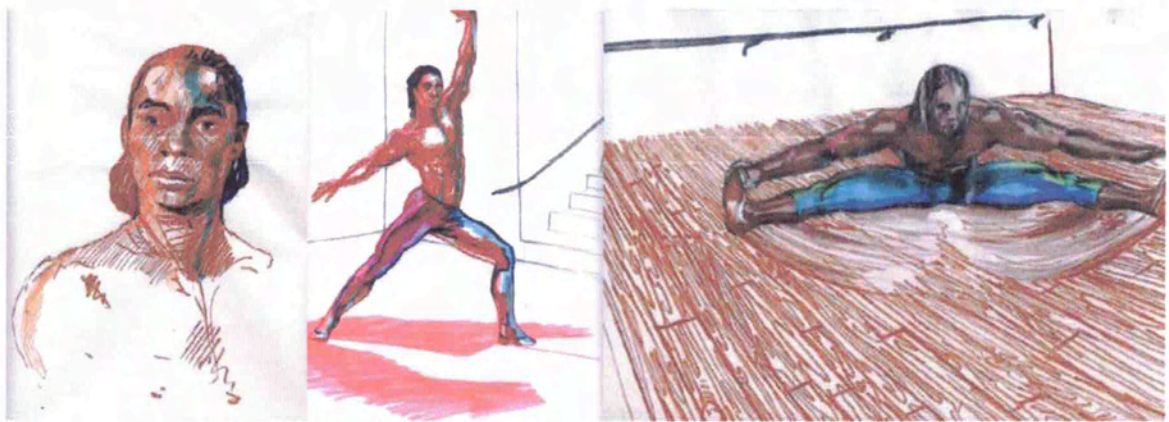


# dancing on the verge®



**\_concept:** un set cinematografico — una scultura dipinta in continua trasformazione e ridefinizione — costituirà l'ambiente-work in progress all'interno del quale la nota icona del serial televisivo *Saranno Famosi*, Leroy Johnson, eseguirà una serie di performance nell'arco dell'evento espositivo. Installazione, dipinto, un'apparente scultura, il tutto ripreso da una troupe che realizza un video d'arte inteso come sintesi e compimento di un'opera totale, capace di coinvolgere differenti media all'interno di un progetto unitario.

Il set in cui l'attore è chiamato a esibirsi è un immenso trompe l'oeil, un luogo integralmente dipinto attraverso graffite e pigmenti dai colori accesi, un ambiente fittizio in grado di sfidare per verosomiglianza la realtà stessa. Si tratta di un'illusione convincente, in cui un attore — unica presenza reale — diviene gradualmente parte integrante e imprescindibile del disegno, elemento che ne conferisce attendibilità, portando a compimento una dimensione parallela in cui realtà e finzione, presenza e apparenza diverranno termini non più antitetici — tali da definire un ossimoro —, ma vocaboli collocati in posizione paradossale. Il paradosso è ciò che esprime un'opposizione alla *doxa* intesa come opinione dominante. In questo caso la finzione sarà più tangibile della realtà, mentre espressioni quali "finzione della realtà" e "realtà della finzione" tenderanno a fondersi senza che una delle sue possa prevalere sull'altra. Viene così asserita la relatività della visione quale unica e assoluta verità. Leroy potrà apparire un cartone animato, un disegno in movimento all'interno di un contesto che, se collocati nella giusta angolatura, sembrerà concreto, o un personaggio reale che, all'interno di un

luogo illusorio, cerca di trovare punti d'appoggio, sempre e comunque inadeguati.

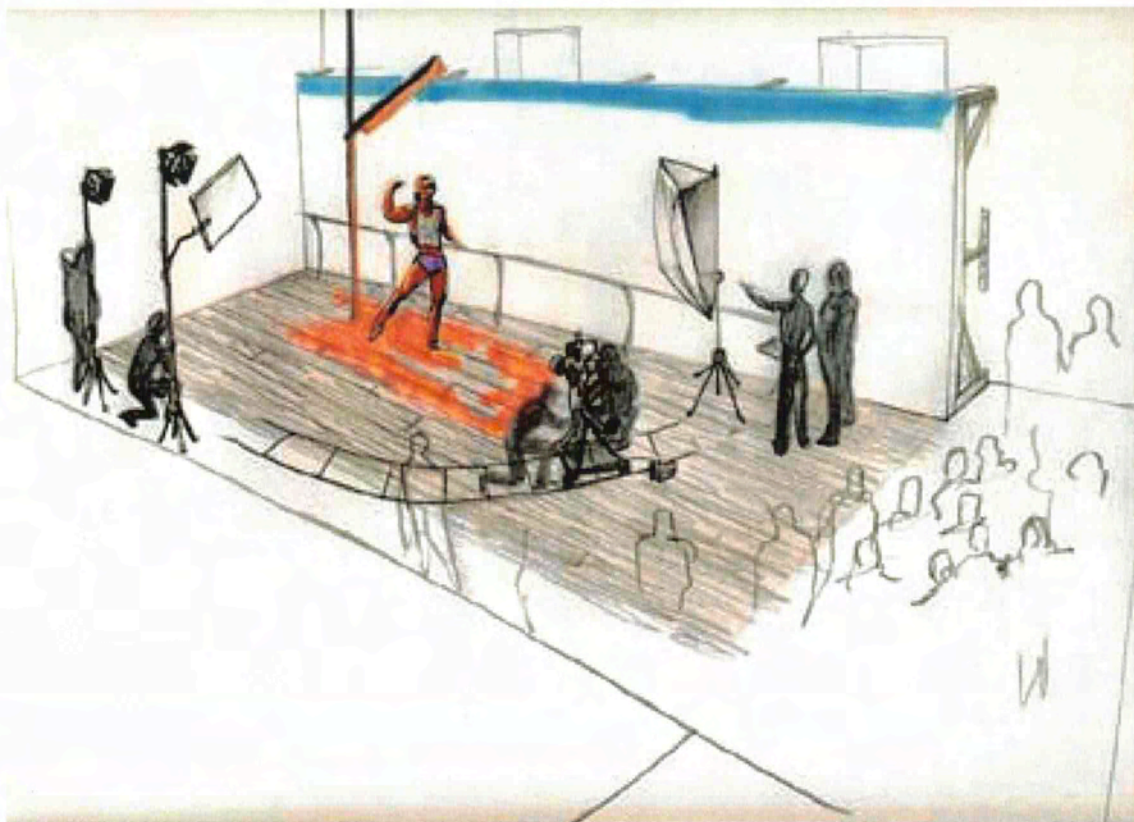
Gli ambienti ricreati tramite il disegno e la pittura — l'ingresso dell'Accademia di Performance Art, una sala da ballo e un'aula per le lezioni — sono illuminati da una luce dipinta, altrettanto irreal e fittizia. Il neon dal colore sgargiante dipinto contro la parete della sala da ballo proietta un'ombra sul pavimento che diviene convincente a tutti gli effetti nel momento in cui il protagonista, entrando nel set e collocandosi sotto il presunto raggio luminoso, mostra sul proprio corpo — precedentemente dipinto in camerino — lo stesso pigmento di cui è realizzata la sorgente luminosa. L'attore si guadagna un posto centrale a passi di danza, a tratti claudicanti e imprecisi, apparendo spesso sul punto di cadere per poi rialzarsi. La pittura rimane infatti per tutta la durata della mostra fresca grazie a sostanze che impediscono ai colori e alle polveri di asciugarsi, espediente che offre vitalità all'ambiente — quasi si trattasse di una realtà che non può invecchiare o consumarsi — ma che rende incerti i movimenti di danza del ballerino — ulteriore espressione artistica contenuta nel lavoro. Raggiungendo la postazione centrale, il pigmento colorato depositato sulla sua pelle e sui suoi indumenti finisce per combaciare con il presunto riverbero della luce del neon: Leroy diviene in questo modo parte di una scultura immaginaria, presenza concreta ma non più tangibile all'interno di una convincente verosomiglianza nel preciso istante in cui si visualizza un nodo tra due dimensioni — quella della realtà e della finzione, già in precedenza non chiaramente distinguibili — che lo trasforma a tutti gli effetti in un disegno tridimensionale. Ogni movimento di Leroy è tuttavia una negazione dell'illusione, una cancellazione dell'ambiente. I tentativi d'appoggio lo sporcano, sottraendo pigmento e credibilità al luogo irreal in cui è chiamato a intervenire.

Le tre performance, una per ciascuno dei tre ambienti, si svolgono — trattandosi di un set cinematografico — di fronte a telecamere e in presenza di una troupe che esegue le riprese seguendo lo storyboard tracciato dall'artista. Le riprese confluiscono in un lavoro video destinato a una successiva presentazione. La troupe e i macchinari saranno parte integrante dell'installazione; le luci del set non produrranno alcuna ombra all'interno di un ambiente apparentemente incorruttibile in cui solo un individuo deve trovare la propria collocazione. Alla fine delle riprese e prima che venga predisposto l'ambiente successivo il set potrà essere percorso e vissuto dai visitatori della mostra.

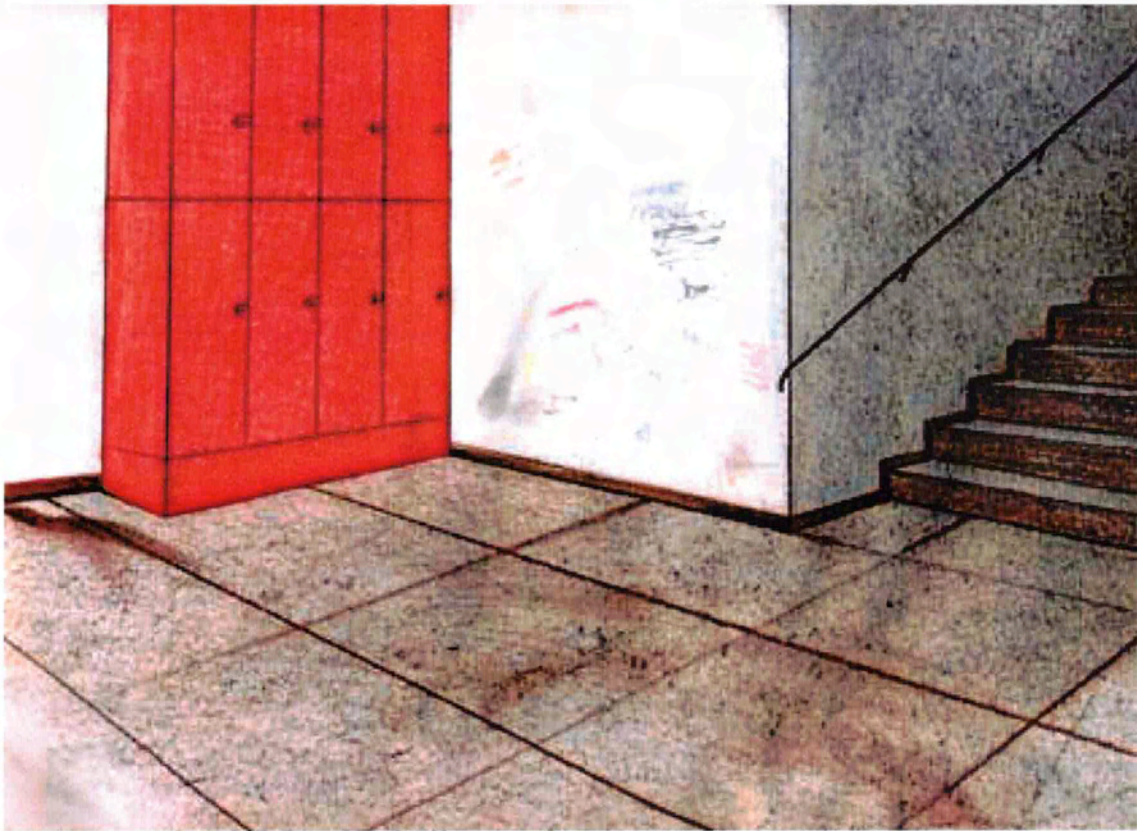
Il video non intende documentare il percorso espositivo, ma essere un lavoro d'arte in sé autonomo e concluso che legittima il set come opera d'arte. In esso verrà trasmessa l'immagine di un eroe puro, che tra cadute e resurrezioni, afferma la sua presenza e la sua essenza.

**\_ articolazione dell'evento:** in occasione dell'inaugurazione il set sarà allestito con il primo dei tre ambienti: la sala da ballo. Leroy sarà presente e eseguirà la prima delle tre performance di fronte alle telecamere. Sarà possibile vedere come parte integrante del lavoro il dietro le quinte, i materiali che sono serviti per la realizzazione del dipinto e i disegni preparatori che lo hanno determinato. Il giorno successivo, ripristinato il disegno, le riprese avranno continuazione, mentre in quello seguente al pubblico sarà permessa la totale percorribilità dello spazio. Il quarto giorno servirà per cancellare il primo set e per creare il secondo — l'ingresso dell'Accademia — e predisporre le luci del nuovo set. Di seguito la situazione si ripeterà invariata, alternando in successione performance e ripresa, totale agibilità dello spazio da parte dei visitatori, sostituzione del set. Il tutto per la durata complessiva di due settimane.

**\_ set n.1:**



\_ set n.2:



\_ set n.3:



**\_ eventi preliminari:** per preparare il protagonista a prendere parte a questo intervento artistico, è stato necessario ricostruirne l'immagine e riflettere quindi su ciò che gli è indispensabile per predisporre all'evento: **energia, coraggio, fiducia, stabilità e cura** del proprio corpo. Da questa riflessione è nata l'idea di ideare prototipi destinati a rispondere alle precedenti necessità e a entrare in commercio come gadget che anticipano l'evento e che lo sostengono economicamente.

*Energia: bevanda*

*Coraggio: indumento*

*Fiducia: anello*

*Stabilità: scarpe*

*Cura: cosmetici*

Ogni prototipo—seguendo strategie di marketing studiate di volta in volta—è ideato da una persona competente del settore in collaborazione con l'artista, e diviene parte integrante di una linea "*Dancing on the Verge*". L'oggetto è presentato ogni volta all'interno di una installazione ambientale ideata dall'artista e in differenti contesti espositivi. Ogni prototipo cerca un marchio interessato a produrlo e metterlo in distribuzione.

Anticipano, quindi, l'evento conclusivo sei tappe preliminari. La prima destinata a presentare l'interno progetto e le altre i cinque prodotti che costituiranno la linea "*Dancing on the Verge*".

**\_ hanno collaborato:**

Francesco Aperti

Associazione ViaFarini

Holly Bass

Alfonso Diletto

Maila Di Stefani

Giona Fabbri

Luigi Fiore

Galleria Autori Cambi

Valentina Granzotto

Mirella Iacovangelo

Veronica Lanza

Makoto Nakashima

Yasmin Naqvi

Stefania Petruzzello

Midori Tateo

Simone Tartocchi

VTO Gallery

Eleonora Zorzi