



front cover Birds watch in a bramble 2010

artextBook ©2010

DISAPPEAR

ARTEXTBOOK

DISAPPEAR

Robert Pettena

ARTEXTBOOK

INDEX

NOTE TESTO DI ROBERT PETTENA

DISAPPEAR WORK

NOTTE SENZA NOTTE TESTO DI ROBERT PETTENA

INTERVIEW WITH ROBERT PETTENA

NOTE

Robert Pettena

Mentre riprendo con la videocamera o scatto una foto, cerco di entrare in relazione con l'oggetto che ho di fronte e rappresentare l'oggetto come "appare" e interagisce con lo spazio. Spesso il suo significato interno non corrisponde a quello esterno. Interno ed esterno di un corpo o di un oggetto spesso non dialogano affatto, anzi divergono, e diventano due aspetti estremi della stessa immagine che tuttavia convive perfettamente.

Nei miei lavori ho sempre mostrato la dualità interno/esterno.

L'esterno dell'installazione, che considero come il guscio dell'opera, si rende esplicito e al tempo stesso fa da contenitore a qualcosa che non gli è familiare. Quando l'apparente separazione si dissolve le due componenti sono costrette a dialogare. Di norma gli oggetti non mostrano il loro interno come per impedire all'osservatore di percepire la relazione esistente tra l'epidermide e ciò che essa riveste. Anche la comunicazione tra il nostro interno ed esterno non è speculare, non c'è corrispondenza tra pensiero e ciò che di esso riusciamo a trasmettere.

Il legame tuttavia esiste e funziona secondo regole che ci sfuggono, oscure ai più: il rapporto tra le due parti del nostro essere ci riserva sorprese e ci costringe a indagare. I dissapori che si creano nella convivenza di elementi divergenti sono l'oggetto del mio interesse: cerco di ricostruire queste sensazioni per lanciarle in un "ring" in modo che si possano osservare.

I dissapori che si creano nella convivenza di elementi divergenti sono l'oggetto del mio interesse: cerco di ricostruire queste sensazioni per lanciarle in un "ring" in modo che si possano osservare. Gli spostamenti del proprio corpo rilevano gli spazi circostanti e ne indagano la possibilità di un ricovero. Così il proprio esistere instaura dialogo col luogo. I rilevamenti su ciò che lega la propria esistenza col corpo rigido accentua il confronto tra vita e morte.

L'occhio registra i dati, naviga tentando di dare visibilità ai fenomeni contingenti, e di prevedere possibile relazione fisica e sensoriale con lo spazio. La videocamera è strumento di registrazione per captare le proprie attitudini latenti. Il materiale comportamentale ricavato ha modo di sopravvivere mediante l'immagine proiettata su oggetti, moduli abitativi scomodi.

Allora il dialogo diviene necessario, l'immagine, virtualmente animata, si riposa in zone libere, spazi ostili. La violenza, la caparbia di volerli abitare, trascina su strade generalmente evitate a priori e quindi sconosciute. Gli involucri che racchiudono le immagini sospese nel loro incessante accadimento scardinano, deviano il fine, il termine del ciclo naturale: così l'oggetto può divenire il guscio, l'abitazione in cui l'immagine sopravvive. Avvicinarsi ai linguaggi relativi al tema della morte, tentare di sfiorarne le conseguenze, non deve essere necessariamente spiacevole, è proprio l'isolamento prodotto dalle abitudini della cultura occidentale a soffocare le voci di universi dai contenuti ricchi di zone vitalissime, dove le contraddizioni si fondono creando architetture ludiche e nuovi spazi di ricerca. L'aspetto temporale viene annullato nell'installazione, poiché ciò che accade viene reiterato fino a provocare una dilatazione spazio-temporale, tale da tendere all'infinito.

DISAPPEAR

work

ARTEXTBOOK

UNDERGROUND



JUNGLE JUNCTION



CARTE FALSE





WORK IN PROGRESS FOR ONE HOME



BANDITA DI SAMMEZZANO



SMITHSON



NUOVO CICLO IN POLIETILENE



WHITE HOOLIGANS



UNDER OBSERVATION



CLOSE TO H₂O





NEVER MIND





IUSTI
QUASI VIRENS FOLIUM
PROVERB. II. 28.

Up



BEUYS BOYS



BEUYS BOYS



WIND FARM GAME





ALLA CONQUISTA DELL'INUTILE



NO LOCATION





NOTTE SENZA NOTTE

Robert Pettena

Contesto di guerra. Guerra della comunicazione, mercenari dell'informazione.
Sovvertire i linguaggi.

L'attività dell'artista è quella di affinare la sua macchina da guerra.

Fare rilievi, pronosticare gli eventi socio-culturali, testare le condizioni del pensiero occidentale, relazionarlo col resto delle società globali. Molti artisti tentano di scardinare i linguaggi consolidati. Teorie filosofiche stilismi, regole formali, studi dello spazio, negli anni 80 i linguaggi erano ben identificabili, distinguibili, anche quando venivano utilizzati modelli mediatici. Adesso la contaminazione tra i vari campi è sempre più rapida, serrata, non esiste un vero spazio di attesa contemplazione. La sua contaminazione intersecazione è sempre più accelerata crea continui cortocircuiti. L'artista spesso si diverte a stare sugli scambi ferroviari e spostare il flusso dei messaggi dell'immagine visiva verso luoghi estranei al loro contesto, anche verso precipizi. Le relazioni o traumi che si vengono a creare sono strumenti sofisticati per diagnosticare la nostra società. Interrogazioni suscitate da promiscue relazioni tra arte e cultura mediatica.

L'arte si traveste da Nonna di capucetto rosso, imita scimmietta i vari linguaggi politically correct, e poi se li divora mostrando il mostro creato.

La determinazione di una immagine prodotta da un insieme di cortocircuiti mediatici sociopolitici è lo stesso sistema del mercato dell'arte.

Ci sono artisti che determinano direttamente il prezzo della loro opera d'arte, un potere contrattuale dato dalla loro notorietà e dalla semplice autoproduzione che li rende indipendenti dal gallerista. Il prezzo dell'opera diventa anch'esso gioco dell'iter artistico. L'opera può aumentare di valore e significato in base al suo prezzo. Triste constatazione in cui l'artista si presta al gioco.

Ci sono forme d'arte sensibili ai fenomeni sociali, vicine alle comunità più emarginate. Il lavoro consiste nel sensibilizzare realtà nascoste occultate, sottovalutate. Le attività artistiche che si interrogano con le comunità emarginate spesso scoprono un terreno creativo ricchissimo. Coinvolgere piccole comunità in varie attività, esplorando i loro linguaggi e abitudini, permette di valorizzare aspetti considerati per i più insignificanti. Far brillare ciò che poco tempo prima era stata considerata merda è fantastico è una vera alchimia semantica.

JUNGLE JUNCTION





“ I maschi sono più intelligenti delle femmine, le bambine non capiscono bene le cose perchè la mamma quando la femmina è in pancia mangia una foglia, poi la foglia va nella testa della bambina, poi asseccisce e diventa polvere. Nella testa delle femmine c'è la polvere, nella testa dei maschi ci può stare un dirigibile. Gli uomini sono gli unici esseri viventi ad avere in testa un dirigibile. Le bambine invece hanno al massimo una mongolfiera.”

Una visione assolutamente parziale, il mondo immaginario dei bambini, fantastica piena di alchimie continuamente sabotate dagli adulti.

Diversità ingiustificate raccolte senza filtri candidamente amplificate dove l'intolleranza assume una forma fantasmagorica.

Fenomeni del tutto dissociati, l'ideologia, l'utopia come forma d'intransigenza; il bambino è in grado di trasformarla in un dirigibile, qualcosa di molto grande, leggero completamente vuoto privo di significante.

Un soffitto gonfiabile nell'abside di una chiesa sconsacrata, rimane immobile come un camaleonte, nel momento in cui viene attraversato lo spazio, il soffitto perde quota sottraendo spazio all'intruso.

Azioni, test per saggiare il terreno, capire le reazioni "altre". Scene aperte dove produrre opere inconsapevoli. No, forse alcuni racconti si sono costruiti gradualmente anche durante le azioni, una consapevolezza di creare un momento all'interno di una opera senza cornice.

Corse folli in vespa, ogni curva un brivido, scintille sull'asfalto, pezzi della vespa a contatto col manto stradale salutano "T " terra regalando particelle di ferro nell'aria. Meravigliosi cassonetti isolati pronti per essere lanciati lungo ripide discese, squartati dall'impatto mostrano le loro coloratissime viscere. Società organizzate con gru idrauliche fanno spettacolo estraendo dal fiume il piccolo cadavere di lamiera, un simpatico cassonetto.

Mi piace raccontare storie realmente accadute apparentemente così lontane dall'arte che solo per la loro inconsapevolezza mantengono una distanza ma che percorrono sentieri paralleli. Analizzare le reazioni sconsiderate delle giovani generazioni nel loro rifiuto di essere omologati dalle società organizzate, e come risposta approdare ad un creativo apparente non sense dell'esserci. Sono istantanee, quadri nichilisti in cui l'opera d'arte attinge rimpasta mostra il volto di chi è dall'altra parte della barricata.

L'analisi antropologica, sociale, comportamentale di azioni è determinante per lo sviluppo del lavoro. Ricordi, produzione di performance, azioni, installazioni inconsapevoli sono determinanti per una rivisitazione, il recupero dell'immagine, avvicinarsi alle realtà giovanili ai delirii azioni senza fini che non hai mai prodotto, niente tranne dei racconti che rimangono circoscritti tra le persone che le hanno vissute. Far fuoriuscire queste realtà implosive in forme consapevoli, rapite dal mondo dell'arte, formalizzate, formalizzare eventi incontrollabili della società o realtà emarginate.

Un grande ottagono, ragazzi con magliette firmate dal gran maestro Paolo Uccello, marchio glamour il mazzocchio, accampamenti in tende circolari, geometrizzate da autocad, software maja, un meraviglioso 3D freddo reale, abitato.

Sono esercizi del creare, testi che non hanno finalità letterarie, sono appunti che mostrano come la scrittura assuma un connotato legato allo spazio della visione esclusivamente progettata per fini artistici, sono brandelli video installativi. Embrioni del procedere nell'arte. Si annida nella scrittura, nei ricordi, si camuffa in racconti, deposita le uova nei nidi altrui come il cuculo.

SINK HOUSE



SOLID REGGAE FOUNDATION





HOTEL DEL LAGO





VICTORIAN PLAY





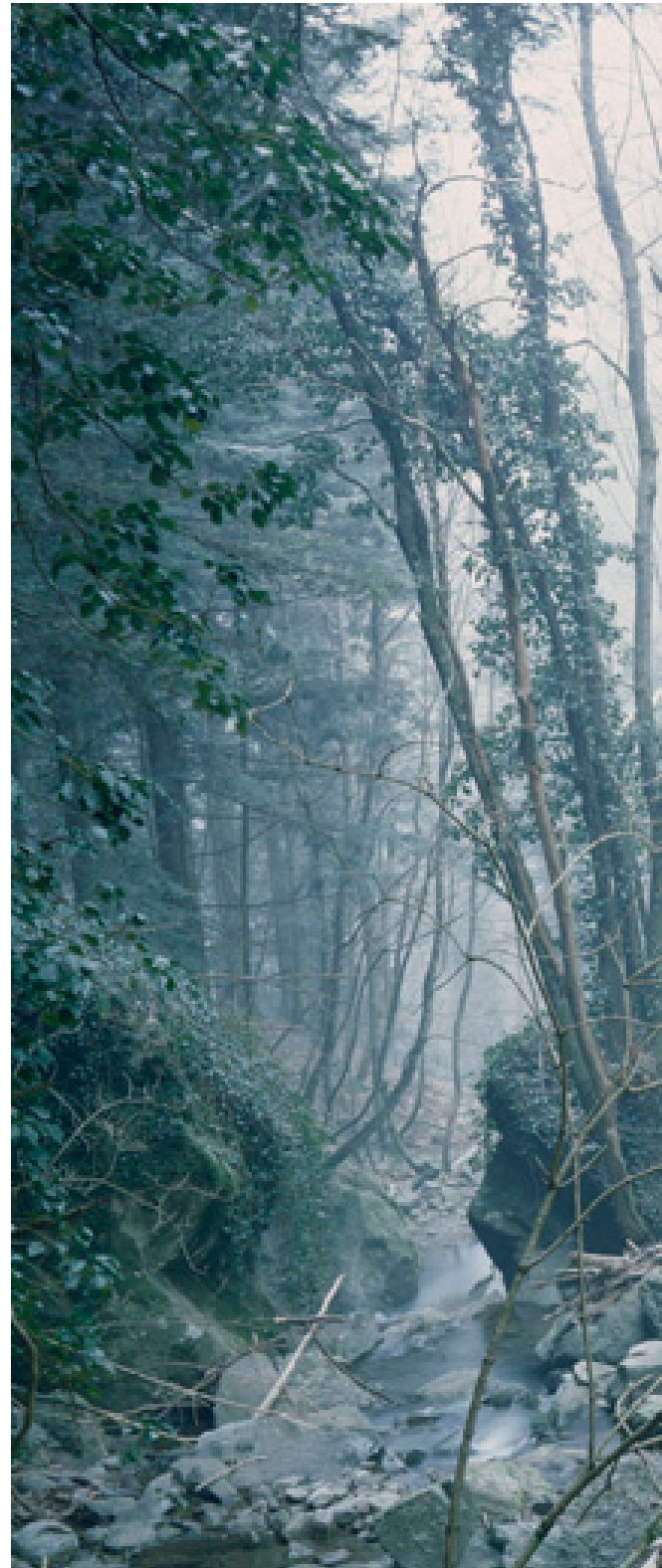
ON THE BORDER



ATHENA NOCTUA



ALLA CONQUISTA DELL'INUTILE





EVERY LOCATION DISAPPEARS





CONSOCIAZIONE ACUSTICA



REGINA DELLE NEVI





Not Now



CHECK POINT







INTERVIEW FRAGMENT

Mike McGee – But there was and is specific structure to it. Whereas, children's play in generally has less structured or involves less predefined structure.

Robert Pettena – Yes. So a child starts playing with structures in his or her environment, but adults always create the environments children play in. So a child unavoidably is reacting to things that are predetermined and reflect the interests of adults and what's going on in their culture.

It was interesting for me to discover that there are very few green, grassy areas in parks in Orange County. And it was also interesting to discover that the parks in poor areas are always full of children playing, while the parks in the more affluent areas were almost always empty.

It is also interesting and a bit bizarre that this woman Sandra Christensen put razorblades and other sharp objects in playground shortly after I began to work on this idea about playgrounds. I went to some of the playgrounds where she had done this. Even in these playgrounds in the poor neighborhoods had lots of children playing about.

MM – The playground equipment in the installation with the primary colors and plastic parts and compartments can be found all over American. Is this kind of playground equipment in Italy too?

RP – Yes. In the past five to seven years this type of playgrounds are popping up all over the world. It is a peculiar parallel to the spread of international corporate influence across the globe.

MM – So these playgrounds have become international?

RP – Yes, like most of the global corporate influence they started here in American, and they are becoming common all over the world.

MM- So at the same time you find Coca Cola and Levi's in every country around the world and Kentucky Fried Chicken and MacDonald's in town and city these playgrounds are becoming the generic environment for children all over the world to play in.

RP- Exactly.

MM- And to this environment you've added stockbrokers?

RR- Yes. The stock market too is a game, a form of play.

MM - Albeit, a complex game involving a lot of money.

RP - Yes, involving a lot of money. And in the stock market people react immediately to news or rumors. It's not like legislation, for instance, where the process of making laws and policy can take a long time. It is immediate and direct the way children play.

MM - There are stock markets in other countries, but America has the big stock market, and the majority of international corporations that have most impacted the world are represented there. So, it's the big game.

RP - It's the world's biggest game: the ultimate playground.

MM - Tucked away in the back of the gallery is the hallway that ends with a projection of six people dressed in Victorian costume being served a meal they cannot eat because they are wearing plastic "Elizabethan" dog collars. How does this relate to the rest of the installation?

RP -The Victorian Age represents a seminal era in globalization. It was the first time big companies influences truly became, not just international, but global. It is also the height of British world power, and it is the time when the transition from British to American world domination began. The Victorian part of the installation is physically located in the back of the gallery, and it references the historical background that informs the rest of the installation. Without the Victorian era you wouldn't have the same systems of play that are found in the front portion of the installation.

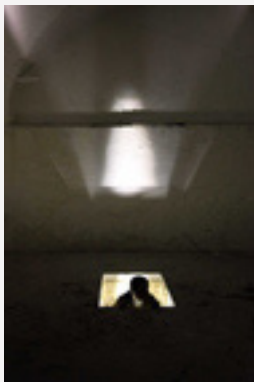
Food, of course, is a symbol and metaphor for wealth and power, but in the Victorian era much of the play that took place was based on manners and ways of behaving. Food had a lot to do with this play and way of behaving: not so much the consuming or eating of food, but the way food was dealt with. In the Victorian era there were very strict rule of conduct regarding the consumption of food.

Interview with Robert Pettena. Conducted August 29, 2002 at the Cal State Fullerton Grand Central Art Center in Santa Ana, CA.

content



- 3 -



- 1 -



- 4 -



- 2 -



- 5 -

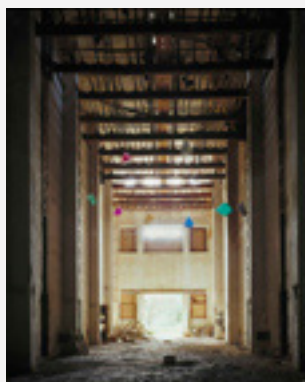


- 6 -

Underground
Installazione Performance
2010

Underground
Installazione Performance
2010

Jungle Junction
lambda print
cm 150x100
2005



- 7 -

Carte false
lamba print
cm 110x140
2010

Work in progress for one home
Work in progress
2010

Bandita di Sammezzano
lamba print
cm 120x160
2009



- 8 -

Smithson
ciclomotore modificato
cm 190x175x66
2008

Nuovo ciclo in polietilene
lamba print
cm 120x160
2010

White Hooligans
lambda print
cm 165x125
2003



- 9 -



- 12 -



- 10 -



- 13 -



- 11 -



- 14 -



Under Observation
installazione
2007



Consociazione acustica
progetto
2009

- 15 -

Close to H2O
Ektachrome transparency film
cm 10.2x10.7
2009

Never Mind
installazione
2004



Up
lambda print
cm 170x120
2004

- 16 -

Beuys Boys
video installazione
DVD, mpeg2 14'59''
2007

Beuys Boys
video installazione
DVD, mpeg2 14'59''
2007



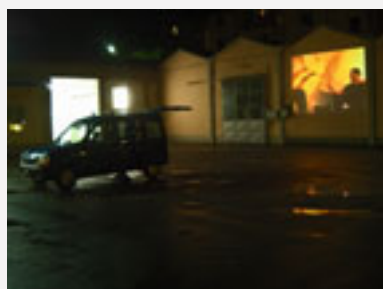
Wind Farm Game
DVD, mpeg2
2'00''
2008

- 17 -

Alla conquista dell' inutile
lambda print
cm 110x139 (particolare)
2007



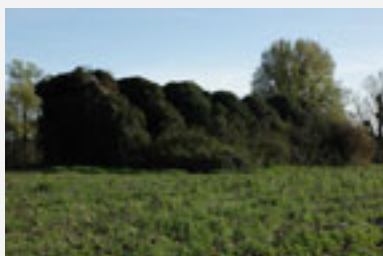
- 18 -



- 21 -



- 19 -



- 22 -



- 20 -



- 23 -



- 25 -

No Location
lambda print
cm 84x120
2004

Sink House
lambda print
cm 100x70
2001

Jungle Junction
installazione
2005



- 25 -

Solid Reggae Foundation
Installazione Performance
2003

Nobel Bramble
Raw
cm 24x36
2010

Hotel del Lago
lamba print
cm 160x120
2010



- 26 -

Victorian Play
lambda print
cm 70x125
2002

On the border
performance
2010

Athena noctua
lambda print
cm 150x106
2006



- 27 -



- 30 -



- 28 -



- 31 -



- 29 -



- 32 -

Alla conquista dell'inutile
lamba print
cm 160x120
2009

Every location disappears
lamba print
cm 120x160
2010

Consociazione acustica
lamba print
cm 120x160
2009

Regina delle nevi
lamba print
cm 160x120
2010

Not Now
lambda print
cm 70x45
2004

Check Point
lambda print
cm 80x102,5
2005

ARTEXT

