DOPPIOZERO

# Transformers

**Hou Hanru**

20 Novembre 2015

*Per il secondo anno consecutivo, doppiozero organizza a Roma un ciclo di incontri in collaborazione con il MAXXI - Museo delle Arti del XXI secolo. Il ciclo* Potenziali di trasformazione *chiama critici, studiosi, artisti a riflettere insieme su come la rete sia capace oggi di offrire nuove opportunità alla creazione letteraria e artistica, di produrre nuovi luoghi di partecipazione, critica e commento, esplorando le diverse forme di scrittura che rigenerano e trasformano lo sguardo sul mondo contemporaneo.*

*In occasione del primo apppuntamento,* Come si diventa indipendenti *(oggi pomeriggio alle 18 presso la Galleria 3 del MAXXI), pubblichiamo un estratto dal testo di Hou Hanru pubblicato nel catalogo* Transformers, *edito da Corraini Edizioni, che ci è stato gentilmente concesso.*



*Didier Faustino, Body in Transit*

La nostra epoca è piena di cambiamenti, addirittura mutazioni. Non solo la nostra percezione del mondo si sta spostando dalla “realtà analogica” alla “realtà virtuale”, ma il mondo reale in cui viviamo si sta rapidamente trasformando in una nuova realtà, in cui analogo e virtuale si mescolano. Le espansioni di Internet e dei social media stanno sfocando e ridisegnando i confini tra noi, trasformando le diverse soggettività in “inter-soggettività”. Nuove tecnologie di ingegneria

biologica e intelligenza artificiale trasformano il modo in cui ci definiamo come esseri umani, la sostanza stessa della nostra vita. Si tratta di trasformazioni molto profonde. Queste tecnologie rischiano anche di alienare la definizione originale e le forme della vita. La trasformazione è la parola chiave della nostra esistenza attuale. Il modo in cui viviamo e facciamo le cose sta trasformando la realtà del mondo. E tutti sono, in potenza e di fatto, *transformers*, trasformatori.

Per molti, è impossibile non essere affascinati e influenzati dalle immagini della fantascienza, la forma popolare di "futurologia" o ideologia della trasformazione, soprattutto nelle sue incarnazioni in forma di romanzo, film, beni di consumo e persino giocattoli. La parola "Transformer" viene spesso associata agli omonimi robot-giocattolo giapponesi (Toransufōmā), e alle loro variazioni cinematografiche e fumettistiche. Questi giochi non sono solo capaci di trasformarsi da umanoidi in automobili e armi. La cosa più importante è che da molti sono visti come rappresentazioni delle nostre stesse possibili metamorfosi. Disegnati e animati in modo affascinante, sono profondamente incisi nei ricordi e nelle fantasie di quasi chiunque. Questo "design" non rappresenta solo un'innovazione tecnologica che spinge in avanti il potere della robotica, ma suggerisce una mutazione fondamentale dell'identità, in quanto mette in questione la definizione di vita e umanità nell'era in cui le nostre immaginazioni sono dominate dall'ossessione per il progresso tecnologico.

Qui, l'uomo è fuso con ciò che crea nella forma di un'estensione meccanica del corpo, e anche con l'invenzione della mente – l'intelligenza artificiale. Si tratta di un modo inaudito di ridefinire l'umanità, e ci porta verso un futuro ignoto. È una metafora significativa di una trasformazione di identità che porta in ultima analisi allo sfaldamento di ogni confine tra l'essere umano e il mondo. Punta verso un nuovo mondo in cui creature immaginate, disegnate e create dagli esseri umani rimpiazzeranno le vite "naturali".

[…]

La nostra è anche un’epoca paradossale e addirittura schizofrenica: a causa del prevalere di questo genere di trasformazioni, tutte le discipline diventano estremamente professionalizzate e raffinate. Nel contesto dell’odierno capitalismo transnazionale, vengono subito convertite in strumenti di profitto e, al tempo stesso, oggetti di consumo. Nel frattempo, la società mostra una divisione senza precedenti tra una minoranza ricca e potente e una maggioranza povera e impotente. Anche per questo le innovazioni stanno raggiungendo il loro limite. La democrazia è minacciata: ci troviamo di fronte a una nuova forma di alienazione dell’umanità. Si impone una rivoluzione, in termini di tecnologia e concetto, di materia e filosofia, e dunque di economia e politica.

[…]

Ora, il ruolo del trasformatore – designer, artisti e altri creatori – può essere visto come la creazione di nuove forme di sinergie creative, capace di traghettare il mondo oltre la trasformazione materiale, verso una nuova unificazione. L’arte non può più essere separata dal design, e viceversa. Stiamo reinventando un nuovo lavoro creativo totale. Emergono così nuove soluzioni per risolvere la schizofrenia del nostro tempo, che ci riportano su un terreno più umano, e al tempo stesso decisamente contemporaneo: il sociale e il collettivo, il partecipatorio, il democratico.



*Martino Gamper, 100 Chairs in 100 days*

L’aspirazione a violare i confini tra arte e design al fine di ricollegare pratiche artistiche e vita sociale ha una lunga storia. Ha rappresentato la forza propulsiva dei movimenti dell’avanguardia storica, come il Costruttivismo russo, il Bauhaus, la Pop Art e il Concettualismo. Ha portato a trasgredire la divisione tra alto e basso, utile e inutile, provocando da sempre una sovversione nella gerarchia dei valori estetici e sociali. Alla fine, ha aperto nuovi orizzonti di emancipazione per la creatività umana e la trasformazione delle stesse pratiche creative. Oggi sono

stati introdotti nuovi interessi, condizioni e linguaggi per espandere questi sforzi trasformativi. La sostenibilità ecologica e la partecipazione sociale stanno ormai diventando temi centrali di molte conversazioni e sperimentazioni. Esercitano un'influenza enorme sulla scelta delle priorità culturali, economiche e politiche. L'elemento di novità assoluta è che l'espansione e proliferazione delle pratiche creative è diventata anche una tendenza globale, capace di raggiungere ogni angolo del pianeta. La creazione sperimentale non è più limitata all'eredità della modernità occidentale, ma oggi viene praticata e reinventata ovunque. C'è un grosso spostamento di energia e forza creativa verso il mondo "emergente", non-occidentale. L'Asia, il Sudamerica e l'Africa sono i terreni di gioco più intensi e innovativi della sperimentazione artistica. È fondamentale comprendere e comunicare il modo in cui le persone di diverse provenienze geo-culturali gestiscono e reinventano la "modernità". Tale "modernità" deve essere intesa al plurale, "le modernità", e indica la necessità di innovazione e l'influenza sulle diverse realtà e tradizioni culturali. Questo è anche il momento di "tornare" al "vernacolare", la "saggezza popolare", o intelligenza del popolo. Non si tratta di passato, ma di contemporaneità. Queste modernità esistono, spesso in forma di "maggioranza silenziosa", accanto ai sistemi consolidati di design e produzione artistica derivati dalla tradizione "ufficiale" modernista. Ci consentono di aprire il nostro orizzonte per accogliere la diversità culturale, e modi di vita davvero inventivi. La diversità culturale e la "saggezza popolare" sono particolarmente importanti per le pratiche creative del mondo "non-occidentale" nel processo di diventare globale. Essere globali non significa solo integrarsi nel "sistema mondiale" occidente-centrico. Manifesta piuttosto l'ambizione a formare un nuovo "sistema mondiale", con i propri valori culturali e le proprie idee creative.

La regione dell'Asia e del Pacifico è senza dubbio la zona oggi più dinamica per le attività creative. Il coreano Choi Jeong Hwa, che rifiuta l'etichetta di artista o designer, ha costruito una carriera creativa su lavori che trasgrediscono i confini tra arte e design, installazione e architettura. Assorbe sistematicamente l'estetica della vita quotidiana, soprattutto il gusto della "gente umile", che passa la vita in luoghi come i mercati di strada. Colleziona migliaia di economici oggetti casalinghi di plastica, come secchi, cestini, fiori e sgabelli, ecc., e li trasforma in installazioni scultoree e architettoniche molto kitsch ma magicamente stravaganti, al fine di creare nuovi spazi, sia all'interno che all'esterno. Sono spazi di sontuosa abbondanza, provocatori e ironici, e al tempo stesso risultano efficienti e funzionali. Spesso ci sono mobili e decorazioni architettoniche esposte in forme simili alle disposizioni dei mercati e dei negozi da "tutto a un euro". C'è

anche “arte pubblica”, nella forma di grandi fiori solidi e gonfiabili, ecc., che mira a “piacere a chi non frequenta i musei”.

Ispirandosi ai “beni di lusso” contraffatti, prodotti e consumati dalla maggioranza della popolazione coreana e asiatica, Choi Jeong Hwa usa materiali con marchi falsi per realizzare e vendere il suo “arredamento di design”. In realtà, il fatto che i prodotti falsificati siano così diffusi, non solo nel mondo non-occidentale, ma anche nel cuore dell’Occidente stesso – ogni giorno, per esempio, centinaia di venditori ambulanti africani vendono false borse firmate sulle strade di Roma, Venezia e Milano – dovrebbe essere inteso come espressione del desiderio di una vita migliore da parte della maggioranza della popolazione, nonché dell’intelligenza e creatività con cui questa si crea da sola un “mondo migliore”. Inevitabilmente, insieme a una grande libertà, questo rappresenta una resistenza al dominio di coloro che sono economicamente privilegiati e ai sistemi legali che favoriscono i potenti. In questo tipo di azione di resistenza si potrebbe vedere anche un’incredibile sovversione estetica che sfida l’ordine delle cose, la nozione “ufficiale” di autenticità e bellezza. Probabilmente, Choi Jeong Hwa lo capisce meglio di chiunque altro, in quanto riesce a utilizzare la stessa strategia per creare la sua personale “Arte Povera”, e invade e trasforma musei e spazi urbani in sedi per la manifestazione dei “valori del popolo”, scoprendo tutte le contraddizioni insite nei nostri giudizi sul buono e il bello. Sulla sponda opposta del Pacifico, si trova una controparte, o meglio, un compagno di strada, di Choi. È Pedro Reyes, un messicano che allo stesso modo pretende di non essere classificato come artista, designer, architetto, ma semplicemente creatore.



*Pedro Reyes, MAXXI 2015, ph. Musacchio Ianniello*

Da molti punti di vista, messicani e coreani hanno esperienze simili di negoziazione con il progetto della modernità: concepiscono i loro progetti di modernizzazione in economia, cultura e politica lottando contro l’incertezza di una società post-coloniale impegnata a cercare il suo posto nel sistema globale dell’innovazione. Pedro Reyes, che come Choi si interessa alla cultura popolare e

alla vita di strada, ha iniziato la sua pratica da artista- designer-architetto assorbendo le innovazioni popolari, e attingendo a fonti come le favelas e le comunità indigene. Non si è ispirato solo al modo magico in cui oggetti quotidiani vengono trasformati in dispositivi e prodotti ingegnosi, ma ha anche imparato a produrre oggetti di pubblica utilità e spazi pubblici attraverso la partecipazione collettiva e la collaborazione. Ha tratto uno spunto intellettuale dalle ricerche sui movimenti sperimentali del Sudamerica che univano il "vernacolare" al moderno, come *Barefoot Architect* di Johan van Lengen, e, soprattutto, il *Teatro dell'Oppresso* di Augusto Boal. Pedro Reyes esalta i significati politici e sociali di questo tipo di azioni comunitarie dal basso e le trasforma in progetti sperimentali di miglioramento sociale. Il contenuto principale dei suoi progetti creativi è diventata la sopravvivenza dell'impegno sociale e politico. Organizza le *pUN* ( *People's United Nations*) (2013) per incoraggiare i rappresentanti non-governativi di diverse nazioni a esprimere le loro opinioni e soluzioni ai conflitti geopolitici del nostro tempo. Nel frattempo, usa il teatro delle marionette per criticare le condizioni politico-economiche contemporanee attraverso un esame vivido e satirico del Marxismo. Spesso, i suoi progetti sono concepiti come design "futuristico" – mobili, oggetti, veicoli e architettura.

[…]

In Europa, la cultura del fai-da-te e della collaborazione comunitaria sta ormai diventando di moda. Nel mondo del design attuale, c'è un eccesso di industrializzazione, tecnocentrismo e commercializzazione. La resistenza a questi eccessi e la ricerca di soluzioni alternative/correttive, spesso con una considerazione per la sostenibilità ecologica e ambientale, è ormai invocata e praticata dalla maggior parte dei professionisti. Il fai-da-te e la collaborazione comunitaria come movimento socio-culturale, insieme all'impegno ecologico, è al centro degli esperimenti nell'arte e nel design. Questo porta a una concezione più aperta e innovativa delle pratiche creative e delle loro funzioni sociali. Martino Gamper, un designer italiano che vive a Londra e ha lavorato a stretto contatto con artisti e altri creatori, ha sviluppato un sistema pionieristico per produrre e far circolare i prodotti di design. Da un lato, sottolinea il fatto che il design è un processo aperto, generato e reinventato attraverso il fare, guidato da un certo "stato mentale" che risulta dalla rivisitazione di una storia del design fatta di interpretazioni e reazioni individuali. **[1]** Dall'altro, fa convergere le sue pratiche sul principio di riciclare e reinventare oggetti trovati. L'esempio più

rappresentativo è il progetto *100 Days, 100 Chairs* (2005 - 2007) in cui, ogni giorno per cento giorni, ha trasformato una vecchia sedia recuperata nell'ambiente circostante, ovvero per strada o a casa degli amici, in un nuovo oggetto di design. È importante capire che la sua pratica ha un forte legame con Enzo Mari, il maestro italiano del design fai-da-te, il quale, negli ultimi tre-quattro decenni, ha promosso "Autoprogettazione" come soluzione rivoluzionaria per offrire migliori condizioni di vita alla società, al di là del sistema di produzione e mercato convenzionale, sarebbe a dire capitalista. Enzo Mari una volta ha detto: "Tutti gli uomini hanno la capacità di progettare, e tutti nascono uguali". **[2]**

Ciò suggerisce che chiunque ha il diritto di progettare qualcosa per migliorare la propria condizione di vita. Implica anche che il design, in quanto processo fai-da-te, può essere visto anche come esperienza di autolegittimazione e realizzazione della propria creatività, attraverso cui si possono creare i propri valori esistenziali e i propri modi di usare le cose e abitare il mondo. È attraverso questo processo di invenzione di modi individuali e singolari di abitare il mondo che noi, collettivamente ma con approcci diversi, possiamo rendere il mondo un luogo più democratico. La pratica di Gamper si concentra sulla sostenibilità e su un approccio fai-da-te. Si misura anche con azioni collettive di creazioni transdisciplinari: con sua moglie, l'artista Francis Upritchard, e il produttore di gioielli Karl Fritsch, ha formato il gruppo "Gesamtkunsthandwerk" in Nuova Zelanda. E con altri amici designer e cuochi ha creato una serie di progetti collettivi di ristorazione per "innescare momenti insoliti di interazione e dialogo". **[3]**

Al momento, per il MAXXI, sta lavorando a un altro progetto che prevede l'estensione dei suoi interventi artigianali su sedie trovate di design. Trasformerà diciotto sedie in nuovi lavori con l'aiuto di stoffe tessute a mano a Londra e vetro soffiato a Bolzano. I pezzi saranno poi disposti come una specie di soggiorno-sala da lettura in una delle gallerie più spettacolari. Il pubblico sarà incoraggiato a sedervisi per riposare. È un invito alla partecipazione sociale mentre gli stessi "lavori", o oggetti, sono trasformati in una sorta di "installazione totale" che sfida "con delicatezza" la distinzione tra arte e design… e vita reale.

Interagire con la realtà sociale è senza dubbio un elemento chiave dei programmi delle persone creative oggi; e lo diventa sempre di più. Alcune di loro hanno persino scelto di confrontarsi direttamente con le sfide più urgenti del nostro tempo. Didier Fiuza Faustino, architetto e artista con sede a Parigi, ha sempre riportato la sua pratica, al tempo stesso nettamente concettuale e intensamente fisica, alla questione della produzione dello spazio sociale attraverso processi di design. Con una visione e strategie ispirate e stimolate da iniziative “anarchiche” come l’idea di Hakim Bey delle “Zone Temporaneamente Autonome (TAZ)” o *Fight Club* di Chuck Palahniuk, il suo lavoro esplora la funzione dei corpi individuali come una forza fondamentale atta a generare spazi di libertà contro i vincoli imposti dai poteri dominanti. Sono incarnazioni di forme indipendenti di vita, pensiero e azione. Questi progetti, che spesso combinano rigore architettonico e immaginazione artistica, enfatizzano il potenziale di trasformazione, negoziando nuove tipologie di strutture spaziali che oscillano tra pubblico e privato, mobile e statico, effimero e permanente, politico e poetico.



*Choi Jeong-hwa, Breathing Flower, MAXXI 2015, ph. Musacchio Ianniello*

Oggi, più che mai, la questione dell’immigrazione diventa un tema fondamentale che invade la nostra vita e la nostra percezione del mondo che cambia. L’attuale crisi della regione mediterranea, in particolare nell’area di Lampedusa, insieme ad altre zone di confine prese d’assalto dai rifugiati che fuggono dalle zone di guerra in Medio Oriente, è stato un altro monito per tutti, soprattutto artisti e intellettuali. Già nel 2000, Faustino aveva prodotto *Body in Transit* – una scatola per trasportare clandestinamente un essere umano sotto un aereo, riferendosi a storie vere di clandestini africani che entravano in Europa nascosti sotto il carrello d’atterraggio degli aeroplani – per avviare discussioni sulla missione e la posizione etica dei designer di fronte all’emergenza sociale. Il suo nuovo lavoro *Lampedusa* (2015), riferito alla tragedia storica raffigurata in modo drammatico dal quadro di Théodore Géricault, *La zattera della Medusa* (1818 - 1819), è un progetto per un salvagente ispirato agli oggetti di fortuna usati dai rifugiati nell’attraversare i mari e poi andati alla deriva. Sembra che l’allarme sia sempre più disperato per tutti i creativi che affrontano questo mondo spietato. L’emergenza è globale, e mette in luce le profonde contraddizioni del mondo in

permanente trasformazione, create dal conflitto tra ideali utopici di progresso e la realtà delle lotte di potere, nei campi della politica, dell'economia, della tecnologia, della cultura, e persino della vita quotidiana, insomma, dell'intera società umana. Qualsiasi rivoluzione non può che essere contraddittoria. Per noi è assolutamente necessario rivisitarle e ripensarle tutte in modo critico.

Il progetto di Didier Fiuza Faustino, *Exploring Dead Buildings 2.0* (2015), mostra un impegno continuo in questo riesame. Dopo aver esplorato qualche anno fa con una performance il fallito edificio utopico del Ministero delle strade e autostrade a Tbilisi, Georgia, Faustino continua la sua esplorazione dell'utopia e del suo fallimento in un luogo simile, benché situato in un altro continente. Stavolta è intervenuto nella famosa Scuola di Ballo, progettata da Vittorio Garatti, come parte della Scuola nazionale delle arti dell'Avana, un simbolo notoriamente abbandonato della rivoluzione cubana. Ha invitato giovani cubani a indossare copricapi a forma di gabbia con telecamere per attraversare e filmare quella "utopia morta", condannata sia dall'embargo americano che dal totalitarismo cubano. In questo caso, non intende evocare nessuna nostalgia per l'impulso rivoluzionario e i piani utopistici di innovazione artistica. Piuttosto, solleva interrogativi a livello più profondo: quali sono le relazioni tra il corpo e la produzione spaziale, tra la singolarità di un individuo e la moltitudine di azioni collettive, tra le menti creative e i poteri politico-economici? Quale tipo di realtà è stata e sarà generata dalle loro interazioni? La trasformazione, o addirittura la rivoluzione, sono ancora possibili?

Oggi, il rapporto tra Cuba e gli Stati Uniti sta vivendo un "disgelo", se non una "normalizzazione". Significa che un'altra "rivoluzione", stavolta "capitalista", è imminente? Forse la saggezza popolare, che è stata usata per progettare le zattere per i rifugiati che cercavano di scappare a Miami, dovrebbe essere utilizzata per contribuire alla costruzione dei grattacieli dell'Avana che presto ospiteranno le multinazionali?

Le idee sulla trasformazione sono state al centro di un particolare filone di conoscenza umana. Nel campo della letteratura e delle arti, ci si è sempre affidati alla "metamorfosi" per creare narrazioni immaginarie sul proprio destino, in parallelo alle storie "scientifiche". Da Ovidio a Kafka alla fantascienza

contemporanea, insieme ai cinesi *Shan Hai Jing* (Libro dei monti e dei mari) e *I-Ching* (il Libro dei Mutamenti), e così via, la “metamorfosi” ha offerto un modo adottato a livello globale per scrivere storie alternative con l’immaginazione e la fantasia. Queste, permettendoci di trasformare le nostre esistenze e identità tra diversi universi e specie, rappresentano un’occasione per evadere dalle limitazioni della “realtà”, cioè il controllo da parte del sistema di potere. Sono tutte stimolate da un desiderio di libertà e creatività. Il design, nel senso più ampio della parola, è ciò che si utilizza sempre per dare corpo a queste aspirazioni. La creatività è il carburante della macchina della trasformazione.

Ma allora chi sono e come devono essere i veri creatori, o trasformatori, del nostro tempo? Come ha detto Richard Florida, viviamo nell’epoca dell’ascesa della classe creativa. E questo ha un prezzo: diseguaglianza sociale e divisioni che provocano caos, proteste e persino tumulti. **[4]** La nuova sfida in questo momento storico di trasformazione è mobilitare la creatività di tutti in modo democratico per risolvere i problemi. Dobbiamo ridefinire il concetto di persona creativa. Da questo punto di vista, non è inutile ricordare i manifesti pseudo-utopici della generazione di Enzo Mari e Joseph Beuys, secondo cui chiunque poteva essere un designer o un artista, insomma un creatore. Ciò che intendevano in realtà è che siamo tutti creatori del nostro destino. Ci troviamo in un periodo storico di sostanziale trasformazione dei modelli di produzione economica e culturale verso un modello centrato sulla creatività. Per quanto sia paradossale, più la creatività prende il sopravvento, più aumenta la divisione sociale. Anche il dilagare di Internet e dei social media genera un nuovo dilemma: oggi il mondo è sempre più diviso tra ricchi e poveri in termini di accesso alle tecnologie e ai nuovi ambienti che esse hanno prodotto. La democrazia è minacciata. È urgente ripensare alle questioni dell’uguaglianza e della condivisione, e immaginare una democrazia basata sia sulle dinamiche creative che sulla solidarietà. La forza della creatività dal basso stimolata dalla partecipazione attiva e massiccia di moltitudini di persone, al di là dei confini e delle gerarchie delle professioni dell’arte e del design, può essere una forza trascinante che aiuta a risolvere i problemi del nostro tempo, contribuendo così in modo significativo alla trasformazione di un sistema disfunzionale in qualcosa di migliore.

*San Francisco, 16 agosto 2015*

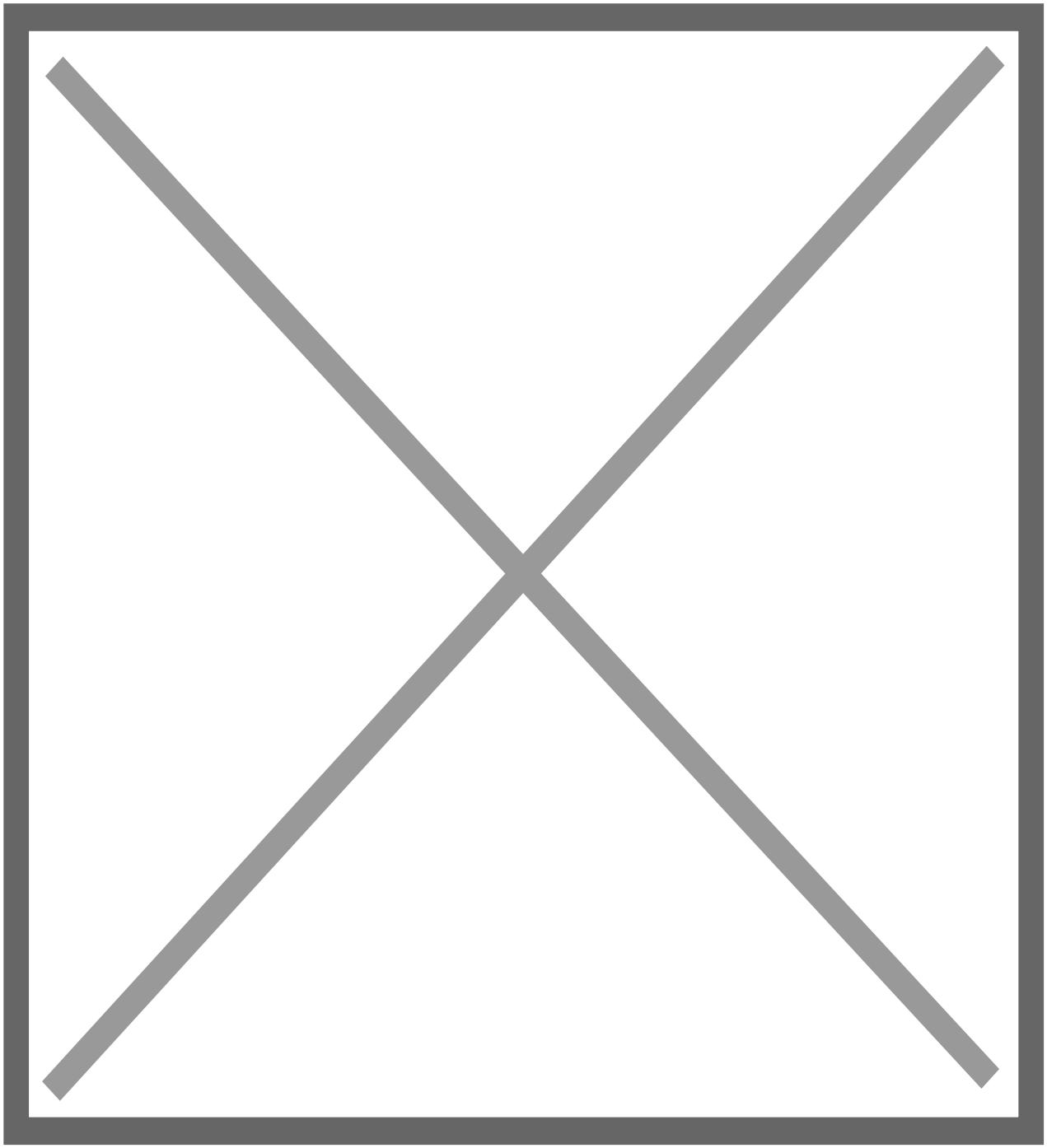
**1** *Design is a State of Mind*: “Non esiste un design perfetto e non c’è un ultra design. Gli oggetti ci parlano in maniera personale. Alcuni dovrebbero essere più funzionali di altri e l’impatto emozionale che hanno su di noi rimane molto individuale.

La mostra mette in evidenza un modo molto personale di collezionare e raccogliere oggetti, con pezzi che raccontano una storia”. Martino Gamper, sito della mostra.

**2** Enzo Mari, *25 modi per piantare un chiodo*, Mondadori, Milano 2011, p. 7.

**3** Sito di Martino Gamper: *Trattoria Circolare.*

**4** Richard Florida, *L’ascesa della classe creativa*, tr. it. F. Francis, Mondadori, Milano 2003.



---

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

---

