

sibi, la macchina dell'arte

Prima Duchamp, che rivoluzionò l'arte con il "quotidiano". Poi Warhol, che si fece "macchina". Ora ci prova il giovanissimo Roberto Fassone, artista in residence in Via Farini, che da oggi presenta alla 17esima edizione del Japan Media Arts Festival, unico progetto italiano selezionato, la sua "sibi". Di che si tratta? Di un gioco e di un'opera contemporaneamente. Per produrre altre potenziali opere d'arte. Scopritela attraverso le sue parole!

Siete in crisi di ispirazione? Ci pensa sibi, by Roberto Fassone. Quello che vi raccontiamo oggi, proprio tramite le parole del giovane artista nato a Cuneo nel 1986, è un progetto iniziato come lavoro per la propria tesi di laurea e passato dallo stadio embrionale ad un "automatismo" in grado di generare, in 3 rapidi passaggi, una serie di indicazioni per costruire la propria opera d'arte. Un database che oggi, al suo terzo step, conta miliardi di combinazioni ed è stato selezionato come unico lavoro italiano per la 17esima edizione del Japan Arts Media Festival, che inizia in queste ore a Tokyo. E oltre al resoconto di Fassone, sibi ce la raccontano anche una serie di "addetti ai lavori", che con il "gioco" hanno interagito, ponendosi una serie di domande che hanno a che fare con la produzione, l'autorialità e anche la "proprietà intellettuale" dell'opera. Ma intanto diamo la parola a Fassone stesso:

«sibi è un gioco e un'opera d'arte. Ė un gioco per creare oggetti che altrimenti non esisterebbero, un'opera d'arte per creare potenziali opere d'arte. Nella sua prima versione sibi era un libro-game, un cibertesto, esperibile attraverso il lancio dei dadi e diviso in tre sezioni. La prima riguardava il medium, la seconda l'aboutness (o tema) e la terza i titoli dei lavori che i giocatori avrebbero dovuto creare. Nel 2012 ho deciso di trasformare il libro in software, in modo tale che il progetto diventasse più accessibile. Il software sibi2.0 ora può generare oltre 53 miliardi (per la precisione 53,597,878,848) di set di istruzioni. Ogni set ha sempre la stessa struttura, suddivisa come nel libro in tre parti. Ecco un paio di esempi [tutto il gioco è in inglese n.d.r.]

(M) you have to make a sculpture with objects that start with a vowel in italian and red/yellow/blue objects. objects from a category has to be much more numerous than the objects from the other category. (A) your work has to be about colors and about escape. (T) the title of the work has to feature number 4.

(M) you have to make an audio documentation, that takes place on the move, between the 10th and the 15th of the month and that features the noise produced by a diggin. (A) your work has to be about colors and about death. (T) the title of the work has to feature two adjectives and two verbs.

I set stabiliscono i vincoli del lavoro che i giocatori devono realizzare. La prima sperimentazione di sibi è avvenuta al Politecnico di Milano, dove una ventina di gruppi hanno dato vita alle prime soluzioni del software che sono consultabili su www.sibisibi.com. sibi è stato successivamente sperimentato ad Asti, in una playroom dedicata e nuovamente a Milano, in viafarini. sibi è un progetto riguardante la questione dell'arte, le strutture delle opere, i processi creativi, lo sfruttamento dei vincoli e il concetto di serietà. Riguarda la questione dell'arte perché le soluzioni prodotte tramite questo meccanismo sono artefatti che potrebbero essere considerati arte secondo alcune teorie e non-arte secondo altre. Riguarda le strutture delle opere d'arte perché nasce dalla volontà di trovare ed esplicitare pattern processuali e schemi retorici che si ripetono nelle opere che vediamo ed esperiamo. Riguarda i processi creativi perché può innescare nei giocatori un processo mentale in grado di creare fenomeni innovativi. Riguarda lo sfruttamento dei vincoli perché fa realizzare ai giocatori la possibilità di creare più facilmente quando sottoposti a limiti né troppo stretti né troppo lassi. Riguarda anche la serietà del costruire un'opera. Ma quest'ultimo punto probabilmente potrà essere frainteso con l'etica della creazione: indipendente, slegata, o guidata. Gioca a sibi! play.sibisibi.com/».

Ed ecco alcuni pareri sulla sibi di Roberto Fassone:

«sibi è estetica relazionale implementata in software. Come tutti i software, eccede l'umano. E come tutti i giochi, genera dipendenza. Ma diversamente dalla maggior parte dei giochi e dei software, popola il mondo di artefatti. Non abusatene, a meno che Frank Gehry non vi abbia già costruito un museo da riempire» (Domenico Quaranta, critico/curatore)

«Quello che trovo decisivo nel gioco è quella dose di imprevedibilità, di rischio non esattamente calcolabile, quel venir meno della nostra potestà sulle cose. Il mondo così come lo conosciamo, nel gioco viene ridisegnato da capo, innumerevoli volte. Il gioco è una macchina che butta fuori universi come se non dovessero finire mai. Ci rende minuscoli,

deformi e un po' più furbi». (Matteo Rubbi, artista)

«sibi è stato partorito da Robi, come lo chiamavo a Banna la prima volta che l'ho conosciuto. Sibi è stato nutrito da tante riflessioni, provocazioni e risate condivise da una piccola comunità. Ora è diventato uno dei lavori di Rob - Obi Wan e io sono in sintonia sia con la saggezza e la complessità di Obi Wan che con la giocosità di Rob con cui mi diverto e mi fa ridere tanto». (Gail Cochrane, Direttore Artistico Fondazione Spinola Banna per l'Arte)

«sibi è un'arma di distruzione di massa». (Luisa Perlo, critica/curatrice, a.titolo)