

A Salerno, la Chiesa di San Sebastiano torna fruibile con i riflessi di DAMP

Il tuo piatto potrebbe diventare protagonista di una vicenda ben più ampia della sua conferenza. Una storia a dir poco monumentale. DAMP, collettivo formato da Luisa de Donato, Alessandro Armento, Viviana Marchiò, Adriano Ponte e attivo dal 2017, è partito da quel senso di sospesa meraviglia della quotidianità per realizzare Pixel. In fondo, cogliere la differenza tra il grande e il piccolo è questione di riflessi, nel senso di punti di vista capovolti e frammentari. L'installazione, curata da Cobbler-spazio per l'arte contemporanea, con il contributo delle Fondazioni Pietro Lista e Filiberto Menna e testo critico di Maria Giovanna Sessa, sarà presentata venerdì, 25 gennaio, alle 19, nell'ex chiesa di San Sebastiano del Monte dei Morti di Salerno, nell'ambito del progetto SSMOLL del collettivo Blam. In collaborazione con il Dipartimento di architettura di Napoli e con il comune di Salerno, l'architettura abbandonata è stata resa nuovamente fruibile attraverso l'attivazione di processi di rigenerazione collaborativa. Abbiamo raggiunto DAMP per farci raccontare meglio come.

Pixel è un progetto ideato in stretto dialogo con lo spazio dell'ex chiesa di San Sebastiano del Monte dei Morti di Salerno. Già in altre occasioni vi siete confrontati con spazi così caratterizzati? «Il dialogo con la specificità dei luoghi è per noi senz'altro il terreno più interessante da indagare nella nostra produzione collettiva ed è anche quello con cui più spesso veniamo chiamati a confrontarci. Tuttavia questa è stata un'occasione particolare, innanzitutto perché si tratta di una chiesa del '500 sottoposta a tutti i vincoli che si potranno immaginare. E poi perché questo nostro intervento si inserisce in un discorso più ampio, il progetto SSMOLL del collettivo Blam, che sta costruendo insieme a tante realtà un programma di riuso adattivo del bene storico». L'installazione è composta da stoviglie donate dai cittadini salernitani. Da dove è nata l'idea? «Dato il contesto in cui agivamo, abbiamo dovuto tenere in considerazione la collettività che in maniera più o meno consapevole, contribuisce a rendere quella struttura un bene comune. Mentre ci interrogavamo sul concetto di "partecipazione", un documentario su Rachel Whiteread ci ha svelato un mondo di oggetti quotidiani e pensammo che tutto ciò poteva coniugarsi con le suggestioni visive che avevamo avuto durante i sopralluoghi in chiesa. Possiamo dire che chiedere alle persone un semplice gesto ha funzionato, abbiamo raccolto

circa 160 piatti e ricevuto numerose domande in merito al progetto. Speriamo che i donatori vengano anche a vedere il risultato». Dunque, avete rimesso in circolo elementi provenienti da tante storie diverse. Come avete rifunzionalizzato questo materiale così eterogeneo? Cosa vedremo? «Pensiamo che, mai come in questo caso, Wittgenstein avesse ragione quando diceva che ciò che può essere mostrato non può essere detto. Pixel è un lavoro di estrema semplicità, è un gioco di riflessi in cui ogni singolo elemento diventa fondamentale per la visione d'insieme».

In alto: foto di Carlo Oriente