RASSEGNA STAMPA

SENDAI CITY

di Marco Bolognesi

ABC BOLOGNA

17 gennaio - 15 febbraio 2015

Ufficio stampa Culturalia di Norma Waltmann
051 6569105 - 392 2527126
info@culturaliart.com
www.culturaliart.com

Seguici su

ESPOARTE

WWW.ESPOARTE.NET

ANNO XVI | TRIMESTRE N.1 2015 | € 6,00

87

cover Artist
ANDRES SERRANO

Arte&Impresa
BANCA SISTEMA ARTE

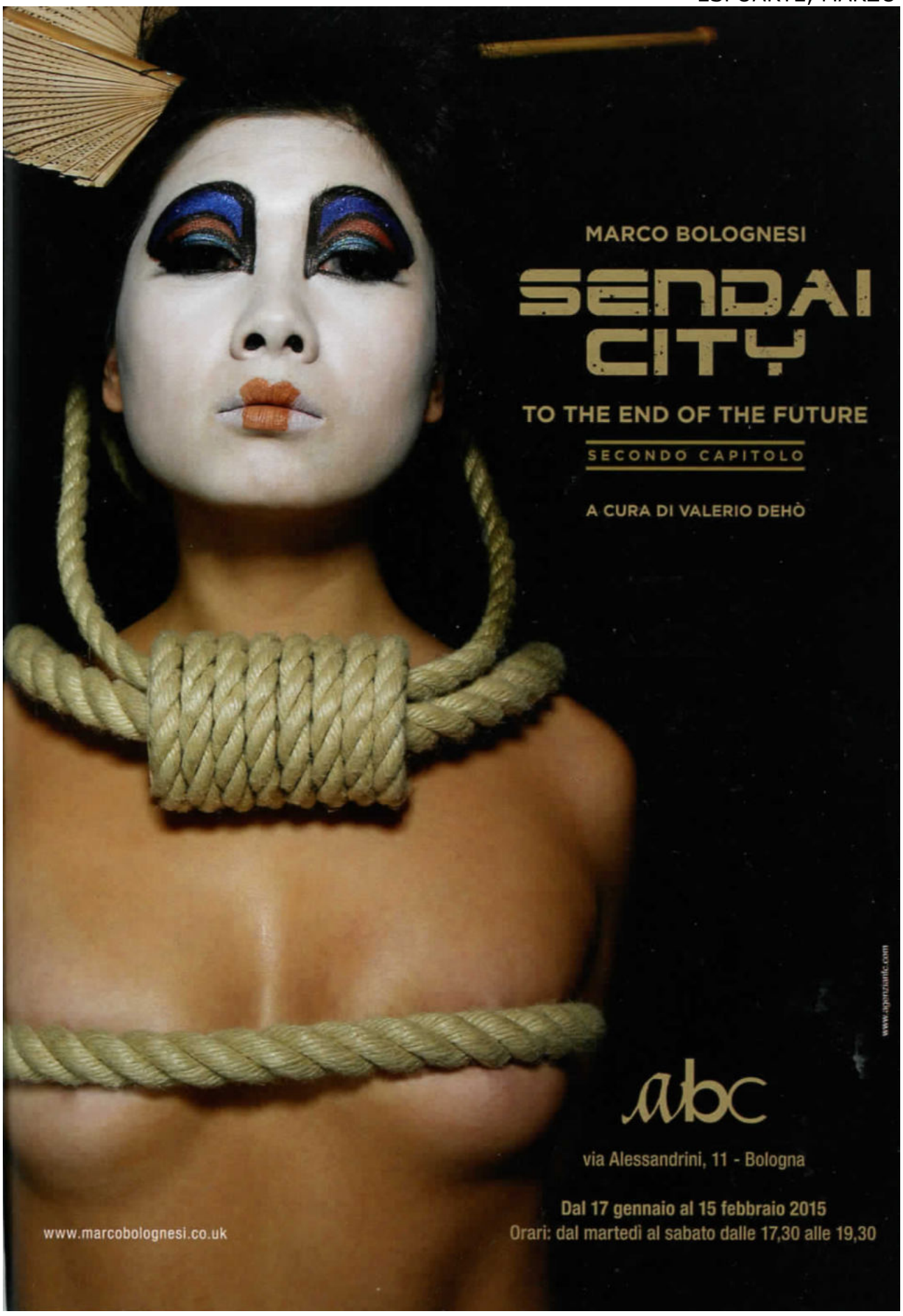
Interview
GIANFRANCO BARUCHELLO
FRANCO GUERZONI
CHANTAL JOFFE
MICHELANGELO GALLIANI
MARCO BOLOGNESI
MASSIMO CACCIA

speciale
A BOLOGNA, TRA PASSATO E PRESENTE

open studios
ROBERTO CODA ZABETTA

omaggio a
DADAMAINO

ISSN 2035-1772


MARCO BOLOGNESI
SENDAI CITY
TO THE END OF THE FUTURE
SECONDO CAPITOLO
A CURA DI VALERIO DEHÒ
www.agenziaric.com
abc
via Alessandrini, 11 - Bologna
Dal 17 gennaio al 15 febbraio 2015
Orari: dal martedì al sabato dalle 17,30 alle 19,30
www.marcobolognesi.co.uk

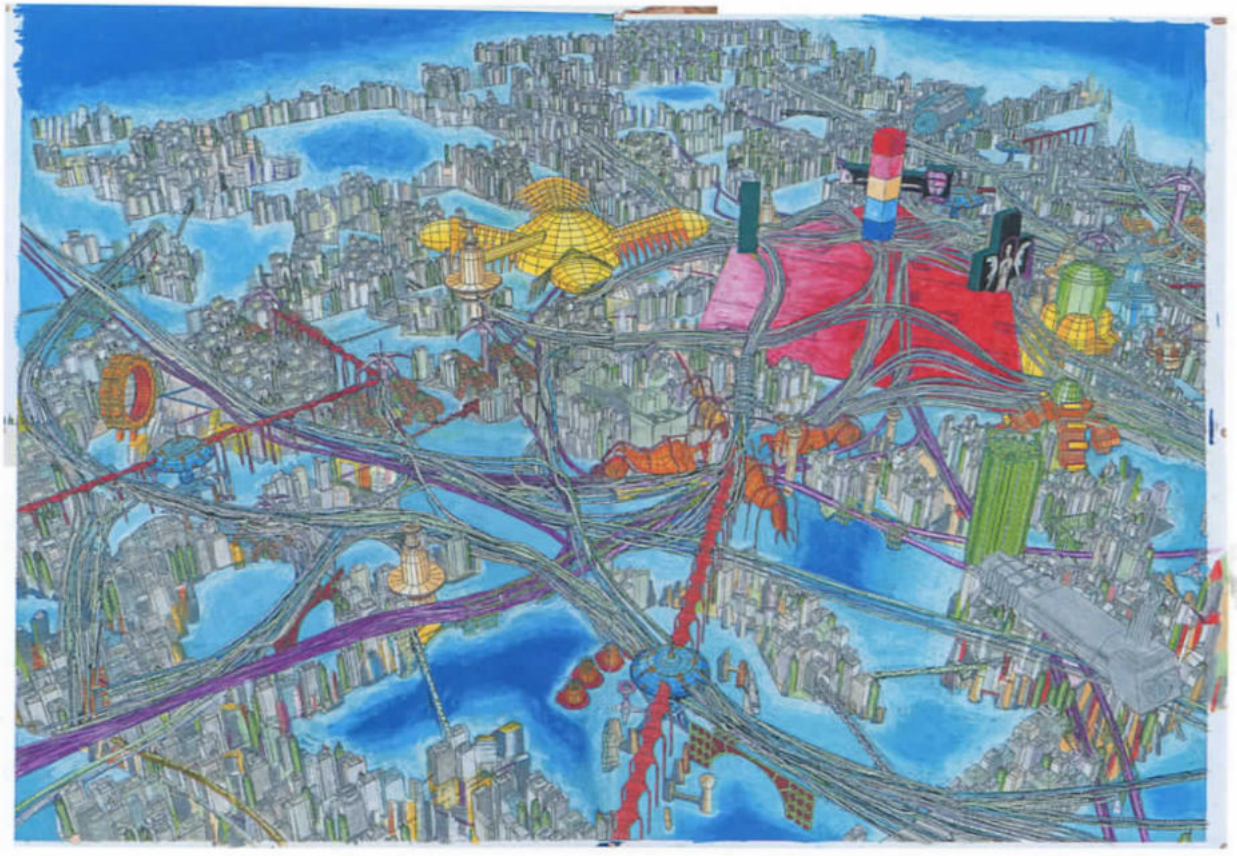
MARCO BOLOGNESI

intervista di **ALESSANDRO TRABUCCO**

IL FUTURO DISTOPICO

Seconda tappa del suo viaggio *Alla fine del futuro*, **Marco Bolognesi** presenta da ABC a Bologna ***Sendai City***, metropoli abitata da cyborg e governata dalle multinazionali. L'esposizione segna un momento particolarmente importante in questo articolato percorso di ricerca che l'artista sta compiendo ormai da molti anni e che lo ha condotto nei meandri della fantascienza, del cyberpunk, del cinema e del fumetto.
Lo abbiamo incontrato per farci raccontare alcuni particolari.

ALESSANDRO TRABUCCO: *SENDAI CITY - ALLA FINE DEL FUTURO* È UNA SORTA DI GRANDE ANTOLOGICA NELLA QUALE VIENE PRESENTATO TUTTO IL TUO PENSIERO, LA TUA LUNGA E COMPLESSA RICERCA SULLA FANTASCIENZA, IL CYBERPUNK E IL CONCETTO DI "FUTURO". CI PUOI DESCRIVERE BREVEMENTE QUESTO PERCORSO DURATO QUINDICI ANNI?



Marco Bolognesi, *Propaganda Sendai: the city is*, 2014, photocollage, pastello ad olio, cm 142x200

Marco Bolognesi: Fin dal principio, tutto il mio lavoro si è concentrato su un'idea e un modo di sentire intimo e personale, una ricerca che ho portato avanti cercando di non farmi sviare dalle mode e dalle correnti artistiche che, negli anni, guidavano il gusto contemporaneo. Penso che oggi, almeno artisticamente parlando, sia pressoché impossibile creare qualcosa di totalmente nuovo, e il residuo di novità che ci è permesso di concepire non basa più la sua forma sul "cosa" ma sul "come". È innegabile che al centro della cultura contemporanea ci sia il processo, la costruzione, il diversificato modo di fruizione e condivisione del sapere collettivo e il suo interscambiarsi su media e piattaforme sempre più interconnesse e integrate. In questo scenario il mio lavoro ha un naturale sviluppo nel ricercare e fagocitare contenuti e suggestioni che mi colpiscono e trovo interessanti e, attraverso un personale percorso di traslazione e decontestualizzazione, farli diventare elementi integranti del mio universo. Concepisco ogni singolo progetto come un frammento attraverso cui comporre un nuovo tassello del mio *Bomar Universe*.
All'inizio mi sono concentrato maggiormente sulla creazione dei personaggi, sono partito dall'individuo, dalle sue forme, dalla sua potenza e dalle sue criticità; poi ho iniziato a sentire la necessità di contestualizzarlo e narrare la sua storia, costruirgli un passato e ambientarlo in un "mio" futuro. In questo senso posso dire che il cortometraggio *Black Hole* e la graphic novel *Protocollo*, nata a quattro mani con Carlo Lucarelli, sono stati i primi tentativi narrativi per dare "tridimensionalità" a quei personaggi che fino ad allora erano solo fotografie. Oggi, con questa mostra, credo di aver fatto un ulteriore passo avanti in questa direzione, ho costruito un inquadramento spazio-temporale in cui possano essere calati, gli ho dato una città in cui "vivere", ho raccontato le regole che la governano. Proprio da questa volontà è nata la grande installazione *The Place*, ma anche e soprattutto il film *Blue Unnatural*, nel quale personaggi, luoghi e vicende prendono forma e si animano.

QUALI SONO I TEMI PRINCIPALI AFFRONTATI IN QUESTA ESPOSIZIONE? COM'È ARTICOLATA?
Mi piace pensare che un artista abbia un compito, o meglio debba sentirsi chiamato ad

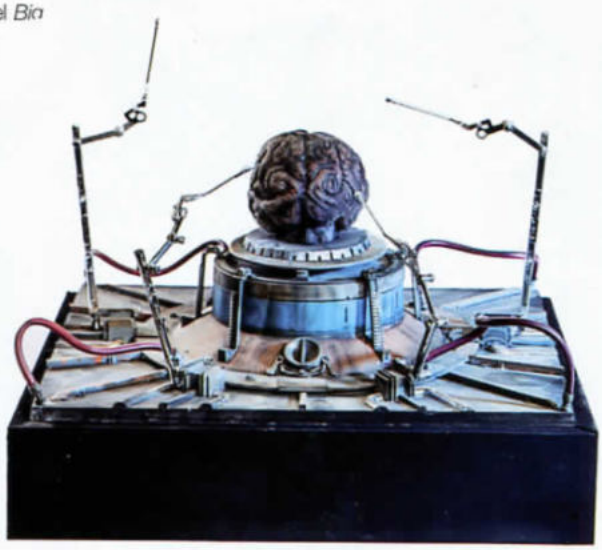
Marco Bolognesi, *Propaganda Sendai: proxima sector*, 2014, photocollage, pastello ad olio, cm 104x150

evidenziare i problemi, a smuovere le coscienze, a rendere palesi le incongruenze, sviscerando ed interpretando i temi critici della società in cui vive.
In questo progetto ho deciso di raccogliere la sfida utilizzando il racconto di un futuro distopico, metafora del presente, come del resto fa da tempo la fantascienza sociale.
Così l'esposizione *Sendai City, Alla fine del futuro* non è altro che una grande interrogazione su questioni come le biotecnologie, il rapporto uomo-macchina, le sperimentazioni genetiche e, soprattutto, il concetto stesso di realtà; in un mondo dove il cyberspazio è alla base del controllo della società e gli esseri sono creati o modificati dagli esperimenti delle multinazionali, a cosa si deve credere? Cos'è reale e quante realtà diverse esistono?
In questo scenario i gruppi di opere oltre ad avere un'estetica e un senso proprio, sono espedienti narrativi: ad esempio i grandi pastelli ad olio sono una riflessione sull'uso della propaganda da parte dei governi, mentre i collage fotografici del progetto *Babylon Federation* sono nati nel 2008 dalla volontà di denunciare la guerra in Iraq. Ogni opera non deve essere vista su un piano prettamente estetico, non è un mero esercizio di stile, quanto piuttosto un mezzo attraverso cui porre l'accento sui meccanismi e i poteri che governano il nostro presente.

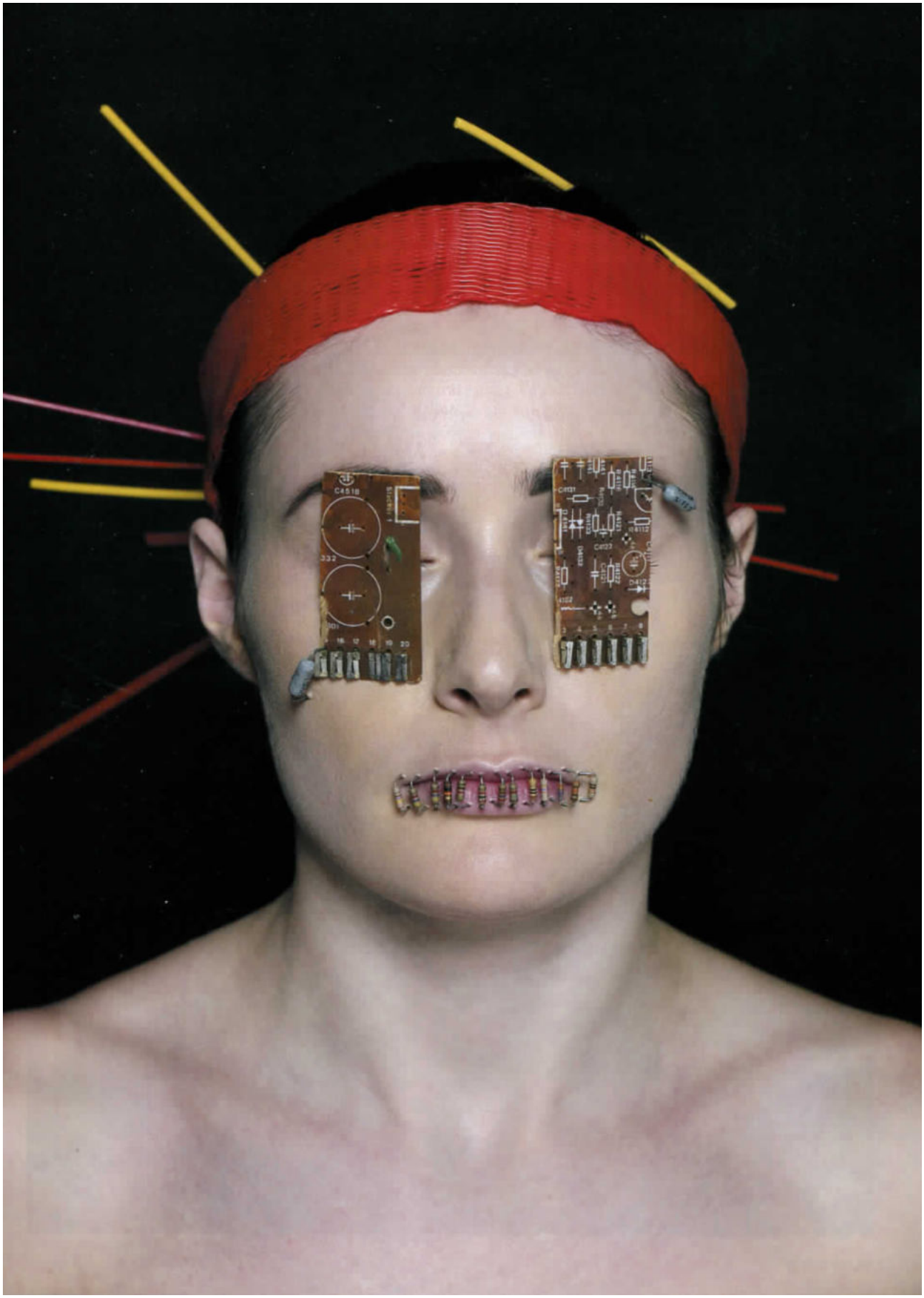
Dall'alto:
Marco Bolognesi, *Unnatural film*, frame, 2014, matita, carta
Marco Bolognesi, *Big Brain*, 2014, collage, giocattoli, plastica, cm 20x30x30

Nella pagina a fianco:
Marco Bolognesi, *Aliencomponent structured light digitizers Cod H_75*, 2008, collage corporeo; stampa lambda su dibond e plexiglas, formati possibili cm 125x167 / cm 100x133 / cm 70x93

CHE TIPO DI CITTÀ È *SENDAI*? DA DOVE DERIVA IL SUO NOME E DA QUALI PERSONAGGI È ABITATA?
Tutto il mio lavoro può essere descritto partendo dall'idea della costruzione di mondi. Con un approccio simile a quello adottato da Matthew Barney con la saga *Cremaster* ho creato una città-mondo, *Sendai City* appunto, al cui interno far vivere tutti i miei personaggi. È una città d'ispirazione cyberpunk, è un luogo post-moderno e decadente, un non-luogo, governato dalle multinazionali, creato da un'intelligenza artificiale; una città popolata da cyborg, mutanti e esseri frutto della manipolazione genetica; il potere è nelle mani del *Big Brain* che, in simbiosi con un super computer molecolare, governa e controlla l'intero pianeta, ostacolato solo dalla resistenza mutante che presto farà la sua comparsa.
Ho sempre amato profondamente il cyberpunk letterario: trovo in esso una grande attualità, quella carica di denuncia che lo ha caratterizzato alla nascita è ancora presente nelle tematiche etiche e sociali. Per questo motivo ho deciso di omaggiarlo chiamando il centro nevralgico del mio universo *Sendai City*, citando Ono-Sendai, la multinazionale giapponese che compare in *Burning Chrome*, racconto del 1982 di William Gibson.



COSA LA DIFFERENZIA DA TUTTE LE CITTÀ FUTURISTICHE CHE, NEL TEMPO, SONO STATE INVENTATE DALL'UOMO, DA SANT'ELIA A *METROPOLIS* DI FRITZ LANG SINO ALLA LOS ANGELES DI *BLADE RUNNER*?
Mi sono ispirato proprio ai riferimenti che hai citato. Questi rappresentano il punto di partenza della mia creazione, il background indispensabile da cui ho generato disegni e modellini. L'immaginario



di città che mi appartiene e che ho modellato dentro di me è quella che dai libri di architettura, nel Novecento è arrivata al grande schermo. Nel film capolavoro di Fritz Lang, lo scenografo Erich Kettelhut ha attinto a piene mani dall'espressionismo tedesco, e attraverso questo ha creato quella che tutt'oggi si può considerare l'iconografia della città del futuro. Da lì poi sono nate tutte le altre, e tra quelle moderne, ha avuto una particolare importanza nella mia ricerca Gotham City, la città di Batman, che penso si possa considerare uno sviluppo contemporaneo di quella di *Metropolis*. Nello stesso modo io ho pensato la mia *Sendai City*: costellandola di citazioni architettoniche, di riferimenti al film di Lang, ma con una più spiccata connotazione post punk, più simile nello stile a *Blade Runner* o *Natural City*. Sicuramente sono stati fondamentali, nell'elaborazione della mia idea di città, il manifesto cyberpunk e le teorie post-human. In essa, infatti, trovano spazio non solo elementi architettonici ma anche temi quali l'ibridazione degli esseri, la manipolazione del DNA e della percezione della realtà.

QUALI SONO GLI EVENTI COLLATERALI CHE ACCOMPAGNERANNO QUESTA MOSTRA?

Ho pensato di creare alcuni eventi durante il mese di esposizione negli spazi di ABC, che siano rivolti all'intera città, la mia Bologna, in cui torno a distanza di nove anni dall'ultima personale. Dopo l'inaugurazione della mostra il 17 gennaio, il 22 ci sarà l'apertura di SetUp, che ha selezionato il mio progetto *Babilon Federation* come uno degli special project di quest'anno, posizionando in vari punti della fiera le grandi fotografie delle soldatesse di *Sendai City*. Il 6 febbraio con Carlo Lucarelli e Gian Luca Farinelli presenteremo, presso la Cineteca di Bologna, il mio film sperimentale *Blue Unnatural*.

Infine l'esposizione si concluderà con un grande finissage: una festa in maschera, *Sendai City people*, prevista per il 14 febbraio e realizzata con la collaborazione della stilista Lavinia Turra e del dipartimento di Fashion Design dell'Accademia di Belle Arti.

In seguito la mostra lascerà Bologna per proseguire il suo viaggio verso Napoli, dove a maggio sarà esposta al PAN.

Marco Bolognesi è nato a Bologna nel 1974. Vive e lavora tra Londra e Roma.
www.marcobolognesi.co.uk

Eventi in corso:
Marco Bolognesi. SENDAI CITY. Alla fine del futuro – Secondo Capitolo
A cura di Valerio Dehò
ABC
Via Alessandrini 11, Bologna
17 gennaio - 15 febbraio 2015

Marco Bolognesi, *Propaganda Sendai: alpha centauri*, 2014, photocollage, pastello ad olio, cm 104x150

Cultura & Spettacoli

Imola
La voce di Noa all'«Ebe Stignani»

A Imola concerto di Natale con Noa. La cantante e compositrice israelo-yemenita sarà di scena domani pomeriggio alle ore 17.30 al teatro «Ebe Stignani» di Imola, affiancata dai suoi storici collaboratori, il chitarrista Gil Dor, il contrabbassista Avri Borochov e il batterista Gadi Seri. Il concerto, sotto la direzione artistica di «Emilia Romagna Festival", vedrà l'esecuzione dei brani dell'ultimo lavoro di Noa, dal titolo Love Medicine che vede i contributi di grandi jazzisti quali Pat Metheny, Joaquin Sabina e Gilberto Gil. Il titolo Love Medicine si ispira proprio ad alcune riflessioni a proposito dei poteri curativi della musica e della sua capacità di evocare meditazione, compassione e accettazione. Continua in musica il messaggio di pace dell'artista.

Il personaggio Marco Bolognesi sogna di fondare nella sua Bologna una factory
Dopo una carriera internazionale torna (nello spazio Abc) con la mostra «Sendai City»
«Mi ispiro alla tradizione della fantascienza italiana dei b movie, dove tutto è finzione»

Artista
Sopra, Marco Bolognesi In alto a sinistra una foto presente nella mostra di Reggio Emilia a Palazzo Magnani in cui si rilegge in chiave contemporanea l'Orlando Furioso, a destra due «abitanti» di Sendai City presto in mostra a Bologna

«Ecco i mutanti della città futura»

Era un bambino taciturno, immerso nelle letture dei fumetti, si esprimeva disegnando. Il disegno l'ha salvato anche quando, da adolescente, un grave incidente gli ha portato via la vista (poi fortunatamente recuperata), e l'ha minato nel corpo. Marco Bolognesi, classe 1974, nato sotto le Due Torri, era destinato all'arte. L'ha sviluppata alla Scuola d'arte, al Dams e a Cinecittà ma soprattutto a Londra, dove ha vissuto e lavorato sui tanti rivoli visivi e concettuali della fantascienza. Dove ha reinterpretato la tecnica del collage producendo video e fotografie, immagini di una realtà già (da lui) manipolata. E si è reso protagonista di mostre e progetti di successo. Da qualche anno è tornato in Italia (nel 2012 le foto di *Humanescape* a Reggio Emilia). E ora il suo mondo di corpi mutanti e la sua città immaginaria del futuro — tra inquietudini e ironico disincanto — battezzata Sendai City, diventano di colpo tre mostre: una collettiva a Reggio Emilia, dove ragiona sull'Orlando Furioso e due personali in cui irrompe Sendai City: una è a Merano, e la prossima, a cura di Valerio Dehò, inaugurerà a Bologna, allo spazio Abc di via Alessandrini il 17 gennaio.

Ritorna a casa?

«È sperò di rimanere. L'ultima mia personale qui risale a 9 anni fa, alla galleria Paolo Nanni. A Londra ho imparato a lavorare a progetti comuni, a costruire una factory. Ora ho uno studio a Roma, vivo a Reggio Emilia ma vorrei fondare a Bologna la mia factory».

Di chi vorrebbe circondarsi?

«Di artisti internazionali conosciuti nei miei viaggi, ma anche di studenti dell'Accademia. Vorrei intrecciare relazioni con la Cineteca e altre realtà».

Chi si è accorto per primo del suo talento?

«Il primo a riconoscere le mie opere è stato Roberto Roversi. Negli anni 90 facevo collage unendo diversi materiali e testi pensando alla tecnologia come sistema invasivo. L'uomo macchina era già superato».

Ora i suoi collage sono vere e proprie installazioni.

«Oppure sono assemblaggi di materiali diversi. Che fotografo. O sono collage che realizzo sul corpo delle modelle con diversi oggetti, che fotografo. Varianti di collage sono anche i miei video, come il film animato *Blue Unnatural* che si vedrà ad Abc e in Cineteca a febbraio».

Modelle sono anche i cavalieri dell'Orlando Furioso a Reggio Emilia?

«Ho creato cavalieri mutanti e cyber punk, come se l'assedio di Parigi del poema fosse combattuto dai ribelli contro la Sendai corporation».

E Sendai City cos'è?

«L'ho concepita in 15 anni di ricerca: è una città mondo, in cui la realtà è solo il risultato della percezione soggettiva. Nasconde tranelli. Lucarelli l'ha considerata un bacino scenario per il suo racconto *Protocollo* nel 2009. Mi ha stupito».

C'è da avere paura di questo universo oscuro?

«Possiamo anche non prendere troppo sul serio il nostro terrore per i limiti umani».

Come visiteremo Sendai City a Bologna?

«C'è un'astronave di nove metri costruita con giocattoli da cui osservare Sendai City dall'alto, Poi c'è il «plastico» multimediale, e infine una serie di immagini degli abitanti (i mutanti) e i manifesti della propaganda. È una città dispotica. O che aspira ad esserlo».

Lei ha lavorato anche nella moda

«Il "trampolino" è stata la mostra Woodland a Londra, dove ho lavorato sull'fridazione. Sulle mie modelle fiorivano decorazioni, tessuti e elementi naturali. Mi ha notato Vivienne Westwood».

Le hanno detto che è punk?

«Sì, eppure ho lavorato anche per Armani, ma in Gran Bretagna mi hanno definito punk. Ma non è una cultura che mi appartiene».

La fantascienza, invece?

«Registi di fantascienza italiani come Margheriti o Bava, negli anni 60 e 70 erano autori di b movie, hanno lavorato con pseudonimi anglosassoni, ma l'"italianità" era la loro forza».

Cosa intende?

«Motivano in scena una finzione totale. E hanno ispirato i grandi come Ridley Scott e Stanley Kubrick. Dice poco?».

Luciana Cavina
luciana.cavina@rcs.it

> La mia tecnica è un'evoluzione del collage: assemblo oggetti o applico materiali diversi sulle mie modelle e poi fotografo e realizzo video e film

Trittico

- Il 17 gennaio inaugurerà nello spazio Abc di via Alessandrini la personale di Bolognesi, «Sendai City», alla fine del futuro, a cura di Valerio Dehò
- Il primo «capitolo» di Sendai City è invece ancora visibile alla Cassa di Risparmio di Merano
- Fino all'11 gennaio è in corso a Palazzo Magnani a Reggio Emilia «L'orlando Furioso» con opere di Bolognesi

IL RESTO DEL CARLINO, 17 GENNAIO

QN il Resto del Carlino
Quotidiano Nazionale
Fondato nel 1885
2.216.000 lettori (Audipress 2014/I-II)
www.ilrestodelcarlino.it
SABATO 17 gennaio 2015 | Anno 130 - Numero 14 € 1,40 | QN Anno 16 - N. 16
EDIZIONE BOLOGNA

LA MOSTRA PERCORSO INTERATTIVO IN VIA ALESSANDRINI

Con Bolognesi a Sendai City L'Abc per la città del futuro

DOPPIA INAUGURAZIONE per **ABC**, l'associazione culturale bolognese che nel 2013 ha aperto i battenti in Via Farini 30. Ora, in occasione di ArteFiera, **Lavinia Turra** ha presentato la mostra di **Marco Bolognesi** – l'artista, nostro concittadino, vive tra Londra e Roma – che s'inaugura oggi alle 18 nella nuova sede di via Alessandrini 11. Bolognesi, da quasi 10 anni, conduce una ricerca artistica che ruota attorno a **Sendai City**, una città-mondo cyberpunk frutto della sua immaginazione che ha lo scopo di suscitare, in chi guarda, diversi interrogativi riguardo al futuro. Il percorso espositivo, complesso e interattivo, parte da disegni e collage che intendono mostrare la progettazione di Sendai, poi mano a mano che si prosegue vengono mostrati i modellini robotici che animano la città, il video in cui è illustrata la vita degli abitanti fino ad arrivare al grande plastico in cui la realtà virtuale consente di vedere qualcosa che a occhio nudo non è possibile vedere, ovvero la città vera e propria che a nostra insaputa si muove sopra di noi; tuttavia, questa tecnologia consente allo spettatore addirittura di entrare all'interno delle ambientazioni inventate dall'artista. Accanto a tutto ciò vi sono anche delle fotografie di grandi dimensioni che ritraggono figure femminili dai tratti ancora una volta irreali che hanno la funzione di governare l'universo descritto: è la Sendai Corporation, l'esercito della city.

POSTE QUESTE premesse, il titolo della personale non poteva che essere *Sendai City. Alla fine del futuro* (la curatela è di **Valerio Dehò**). Siccome la mostra terminerà il 15 febbraio, sono stati organizzati anche diversi eventi collaterali. Prima tra tutti, l'anteprima nazionale dei primi due capitoli del video di Bolognesi, *Blue Unnatural*, che si terrà il 6 febbraio in Cineteca alla presenza del regista e giornalista **Carlo Lucarelli**. Invece il 14 febbraio alle 23, in una sede ancora da stabilire, avrà luogo *Blue Valentine a Sendai City*, una festa di *finissage* con dress code ispirato al mondo cyber-punk, in collaborazione con SetUp Art Fair, Accademia di Belle Arti e Robot Festival. A progetto concluso, martedì 18 febbraio alle 21, si terrà una performance del poeta **Luigi Socci** sempre nella nuova sede di ABC.

Manuela Valentini

GAZZETTA DI REGGIO, 3 FEBBRAIO

MOSTRE » ARTE VISIONARIA

Sendai City, la città del futuro immaginata e creata da Marco Bolognesi in mostra fino al 15 febbraio a Bologna

Il futuro? È già tra noi con "Sendai City"

L'opera dell'ecclettico Marco Bolognesi all'Abc di Bologna Venerdì la presentazione del progetto con l'amico Lucarelli

di Silvia Parmeggiani

BOLOGNA

È stato uno degli autori in mostra nel recente allestimento a Palazzo Magnani "L'Orlando Furioso: incantamenti, passioni e follie. L'arte contemporanea legge l'Ariosto". Un nome che già in tanti conoscono per quel mondo, completamente sovrannaturale e cyberpunk, che ha costruito con le sue opere; tante le mostre promosse negli anni tra cui un'esposizione tutta reggiana, Fotografia Europea edizione 2012, quando presentò al pubblico il suo "Humanescape". Stiamo parlando di Marco Bolognesi, uno dei protagonisti anche della manifestazione bolognese SetUp, che si è svolta qualche giorno fa alla stazione delle corriere, dove ha offerto spunti curiosi per portare il suo pubblico alla galleria Abc (sempre a Bologna in via Alessandrini 11) dove, ancora fino al 15 febbraio, sarà esposto il secondo capitolo di "Sendai City", il suo ultimo progetto legato alle città del futuro, al rapporto con la tecnologia più avanzata. Qui la fotografia si unisce al dipinto, al video, alla scultura e s'interseca a tutti le altre arti. Un lavoro di grande contaminazione dei media in senso stretto con il quale Bolognesi indaga da anni il rapporto uomo-macchina.

«La macchina è il nostro presente, nel nostro corpo e stiamo percorrendo sempre più quella strada che gli scrittori e il mondo cyberpunk avevano profetizzato», dice. E sono state le città in cui ha vissuto a dargli lo spunto per realizzare questo suo progetto, tra queste anche Reggio Emilia.

«Io ho vissuto in diverse città – racconta Bolognesi – Sono nato a Bologna, ora abito e lavoro a Roma, ma ho vissuto per molti anni a Londra, dove ancora mi reco spesso, e poi a Vienna e a Reggio Emilia. Città molto diverse tra loro sia per gli elementi architettonici che per il rapporto della popolazione con il suo ambiente. Le città sono dei contenitori culturali, il luogo dove si unisce il vecchio al nuovo, l'antico e la tecnologia e questo mio orizzonte biografico è il punto di partenza da cui si sono sviluppati i pensieri e poi le idee che hanno dato origine a Sendai City. Reggio Emilia mi ha dato quegli elementi e quella rete sociale che avevo perso e che una grande città non ti può dare: le relazioni personali di cui avevo bisogno, la loro importanza, che avevo in qualche modo dimenticato a Londra dove all'interno della massa di persone diventi un numero, neanche più un cognome».

Il risultato di questa sua esplorazione è un futuro diverso da quello ipotizzato da Guerre Stellari e Star Trek. «Col cyberpunk si inizia a pensare al futuro anche in modo drammatico», spiega. All'Abc sono esposte alcune delle opere di questo complesso lavoro, e lungo il percorso si incontra un plastico di Sendai City, una nave spaziale costruita con 300 giocattoli al cui interno sono disposte le immagini panoramiche della città futuristica, le foto delle sacerdotesse alla guida della città, sculture e un'originale installazione di meccano che proietterà il secondo capitolo del video d'artista "Blue Unnatural". Un'opera video che verrà presentata venerdì 6 febbraio, alle 18, alla Cineteca di Bologna. L'evento, ad ingresso gratuito, vedrà un momento di confronto tra l'artista e lo scrittore Carlo Lucarelli, con il quale ha collaborato in passato per la realizzazione della graphic novel "Protocollo" (Einaudi).

Info: www.abcbo.it/abc.

Una delle opere di Bolognesi

VIDEO24, 17 GENNAIO 2015

VIDEO24

MARCO BOLOGNESI

2° PUNTATA - VENERDÌ 27 MARZO, ALLE 22:55

"Da Metropolis a Gotham City il mito della città postmoderna rivive nelle opere su carta di Marco Bolognesi che, al di là degli effetti speciali, evidenziano le contraddizioni politiche e culturali di una società in profonda crisi. Scenari urbani, rappresentazioni utopistiche e visionarie in cui la metropoli, immagine del nuovo che avanza, porta inevitabilmente con sé i segni del passato. Parola chiave: stratificazione, che si esplica sia a livello tecnico che concettuale. Le carte nascono, infatti, da collage fotografici, completati da interventi a pastello che rendono omogenea la composizione. Non casuale, la scelta del ritaglio, che attiene al background culturale dell'artista: dal cinema di fantascienza ai fumetti della DC Comics, fino a Le Corbusier e ai grandi architetti contemporanei, come Santiago Calatrava e Renzo Piano."
Descrizione del progetto *Sendai City Propaganda* sul sito ufficiale di **Marco Bolognesi**

Mainstreaming: viaggi multimediali tra i nuovi universi del fantastico

Grim Fandango: torna sul mercato in edizione rimasterizzata la classica avventura grafica della LucasArts, datata 1998. Un pioneristico capolavoro del genere, ideato da Tim Schafer, che rivisita la mitologia azteca dell'aldilà, ancora viva della cultura popolare messicana, mescolandola a suggestioni letterarie, cinematografiche ed estetiche squisitamente noir.

Intervista

Marco Bolognesi: se la post-modernità è citazione e stratificazione di varie matrici estetiche, l'artista bolognese porta il concetto alle sue estreme conseguenze, realizzando progetti complessi con l'uso contemporaneo di molteplici tecniche, dal collage al digitale. Dopo aver messo centro della sua opera l'idea del post-umano, Bolognesi è, non a caso, autore di un graphic-novel cyberpunk, assieme a Carlo Lucarelli. A ***Wonderland*** ha raccontato la sua ultima mostra, incentrata sulla protagonista silente di molta produzione letteraria, cinematografica e fumettistica di fantascienza: la metropoli.

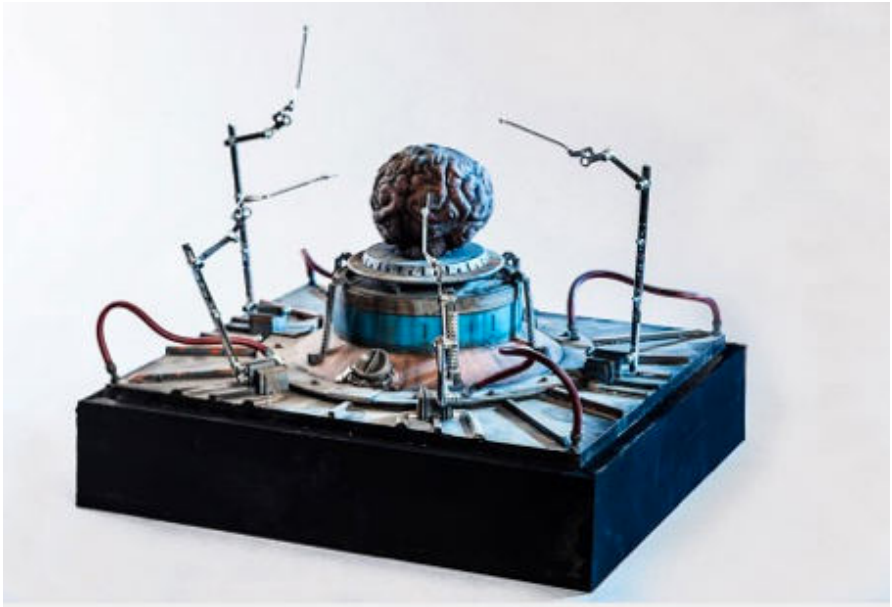
Dischi Volanti

Il villaggio dei dannati (1960): torna in home video il grande classico di Wolf Rilla, tratto dal romanzo fantascientifico di John Wyndham *The Midwich Cuckoos* (1957). Forse in parte figlio del vissuto del regista, cresciuto professionalmente in Gran Bretagna dopo essere fuggito dalla Germania nazista, il film segna uno degli apici, assieme a *L'invasione degli Ultracorpi* (1956) di Don Siegel, del cinema fantascientifico ispirato dalle paure della guerra fredda: come quest'ultimo, mantiene ancora oggi intatto il suo fascino inquietante ed è, allo stesso modo, giunto alla gloria del remake.

Artribune
DAL 2011 ARTE ECCETERA ECCETERA

Il futuro è finito. La Sendai City di Marco Bolognesi

ABC, Bologna – fino al 15 febbraio 2015. Sendai city, il cosmo cyberpunk e le cupe immagini dal futuro. È il progetto del visionario Marco Bolognesi.



Marco Bolognesi, Big Brain

Spettri inquietanti aleggiano da più di un secolo come insistenti e oscuri presagi sulla luminosa fiducia nel progresso, accompagnando il glorioso percorso della civiltà e mostrando spesso il loro volto distruttivo. Sono gli spettri di una tecnica sfuggita al controllo dell'uomo, che dietro un levigato ottimismo continuano a incombere. **Marco Bolognesi** (Bologna, 1974; vive a Roma e Londra) dà forma a questi oscuri presagi, cristallizzandone le cupe suggestioni in un progetto complesso, organico e articolato: *Sendai City*. La fine del futuro è la dimensione temporale nella quale si muove l'opera. Una realtà amministrata da una ragione inumana annulla ogni divisione temporale, vivendo in un eterno presente. Sendai City è la creazione della Sendai Corporation, che ha affidato il progetto al Grande Cervello, un potente demiurgo tecnologico. L'esistenza umana è totalmente controllata. Sendai city è il prodotto di una modernità sclerotizzata, organizzata e amministrata secondo una razionalità disumana collassata, ormai capace solo di ripetere se stessa e incapace di evolversi.

Felice Moramarco

Bologna// fino al 15 febbraio 2015
Marco Bolognesi – Sendai City. Alla fine del futuro
a cura di Valerio Dehò
ABC
Via Alessandrini 11
320 9188304
contact@abcbo.it
www.abcbo.it

MORE INFO:
http://www.artribune.com/dettaglio/evento/41402/marco-bolognesi-sendai-city-2/

cinecorriere

Viaggio alla fine del futuro con Marco Bolognesi e il suo video d'artista Blue Unnatural

La ABC (Associazione Bologna Cultura) apre il nuovo anno con l'anteprima nazionale, presso la Cineteca di Bologna, del film "Blue Unnatural" di Marco Bolognesi, artista poliedrico che ha lavorato in ambito cinematografico per la Rai, realizzando opere video, presentate alla Biennale di Venezia, e come assistente del regista Daniele Luchetti.

Del film, realizzato con la tecnica del mock-up (riproduzione di un oggetto in scala, ridotta o maggiorata), verranno presentati i primi due capitoli. In questo s'incontrano i personaggi di tutta la produzione artistica di Bolognesi, le donne, i mutanti, i robot e i cyborg del suo universo postmoderno e cyberpunk, mondo che verrà presentato per l'occasione dall'autore, regista e giornalista Carlo Lucarelli intorno ai primi di febbraio.

La proiezione fa parte di un più ampio progetto espositivo, una mostra, in esclusiva internazionale, dal titolo "Sendai City. Alla fine del futuro", allestita per il pubblico dal 17 gennaio al 15 febbraio, nella sede di ABC di Via Alessandrini 11, a Bologna. Si tratta di una riflessione sul potere della tecnologia, dell'informazione, della globalizzazione, del post-umano e del post-mutante, frutto di quindici anni di ricerche artistiche.

La mostra, a cura di Valerio Dehò, consente al pubblico di entrare nelle ambientazioni e di incontrare i personaggi della vita a Sendai in un complesso e interattivo percorso espositivo che va dalla fotografia, al video, dal disegno al collage, dalla performance alla realtà aumentata. Punto centrale della macroinstallazione sarà il grande plastico della città, un'installazione di 3mx3m costruita utilizzando oggetti di uso comune, materiale di recupero e giocattoli. Qui reale e virtuale si mescolano e si intersecano grazie all'utilizzo della realtà aumentata, costruendo un doppio piano di immagini: il primo percepibile a occhio nudo, il secondo grazie all'utilizzo di tablet.

Lungo il percorso si incontrano una nave spaziale – la Skeleton Arcadia, costruita con 300 giocattoli – al cui interno troviamo le immagini panoramiche di Sendai City vista dall'alto, accompagnate dalle musiche di Emanuele De Raymondi, un'installazione di Meccano che proietterà il secondo capitolo del film "Blue Unnatural", sculture realizzate con la tecnica del collage e un'estesa e suggestiva serie di disegni a pastelli colorati. Chi governa questo universo? Una serie di fotografie di grandi dimensioni ritraggono i personaggi della Sendai Corporation, esercito, guardiane della city, spie e sacerdotesse; una panoramica tutta al femminile, tra i livelli della piramide di comando della multinazionale Sendai che presenta le tribù e i corpi d'armata che la costituiscono.

Tra gli appuntamenti collaterali alla mostra spiccano il party People of Sendai City, che nella serata di venerdì 23 gennaio scalderà il weekend dell'arte contemporanea con una festa a tema all'insegna del blu, colore dominante, e l'anteprima nazionale, presso la Cineteca di Bologna, del film "Blue Unnatural", introdotta da Carlo Lucarelli.

"Blue Unnatural", insieme di tre capitoli, è il racconto in cui si ritrovano i personaggi di questa produzione: donne, mutanti, robot, e cyborg; ma il vero cuore dell'opera rimane la città, con il suo aspetto fantascientifico e cyberpunk, la sua forma architettonica modulare e la struttura a rete, dove la mescolanza di razze, linguaggi e tipologie di esseri raccontano il potere della tecnologia e dell'informazione, la globalizzazione e il passaggio dalla nozione di post-umano a quella di post-mutante. Per la realizzazione di "Blue Unnatural", Bolognesi ha tratto ispirazione anche dal maestro di genere Antonio Margheriti.

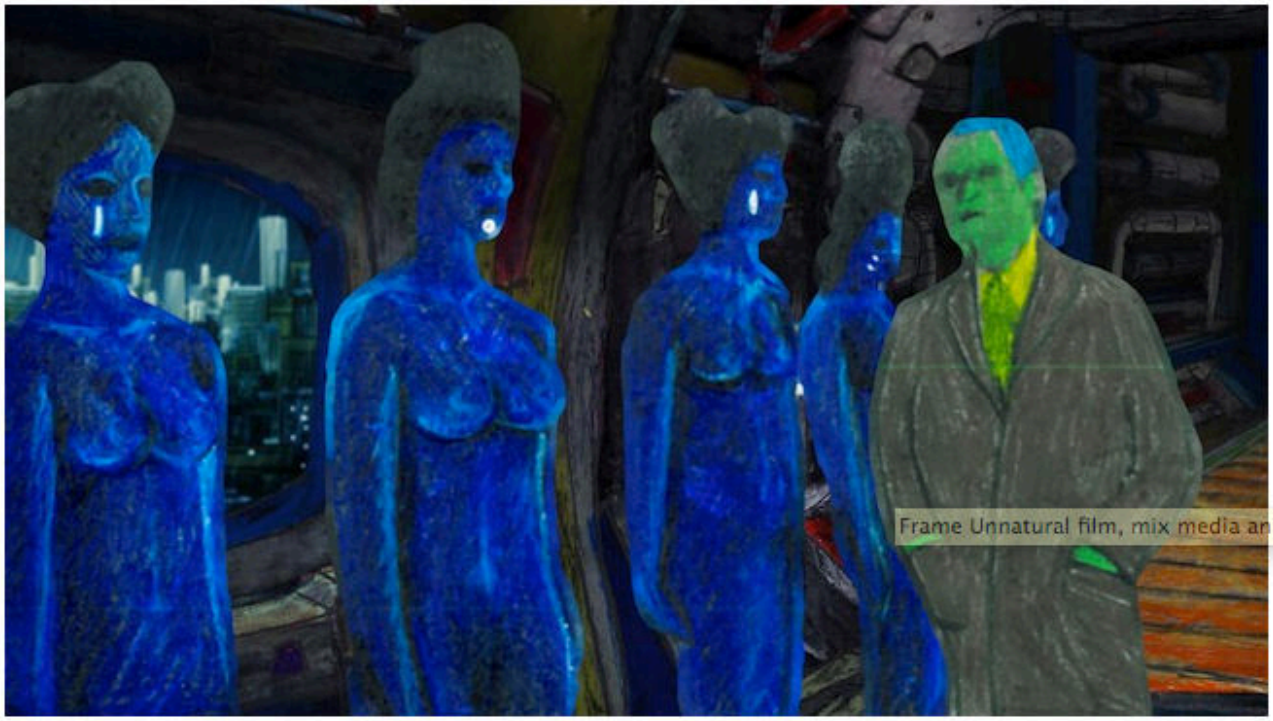
Quindici anni di ricerca artistica che hanno rappresentato il viaggio di Bolognesi verso Sendai City saranno inoltre oggetto di approfondimento in uno speciale di Sky Arte.

ESPOARTE

Blue Unnatural: la nuova animazione di Marco Bolognesi

BOLOGNA | Cineteca di Bologna | venerdì 6 febbraio 2015 ore 18.00

Evento collaterale alla mostra ***Sendai City. Alla fine del futuro*** – multi-articolato progetto espositivo di **Marco Bolognesi** visitabile fino al 15 febbraio da **ABC, nella sua nuova sede in via Alessandrini 11 a Bologna** - è la proiezione **venerdì 6 febbraio alle ore 18.00**, alla **Cineteca di Bologna,** di ***Blue Unnatural***, ultimo ed inedito lavoro di animazione di Marco Bolognesi, eclettico artista originario di Bologna, ma che vive tra Londra e Roma. L'evento, ad ingresso gratuito, sarà introdotto da **Gian Luca Farinelli**, Direttore della Cineteca di Bologna, insieme a **Lavinia Turra**, presidente di ABC e **Gabriele Via**, responsabile del salotto letterario di ABC.



Quest'ultimo modererà il **momento di confronto tra Marco Bolognesi e lo scrittore e conduttore televisivo Carlo Lucarelli**, con il quale l'artista ha collaborato in passato per la realizzazione della graphic novel ***Protocollo***, edita da Einaudi, e con il quale sono previsti nuovi e futuri progetti editoriali, che vedranno anche il coinvolgimento di NFC edizioni e della Bottega di Narrazione Finzioni, fondata dallo stesso Lucarelli.

L'intento è quello di presentare al pubblico quest'opera video, nata dalla fascinazione per il mondo del cinema, che ha da sempre spinto l'artista a scegliere questo linguaggio come naturale medium artistico della propria poetica, nonché rendere note le coordinate che strutturano l'universo futuristico di Bolognesi, i personaggi che lo popolano e i meccanismi che lo governano.

Donne, mutanti, robot e cyborg vengono inseriti in questo racconto visivo il cui cuore rimane la città di Sendai, prima ambientazione strutturata del *Bomar Universe*, paradigma narrativo pensato da Marco Bolognesi, in quindici anni di attività, e concretizzato attraverso differenti approcci stilistici che l'artista ha tentato di articolare proprio attraverso questo filmato d'animazione, della durata di 25 minuti, dal sapore dichiaratamente fantascientifico e cyberpunk che ci porta ad interrogarci su temi molto attuali per la nostra condizione, come il potere della tecnologia e dell'informazione, la globalizzazione e il passaggio dalla nozione di post-umano a quella di post-mutante.

Dopo i primi lavori cinematografici, realizzati tra il 1994 e il 2013, Marco Bolognesi ha intrapreso la realizzazione di ***Blue Unnatural***, servendosi di una tecnica mista che prevede l'utilizzo del mock-up, per le riprese degli esterni della città di Sendai, omaggio alla tradizione dei b-movie anni '60, poi animate in post produzione con luci, mezzi volanti e pubblicità a schermo, mentre per la resa degli interni l'artista è partito dal lavoro del maestro di genere Antonio Margheriti. Molteplici frammenti estratti dalle pellicole del regista, infatti, sono stati successivamente rimontati con una serie infinita di citazioni e ripresentazioni di b-movie e pellicole anche più moderne, così da attualizzare quelle narrazioni creando un mash-up molto complesso in seguito stampato, fotogramma per fotogramma, sovra-dipinto con pastelli, digitalizzato, rimontato e animato per un totale di 3500 disegni, che vanno a comporre questo enorme patrimonio di immagini che prenderà vita sullo schermo di una prestigiosa sala cinematografica.

BLUE UNNATURAL

Video d'artista di Marco Bolognesi

in collaborazione con la Cineteca di Bologna

Cinema Lumière

Via Azzo Gardino 65/b, Bologna

Proiezione venerdì 6 febbraio 2015 ore 18.00

PANORAMA

Sendai City: alla fine del futuro

ABC di Bologna apre la stagione culturale 2015 con la seconda parte dell'esclusiva internazionale, ultimo progetto dell'artista Marco Bolognesi

Allestita per il pubblico **dal 17 gennaio al 15 febbraio 2015** nella sede di **ABC** a **Bologna**, la mostra è un progetto multi articolato (a cura di **Valerio Dehò**) che animerà il calendario dell'art week bolognese con una serie di eventi collaterali che trasporteranno l'universo postmoderno e cyberpunk di **Marco Bolognesi** (da quindici anni attivo tra Londra e l'Italia) in diversi punti nevralgici della città.

Durante i giorni di apertura, i visitatori entreranno fisicamente nella città-mondo cyberpunk di **SENDAI** e incontreranno i personaggi che la animano in un complesso e interattivo percorso espositivo che va dalla fotografia, al video, dal disegno al collage, dalla performance alla realtà aumentata. Punto centrale della macroinstallazione sarà il grande plastico della città, costruito utilizzando oggetti di uso comune, materiale di recupero e giocattoli.

Qui reale e virtuale si mescolano, costruendo un doppio piano di immagini: il primo percepibile a occhio nudo, il secondo grazie all'utilizzo di tablet. Due livelli di realtà e percezione che ritroveremo

in tutto il racconto del "Bomar Universe".

SENDAI CITY Alla fine del futuro

17 gennaio – 15 febbraio 2015

ABC

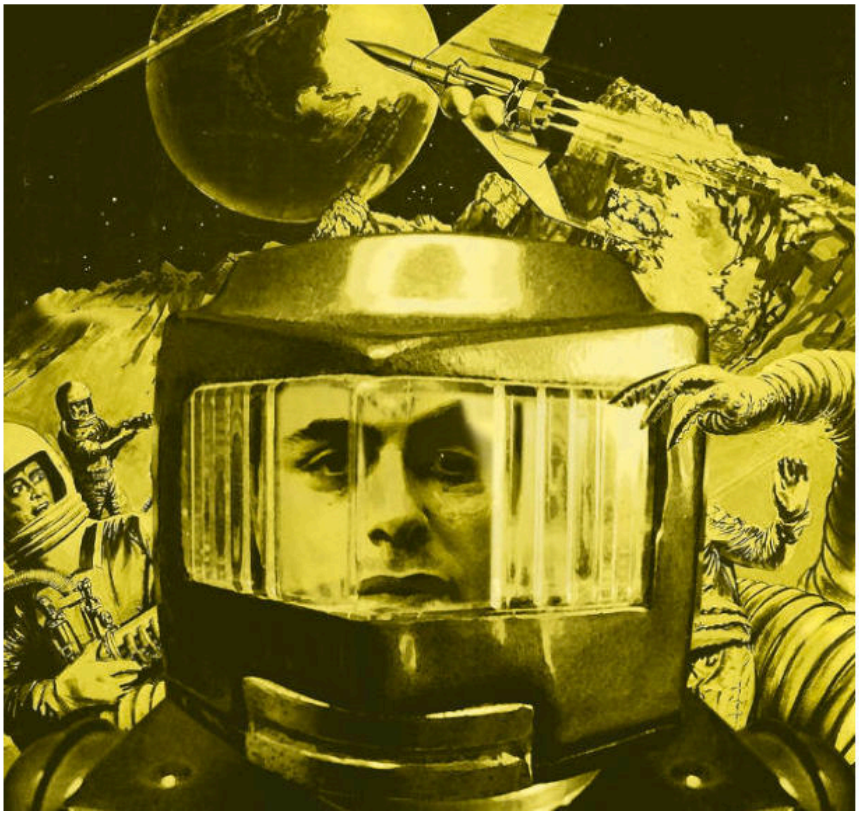
Bologna, Via Alessandrini 11

RACNA

Ritorno al Futuro: benvenuti a Sendai City! La “cyber” realtà di Marco Bolognesi

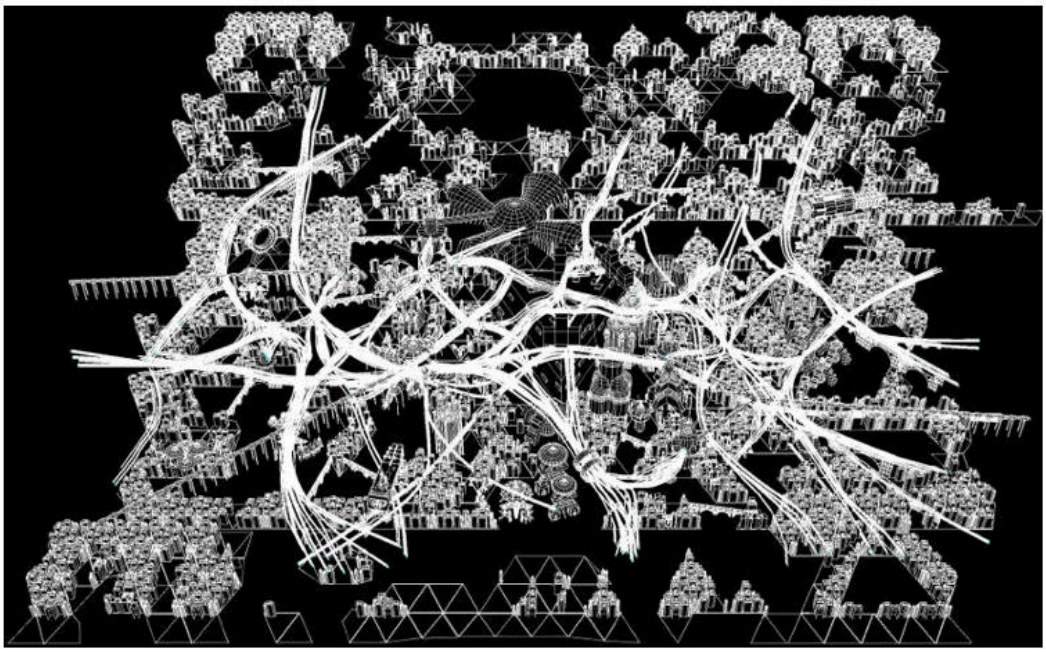
Cosa accade se la topografia delle città moderne si arricchisce di elementi fantascientifici fino al punto da creare “luoghi” lontani e distanti dalle nostre coordinate spazio-temporali? Che ruolo riveste l’artista e in che direzione naviga quando è proiettato in un universo parallelo, laddove il presente cerca di ancorarsi fino ad affondare nel futuro?

Nel pormi questi interrogativi mi imbatto grazie al web nella **realtà virtuale di Marco Bolognesi**, artista videomaker, che da 20 anni, tassello dopo tassello, in un lento e progressivo percorso ancora in divenire, e' riuscito a creare **Sendai City, una città metafisica, con una sua peculiare connotazione toponomastica.**



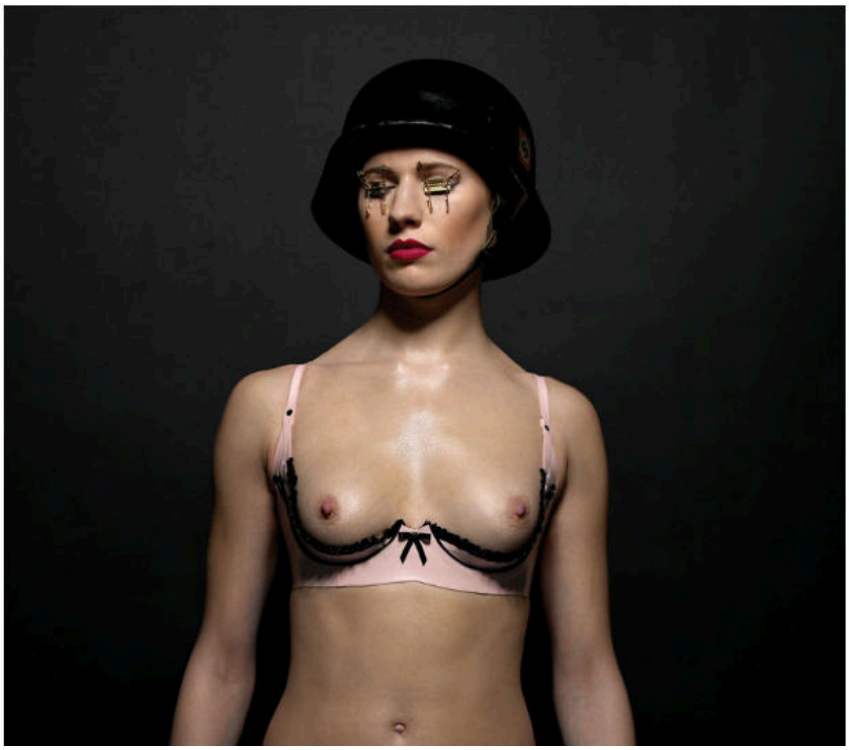
Non siamo qui di fronte alla perfezione del modello politico offerta dalla *polis* greca né ad altre forme di città con strutture "politiche" consuete; **abitare Sendai City significa vivere in uno spazio metafisico, organico e strutturalmente complesso, governato dall'intelligenza artificiale del grande Cervello**; una realtà parallela che riflette in ogni sua angolazione, l'immaginario *cyperpunk* dell'artista. È un universo che appare asfissiante nel sovrabbondare della ricerca tecnologica e del controllo oppressivo delle *Corporations*. Questo **mondo alternativo è governato da principi e da regole ben definite che passano dai riti di iniziazione ai processi di trasformazione cibernetica in cui gli esseri umani sono geneticamenti trasformati in mutanti, fino a migliorare le loro prestazioni**.

Navigare in questa realtà ci permette non solo di estraniarci dalla nostra routine e di dare sfogo alla nostra creatività, ma ci spinge a riflessioni di valenza filosofica e ontologica. Come guidati da un'ipotetica navicella spaziale della ***Skeleton Arcadia***, ci inoltriamo in un futuro lontano, e con molte incertezze ci chiediamo cosa ne sarà di noi e fin dove l'uomo potrà spingere i propri limiti nel tentativo di manipolare la sua realtà "giocando" con la tecnologia.



Nel costruire questo mondo parallelo l'artista, a mo' di *collage*, si avvale di materiali già utilizzati in **lavori precedenti – giocattoli meccano, materiali fotografici, video installazioni** – e in un abile gioco di decontestualizzazione, definisce una realtà nuova, ibrida, modificata fino a dar vita a nuove valenze semantiche in un universo che può essere percepito a tutto tondo e con l'ausilio della vasta gamma delle nostre percezioni sensoriali.

Entrare in Sendai City significa coinvolgere non sono le nostre percezioni visive ma anche quelle uditive e cinetiche; attraverso questo viaggio *ultramediatico* che ci cattura quasi come in un video gioco, e' possibile amplificare le nostre potenzialità percettive e sensoriali assaporando l'opera d'arte in tutte le sue sfumature. Metafisicamente Sendai City è una città che ci appartiene, che ci sovrasta nel suo controllo; senza prenderne atto, sia la tecnologia sia il controllo politico ci hanno reso "disumani" lasciando poco spazio alla navigazione libera del nostro "io".



Tre categorie di esseri abitano questa realtà: **i mutanti, i *cyborg* e gli umani** in continua lotta tra di loro per ristabilire l'ordine e per evitare che i mutanti ribelli resistano alle regole.**L'immaginario di *Blade Runner* mi salta subito alla mente ma ciò che mi stupisce nel navigare tra gli spazi di questa ipotetica realtà del futuro è la presenza ossessiva delle figure femminili che la popolano; donne che rivestono forme e ruoli differenti**. Ci sono degli esseri asettici, ieratici e dal volto e corpo scultoreo, con forte carattere dominante. O invece appaiono come creature mutanti, ibridi derivanti dall'innesto di un elemento vegetativo. In altri spazi abitano delle incorruttibili Geiko, *geishe* dai mille volti, remissive nella loro tradizionale e perenne ritualità.

Tutte **donne accommunate da un solo elemento: una forte carica erotico-sensuale che si sprigiona dai loro corpi, anche quando sembrano aver perso le caratteristiche e le sembianze degli umani**. A volte l'iconografia rimanda al **rapporto sado-maso** che si instaura tra **guerra, sesso e potere**, presente in quella parte della filmografia italiana di impronta nazionale socialista degli anni '70, dal *Portiere di Notte* di Lilliana Cavani a *Salon Kitty* di Tinto Brass. **Sono donne queste, fiere di se stesse rivestite di abiti in latex e calze a rete che reclamano la loro libertà contro le abitudini convenzionali e gli anni di "schiavitù" sofferta**.

Ma cosa accade agli uomini in questo universo? Ben poco è affidato alla loro presenza. *"Sono esseri prodotti* – a dire dell'artista – *in laboratorio; la maggior parte di loro vive in una realtà parallela, dove viene allevata per produrre memoria liquida, la linfa del* ***Grande Cervello***.
Ed è alla donna, come madre capace di concepire, che è relegato il compito della rinascita di una nuova umanità". L'artista insegue l'immaginario ancestrale dei nostri antenati cercando di ricreare un'immagine di estrema bellezza che riveste di un forte potere generativo. **La sua è una Venere che munita delle armi del futuro, assurge ad essere una nuova Eva che dà vita ad una nuova progenie.**

la Repubblica BOLOGNA.it

Bolognesi svela la sua "Sendai City"

Il suo universo postmoderno ha affascinato perfino Bruce Sterling, tra i padri del cyberpunk. Ora gli scenari apocalittici creati dall'artista emiliano Marco Bolognesi, attivo tra Londra e l'Italia, sono al centro della mostra «Sendai City. Alla fine del futuro», voluta dall'associazione ABC. Attraverso fotografie, video, collage, disegni, plastici e realtà aumentata troverà casa, fino al 15 febbraio, la cyborg realtà di Bolognesi, cui l'artista lavora da un quindicennio, rileggendo da "Metropolis" ad "Avatar", passando per Margheriti e Bava, l'immaginario fantascientifico contemporaneo. Sendai City si mostra nelle sue architetture modulari e la struttura a rete, le donne sentinelle, i mutanti, i robot che accolgono il visitatore insieme alla nave spaziale, la Skeleton Arcadia, costruita con 300 giocattoli e un plastico di Sendai City in cui, grazie alla realtà aumentata, si vedono navicelle, droni e astronavi. *(e. giampaoli)*
(eikon)