maggior parte degli artisti post-80 ha raggiunto la maggiore età in un mondo elettronico e digitale, colmo di pubblicità e di intrattenimento importato: dalla televisione taiwanese fino al rap americano.²⁹⁷ Alcuni di essi si sono, quindi, voluti impegnare nella realizzazione di progetti interdisciplinari con l'obiettivo di documentare e rivalutare le nuove realtà sociali che caratterizzano la vita quotidiana. Facendo uso di uno stile fortemente ispirato alla stessa cultura dell'Internet, le opere esprimono sentimenti comuni, quali il senso di vuoto emotivo e solitudine o una sensazione di confusione legata all'idea dell'esistenza virtuale.

Se gli artisti del capitolo precedente mettevano in guardia dall'enorme distopia che è diventato il mondo odierno, quelli analizzati in questo capitolo, Cao Fei, aaajiao e Lu Yang, si addentrano nel profondo dell'iperrealtà e ne diventano la sua stessa reincarnazione per indagarne le potenzialità, ma soprattutto per metterne in luce i potenziali lati negativi.

Cao Fei mescola nei suoi video e progetti commenti sociali, estetica popolare, riferimenti al surrealismo e convenzioni documentaristiche divenendo una perfetta testimone del suo tempo. In particolare, documentando città reali e costruendone di virtuali e parallele, Cao Fei osserva con grande accuratezza ed empatia le ambizioni e i desideri insoddisfatti della società odierna che si rifugia su mondi online nell'illusione di poter vivere un altro sé.

La produzione artistica di aaajiao è, invece, concentrata sull'esplorazione della soggettività nel tempo presente in rapporto al mondo digitale. L'iper-connessione della rete digitale, gli avatar virtuali e la trasformazione della realtà in dati sono i temi centrali dei suoi lavori che sollecitano gli spettatori a rivalutare il proprio ruolo di utenti di una sovrastruttura tecnologica che sta sempre più riducendo le vite di ogni individuo in algoritmo.

²⁹⁶ TASSY, “La Quête...”, op. cit.

²⁹⁷ Hans-Ulrich OBRIST, “Hans-Ulrich Obrist on Cao Fei”, in *Artforum*, vol.44, no.5, 2006, p.181.

Lu Yang, infine, padrona delle potenzialità di Internet e del digitale, combina le tecnologie con le materie scientifiche o con il buddismo per indagare il confine tra l'essere controllati ed essere controllori nel mondo reale tanto quanto in quello virtuale.

3.1 CAO FEI 曹斐 (1978 -)

Cao Fei nasce nel 1978 a Guangzhou, nella provincia di Guangdong, una delle zone più aperte economicamente e dinamiche della Cina nonché un vero e proprio laboratorio di modernizzazione e urbanizzazione in continuo contatto con il mondo esterno. Figlia di famosi scultori e professori dell'Accademia di Belle Arti di Guangzhou, Cao Fei familiarizza sin dalla tenera età con il mondo dell'arte. Tuttavia, ciò che più l'attrae all'epoca è la cultura pop, a cui si era avvicinata all'età di 12 anni guardando gli anime o MTV presso le case di conoscenti ad Hong Kong e imparando a ballare la *breakdance* con ballerini di strada.²⁹⁸ Durante l'adolescenza si interessa anche al teatro e inizia a scrivere con alcuni compagni di classe commedie musicali, per le quali sviluppa una tecnica interdisciplinare che univa la drammaturgia alla danza. In seguito, prosegue gli studi presso l'Accademia di Belle Arti di Guangzhou, dove ispirata dal cinema indipendente di Hong Kong e dai lungometraggi surreali di Terayama Shuji inizia a realizzare le sue prime opere performative e video, come il cortometraggio del 1999 *Imbalance 257*.²⁹⁹ I suoi lavori sperimentali, già focalizzati sull'analisi della società contemporanea cinese e soprattutto della nuova generazione, avevano rapidamente attirato l'attenzione sia del mondo dell'arte contemporanea che del pubblico urbano. In particolare, durante una delle proiezioni di *Imbalance 257* Cao Fei incontra l'artista e regista Ou Ning, il quale rimasto affascinato dal suo stile innovativo presenterà i suoi lavori nella rivista di cinema *Opere cinematografiche* (电影作品, *dianying zuopin*) e, inoltre, le chiederà di dirigere insieme la società cinematografica *U-thèque* (缘影会, *yuan ying hui*), cosa che faranno fino al 2003.

Collaborando con Ou Ning, Cao Fei sviluppa un interesse ancora più forte per le questioni sociali e gli sconvolgimenti urbani causati dalla modernità, soprattutto per quelli che stavano avvenendo in maniera molto evidente in Cina. Questa loro voglia irrefrenabile di catturare il presente si condensa nel documentario sperimentale *San Yuan Li* (三元里) (Fig.58), nel quale l'omonimo

²⁹⁸ Oyama HITOMI, *A Bridge Between Art and Pop Culture: That's What I Want To Be*, in "Cao Fei", 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=13&year=2007&aitid=1>, 20-01-2022.

²⁹⁹ *Imbalance 257* è un cortometraggio realizzato da Cao Fei nel 1999 che ritrae l'atteggiamento tipico della sua generazione, la quale con la sua sensibilità e impulsività cerca di offuscare i confini di tutti i criteri e di tutte le verità esistenti, di trasformare l'apparente razionalità in assurdità e di deridere il sistema o coloro che trascinano le loro vite sotto il sistema.

villaggio viene preso come caso studio per esaminare gli effetti della rapida crescita economica e dello sviluppo industriale sulla vita rurale. Il film, frutto di una commissione da parte della Biennale di Venezia, pone al centro il tipico fenomeno del “villaggio urbano”.³⁰⁰

Come riportato da Cao Fei, la troupe armata di videocamere mini DV si era intrufolata nel villaggio di San Yuan Li come dei *flâneurs* con l’obiettivo di ripensare al confronto tra il processo di modernizzazione e il sistema dei clan patriarcali della comunità rurale di Guangzhou.³⁰¹ Le immagini in bianco e nero del documentario compongono un ritratto altamente stilizzato del villaggio di San Yuan Li, assediato e intrappolato dai circostanti grattacieli. Il paesaggio architettonico tradizionale sembra sempre più costretto da quello urbano e allo stesso tempo sembra soffocare quello umano che per sopravvivere ha dovuto reinventare con ingegno il proprio stile di vita, arrivando a curare risaie nei lotti vuoti della città e ad allevare polli in pollai improvvisati sui tetti.

Contemporaneamente a queste collaborazioni, Cao Fei inizia a sviluppare una sua produzione artistica incentrata sul quotidiano, sulla cultura giovanile e sui paradossi della vita contemporanea. Nello specifico, la “città moderna” fungerà da punto di partenza di Cao Fei per esplorare il ruolo dell’individuo travolto dalla rapida urbanizzazione³⁰², idea che aveva ripreso dall’esperienza lavorativa con Ou Ning. Inizialmente parte dal tessuto urbano di Guangzhou, il cui senso estetico, influenzato dallo sviluppo economico e dalla cultura di massa di Hong Kong, sarà al centro di opere come *Hip Hop* e *Cosplayers*. Come affermato dal curatore e critico Hans Ulrich Obrist³⁰³ e da Cao Fei stessa, per lei, a differenza di altri artisti, la cultura pop diviene un ponte per unire idee diverse e capire come i rapidi cambiamenti influenzino le persone nella loro quotidianità e intimità.

³⁰⁰ L’espressione villaggio urbano, derivata da quella cinese (城中村, *chengzhongcun*, letteralmente villaggio dentro la città), si riferisce a un fenomeno urbano sviluppatosi nelle metropoli cinesi dall’inizio degli anni Ottanta (Chung 2010). La rapida crescita urbana avvenuta in seguito all’attuazione della Politica della Porta Aperta aveva generato un vasto mutamento del paesaggio agricolo poiché numerosi villaggi erano stati inglobati nelle città e i terreni agricoli espropriati dallo Stato, con l’unica eccezione delle aree già edificate. Uno speciale regime di proprietà, risalente all’epoca maoista, garantiva, infatti, alle comunità di contadini la gestione autonoma dei suoli a essa assegnati. In seguito, con l’avvio del processo di urbanizzazione e con lo sviluppo delle industrie lungo le coste, la domanda di manodopera è aumentata vorticosamente, così come i flussi migratori dalle campagne verso le città industriali. Questo ha spinto gli ormai ex-contadini a trasformare gli edifici dei villaggi urbani per ricavare alloggi d’affitto e spazi commerciali creando delle vere e proprie comunità in contrasto con il gigantismo metropolitano.

³⁰¹ CAO Fei, *San Yuan Li*, in “Cao Fei”, 2003, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=21&year=2003&wtid=3>, 20-01-2022.

³⁰² UCCA, *Staging the era*, in “Ucca”, <https://ucca.org.cn/en/exhibition/cao-fei/>, 21-01-2022.

³⁰³ OBRIST, “Hans-Ulrich...”, op. cit.

“For me art is not about forming an image of a thing and making that into an artwork, or producing something no one else has ever seen, but searching for connections in the gaps between things that are completely different.”³⁰⁴

Nelle sue opere Cao Fei collega in maniera umoristica elementi della cultura giovanile alla condizione dei lavoratori comuni per sottolineare che le speranze e i desideri di ogni individuo si scontrino con una realtà sociale ben diversa, come accade in *Hip Hop Project* del 2003.

L’Hip Hop è nato verso la fine degli anni Settanta dall’attivismo musicale di DJ Kool Herc e DJ Afrika Bambaataa come mezzo di denuncia del decadimento urbano e delle ingiuste sociali subite dai ceti più emarginati della società statunitense in quel periodo. In *Hip Hop Project* (Fig.59) Cao Fei cerca di far tornare l’Hip-Hop, ormai divenuto intrattenimento per il grande pubblico, alle sue origini “di strada” invitando persone comuni ad interpretare il movimento culturale attraverso il proprio corpo ed evidenziare in questo modo il vero volto della città.³⁰⁵ Sia in *Hip Hop: Guangzhou* che in *Hip Hop: Fukuoka* Cao Fei trasforma persone di diversa estrazione nazionale, sociale e culturale (lavoratori, studenti, poliziotti, anziani) in ballerini che sullo sfondo di macerie ed edifici in attesa di essere demoliti portano a dubitare e a mettere in discussione la realtà.

Come si può notare, tutti questi cambiamenti sociali sono, inoltre, espressi con il linguaggio della generazione di Cao Fei, quella più influenzata dal *melting pot* che era divenuto Guangzhou in quegli anni.

“My generation grew up in a situation of hybridity. Many outsiders think that me and my peers were isolated, but hybrid influences have always been there. We were already hybrids. We cannot exactly differentiate that from what was the original and what was the traditional because, there’s nothing that we can exactly belong to.”³⁰⁶

Il concetto di ibridità culturale è espresso in maniera ancora più forte nel progetto video e fotografico *Cosplayers* (Fig.60), il quale analizza appunto la pratica culturale del *cosplay* nata in Giappone, ma ormai diffusasi in tutto il mondo. Si tratta della sottocultura giovanile che vede ragazzi e ragazze vestire i panni di famosi personaggi di anime o videogiochi e comportarsi come loro. Come spiegato da Cao Fei, i giovani che fanno *cosplay* si sentono davvero trasportati in un’altra dimensione in cui si aspettano che i costumi da supereroi conferiscano loro dei veri poteri magici: maggiore

³⁰⁴ HITOMI, *A Bridge...*, op. cit.

³⁰⁵ CAO Fei, *Hip Hop: Guangzhou*, in “Cao Fei”, 2003, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=13&year=2003&wtid=3>, 23-01-2022.

³⁰⁶ Jordan STROM, *Your Utopia is Ours*, in “Fillip”, 2006, <https://fillip.ca/content/your-utopia-is-ours>, 22-01-2022.

sicurezza ed espressività nell'espressione dei propri sentimenti e la possibilità di trascendere la realtà e mettersi al di sopra di tutte le preoccupazioni mondane.³⁰⁷

Cao Fei concepisce il suo progetto come un esperimento dalla trama surreale con l'intento di fornire ai *cosplayer* un palcoscenico sul quale mettere in scena il loro mondo immaginario. Sia le fotografie che il video di otto minuti sono ambientati esclusivamente nella città di Guangzhou, dove il contrasto tra gli edifici abbandonati e i moderni grattacieli è emblematico del luogo in continua mutazione in cui crescono i protagonisti della serie. Avvolti da mantelli neri e tute metalliche e brandendo armi minacciose, i *cosplayer* di Cao Fei si rincorrono attraverso i campi poco fuori Guangzhou e combattono in anonimi spazi urbani. Durante le riprese, la telecamera filma anche strade disseminate di enormi cantieri e mandrie di bestiame, nel tentativo di cogliere i meravigliosi e strani contrasti nel cuore della città. terminate le loro battaglie, gli improbabili supereroi tornano a casa prendendo la metro come dei comuni adolescenti e il video si conclude con i *cosplayer* che in netto contrasto alla semplice quotidianità della loro realtà familiare mangiano e si riposano in prossimità dei genitori distratti.

“All Cosplayers are very young, with dreams in their heads, spending all their waking hours in the virtual world of video games from a very early age. Hence when they eventually grow up, they discover they are living a life style frowned upon and rejected by society and family members alike. With no channels open to express their feelings and aspirations they resort to escapism and, becoming alienated and out of touch, they turn into ever more unbecoming characters. However, in that moment when they are turned into genies, chivalrous knights, fairy princesses, or geeks, the pains of reality are assuaged, even if the ‘real’ world they are standing on has not changed to the slightest.”³⁰⁸

Con *Cosplayers* Cao Fei ha voluto portare questa sottocultura giovanile “fuori dalla comunità informatica e riposizionarla nella quotidianità del mondo reale”³⁰⁹ limando ironicamente il divario tra fantasia e realtà. Le realtà “parallele” esaminate in *Cosplayers* rivelano l'atteggiamenti di alcuni giovani cinesi moderni che in veste di supereroi urbani cercano di evadere la realtà e il disagio affrontati dalle popolazioni escluse dai miracoli economici. Anche se, una volta rientrati dal loro mondo alternativo, i *cosplayer* devono comunque confrontarsi con la necessità di dover interagire direttamente con le persone comuni e con la realtà sociale. Tuttavia, essi con la loro attività non esprimono un totale rifiuto della realtà, ma rivelano la contraddittorietà della modernizzazione che

³⁰⁷ CAO Fei, *Cosplayers*, in “Cao Fei”, 2004, <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2004&wtid=3>, 20-01-2022.

³⁰⁸ CAO, *ibidem*.

³⁰⁹ PUBLIC DELIVERY, *Cao Fei's Cosplayers & the power of costumes*, in “Public delivery”, 2021, https://publicdelivery.org/cao-fei-cosplayers/#Cosplayers_video, 22-01-2022.

non gli ha permesso di avere dei punti saldi in cui identificarsi nel mondo reale, di conseguenza ponendoli in continua ricerca di una loro identità.³¹⁰ Il mondo reale che i *cosplayer* esplorano e reinventano nel progetto di Cao Fei sembra paradossalmente più alienante, cupo e virtuale delle loro stesse *cyber community*.

Allo stesso tempo, quest'opera se confrontata con quella successiva, *Father*³¹¹ (Fig.61), analizza come il tema dell'eroismo sia cambiato all'interno della nuova generazione. In netto contrasto rispetto alle generazioni precedenti che possedevano eroi collettivi, solitamente incarnati nelle figure di Deng Xiaoping o Mao Zedong, quella attuale ha i suoi eroi privati e sono tutti personaggi di fantasia. Inoltre, i più giovani spesso si identificano totalmente in tali personaggi da arrivare a sentire di possedere i loro stessi poteri e da volerli impersonificare quotidianamente. Tuttavia, un punto di unione di queste generazioni, riscontrabile in entrambe le opere, è che il potere di ciascun eroe è simboleggiato da una serie di pose distintive che sono così significative da andare a caratterizzare i diversi modi di trasmissione delle immagini di questi eroi: le stature di *Father* e le fotografie di *Cosplayers*.

Sin dal suo debutto Cao Fei si è concentrata sulle complicate pressioni sociali che è possibile intravedere nell'affermarsi della cultura popolare, dello sviluppo tecnologico e del cambiamento urbano e pian piano si è spostata dalla documentazione della realtà alla creazione di scenari surreali o iperrealistici nella sua arte. In particolare, successivamente alla realizzazione di *Cosplayers*, Cao Fei si è focalizzata sull'impatto delle transizioni economiche sulle vite individuali.

Nel 2006 realizza *Whose Utopia* (Fig.62) un cortometraggio di venti minuti nel quale indaga come i desideri individuali di alcuni operai di una fabbrica di lampadine si scontrino con la loro vita quotidiana. Il video è ambientato all'interno della fabbrica OSRAM, uno dei principali attori economici promotori del processo di integrazione della Cina nel sistema economico globale. A lavorare al suo interno ci sono per lo più giovani lavoratori provenienti da molte province interne della Cina che diventano, quindi, il principale supporto per il sogno del Paese di essere competitivo a livello globale.³¹²

³¹⁰ HOU Hanru, *Politics Of Intimacy*, in "Cao Fei", 2008, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=17&year=2008&aitid=1>, 21-01-2022.

³¹¹ Nel 2004, Cao Fei ha documentato il processo di creazione e installazione di una grande statua di Deng Xiaoping da parte del padre Cao Chong'en (un rinomato scultore specializzato in ritratti di politici e altre figure ufficiali). *Father* svela le similitudini e il contrasto tra le prospettive della storia presentate nei lavori di Cao Fei e di suo padre.

³¹² CAO Fei, *Whose Utopia*, in "Cao Fei", 2006, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=10&year=2006&wtid=3>, 23-01-2022.

Whose Utopia si apre con una fredda documentazione della linea di produzione, poi mentre la produzione è ancora in atto, sono inquadrati gli stessi lavoratori, ognuno dei quali si è trasformato nella persona dei suoi sogni mettendo in scena delle performance: una ballerina che esegue un sinuoso balletto, un musicista rock che suona la chitarra e un maestro di tai chi intento nella sua pratica. Sullo sfondo dei macchinari industriali le aspirazioni individuali degli operai spingono a evidenti riflessioni: a chi appartiene davvero quest'utopia economica e chi trae beneficio da quest'inarrestabile corsa al progresso?

Nelle opere di questo periodo, Cao Fei ha scelto di unire la vita quotidiana delle persone alle nuove forme di tecnologia come modalità per svelare l'insoddisfazione della società, ma soprattutto l'interazione tra il mondo virtuale e quello reale, tra l'utopia e la distopia e tra il corpo e la tecnologia diventano temi sempre più prominenti nella sua produzione artistica. L'esempio più lampante è sicuramente il progetto artistico basato sul videogioco online Second Life a cui si dedica nei successivi anni.

Nel 2007 Cao Fei decide di espandere il tema del confronto tra realtà e immaginazione già affrontato in *Cosplayers* e *Whose Utopia*, esplorando la possibilità di creare universi paralleli tramite piattaforme di realtà virtuali. Dopo aver scoperto il videogioco online Second Life nel 2006, per circa sei mesi Cao Fei si dedica all'esplorazione di tutte le sue funzioni: da quelle tradizionali (volare, chattare, teletrasportarsi, stringere amicizie) a quelle peculiari della piattaforma (costruire mondi, comprare qualsiasi tipo di oggetto, avere rapporti sessuali con altri utenti). In contemporanea, per comprendere meglio questo tipo di mondo con il quale aveva poca dimestichezza, Cao Fei aveva deciso di riprendere la sua esperienza in una sorta di video documentario, successivamente intitolato *i.Mirror* (Fig.63).

Filmato con la funzione integrata per la registrazione video presente su Second life, *i.Mirror* dura in totale quasi mezz'ora ed è stato suddiviso in tre parti legate da un tema specifico. A firmare la regia di ogni sua parte è China Tracy, l'avatar di Cao Fei a cui l'artista ha cercato di dare un'identità il più generica possibile. La prima parte è un video introduttivo al mondo di Second Life che similmente a quello reale è pieno di grattacieli, città in continua costruzione e di edifici e lotti di terra in vendita. In questo breve montaggio, Cao Fei si sofferma, quindi, sia sui lati positivi che sugli eccessi del capitalismo virtuale che a detta sua sembrano rendere il metaverso un'ulteriore espansione consumista.³¹³ La seconda parte racconta, invece, una storia d'amore non sceneggiata, ma frutto dell'incontro tra China Tracy e HugYue, l'avatar di un altro utente. I due, dopo varie conversazioni

³¹³ James Au WAGNER, *The Second Life of Cao Fei*, in "Cao Fei", 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=21&year=2007&aitid=1>, 23-01-2022.

iniziano una relazione virtuale dai sentimenti genuini, ma poco dopo si scopre che nella vita reale HugYue è l'avatar di un uomo statunitense sulla sessantina che era stato un attivista comunista negli anni Sessanta ed era finito in prigione per diversi reati. Nonostante l'attrazione per il ricco passato di HugYue, Cao Fei fa notare come quest'interazione rifletta il divario tra le speranze riposte in relazioni e avatar virtuali e la realtà dei fatti.³¹⁴ L'ultima parte presenta un montaggio di "ritratti" di vari avatar tutti completamente diversi nel loro aspetto fisico e simbolo delle infinite personalità che è possibile incarnare in questi mondi virtuali.

In *i.Mirror* Cao Fei fa notare come l'universo parallelo di Second Life per quanto sia un mondo nuovo che permette di iniziare letteralmente da zero una seconda vita, è strutturato esattamente come quello reale. È un paesaggio digitale, ma è ancora evidente la componente umana dietro la sua creazione: il sistema spaziotemporale rispecchia quello della vita reale, gli edifici e le reti di trasporti si basano su quelli veri e il sistema economico è ripreso da quello capitalista o comunista. Nel complesso, Cao Fei si dimostra comunque entusiasta del potenziale esperienziale di una tale realtà virtuale, ma altrettanto cosciente dell'ossessione a cui essa può portare e dei modi, non tutti positivi, in cui potrà cambiare i rapporti umani.

"It's perhaps no longer important to draw the line between the virtual and the real, as the border between the two has been blurred. In the virtual land, we are not what we originally are, and yet we remain unchanged. We always worry about the virtual space's erosion of reality, but hopefully there's a new possibility of combination in our electronic second life, a new force which transcend this mortal coil. On the reality's end of this combined ultra-space there are still love for simplicity and the pursuit of freedom."³¹⁵

Dopo essersi semplicemente limitata a navigare in quest'estensione della vita reale, nella seconda parte del progetto basato su Second Life, Cao Fei esplora la possibilità offerta dalle tecnologie di creare liberamente mondi virtuali e comunità urbane digitali. Rimasta affascinata dalla potenzialità creativa di Second Life, Cao Fei, quindi, decide di utilizzare la piattaforma online per fornire un ulteriore spazio di sfogo "alla recente ossessione della Cina verso lo sviluppo del territorio".³¹⁶ Il risultato artistico di questo suo tentativo di "urbanizzazione online" è la serie di opere *RMB City* realizzata tra il 2007 e il 2012 e che in seguito è stata considerata un'opera pionieristica di

³¹⁴ Hans-Ulrich OBRIST, *What's next?*, in "Cao Fei", 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=19&year=2007&aitid=1>, 24-01-2022.

³¹⁵ CAO Fei, *i.Mirror*, in "Cao Fei", 2007, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=9&year=2007&wtid=3>, 23-01-2022.

³¹⁶ CAO Fei, *RMB City: A Second Life City Planning*, in "Cao Fei", 2007, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=17&year=2007&wtid=3>, 23-01-2022.

Internet Art. *RMB City* comprende una serie di video documentari, eventi virtuali e performance che nell'insieme delineano un quadro satirico e distopico della Nuova Cina e degli strumenti digitali³¹⁷ e allo stesso tempo si pongono l'obiettivo di reinventare il futuro delle città cinesi.

La prima opera della serie, *RMB City: A Second Life City Planning* (Fig.64), vede Cao Fei vestire ancora una volta i panni di China Tracy per creare nell'isola Kula di Second Life la metropoli RMB City, il cui nome è ripreso dalla valuta cinese *Renminbi* (人民币). Al centro dell'opera video vi è l'intero processo di pianificazione e costruzione della città che, come descritto da Cao Fei, è concepita come un'interpretazione surreale e ironica della moderna Pechino, piena di icone vecchie e nuove:

“In the near future, China Tracy will build a city dubbed RMB City within Second Life. This will be the condensed incarnation of contemporary Chinese cities with most of their characteristics; a series of new Chinese fantasy realms that are highly self-contradictory, inter-permeative, laden with irony and suspicion, and extremely entertaining and pan-political.”³¹⁸

La RMB City di Cao Fei è un ibrido di comunismo, socialismo e capitalismo che combina tantissimi edifici ripresi dalla realtà urbana cinese all'interno di una futura Cina artificiale. La città si presenta, quindi, come un miscuglio caotico di simboli: l'Oriental Pearl Tower di Shanghai confina con la Città Proibita, Piazza Tienanmen è trasformata in un'enorme piscina, la ruota di Duchamp è posizionata in cima al Monumento agli Eroi del Popolo, mentre un panda gigante penzola da una gru proprio al di sopra della città e tutti questi emblematici edifici sono accatastati gli uni sugli altri tanto da nascondere al di sotto di loro vecchie case fatiscenti e abbandonate. Inoltre, questo futuro distopico si compone anche di super-centri commerciali aerei, di un oceano in cui galleggiano statue di Mao Zedong e di aerei che fanno un rumore talmente assordante da far crollare l'edificio della CCTV ideato da Rem Koolhaas.

Successivamente, in fase espositiva, Cao Fei ha collaborato con la galleria d'arte di Guangzhou Vitamin Creative Space per creare “un'agenzia immobiliare” che l'aiutasse a vendere i vari immobili di RMB City. In questa sorta di azione commerciale pre-NFT l'artista ha invitato il mondo dell'arte globale a investire il proprio denaro nell'acquisto degli edifici o ad affittarli per programmare eventi e attività al loro interno. L'iniziativa che aveva attirato compratori quali il collezionista svizzero Uli Sigg e l'Ullens Center for Contemporary Art di Pechino, in parte commentava il ritmo iperattivo dello sviluppo immobiliare e dell'urbanistica cinese e dall'altra

³¹⁷ UCCA, *Staging...*, op. cit.

³¹⁸ CAO Fei, *RMB City...*, op. cit.

presentava un nuovo modello di interazione tra collezionisti e artisti attraverso il mondo virtuale.³¹⁹ In seguito alle mostre presso la Vitamin Creative Space e le Serpentine Galleries di Londra, il 10 Gennaio 2009, RMB City è stata ufficialmente aperta al pubblico con festeggiamenti virtuali e la nomina del primo sindaco della città: Uli Sigg (la carica ruotava ogni tre mesi con una nuova nomina a sindaco). Una volta aperta, la vita nella cittadina risultava piuttosto tranquilla, vi erano solo avatar esterni che si aggiravano dentro e fuori i confini della città (cosa che rifletteva la velocità e la modalità di interazione di Second Life in generale) e si ravvivava solo durante occasioni speciali. Inoltre, sempre nel 2009 Cao Fei ha realizzato altre due versioni dell'opera, *People's Limbo in RMB City* (Fig. 65) e *RMB City Opera* (Fig. 66). La prima consisteva nell'invitare gli avatar di Second Life a partecipare attivamente alla vita quotidiana della RMB City attraverso un serie di attività interattive come concorsi che “riflettevano l'influenza delle realtà economiche passate”³²⁰ o attraverso scenari di fantasia come una sala massaggi gestita da Marx, Mao, un dirigente della Lehman Brothers e Laozi. Lo scopo era quello di provare a far funzionare RMB City come una città normale e allo stesso tempo capire se la comunità virtuale potesse organizzarsi secondo nuovi sistemi sociali ed economici. *RMB City Opera* era, invece, uno spettacolo teatrale sperimentale che esplorava le connessioni tra identità reale e virtuale, utilizzando sia spazi fisici che virtuali come palcoscenico per l'interazione tra attori e avatar.

Con questo lungo progetto Cao Fei oltre ad evidenziare come le realtà virtuali in cui si rifugge nel mondo odierno spesso non siano altro che un'estensione degli investimenti economici, della comunicazione sociale e dei discorsi politici che già avvengono nella realtà, ha anche dimostrato che essi potrebbero influenzare i sistemi economici e culturali attuali divenendo una sorta di terra promessa per molti: dai politici agli uomini d'affari, dalle persone comuni alle élite culturali.³²¹ Realizzato in un momento di rapida trasformazione dello spazio urbano cinese, il progetto di Cao Fei di produrre, mantenere e abitare RMB City è stato un enorme esperimento di pianificazione urbana d'avanguardia e di riflessione sui confini fra esistenza virtuale e fisica. L'opera si è, inoltre, basata sull'interazione con il pubblico per porre domande riguardo l'ideazione di sistemi virtuali che in futuro potrebbero allargare l'orizzonte degli sviluppi sociali possibili.³²²

³¹⁹ Natasha DEGEN, Masterpieces of the Universe, in “Cao Fei”, 2008, <http://www.caofei.com/texts.aspx?year=2008&aitid=1>, 24-01-2022.

³²⁰ CAO Fei, *RMB City...*, op. cit.

³²¹ HOU Hanru, *Politics...*, op. cit.

³²² HU Fang, *Hu Fang: Once Again, We're On the Road*, in “Cao Fei”, 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=20&year=2007&aitid=1>, 24-01-2022.

“Let all the virtual-real conflicts vanish in RMB city. New orders are born, so are new, strange wisdom[s]”³²³

Dalla realizzazione di questo progetto, Cao Fei ha continuato a commentare le speranze e le aspettative post-apocalittiche che accompagnano gli sviluppi tecnologici e sociali in Cina e nel resto del mondo in opere come *Haze and fog* (Fig. 67) e *LA town* (Fig. 68). Il primo è un film di zombie che esplora come l'umore quotidiano e l'animo dei cittadini della moderna “metropoli magica” di Pechino siano divenuti offuscati come la nebbia che circonda la città. Il secondo cortometraggio è, invece, un racconto post-apocalittico che ritrae una metropoli mitologica distrutta da forze sconosciute in cui la vita quotidiana continua impassibilmente. Anche qui, Cao Fei mischia realtà e finzione per descrivere come la ricerca di un'utopia sociale potrebbe portare a lungo andare ad un declino globale.

Successivamente, Cao Fei ritorna ad unire scenari reali ad elementi tecnologici per esplorare gli effetti fisici e psichici dei cambiamenti valoriali della società. Ne è un esempio il cortometraggio del 2015 *Rumba II: Nomad* (Fig.69), che vede un gruppo di robot aspirapolvere Roomba vagare tra i confini di un quartiere demolito di Pechino (in realtà i resti dell'ex studio dell'artista), mostrando lo stato quotidiano della metropoli. Come commentato da Cao Fei, i robot agiscono come se fossero dei visitatori provenienti dallo spazio che una volta arrivati sulla Terra raccolgono la polvere e le macerie delle periferie urbane e trasformano questi rifiuti in una metafora dell'ossessione per il progresso dell'uomo contemporaneo.³²⁴ Il loro futile tentativo di ripulire le macerie risulta un forte commento alle continue politiche cinesi di demolizione e ricostruzione che rendono sempre più sfocati i confini tra città e periferia, nonché alla rapida crescita dei centri urbani, alla convinzione nel progresso che guida le moderne costruzioni e alla sensazione che queste azioni porteranno ad un imminente collasso materiale e psicologico.

Il luogo in cui è stato girato il cortometraggio era una sorta di villaggio urbano, tipico della periferia di Pechino, dove convivevano artisti, lavoratori migranti e persino polli. Luogo ideale per gli studi degli artisti poiché si trovava vicino al distretto artistico 798, l'area manteneva una sua dinamicità e vitalità, lontano dalla pianificazione urbana. Tuttavia, quando l'economia immobiliare è divenuta l'industria pilastro della Cina, anche questo villaggio urbano è stato inghiottito da un veloce processo di gentrificazione e trasformato nelle case della nuova classe media. Nel film, i grattacieli sullo sfondo delle macerie sembrano attendere impazientemente di ampliare il confine della città, ma

³²³ China TRACY [Cao Fei], *RMB City Manifesto*, in “RMB City project website”, 2009, <http://rmbcity.com/about/city-manifesto>, 24-01-2022.

³²⁴ CAO Fei, *Rumba II: Nomad*, in “Cao Fei”, 2015, <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2015&wtid=3>, 24-01-2022.

sono bloccati dalle rovine in primo piano che cercano di mantenere a distanza con la loro presenza l'avanzare del progresso, per quanto esso diventi sempre più incombente.

Bisogna, inoltre, notare che i robot protagonisti e attori principali dell'opera, oltre a "ripulire le macerie", sembrano esplorare curiosi all'interno e all'esterno delle rovine alla ricerca delle tracce di vita rimasta. Una volta terminata quest'operazione si adattano agli ambienti circostanti e si uniscono alla nuova "comunità delle rovine" composta da operai, grandi escavatori, bambini che giocano tra le macerie e polli, divenendo i nuovi cittadini di questa terra dismessa. Come affermato dal professore e critico Yang Beichen, *Rumba II: Nomad* non si limita ad essere un commento alla politica e all'economia moderna, ma invita lo spettatore a immaginare un mondo contemporaneo alternativo popolato esclusivamente dal non umano: A.I. a bassa tecnologia, lavoro svolto senza fatica da macchinari industriali, lo spazio urbano in continua evoluzione e la mano invisibile del potere economico.³²⁵

Nel 2019 Cao Fei culmina la sua vasta ricerca sulla storia sociale e sulla trasformazione urbana di Pechino con il lungometraggio *Nova* (Fig.70). L'opera dalla narrazione frammentata è ambientata all'interno e nei dintorni dell'ex cinema Hongxia, attualmente sede dello studio artistico di Cao Fei. Nel film sono presenti accenni allegorici alle utopie comuniste e ai loro fallimenti e in parte la trama funge anche da sequel fantascientifico al film del 1958 *The Eternal Wave*, in cui il protagonista, un agente sotto copertura del partito comunista, combatte contro i nemici giapponesi nei panni di telegrafista.

"A computer engineering company in the city of Nova, with the support of foreign experts, undertakes a secret mission - turning humans into a large-scale digitally intercepting and message collecting medium."³²⁶

Due grandi relazioni sono al centro del lungometraggio di Cao Fei: la storia d'amore tra un'informatica russa e uno scienziato cinese e il rapporto tra quest'ultimo e suo figlio. Entrambi gli amori sono alimentati e inghiottiti dalla corsa al progresso del secolo scorso. La scienziata russa, membro di una delegazione inviata per aiutare a costruire il primo sistema informatico della Cina negli anni Cinquanta, è costretta a lasciare Pechino al termine del suo lavoro. In sua assenza, lo scienziato cinese decide di rendere ancora più avanzata la tecnologia a cui avevano lavorato insieme e sottopone il suo stesso figlio all'esperimento. Egli, però, fallisce e il figlio si trasforma in "un'anima

³²⁵ YANG Beichen, "Cao Fei: Rumba II:Nomad", in LYNN Victoria (a cura di), *All that is solid...*, Healesville, TarraWarra Museum of Art, 2017, p. 52.

³²⁶ CAO Fei, *Nova*, in "Cao Fei", 2019, <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2019&wtid=3>, 24-01-2022.

digitale” che rimane rinchiusa per quarant’anni in un mondo computerizzato: una sorta di limbo virtuale tra passato e futuro, sogno e realtà.

Dal canto suo, Li Nova, il bambino trasportato dentro il cyberspazio, ha sempre creduto di non essere amato. Passa tutti i suoi 40 anni vagando senza meta in un fuso orario differito e lamentandosi che il padre l’abbia sempre ignorato preferendo studiare grafici e dati sullo schermo del suo computer fino a quando Li stesso è diventato “un’onda decametrica”.³²⁷ La vita è molto dura in quest’opera di Cao Fei. La realtà si compone solo di un susseguirsi di ambienti urbani e paesaggi spaziali che interagiscono e si sovrappongono continuamente rendendo impossibile anche allo spettatore stesso avere dei precisi riferimenti spaziali e temporali. Nelle scene conclusive, lo scienziato cinese, nonostante sia in punto di morte cerca ancora di dare un senso agli infiniti dati del suo lavoro e le sue ultime parole suonano come una litania che trasforma le emozioni in livelli di energia (tristezza 203 hertz, amore 14 hertz, etc.).

Prendendo spunto dalla storia locale del quartiere in cui lavora, Cao Fei con *Nova* trasporta gli spettatori in un viaggio “retro-futurista” che va oltre il tempo cronologico. L’opera mescola mondi passati e futuri per sondare i dilemmi che la nostra epoca presente deve affrontare. Primo fra tutti, cosa subiranno le persone che amiamo (o meglio le future generazioni) se i nostri occhi sono solo puntati sulla corsa al progresso? Il rapporto genitore-figlio in *Nova* risponde metaforicamente a questa fissazione per la modernizzazione che da più di un secolo caratterizza le società del mondo. Tuttavia, osservando le opere finora realizzate da Cao Fei è già possibile vedere declinata l’idea del “sacrificio per il progresso” in territori storici, geografici, politici e fantastici, notando come tutto ciò più che una distopia sia già realtà.³²⁸

I mondi costruiti da Cao Fei lungo il corso della sua carriera permettono una profonda riflessione sui confini tra il reale e il virtuale e sul senso di alienazione che spinge la società odierna a fare sempre più esperienza di mondi alternativi attraverso i propri avatar. Per l’artista, il mondo digitale è espressione della nostra condizione umana e, in quanto tale, diviene anche una via per riflettere sulle nuove forme di coscienza sociale emergenti.

“My work is neither about ordering and archiving things nor about revealing forgotten histories. Those are jobs for museums. I just built a circus on top of the

³²⁷ Alistair HICKS, *Cao Fei at the Serpentine Gallery: where virtual and real worlds meet*, in “Financial Times”, 2020, <https://www.ft.com/content/49558b2f-3682-46e6-95e3-e22aaba89d80>, 24-01-2022.

³²⁸ Hettie JUDAH, *Cao Fei: Blueprints review – would you trade love for progress?*, in “The Guardian”, 2020, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/mar/04/cao-fei-blueprints-review-would-you-trade-love-for-progress>, 24-01-2022.

ruins, raised the curtain, and did some magic tricks. We are sandwiched between the “real” world and cyberspace, and through acceleration and diffusion of attention, we accept such changes rapidly. Before doubts are even formed, our thoughts are interrupted by funny videos sent by friends, or by our ecstasy for the hundreds of “likes” that a selfie earns in ten minutes. Everything is a datum and everything performs for data. We critique and dance at the same time. By the time we are about to leave this world, we might feel like we have never lived.”³²⁹

3.2 AAAJIAO (1984 -)

aaajiao è sia il nome d’arte che il *nickname* utilizzato da Xu Wenkai (徐文恺), artista, blogger, attivista e programmatore nato nel 1984 a Xi’an, una delle più antiche città cinesi. Nella biografia del suo sito³³⁰ si sottolinea che egli ricopre tutti questi ruoli online, a suggerire che nella sua visione non vi sia un confine tra il mondo della rete e quello reale, né tantomeno tra l’arte e le scienze sociali. La sua pratica artistica, a metà tra la media art e l’arte digitale, parte proprio dalla controversa cultura dell’Internet per esplorare l’evoluzione dell’identità dell’essere umano ormai assimilato dal mondo digitale e presta particolare attenzione ai concetti di rappresentazione e simulazione. Difatti, aaajiao, il cui anno di nascita come lui spesso fa notare non a caso coincide con il titolo del romanzo di George Orwell, mostra nelle sue opere una forte consapevolezza distopica del mondo odierno, spirito letterato e sofisticatezza di pensiero.

Eppure, nonostante fosse sempre stato interessato all’arte, nei suoi anni formativi Xu Wenkai non aveva frequentato alcuna facoltà artistica, ma si era iscritto al corso di informatica dell’Università di Wuhan perché era convinto che lavorando in ambito tecnologico avrebbe potuto “cambiare il mondo”.³³¹ Il suo primo contributo al mondo dell’arte arriva comunque quando a 19 anni diviene programmatore e fondatore di siti web come *cornersound.com*, una piattaforma online di sound art, e *We Need Money Not Art*, la versione cinese del blog *We make money not art*.³³² Inoltre, aaajiao aveva spesso supportato e organizzato in prima persona le iniziative di *Dorkbot*, un’organizzazione internazionale non profit che riunisce menti creative interessate a sperimentare con l’elettronica e a

³²⁹ Zack HATFIELD, *Cao Fei on the limits of truth and virtuality*, in “Artforum“, 2020, <https://www.artforum.com/interviews/cao-fei-on-the-limits-of-truth-and-virtuality-82445>, 24-01-2022.

³³⁰ AAAJIAO, *Biography*, in “aaajiao”, <https://eventstructure.com/aaajiao>, 25-01-2022.

³³¹ Isabelle HORE-THORBURN, *aaajiao*, in “Berlin art link”, 2019, <https://www.berlinartlink.com/2019/01/25/aaajiao/>, 25-01-2022.

³³² *We make money not art* è il blog creato dalla scrittrice, curatrice e critica d’arte Régine Debatty. I suoi contenuti esplorano le connessioni tra arte, scienza, tecnologia e questioni sociali e in particolare, il modo in cui artisti, hacker e designer utilizzano la tecnologia come mezzo di discussione critica. Il blog ha ricevuto diversi premi in quanto per l’innovatività del progetto che collega scienza, tecnologia e arte.

trovarne nuovi usi creativi. Dunque, in poco tempo, il nome di aaajiao diviene conosciuto in Cina per i suoi sforzi nell'interpretare e condividere informazioni sui trend locali e internazionali nell'utilizzo di software in ambito artistico e qualche tempo dopo anche per le sue prime opere.

Inizialmente, attratto dall'arte generativa che era finora solo stata oggetto di articoli sul suo blog, aaajiao decide di utilizzarla come punto di partenza per testare il vero elemento di suo interesse: l'algoritmo. aaajiao era affascinato dal fatto che attraverso questo nuovo metodo il controllo dell'artista sulla creazione dell'opera è ridotto al minimo³³³, in quanto sono quasi unicamente l'algoritmo e il sistema autonomo che elabora i dati a determinare le caratteristiche del risultato finale. Quindi, a partire dal 2007, inizia a sperimentare varie possibilità multimediali: dal *morphing* alla creazione di puri effetti visivi. Molti dei suoi lavori iniziali, come *Jelly.data* (Fig.71), un'installazione interattiva in cui complesse forme geometriche si spostano o cambiano forma al muoversi degli spettatori e come lo sperimentale *Cube.cell* (Fig.72), una performance musicale trasformata in installazione, erano esteticamente ispirati alla bellezza astratta della musica minimalista d'ambiente. Ovvero, attraverso la programmazione e la manipolazione di software come Processing, in queste opere, aaajiao riproduceva esteticamente dei suoni associandoli a immagini e luci, creando così relazioni tra lo spazio e la percezione.³³⁴ In un'intervista con il curatore Robin Peckham³³⁵, aaajiao aveva dichiarato però un fallimento il risultato di questi primi esperimenti che alla fine aveva definito degli stimoli puramente visivi, o meglio “animazioni altamente qualificate”.

Nonostante tutto, aaajiao continua a lavorare ad animazioni audiovisive simili alle precedenti e contemporaneamente inizia a collaborare con vari curatori, musicisti e architetti a progetti interdisciplinari di larga scala. Ad esempio, nel 2007, per il festival e-Arts di Shanghai lavora insieme al designer Sleepy alla creazione di una versione reale di Pacman, *RealPacman* (Fig.73): un enorme labirinto la cui struttura è delineata da blocchi di piante e sopra di esso, a 10 metri di altezza, una telecamera sospesa catturava i movimenti dei partecipanti. O ancora, nel 2008 aveva collaborato con lo studio di architettura HHD_FUN all'*Embedded Project* (Fig.74), un'installazione temporanea e interattiva che si basava sui “sistemi complessi” in grado di osservare la realtà e incorporare le sue manifestazioni fisiche e architettoniche in proiezioni virtuali, come nel caso di Google Earth. Sul pavimento dell'installazione erano posizionati dei dispositivi interattivi proiettanti varie mappe di Google Earth, le quali cambiavano dimensioni o località visualizzata in base agli input dei visitatori. Spostando il proprio corpo o camminando sulla mappa, quest'ultimi potevano controllare la scena

³³³ Robin PECKHAM, *Il software di aaajiao: convertire i dati in materia*, in “Digicult”, 2010, <http://digicult.it/it/digimag/issue-057/aaajiaos-software-data-matter-conversion/>, 25-01-2022.

³³⁴ XU Leo, “aaajiao”, in *Kaleidoscope*, 2015, p.37.

³³⁵ PECKHAM, *ibidem*.

proiettata, visualizzare gli edifici immaginari creati dagli architetti del progetto ed esaminarne i dettagli strutturali. In questo modo, al pubblico venivano fornite prospettive insolite da cui visualizzare il globo, le città, così come le architetture algoritmiche incorporate nelle proiezioni di Google Earth. Infine, dal 2009 aaajiao si era impegnato con il dj B6 in tantissimi altri progetti, il quale scopo era quello di comprendere come poter unire performance di danza e di musica a installazioni artistiche, valorizzando appieno il lavoro di ogni partecipante.

È chiaro, quindi, che in questa fase iniziale aaajiao era principalmente interessato ad esplorare tutte le possibilità offerte dal mondo digitale per scoprire o creare egli stesso canali tramite i quali entrare in contatto con altri creativi o trend artistici del momento. Difatti, fino al 2013 aaajiao ha continuato ad alternare la sua attività artistica ad una più ampia visione imprenditoriale il cui culmine è arrivato nel 2009, due anni dopo essersi laureato, con la fondazione del primo spazio di *co-working* in Cina: *Xindanwei* (新單位). Gestita come un'impresa di innovazione sociale, nel 2012 *Xindanwei* è stata persino nominata dalla rivista economica *Fast Company* come una delle dieci aziende più innovative in Cina “per aver fornito ai liberi professionisti un posto in cui lavorare e una comunità con la quale poter condividere le proprie idee”. Nell'arco di tre anni, aaajiao era riuscito ad organizzare più di 300 eventi tra workshop, convegni e piccole mostre e a riunire attorno all'azienda una “comunità offline” di oltre 20.000 persone. L'impresa è stata poi chiusa nel 2013 perché in realtà rivelatasi fallimentare da un punto di vista economico, ma qualche anno dopo aaajiao ha ripensato all'intera esperienza *Xindanwei* in termini di un'opera d'arte, tanto da inserire il progetto nella mostra *Hack Space* tenuta presso il K11 Art Foundation Pop-up Space di Hong Kong. Il pezzo era per aaajiao un importante esempio della prima ondata di imprenditorialità creativa diffusasi in Cina nell'ultimo decennio e racchiudeva nella sua evoluzione sia i risvolti ironici che utopistici dei sogni capitalisti delle giovani generazioni.³³⁶ In tutto questo arco di tempo il contributo di aaajiao all'arte è dunque stato principalmente di tipo sociale e tecnico, in quanto ha favorito il diffondersi di una maggiore apertura da parte degli artisti nei confronti delle tecnologie e dei software di ultima generazione oltre che ha permesso un più facile *networking* tra creativi di qualsiasi area.

Aver esplorato le innumerevoli potenzialità del digitale era servito ad aaajiao anche per capire su quali temi specifici concentrare il proprio percorso artistico. Prima ancora di prendere una decisione finale, però, la sua idea è stata quella di testare la reale utilità delle innovazioni tecnologiche e tentare di prevedere i lati positivi e negativi dei loro futuri sviluppi.

³³⁶ K11 ART FOUNDATION, *Artist Talk: HACK SPACE*, in “Youtube”, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=DfwWnv_69lo, 26-01-2022.

È il caso di *Memory Vending Machines* (Fig.75), una specie di “invenzione” futuristica proposta dall'artista sulla base del previsto progresso scientifico in ambito di nano e biotecnologie. L'aspetto e le funzioni di quest'installazione sono simili in tutto e per tutto ai distributori automatici di palline con sorpresa. Diversamente da quest'ultimi però, il distributore di aaajiao permette di acquistare un ricordo ogni volta che lo si desidera attraverso le “capsule di memoria”, le quali secondo l'ideazione dell'artista, sembrano vuote all'interno, ma in realtà racchiudono tanti minuscoli nano-robot. Una volta che l'utente inala l'aria all'interno della capsula, questi nano-robot (trasportatori di dati appartenenti ad un individuo specifico) entreranno nel suo corpo, colonizzeranno il suo cervello e si propagheranno per creare “nuove zone di memoria”. In questo modo, gli utenti potranno possedere una memoria identica a quella di qualcun'altro con il quale potranno comunicare più facilmente, dato che non solo avranno accesso a tutti i suoi ricordi, ma anche a tutte le sue esperienze sensoriali (vista, udito, gusto, olfatto, ecc.) che rivivranno sul proprio corpo. Per facilitare la comprensione dell'opera ai visitatori, sullo schermo elettronico dell'installazione viene, inoltre, riprodotta un'animazione descrittiva dei principi e delle finalità di questa “invenzione”. Dal punto di vista di aaajiao essa ipotizza sugli effetti positivi di una tale innovazione, ma accenna vagamente anche a quelli più oscuri, in quanto oltre a stabilire relazioni più empatiche, attraverso “l'installazione di ricordi” si potrebbe anche essere in grado di controllarsi a vicenda più facilmente.³³⁷

Dopo questa piccola parentesi avveniristica, aaajiao prende la scelta definitiva di analizzare nel profondo il mondo online e di sondare le sue implicazioni per la società. In particolare, inizia a concentrare la sua pratica artistica su come i dati vengono elaborati e utilizzati nell'ambito della rete Internet, sulle loro varie forme di visualizzazione e su come esporre le sue intuizioni attraverso il processo di trasformazione della realtà in dati e viceversa.

Il primo esempio di questa ricerca artistica è l'installazione *Blog weighting* o *blogArchaeological 0* (Fig.76) realizzata nel 2009. Essa si compone di una serie di bilance digitali, su ognuna delle quali viene pesata una scheda di memoria SD contenente i dati annuali del blog *RobotWisdom.com*.

“Il metodo è molto semplice: ho riunito dieci anni di schermate e di codici HTML presi da questo blog e poi li ho salvati su una card SD. I supporti di qualsiasi memoria sono massa nello spazio reale, quindi una volta che ho accumulato i dati, essi sono stati “concretizzati” convertendoli in grammi e trasmessi alle bilance.”³³⁸

³³⁷ CREATORS, *The Transition Between Human And Cyborg*, in “Youtube”, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=U5cKVIUfWdM>, 26-01-2022.

³³⁸ PECKHAM, *Il software...*, op. cit.

Inoltre, la scelta del sito non è stata casuale. Il suo autore, Jorn Barger, egli stesso un programmatore e artista, ha creato la parola *weblog* nonché il primo blog dell'era di Internet, tutt'oggi attivo e principalmente trattante contenuti personali. L'atto del pesare tutti i file del sito ha significato per aaajiao indagare cosa rappresenti la permanenza dei dati in termini di sistema metrico tradizionale. Con questo gesto "quasi archeologico" aaajiao ha rivalutato i beta-progenitori dei social media odierni indicando che i loro dati potrebbero essere qualcosa di incredibilmente inutile.³³⁹ Tra l'altro, le modalità di esposizione delle bilance, la prima volta su vuote casse chiuse e la seconda all'interno di vetrine museali, sembrano quasi rispecchiare il concetto e il meccanismo delle schede SD. Se la realtà si sta trasformando in dati, aaajiao fa l'impossibile trasformando i dati in realtà per renderli concreti e per capire in questo modo se siano poi così utili.

La stessa linea di ricerca è seguita in altre due opere realizzate rispettivamente nel 2010 e nel 2011. Nell'installazione *GFWlist* (Fig.77) aaajiao posiziona una piccola stampante al centro di un'alta colonna nero lucida che riprende la forma del famoso monolito del film *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick. La stampante sputa lunghi rotoli di carta riportanti i domini di tutti i siti web bloccati dal Great Firewall cinese, allo scopo di misurare la lunghezza di quest'ultimo nella realtà. Essendo la risposta dell'artista ai decenni di blocco e censura di milioni di informazioni e dati, ogni dominio è visualizzato sottoforma di codici esadecimali. *Poor mining* (Fig.78) è invece una delle prime opere al mondo a parlare di Bitcoin, definita da Hans Ulrich Obrist futuristica e archeologica al tempo stesso.³⁴⁰ Essa è il risultato di un'approfondita ricerca svolta nel 2011 da aaajiao sulla struttura alla base dei Bitcoin: il *minning*. Quest'ultima è l'attività mediante la quale i Bitcoin vengono creati o meglio "estratti" e per svolgerla teoricamente basta un normale computer. In pratica, consiste nel mettere a disposizione la potenza di calcolo del proprio pc facendo eseguire al processore e alla scheda video una specifica attività mediante alcuni programmi. In cambio, il sistema a cui si appoggia il proprio pc ricompensa i minatori (*miners*) con delle commissioni, più la possibilità di ricevere una parte dei Bitcoin appena creati. aaajiao già nel 2011 aveva intuito che nonostante l'idea dietro a questa criptovaluta fosse quella di spostare il potere monetario nelle mani degli utenti finali creando un sistema democratico e decentralizzato, la realtà non era poi così equa. Difatti, con l'aumentare dei minatori, il *minning* è divenuto un'attività quasi impossibile da attuare a livello domestico in quanto è richiesto sempre più tempo e tecnologie con potenza di calcolo sempre maggiori. Questo ha portato nel 2013 alla nascita di molte *ASIC farm* a Singapore e in Cina, ovvero dei raggruppamenti di *miners* che massimizzano le probabilità di generare Bitcoin e che però ogni giorno consumano enormi

³³⁹ XU, "aaajiao", op. cit.

³⁴⁰ K11 ART FOUNDATION, *Artist Talk...*, op. cit.

quantità di elettricità ed emettono un incessante ronzio. Prima ancora che i bitcoin divenissero un tema conosciuto alla maggior parte delle persone e prima che si diffondesse la tecnica delle *ASIC farm*, aaajiao aveva creato un'installazione audio basata proprio sui rumori generati “dall'estrazione” della criptovaluta. *Poor mining* consiste quindi in un computer appositamente costruito da aaajiao che per tutta la durata delle mostre in cui è esposto, rimane continuamente collegato a Internet per estrarre Bitcoin in tempo reale. Nel frattempo, un microfono a contatto con il computer registra i rumori che emette e li riproduce attraverso una serie di altoparlanti a vista. Il pezzo è, in sostanza, una simulazione semplificata di una struttura virtuale molto più ampia che aiuta a riflettere sulla logica che governa i Bitcoin. In quanto criptovaluta, essi sono essenzialmente una merce la cui offerta è regolata da un software, ma il cui valore è fortemente dipendente dalla potenza di calcolo del mondo reale, di conseguenza ancora una volta è la possibilità economica di fare investimenti a determinare chi trarrà più beneficio da questa tecnologia. Tutto il “rumore” generato per questa futuristica moneta sembra potenzialmente inutile di fronte ad un sistema che fa eco ai modelli offline, andando contro i principi utopistici di apertura, equità e deregolamentazione sulla base dei quali è stato creato.

In contemporanea alle opere precedenti, aaajiao ne idea delle altre in cui è invece la realtà ad essere trasformata in dati. Nel 2009 programma un complesso algoritmo per l'installazione *Cloud.data*: 12 schermi piatti che simulavano una piccola regione di cielo scuro. Questa volta aaajiao aveva usato un sistema di equazioni per calcolare la consistenza delle nuvole e riprodurle nella maniera più fedele e naturale possibile. Dato che esse sono essenzialmente granulari, ne ha studiato la fisica interna e in fase di programmazione ha disegnato ogni singolo loro granulo, tracciato uno schema di possibili combinazioni e ha unito il tutto per fargli prendere la forma delle nuvole. In seguito, aaajiao ha lasciato fluttuare questi elementi naturali generati dal linguaggio informatico su degli schermi, i quali sono, dal suo punto di vista, nient'altro che rotoli orizzontali di ultima generazione in grado di contenere un cielo 3D infinito. Nel realizzare il progetto che evoca le fotografie astratte *Equivalents* di Alfred Stieglitz, aaajiao si è ispirato a quanto detto dall'artista Liam Gillick nel descrivere l'arte di Donald Judd:

“The work functions best when it is allowed to hover between its connection to its given location and the rest of the relative experience we bring to the room.”³⁴¹

Difatti, nel tempo, aaajiao ha adottato diverse modalità di esposizione dell'opera e ne ha anche realizzato una seconda versione. La prima volta, a Novembre, i piccoli schermi di *Cloud.data* sono stati fissati a travi sospese sul soffitto della galleria (Fig.79), mentre la seconda volta, a Settembre

³⁴¹ AAAJIAO, *Cloud.data*, in “aaajiao”, 2009, <https://eventstructure.com/Cloud-data>, 27-01-2022.

2010, sono stati fissati su colonne di cemento di varia altezza (Fig.80). In questi casi come spiegato da aaajiao sul suo sito, l'opera rimanda simultaneamente ai numerosi progetti di edilizia in corso in tutta la Cina (di conseguenza alla distruzione senza scrupoli dei quartieri tradizionali) e alla pacifica contemplazione caratteristica della pittura tradizionale cinese.³⁴² Allo stesso tempo, le nuvole rimandano anche alle contemporanee modalità di trasmissione della cultura. Difatti, *Cloud* è una parola che viene spesso utilizzata nel settore informatico in riferimento alla tecnologia che permette di elaborare e archiviare dati in rete. Se nella vita reale le nuvole sono degli elementi passeggeri del cielo, nella quotidianità digitale esse ormai simboleggiano la perpetua permanenza online dei dati e la possibilità di accedervi in qualunque momento e da qualsiasi dispositivo. Tuttavia, non mancano le perplessità riguardo l'integrità dei dati e la loro reale "eternità". Nella simulazione di aaajiao, "la vita delle nuvole" che spesso si dà per scontata è ora evidente nel mosaico di schermi. L'estremo realismo di ogni particella che compone le nuvole le fa sembrare leggere e palpabili, la loro forma cambia seguendo il reale passare del tempo e con le loro grandi dimensioni riempiono il cielo quasi più che nella vita reale. *Cloud.data* è innanzitutto una simulazione della realtà in cui aaajiao dimostra come attraverso l'utilizzo di un algoritmo avanzato i dati possano essere manipolati per rappresentare cose reali. Inoltre, nell'opera non si assiste solo alla riproduzione digitale di elementi reali, ma anche al loro ritorno nel mondo reale attraverso l'installazione artistica. Bisogna però notare che per quanto la rappresentazione digitale sia il più fedele possibile alla realtà, la trasformazione di quest'ultima in dati produce ogni volta una perdita di valore.³⁴³ Il paesaggio in CGI di *Cloud.data* rimarrà sempre una simulazione: la percezione del suo colore dipende dalla qualità dei software con i quali è stato prodotto e dagli schermi dai quali viene visualizzato, né ne può essere percepita la temperatura. Anche se al giorno d'oggi si fa molto affidamento sulla tecnologia per fare esperienza della realtà da un'altra prospettiva, la dimensione digitale non è in grado di fornire un'esperienza sensoriale a 360° gradi, almeno per il momento. La seconda versione di *Cloud.data*, infine, mette in evidenza che non si è solo meri utenti delle tecnologie, ma che ogni individuo può essere creatore di simulazioni. In *cloud.data app* l'opera è infatti visualizzata sotto forma di applicazione per iPad (scaricabile da chiunque tramite l'Apple Store) che permette ad ogni visitatore di creare delle nuvole, cambiarne le dimensioni e regolarne l'opacità con un singolo tocco.

Una lungimiranza simile a quella che pervadeva l'opera precedente si ritrova infine in *Turritopsis nutricula* (Fig.81): un'animazione digitale di meduse generate alitmicamente,

³⁴² AAAJIAO, *ibidem*.

³⁴³ Edward SANDERSON, "aaajiao and the management of meaning", in AAAJIAO (a cura di), in *aaajiao: 'Cybernetics' exhibition catalog*, 2010, p.29.

anch'essa ripensata in seguito in versione app. Di quest'opera, in cui ritorna quindi l'arte generativa, sono protagoniste le *Turritopsis nutricula* o meduse immortali, la quale peculiarità è di essere l'unica specie animale nota per aver appunto sviluppato la capacità di invertire il ciclo vitale, attraverso un processo di transdifferenziazione. Le cellule della medusa possono letteralmente aggirare o ritardare la morte, regredendo fino ad uno stato infantile, dal quale poi ripartono per riprodursi, invecchiare e regredire nuovamente, potenzialmente ripetendo questo ciclo all'infinito. Aaajiao in quest'opera non solo riesce a trasformare in dati informatici un essere vivente, ma anche ad usare le regole dell'algoritmo come suo DNA e a dargli la vita lasciando ininterrottamente in funzione il computer. Attraverso questi animali fluttuanti fatti di pixel, aaajiao vuole rimandare al fatto che nell'era digitale il tempo non avanzi più in maniera lineare. I due poli dell'esistenza delle meduse immortali (la giovinezza e la maturità sessuale) trovano paralleli nella nostra divisione tra mondo virtuale e mondo fisico.³⁴⁴ Inoltre, convertendo una forma naturale di vita in un processo ciclico elettronico, l'artista riflette sull'idea che un sistema di calcolo può e potrà in maniera ancora più avanzata in futuro generare spontaneamente un essere vivente. Potranno questi corpi, quindi i dati informatici, essere immortali?

I primi anni dello scorso decennio hanno rappresentato una svolta decisiva per l'arte di aaajiao. Nonostante egli avesse accolto positivamente le nuove tecnologie e abbracciato le possibilità visionarie fornite da questa rivoluzione, nel suo lavoro si inizia a intravedere un senso di disagio e di timore per gli sviluppi futuri. La visione che emerge dalle sue opere è quella di un mondo in cui il divario tra digitale e reale diviene sempre più sottile: le macchine sono ormai in grado di riprodurre fedelmente la natura e di proporre alternative virtuali ai sistemi economici e sociali vigenti, anche se non poi così differenti. Dunque, il futuro si prospetta sempre più artificiale e digitale, ma se è ovvio che fra non molto i mondi virtuali diventeranno una cosa all'ordine del giorno, ciò che interessa ad aaajiao è come avviene il processo di transizione dal mondo umano a quello artificiale.³⁴⁵

Già a partire dai primi anni 2000 la rete Internet era ormai onnipresente all'interno della cultura contemporanea, non più solo come veicolo di informazioni, ma come strumento di connessione sociale. Col tempo questo ha portato aaajiao a domandarsi in che modo l'autonomia individuale viene preservata all'interno di questo sistema in continua espansione, ovvero ci si posiziona al suo interno solo in quanto utenti o come qualcos'altro e tutto ciò come influisce sull'evoluzione della società? Di tutta questa serie di nuovi dilemmi aaajiao ne ha analizzato i lati più distopici nei suoi lavori recenti.

³⁴⁴ AAAJIAO, *Turritopsis nutricula*, in "aaajiao", 2010, <https://eventstructure.com/Turritopsis-nutricula>, 27-01-2022.

³⁴⁵ CREATORS, *The Transition...*, op. cit.

Dal suo punto di vista gli schermi non sono più solo un apparecchio elettronico per la visualizzazione di immagini, ma costituiscono un vero e proprio ecosistema³⁴⁶, all'interno del quale l'esistenza individuale è sempre più definita online e sotto forma di numeri. Questo porta le persone a confrontarsi con il pericolo di alienazione e con la possibilità di divenire degli organismi eusociali come teorizzato da Edward O. Wilson.³⁴⁷ In più, dato che la connessione online è il modo in cui si vive il mondo al giorno d'oggi, "libertà" e "dipendenza" diventano i due poli dell'esperienza digitale. In particolare, le opere recenti di aaajiao raccontano l'esperienza della nuova generazione che è nata e vive nel pieno dell'era ipertecnologica abitando i mondi paralleli e le realtà simulate della rete.

A partire dal 2015 aaajiao si focalizza totalmente sulla sua carriera artistica realizzando decine di opere, molte delle quali sono successivamente state presentate alla mostra *User, love, high-frequency trading* del 2017. Per circa due anni l'artista ha svolto un'approfondita ricerca sulla figura "dell'utente" che, nell'ambito del digitale e della rete Internet, ha offerto a ogni persona la possibilità di avere un'identità e una personalità completamente nuove. A detta dell'artista, la personale è però un manifesto contro il modo in cui la tecnologia ci ha trasformato in "utenti", resistenti al pensiero autonomo.³⁴⁸

I hate people but I love you (Fig.82) è l'installazione di grande formato che apre la mostra di aaajiao. Si tratta di un video monocanale "ambientato" in un sistema operativo Mac e con protagonisti due androidi: uno dalle sembianze di una donna asiatica e l'altro di un nastro di Möbius composto da finestre pop-up fluttuanti. I due sembrano conversare freddamente, a volte accavallandosi o cambiando il tono della propria voce:

A: "Do I look real to you? I hope so...Would you be my friend? I suppose you're there."

B: "I hate people but I love you."

Questo brevissimo dialogo, continuamente reiterato lungo il corso del video, rende le conversazioni dei due androidi tutte uguali, ma sembra anche ambiguamente rivolto agli "utenti" del video. In questo modo, aaajiao sottolinea che il classico paradigma distopico dell'isolamento e della

³⁴⁶ Edward SANDERSON, "Between the Machine and the Human", in AAAJIAO (a cura di), in *The Screen Generation*, Hong Kong, K11 art foundation, 2013, p.24.

³⁴⁷ WORLD ART FOUNDATIONS, *How art museum: aaajiao / xu wenkai "aaajiao: an id"*, in "World art foundations", 2019, <https://www.worldartfoundations.com/it/how-art-museum-aaajiao-xu-wenkai-aaajiao-an-id/>, 28-01-2022.

³⁴⁸ Stephanie BAILEY, "aaajiao: 'This is my understanding of what a metagame is'", in "Ocula", 2021, <https://ocula.com/magazine/conversations/aaajiao-nft-blockchain-future/>, 28-01-2022.

solitudine stia divenendo realtà³⁴⁹, come è evidente sia dall'alienazione causata dai social media, sia dalle interazioni quotidiane tra utenti e sistemi operativi sempre più “umanizzati”.

La figura dell'utente è invece al centro dell'opera successiva, *Avatar* (Fig.83). Si tratta di una sorta di ritratto digitale fatto in versione GIF di un'adolescente i cui capelli sono attraversati da una folata di vento. L'animazione pixellata è “incorniciata” in uno schermo delle dimensioni di un tablet così da indicare quell'identità virtuale che già da un po' di tempo ci si porta sempre con sé. A partire dal 2004 si è infatti sentita la necessità di rappresentare la propria utenza su comunità virtuali o giochi online attraverso gli avatar così da rendere l'interazione con altri utenti più reale e “umana”. Con il tempo, però, il valore dell'avatar è cambiato e al giorno d'oggi non è più semplicemente una proiezione del proprio aspetto reale, ma lo si può utilizzare per assumere qualsiasi identità: umano, animale, personaggio di fantasia, etc... Dunque, anche dietro l'avatar anonimo di aaajiao potrebbe esserci chiunque, motivo per cui alla fine risulta come il ritratto dell'intera collettività di utenti.

Dopodiché vi sono una serie di lavori basati sull'idea che l'interazione tra utenti e computer abbia introdotto nuove dimensioni nella vita sociale sia online che offline, dove il tempo è diventato elastico. Il primo, l'installazione video *Progress Bar* (Fig.84) studia gli effetti psicologici della UI (interfaccia utente) come affermato da aaajiao.³⁵⁰ Nell'opera è filmata una classica schermata di Windows Media Player '97 mentre riproduce una traccia audio di quasi due minuti. Sopra di essa è visualizzata una sua copia la cui barra di avanzamento viene, però, ingrandita, velocizzata, fatta tornare indietro, stoppata e lasciata scorrere normalmente fino a farla terminare in sincronia con la prima traccia. Accostando le due schermate aaajiao sembra sostenere che nel digitale il tempo possa essere misurato in modo diverso e modulato a proprio piacimento.

Lo stesso concetto è espresso in *Column* (Fig.85). Tenendo a mente di voler rappresentare l'esperienza degli utenti, in quest'opera aaajiao ha utilizzato un software di elaborazione grafica per coordinare la costruzione di una colonna 3D al calendario del computer: ogni volta che modificava la data e l'ora del sistema informatico si aggiungeva automaticamente una sezione alla colonna. Tuttavia, aaajiao non poteva spostarsi liberamente verso qualsiasi data del futuro o del passato, in quanto il calendario del Mac era limitato agli anni 1969-2038. Dunque, mettendo a contrasto quest'aspetto del computer con i documenti sulle dimensioni temporali multiple o sui signori del tempo di Doctor Who che aveva lasciato aperti sul suo desktop, aaajiao faceva riferimento al conflitto tra i concetti di finito e infinito che si sperimenta psicologicamente quando il corpo e il supporto

³⁴⁹ LEO XU PROJECTS, *aaajiao: user, love, high-frequency trading*, in “Leo Xu projects”, 2017, <http://leoxuprojects.com/?p=9499#more-9499>, 29-01-2022.

³⁵⁰ AAJIAO, *Progress Bar*, in “aaajiao”, 2017, <https://eventstructure.com/Progress-Bar>, 28-01-2022.

digitale si fondono insieme. Cosa che secondo aaajiao avviene ogni giorno tramite l'interfaccia utente, attraverso cui il viaggio nel tempo è anche vissuto come una costruzione del tempo.³⁵¹

L'ultima opera esposta in mostra è *WYSIWYG* (Fig.86), un'apparecchiatura per il montaggio superficiale impegnata in un'attività di assemblaggio senza alcuna utilità poiché non vi è nessun componente da saldare. L'interpretazione dell'opera, che con molta probabilità fa riferimento al ruolo minimo ricoperto dall'utente nei confronti delle macchine, passa anche per la comprensione del titolo. *WYSIWYG* è l'acronimo dell'espressione "What you see is what you get", ovvero il principio alla base degli editor moderni (Word, Dreamweaver, etc.): il testo nel risultato finale apparirà esattamente come si vede nell'editor. In realtà, per realizzare un documento di qualsiasi tipo o una pagina web sarebbe necessario scrivere i contenuti e la loro formattazione utilizzando un linguaggio di programmazione, ma grazie agli editor di testi e agli editor HTML la maggior parte degli utenti può semplicemente lavorare sull'interfaccia e lasciare che il programma scriva da solo il codice corrispondente in background. Tuttavia, affidarsi a questi metodi non permette di avere il controllo completo sull'output finale, in quanto come utenti si può intervenire sulla formattazione soltanto attraverso la barra degli strumenti messa a disposizione dal programma.

Nella mostra *User, love, high-frequency trading* aaajiao ha utilizzato la sua stessa esperienza di utente di siti Web, social media e applicazioni per esplorare molteplici aspetti e funzioni legati a questa figura: dalla creazione di un alter ego, alla comunicazione sociale all'interno della tecnologia mobile. Le opere di aaajiao però catturano un momento culturale speciale della società contemporanea in cui l'autonomia individuale sta divenendo più debole e meno importante. All'interno della rete Internet, che ormai include la quasi totalità della popolazione mondiale, il singolo utente non ha alcuna voce in capitolo sui nuovi sistemi sociali ed economici proposti dalle tecnologie. Eppure, ogni individuo interagisce con questi sistemi senza porsi particolari domande, di conseguenza, accettando indirettamente la trasformazione sociale messa in atto dal digitale e l'autorità di quest'ultimo. A conclusione del percorso di ricerca iniziato con la mostra, durante un discorso al DLD Berlin, aaajiao ha affermato che essere utenti è una scelta facile, ma significa essere limitati, de-individualizzati e facilmente sostituibili. Per questo motivo ha concluso il suo intervento invitando ad un'utenza maggiormente attiva e consapevole e utilizzando un detto indiano come metafora della società attuale e dello spazio online:

"We had been moving too fast and had to wait for our souls to catch up."³⁵²

³⁵¹ BAILEY, "aaajiao...", op. cit.

³⁵² DLD CONFERENCE, *To Be A User Or Not (aaajiao, artist) | DLD Berlin 17*, in "Youtube", 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=L-uYA1H3zVY>, 29-01-2022.

Dopo aver concluso il percorso di ricerca sull'interazione tra uomo e macchine, aaajiao aveva anche sviluppato un quadro più chiaro delle diverse identità che ogni individuo può ricoprire nel mondo digitale. L'identità iniziale e comune è quella di "utente", figura che opera in un programma configurato "dall'amministratore" (una figura immateriale nata dall'interazione tra diversi gruppi di utenti) e che tende ad isolarsi dal mondo esterno. Chi a lungo andare ricopre questo ruolo senza porsi troppi interrogativi solitamente diviene troppo dipendente dalla tecnologia e dal cyberspazio (ormai luogo di archiviazione della memoria di ogni individuo), quindi i media digitali si fondono con il suo mondo cognitivo e la sua identità diviene più simile a quella di un "bot di Internet" (il software che analizza i contenuti di una rete in modo metodico e automatizzato).³⁵³ L'idea dell'artista è che bisognerebbe svincolarsi da queste identità dipendenti da sistemi algoritmici e provare a vivere il mondo cibernetico dalla prospettiva di un "giocatore". Per questo, aaajiao nei lavori successivi prova a rivestire questo ruolo per scoprire le diverse possibilità che può offrire.

Emblema di quest'esplorazione è il metagioco realizzato da aaajiao nel 2020 ed esposto per la prima volta a Novembre dello stesso anno presso il Castello di Rivoli: *Deep simulator* (Fig.87). Pensato per essere giocato nello spazio di una mostra, ma reso anche disponibile per il download da casa, *Deep simulator* è un mondo iperreale che ha come protagonista "il giocatore", un individuo che interpreta attivamente un altro sé, in una realtà che non ha più confini distinguibili dalla finzione.³⁵⁴ Siccome il progetto è stato concepito come uno spazio reale e virtuale al tempo stesso, in fase espositiva *Deep simulator* è stato presentato sottoforma di installazione multimediale immersiva: la project room del Castello di Rivoli è stata allestita con una postazione da giocatore, mentre sulle sue pareti e sul pavimento trovavano posto oggetti surreali simili a rami di albero disegnati da un algoritmo digitale. In questo modo, i visitatori si trovano immersi in un viaggio metaforico tra le dimensioni del reale e del virtuale assumendo il controllo del protagonista del metagioco, il *deep wanderer* (viandante del profondo): in esso si trovano sovrapposti la persona fisica che gioca, lo spettatore della mostra che guarda l'azione dall'esterno e infine il corpo che prende forma nel gioco e vaga nel profondo della simulazione.³⁵⁵ Osservando e prendendo le sembianze del *deep wanderer*, i visitatori si avvicinano alla comprensione della verità dell'esistenza umana.

³⁵³ BAILEY, "aaajiao...", op. cit.

³⁵⁴ Marianna VECELLIO, *aaajiao Deep Simulator*, Rivoli, Castello di rivoli museo d'arte contemporanea, 2019, p.6.

³⁵⁵ AAAJIAO, *Deep Simulator*, in "aaajiao", 2020, <https://eventstructure.com/Deep-Simulator>, 30-01-2022.

L'ambientazione generale del gioco, basata sulla precedente mostra di aaajiao *Cave Simulator*³⁵⁶, richiama simbolicamente lo spazio di una caverna, ovvero la prima abitazione dell'essere umano. Il gioco poi si suddivide in sei stanze diverse, ognuna delle quali è allestita con opere precedenti di aaajiao trasformate in NPC (Non-Player Character). Il *deep wanderer* deve esplorare le varie stanze per poter trovare i sei oggetti nascosti:

1. La *Fire dragon stone* (Pietra del drago) regola la vita del giocatore nella grotta quando è in stato di veglia. Se vuole aumentare il libero arbitrio e la creatività, il giocatore può scegliere di attivarla.
2. Lo *Samashroom* (Fungo distruttore) può essere usato come assistente di meditazione e può cambiare o ampliare la visione dell'amore del giocatore. Se vuole sperimentarne l'effetto, deve assumerlo.
3. Il *Floating wileys* (Wiley galleggiante) è una guida onirica. Se vuole, il giocatore può scegliere di seguirlo per esplorare e controllare i sogni. Tuttavia, esso non è molto affidabile e potrebbe trascinare il giocatore nel vortice del sogno, facendogli perdere contatto con la realtà.
4. La *Crown straw* (Corona di paglia) è il "kit di sopravvivenza" per superare la paura quando il giocatore è vicino alla morte. Se sulla sua strada incontra spesso eventi legati alla morte, potrebbe scegliere di utilizzarlo.
5. Il *White glove* (Guanto bianco) è "il re dell'illusione che rivela ogni inganno". Se al giocatore interessa l'arte, può scegliere di indossarlo.
6. Il *Totem* è conosciuto come il più potente "contenitore di esperienze". Ci sono innumerevoli strumenti magici a disposizione del *deep wanderer* per poter giocare, sperimentare e riscoprire senza sosta. L'unico inconveniente è l'estrema fragilità dell'oggetto.

Una volta trovati questi oggetti il giocatore ne sceglierà solo uno che gli permetterà di entrare in una "nuova realtà".³⁵⁷ Inoltre, le sei diverse stanze del gioco e gli NPC consumano una potenza di calcolo diversa, corrispondente alle sei rispettive forme del Bardo buddista. Ad esempio, la stanza in cui si trova il *Totem* consuma un'elevatissima potenza di calcolo anche se non vi è alcuna ambientazione e rende, quindi, i movimenti del giocatore estremamente lenti. Dunque, all'aumentare della concentrazione richiesta da uno stato del Bardo aumenterà anche la richiesta di potenza di

³⁵⁶ Nel 2020 aaajiao presenta la mostra personale *Cave Simulator* presso la galleria AIKE di Shanghai. La personale, composta di installazioni e opere video, è interamente basata sulle intuizioni di aaajiao sulle condizioni di vita attuali. Per l'artista, le persone vivono in un simulatore e tutti possono essere sia un giocatore che un simulatore, che potrebbe estrarne se stessi. *Cave* cerca di far visualizzare questa condizione allo spettatore da una prospettiva ampia, così da vedere il simulatore, quindi, se stessi e l'io che ha il controllo del simulatore.

³⁵⁷ AAJIAO, *Deep Simulator...*, op. cit.

calcolo del gioco, così da indurre il giocatore a rallentare i propri movimenti e a osservare con maggiore attenzione ciò che lo circonda. L'esperienza di gioco risulta, però, un po' ostica in quanto non vi è alcuna guida direzionale. Difatti, i giocatori spesso finiscono per girovagare a lungo all'interno delle stanze prima di trovare un oggetto o addirittura la ricerca si rivela un fallimento anche per via delle difficoltà di movimento. In realtà, aaajiao ha intenzionalmente impostato *Deep simulator* in questo modo così che chi lo utilizza non lo affronti come un gioco convenzionale, ma come un'esperienza dall'approccio più spirituale. In un'intervista con la rivista Ocula l'artista ha affermato di non vedere molta differenza tra i giochi online e la spiritualità o gli effetti della droga, in quanto sono tutte dimensioni che sembrano ricordare a chi le naviga di "avere un corpo mentre lo aiutano a liberarsi di esso".³⁵⁸ Proprio perché condividono uno stato di risveglio, l'artista accosta lo spazio distopico del gioco a quello mistico del bardo buddista, espressione di un altro viaggio iniziatico alla ricerca del sé e della propria anima.

Come già accennato, *Deep Simulator* si incentra sulla figura del *deep wanderer*, il quale è innanzitutto un giocatore. Questo ruolo ha numerose possibilità di azione rispetto al gioco e si tratta di una figura che a detta di aaajiao potrebbe essere rivendicata da ogni persona a seguito dell'avvento di Internet, delle dimensioni virtuali e della tecnologia dei dati.³⁵⁹ Allo stesso tempo, il *deep wanderer* incarna anche la figura dell'utente e del bot analizzate nelle precedenti mostre di aaajiao. Il primo è lo spettatore della mostra che osservando il giocatore giocare, mentre attende il proprio turno, ha la prerogativa di osservare un altro sé stesso. Il secondo, invece, è il viandante all'interno del gioco che vivendo al di fuori del corpo dell'utente diventa per quest'ultimo un ulteriore modo di osservare il sé. Secondo l'artista la compresenza delle tre identità all'interno del *deep wanderer* sottolinea la controversa nozione di "reale" nel mondo delle nuove tecnologie e rappresenta il dilemma che ci avvicina o ci allontana dalla verità.³⁶⁰

aaajiao ha programmato la sua ultima opera come una metafora dell'intero mondo online e dell'interconnessione tra tecnologia e esperienza umana. Gli spettatori sono in costante attesa di divenire "creatori" e nell'attesa guardano passivamente le simulazioni create dagli altri, invece quando si diventa giocatori si ha molto più margine d'azione, ma qualsiasi movimento o scelta verrà osservata e giudicata dagli spettatori, infine incarnando la figura dei viandanti si avrà la possibilità di assumere la personalità che si preferisce, ma questo comporterà il rischio di venire inglobati dall'attrattiva della simulazione e di finire per distaccarsi completamente dalla realtà. Come affermato

³⁵⁸ BAILEY, "aaajiao...", op. cit.

³⁵⁹ AAAJIAO, *Deep Simulator...*, op. cit.

³⁶⁰ AAAJIAO, *ibidem*.

dalla curatrice Marianna Vecellio, avendo come elemento fisso dell'ambientazione la cava (rappresentazione di una dimensione intima e privata) il gioco estremizza la condizione di solitudine che l'essere contemporaneo, ormai caratterizzato dalla socialità tipica del digitale, vive quotidianamente.³⁶¹ Attraverso *Deep simulator aaajiao* evidenzia che al giorno d'oggi si può essere contemporaneamente giocatori e simulazione ed esplora poeticamente la soggettività dell'individuo contemporaneo che vive tra rappresentazione, ipervisibilità e simulazione.

3.2 LU YANG 陸揚 (1984 -)

Lu Yang è un umano. E tanto basta sulla biografia del suo sito per descrivere un artista che non vuole essere definita da alcuna categoria né artistica né sociale, ma vuole che siano le sue opere a parlare per lei. Anche se sul suo stesso sito e in diverse altre interviste gli autori si riferiscono a Lu Yang con il pronome maschile, l'artista ha più volte affermato di non sentirsi appartenente ad alcun genere, per questo motivo nella sede di questa tesi si è deciso di riferirsi all'artista utilizzando lo schwa (ə).

Lu Yang nasce a Shanghai nel 1984, ma per motivi di studio lascia presto la città e si trasferisce ad Hangzhou, dove ha poi trascorso buona parte della sua vita. Interessata all'arte contemporanea decide di iscriversi alla prestigiosa facoltà di new media art della China Academy of Art, dove sotto la supervisione dell'artista Zhang Peili avrà la possibilità di sperimentare stili e tecniche artistiche innovative. Già solo un anno dopo essersi laureata alla triennale, nel 2007, Lu Yang inizia a realizzare una serie di installazioni, illustrazioni, opere fotografiche e video con le quali si farà conoscere nel mondo dell'arte contemporanea per il suo stile a metà tra il sarcastico e l'orrifico. Dal punto di vista di Lu Yang tutte queste opere erano, invece, servite per testare diverse modalità bidimensionali per esporre i temi scientifici e spirituali di suo interesse. È il caso di *Part of cupboard*, una serie fotografica di piante dei piedi che accostate sembrano delle persone in fila in una credenza o richiamare dei cadaveri di un obitorio, oppure *Reproductive System Redesign* (Fig.88), delle illustrazioni anatomiche di animali in cui le didascalie sono assegnate in un ordine senza senso o ancora *Fairyland* (Fig.89) una serie video e fotografica, in cui documentando il deterioramento di frutti posti in un set fotografico Lu Yang esprimeva la perdita della spiritualità nei materiali plastici usati dalla cultura televisiva.

³⁶¹ VECCELLIO, *aaajiao*..., op. cit.

Dalla realizzazione di questa serie di esperimenti artistici, Lu Yang capisce di voler utilizzare l'arte nella fase iniziale della sua carriera per esprimere le sue conoscenze e opinioni sulla biotecnologia, psicologia sperimentale, medicina, etc... L'interesse di Lu Yang per questi campi scientifici e in particolar modo per le teorie del controllo delle entità biologiche, derivava in buona parte dalle sue esperienze d'infanzia. A causa dell'asma e di altre malattie di cui aveva sofferto per molto tempo, l'ambiente dell'ospedale era diventato familiare per Lu Yang, ma piuttosto che vederne i lati negativi, era rimasto affascinato e incuriosito dal comportamento inconscio delle persone in lotta tra la vita e la morte o di chi affetto da problemi neurologici a cui assisteva quando veniva ricoverato.³⁶² Un primo tentativo di affrontare queste tematiche è stato *The project of seeking for Cooperation with the scientific Teams*, un progetto di bioarte ideato da Lu Yang tra il 2009 e il 2011. Esso consisteva in 5 proposte di installazioni interdisciplinari che da una parte volevano essere la condivisione dell'artista della sua conoscenza scientifica accumulata e dall'altra il tentativo di spingersi oltre i confini delle discipline artistiche richiedendo la collaborazione di laboratori scientifici. I progetti per quanto fossero delle intuizioni di Lu Yang in ambito psicologico e neurologico, non erano di carattere del tutto sperimentale, in quanto la loro progettazione aveva richiesto una lunga preparazione scientifica dell'artista. Oltre a cercare invano l'aiuto di scienziati rinomati, Lu Yang aveva scaricato da Internet (anche illegalmente) centinaia di dati e materiali su esperimenti scientifici condotti da professionisti internazionali, nonché comprato manuali universitari che insegnavano a farli. Dopo degli studi approfonditi, l'artista aveva curato il design di ogni installazione nei minimi dettagli, illustrando con precisione anche le specificità dei materiali da utilizzare, cosicché i team di scienziati potessero facilmente realizzarle in laboratorio senza la sua supervisione.

Le prime due installazioni ad essere progettate da Lu Yang sono state *Kraftmaus Mouse Desire Orchestra* (Fig.90) e *Riverse Bionic Tendon Carnival* (Fig.91). La prima si basa sul comportamento di dipendenza mostrato dai topi da laboratorio quando i gangli del loro ipotalamo vengono stimolati elettricamente. Affascinata dal fatto che, nonostante fosse lesivo, i topi provassero una tale eccitazione da questo processo da divenirne dipendenti, Lu Yang lo utilizza per progettare un'orchestra animale. A ogni topo sarebbe stato dato un pulsante collegato a diversi generatori di segnali audio e alla corrente elettrica che avrebbero schiacciato per provare la desiderata eccitazione. In questo modo, i topi avrebbero creato una sorta di performance musicale, anche se arrivando allo stremo delle loro forze. *Riverse Bionic Tendon Carnival*, invece, inverte il principio base della bionica

³⁶² LU Yang, "My art and the world", in Jorg HUBER e ZHAO Chuan (a cura di), *The Body at Stake: Experiments in Chinese Contemporary Art and Theatre*, Zurigo, Zurich University of arts, p. 247.

applicando sistemi ingegneristici e tecnologici ad elementi biologici. Nel caso di Lu Yang vengono utilizzate parti del corpo morte in maniera indipendente, ovvero senza che esse siano collegate ad un sistema nervoso, che per poter funzionare hanno, quindi, bisogno di essere combinate con delle macchine che riproducano il meccanismo dei tendini. Il progetto dell'artista prevede di sostituire le braccia robotiche presenti in alcune macchine da intrattenimento delle sale giochi con braccia reali, cosicché le macchine sostituiscano l'energia prodotta da un essere vivente e le parti del corpo morte possano ancora "vivere".

Nonostante i suoi persistenti tentativi di realizzare le opere ed esporre i progetti, Lu Yang ha sempre incontrato il freddo rifiuto a collaborare degli scienziati contattati ed è stato spesso preso in giro da altri artisti che osservavano i suoi lavori solo da un livello sperimentale e non li consideravano new media art. Questo drastico rifiuto espositivo nei confronti della sua arte è continuato fino a quando il Fukuoka Asian Art Museum ha deciso di aiutarlo a realizzare la terza installazione della serie *The project of seeking for Cooperation with the scientific Teams*, ovvero *Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet* (Fig.92). Partendo dall'esperimento di Luigi Galvani che aveva dimostrato come le rane, seppur decapitate, sono in grado di produrre continui movimenti delle zampe, Lu Yang progetta e realizza un balletto sott'acqua di rane morte (riutilizzando quelle usate per esperimenti medici) controllando i loro movimenti con un controller MIDI. Semplicemente utilizzando corrente elettrica Lu Yang aveva il potere di coordinare i loro movimenti. Più che dalla violenza, quest'opera così come quelle finora analizzate sono pervase dalla volontà di esplorare il potere di controllare la vita che l'uomo esercita sugli animali o su altre persone. Secondo Lu Yang è solo confidando su questo suo presunto potere superiore che l'essere umano riesce a domare la natura e a far prevalere i suoi istinti di sopravvivenza su condizioni assolutamente biologiche, come la morte.³⁶³ Difatti, quest'attitudine al controllo ha origine nei vari tentativi fatti nel corso della storia di utilizzare i corpi di esseri umani o quelli animali per testare apparecchi che permettessero di fuggire alla stessa realtà fisiologica dell'uomo.³⁶⁴ A partire da queste opere Lu Yang cerca, quindi, di utilizzare la tecnologia e altri mezzi artistici per dare risposta alle sue curiosità riguardo alla possibilità di controllare altre persone e di essere controllati.

Successivamente, Lu Yang ha incontrato sempre più difficoltà nel suo percorso creativo tanto da non riuscire a progettare o realizzare le ultime due installazioni previste per *The project of seeking for cooperation with the scientific Teams*. Dal suo punto di vista, il fatto che queste opere siano state realizzate solo in forma di progetto, da una parte, è sintomo dell'impossibilità di far collaborare l'arte

³⁶³ LU Yang, "My art...", op.cit., p.250.

³⁶⁴ LU Yang, *About*, in "Lu Yang", <http://luyang.asia/about/>, 02-02-2022.

e la biologia in Cina in quanto gli artisti non possono avere un proprio laboratorio né possono entrare in quelli professionali, d'altra parte, è stato anche un bene da un punto di vista etico-morale. Lu Yang, infatti, non volendo procurare del male ad essere viventi, soprattutto solo se per fini artistici, aveva cercato di non ripetere più quanto fatto con l'opera *Happy tree*³⁶⁵ che, inoltre, estremamente pentita aveva deciso di non esporre mai più.

Nel progetto successivo, *Krafttremor* (Fig.93), il tema del controllo incontra l'interesse di Lu Yang per la patologia. L'opera, composta di diagrammi e installazioni video, si presenta come un'attenta riflessione sul morbo di Parkinson, in particolare sull'inabilità della mente di controllare il corpo. Difatti, trattandosi di una malattia degenerativa del sistema nervoso centrale, le persone affette da Parkinson soffrono di rigidità muscolare e tremori, ma il sintomo più grave è proprio la perdita di controllo delle capacità motorie. *Krafttremor* indaga sulla relazione contraddittoria tra questa malattia e la terapia finora considerata più efficace per curarla, ovvero la DBS (stimolazione cerebrale profonda): un dispositivo medico impiantato chirurgicamente che attraverso la stimolazione elettrica riesce ad alleviare i tremori, ma allo stesso tempo è in grado di controllare il comportamento dei pazienti. Riprendendo lo stile delle illustrazioni scientifiche usato nel progetto precedente, Lu Yang aveva innanzitutto creato degli schemi e dei diagrammi per introdurre le sue teorie distopiche sulla DBS e aveva inoltre creato una traccia di musica elettronica utilizzando frequenze campionate dai tremori causati dal Parkinson. Successivamente, tutti questi materiali hanno funto da punto di partenza per la realizzazione di un video musicale avente appunto come protagonisti delle persone reali affette da morbo di Parkinson, alle quali però sono stati modificati i volti così da preservare la loro privacy. Nel video, Lu Yang aveva coordinato la traccia musicale (prodotta dall'artista stesso) con i tremori dei pazienti creando risonanza tra una patologia che per essere curata deve essere gestita tecnologicamente e la musica elettronica che di norma viene prodotta tramite computer. Giustapporre questi elementi era il modo che Lu Yang aveva ideato per “visualizzare da più vicino i ritmi corporei di un essere vivente che non ha più controllo sul sé” tentando di evidenziare quanto chi soffre di una tale patologia senta di star perdendo la propria dignità, ma soprattutto per riflettere sulle contraddizioni etiche della tecnologizzazione della società.³⁶⁶ Continuando il tema della manipolazione meccanica del corpo, *Krafttremor* sembra rispondere alla riflessione scientifico-filosofica che l'artista aveva posto in *Kraftmaus Mouse Desire Orchestra*. Il comportamento degli esseri viventi è determinato da desideri stimolati fisiologicamente o da una volontà cosciente? Come

³⁶⁵ *Happy tree* è un'installazione del 2007 in cui vari pesci “danzano” a tempo di una corrente elettrica che viene trasmessa attraverso l'ambiente acquatico mentre i loro movimenti vengono proiettati su uno schermo video.

³⁶⁶ LU Yang, *Krafttremor*, in “Lu Yang”, <http://luyang.asia/2016/12/15/kraft-tremor/>, 02-02-2022.

convenzionalmente spiegato dagli psicologi, sicuramente è il risultato dell'iniziativa soggettiva, ma è anche condizionato dal corpo e in merito a quest'ultimo aspetto *Krafttremor* fa un'importante affermazione. Accostando l'ironia all'immoralità, l'opera prova come anche in assenza di una mente pensante il corpo possa continuare ad esistere e a funzionare, quindi, risulta una sorta di presagio distopico sulla relazione contraddittoria tra avanzamento tecnologico e controllo degli esseri viventi.³⁶⁷

Le riflessioni scientifiche alla base delle opere iniziali di Lu Yang hanno funto da linee guida per la sua intera produzione artistica che ha cercato e cerca tutt'oggi di analizzare a fondo i sistemi fisici e metafisici che governano gli esseri umani, prendendo in esame sia la posizione di chi governa che di chi è governato. Come affermato da Lu Yang, scienza e tecnologia rappresentano le sue fonti d'ispirazione perché sono i sistemi che danno forma e influenzano il mondo odierno al pari della cultura tradizionale.³⁶⁸ Inoltre, a partire dal 2010 l'artista farà un passo in più, cercando di unire tutti questi elementi in ogni opera. Difatti, a differenza della maggior parte delle persone che inserisce la scienza e la religione in un rapporto dicotomico, Lu Yang accosterà i due sistemi di conoscenza per indagarne le affinità.

Dalla seconda metà del 2011 al 2013 Lu Yang realizza *Wrathful King Kong Core* o *The Anatomy of Rage* (Fig.94), un progetto che l'artista stessa ha definito come un tentativo avventato di sovrapporre la narrazione della rabbia così come proposta dalle teorie scientifiche contemporanee sulla trasmissione delle emozioni al cervello umano, a quella incarnata dalle divinità irate del buddismo tibetano.³⁶⁹

“In Dharma-ending times, when all living things are unruly, afflicted with hubris, kindness and morality fade, evil and sin prevail, and none comprehend their true nature. The wrathful deities, beholden to their duty, shall vanquish all demons, and with their merciful fire, destroy all evil beings, leaving none behind. Though their wrathful visages may terrify, they are an expression of the Buddha's infinite mercy.

When the dead look upon them, they need not fear, for they are not corporeal, and no harm can befall them. When the first signs of anger reach the human brain, the information is first transmitted to the hypothalamus. This activates the amygdalae to carry out certain processes, which in turn set off a chain reaction by activating

³⁶⁷ LU Yang, “My art...”, op.cit., p.252.

³⁶⁸ Stellmacher VON MORITZ, Lu Yang, in “Proud Magazine”, <http://proudmagazine.de/lu-yang/>, 03-02-2022.

³⁶⁹ LU Yang, *About*, op. cit.

a number of other structures in the brain. These structures are responsible for transforming nerve signals into visible expressions of anger.”³⁷⁰

Wrathful King Kong Core, analizza la natura contraddittoria della furia e della compassione delle divinità irate, in particolar modo di Vajrabhairava (大威德金剛), quella più potente e vendicativa, attraverso una serie di animazioni 3D, diagrammi medici e pitture a inchiostro. Innanzitutto il video animato, già ideato da Lu Yang nel 2008, ma realizzato solo tre anni dopo, fa uso della tecnologia più avanzata in termini di mappatura del cervello per analizzare Vajrabhairava da un punto di vista neurobiologico. Nell’arco di 15 minuti, la divinità viene meticolosamente schematizzata secondo uno stile che ricorda gli avatar dei videogiochi di ruolo e un narratore quasi robotico individua la fonte della sua ira nell'amigdala collegandola alla capacità neurologica di arrabbiarsi di un essere umano. Il suo terribile carattere e la sua tendenza alla violenza sono poi analizzati in dettagliati rotoli verticali che mappano i percorsi neurali della rabbia così come avviene nelle illustrazioni mediche. Infine, tutte queste riflessioni sull'anatomia dell'ira prendono vita attraverso un'applicazione per iPad progettata da Lu Yang. Puntando il dispositivo verso un piedistallo di loto, una versione animata 3D di Vajrabhairava appare sullo schermo facendo gesti minacciosi all’utente. All’interno dell’applicazione la divinità sembra però piccola e imprigionata, come un insetto in un barattolo, mentre le sue armi vengono elencate in un menù a tendina come se fossero delle caratteristiche selezionabili di un personaggio in un videogioco. Sembra, quindi, che accostando la tecnologia digitale alla religione *Wrathful King Kong Core* permetta all’uomo di progettare e controllare il soprannaturale, quasi alludendo a delle similitudini con la vita reale. Quella di Lu Yang, però, non è una semplice oggettivizzazione virtuale di Vajrabhairava, ma un’ironica risposta post-capitalista alla necessità di avere un’illuminazione istantanea, percependo visivamente la presenza divina.³⁷¹

Un secondo scopo di Lu Yang attraverso quest'opera era quello di chiedersi se la coscienza così come concepita dalla religione non sia in realtà semplicemente il risultato dei processi chimici del cervello e, quindi, al giorno d’oggi analizzabile più accuratamente da neuroscienziati piuttosto che da monaci.³⁷² Partita dalla constatazione che le emozioni siano una reazione fisica e psichica a stimoli esterni, l’artista si era posta una serie di domande scientifico-religiose per riflettere sulla “meccanicità” dei corpi umani.

³⁷⁰ LU Yang, *Wrathful King Kong Core*, in “Lu Yang”, <http://luyang.asia/2016/12/09/wrathful-king-kong-core/>, 04-02-2022.

³⁷¹ LU Yang, *ibidem*.

³⁷² POLLACK Barbara, *Brand new art...*, op. cit., p.137.

“If the human race has original sin, what is the source of greed, anger, insanity, hatred? If the human nerve structure was a little bit less developed, could ‘sin’ be avoided? [And if the source of suffering is desire, why do we have desires?”³⁷³

Lu Yang nel corso del suo progetto non riesce a dare una risposta specifica al perché nel caso in cui esista un Creatore, egli abbia dato alle sue creature la possibilità di avere emozioni negative o al perché gli esseri umani debbano accettare di essere controllati da questo sistema naturale, ma si convince che il corpo rappresenti, in un certo senso, un gioco per la natura e per le sue regole e che non si possa in alcun modo sfuggire a questa condizione.³⁷⁴

Negli anni successivi Lu Yang continua a riunire biologia, neuroscienza e religione all'interno dei suoi lavori, come avviene in *Moving Gods* (Fig. 95) e *Delusional Mandala* (Fig.96). Nel primo, un progetto fotografico e video, la deificazione diviene una questione di aureole protesiche e mandorle indossabili, quindi ipotizza che la creazione di idoli possa ancora avvenire nel mondo odierno. In maniera iconoclasta, Lu Yang decostruisce il “divino” trattando i simboli emblema della deità come un qualcosa di rimovibile o come una collezione prêt-à-porter disponibile commercialmente.³⁷⁵

Nel corto animato *Delusional Mandala* del 2015, invece, Lu Yang si serve di metodi scientifici e tecnologici per portare facilmente a compimento pratiche buddiste di visualizzazione, come il kāyagātānussati e l’asubha. Queste pratiche prevedono la visualizzazione mentale delle 32 parti del corpo o di un cadavere malato in decadimento con l'obiettivo di prendere pienamente coscienza della composizione e della trasformazione del corpo umano e di divenire meno attaccati al sé. Dato che l'opera conteneva molti tabù, come la malattia e la morte, l’artista ha affermato di aver dato le proprie sembianze al protagonista per evitare che il “potente mandala” danneggiasse altre persone.³⁷⁶ Lu Yang ha, quindi, usato il proprio corpo come punto di partenza per creare una figura umanoide digitale asessuata che nel cortometraggio vive il processo completo di vita e di morte. All’inizio del video, all’umanoide viene applicata la stimolazione magnetica transcranica (rTMS), una procedura che permette di direzionare i campi magnetici verso specifiche cellule nervose per stimolare o inibire l’attività neuronale di determinate aree cerebrali. Inoltre, il dispositivo medico, utilizzato di norma per la cura di disturbi neurologici e psichiatrici (Parkinson, depressione, ansia,etc...), viene associato nel video all’aureola delle divinità proprio per via della sua capacità di

³⁷³ LU Yang, “My art...”, op.cit., p.255.

³⁷⁴ LU Yang, *ibidem*.

³⁷⁵ LU Yang, *About*, op. cit.

³⁷⁶ Sam GASKIN, *Lu Yang Destroys Self in Motion Capture Performance*, in “Ocula”, 2020, <https://ocula.com/magazine/art-news/lu-yang-destroys-self-through-motion-capture/>, 05-02-2022.

manipolare le emozioni umane. Dopodiché l'umanoide inizia a viaggiare attraverso un universo surreale, si immerge in rituali meditativi dai quali acquisisce una coscienza, è al centro di ulteriori spiegazioni mediche che permettono di portare a compimento un asubha virtuale, subisce un rapido processo di invecchiamento e viene infine riposto in una bara e trasportato via da un autobus psichedelico coperto da un tempio d'oro. In *Delusional Mandala* Lu Yang trasporta gli spettatori in un viaggio surreale attraverso i suoi pensieri sull'impermanenza del mondo fisico, fatti di iconografie religiose, umanoidi danzanti, illustrazioni mediche e spiegazioni scientifiche. Associando le pratiche buddiste di visualizzazione al rendering 3D o alle apparecchiature mediche, Lu Yang rende l'illuminazione spirituale istantanea e facilmente raggiungibile nel XXI secolo. In più, il video esplora il potenziale delle neuroscienze e della tecnologia di sostituire il corpo reale delle persone con numerose rappresentazioni alternative che godranno dell'immortalità digitale. Tuttavia, esse non sono solo delle riproduzioni visive dell'essere umano, ma possono replicare persino le funzioni del cervello e divenire incarnazioni della coscienza degli uomini. Dunque, visti i recenti progressi scientifici e tecnologici, Lu Yang si chiede se la coscienza umana potrà essere prodotta e mantenuta oltre la vita tangibile dell'uomo³⁷⁷ e soprattutto se visto che la coscienza può essere manipolata, ciò che si intende come realtà non sia invece il risultato della manipolazione della coscienza?

Il 2015 segna anche l'anno in cui Lu Yang interroga ancora più nel profondo l'impatto delle tecnologie sul corpo umano esplorando la fluidità della rappresentazione di genere. Da sempre attratto dall'estetica dei cyborg, a partire da questo periodo l'artista ha iniziato a realizzare degli avatar *gender-neutral* per investigare quanto il concetto di realtà sia stato cambiato dall'esperienza virtuale, la quale, dal punto di vista di Lu Yang, è paragonabile ad un'altra realtà, legittima e parallela.³⁷⁸

Il primo avatar che realizza è *Uterus Man*, un supereroe asessuato semi-umano reso in stile anime e oggetto di un'animazione 3D e di un videogioco. L'ispirazione per l'opera arriva a Lu Yang dopo aver letto che il pittore giapponese Mao Sugiyama aveva deciso di sottoporsi a operazione chirurgica per farsi completamente rimuovere i genitali, divenendo il primo umano letteralmente asessuato. Il fatto che Sugiyama odiasse così tanto i generi da arrivare a compiere un tale gesto, aveva ispirato Lu Yang a creare un cortometraggio animato che formulasse delle riflessioni sull'identità di genere, sulla variabilità genetica e sull'evoluzione delle specie. Il protagonista, *Uterus Man* (Fig.97), sembra ambigualmente avere apparenza maschile, ma ogni componente della sua armatura

³⁷⁷ Barbara POLLACK, *Lu Yang: Delusional Mandala*, in "Cobo Social", 2019, <https://www.cobosocial.com/dossiers/lu-yang-delusional-mandala/>, 05-02-2022.

³⁷⁸ EXIBART, *Talenti da scoprire: Lu Yang è l'Artist of The Year 2022 della Deutsche Bank*, in "Exibart", 2022, <https://www.exibart.com/arte-contemporanea/talenti-da-scoprire-lu-yang-e-lartist-of-the-year-2022-della-deutsche-bank/>, 05-02-2022.

corrisponde a diverse parti dell'utero umano, tra cui la cervice, la vagina e la placenta. Sia nell'animazione 3D che nel videogioco, il supereroe senza genere se ne va in giro su un carro a forma di bacino umano, fa skateboard su un assorbente alato e prende al lazo i suoi nemici con un cordone ombelicale elettrico al fine di salvare un immaginario universo futuro. *Uterus Man* trae i suoi superpoteri letali dalla capacità dell'organo riproduttivo femminile a riprodursi e consistono tra gli altri nella capacità di alterare i geni o le funzioni ereditarie. Ad esempio, i suoi attacchi possono istantaneamente cambiare i nemici in una specie più debole oppure possono cambiare il loro genere sessuale o evocare una malattia genetica che li va ad indebolire. Indubbiamente umoristico, il concetto di identità di *Uterus Man* esprime uno stato dell'essere che sfida gli stereotipi.³⁷⁹ L'avatar non si spinge semplicemente oltre i generi convenzionali, ma sottolinea che il sesso biologico di ogni individuo sia puramente determinato dal caso e al di fuori di un contesto sociale non comporta alcuna differenza.³⁸⁰ Inoltre, *Uterus Man*, rende oscuro anche il concetto di identità culturale, in quanto nulla della sua figura sembra riconducibile ad una cultura precisa. D'altronde, la stessa Lu Yang considera l'identità nazionale un concetto improprio nel mondo attuale³⁸¹, dal momento che la sua stessa generazione vive principalmente su Internet dove non ha bisogno di identificarsi in base al proprio Paese di origine, ma può invece impersonare infinite personalità.

In seguito alla produzione di *Uterus Man*, Lu Yang ha continuato ad esplorare la fluidità del genere umano in rapporto alle tecnologie cercando di creare un essere umano digitale *genderless* il più realistico possibile. Il risultato, emblema di questa ricerca, è stato *Doku*, la reincarnazione digitale di Lu Yang. Si tratta di un avatar androgino vestito di una tuta con motivi al neon iridescenti che si muove all'interno di un universo parallelo digitale. Non avendo alcun vincolo di tempo o di spazio ed essendo libero dalle catene dei bisogni fisici, *Doku* è nato per liberare il pieno potenziale creativo della tecnologia virtuale ed eliminare i tradizionali confini tra arte, intrattenimento e affari, così come per esplorare i segreti della mente umana e dell'universo.³⁸²

Per realizzarlo Lu Yang si è servita della tecnica della *motion capture*, già testata nelle opere precedenti, ma questa volta si è lasciata aiutare dallo studio grafico Facegood per ottenere un risultato il più realistico possibile. Sono serviti mesi di lavoro per catturare ben 50 espressioni facciali dell'artista, ricostruirle in modelli fotorealistici e trasformarli in animazioni digitali tramite

³⁷⁹ POLLACK Barbara, *Brand new art...*, op. cit., p.136.

³⁸⁰ QIN Amy, *Q. and A. Lu Yang on Art.Uterus Man and living live on the web*, in "NY Times", 2015, <https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html>, 05-01-2022.

³⁸¹ POLLACK Barbara, *Brand new art...*, op. cit., p.7.

³⁸² LU Yang, *Uterus Man*, in "Lu Yang", <http://luyang.asia/2016/12/09/uterusman/>, 05-02-2022.

programmi tipicamente riservati ai videogiochi. Inoltre, sono stati assunti ballerini professionisti per modellare le mosse di *Doku* e sono state strette collaborazioni con stilisti e tatuatori per costruire attorno al personaggio un team simile a quello riservato alle celebrità.

L'avatar prima è apparso nel video musicale *Playing on my mind* della band britannica The 1975, in cui viene mostrato in un'arena digitale vuota, poi anche nel video promozionale del marchio di moda sportiva Li-Ning. In seguito, Lu Yang lo ha utilizzato per l'opera *Doku: Digital Alaya* (Fig.98), dove questa volta ha associato concetti buddisti all'intero mondo digitale per affrontare il tema della reincarnazione.

Alaya-vijnana (啊赖那识) è un'espressione sanscrita che letteralmente significa “coscienza magazzino” e si riferisce a un livello di processi mentali subliminali che si verificano ininterrottamente durante la propria vita e, nella visione buddista, durante le proprie molteplici vite. Nella dottrina Yogacara (唯识宗, Vijnanavada) del buddismo Mahayana la coscienza magazzino rappresenta l'ottava coscienza, ovvero quella che contiene tutte le manifestazioni mentali e fisiche della propria esistenza presente e passata, le quali formano i semi dell'azione karmica futura.³⁸³ È, quindi, l'*alaya-vijnana* che, mantenendo la vita e il corpo di un essere senziente e il potenziale karmico accumulato, induce la rinascita, provocando l'origine di una nuova esistenza. Secondo Lu Yang, poiché al giorno d'oggi, il mondo è sempre più virtuale ed è possibile incarnare e personalizzare diversi avatar è come se si vivesse una reincarnazione nella vita reale: un'*alaya* digitale.³⁸⁴

Dal punto di vista di Lu Yang, nonostante *Doku* non abbia un'esistenza fisica tangibile, all'interno dello spazio virtuale riesce comunque a raggiungere la trascendenza nel senso buddista. Difatti, anche se nel mondo virtuale non si possiede un corpo fisico, per il momento le persone vivono questo spazio per lo più attraverso il cervello, cosa che permette di rendere l'esperienza in qualche modo realistica perché è come se trasferissero la propria coscienza in un altro avatar o realtà. Di conseguenza, il fatto che si utilizzi il digitale per esplorare idee buddiste non significa che quest'ultimo si stia sostituendo o stia cambiando i concetti religiosi.

“In Buddhism, there's the idea that nothing is real, whether it's in the digital or physical world. You can't touch it; it's like a bubble or a dream. Based on this concept, I don't think digital worlds are fake. They're real.”³⁸⁵

³⁸³ OXFORD BIBLIOGRAPHIES, *Ālayavijñāna*, in “Oxford Bibliographies”, <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780195393521/obo-9780195393521-0003.xml>, 06-01-2022.

³⁸⁴ Barbara POLLACK, *Lu Yang Imagines Reincarnation in a Virtual World*, in “Ocula”, 2021, <https://ocula.com/magazine/conversations/lu-yang/>, 06-01-2022.

³⁸⁵ POLLACK, *Lu Yang imagines...*, op. cit.

Fatta di video, installazioni, performance e animazioni 3D l'arte di Lu Yang sfugge a qualsiasi tipo di categorizzazione. Nonostante la sua sia stata spesso classificata come new media art o arte post-internet, Lu Yang non considera il digitale come un genere artistico, ma semplicemente come uno strumento di ricerca nonché il mondo in cui abita.³⁸⁶ Internet è per Lu Yang una fonte di ispirazione a più livelli che ha permesso all'artista di trascendere il nazionalismo e i confini di genere rendendola libera dalle aspettative sociali.

“In the virtual world, I was able to do things such as choosing my own gender-neutral body and creating an appearance that reflects my own sense of beauty, which are not possible in real life.”³⁸⁷

Il rapporto di Lu Yang con il digitale è intimo e solitario, anche in fase di produzione. Nonostante la tecnologia altamente complessa richiesta per realizzare le sue opere, Lu Yang non si affida quasi mai ad aziende esterne o assistenti, ma preferisce creare la sua arte da sola, così da dare liberamente forma a nuovi corpi, liberi da limiti fisici o sociali. I suoi lavori che riprendono lo sgargiante e frenetico linguaggio visivo dei manga giapponesi, dei videogiochi e delle sottoculture pop giovanili sono infatti popolati da personaggi eterogenei creati digitalmente che si fanno strada attraverso paesaggi distopici a suon di musica techno. Essi diventano l'emblema di un mondo attuale o futuro in cui è l'identità online a prevalere su quella reale e in cui le neuroscienze, il buddismo e la tecnologia si influenzano a vicenda per riflettere ironicamente sui temi universali di morte, fede e coscienza.

³⁸⁶ POLLACK Barbara, *Brand new art...*, op. cit., p.138.

³⁸⁷ GASKIN, *Lu Yang...*, op. cit.

CONCLUSIONE

Al giorno d'oggi istituzioni private e organizzazioni no profit rappresentano le principali vetrine per gli artisti nati dalla fine degli anni Settanta. La generazione artistica post-80 è, infatti, emersa nel momento in cui la Cina ormai possedeva una ben consolidata infrastruttura artistica, comprendente centinaia di gallerie e musei esclusivamente dediti a promuovere l'arte contemporanea cinese. Ad esempio, il Today Art Museum e l'Ullens Center for Contemporary Art (UCCA) a Pechino, il Times Museum a Guangzhou e la galleria Capsule a Shanghai includono tutti nella propria programmazione regolare molte mostre dedicate agli artisti emergenti. Questa situazione ha pertanto permesso ai giovani artisti di far decollare la propria carriera sin dai loro albori, sia nel sistema artistico cinese che in quello internazionale. Allo stesso tempo, le floride carriere della generazione post-80 hanno portato una parte della critica a dubitare della reale "artisticità" dei loro lavori, che definiscono meno radicali rispetto ai loro predecessori, più focalizzati su temi personali e più orientati al mercato.³⁸⁸ Tuttavia, come si è potuto notare dal pensiero degli artisti e dalle opere analizzate nella presente tesi, è evidente quanto essi siano, invece, interessati a commentare molteplici questioni sociali e politiche. Come la generazione che li ha preceduti, i giovani post-80 si sentono in parte traditi da una modernità che per quanto abbia dato loro maggiori possibilità di realizzazione, non gli ha fornito dei punti di riferimento stabili e autentici. Essi reagiscono ad un mondo globalizzato, sovraccarico di false utopie moderniste, sovrappopolato di avatar, intelligenze artificiali e città che crescono più in fretta di loro stessi e nel quale è divenuto difficile rimanere al passo coi tempi. Semplicemente, essi presentano spesso nella loro arte un approccio "iper-specifico", ovvero mettono in discussione la costruzione della società globale moderna partendo dal loro presente quotidiano o da esperienze che hanno vissuto in prima persona. In questo modo, incorporando problemi localizzati e specifiche biografiche nelle loro opere, gli artisti post-80 propongono una visione più sfaccettata del presente e puntano i riflettori sui lati oscuri della modernità, spesso tralasciati nella sua narrazione. Inoltre, è molto interessante notare come questi artisti, per quanto siano pienamente coscienti del peso sociale che possiedono determinate politiche o ideologie, denunciano nelle loro opere il pesante ruolo negativo che ha avuto la passività della società sulla sua stessa condizione attuale. Nei loro lavori gli artisti post-80 affermano, direttamente o indirettamente, che la società è divenuta talmente individualista da non curarsi più di ciò che accade nel mondo e accettare passivamente qualsiasi tipo di innovazione. La loro, però, non è una totale sfiducia nei confronti delle istituzioni o delle persone. Gli artisti post-80 sembrano, infatti, essere l'emblema di un'arte che diviene sempre più "attivista",

³⁸⁸ Lisa MOVIUS, *Today and tomorrow: China's new generation of artists*, in "Sotheby", 2018, <https://www.sothebys.com/en/articles/today-and-tomorrow-chinas-new-generation-of-artists>, 12-02-2022.

impegnata in approfonditi progetti di ricerca che si traducono in opere il più possibile interattive così da stimolare gli spettatori alla presa di coscienza e a reagire alla loro stessa condizione.

Da un punto di vista prettamente stilistico, ogni artista post-80 presenta un'identità fortemente personale, solitamente multidisciplinare e facente riferimento a storie dell'arte di molteplici Paesi. In più, essi non considerano l'identità nazionale come un presupposto fondamentale della loro produzione artistica. Difatti, seppur partendo da esperienze personali o da specifici eventi storici relativi alla Cina, gli artisti post-80 scelgono di adottare strategie concettuali e di puntare ad un'universalità sia di intenti che di pubblico. Di conseguenza, a vent'anni dal loro debutto sulla scena artistica contemporanea risulta ancora abbastanza difficile inquadrarli in generi artistici ben definiti. Una via possibile sembrerebbe, però, l'approccio teorizzato da Wu Hung in *The allure of matter*, ovvero raggruppare questi artisti in base ai diversi materiali che utilizzano con costanza per fare critica sociale, come si è tentato di fare nella presente tesi. I capitoli, all'interno dei quali sono stati suddivisi gli artisti, sono comunque da intendersi come categorie fluide e aperte da utilizzare solo per facilitare la lettura dell'eterogenea produzione degli artisti post-80.

BIBLIOGRAFIA

- CUI Cancan, *Zhao Zhao – Solo exhibition*, Hong Kong, Tang Contemporary Art, 2016.
- DECROP Jean-Marc, SANS Jérôme, *China: the new generation*, Milano, Skira, 2014.
- DERRIDA Jacques, FERRARIS Maurizio (a cura di), *Oggi l'Europa*, Milano, Garzanti, 1991.
- DORAN Valerie C., *China's new art, post-1989*, Hong Kong, Asia Art Archive, 2001 (I ed. 1993).
- FONDAZIONE SOSSANI, Comunicato stampa Ren Hang photography, Milano, 2020.
- GAO Minglu, “The 1985 New Wave art movement”, in *China's new art, post-1989 with a retrospective from 1979-1989*, tr. Don J. Cohn, Hong Kong, Hanart TZ Gallery, 1993, pp. CIV-CVII.
- GEORG Simmel, JEDLOWSKI Paolo (a cura di), *Le metropoli e la vita dello spirito*, Roma, Armando Editore, 1995.
- GLADSTON Paul, *Contemporary Chinese art: a critical history*, Londra, Reaktion Books, 2014.
- GOLDEN Thelma, KIM Christine Y., WALKER Hamza, SIRMANS Franklin, *Freestyle*, New York, Studio Museum in Harlem, 2001.
- GONG Mingchun, *Hunting of light*, LeCODE Project, 2018.
- GRIMMER Alexandra, “Regarding Language and Its Limitations: A Conversation with Sun Xun”, in *Yishu*, vol.17, 2018, pp.75-85.
- HANG Ren, Dian HANSON, Ren Hang, Taschen, Colonia, 2016.
- HOU Hanru, *On the mid-ground*, Pechino, Timezone 8, 2002.
- HOU Hanru, LI Zhenhua, *Provocateur*, Milano, Flash Art Books, 2017.
- HUNG Wu, CACCHIONE Orianna, Christine MEHRING, Trevor SMITH, *The allure of matter: material art from China*, Chicago, The University of Chicago Press, 2019.
- HUNG Wu, WANG Peggy, *Contemporary Chinese art: primary documents*, New York, Museum of Modern Art, 2010.
- KELLY Donovan, “A society in crisis: China’s growing generation gap”, *Virginia review of Asian studies*, vol. 16, 2014, pp. 202-216.
- KIPNIS Andrew B., *Chinese modernity and the individual psyche*, Londra, Palgrave Macmillan, 2012.

- LO PRESTI Francesco, “La funzione della corporeità nello sviluppo della conoscenza”, *Formazione & Insegnamento*, supplemento n.1, 2017
- LU Yang, “My art and the world”, in Jorg HUBER e ZHAO Chuan (a cura di), *The Body at Stake: Experiments in Chinese Contemporary Art and Theatre*, Zurigo, Zurich University of arts, p. 245-255.
- MOORE Robert L., “Generation Ku: individualism and China's millennial youth”, in *Ethnology*, vol. 44, no. 4, 2005, pp.357-376.
- OBRIST Hans-Ulrich, “Hans-Ulrich Obrist on Cao Fei”, in *Artforum*, vol.44, no.5, 2006, pp.180-181.
- PAMUK Orhan, *My Name Is Red*, New York, Vintage, 1998 (utilizzato da Chen Zhe nelle mostre personali).
- POLLACK Barbara, *Brand new art from China: a generation on the rise*, Londra, I.B.Tauris, 2018.
- POLLACK Barbara, *Zhao Zhao Solo Exhibition: One Second • One Year*, Hong Kong, Tang Contemporary Art.
- RAMPOLLA Giulia, *Stridente armonia – Tre generazioni di scrittori cinesi del XXI secolo a confronto*, Napoli, Dante & Descartes, 2016.
- ROBERTS & TILTON, *Zhao Zhao - Omnipresent*, Los Angeles, Roberts & Tilton, 2014.
- ROBERTS PROJECTS, *Zhao Zhao – Control*, Los Angeles, Roberts Projects.
- SANDERSON Edward, “aaajiao and the management of meaning”, in AAAJIAO (a cura di), *aaajiao: ‘Cybernetics’ exhibition catalog*, 2010, pp.26-29.
- SANDERSON Edward, “Between the Machine and the Human”, in AAAJIAO (a cura di), *The Screen Generation*, Hong Kong, K11 art foundation, 2013, p.23-24.
- SANS Jerome, *In the Desert Below a Constellation in the Sky*, Pechino, Tang Contemporary Art, 2017.
- STEINFELD Jemimah, *Little emperors and material girls: sex and youth in modern China*, Londra, I.B. Tauris, 2015.
- VECELLIO Marianna, *aaajiao Deep Simulator*, Rivoli, Castello di rivoli museo d’arte contemporanea, 2019, pp.5-14.
- VINE Richard, “Sun Xun: History as Myth”, in *Drawing papers*, vol. 85, 2009, pp.9-15.
- VIRGILIO, *Georgiche*, traduzione e cura di Clemente Bondi, Venezia, Adolfo Cesare, 1801.

- TASSY EMMA, “La Quête de soi”, *La Chine dans l’objectif*, Francia, Artline films, 2013.
- WAI-YING BERES Tiffany, “Sun Xun: Powers of Suggestion”, in *ArtAsiaPacific*, November/December 2014, vol. 91, 2014, pp.112-121.
- XU Leo, “aaajiao”, in *Kaleidoscope*, 2015, p.37.
- YAN Yunxiang, *The individualization of Chinese society*, Londra, Routledge, 2009.
- YAN Yunxiang, “The triumph of conjugality: structural transformation of family relations in a Chinese village” in *Ethnology*, vol.36, n. 3, 1997, pp.191-212.
- YANG Beichen, “Cao Fei: Rumba II:Nomad”, in LYNN Victoria (a cura di), *All that is solid...*, Healesville, TarraWarra Museum of Art, 2017, pp. 52-53.
- YOUNG Michael, “Unlikely activist”, in *ArtAsiaPacific*, July/August 2015, vol. 94, 2014, pp.72-77.

SITOGRAFIA

- 15 contemporary Chinese artists you should know, in “Invaluable”, 2020, <https://www.invaluable.com/blog/contemporary-chinese-artists/>, 23-08-2020.
- Xu Qu, in “Tang contemporary art”, 2008, <https://www.tangcontemporary.com/xuquen>, 29-08-2021.
- AAAJIAO, *Biography*, in “aaajiao”, <https://eventstructure.com/aaajiao>, 25-01-2022.
- AAAJIAO, *Cloud.data*, in “aaajiao”, 2009, <https://eventstructure.com/Cloud-data>, 27-01-2022.
- AAAJIAO, *Deep Simulator*, in “aaajiao”, 2020, <https://eventstructure.com/Deep-Simulator>, 30-01-2022.
- AAAJIAO, *Progress Bar*, in “aaajiao”, 2017, <https://eventstructure.com/Progress-Bar>, 28-01-2022.
- AAAJIAO, *Turritopsis nutricula*, in “aaajiao”, 2010, <https://eventstructure.com/Turritopsis-nutricula>, 27-01-2022.
- AI Weiwei 艾未未, *Zhao Zhao*, in “Flaunt Magazine”, 2015, <https://flaunt.com/content/art/zhao-zhao>, 11-01-2022.
- ALLURE OF MATTER, *He Xiangyu*, in “Allure of matter”, <https://theallureofmatter.org/artists/he-xiangyu/>, 05-01-2022.
- ANDREW KREPS GALLERY, *He Xiangyu*, in “Andrew Kreps Gallery”, <http://www.andrewkreps.com/artists/he-xiangyu>, 03-01-2022.
- ART RADAR, *Coca Cola, tanks and yawns: Chinese conceptual artist He Xiangyu – interview*, in “Artradar journal”, 2015, <https://artradarjournal.com/chinese-conceptual-artist-he-xiangyu-interview/>, 08-01-2022.
- ARTBASEL, *Untitled*, in “Artbasel”, 2018, <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/68829/He-Xiangyu-Untitled>, 10-01-2022.
- ARTNET, *In Frame with Sun Xun Part One*, in “Youtube”, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=4Slg9X5yalc>, 20-12-2021.
- ARTNET, *Sun Xun*, in “Artnet”, <http://www.artnet.com/artists/sun-xun/>, 18-12-2021.
- ARTSY, *The Shock of time*, in “Artsy”, <https://www.artsy.net/artwork/sun-xun-sun-xun-the-shock-of-time#:~:text=Comprising%20150%20small%20paintings%20and,and%20books%2C%20Sun's%20extensive%20series%20%E2%80%A6&text=Sun%20Xun's%20intense%20skepticism%20of,installations%2C%20drawings%2C%20and%20animations>, 19-12-2021.
- AUSTRALIA CHINA ART FOUNDATION, *From No.4 Ping Yuan Li To No.4 Tian Qiao Bei Li*, in “Australia China Art Foundation”, https://acaf.org.au/en/artwork/from_no.4_pingyuanli_to_no.4_tianqiaobeili, 16-11-2021.
- BAILEY Stephanie, *aaajiao: This is my understanding of what a metagame is*, in “Ocula”, 2021, <https://ocula.com/magazine/conversations/aaajiao-nft-blockchain-future/>, 28-01-2022.
- BEIJING COMMUNE, *Press release – Wonderland*, in “Ocula”, 2016, <https://ocula.com/art-galleries/beijing-commune/exhibitions/wonderland/>, 24-11-2021.

BENJAMIN Mark, “Many people don’t believe in anything,” artist Xu Zhen discusses the future of art, in “Rain-mag”, 2021, <https://rain-mag.com/xu-zhen-interview/>, 29-08-2021.

BLOOMBERG QUICKTAKE, *Sun Xun: One of China's Most Ambitious Young Artists/Brilliant Ideas Ep. 46*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=tDcNftMKqQM>, 15/12/2021.

BLOUIN ARTINFO, *Xu Zhen and his ironic supermarket in ShanghART Singapore*, 2014, https://www.youtube.com/watch?v=clEDta-h_p8&t=139s, 28-08-2021.

BORYSEVICZ Mathieu, *Sun Xun*, in “Hammer museum”, 2008, <https://hammer.ucla.edu/exhibitions/2008/hammer-projects-sun-xun>, 16-12-2021.

BREDAPHOTO, *Getting Close to REN HANG*, in “Youtube”, 2020, https://www.youtube.com/watch?v=161oT_zityI, 03-12-2021.

CAO Fei, *Cosplayers*, in “Cao Fei”, 2004, <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2004&wtid=3>, 20-01-2022.

CAO Fei, *Hip Hop: Guangzhou*, in “Cao Fei”, 2003, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=13&year=2003&wtid=3>, 23-01-2022.

CAO Fei, *i.Mirror*, in “Cao Fei”, 2007, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=9&year=2007&wtid=3>, 23-01-2022.

CAO Fei, *Nova*, in “Cao Fei”, 2019, <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2019&wtid=3>, 24-01-2022.

CAO Fei, *RMB City: A Second Life City Planning*, in “Cao Fei”, 2007, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=17&year=2007&wtid=3>, 23-01-2022.

CAO Fei, *Rumba II: Nomad*, in “Cao Fei”, 2015, <http://www.caofei.com/works.aspx?year=2015&wtid=3>, 24-01-2022.

CAO Fei, *San Yuan Li*, in “Cao Fei”, 2003, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=21&year=2003&wtid=3>, 20-01-2022.

CAO Fei, *Whose Utopia*, in “Cao Fei”, 2006, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=10&year=2006&wtid=3>, 23-01-2022.

CAROLAN Nicholas, *Master of his own universe*, in “Grazia”, <https://graziomagazine.com/articles/artist-sun-xun-interview/>, 17-12-2021.

CENTRO PECCI, *Nudi*, in “Vimeo”, 2020, <https://vimeo.com/438817312>, 27-11-2021.

CHAMBERS FINE ART NEW YORK, *Zhao Zhao – Process*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=3NgWS3UFckM>, 12-01-2022.

CHAN Dawn, *Sun Xun*, in “Artforum”, 2008, <https://www.artforum.com/interviews/sun-xun-talks-about-his-installation-new-china-20899>, 18-12-2021.

CHAN Wilfred, *Stark, erotic images of Chinese youth stir controversy*, in “CNN“, 2017, <http://edition.cnn.com/style/article/chinese-photographer-ren-hang/index.html>, 25-11-2021.

CHEN Susanna, *Brave New World*, in “ArtAsiaPacific”, 2014, <http://li367-91.members.linode.com/Magazine/WebExclusives/SunXunBraveNewWorld>, 23-12-2021.

CLIFTON Jamie, The art of taboo, in “Vice”, 2013, <https://www.vice.com/en/article/ppmen7/the-art-of-taboo-ren-hang>, 01-12-2021.

COBO EDITORIAL FORCE, ”Xu Qu: jiaoyi de jiexian” 徐渠：教義的界線 (Xu Qu: i confini della dottrina), *Cobosocial*, (<https://www.cobosocial.com/dossiers/xuqu-doctrine/>), 29-08-2021.

CONTACT CMAP, *Art in their own backyard: a conversation with Lin Tianmiao and Wang Gongxin - part 2*, in ”Youtube”, 2019, https://www.youtube.com/watch?v=BeHEHwd_DMk, 18-08-2021.

CREATORS, *The Transition Between Human And Cyborg*, in “Youtube”, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=U5cKVIUfWdM>, 26-01-2022.

DAIMLER ART COLLECTION, *All my sharpness comes from your hardness*, in “Daimler art collection“, <https://art.daimler.com/en/artwork/all-my-sharpness-comes-from-your-hardness-2011-ma-qiusha/>, 22-11-2021.

DAIMLER ART COLLECTION, *Fog N0.6*, in “Daimler art collection“, <https://art.daimler.com/en/artwork/fog-no-6-2012-ma-qiusha/>, 22-11-2021.

DAIMLER ART COLLECTION, *You (Kaleidoscope no.2)*, in “Daimler Art Collection”, <https://art.daimler.com/en/artwork/you-kaleidoscope-no-2-2013-ma-qiusha/>, 24-11-2021.

DAVIS Anna, *Sun Xun*, in “Museum of Contemporary Art Australia”, 2018, <https://www.mca.com.au/artists-works/exhibitions/sun-xun/>, 18-12-2021.

DAVIS Anna, *Sun Xun's parallel worlds*, in “Museum of Contemporary Art Australia”, 2018, <https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/sun-xuns-parallel-worlds/>, 15-12-2021.

DAVIES Vivienne, *Sun Xun: The 'apolitical' activist?*, in “Honi soit”, 2018, <http://honisoit.com/2018/11/sun-xun-the-apolitical-activist/>, 20-12-2021.

DEBEVOISE Jane, XIAOFEI Mo, *A presentation by Qiu Anxiong: Museum of Unknown*, in “Asia art archive in America”, 2013, <https://www.aaa-a.org/programs/museum-of-unknown-a-presentation-by-qiu-anxiong/>, 29-08-2021.

DEGEN Natasha, *Masterpieces of the Universe*, in “Cao Fei”, 2008, <http://www.caofei.com/texts.aspx?year=2008&aitid=1>, 24-01-2022.

DLDCONFERENCE, *To Be A User Or Not (aaajiao, artist) | DLD Berlin 17*, in “Youtube”, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=L-uYA1H3zVY>, 29-01-2022.

DW STAFF, *Chinese Artist Makes 'Fairytale' Come True for 1,001 Visitors*, in “Deutsche Welle”, 2007, <https://www.dw.com/en/chinese-artist-makes-fairytale-come-true-for-1001-visitors/a-2607967>, 11-10-2022.

EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun – Biography*, in “Edouard Malingue Gallery”, <https://edouardmalingue.com/artists/sun-xun/>, 16-11-2021.

EDOUARD MALINGUE GALLERY, *Sun Xun – Brave New World*, 2014, <https://edouardmalingue.com/exhibitions/sun-xun-brave-new-world/>, 22-12-2021.

EDWART, *China's New Art, Post-89*, in “Encyclopedia of Contemporary Chinese Culture”, 2011, https://contemporary_chinese_culture.en-academic.com/132/China%E2%80%99s_New_Art%2C_Post-89, 26-08-2021.

ENGSTRÖM Einar, *Chen Zhe: Punctured by a gaze*, in “Leap Magazine”, 2013, <http://www.leapleapleap.com/2013/05/chen-zhe-punctured-by-a-gaze/>, 29-10-2021.

ESPOSITO Ana Laura, *Rappresentare l'alterità decostruendo l'identità*, in “Kabul magazine”, 2019, <https://www.kabulmagazine.com/alterita-identita/>, 23-08-2021.

EXIBART, *Talenti da scoprire: Lu Yang è l'Artist of The Year 2022 della Deutsche Bank*, in “Exibart”, 2022, <https://www.exibart.com/arte-contemporanea/talenti-da-scoprire-lu-yang-e-lartist-of-the-year-2022-della-deutsche-bank/>, 05-02-2022.

FONDATION LOUIS VUITTON, *XU QU interview*, in “Youtube”, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=s5aRyEVqiSc>, 29-08-2021.

FONDAZIONE SOSSANI, Comunicato stampa Ren Hang photography, Milano, 2020.

FORBES Harry, *The grotesque, fantastical world of Chinese artist Sun Xun*, in “CNN”, 2019, <https://edition.cnn.com/style/article/sun-xun-chinese-artist/index.html>, 17-12-2021.

FQ PROJECTS, *Being alone*, “Art in Asia”, 2015, <http://www.artinasia.com/galleryDetail.php?catID=3&galleryID=556&view=7&eventID=27235>, 24-08-2021.

FU Chong 傅翀, “Ziwo de manchang puguang: cong ”ke chengshou de” dao ”mifeng” ji huigui” 自我的漫长曝光：从《可承受的》到《蜜蜂》及回归 (Lunga esposizione del sé: dal "soportabile" a "api" e viceversa), Chen Zhe, 2014, (<https://zheis.com/Review-by-Fu-Chong>), 29-10-2021.

GALLERY WEEKEND BEIJING, *Artist Says/Zhao Zhao/Subvert conventions with a variety of artistic forms*, in “Youtube”, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=VRFguQgWpHo>, 14-01-2022.

GARDNER Allan, *It's time to stop seeing Ren Hang's work through a Western gaze*, in “Sleek Magazine”, 2019, <https://www.sleek-mag.com/article/ren-hang-western-perspective/>, 30-11-2021.

GASKIN Sam, *Lu Yang Destroys Self in Motion Capture Performance*, in “Ocula”, 2020, <https://ocula.com/magazine/art-news/lu-yang-destroys-self-through-motion-capture/>, 05-02-2022.

GUGGENHEIM MUSEUM, *Artist Profile: Sun Xun*, in “Youtube”, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=5sYMTnQ0gBo>, 19-12-2021.

GUGGENHEIM MUSEUM, *Mythological Time*, in “Guggenheim museum”, <https://www.guggenheim.org/artwork/34811>, 27-12-2021.

GUGGENHEIM MUSEUM, *Sun Xun*, in “Guggenheim museum”, <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/sun-xun>, 22-12-2021.

GUEST Luise, *He Xiangyu: Cola project*, in “Daily serving”, <http://dailyserving.com/2012/03/alchemy-in-reverse-he-xiangyus-cola-project/>, 07-01-2022.

HAMMER MUSEUM, *Sun Xun*, in “Vimeo”, 2015, https://vimeo.com/92295434?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=23454938, 22-12-2021.

HANG Ren, Dian HANSON, *Ren Hang*, Taschen, Colonia, 2016.

- HATFIELD Zack, *Cao Fei on the limits of truth and virtuality*, in “Artforum“, 2020, <https://www.artforum.com/interviews/cao-fei-on-the-limits-of-truth-and-virtuality-82445>, 24-01-2022.
- HE Guiyan 何桂彦, “He Xiangyu: cong “wu he you zhi xiang” dao “kele jihua” 何翔宇：从《无何有之乡》到《可乐计划》 (He Xiangyu: da Terra di Nessuno a Progetto Coca-cola), in “Artron” 2010, <https://news.artron.net/20100519/n106111.html>, 08-01-2022.
- HEC HAPPENING NOW, *SLAM’s “Sun Xun: Time Spy” Combines 3D Animation with an Ancient Art*, in “Youtube”, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=9ZtHayVAzKE>, 23-12-2021.
- HEGERT Natalie, *The allure of matter: material art from China // The Smart Museum of Art and Wrightwood 659*, in “The seen journal”, 2020, <https://thesejournal.org/the-allure-of-matter-material-art-from-china-the-smart-museum-of-art-and-wrightwood-659/>, 27-08-2021.
- HICKS Alistair, *Cao Fei at the Serpentine Gallery: where virtual and real worlds meet*, in “Financial Times”, 2020, <https://www.ft.com/content/49558b2f-3682-46e6-95e3-e22aaba89d80>, 24-01-2022.
- HITOMI Oyama, *A Bridge Between Art and Pop Culture: That's What I Want To Be*, in “Cao Fei”, 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=13&year=2007&aitid=1>, 20-01-2022.
- HONG Mai 洪迈, “He Xiangyu: guocheng wei xian” 何翔宇：过程为先 (He Xiangyu: priorità al processo), in “Leap Magazine”, 2012, <http://www.leapleap.com/2012/05/%E4%BD%95%E7%BF%94%E5%AE%87%EF%BC%9A%E8%BF%87%E7%A8%8B%E4%B8%BA%E5%85%88/?lang=zh-hans>, 07-01-2022.
- HORE-THORBURN Isabelle, *aaajiao*, in “Berlin art link”, 2019, <https://www.berlinartlink.com/2019/01/25/aaajiao/>, 25-01-2022.
- HOU Hanru, *Politics Of Intimacy*, in “Cao Fei”, 2008, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=17&year=2008&aitid=1>, 21-01-2022.
- HU Fang, *Hu Fang: Once Again, We're On the Road*, in “Cao Fei”, 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=20&year=2007&aitid=1>, 24-01-2022.
- JUDAH Hettie, *Cao Fei: Blueprints review – would you trade love for progress?*, in “The Guardian”, 2020, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/mar/04/cao-fei-blueprints-review-would-you-trade-love-for-progress>, 24-01-2022.
- JUDITH NEILSON PROJECTS, *Zhao Zhao*, in “Judith Neilson Projects”, <https://judithneilsonprojects.com.au/project/zhaozhao>, 13-01-2022.
- KADIST, *He Xiangyu*, in “Kadist”, <https://kadist.org/people/he-xiangyu/>, 03-01-2022.
- K11 ART FOUNDATION, *Artist Talk: HACK SPACE*, in “Youtube”, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=DfwWnv_69lo, 26-01-2022.
- K11 ART FOUNDATION, *Ma Qiusha*, <https://www.k11artfoundation.org/en/collaboration/ma-qiusha>, 18-11-2021.
- KEEHAN Reuben, *How Can I Live in Your World? Empathic Strategies in Contemporary Asian Art*, in “Artlink”, 2020, <https://www.artlink.com.au/articles/4856/how-can-i-live-in-your-world-empathic-strategies-/>, 27-10-2021.

IPA, *Bees*, in “Ipa”, <https://photoawards.com/winner/zoom.php?eid=8-33450-11>, 30-10-2021.

LEAP MAGAZINE, *He Xiangyu 何翔宇 (He Xiangyu)*, in “Leap Magazine”, 2012, <http://www.leapleapleap.com/2012/11/%e4%bd%95%e7%bf%94%e5%ae%87/?lang=zh-hans>, 10-01-2022.

LEAP MAGAZINE, “Zhao Zhao: luoshen, hang zou” 赵赵：裸身行走 (Zhao Zhao: camminare nudo), in “Leap Magazine”, 2011, <http://www.leapleapleap.com/2011/07/%e8%b5%b5%e8%b5%b5%ef%bc%9a%e8%a3%b8%e8%ba%ab%e8%a1%8c%e8%b5%b0/?lang=zh-hans>, 11-01-2022.

LEO XU PROJECTS, *aaajiao: user, love, high-frequency trading*, in “Leo Xu projects”, 2017, <http://leoxuprojects.com/?p=9499#more-9499>, 29-01-2022.

LI Alvin, *Neurocore: Lu Yang*, in “Mousse magazine”, 2018, <https://www.moussemagazine.it/magazine/lu-yang-alvin-li-2018/>, 29-08-2021.

LI Zhenhua, *Multiarcheologia 1162-2162, altri mille anni*, in “Strozzina”, 2008, http://www.strozzina.org/cinacinacina/08_zhenhua.htm, 05-09-2021.

LIN Nancy P., *Interview with He Xiangyu*, in “Allure of matter”, 2019, <https://theallureofmatter.org/artists/he-xiangyu/>, 03-01-2022.

LIN Nancy P., tradotta da Greg Young, *Interview with Ma Qiusha*, in “The allure of matter”, 2019, <https://theallureofmatter.org/artists/ma-qiusha/>, 22-11-2021.

LOH Jean, *Bees In the Body Temple*, in “Chen Zhe”, 2011, <https://zheis.com/Review-by-Jean-Loh-EN>, 02-11-2021.

LU Yang, *About*, in “Lu Yang”, <http://luyang.asia/about/>, 02-01-2022.

LU Yang, *Krafttremor*, in “Lu Yang”, <http://luyang.asia/2016/12/15/kraft-tremor/>, 02-02-2022.

LU Yang, *Wrathful King Kong Core*, in “Lu Yang”, <http://luyang.asia/2016/12/09/wrathful-king-kong-core/>, 04-02-2022.

M WOODS BEIJING, *M WOODS COLLECTION (5) He Xiangyu - The Cola Project*, 2015, in “Youtube”, <https://www.youtube.com/watch?v=S1euifV8iIc>, 05-01-2022.

MAERKLE Andrew, *The path to appearance is always...*, in “Art it”, 2010, https://www.art-it.asia/en/u/admin_ed_itv_e/5vsp7c1zfhevbw8qoblx, 28-08-2021.

MATERIALS FOR FUTURE-ASIAN ART ARCHIVE, *Interview with Liu Xiaodong on Chinese contemporary art in the 1980s*, in “Youtube”, 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=1yBsqvmV6M0&t=407s>, 22-08-2021.

MAUNDER Tess, *Sun Xun*, in “Ocula”, 2018, [https://ocula.com/magazine/conversations/sun-xun-\(1\)?utm_medium=email&utm_campaign=Conversation%20Sun%20Xun%20%20Report%20The%202nd%20Yinchuan%20Biennale&utm_content=Conversation%20Sun%20Xun%20%20Report%20The%202nd%20Yinchuan%20Biennale+CID_357a6a564be55ae5f8dcfd0266ee692b&utm_source=Email&utm_term=Read%20More](https://ocula.com/magazine/conversations/sun-xun-(1)?utm_medium=email&utm_campaign=Conversation%20Sun%20Xun%20%20Report%20The%202nd%20Yinchuan%20Biennale&utm_content=Conversation%20Sun%20Xun%20%20Report%20The%202nd%20Yinchuan%20Biennale+CID_357a6a564be55ae5f8dcfd0266ee692b&utm_source=Email&utm_term=Read%20More), 17-12-2021.

MOVIUS Lisa, Today and tomorrow: China's new generation of artists, in “Sotheby”, 2018, <https://www.sothebys.com/en/articles/today-and-tomorrow-chinas-new-generation-of-artists>, 12-02-2022.

MUSEUM OF UNKNOWN, *Home*, 2007, <https://www.museumofunknown.com/>, 29-08-2021.

N. E. O. Bernhardsson, *In conversation with Ren Hang*, in “Vantage”, 2012, <https://medium.com/vantage/ren-hang-2012-eccbf96b136c>, 02-11-2021.

NEOCHA, *Ren Hang*, in “Youtube”, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=CCRpgFXXfq8>, 28-11-2021.

OBRIST Hans-Ulrich, *What's Next?*, in “Cao Fei”, 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=19&year=2007&aitid=1>, 24-01-2022.

OCULA, *He Xiangyu*, in “Ocula”, <https://ocula.com/artists/he-xiangyu/>, 06-01-2022.

OCULA, *Zhao Zhao*, in “Ocula”, <https://ocula.com/artists/zhao-zhao/>, 12-01-2022.

OSTLICHT. GALERIE FÜR FOTOGRAFIE, REN HANG über 野生, in “Youtube”, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=0MIYJjNgKXY&t=185s>, 29-11-2021.

OXFORD BIBLIOGRAPHIES, *Ālayavijñāna*, in “Oxford Bibliographies”, <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780195393521/obo-9780195393521-0003.xml>, 06-01-2022.

PECKHAM Robin, *Il software di aaajiao: convertire i dati in materia*, in “Digicult”, 2010, <http://digicult.it/it/digimag/issue-057/aaajiaos-software-data-matter-conversion/>, 25-01-2022.

PECKHAM Robin, *Sun Xun*, in “Ocula”, 2014, <https://ocula.com/magazine/conversations/sun-xun/>, 18-12-2021.

PERELLA Cristiana, *Ren Hang. Nudi*, in “Centro Pecci mostre”, 2020, <https://centropecci.it/it/mostre/ren-hang-nudi>, 30-11-2021.

PLUG IN ICA, *Chen Zhe, Artist Talk*, in “Vimeo”, 2019, <https://vimeo.com/387706593#>, 05-11-2021.

POLLACK Barbara, *Lu Yang: Delusional Mandala*, in “Cobo Social”, 2019, <https://www.cobosocial.com/dossiers/lu-yang-delusional-mandala/>, 05-02-2022.

POLLACK Barbara, *Lu Yang Imagines Reincarnation in a Virtual World*, in “Ocula”, 2021, <https://ocula.com/magazine/conversations/lu-yang/>, 06-01-2022.

PREGADIO Fabrizio, *La scienza in Cina: dai Qin-Han ai Tang. Immortalità del corpo umano: l'alchimia*, in “Treccani”, 2001, https://www.treccani.it/enciclopedia/la-scienza-in-cina-dai-qin-han-ai-tang-immortalita-del-corpo-umano-l-alchimia_%28Storia-della-Scienza%29/, 07-01-2022.

PREMIO TERNA, *Cai Wendong e Ren Hang*, in “Youtube”, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=Z5QN4xg049w>, 29-11-2021.

PRESS RELEASE, *XU ZHEN: Lonely miracle—Middle East contemporary art exhibition*, in “James Cohan”, 2009, <https://www.jamescohan.com/exhibitions/xu-zhen2?view=slider#5>, 28-08-2021.

PRESS RELEASE, *XU ZHEN Supermarket*, in “Viktor Wang”, 2017, <https://viktorwang.com/XU-ZHEN-Supermarket>, 28-08-2021.

PUBLIC DELIVERY, *Cao Fei's Cosplayers & the power of costumes*, in “Public delivery”, 2021, https://publicdelivery.org/cao-fei-cosplayers/#Cosplayers_video, 22-01-2022.

PUBLIC DELIVERY, *He Xiangyu's life-sized tank – Entirely made of Italian leather*, in “Public delivery”, 2021, <https://publicdelivery.org/he-xiangyu-tank-project/>, 09-01-2022.

QIN Amy, *Q. and A. Lu Yang on Art.Uterus Man and living live on the web*, in “NY Times”, 2015, <https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html>, 05-01-2022.

QIU Bohan, *The legacy of Ren Hang*, in “Frieze”, 2019, <https://www.frieze.com/article/legacy-ren-hang>, 01-11-2021.

ROBERTS PROJECTS, *Zhao Zhao – Repetition*, in “Roberts Projects”, <https://www.robertsprojectsla.com/video/zhao-zhao2>, 13-01-2022.

SEAN KELLY GALLERY, *Sun Xun*, in “Sean Kelly”, <https://www.skny.com/artists/sun-xun/featured-works?view=slider>, 19-12-2021.

SHANGART GALLERY, *Shock of time*, in “Shangart gallery”, <https://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/archives/detail/id/7237>, 20-12-2021.

SHANGART GALLERY, *Sun Xun*, in “Shangart gallery”, <https://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/artist.htm?artistId=59>, 19-12-2021.

SINOVISION 美国中文电视, *Ren Hang: Athens love*, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=4OuxzRUkrel>, 29-11-2021.

SONG Dong, traduzione di Philana Woo, *Future Greats Archive: Ma Qiusha*, in “ArtReview”, 2015, <https://artreview.com/2015-futuregreat-ma-qiusha-2018-update/>, 18-11-2021.

SOTHEBYS, *He Xiangyu*, in “Sotheby’s”, <https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2016/tttop-hk0701/lot.603.html>, 10-01-2022.

STROM Jordan, *Your Utopia is Ours*, in “Fillip”, 2006, <https://fillip.ca/content/your-utopia-is-ours>, 22-01-2022.

VON MORITZ Stellmacher, *Lu Yang*, in “Proud Magazine”, <http://proudmagazine.de/lu-yang/>, 03-02-2022.

TANG CONTEMPORARY ART 当代唐人艺术中心, “Zhao Zhao” 赵赵, in “Tang Contemporary Art”, 2016, <https://www.tangcontemporary.com/zhaozhao2016>, 14-01-2022.

THE THING ABOUT...ART & ARTISTS, *Tong Kuai – Chen Zhe*, in “Youtube”, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=xNCcSEM5hEA>, 31-10-2021.

TING Wang, “Ma Qiusha: Xunzhao wo de lan“ 马秋沙：寻找沃德兰” (Ma Qiusha: alla ricerca di Wonderland), Randian, 2016, http://www.randian-online.com/zh/np_review/ma-qiusha-searching-for-wonderland/#, 23-11-2021.

TORRENS Nick, *China’s 3 dreams*, in “Tvo”, 2021, <https://www.tvo.org/video/documentaries/chinas-3-dreams>, 21-08-2021

TRACY China [Cao Fei], *RMB City Manifesto*, in “RMB City project website”, 2009, <http://rmbcity.com/about/city-manifesto>, 24-01-2022.

TSO GALLERY, *He Xiangyu*, in “TSO Gallery”, <http://www.tsogallery.com.tw/en/artists/HeXiangyu.html>, 03-01-2022.

UCCA, *Staging the era*, in “Ucca”, <https://ucca.org.cn/en/exhibition/cao-fei/>, 21-01-2022.

UITTERLINDEN Nora, *Finding Resonance: An Interview with Chen Zhe*, in “GUP Magazine”, 2017, <http://preview.gupmagazine.com/articles/finding-resonance-an-interview-with-chen-zhe>, 18-10-2021.

VALENTINE Victoria L., *A ‘Freestyle’ take on post-black art*, in “Culture type”, 2013, <https://www.culturetype.com/2013/10/31/a-freestyle-take-on-post-black-art/>, 28-08-2021.

WAGNER James Au, *The Second Life of Cao Fei*, in “Cao Fei”, 2007, <http://www.caofei.com/texts.aspx?id=21&year=2007&aitid=1>, 23-01-2022.

WALL STREET INTERNATIONAL, *He Xiangyu*, in “Wall street international art”, 2014, <https://wsimag.com/art/7542-he-xiangyu>, 10-01-2022.

WANG Ziyun 王子云, “He Xiangyu: Ying’e san zhang” 何翔宇 : 硬腭三章 (He Xiangyu: tre capitoli sul Palato duro), in “Ocula”, 2020, <https://ocula.com/magazine/insights/hexiangyu-2020/>, 10-01-2022.

WEI Lilly, *You can not separate art from politics*, in “Roberts Projects”, 2015, <https://www.robertsprojects.com/video/zhao-zhao>, 12-01-2022.

WHITE CUBE, *He Xiangyu*, in “White Cube”, https://whitecube.com/artists/artist/he_xiangyu, 02-01-2022.

WHITE RABBIT COLLECTION, *Tank Project*, in “White Rabbit Contemporary Chinese Art Collection”, <https://explore.dangrove.org/objects/1532>, 09-01-2022.

WHITE RABBIT COLLECTION, *Time Spy*, in “White Rabbit Contemporary Chinese Art Collection”, <https://explore.dangrove.org/objects/2939>, 27-12-2021.

WONG Pamela, *Ma Qiusha*, in “ArtAsiaPacific”, 2020, <https://artasiapacific.com/Magazine/Almanac2020/MaQiusha>, 21-11-2021.

WORLD ART FOUNDATIONS, *How art museum: aaajiao / xu wenkai “aaajiao: an id”*, in “World art foundations”, 2019, <https://www.worldartfoundations.com/it/how-art-museum-aaajiao-xu-wenkai-aaajiao-an-id/>, 28-01-2022.

XU Tingting 徐婷婷, “Ba shengming liu zai ziji zhizao de shangkou li” 把生命留在自己制造的伤口里 (Lasciare la vita nelle ferite inflitte), Chen Zhe, 2011, (<https://zheis.com/Interview-Xu-Tingting>), 27-10-2021.

XU ZHEN®, *XU ZHEN*, 2013, <https://www.xuzhenart.com/en/xu-zhen/>, 28-08-2021.

XU ZHEN 徐震, in “ShangArt gallery”, 2011, <https://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/artists/name/xuzhen>, 28-08-2021.

YAN Xiaoxiao, traduzione di Dominik Salter Dvorak, *The new work of Ma Qiusha: a synecdoche of the everyday*, in “Leap Magazine”, 2012, <http://www.leapleapleap.com/2012/05/the-new-work-of-ma-qiusha-a-synecdoche-of-the-everyday/>, 18-11-2021.

YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai ge she zishu: Dushengzi nv yidai de tengtong he yali” 80後女孩割舌自述 : 我們是最受壓迫的一代 (Autobiografia di una ragazza nata negli anni Ottanta con la lingua tagliata: il dolore e la pressione della generazione di figli unici), Youtube, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=9duX7TceXRc>, 16-11-2021.

YI TIAO 一条, “80 Hou nvhai ge she zishu: Dushengzi nv yidai de tengtong he yali” 80后女孩割舌自述 : 独生子女一代的疼痛和压力 (Autobiografia di una ragazza nata negli anni Ottanta con la lingua tagliata: il dolore e la pressione della generazione di figli unici), Zhuanlan 知乎, 2018, <https://zhuanlan.zhihu.com/p/44928607>, 15-11-2021.

YOUNG Michael, *Ma Qiusha: great expectations*, in “ArtAsiaPacific”, 2016, <https://artasiapacific.com/Magazine/98/MaQiusha>, 15-11-2021.

ZHANG Sophie, *Only Me Generation*, in “Tvo”, 2018, <https://www.tv.org/video/documentaries/only-me-generation>, 21-08-2021.

ZHE Chen 陈哲, *Artist profile*, in “Chen Zhe”, <https://zheis.com/Artist-Profile>, 25-10-2021.

ZHE Chen 陈哲, *Bees*, “Chen Zhe”, <https://zheis.com/Bees>, 01-11-2021.

ZHE Chen 陈哲, “Huojiang yishujia” 获奖艺术家 (Artista premiata), San ying tang sheying yishu zhongxin, 2011, (<https://www.threeshadows.cn/cn/>), 30-10-2021.

ZHE Chen 陈哲, *The Bearable*, “Chen Zhe”, 2010, <https://zheis.com/The-Bearable>, 25-10-2021.

ZHE Chen 陈哲, *Zhe Chen – The Bearable*, in “Tique”, <https://www.tique.art/artists/zhe-chen-the-bearable/>, 25-10-2021.

GLOSSARIO

Alaya-vijana (阿賴耶識)

Nella dottrina *Yogacara* il termine indica l'ottava coscienza (coscienza magazzino), ovvero quella che contiene tutte le manifestazioni mentali e fisiche della propria esistenza presente e passata, le quali formano a loro volta i semi dell'azione karmica futura. Inoltre, è la coscienza che induce la rinascita.

ASIC farm

Raggruppamenti di *miners* che massimizzano le probabilità di generare Bitcoin.

bi (璧)

Manufatto di giada piatto e a forma di disco, risalente alla cultura Liangzhu (3400-2250 a.C). Essi erano presumibilmente emblemi del rango e venivano utilizzati a scopo cerimoniale.

chengzhongcun (城中村)

Fenomeno urbano sviluppatosi nelle metropoli cinesi dall'inizio degli anni Ottanta che ha visto numerosi villaggi venire inglobati nelle città.

co-working

stile lavorativo, caratterizzato dalla condivisione di un ambiente di

lavoro con altri professionisti, anche operanti in settori diversi dal proprio.

cosplay

sottocultura giovanile che vede ragazzi e ragazze vestire i panni di famosi personaggi di anime o videogiochi e comportarsi come loro.

futu (浮图)

stupa

hua zuo (化作)

trasmutazione

huan (还)

ritorno

keke kenla (蝌蚪啃蜡, lett. il girino mastica la cera)

Prima traduzione cinese del marchio Coca-cola

luan dou (乱都)

caos

shan zhai (山寨)

prodotti contraffatti

Shijia mou ni (释迦牟尼)

Buddha Sakyamuni

wai dan (外丹)

alchimia esterna

aaajiao (1984 -)

Artista

Cao Fei 曹斐 (1978 -)

Artista

Chen Zhe 陈哲 (1989 -)

Artista

He Xiangyu 何翔宇 (1986 -)

Artista

Lu Yang 陸揚 (1984 -)

Artista

Ma Qiusha 马秋莎 (1982 -)

Artista

Ren Hang 任航 (1987 – 2017)

Artista

Sun Xun 孙逊 (1980 -)

Artista

Zhao Zhao 赵赵 (1982 -)

Artista

IMMAGINI

Fig.1: *Girlfriend/Self-Portrait #002*, Chen Zhe, 2007, fotografia digitale, 63 x 83 cm, White Rabbit collection, Sydney.



Fig.2: *Body/Wound #005*, Chen Zhe, 2007, fotografia digitale, 63 x 83 cm, White Rabbit collection, Sydney.



Fig.3: *Body/Wound #014*, Chen Zhe, 2008, fotografia digitale, 28.8 × 43.2 cm, BANK/Mabsociety, Shanghai.



Fig.4: *Birthday*, Chen Zhe, 2010, fotografia digitale, 63 x 83 cm.



Fig.5: *Untitled*, Chen Zhe, 2010, fotografia digitale, 50 x 60 cm.



CHEN ZHE

BEES NO.007-04, 2010

Fig.6: *Untitled*, Chen Zhe, 2010, fotografia digitale, 40 × 50 cm, Judith Neilson Projects, Sydney.



Fig.7: #002-01, Chen Zhe, 2010, fotografia digitale, 50 x 60 cm, BANK/Mabsociety, Shangai.



Fig.8: #042-08, Chen Zhe, 2010, fotografia digitale, 50 x 60 cm.



Fig.9: 从平渊里4号到天桥北里4号 (*Da Pingyuanli n.4 a Tianqiaobeili n.4*), Ma Qiusha, 2007, video monocanale, Beijing Commune, Pechino.



Fig.10: 我所有的锐气源于你的坚硬 (*Tutta la mia astuzia deriva dalla tua durezza*), Ma Qiusha, 2011, video monocale, Beijing Commune, Pechino.



Fig.11: *Fog no.6*, Ma Qiusha, 2012, acquerello su carta, 152 x 98 cm, Beijing Commune, Pechino.



Fig.12: *Wonderland 沃德兰*, Ma Qiusha, 2016, installazione di cemento, calze di nylon, compensato, ferro e resina, 980 × 615 cm, Beijing Commune, Pechino.



Fig.13: *Wonderland: Black Square*, Ma Qiusha, 2016, installazione di cemento, calze di nylon, compensato, ferro e resina, 245 x 245 x 5 cm, Smart Museum of Art, Chicago.



Fig.14: 我们(Noi), Ma Qiusha, 2009, video a tre canali, 720 x 576, Beijing Commune, Pechino.



Fig.15: 我们(Noi), Ma Qiusha, 2010, video a tre canali, 720 x 576, Beijing Commune, Pechino.



Fig.16: *You, Self Illuminous No. 2*, Ma Qiusha, 2013, Acquerello e tecnica mista su tela, 77 x 111.5 cm, Beijing Commune, Pechino.

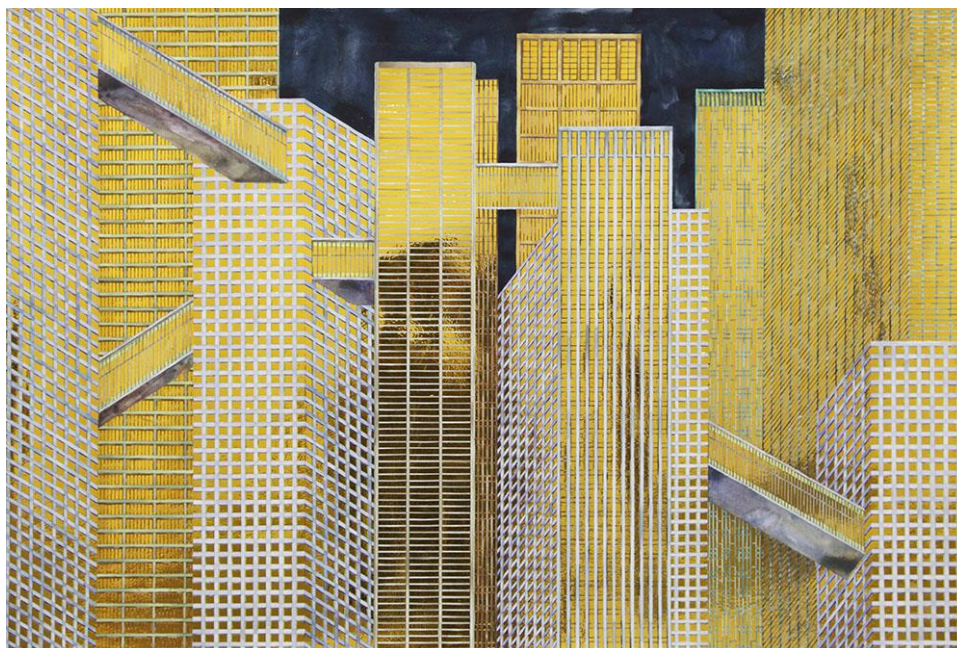


Fig.17: *Untitled*, Ren Hang, 2014, fotografia digitale, 100 × 67 cm.



Fig.18: *Untitled*, Ren Hang, 2015, fotografia digitale, 40 × 27 cm.



Fig.19: *Untitled*, Ren Hang, 2012, fotografia digitale, 100 × 67 cm.



Fig.20: *Untitled*, Ren Hang, 2015, fotografia digitale, 100 × 67 cm.



Fig.21: *Untitled*, Ren Hang, 2012, fotografia digitale, 100 × 67 cm.



Fig.22: *Untitled*, Ren Hang, 2016, fotografia digitale, 50 × 60 cm.



Fig.23: *Shock of time*, Sun Xun, 2006, video animato monocanale, ShangART Gallery, Shanghai.

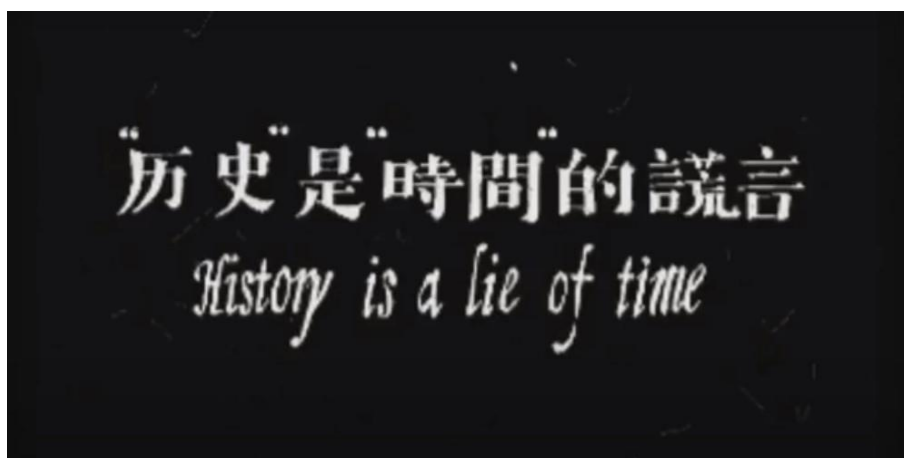


Fig.24: *Shock of time*, Sun Xun, 2006, video animato monocanale, ShangART Gallery, Shanghai.



Fig.25: *Shock of time*, Sun Xun, 2006, video animato monocolore, ShangART Gallery, Shanghai.



Fig.26: 新中国 (*La nuova Cina*), Sun Xun, 2008, immagine dell'installazione, Hammer Museum, Los Angeles.



Fig.27: 龙年往事 (*Cosa è accaduto nell'anno del drago*), Sun Xun, 2014, video animato monocanale, Edouard Malingue Gallery, Shanghai.



Fig.28: 偷时间的人 (*Time Spy*), Sun Xun, 2016, xilografia per video animato monocanale, ShangART Gallery, Shanghai.



Fig.29: *Mythological time*, Sun Xun, 2016, inchiostro e acrilico su carta, ShangART Gallery, Shanghai.



Fig.30: *Cola Project-Antique Series*, He Xiangyu, 2011, Inchiostro cinese e resina di Coca-cola su seta, 96x196cm, Tso Gallery, Taipei.



Fig.31: 可乐计划 (*Progetto Coca-cola*), He Xiangyu, 2011, immagine dell'installazione, M Woods, Pechino.

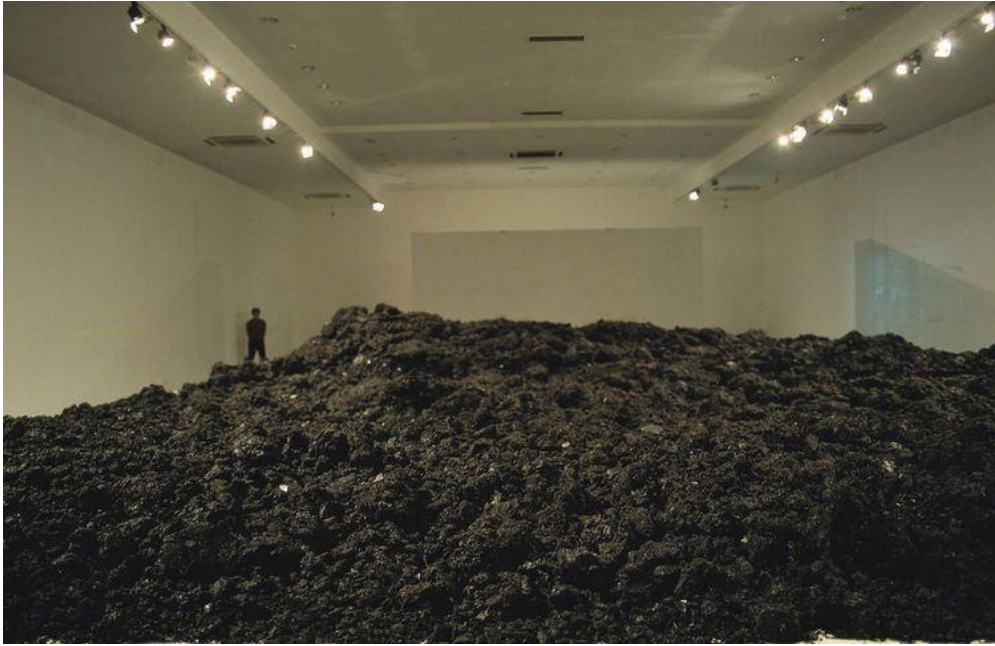


Fig.32: *Cola Project – Extraction n.8, n.12, n.23*, He Xiangyu, 2011, resina di Coca-Cola, metallo e vetro, 27x35x23.5 cm.



Fig.33: 可乐计划 (*Progetto Coca-cola*), He Xiangyu, 2011, immagine dell'installazione, M Woods, Pechino.



Fig.34: 坦克计划 (*Progetto carro armato*), He Xiangyu, 2013, installazione in pelle e filo cerato, 890 x 450 cm, UCCA, Pechino.



Fig.35: 200克黃金, 62克蛋白質 (*200g d'oro, 62g di proteine*), He Xiangyu, 2012, scultura in rame, oro e uovo, 37.7x39x5.5 cm, White Space, Pechino.

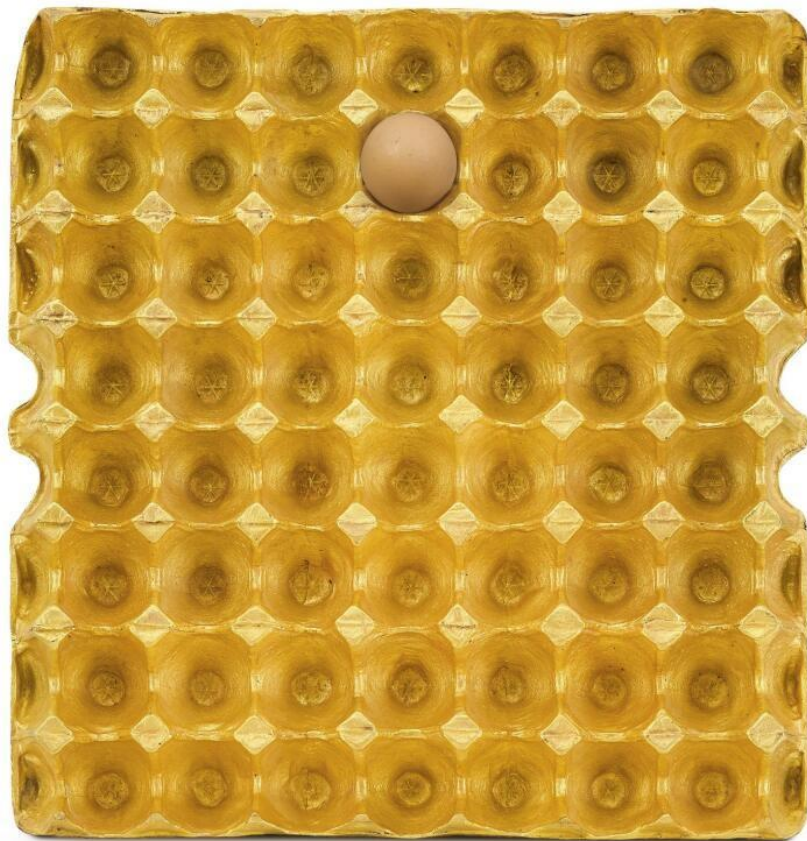


Fig.36: 200克黃金, 62克蛋白質 (*200g d'oro, 62g di proteine*), He Xiangyu, 2015, Scultura in alluminio placcato oro e uovo, 2x2 m ognuno, White Space, Pechino.

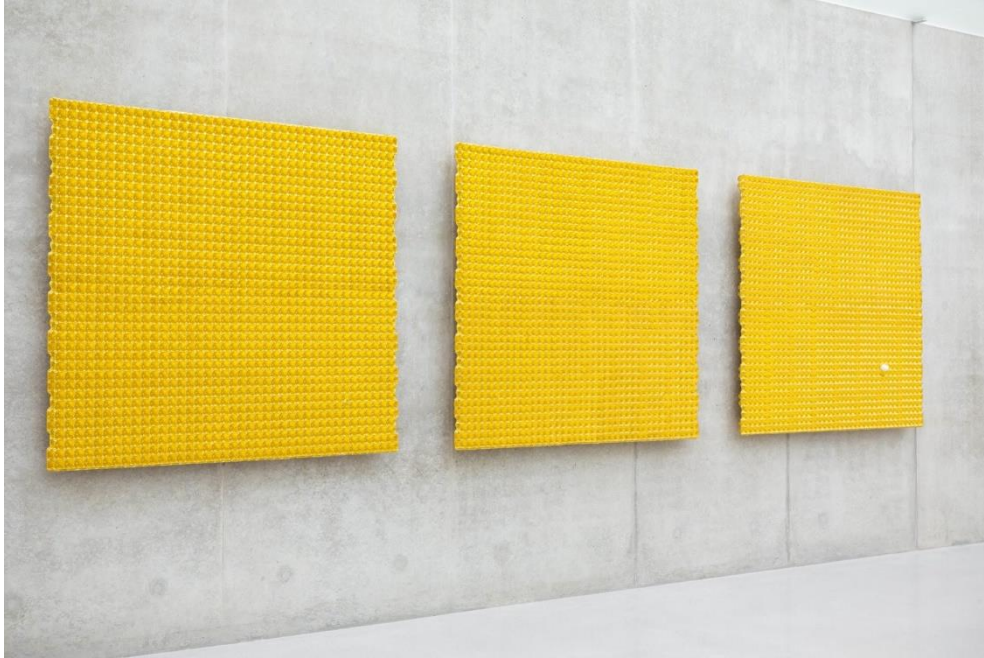


Fig.37: *Terminal 3*, He Xiangyu, 2019, video a 2 canali, Andrew Kreps Gallery, New York.



Fig.38: 项链 (*Collana*), Zhao Zhao, 2007, scultura con tecnica mista, 58.5 × 1.5 × 1.5 cm, M+ Sigg Collection, Hong Kong.



Fig.39: 欧元 (*Euro*), Zhao Zhao, 2007, scultura in piombo, dimensioni variabili, M+ Sigg Collection, Hong Kong.



Fig.40: 鹅卵石 (*Ciottolo*), Zhao Zhao, 2008, fotografia della performance, 40x60cm, Alexander Ochs Private, Berlino.



Fig.41: 站岗 (*Di guardia*), Zhao Zhao, 2008, fotografia della performance, 100x450cm, Chambers Fine Art, New York.



Fig.42: 伟像 (*Ufficiale*), Zhao Zhao, 2011, scultura in pietra calcarea, 860×180×180cm, Chambers Fine Art, New York.



Fig.43: 天空 n.13 (*Cielo n.13*), Zhao Zhao, 2014, olio su lino, 150x150 cm, Roberts & Tilton, Los Angeles.



Fig.44: 碎片 (*Frammento*), Zhao Zhao, 2012, scultura in acciaio, 26x27x5cm.



Fig.45: 碎片 2015 (*Frammento 2015*), Zhao Zhao, 2015, scultura in rame, 90x210cm, Tang Contemporary Art, Hong Kong.



Fig.46: 无题 (*Senza titolo*), Zhao Zhao, 2016, olio su tela, 160 × 200 cm, Tang Contemporary Art, Hong Kong.



Fig.47: 星座壹拾捌 (*Costellazioni 9*), Zhao Zhao, 2013, installazione in vetro e acciaio, 150 x 120 cm, Chambers Fine Art, New York.



Fig.48: 星空 No.8 (*Costellazioni n.8*), Zhao Zhao, 2014, olio su tela, 200 x 300 cm, Chambers Fine Art, New York.

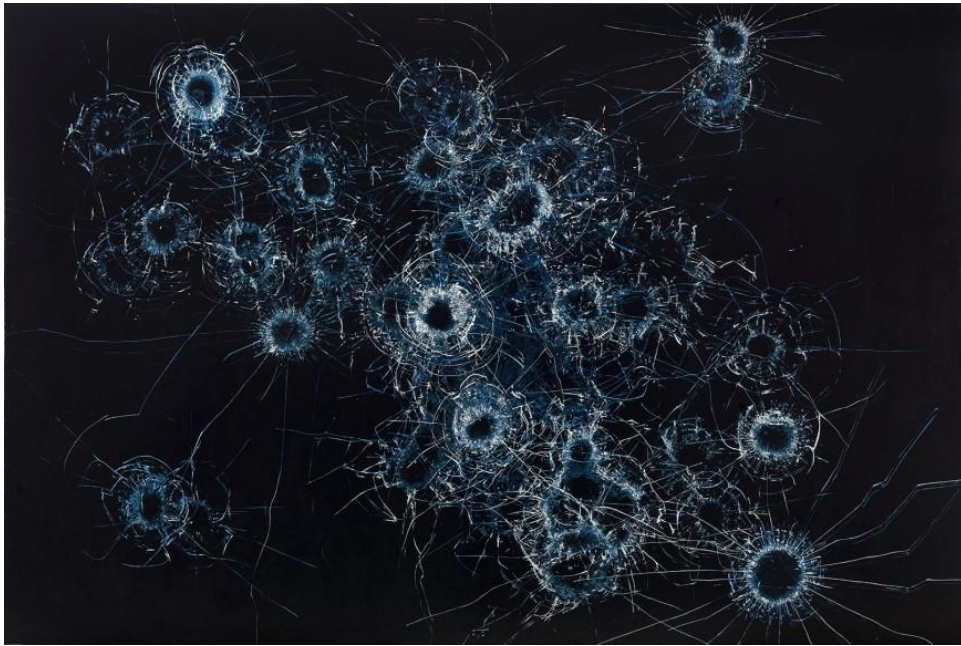


Fig.49: 星空 (*Costellazioni*), Zhao Zhao, 2017, ricamo in seta, 300 x 980 cm, White Space, Pechino.



Fig.50: 玉璧-星空 (*Costellazioni di giada*), Zhao Zhao, 2018, installazione in vetro e dischi di giada, 220 × 160 cm, Tang Contemporary Art, Hong Kong.



Fig.51: *Again*, Zhao Zhao, 2012, scultura in marmo, pietra calcarea e arenaria, 150 × 150 x 150 cm, Roberts & Tilton, Culver City.



Fig.52: 重复 (*Ripetizione*), Zhao Zhao, 2014, scultura in marmo, pietra calcarea e arenaria, 100 × 100 x 100 cm, Roberts & Tilton, Culver City.



Fig.53: 如何 (*Come*), Zhao Zhao, 2014, sculture ricoperte di foglie d'oro, dimensioni varie.



Fig.54: 不安 (*Incertezza*), Zhao Zhao, 2014, immagine dell'installazione, Chambers Fine Art, Pechino.



Fig.55: 塔克拉玛干计划 (*Progetto Taklamakan*), Zhao Zhao, 2016, immagine dell'installazione su sito, 85 x 120 cm, Tang Contemporary Art, Hong Kong.



Fig.56: 塔克拉玛干计划 (*Progetto Taklamakan*), Zhao Zhao, 2016, installazione di cavi elettrici e frigorifero, 186 x 50 cm, Tang Contemporary Art, Hong Kong.



Fig.57: 控制 (*Controllo*), Zhao Zhao, 2019, immagine dell'installazione, Song Art Museum, Pechino.



Fig.58: *San Yuan Li*, Cao Fei e Ou Ning, 2003, video monocolore.



Fig.59: *Hip Hop: Guangzhou*, Cao Fei, 2003, video monocolore.



Fig.60: *King kong at Home*, Cao Fei, 2004, fotografia, 75x100 cm.



Fig.61: *Father*, Cao Fei, 2005, video monocanale.



Fig.62: *Whose Utopia*, Cao Fei, 2006, video monocanale, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.63: *i.Mirror*, Cao Fei, 2007, video monocale, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.64: *RMB City: Second Life city planning*, Cao Fei, 2007, video monocale, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.65: *People's Limbo in RMB City*, Cao Fei, 2009, video monocale, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.66: *RMB City Opera*, Cao Fei, 2009, video monocolore.



Fig.67: *Haze and Fog*, Cao Fei, 2013, video monocolore, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.68: *La Town*, Cao Fei, 2014, video monocale, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.69: *Rumba II: Nomad*, 2015, video monocale, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.70: *Nova 17*, Cao Fei, 2019, fotografia, 110x150 cm, Vitamin Creative Space, Guangzhou.



Fig.71: *Jelly.data*, aaajiao, 2007, installazione con video animato.



Fig.72: *Cube.cell*, aaajiao, 2007, installazione con cubi di plastica e dispositivi elettronici.

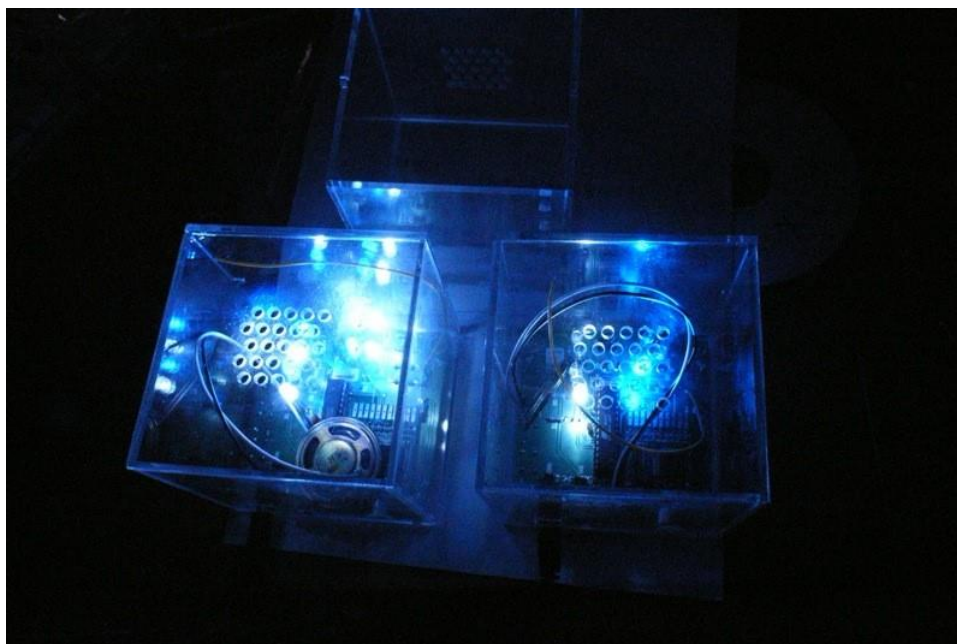


Fig.73: *RealPacman*, aaajiao e sleepy, 2007, installazione bambù, piante e telecamere.



Fig.74: *EmbeddedProject*, aaajiao e HHD_FUN, 2008, installazione architettonica interattiva.



Fig.75: *Memory vending machine*, aaajiao, 2009, installazione.



Fig.76: *blogArcheological0*, aaajiao, 2009, installazione con bilance e casse di legno.



Fig.77: *Gfwlist*, aaajiao, 2011, installazione con stampante termica.



Fig.78: *Poor Mining I*, aaajiao, 2011, installazione con componenti di computer e altoparlanti.



Fig.79: *Cloud.data*, aaajiao, 2009, installazione con video animato.



Fig.80: *Cloud.data*, aaajiao, 2010, installazione con video animato.



Fig.81: *Turritopsis nutricula*, aaajiao, 2010, installazione con video animato.

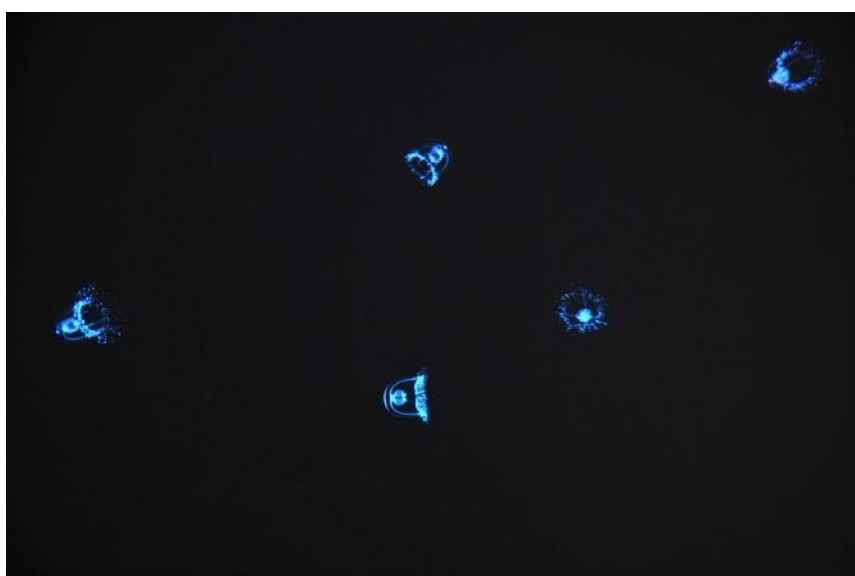


Fig.82: *I hate people but I love you*, aaajiao, 2017, video monocale.

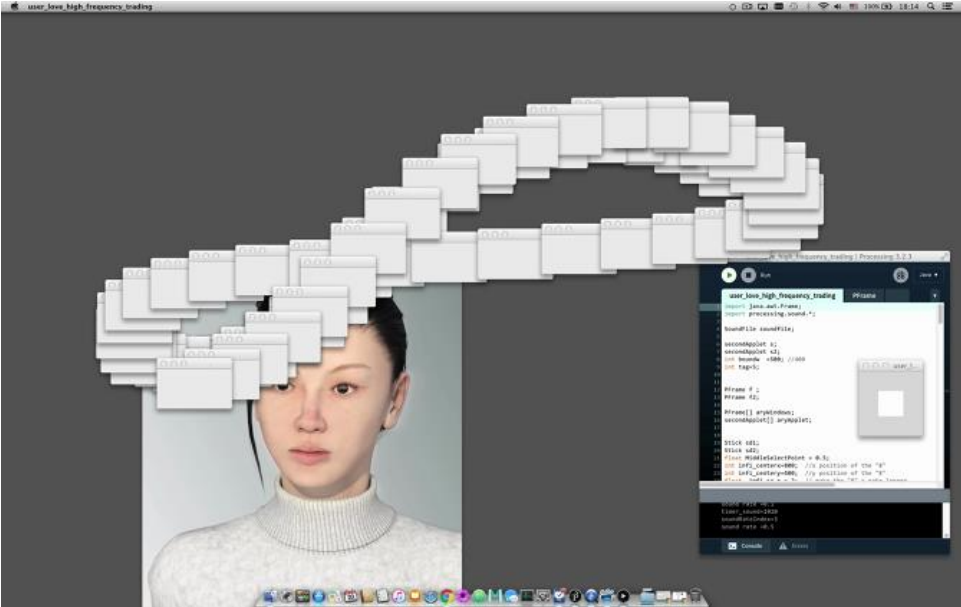


Fig.83: *Avatar*, aaajiao, 2017, Gif.



Fig.84: *Progress Bar*, aaajiao, 2017, video monocanale.



Fig.85: *Column*, aaajiao, 2017, video monocanale.

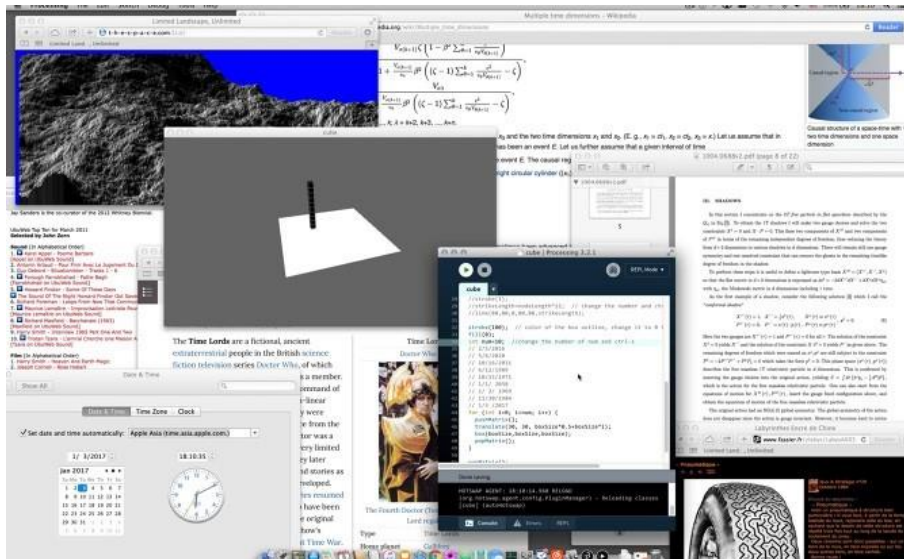


Fig.86: *WYSIWYG*, aaajiao, 2017, installazione con macchinario per assemblaggio computer.



Fig.87: *Deep Simulator*, aaajiao, 2020, videogioco.

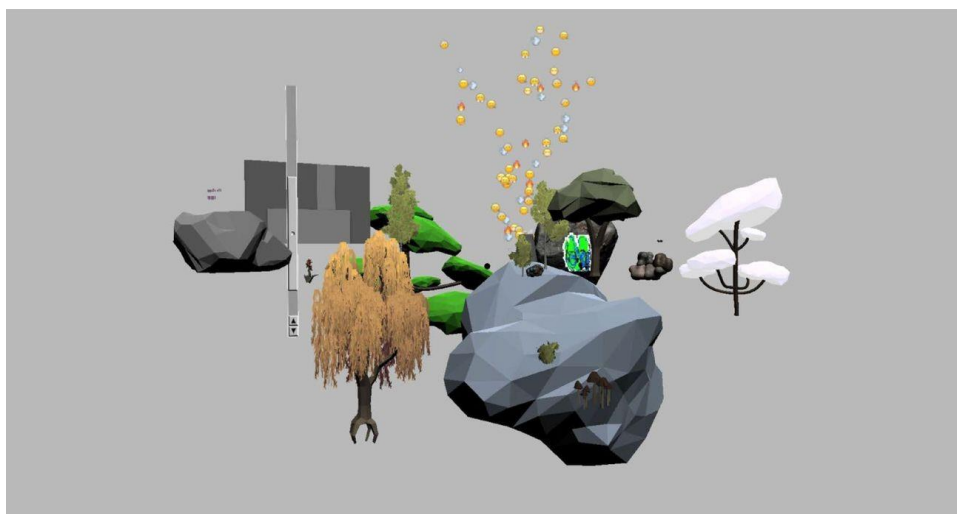


Fig.88: *Reproductive System Redesign*, Lu Yang, 2008, illustrazione.

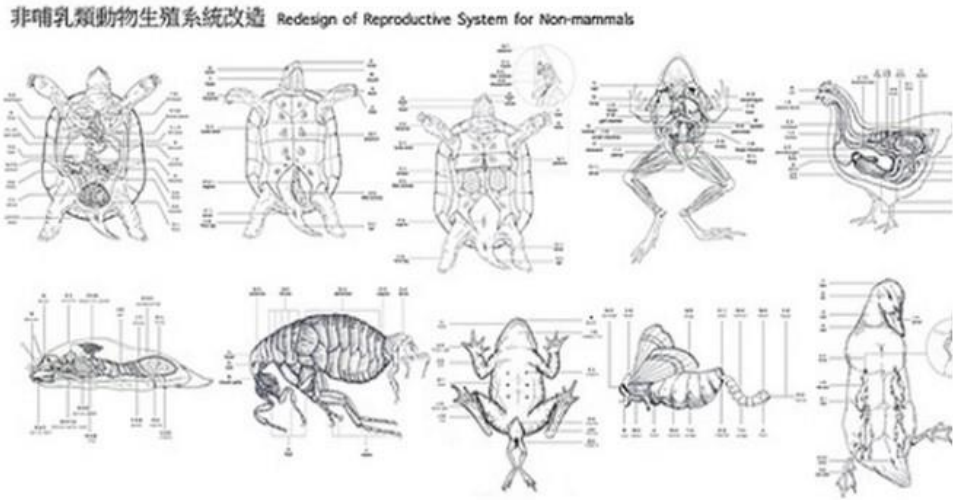


Fig.89: *Fairyland*, Lu Yang, 2008, video monocanale.



Fig.90: *Kraftmaus Mouse Desire Orchestra*, Lu Yang, 2009, illustrazione.

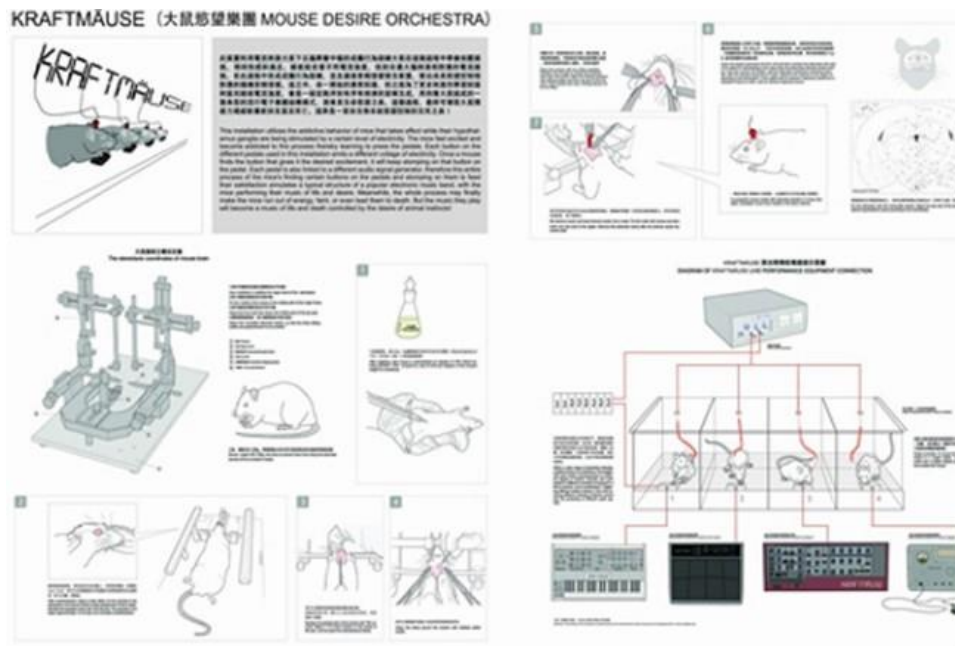


Fig.91: *Reverse Bionic Tendon Carnival*, Lu Yang, 2009, illustrazione.

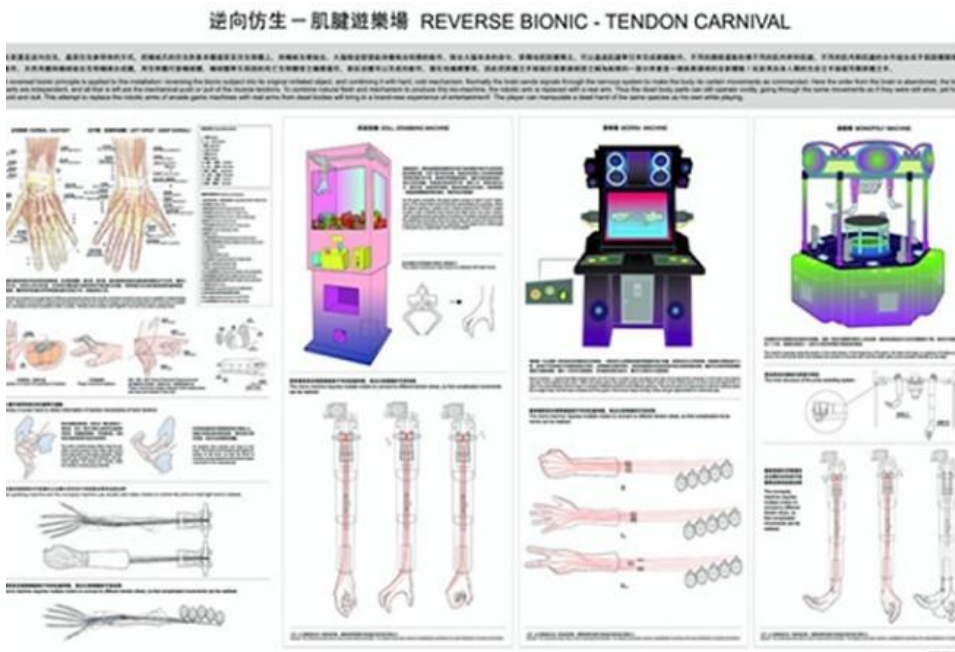


Fig.92: *Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet*, Lu Yang, 2009, illustrazione.



Fig.93: *Krafttremor - Parkinson's Disease Orchestra*, Lu Yang, 2011, illustrazione, 203x159 cm.

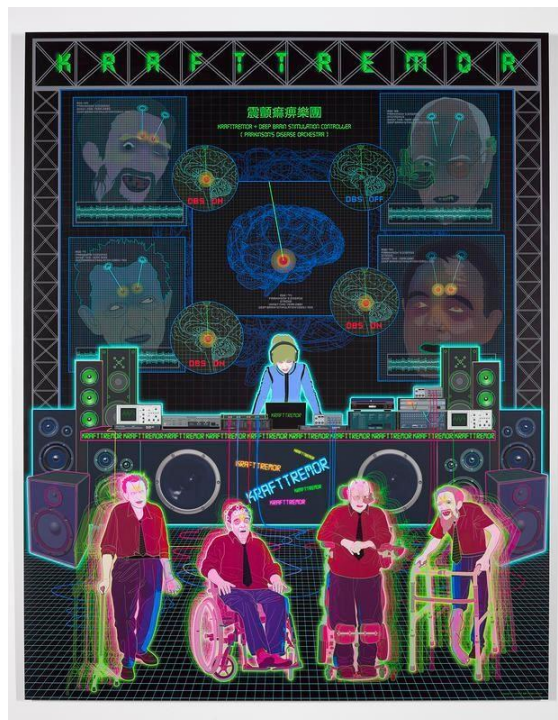


Fig.94: *Wrathful King Kong Core*, Lu Yang, 2013, animazione video.



Fig.95: *Moving Gods*, Lu Yang, 2015, fotografia, 82x200 cm.



Fig.96: *Delusional Mandala*, Lu Yang, 2015, animazione video.

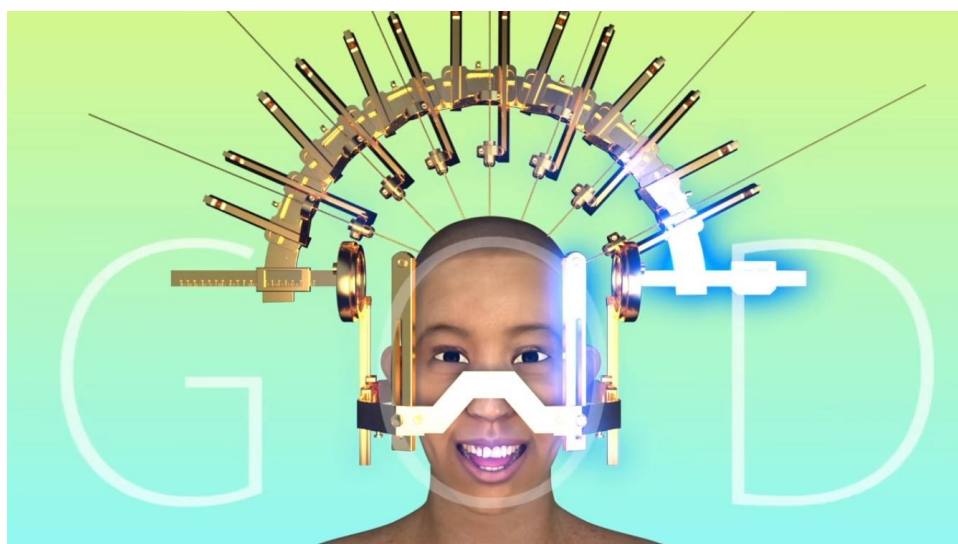


Fig.97: *Uterus Man*, Lu Yang, 2015, animazione video.



Fig.98: *Doku: Digital Alaya*, Lu Yang, 2021, animazione video.

