

ROLE PLAY

ROLE PLAY

MELISSA HARRIS

Sin dagli esordi la fotografia ha investigato il concetto di sé, di essere, di "altro" attraverso il ritratto, l'autoritratto, il reportage, la narrativa o un approccio più concettuale. Dall'inizio del XX secolo i progetti incentrati sul gioco di ruolo hanno iniziato a contemplare il senso di identità, liberando gli artisti e dando loro la possibilità di muoversi tra i generi e nel tempo e di immaginarsi in un'infinità di modi, riflettendo sul proprio essere – anche quando è in continuo mutamento. Un alter ego o avatar può essere plasmato sulle proprie aspirazioni; può essere legato alla storia culturale e al senso di alterità che connotano le personalità di chi lo ha creato; o ancora, essere una forma di attivismo, o un mezzo per smuovere posizioni radicate, persino polarizzate, alla ricerca di empatia: mettersi nei panni dell'altro. Il tema della rielaborazione di sé non ha smesso di attrarre e il medium è evoluto di pari passo con questa fascinazione, fino a includere video, gaming online, social media come Instagram e altri contesti innovativi per il gioco di ruolo capaci di rafforzare l'ossessione per noi stessi.

Meriem Bennani inserisce i membri della sua famiglia in un futuro catastrofico caratterizzato dalla violazione dei dati, mentre Bogosi Sekhukhuni simula il rapporto con il padre lontano, insistendo sulle riflessioni dello spettatore in merito alla possibilità che la tecnologia influisca sulle emozioni umane. Darius Mikšys investiga ciò che il gioco di ruolo online rivela della natura di ognuno di noi, mentre Cao Fei considera il cosplay un modo per sfuggire all'alienazione. Beatrice Marchi riflette sull'emarginazione e la complessità della personalità attraverso quelli che lei stessa chiama "altri" o "amici".

Viaggiando indietro nel tempo, Juno Calypso esplora una villa degli anni Cinquanta: l'avatar delle paure apocalittiche ed esistenziali di una famiglia. Allo stesso modo, Mary Reid Kelley e Patrick Kelley guardano al passato con la loro particolare interpretazione del *Ratto di Europa* (1560–62) di Tiziano, evocando attraverso un film due mondi paralleli – quello mitologico (di Europa) e quello storico – e affrontando il tema dell'asservimento delle donne. Nel frattempo Narcissister prosegue la sua liberazione del corpo femminile da forze oppressive, celebrando il diritto di mostrare il seno in pubblico.

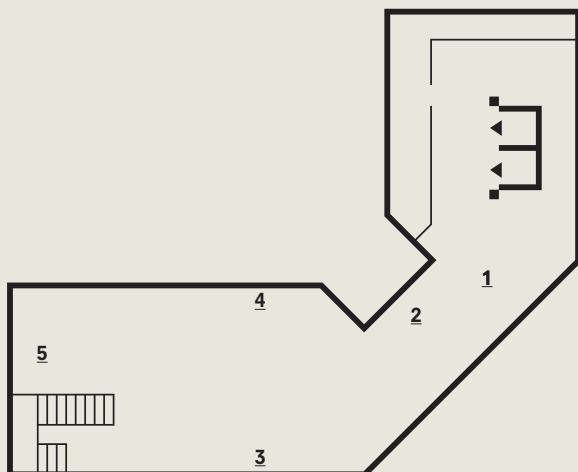
Il gioco di ruolo non intende solo investigare ma anche sovvertire le rappresentazioni convenzionali di genere, etnia e classe. Haruka Sakaguchi e Griselda San Martin criticano i ruoli stereotipati tipici dell'industria dell'intrattenimento statunitense, mentre Tomoko Sawada impersona trenta diversi personaggi – potenziali mogli per potenziali mariti – focalizzandosi sulla tradizione giapponese dell'*omiaï*, ovvero gli incontri combinati. Amalia Ulman analizza gli stereotipi ricoprendo diversi ruoli e postando su Instagram immagini di se stessa in continua trasformazione, rivelando in seguito che si trattava di una performance. I suoi follower la credevano "vera", nonostante, o forse a causa, del contesto.

Contenuto. Contesto. Autenticità. Vi ritroverete pervasi di blu – un'installazione luminosa progettata da Random Studio che attenua il "rumore bianco" visuale delle influenze architettoniche e amplifica la connessione con ogni progetto. L'installazione crea un alter ego dell'Osservatorio che è inevitabilmente presente ma parla solo di assenza, oscurando i particolari insiti allo spazio – la sua identità.

Chi sono? Chi vorrei essere? Come mi vedono gli altri? Quale vita vorrei abitare, conoscere a fondo, anche solo per un istante? Sono davvero fedele al mio vero io?

"Role Play" è un invito a immergersi nella luce trasformativa e a unirsi agli artisti in un'esplorazione del concetto di sé.

QUINTO PIANO



1. CAO FEI

Trasformati negli eroi dei videogame grazie a travestimenti accurati, gruppi di adolescenti cinesi percorrono le strade delle principali città, dando vita a surreali paesaggi esistenziali e sociologici.

Nelle opere di Cao Fei (Guangzhou, 1978; vive e lavora a Pechino) il fantastico incontra il reale, infondendo di magia una rappresentazione disillusa della contemporaneità. Nelle sue opere l'artista abbraccia elementi della cultura popolare odierna cinese, indagando i cambiamenti delle sottoculture in continua evoluzione. I personaggi di questo video tentano di unire i due mondi in cui vivono: da una parte il consolatorio, alienante e inventivo universo del videogame, dall'altra l'esistenza concreta. Essi, grazie al fenomeno del "cosplaying", entrano in contatto in attimi di realtà.

Cosplayers, 2004

Video monocolore, colore, suono, 9'12"

Courtesy dell'artista, Vitamin Creative Space and Sprüth Magers

2. DARIUS MIKŠYS

A Piece of Peace mostra, attraverso diversi screenshot, il processo impiegato da Darius Mikšys (Kaunas, 1969; vive e lavora a Vilnius) per realizzare un ritratto di gruppo dei giocatori-guerrieri del gioco online Halo. Se la dimensione del gioco di per sé implica spesso la creazione di identità alternative finalizzate a uno scopo, qui l'artista interviene chiedendo ai partecipanti (che non conosce) di rinunciare temporaneamente alla natura aggressiva dei propri alter ego e di mettersi in posa. Nella sua pratica artistica, Mikšys agisce spesso in prima persona, attuando progetti in cui realtà e finzione sono dei campi di prova per testare vari concetti, tra cui quello di identità.

A Piece of Peace, 2006

Stampa digitale montata su alluminio

Dimensioni variabili

Courtesy ERMES ERMES

3. BOGOSI SEKHUKHUNI

In quest'opera Bogosi Sekhukhuni (Johannesburg, 1991; vive e lavora a Johannesburg) immagina una simulazione tecnologica che prenda il posto della sua relazione con il padre, con cui ha perso i contatti, come parte della sua indagine sulla coscienza umana nell'era della rete digitale. I monitor, che rappresentano una chat avvenuta tra padre e figlio su Facebook, assumono il ruolo di avatar animati e parlanti le cui voci "leggono" il dialogo con suoni robotici.

L'artista concepisce opere capaci di esplorare il ruolo di forum e tecnologie online nel "reimmaginare la nostra identità". La sua pratica approfondisce così l'interazione tra identità e consumo.

Consciousness Engine 2: absentblackfatherbot, 2014

Video a due canali, 3'31"

Courtesy dell'artista

4. JUNO CALYPSO

Juno Calypso (Londra, 1989; vive e lavora a Londra) scopre in Nevada una casa bunker costruita durante la Guerra fredda da un milionario che vi abitava con la moglie. È una residenza in stile Las Vegas a circa 8 metri sotto terra, con un bagno tutto rosa, lampadari e una piscina. L'artista accede alla casa dopo mesi di conversazioni su Facebook con il custode. Calypso pernotta nella casa per qualche giorno: si immerge nell'ambiente sotterraneo, in cui dorme e lavora da sola, e sin dall'inizio della sua permanenza scatta autoritratti in ogni stanza.

Da destra a sinistra, dall'alto in basso:

Subterranean Kitchen, 2017

Stampa d'archivio a pigmenti

A Clone of Your Own, 2017

Stampa d'archivio a pigmenti

Die Now, Pay Later, 2018

Stampa d'archivio a pigmenti

How Much Life Is Enough?, 2018

Stampa d'archivio a pigmenti

Erotic Nightmares, 2018

Stampa d'archivio a pigmenti

Immortal Bodies, 2018

Stampa d'archivio a pigmenti

A Cure for Death, 2018

Stampa d'archivio a pigmenti

Tuesday in Eternity, 2018

Stampa d'archivio a pigmenti

Courtesy dell'artista e TJ Boulting per tutte le opere

5. MERIEM BENNANI

Con un approccio ricorrente nella sua pratica artistica, in questo lavoro Meriem Bennani (Rabat, 1988; vive e lavora a New York) mescola lo humor a una visione critica, costruendo un articolato intreccio allegorico sulla circolazione dei media attraverso i canali digitali del potere geopolitico, sia online sia negli spazi reali che abitiamo, sfidando il concetto di identità fissa. La stessa sfida identitaria è proposta alle persone che partecipano ai suoi video (attori non professionisti), a cui vengono dati input come "Fingi di essere su un'isola nel futuro". L'artista inoltre esaspera la fisicità dei personaggi mediante animazioni 3D e li affianca a co-attori disegnati in chiave cartoon.

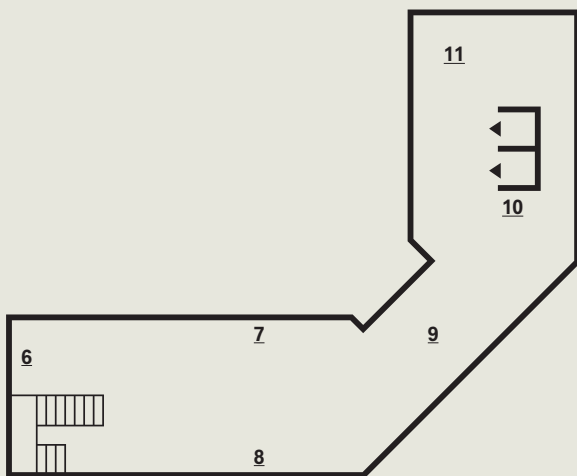
L'isola di nome CAPS si trova in mezzo all'oceano Atlantico e nasce come campo di prigionia per i teletrasportatori che vengono arrestati: migranti sganciati dal cielo dai militari americani e trattenuti in attesa di processo. Questo video è il "tour guidato" di un disastro che ha colpito l'isola, quando si è verificata la perdita di dati in acqua e la rottura del flusso.

Guided Tour of a Spill (CAPS Interlude), 2021

Video digitale 4K monocanale, 15'49"

Courtesy dell'artista e François Ghebaly Gallery

SESTO PIANO



6. HARUKA SAKAGUCHI E GRISELDA SAN MARTIN

Typecast Project di Haruka Sakaguchi (Osaka, 1973; vive e lavora a New York) e Griselda San Martin (Barcellona, 1978; vive e lavora a New York), originariamente concepito come un sito web, si propone di analizzare e visualizzare “ciò che Hollywood fraintende su razza ed etnia”, come recita il sottotitolo del progetto. Partendo dall’assunto che la mancanza di *diversity* nei cast è uno dei problemi più radicati e presenti nell’industria cinematografica, le due fotografe hanno chiesto a una serie di attori quale sarebbe stato il ruolo che avrebbero preferito interpretare. Il confronto tra i personaggi-stereotipi che ciascuno di loro è abitualmente chiamato a interpretare e i ruoli ideali, reso immediato attraverso i ritratti fotografici degli attori interpellati, ha l’effetto di una satira dell’industria dello spettacolo.

Typecast Project, 2019

Presentazione di diapositive digitale

Courtesy degli artisti

7. AMALIA ULMAN

Amalia Ulman (Buenos Aires, 1989; vive e lavora in Argentina) ha utilizzato i suoi profili social per mettere in scena una performance della durata di cinque mesi con un copione ispirato alla cultura della trasformazione estrema. Tra aprile e settembre 2014 l’artista ha postato sul suo profilo Instagram una serie di fotografie e selfie che all’apparenza documentavano la sua vita quotidiana. Tuttavia, come ha rivelato in seguito, le immagini non ritraevano la sua vita “reale” ma si trattava di una messa in scena: attraverso scatti banali della sua quotidianità il personaggio di Ulman viveva una storia drammatizzata fatta di stereotipi femminili.

Il progetto non sfrutta il social come mezzo con cui diffondere delle immagini di un’opera che è qualcos’altro,

bensi nasce al suo interno basandosi sulle dinamiche stesse di auto-rappresentazione che Instagram scatena.

Excellences and Perfections–New Installation,
2015–22

Stampa c-type, video, cornice

Courtesy dell'artista e Deborah Schamoni

8. TOMOKO SAWADA

Per realizzare *OMIAI*♡, Tomoko Sawada (Kobe, 1977; vive e lavora a Kobe) si è trasformata in trenta diversi personaggi con l'aiuto di costumi, parrucche e trucco, arrivando anche ad alterare il suo peso. Questi autoritratti, infatti, imitano le fotografie previste dall'usanza tradizionale giapponese dell'*omiaï*: in vista di matrimoni combinati, i genitori di potenziali sposi si scambiano immagini dei figli per mostrarne l'aspetto distinto e rassicurante.

Sawada nel suo lavoro esplora la relazione tra vita interiore e immagine esteriore delle persone, operando continue metamorfosi della propria figura e del proprio viso. Femminista attiva anche come performer, si definisce una fotografa che non scatta: nel caso di questa serie, per esempio, si è fatta ritrarre da uno studio specializzato in foto pre-matrimoniali.

OMIAI♡, 2001

Serie di 30 stampe cromogeniche

Courtesy dell'artista

9. BEATRICE MARCHI

Riflettendo sulla figura del clown come rappresentazione dell'umano stereotipica e al contempo piena di grazia, nella sua pratica artistica Beatrice Marchi (Gallarate, 1986; vive e lavora a Berlino) ha dato vita a una serie di personaggi: tra loro Loredana, la cameriera con le chele, Mafalda, un cane umanizzato, e Susi Kulinski, interessata all'eros e dotata di occhi sulle natiche.

La partecipazione di Marchi in "Role Play" ruota attorno alla storia di Katie Fox, uno degli avatar dell'artista, un personaggio piegato da un dilemma morale che lo vede diviso tra il bene e il male nei suoi rapporti con gli altri. Da quando è comparsa nella produzione dell'artista, questa figura vive un'evoluzione caratteriale: la cattiveria con cui si è manifestata quando è apparsa nei panni di un'adolescente di successo l'ha portata a trovarsi collocata ai margini della vita sociale. Nella fase attuale, Katie si affaccia all'età adulta piena di dubbi sulla necessità di accettare compromessi comportamentali. In mostra, nel corso di una performance viene allestito l'albero di Natale di Katie grazie al sostegno della sua band, "The Friends", ossia i suoi alter ego riuniti per aiutare Katie a realizzare il suo sogno: festeggiare tutti i giorni il Natale, un giorno in cui ogni differenza tra bene e male viene annullata. Insieme all'albero, in mostra è esposto un video in cui Katie, mentre cerca un posto dove dormire, incontra una tartaruga diventata cattiva dopo che il suo carapace è stato accidentalmente fracassato.

Katie's New Friend, 2022

Albero di Natale, coperta, bracciali, lampada, cavo,

collane, carta

Parte della performance *Katie, the Friends and Christmas*, 2022

Katie, the Friends and Christmas, 2022

Performance, Osservatorio, 17–18 febbraio 2022

When Katie Fox Met the Evil Turtle, 2022

Video HD con animazioni digitali, 9'50"

Courtesy dell'artista e SANDY BROWN, Berlino,
per tutte le opere

10. NARCISSISTER

L'artista e attivista Narcissister, la cui identità è sconosciuta, nelle sue opere appare sempre mascherata. I due film presentati in loop sono emblematici del suo modo di lavorare. Il trailer di *Organ Player*, che funziona qui come un'introduzione alla sua pratica, mostra il suo approccio all'esplorazione di temi quali genere, identità razziale e sessualità. Nel più recente *Breast Work*, Narcissister si concentra sul diritto delle donne a mostrarsi in pubblico a seno nudo. Il controllo sul corpo femminile è un soggetto che l'artista investiga liberandosi dalla riconoscibilità del volto attraverso l'uso della maschera, che inizia a indossare nel 2007. Per Narcissister la maschera serve a veicolare il significato di essere donna, artista e persona di colore, pur senza commentare ciò che definisce "stretti confini" della propria esperienza personale.

Narcissister Organ Player Trailer, 2018

Video, 2'19"

Narcissister Breast Work, 2019

Video, 9'

Narcissister Masks, 2007–21

6 maschere di plastica

Courtesy dell'artista per tutte le opere

11. MARY REID KELLEY AND PATRICK KELLEY

In un ideale dialogo con *Il ratto di Europa* di Tiziano, Mary Reid Kelley (Greenville, South Carolina, 1979; vive e lavora a Olivebridge, New York) e Patrick Kelley (Minneapolis, 1969; vive e lavora a Olivebridge, New York) hanno concepito un video in cui pittura, performance, poesia e satira si fondono per una versione nuova e attualizzata del mito narrato da Ovidio nelle *Metamorfosi*. Partendo dalla consapevolezza che questo racconto veicola un'interpretazione romanticizzata della violenza sessuale, gli artisti lo re-inventano in chiave femminista. Nel grafico e fiabesco set creato da Patrick Kelley, Mary Reid Kelley interpreta tra comicità e tragedia una serie di personaggi femminili dell'antichità classica, riscattandoli dal ruolo silenzioso e asservito con cui sono stati rappresentati nei secoli.

Rape of Europa, 2021

Video in alta definizione con audio stereo, 9'7"

Courtesy degli artisti

Queste sono le parole di Europa:*

Sembra che il sangue abbia smesso di uscire, disse Europa, sanguigna.

Ma c'è uno strano odore, subodorò Europa.

Ci vorrebbe un tampone, introdusse Europa.

Da dove arriva tutta questa neve? Disse Europa, di punto in bianco.

Non vorrei essere in stato interessante, si interessò Europa.

È una città ottusa, notò acutamente Europa.

Che buon profumo di patchouli, incensò Europa.

È forse una sorta di indagine? Si interrogò Europa.

In realtà sono una scienziata, erudi Europa.

Sono di origini isolate, disse Europa isolandosi.

Ma ormai ho dimenticato tutto, disse Europa immemore.

Hai un sacco di energia negativa, caricò Europa.

Dallo un po' a me, disse Europa, appropriatamente.

Non mangio dolci, si amareggiò Europa.

Non mangio chewing gum, ciancicò Europa.

Non mangio neanche la verza, disse Europa incavolata.

Le donne hanno inventato la birra, disse la bionda Europa.

Le donne hanno inventato l'agricoltura, rivangò Europa.

Non mangio glutine, deglutì Europa.

Le donne hanno inventato il filo, disse Europa tagliando la corda.

Non l'ho mai sentita nominare, disse Europa dall'orecchio fine.

Non è il mio obiettivo, obiettò Europa.

Sembra una pervertita, disse Europa deviata.

Vorrei davvero promuovere il tuo lavoro, disse Europa retrocedendo.

Ma non credo che la tua lingua mi aiuti, dettò Europa.

Ma parliamo di me, disse Europa, eurocentrica.

Non voglio essere una madre, mammolessò Europa.

Devo andarmene di corsa, indugiò Europa.

Tu devi essere il mio rapitore, afferrò Europa.

Mi hai scoperta, disse Europa rabbrivendo.

Quante volte è successo? Arringò Europa.

Sono certa di potermene andare quando meglio credo, disse con fare incerto Europa.

Mi serve un chirurgo, fu l'intervento di Europa.

Diventerò un albero, troncò Europa.

Odio le mie emozioni, disse Europa, turbata.

Portatemi una bicicletta, disse Europa raggiante.

Portatemi un cane!, ringhiò Europa.

Datemi un robot, ordinò Europa con tono roboante.

Sono una vittima, disse Europa abbattuta.

Sei una musa, disse Europa, ispirata.

Sei il violino più piccolo del mondo, stridette Europa.

Mi hai fatto un torto, disse Europa raddrizzandosi.

Mi sono persa tre punti, puntualizzò Europa.

Chissà cosa c'è lì sotto, sottolineò Europa.

Forse forse sono due gemelli gemelli, riecheggì Europa.

* La versione italiana del testo di Europa è una libera traduzione dell'originale inglese, basato su assonanze e giochi di parole.

**FONDAZIONE PRADA
OSSERVATORIO**

**Galleria Vittorio Emanuele II,
20121 Milano**

GIORNI E ORARI DI APERTURA

lun, ven: 14–20

sab, dom: 11–20

martedì chiuso

**La biglietteria rimane aperta fino a
mezz'ora prima della chiusura**

Per informazioni

T +39 02 56662612

SUPPORTED BY



**ROLE PLAY
OSSERVATORIO
19.2–27.6.2022**