

ZERO Bologna

Il programma e le mostre della Biennale Foto/Industria 2023

Scritto da Salvatore Papa il 13 ottobre 2023



Dieci anni fa nasceva a Bologna il **MAST** (Manifattura di Arti, Sperimentazione e Tecnologia), centro culturale dell'omonima fondazione del gruppo industriale Coesia. Sin dal principio, la principale attività del MAST è stata la ricerca e l'approfondimento sulla **fotografia dell'industria e del lavoro** e non a caso la sua apertura è coincisa con la prima edizione della **Biennale Foto/Industria**, che rappresenta un po' la summa di quest'indagine culturale.

L'edizione 2023 – **dal 18 ottobre al 26 novembre** – è stata anticipata dalla splendida mostra di **Andreas Gursky** *Visual Spaces of Today* (visitabile al MAST fino

RASSEGNA STAMPA

Zero.eu

13-10-2023



al 7 gennaio 2024) che ha segnato anche l'inizio delle celebrazioni per il decennale dell'istituzione (e del centenario dell'impresa G.D., parte del gruppo). Gursky, noto per le sue fotografie di grande formato e per le sue impressionanti quotazioni (tra le dieci foto più care di tutti i tempi, tre sono sue), è senza dubbio la punta di diamante di questa sesta edizione di Foto/Industria intitolata **GAME**.

Il tema è, infatti, l'**industria del gioco**, declinata in **dodici mostre** sparse per la città e visitabili **gratis dal martedì alla domenica dalle 10 alle 19**. Dai giochi per bambini ai luna park, dai casinò ai giochi di ruolo, fino ai videogame, il gioco sarà rappresentato dalle foto di **ECAL** (École cantonale d'art de Lausanne), **Ericka Beckman, Olivo Barbieri, Hicham Benohoud, Cécile B. Evans, Daniel Faust, Linda Fregni Nagler, Raed Yassin, Erik Kessels, Danielle "Ebonix" Udogaranya, Heinrich Zille**.

La molteplicità del tema sarà, inoltre, oggetto di un ampio **programma di talk, proiezioni, presentazioni e workshop** per il pubblico. [Qui il programma completo](#). La direzione artista è sempre di Francesco Zanot. Qui sotto i dettagli sulle mostre.

Olivo Barbieri – *Flippers*

Museo Civico Archeologico (Via dell'Archiginnasio,



Daniel Faust – *Las Vegas*

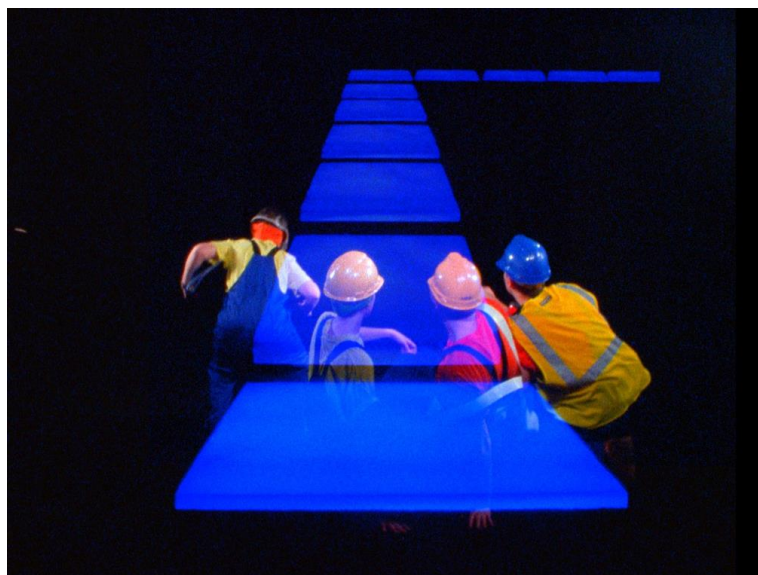
Museo Civico Archeologico (Via dell'Archiginnasio, 2)



Come il velenosissimo serpente a sonagli del Mojave, dalle frequenti mute, Las Vegas ha già vissuto numerose trasformazioni al tempo in cui Faust comincia a fotografarla nel 1987. L'artista arriva a Las Vegas, ormai centro nodale del West americano, con un dichiarato approccio documentario e l'obiettivo di rappresentare il "nuovo ordine spaziale" incarnato dalla città. Affrontando l'American dream ipercapitalista e i suoi tanti incubi, nell'arco di tre decenni dà vita a un caleidoscopico assemblaggio di immagini che oscilla tra antropologia, tassonomia, architettura e pubblicità

Ericka BeckMan – *Reach Capacity*

Spazio Carbonesi (Via de' Carbonesi, 11)



RASSEGNA STAMPA

Zero.eu

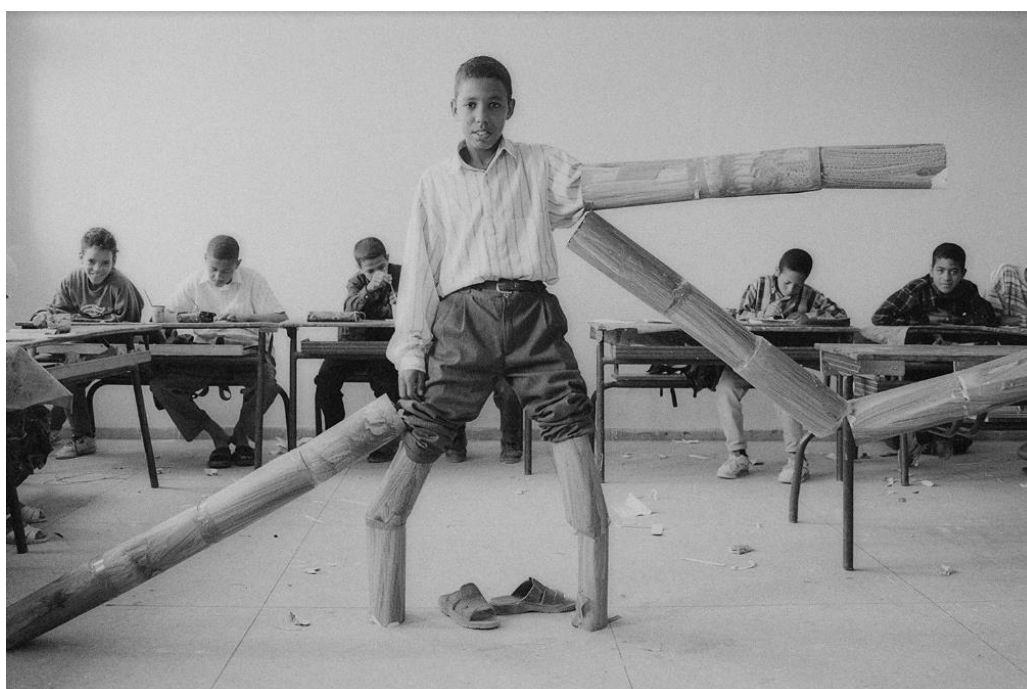
13-10-2023



Ericka Beckman combina nel suo lavoro la grammatica e le strutture fondative del gioco e della favola con temi come la politica, la società e l'economia. Nella videoinstallazione *Reach Capacity*, frutto di questa mescolanza, il sistema predatorio del mercato immobiliare prende le sembianze di un gioco, sulla scorta del più famoso gioco da tavolo dedicato a un argomento generalmente escluso dalla sfera ludica e ricreativa: Monopoly.

Hicham Benohoud – *La Salle de classe*

San Giorgio in Poggiale (Via Nazario Sauro, 20/2)



Hicham Benohoud realizza il progetto *La Salle de classe* tra il 1994 e il 2000, quando lavora come insegnante d'arte in una scuola di Marrakech, in Marocco. I protagonisti sono i suoi studenti. L'aula si trasforma in un improvvisato studio fotografico dove i modelli sono chiamati a recitare il ruolo di sé stessi, dando luogo a una composizione inedita a metà tra esplorazione sociologica e teatro delle marionette.

Cécile B. Evans – *Reality or not*

MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna (Via Don Giovanni Minzoni, 14)



Reality or Not è una videoinstallazione che racconta la storia di un gruppo di studenti che prendono parte a un esperimento radicale finalizzato ad appropriarsi della realtà che li circonda e a modificarla in modo indipendente.

Linda Fregni Nagler – *Playgrounds*

Palazzo Boncompagni (Via del Monte, 8)



Playgrounds è una serie di immagini di parchi gioco ripresi durante la notte. Perdendo la loro funzione, i playground si trasformano qui in qualcosa d'altro, architetture fuori scala, quartieri disabitati, cambiando perfino nel tono e nell'umore. Non ci sono più l'allegria e la leggerezza normalmente associate a queste particolari installazioni ludiche, sostituite da un senso generale di sospensione e inquietudine.

Andreas Gursky – *Visual Spaces of Today*

MAST (Via Speranza, 42)



Andreas Gursky fotografa i luoghi contemporanei caratteristici di una società prospera, dinamica, post-industriale, globale, improntata al capitalismo finanziario, ma oggi come ieri mira sempre a dilatare ciò che viene colto e fissato nel tempo e nel luogo, in maniera che trascenda da "concreto" a "generale", a inventario esaustivo. Egli esplora il particolare, il presente, il contemporaneo, cercando i segni ricorrenti delle regole e delle strutture proprie del convivere, del produrre, dell'agire e dell'ordinare il mondo. La grande potenza figurativa delle sue immagini di grande formato trasforma ogni volta l'ingresso nel suo universo di immagini in un'esperienza e al tempo stesso in un passo in avanti verso la conoscenza.

Erik Kessels – *Carlo e Luciana*

Palazzo Magnani (Via Zamboni, 20)

RASSEGNA STAMPA

Zero.eu

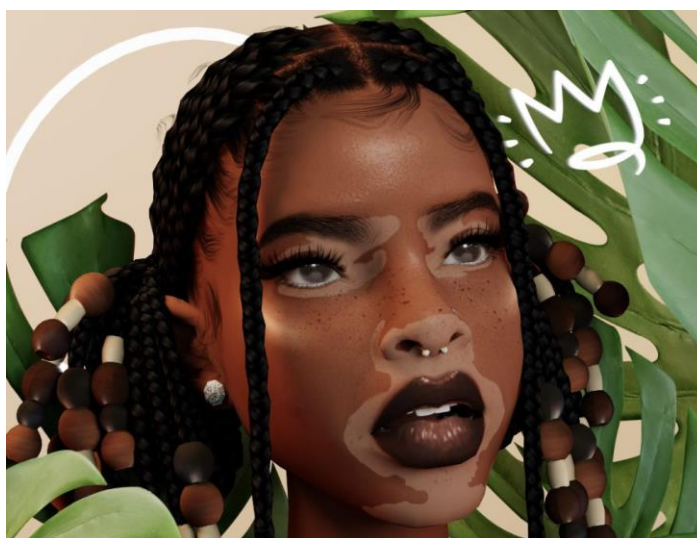
13-10-2023



Erik Kessels è un fotografo senza macchina fotografica. Gran parte dei suoi progetti sono basati su immagini preesistenti, che l'artista fa proprie attraverso un processo di selezione e ricontestualizzazione. Carlo e Luciana, si basa su questi presupposti e ha come soggetto una coppia di coniugi di Vignola, cittadina in provincia di Modena, che viaggia in tutto il mondo fotografandosi instancabilmente.

Danielle Udogaranya aka Ebonix – *Seeing me, seeing you, seeing us*

Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna (Via delle Donzelle, 2)



Danielle Udogaranya aka Ebonix, content creator, esperta di gaming e artista 3D, si concentra su gruppi di persone ancora senza volto per restituirgliene uno. Non si tratta più tuttavia di immagini fotografiche, bensì di avatar digitali. L'universo simulato, in sostanza, riproduce gli stessi stereotipi di genere, etnia, età, aspetto

fisico, religione di quello tangibile. Ebonix supera questa distinzione e crea per The Sims avatar che consentono a coloro che appartengono a categorie escluse o trascurate dagli sviluppatori di potersi finalmente riconoscere all'interno del gioco.

Raed Yassin – *Ghost Karaoke*

Alchemilla / Palazzo Vizzani (Via Santo Stefano, 43)



La memoria è il filo conduttore di questa mostra in cui l'artista ricorda il periodo in cui, ancora bambino, cantava con la madre in occasione di alcune feste religiose nei pressi di Beirut, in Libano. Il karaoke diventa qui narrazione e insieme elaborazione di eventi passati.

Heinrich Zille – *Berlin Funfair*

Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna / Casa Saraceni (Via Farini, 15)



Divertenti, allegre e folli: le fiere berlinesi degli anni intorno al 1900 assicuravano intrattenimento agli abitanti di una città in rapida espansione e industrializzazione, offrendo una possibilità di svago dalla realtà di un lavoro estenuante e spesso ripetitivo. Heinrich Zille (1858-1929), molto noto come illustratore e grafico, scatta le sue fotografie nel cuore di questa ridda di contrasti: le giostre sfavillanti di luci e di colori, le insegne vistose, le facciate dei teatri piene di manifesti, l'immondizia, le vetture dei giostrai fuori dal perimetro della fiera.

ECAL – Automated Photography

Ex Chiesa di San Mattia (Via Sant'Isaia, 13)



Un numero crescente di immagini viene oggi prodotto autonomamente dalle macchine per le macchine, in uno schema tecnologico che marginalizza

RASSEGNA STAMPA

Zero.eu

13-10-2023



progressivamente l'intervento umano. "Automated Photography" è una mostra³ basata su una ricerca di ECAL/University of Art and Design, Lausanne, che esplora l'evoluzione dell'immagine digitale e il ruolo attuale del fotografo.