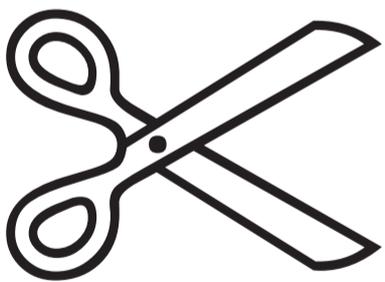
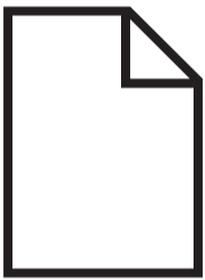
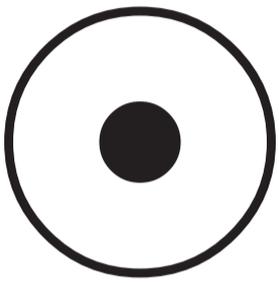


¹ Anna Franceschini →

² Rock →



³ Paper ←

⁴ Scissors →

Il Premio Ermanno Casoli, dedicato al fondatore dell'azienda fabrianese Elica, è stato istituito nel 1998 allo scopo di diffondere la conoscenza dell'arte contemporanea nelle Marche. Nel 2007, con la nascita della Fondazione Ermanno Casoli, che tra i suoi obiettivi principali ha quello di favorire il dialogo tra arte e impresa, il Premio è diventato un ulteriore strumento di divulgazione dei linguaggi dell'arte contemporanea in ambito aziendale, trovando in Elica un luogo pronto ad accogliere questo tipo di dialogo e di sperimentazione. L'azienda, infatti, condivide con la Fondazione la convinzione che l'arte, in quanto creatrice di metafore, costituisce un metodo indispensabile di ricerca e di conoscenza e, come tale, rappresenta uno degli strumenti più efficaci e democratici di formazione, favorendo la coesione e l'attivazione di processi volti all'innovazione. Il Premio Ermanno Casoli 2012, giunto alla XIII edizione, vede protagonista Anna Franceschini, con un progetto tutto incentrato sul linguaggio cinematografico e in generale sull'uso e sulla funzione delle immagini in movimento. Nelle due edizioni precedenti erano stati affrontati temi più tradizionali, come la scultura e il disegno. *Teste*, il progetto di Francesco Arena, aveva coinvolto le maestranze di Elica nella realizzazione di un monumento scultoreo, analizzandone il valore simbolico, il ruolo nel contesto sociale e la sua funzione di contenitore per piccole porzioni di memoria che altrimenti rischierebbero di andare perdute. *I Saettatori*, realizzato da Francesco Barocco, era un progetto più incentrato sulla figura dell'artista e su una tecnica liminare tra scultura e pittura: l'incisione. Sempre prestando particolare attenzione alla storia dell'arte e alla trasformazione dei linguaggi nel tempo, l'artista ha illustrato ai dipendenti di Elica le modalità attraverso le quali un'idea immateriale prende forma e si manifesta attraverso un segno grafico e di come queste immagini, dopo un attento e rigoroso processo di selezione, possano trovare un legame che le accomuna,

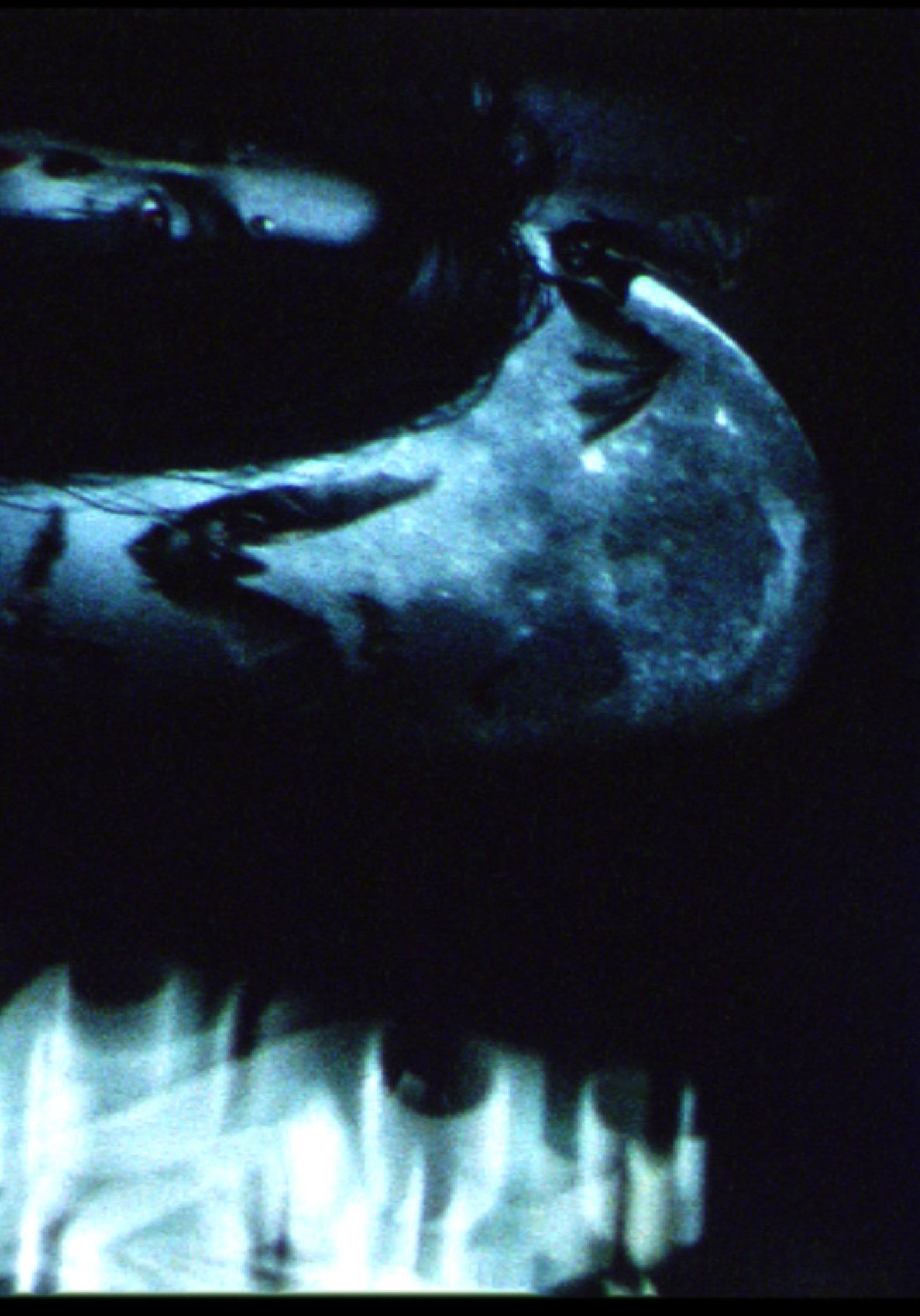
The Premio Ermanno Casoli, dedicated to the founder of the Elica company based in Fabriano, was set up in 1998 with the aim of spreading and promoting the understanding of contemporary art in the Marche. In 2007, with the birth of the Fondazione Ermanno Casoli, one of whose principal objectives is to favour the dialogue between art and business, the prize became another means of familiarizing people working in companies with the languages of contemporary art, finding in Elica a place open to this kind of dialogue and experimentation. The company, in fact, shares with the foundation the conviction that art, as a creator of metaphors, constitutes an indispensable method of research and understanding and, as such, represents one of the most effective and democratic aids to training, favouring cohesion and the activation of processes aimed at innovation. The Premio Ermanno Casoli 2012, now being awarded for the 13th time, sees as its protagonist Anna Franceschini, with a project centred on the language of cinema and more in general on the use and function of moving pictures. On the previous two occasions more traditional themes, like sculpture and drawing, had been tackled. Francesco Arena's project *Teste (Heads)* had involved the workers at Elica in the creation of a sculptural monument, analysing its symbolic value, its role in the social context and its function as a receptacle for little pieces of memory that would otherwise run the risk of being lost. *I Saettatori (The Archers)*, realized by Francesco Barocco, was a project that centred more on the figure of the artist and on a medium that lies on the borderline between sculpture and painting: engraving. Always paying particular attention to the history of art and to the transformation of languages over time, the artist illustrated to the employees of Elica the ways in which an immaterial idea takes form and is expressed through a graphic sign, and how these images, after a careful and rigorous process of selection, can find a link that unites them within the mode of display of works of art that we commonly refer to as exhibition. The work that Anna



all'interno di quella modalità di display delle opere d'arte che, comunemente, chiamiamo mostra.

Il lavoro che Anna Franceschini ha realizzato per questa edizione del Premio coinvolgendo i dipendenti dell'azienda fabrianese, riguarda essenzialmente il cinema, definito già nel 1911 come la "settima arte", capace di riassumere tutte le altre. L'arte delle immagini in movimento costituisce infatti, insieme alle tecniche artistiche più tradizionali quali la scultura o la pittura, un ulteriore strumento di conoscenza del mondo. Fu Georges Méliès a cogliere per primo la possibilità di questo mezzo espressivo di dare forma concreta ad un immaginario soggettivo, sviluppandone il potenziale narrativo. Saranno poi le avanguardie storiche del Novecento a continuare e accrescere le sperimentazioni di questo linguaggio in cui gli artisti vedevano la possibilità di superare l'ultimo ostacolo che impediva all'arte di poter competere con la natura: il movimento. Con l'introduzione della macchina da presa, l'evoluzione della macchina ottica e della tecnica fotografica, agli artisti si apriva la possibilità di rivolgere uno sguardo diverso sulla realtà, attraverso un occhio meccanico in grado di rivelarne aspetti inediti e sorprendenti. Il regista, lavorando su singoli frammenti - i fotogrammi - ricostruiti attraverso il montaggio, che segue unicamente la logica interna della narrazione, ha dominio assoluto sul tempo della rappresentazione e di conseguenza anche sullo spazio in cui questa si svolge. Tempo e spazio sono concetti fondamentali di tutta la produzione artistica e sui quali gli artisti hanno ragionato fin dalle origini. Ma c'è un altro elemento ontologico che accomuna il cinema alle altre tecniche artistiche, è la luce, elemento centrale e costitutivo dell'opera d'arte insieme al suo opposto, l'ombra. Nella videoinstallazione che Anna Franceschini ha pensato per la XIII Edizione del Premio Ermanno Casoli, intitolata ROCK – PAPER – SCISSORS, la contrapposizione tra luce e ombra si arricchisce di una nuova dialettica, quella tra attività umana e processi naturali, in un continuo combinarsi

Franceschini has created for the prize this time, again involving the staff of the company in Fabriano, is essentially concerned with cinema, defined as far back as 1911 as the "seventh art" and capable of condensing all the others. The art of moving pictures in fact constitutes, alongside more traditional artistic media like sculpture or painting, an additional means of getting to know the world. It was Georges Méliès who first grasped the ability of this means of expression to give concrete form to a subjective imagination, developing its narrative potential. The historical avant-garde movements of the 20th century continued with and stepped up the experimentation with this language in which artists saw the possibility of overcoming the last obstacle that prevented art from being able to compete with nature: movement. With the introduction of the cine camera and the evolution of optics and the photographic technique, it became possible for artists to turn a different gaze on reality, through a mechanical eye capable of revealing new and surprising aspects of that reality. The director, working on individual fragments – frames – reconstructed through editing that follows only the internal logic of the narration, has absolute control over the time of the performance and as a consequence over the space in which this takes place. Time and space are fundamental concepts in all artistic production and artists have been thinking about them since the origins. But there is another ontological element that links cinema with other artistic media: it is light, central and constituent element of the work of art along with its opposite, shade. In the video installation that Anna Franceschini has conceived for the 13th Premio Ermanno Casoli, entitled ROCK – PAPER – SCISSORS, the contrast between light and shade is enriched with a new dialectic, the one between human activity and natural processes, in a continual assembling of images that try to gain the upper hand over one another. The work stems from a desire to involve in a decisive and more direct way the city that plays host to the prize, Fabriano, where art and industry had as far back as the Middle Ages begun to exercise an

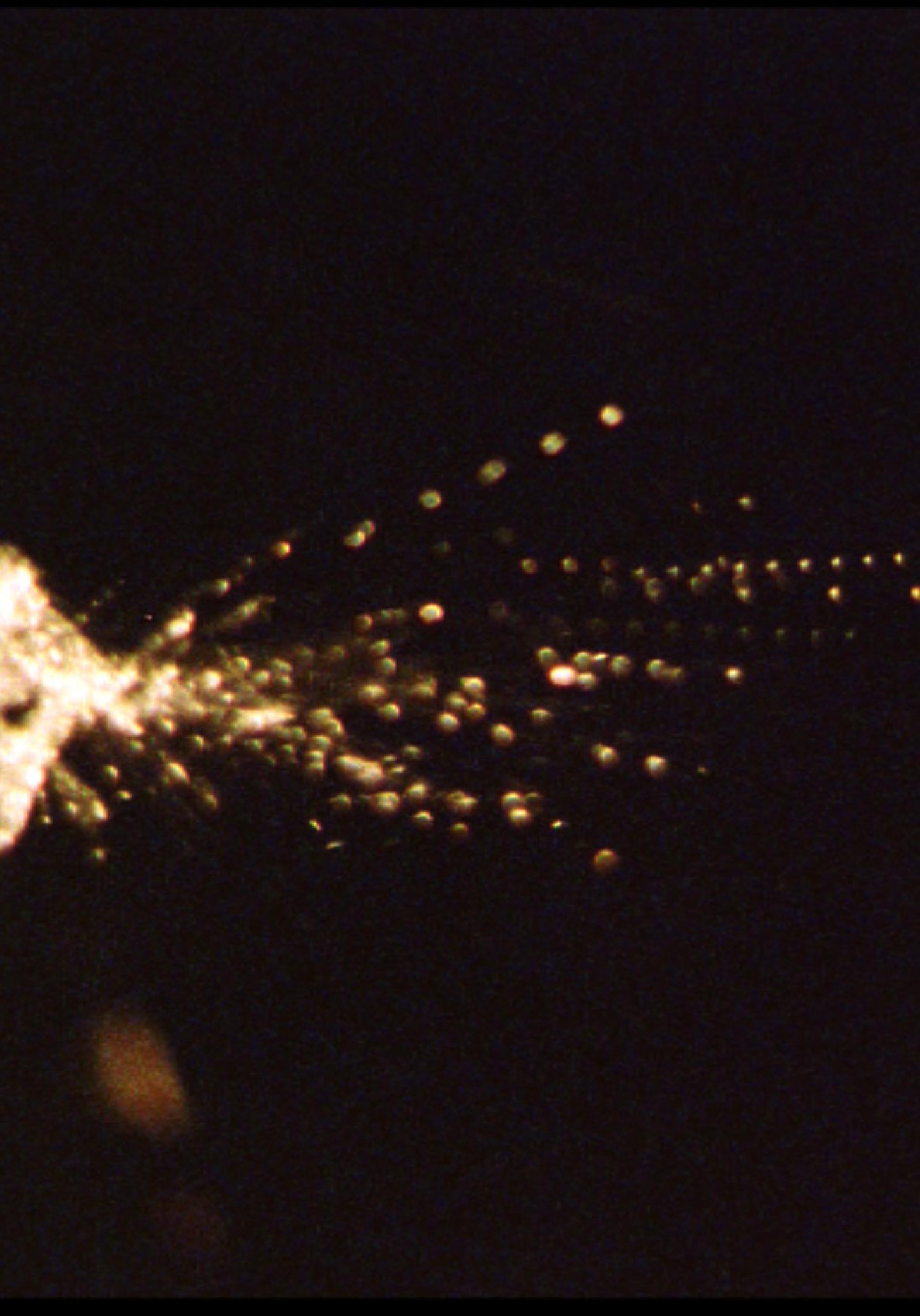


di immagini che tentano di prendere il sopravvento le une sulle altre. L'opera nasce dalla volontà di coinvolgere in maniera determinante e più diretta la città che ospita il Premio, Fabriano, dove arte e industria hanno trovato già dal medioevo una prima importante contaminazione nella produzione della carta, di cui il nome della città è diventato sinonimo nel mondo. Città d'arte e distretto industriale tra i più importanti d'Europa, Fabriano ha un'identità complessa e varia, che oggi più che mai ha bisogno di ripensarsi e il primo atto per poterlo fare è iniziare a guardarsi da un punto di vista diverso: "Sono salito sulla cattedra per ricordare a me stesso che dobbiamo sempre guardare le cose da angolazioni diverse – dice il Prof. Keating ai suoi alunni in una celebre scena del film *L'attimo Fuggente* (1989) – È proprio quando credete di sapere qualcosa che dovete guardarla da un'altra prospettiva". Una delle principali qualità della ricerca che Anna Franceschini esprime attraverso la propria poetica, è l'abilità di cogliere il punto di vista da cui un luogo, un oggetto, un fenomeno, rivelano la loro natura più intima. Per l'artista l'uso delle immagini in movimento è il mezzo prediletto per una silenziosa e meditativa osservazione della realtà. Le sue sequenze ci restituiscono uno spazio svuotato della presenza umana, in cui lo scorrere del tempo diventa tangibile, visivamente misurabile. Ogni sua opera diventa un'indagine minuziosa sull'esistenza umana, un momento sospeso nel tempo, un'analisi attenta del mondo costruito dagli uomini, la cui assenza permette di comprenderne meglio la struttura e il funzionamento. I suoi film e le sue video installazioni sono spesso costituiti da una ricerca lenta e prolungata in cui la macchina da presa, quasi sempre statica, analizza oggetti, movimenti e spazi. Come nel processo alchemico, il lavoro dell'artista genera una trasformazione delle cose che alla fine dell'opera libera il principio spirituale della materia, restituendola allo spettatore attraverso fotogrammi di estrema bellezza. Ed è per questa capacità di cogliere l'essenza della realtà adombrata dalle

influence on one another in the production of paper, something for which the name of this town has become synonymous all over the world. One of the most important centres of art and industrial districts in Europe, Fabriano has a complex and varied identity, and one that is more than ever in need of reconsideration today. The first step towards doing this is for the place to start looking at itself from a different point of view: "I stand upon my desk to remind myself that we must constantly look at things in a different way," says John Keating to his students in a famous scene of the film *Dead Poets Society* (1989). "Just when you think you know something, you have to look at it in another way [...]." One of the principal qualities of the research that Anna Franceschini expresses through her poetics is the ability of grasp the point of view from which a place, an object, a phenomenon, reveal their innermost nature. For the artist the use of moving pictures is the ideal means for a silent and meditative observation of reality. Her sequences show us a space emptied of human presence, in which the flow of time becomes tangible, visually measurable. Each of her works becomes a minute investigation of human existence, a moment suspended in time, an attentive analysis of the world constructed by human beings, whose absence allows us to understand better its structure and functioning. Her films and her video installations are often the product of a slow and prolonged work of research in which the camera, almost always static, analyses objects, movements and spaces. Like in the alchemical process, the artist's work generates a transformation of things that in the end liberates the spiritual principle of matter, conveying it to the viewer through images of extreme beauty. And it is for this ability to capture the essence of the reality hinted at by appearances that Anna Franceschini has been invited to create a work on the identity of Fabriano and the surrounding region. The mixture of elements linked to the natural, urban and industrial landscape, to history, culture and folktraditions, is the feature that has struck the artist most. The hypnotic mechanisms

apparenze che Anna Franceschini è stata invitata a realizzare un lavoro sull'identità di Fabriano e del territorio circostante. La commistione di elementi legati al paesaggio naturale, urbano e industriale, alla storia, alla cultura e alle tradizioni popolari, è il tratto che più ha colpito l'artista. Gli ipnotici meccanismi e le automazioni delle macchine industriali, il fascino primitivo delle Grotte di Frasassi, la gioia malinconica delle feste popolari, come la storica Infiorata di Fabriano, sono diventati i soggetti dell'opera ROCK – PAPER – SCISSORS. Concepita secondo le regole combinatorie del gioco della Morra Cinese (conosciuto anche come Sasso – Forbici – Carta), la videoinstallazione sovrappone e mescola le immagini relative ai diversi aspetti che caratterizzano l'identità del territorio, in un ritmico e reiterato tentativo di sopravvento dell'una sulle altre, così come accade nella storia dei luoghi, sempre soggetti a continui mutamenti. Affascinata dal macchinico, dall'inorganico, dall'artificioso, dalla serialità e dalla ripetizione, dall'elettrico e dal motorizzato, Anna Franceschini reinterpreta il mondo antropizzato attraverso uno sguardo sintetico che fonde e crea analogie tra l'operosità dell'uomo e quella della natura, riflettendo sulle conseguenze che le nostre azioni determinano sull'immagine del paesaggio: "Guardare è un atto molto importante, carico di responsabilità, ma anche di piacere. Non credo che oltre ad osservare – afferma Anna Franceschini – ci sia molto altro da fare oggi. Di oggetti è pieno il mondo e produrne altri mi risulta difficile, meglio collezionare delle memorie." Le fonti di ispirazione sono le teorie del cinema, in particolare quelle elaborate durante gli anni venti e trenta dello scorso secolo, rilette in maniera non ortodossa, ma anche la letteratura, gli autori delle cose e dei luoghi come W.G. Sebald, George Perec e Walter Benjamin. Un lavoro metodico, ossessivo, colto, in cui le immagini ballano leggiadre davanti ai nostri occhi susseguendosi al ritmo di un mantra tibetano. Il lavoro di Anna Franceschini per il Premio Ermanno Casoli si compone essenzialmente di oggetti e luoghi familiari riproposti in veste

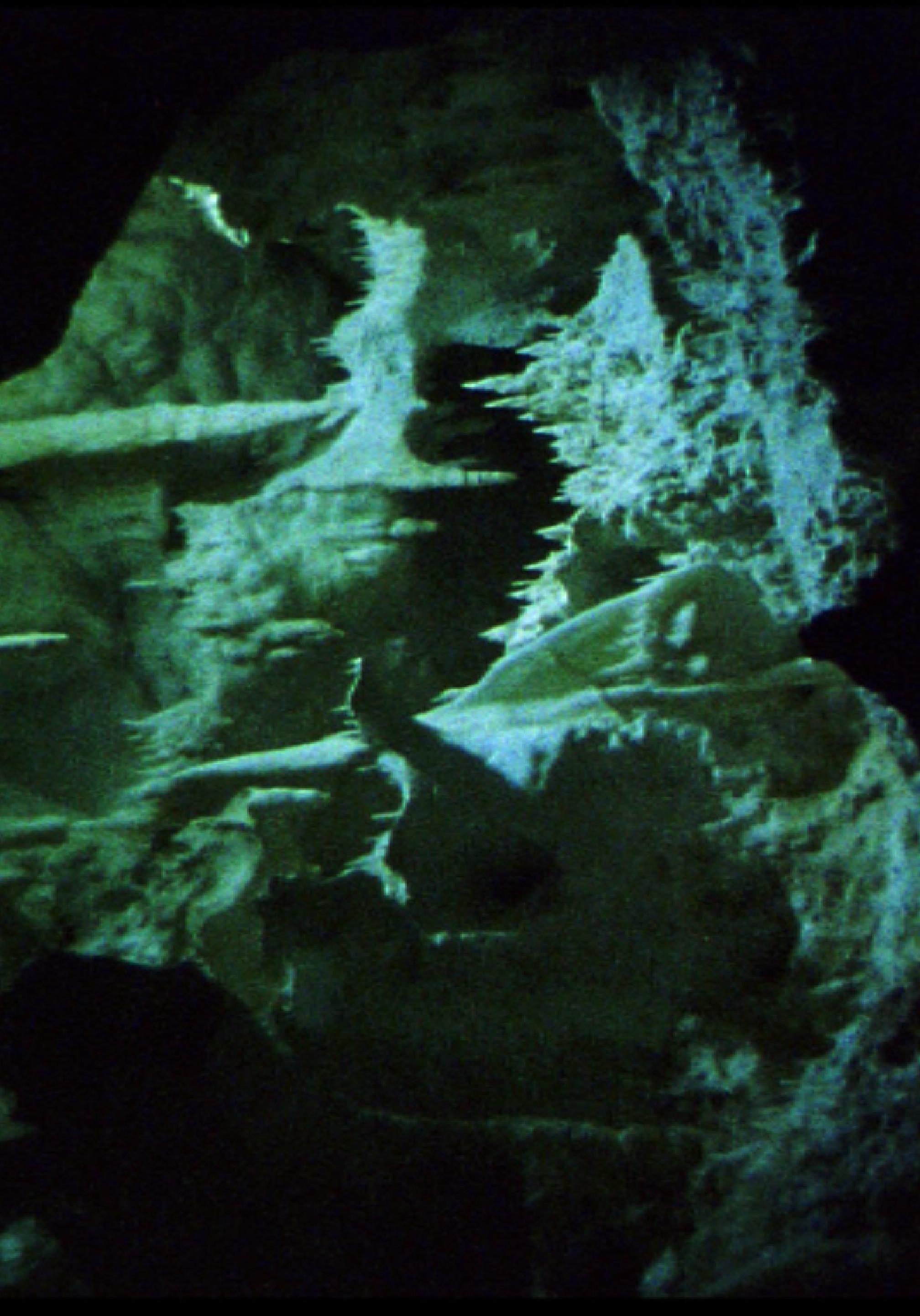
and the automated movements of the industrial machinery, the primitive allure of the Frasassi Caves, the melancholic joy of the popular festivals, such as Fabriano's historic Infiorata, have become the subjects of the work ROCK – PAPER – SCISSORS. Conceived along the lines of the combinatory rules of the game of rock-paper-scissors (also known as stone-paper-scissors or roshambo), the video installation superimposes and mixes up images relating to the different aspects that characterise the identity of the territory, in a rhythmic and repeated attempt by one to prevail over the others, just as happens in the history of places, always subject to continual changes. Fascinated by the "machinic", the inorganic, the artificial, by the serial and by repetition, by the electric and the motorized, Anna Franceschini reinterprets the anthropized world through a synthetic vision that blends and creates analogies between the activity of humanity and that of nature, reflecting on the consequences our actions have on the image of the landscape: "Looking is a very important act, filled with responsibility, but with pleasure too. I don't believe that there is much more to do today," declares Anna Franceschini, "than observe. The world is full of objects and I find it difficult to produce more of them. It's better to collect memories." Her sources of inspiration are theories of the cinema, in particular the ones developed during the 1920s and 1930s, reinterpreted in an unorthodox manner, but also literature, authors concerned with things and places like W.G. Sebald, Georges Perec and Walter Benjamin. A methodical, obsessive, cultured work, in which the images dance gracefully before our eyes, following the rhythm of a Tibetan mantra. Anna Franceschini's work for the Premio Ermanno Casoli is composed essentially of familiar objects and places re-proposed in cinematic guise through the basic elements of the film, light and movement. For this video installation we have decided to create a special place in which they can be appreciated to the full, a small cinema in which the darkness is broken only by the beams of light that form the pictures on the



La settima arte.

cinematografica attraverso gli elementi basilari del cinema: la luce e il movimento. Per questa videoinstallazione abbiamo voluto creare un luogo speciale in cui poterla fruire al meglio, una piccola sala cinematografica in cui il buio è rotto solo dai fasci di luce che compongono le immagini sugli schermi. Il progetto è stato affidato allo studio di architetti Salottobuono, che hanno creato uno spazio di concentrazione e di riflessione, architettonicamente definito, in cui abbandonare simbolicamente l'ambiente esterno per concentrarsi solo sulla visione del mondo realizzata dall'artista. Spazio sospeso nel tempo, in un tempo metaforico, in cui tutto diventa verosimile, dove poter fare un'esperienza forte, straniante e catartica, un incontro diretto con la bellezza del cinema. La funzione di questo spazio assume una forza ancora maggiore se si considera che sorge all'interno di un capannone industriale, Centro Logistico dell'headquarter di Elica, e che i principali fruitori sono i dipendenti dell'azienda stessa. Per loro e per tutti quelli che abitano e vivono il territorio l'artista ha ideato, come parte integrante del progetto, un intervento di natura formativa incentrato sulla video arte. Si tratta di una rassegna dal titolo IMAGES MOVING IMAGES, che permetterà di approfondire la conoscenza del lavoro di Anna Franceschini e di altri autori come lei legati al cinema sperimentale e offrirà l'opportunità ai partecipanti di confrontarsi con gli artisti in una serie di talk.

screens. Its design has been entrusted to the Salottobuono studio of architects, who have created an architecturally defined space of concentration and reflection in which the environment outside is symbolically abandoned in order to concentrate solely on the vision of the world offered by the artist. A space suspended in time, in a metaphorical time, in which everything becomes credible, where it is possible to have a strong, estranging and cathartic experience, a direct encounter with the beauty of the cinema. The function of this space takes on even greater force if we consider that it is located inside an industrial shed, the Logistics Centre of Elica's headquarters, and that the main users are the company's own employees. For them and for all those who live in the area the artist has devised, as an integral part of the project, an intervention of a formative nature centred on video art. The project of the prize is completed by a show entitled IMAGES MOVING IMAGES, which will deepen the participants' understanding of the work of Anna Franceschini and others like her operating in the field of experimental film, and provide the opportunity for an exchange of ideas with the artists at a series of talks chaired by Anna Franceschini herself.



Spiegare le immagini.

Note personali di critica preventiva.

Dovrò mettere le parole davanti alle cose, Anna, davanti alle immagini. Perché scrivo senza aver visto il tuo lavoro ultimato, installato. Del resto si scrive sempre in anticipo o in ritardo; la scrittura, come il cinema, è fatta di anacronismi. E visto che scrivere è anche, sempre, un atto di menzogna, non vedo perché mentire su questo.

E poi, la critica preventiva forse non è così ignobile come si potrebbe pensare, e se decade sfacciatamente dal suo compito vero e proprio, può rivelarsi comunque divertente. Proviamo questo gioco. Mentre tu stai montando, mi mostri il girato e mi parli di come andrà a finire e a non finire, in questa macchinetta ritornante che stai progettando. Così mi permetti di vederlo in uno stato di possibilità, farmi il film del tuo film, immaginarmi in base a quello che vedo ora e che ho già visto, cosa ne sarà. Senza dovermi costringere, poi, a lasciar cadere parole inerti su immagini che ormai si muovono da sole, che non ne hanno più bisogno. Non sarà critica forse, ma poco importa. Forse siamo più vicini alla teoria, e questo sì che mi importa. Theoria è “visione”, anche perché in essa le parole conservano una libertà referenziale, una vibrazione che le stacca dalle immagini, ma, al tempo stesso, le fa più prossime alle immagini, vi infonde qualcosa della loro apertura. La vera teoria si nutre di visioni per produrne, non si applica come una patina o un teorema, ma si carica d’immagini, del loro movimento: i film non si fanno in base a teorie, ma a volte le teorie possono sorgere dai film, diceva Jean Epstein. Fare teoria non per spiegare, ma per ricevere visioni, per mantenere anche quanto si è visto in uno stato di sospensione, per non esaurirne la potenza.

E allora il girato posso immaginarmelo girare, prendere il proprio loop, la propria vita circolare, interminabile come dovrebbero essere tutti i giochi. Pensando a quei tre schermi su cui le immagini saranno proiettate, penso ai balzi e agli scarti dell’occhio: m’immagino un gioco di scambi rapidi, come la morra, dove le mani prendono gli occhi d’anticipo, dove la sfida è tutta nei

I will have to put words before things, Anna, before the images. Because I am writing without having seen your work finished, installed. In any case one always writes ahead of time or behindhand; writing, like the cinema, is made up of anachronisms. And given that writing is also, always, an act of falsehood, I don’t see why I should lie about this.

And then, criticism in advance is not as despicable as might be thought, and if it fails shamelessly to carry out its proper task, it may prove amusing all the same. Let’s try this game. While you were editing, you showed me the footage and spoke to me of how it was going to end and not end, in this little returning machine that you are designing. Thus you allowed me to see it in a state of possibility, to make myself a film of your film, to imagine on the basis of what I saw then and what I had already seen, what it would be like. Without being obliged, later, to let inert words fall on images that by now move by themselves, that no longer have any need of them. Perhaps it will not be criticism, but that matters little. Perhaps we are closer to theory, and to me that does matter. Theoria is “vision”, in part because in it words retain a referential freedom, a vibration that detaches them from the images but, at the same time, brings them closer to the images, infusing in them something of their openness. True theory feeds on visions to produce more of them. It is not applied like a veneer or a theorem, but is charged with images, with their movement: films are not made on the basis of theories, but sometimes theories can arise from films, according to Jean Epstein. Producing theory not to explain, but to receive visions, to keep even what has been seen in a state of suspension, in order not to exhaust its power.

And so I can imagine the film that has been shot turning, going through its loop, its own circular life, never-ending like all games should be. Thinking of those three screens on which the images will be projected, I think of the jerks and swerves of the eye: I picture a game of rapid exchanges, like rock-paper-scissors, where the hands forestall the eye, where



Spiegare le immagini.

Note personali di critica preventiva.

riflessi, in quelle micro-frazioni di tempo che l'occhio non coglie, ma il cinema afferra (forse il cinema ha a che fare con la mano più di quanto si pensi di solito, più di quell'occhio a cui è immancabilmente associato). Ma immagino anche passaggi lenti, come pacchi che scorrono sul nastro trasportatore, in processione, come il tempo che impiegano i cristalli a formarsi nell'umido di una grotta, i fiori a essiccare. Come gli altri, troppo rapidi, anche questi movimenti profondi restano impercettibili, vanno lasciati affiorare: non si tratta di alterazioni tecniche, di ralenti o time lapse, ma di uno sguardo che sia disposto ad alterarsi e ad alternarsi, a muoversi tra, attraverso l'apparente consistenza delle cose, delle immagini stesse. E allora vorrei provare a immaginare, soprattutto, come andranno a disporsi le tessere di questo gioco, i frammenti che hai scelto da questo patchwork di luoghi e attività e che ora andrai a scucire, a dipanare su quegli schermi. Vorrei immaginarmi questo ritmo moltiplicato, in cui si sommano gli scatti taglienti delle macchine, il tremolio di una torcia sulla pietra, lo spargersi dei petali sulle tracce disegnate, tutte queste velocità ravvicinate e fatte esplodere. Solo una cosa so: che stabilite le regole del gioco, il gioco vero è infrangerle. O, meglio, stare a vedere come gli elementi dell'insieme, prendono via via la propria piega. Finché si spiegano da soli.

Sasso, carta, forbici. C'è qualcosa che mi ha sempre affascinato e perplesso nelle figure di questo gioco, non tanto prese in sé, quanto nelle loro congiunzioni, nelle sintesi che stabiliscono il risultato. Preciso: le forbici che tagliano la carta sono del tutto ragionevoli, consuete; il sasso che spacca le forbici è già un'immagine piuttosto brutale, di una violenza primitiva. Ma è la terza immagine, la carta che avvolge il sasso, che ho sempre trovato inspiegabilmente opaca, assurda, quasi disturbante: mi sono sempre chiesto dove stesse il trionfo della carta sulla pietra, in questo avvolgimento di cosa dentro cosa, in questo pacchetto informe, senza destinatario, senza senso. Forse questa immagine resta impressa proprio perché è

the challenge is all in the reflexes, in those micro-fractions of time that the eye does not catch, but the cinema grasps (the cinema may have more to do with the hand than is usually thought, more than the eye with which it is invariably associated). But I also imagine slow passages, like packages moving along the conveyer belt, in procession, like the time that crystals take to form in the damp of a cave, that flowers take to dry. Like the others, too fast, even these deep movements remain imperceptible, they should be allowed to surface: it is not a question of technical alterations, of slow-motion or time lapse, but of a gaze that is ready to alter itself and alternate itself, to move between, through the apparent substance of things, of the images themselves. And then I'd like to try to imagine, above all, how the pieces of this game, the fragments that you have chosen from this patchwork of places and activities and that you are now going to unstitch, will be arranged, will sort themselves out on those screens. I'd like to imagine this multiplied rhythm, in which the sharp fits and starts of the machines, the flickering of a torch on the stone, the scattering of the petals on the traces drawn are added together, all these speeds brought close and made to explode. There's only one thing I know: that once the rules of the game have been established, the real game is to break them. Or rather, waiting to see how the elements of the whole gradually take their own turn. Until they explain, unfold themselves.

Rock, paper, scissors. There is something that has always fascinated and perplexed me in the figures of this game, not so much in themselves as in their conjunctions, in the syntheses that establish the result. To clarify: the scissors that cut the paper are wholly reasonable, familiar; the rock that breaks the scissors is already a rather brutal image, one of primitive violence. But it is the third image, the paper wrapping the rock, that I have always found inexplicably opaque, absurd, almost disturbing: I have always wondered where lies the triumph of the paper over the rock, in this wrapping of something in something



Spiegare le immagini.

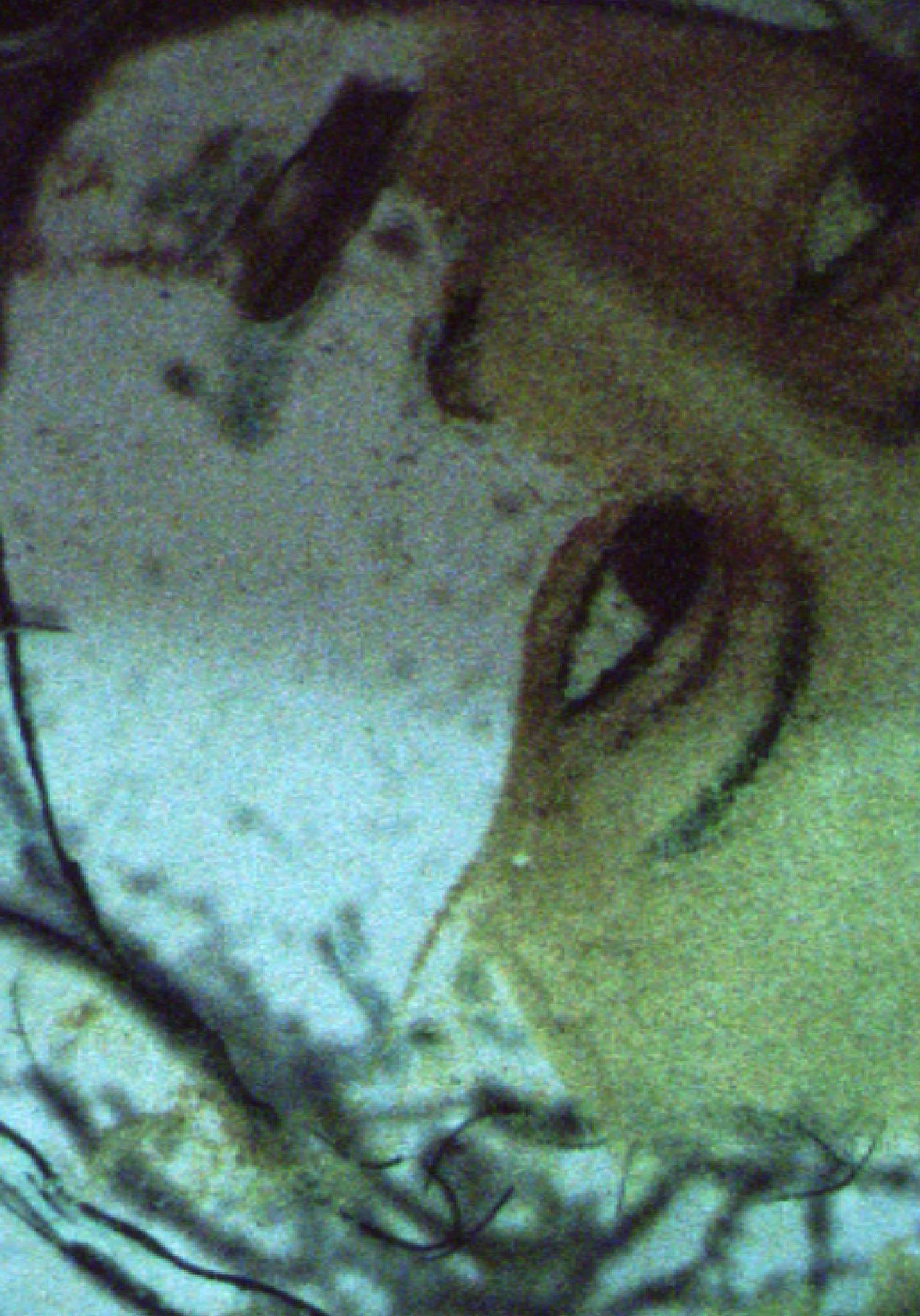
Note personali di critica preventiva.

priva di vincitori, di sopraffazione: il sasso che scompare, il foglio che si accartocchia, sono due cose che s'incontrano e si uniscono, rinunciando alla loro forma. Per fare cosa non saprei. Qualcos'altro.

Le prime due sintesi, invece, tagliano e cozzano, sono un montaggio che separa e fa scontrare, ma ricompone anche, in una dialettica o in un conflitto, sempre organico, sempre sensato in qualche modo. Penso ad Ęjzenštejn mentre lo dico, ovvio, al suo montaggio delle attrazioni, che potrebbe ricordare questo gioco che si fa coi pugni, facendo scontrare le immagini: immagini-sasso che aprono i crani, immagini-forbici che scindono le unità, ma sempre per costruire poi. Segni corporei smembrati e articolati a comporre ideogrammi, sintesi intellettuali e passionali che nascono da collisioni. Il montaggio come autoscontro. Ma se il giovane Ęjzenštejn stava assemblando la sua macchina da guerra prendendo i pezzi dal circo e dalle fiere, di attrazioni ne restano tante altre, anche oggi. Oggi che il cinema stesso assomiglia sempre più a un luna park abbandonato, frequentato da cadaveri ambulanti e luci intermittenti, dove le cose continuano stranamente a funzionare, anche, o soprattutto, quando è esaurita la loro funzione. Un luogo di automatismi e riflessi *post mortem*, di repliche e ripetizioni. Un cinema Frankenstein come quello sognato alle origini: cinema di rianimazione più che di rappresentazione, ma che oggi mostra sempre più i suoi movimenti a scatti, le cuciture che lo tengono insieme. Tutta la gente fatta a pezzi dalle sue inquadrature, quella che spaventava la "tua" ragazza siberiana¹ dell'aneddoto di Balász, può forse consolarsi come di una rivincita: ora è il cinema stesso che va in pezzi, si riempie di tremori, si sfalda, è sezionato e ricomposto. E non parlo tanto dell'archivio, perché tutte le immagini, che si riprendono e conservano, le immagini 'nuove' che devi continuare a cercare, partecipano sempre di questo stato. L'invecchiamento per il cinema non è questione di cronologia, come per qualcosa che "ha fatto il suo tempo", perché il cinema ha cominciato a invecchiare dal momento in cui è nato: l'arte nuovissima si

else, in this shapeless packet, without an addressee, without meaning. Perhaps this image makes such an impression precisely because it lacks a winner, a sense of overcoming: the rock that disappears, the sheet of paper that is crumpled, are two things that meet and are united, giving up their form. To do what I wouldn't know. Something else.

The first two syntheses, instead, cut and clash. They are a montage that separates and crashes together, but also recomposes, in a dialectic or in a conflict, always organic, always reasonable in a way. I'm thinking of Eisenstein when I say this, obviously, of his montage of attractions, which might be reminiscent of this game played with fists, making images collide: rock-images that open skulls, scissor-images that split up unities, but always to construct afterwards. Bodily signs dismembered and articulated to compose ideograms, intellectual and passionate syntheses that are born from collisions. Montage as dodgems. But if the young Eisenstein was assembling his military engine by taking pieces from the circus and from fairs, many other attractions were left, and still are today. Now that cinema itself increasingly resembles an abandoned fair ground, frequented by the walking dead and flashing lights, where things continue strangely to function, even, or especially, when their function is used up. A place of *post mortem* automatisms and reflections, of replicas and repetitions. A Frankenstein cinema like the one dreamed of in the early days: a cinema of reanimation rather than of representation, but one that today more and more shows its movements in fits and starts, the stitches that hold it together. All the people torn to pieces by his shots, the one that frightened "your" Siberian girl¹ from Balász's tale, can perhaps be consoled by an apparent revenge: now it is cinema itself that is breaking into pieces, that is filled with tremors, crumbling, is cut up and put back together. And I'm not speaking so much of the archives, because all images, the images that are taken and preserved, the 'new' images that you have to go on looking for, share this state. Aging for the cinema



Spiegare le immagini.

Note personali di critica preventiva.

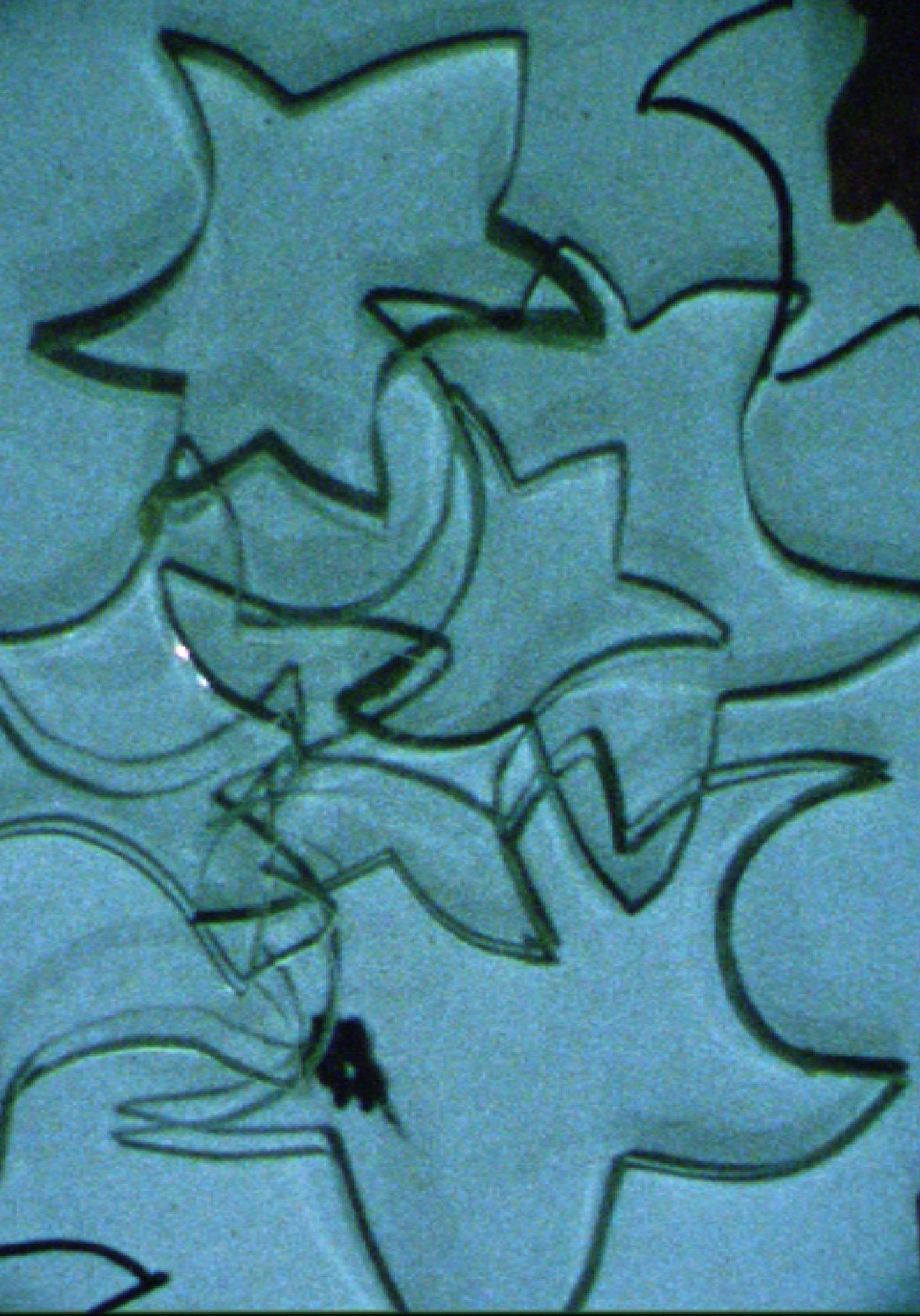
è presto rivelata anche la più deperibile. E se oggi sta forse esaurendo o modificando alcune sue funzioni storiche, questa dell'invecchiare all'istante (che poi è proprio ciò che lo rende, autenticamente, *storico*), la conserva in pieno, e nella decadenza emana più distintamente le proprie essenze. Le cose che si disgregano si offrono con generosità a chi le sa osservare. Come del resto quelle allo stato nascente.

Forse per questo ti interessano i luoghi di lavoro, perché qui dove sono creati (così come i luoghi in cui sono abbandonati e dismessi), gli oggetti mostrano la loro pura potenza, una visibilità che s'impone e che ha qualcosa di arcaico. Così, manifestano la loro indipendenza dall'umano che li ha formati già nell'istante in cui si staccano da una matrice o una pressa recide il loro cordone, quando sono ancora avvolti in questo movimento di macchine che li prepara, ma li protegge ancora dall'utilità. Filmati industriali come visite al luna park o a un laboratorio di alchimia, a scoprire materiali che si trasformano, corpi inerti che si azionano; vedere cose morte che, a differenza di tutte le marionette umane mosse dal cinema, non ci illudono di vita, ma si illudono di vivere, si immaginano animate, lasciandoci fuori, a fissare meravigliati questo sogno della materia, inimmaginabile. E proprio da quel film al luna park, da quel trenino degli orrori, lungo il binario della tua macchina, questi oggetti animati hanno preso sempre più a spuntare e ad esibirsi, ad attrarre il tuo sguardo². Dal luna park al museo delle pianole³ allo studio del tassidermista⁴, la macchina ha cominciato a spostarsi, a stringere il quadro e costringere lo sguardo al proprio gioco: una presa sulle cose che non le schiaccia, ma le fa scorrere, le magnifica fino a farne scoppiare i connotati, le oscura o le bombarda di luce. Accarezzare e sconvolgere l'immobile, sollecitarlo, trasfigurarlo.

Scorrimento e luce riconducono il cinema alle sue superfici di base, la pellicola e il telo: una costretta a scorrere e a mentire sulle figure fisse che conserva impresse, l'altro a restare fermo e a illuminarsi di quella menzogna, diffonderla,

is not a question of chronology, as for something that "has had its day", because the cinema started to grow old as soon as it was born: the brand new art soon turned out to be the most perishable as well. And if it is perhaps exhausting or modifying some of its historical functions today, this one of growing old at once (which is precisely what makes it, authentically, *historical*), it retains in full, and in its decadence emanates more distinctly its own essences. Things that disintegrate offer themselves with generosity to those who know how to observe them. As do those in a nascent state.

Perhaps this is why you are interested in workplaces, because it is in the place where they are created (as well as in the places where they are abandoned and discarded), that objects reveal their pure power, a visibility that attracts attention and that has something of the archaic about it. So they show their independence of the human that has formed them at the very moment in which they are taken out of a mould or a press cuts their umbilical cord, when they are still shrouded in this movement of machines that prepares them, but still protects them from usefulness. Industrial film strips like visits to the funfair or to an alchemist's laboratory, to discover materials that are transformed, inert bodies that are activated; seeing dead things that, unlike all the human marionettes set in motion by the cinema, do not deceive us into thinking them alive, but deceive themselves into living, imagine themselves to be animate, leaving us outside, staring in wonder at this unimaginable dream of matter. And precisely from that film at the funfair², from that train of horrors, along the track of your machine, these animated objects have increasingly taken to springing out and showing themselves, to attracting your gaze. From the funfair to the museum of player pianos³ to the taxidermist's studio⁴, the camera has started to move, to tighten the frame and force the gaze to play its own game: a take on things that does not crush them, but makes them roll, that magnifies them until their connotations are blown up, obscures them or bombards them with light.



Spiegare le immagini.

Note personali di critica preventiva.

fino a renderla vera. Ma è possibile pensare che dal contatto ideale di queste superfici, derivi qualcos'altro: un cinema come tela che scorre, incollata allo sguardo, ma che lo trascina in ogni direzione, che lo tiene avvinto in questo teatro molto intimo, che mi sembra sempre meno "ottico", e sempre più tattile, epidermico: forse un *moving panorama*, come i paesaggi dipinti che sfilano dallo scompartimento di cartone dei due amanti in *Letter from an Unknown Woman* di Max Ophüls. Ma lo scorrimento delle tue immagini, non è così metodico, illusionistico: presto la macchina ha anche cominciato a farsi prendere dai sussulti, a incepparsi e fare scintille, a girare per conto suo, alla sua velocità. Tutti questi studi di corpi aberranti, meccanici e luminosi, impagliati e incandescenti, questa collezione di oggetti che troverebbe posto tanto in un gabinetto di *physique amusante* quanto in una sala giochi di Taiwan, sono forse approcci a quest'altra velocità, che sorge dalle cose stesse. Come quella tenda stellata, trovata e "quasi persa": già lì un'immagine di tessuto, che si svolge e riavvolge secondo il proprio respiro, incantata e intrattabile. Quello che ti chiedo, allora, rivolgendoti il titolo di quell'altro film-parco di attrazioni, è: può ora il giocatore/osservatore cambiare la sua posizione?⁶ Potrà perdere di vista il binario su cui l'hai sospinto, lasciarsi andare all'apertura che accenni verso un'immagine moltiplicata, disseminata, inafferrabile? Potrà perdersi nelle volute di questa immagine-tessuto, che volteggia come quei bracci meccanici e si sparge come quei petali, che sventola come quelle t-shirt pacchiane e selvagge?

Quel sasso avvolto nella carta, in qualche modo, ha suscitato queste immagini, che ho provato a raccontarti, per assurdo, visto che sono già tue. Ma sono diventate anche un po' mie e così ho voluto provare a rendertele e a pensarle oltre. Non credo di esserci riuscito. Quel sasso e quella carta mi hanno fatto pensare a un'immagine che si avvolge e si sfoglia in se stessa, ma anche che corre via da ogni bordo dello schermo; a un montaggio senza forbici e senza sintesi, puramente additivo, un'espansione continua, generativa,

Caressing and disrupting the immobile, stimulating it, transfiguring it.

Rolling and light take the cinema back to its basic surfaces, film and cloth: one obliged to roll and to lie about the still figures whose impressions it retains, the other to keep still and light up with that lie, spreading it, to the point of making it come true. But it is possible to think that something else stems from the ideal contact of these surfaces: a cinema as canvas that rolls, glued to the gaze, but that drags it in every direction, that keeps it spellbound in this very intimate theatre; a theatre that seems to be less and less "optical" and more and more tactile, epidermal: perhaps a *moving panorama*, like the painted landscapes that parade past the cardboard compartment of the two lovers in Max Ophüls's *Letter from an Unknown Woman*. But the flow of your images is not so methodical, illusionistic: the camera, the machine, has soon also begun to move in jerks, to get jammed and make sparks, to roll by itself, at its own speed. All these studies of aberrant bodies, mechanical and luminous, stuffed and incandescent, this collection of objects that could just as well find a place in a cabinet of *physique amusante* as in a Taiwanese amusement arcade, are perhaps approaches to this other speed, that arises from the things themselves. Like that star-spangled curtain, found and "almost lost"⁵: already an image of fabric, that unrolls and rolls up again to the rhythm of its own breath, enchanted and intractable. What I'm asking you, then, putting the title of that other film-amusement park to you, is: can the player/viewer now change his position?⁶ Will he be able to lose sight of the track onto which you have pushed him, let himself go towards the opening that you hint at, towards a multiplied, scattered, elusive image? Will he be able to lose himself in the spirals of this image-fabric, which whirls like those mechanical arms and is scattered like those petals, that flutters like those garish and wild T-shirts?

That rock wrapped in paper, in some way, has given rise to these images, which I have tried to tell you about, absurdly, seeing



Spiegare le immagini.

Note personali di critica preventiva.

interminabile. A un film che, per quanto sorga da un gioco metaforico, si lascia dietro ogni metafora, un film che non è fatto di immagini-pensiero, di idee, ma solo di cose, di materia inspiegabile, ma *spiegata*, squadernata dal movimento. Ma alla fine, quel sasso incartato resta comunque lì e mi sfugge, non so proprio che farne. Come non so dove andrà a finire il tuo film. Per fortuna.

that they are already yours. But they have also become mine a little and so I wanted to try to give them back to you and to think about them further. I don't believe I have succeeded. That rock and that paper have made me think of an image that rolls up and falls apart by itself, but also that runs away from every edge of the screen; of an editing without scissors and without synthesis, purely additive, a continual, generative, never-ending expansion. Of a film that, even though it springs from a metaphorical game, leaves every metaphor behind; a film that is not made up of imagined images, of ideas, but only of things, of matter that is inexplicable, but explained, unfolded, opened out by movement. But in the end, that rock wrapped in paper stays there anyway and escapes me. I really don't know what to do with it. Just as I don't know where your film is going to end. Luckily.

¹ The Siberian Girl è il racconto di un viaggio per immagini tra automi, bambole e carillon conservate nel Museo Ca' da Noal di Treviso, una delle collezioni più significative di piccole meraviglie tecnologiche del passato. Il progetto di Anna Franceschini consiste nella proiezione di quattro film, installati nello spazio della galleria, a ricreare un ambiente immersivo in cui lo spettatore è invitato a cogliere suggestioni di natura diversa, in un continuo rimando tra realtà e finzione.' (dal press release della galleria Ex Elettronica - Roma)

² THE PLAYER MAY NOT CHANGE HIS POSITION, Video, Full HD, color e-suono 17', 2009

³ NOTHING IS MORE MYSTERIOUS. A FACT THAT IS WELL EXPLAINED, pellicola 16 mm trasferita in digitale, colore - muto, 11' 45", 2010. Prodotto con il supporto di Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam - NL, Pianola Museum – Amsterdam, Filmmakerfest, Milano - IT

⁴ IT'S ABOUT LIGHT AND DEATH (TO JOSEPH PLATEAU), pellicola 16mm, colore - muto, 2' 40", 2011. Prodotto con il supporto di Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam - NL e Fiorucci Art Trust, Londra - EN

⁵ UNTITLED (ALMOST LOST), pellicola Super8 trasferita in digitale, colore -mute, 49", loop, 2010 Prodotto con il supporto di Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam - NL

⁶ Vedi supra (nota 2)

¹ The Siberian Girl is the story of a journey through images among automatons, dolls and musical boxes conserved in the Museo Ca' da Noal of Treviso, one of the most important collections of small technological marvels of the past. Anna Franceschini's project consists of the projection of three films, installed in the gallery space and recreating an immersive environment in which the viewer is invited to catch suggestions of different natures, in a continuous back-and-forth between reality and make-believe. (from Ex Elettronica gallery press release)

² THE PLAYER MAY NOT CHANGE HIS POSITION, Video, Full HD, color - sound, 17', 2009

³ NOTHING IS MORE MYSTERIOUS. A FACT THAT IS WELL EXPLAINED, 16 mm film transferred on dvd, colour, mute 11' 45", 2010. Produced with the support of the Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam - NL, Pianola Museum – Amsterdam, Filmmakerfest, Milan - IT

⁴ IT'S ABOUT LIGHT AND DEATH (TO JOSEPH PLATEAU), 16mm film, color-mute, 2' 40", 2011. Produced with the support of Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam - NL and Fiorucci Art Trust, London - EN

⁵ UNTITLED (ALMOST LOST), Super8 film transferred on dvd, colour, mute, 49", loop, 2010. Produced with the support of the Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam - NL

⁶ See supra (note 2)

NW4

408 ELEKTRON

592

3

Handwritten text, possibly a name or number, on a label.

D'estate in Italia accade un misterioso fenomeno, forse legato ai torridi anticicloni che ci soffiano sopra, inclementi. Per un incanto lucente i luoghi assumono sembianze differenti. Una colossale, interminabile Fata Morgana produce un gigantesco ologramma che ingloba tutto il paese.

Allora non è che le cose proprio cambiano, è che sembrano diverse. Fanno venire in mente qualcos'altro. Ma solo quando fa veramente caldo, però. Quando fa molto, molto caldo, l'Italia a me sembra l'America dei Film. Mi è sembrato, una volta, che la Lunigiana fosse l'Arizona. Era tutta gialla e riarsa e c'era un mausoleo della motocicletta truccata sopra una collinetta grondante agavi belle tornite. Un'altra volta la Romagna mi è sembrata una piccola California. Le strade grandi e dritte, l'asfalto ingrigitto dall'uso e sbiancato dal sole. C'erano le palme elettriche ai lati. Di giorno scheletri bianchi irrigiditi, di notte spettacolini luminosi multicolor. Verde, giallo, blu. A Milano una volta, di notte, mi sono confusa e ho chiesto a un 'paninaro' un taco da un dollaro. È che, per un attimo, ho pensato fosse Los Angeles. Quest'estate sono spesso a Fabriano, nelle Marche, e mi è sembrato, ma non sono certa, di aver visto una grande scritta bianca sopra una collina, con i caratteri un po' squadrati e spessi... A Fabriano sto facendo le riprese per un film, un film in tre parti. Non un film narrativo, però. Una sorta di racconto del luogo per immagini. Nei posti di solito ci vado per fare altri piccoli/brevi film. E mi capita sempre di pensare che i luoghi che vedo e le cose che guardo sono altri posti, altre cose. Nelle Marche ci sono le colline, morbide morbide con il grano sopra, tutto spettinato dal vento, un po' fanè. E poi c'è un florilegio di ginestre dappertutto. Mai vista una concentrazione di ginestre di questa portata.

Vicino a Fabriano ci sono anche le grotte di Frasassi, con le porte scorrevoli automatiche, le luci artificiali gialle e bianche. Sono belle, hanno dei percorsi da fare a piedi e a me, onestamente, ricordano un mix tra il trenino fantasma e la casa stregata del Luna Park. Fa anche quel

In the summer a mysterious phenomenon occurs in Italy, perhaps linked to the sweltering anticyclones that blow over us, bringing inclement weather. A gleaming enchantment makes places take on a different appearance. A colossal, interminable Fata Morgana produces a gigantic hologram that engulfs the whole country.

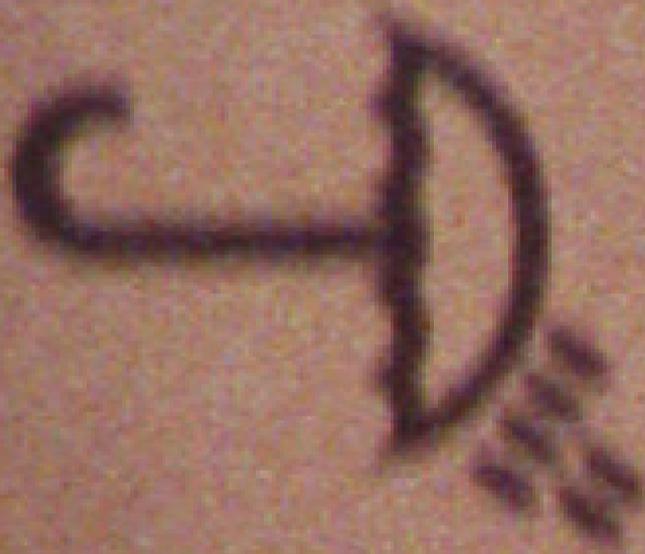
So it's not that things actually change, it's just that they look different. They make us think of something else. Only when it's really hot, though. When it's very, very hot, Italy looks to me like the America we see in films. It seemed to me, once, that Lunigiana was Arizona. It was all yellow and parched and there was a mausoleum of the souped-up motorbike on top of a hillock dripping with shapely agaves. Another time Romagna looked to me like a miniature California. The wide and straight roads, the asphalt turned grey with use and bleached by the sun. There were electric palms at the sides. By day stiff white skeletons, by night multi-coloured little lightshows. Green, yellow, blue. Once in Milan, at night, I got confused and asked a paninaro for a one-dollar taco. It was just that, for a moment, I thought I was in Los Angeles. This summer I went often to Fabriano, in the Marche, and it seemed to me, though I'm not certain, that I saw there a large white sign on a hill, with letters that were thick and a bit chunky... In Fabriano I'm shooting a film, a film in three parts. Not a fictional film, however. A sort of story of the place told in images. Usually I go to places to make other little/short films. And it often happens that I think the places I see and the things I look at are other places, other things. In the Marche there are hills, very soft hills covered with grain, ruffled by the wind, a bit past its prime. And then there is a florilegium of Spanish broom everywhere. I never saw such a concentration of broom.

Near Fabriano there are also the Frasassi Caves, with automatic sliding doors and yellow and white artificial lighting. They are beautiful, have trails you can follow on foot and they remind me, honestly, of a cross between the ghost train and the haunted house at the funfair. There is



freddo umido cento-per-cento, che è un po' la temperatura della paura prima che diventi terrore. Comunque, a Fabriano, si producono anche molte cose utili. La carta, per esempio. E le cappe per le cucine di mezzo mondo. Negli stabilimenti tutto è in perpetuo movimento. Tutto si va a incastrare nella sua posizione, precisamente, senza intoppi. Ci sono delle macchine gigantesche che si muovono con la grazia e la leggerezza di Isadora Duncan. Metalli e polimeri. Scintille e clangori. I connotati dei luoghi, in Italia soprattutto, si mescolano come in una faccia davvero irregolare. Come se un occhio volesse prendere il sopravvento sull'altro, un orecchio si contendesse con la bocca la postazione dello zigomo e gli incisivi e i canini fossero avvinghiati a pomiciare. Eppure di una faccia così ti puoi innamorare tantissimo. Con i luoghi mi sembra un po' lo stesso. Io ho vissuto in Olanda ed era diverso. Flaiano una volta ha scritto che Mondrian non era un pittore astratto, era un paesaggista. Flaiano era abruzzese, di Pescara. Nei luoghi le cose sono un po' in libera uscita, in abiti civili. È divertente vedere le cose che si accostano l'una all'altra e immaginare le ragioni di queste giustapposizioni. Poi, con i miei lavori, io posso fare una cosa in più. Posso filmare le cose, i luoghi, e ricombinarli a mio piacimento. Questa volta, mi piacerebbe che il film su Fabriano assomigliasse a una specie di slot machine di immagini. Tipo: CILIEGIE/CILIEGIE/CILIEGIE/FRAGOLA. Tipo: COLLINA CON GRANO/COLLINA CON GRANO/COLLINA CON GRANO/GROTTA. E così via. Senza fine. Sempre a sperare che tutto quadri, che vada tutto bene. Ma non si vince mai, alle macchinette. E si continua. È per questo che il lavoro diventerà una videoinstallazione, perché non finisca mai. Il cinema è una macchinetta. Una macchinetta fantastica. Che ti fa credere che le cose si muovano, che ti fa pensare che le immagini che hai nella testa siano vere. Io in America ci sono stata una volta sola. E faceva anche abbastanza caldo, ma non mi è sembrata l'Italia.

also that cold and one hundred-per-cent humidity which is a bit like the temperature of fear before it turns into terror. However, in Fabriano, they also produce many useful things. Paper, for example. And extractor hoods for kitchens all over the world. In the factories everything is in perpetual motion. Everything fits into its own place, precisely, without snags. There are gigantic machines that move with the grace and lightness of Isadora Duncan. Metals and polymers. Sparks and clangour. The connotations of places, especially in Italy, are mixed up like in a really irregular face. It is as if one eye wanted to get the better of the other, an ear were competing with the mouth for room on the cheekbone and the incisors and canines were caught in a passionate clinch. And yet you can fall in love with a face like that. It seems to me that with places it's a bit the same. I have lived in the Netherlands and it was different. Flaiano once wrote that Mondrian was not an abstract painter, he was a landscap painter. Flaiano was from Pescara, in Abruzzo. In places things are a bit on their day off, in mufti. It is amusing to see things set alongside one another and imagine the reasons for these juxtapositions. Then, with my works, I can do something more. I can film things, places, and rearrange them to my liking. This time, I would like the film on Fabriano to resemble a kind of slot machine of images. Like: CHERRY/CHERRY/CHERRY/STRAWBERRY. Like: HILL WITH GRAIN/HILL WITH GRAIN/HILL WITH GRAIN/CAVE. And so on. Endlessly. Always in the hope that everything adds up, that it all goes well. But you never win, on slot machines. And you go on. This is why the work will become a video-installation, as it never ends. The cinema is a slot machine. A fantastic slot machine. That makes you believe that things are moving, that makes you think that the images you have in your heads are true. I have only been to America once. And it was fairly hot too, but it didn't look like Italy to me.



Rassegna Video / Video Review

Fondazione Ermanno Casoli e White.Fish.Tank
Nell'ambito della XIII edizione del Premio Ermanno Casoli

Presentano
Images Moving Images
Rebecca Digne
Dina Danish
Jean-Baptiste Maitre
Diego Marcon

Programma di video d'artista e incontri-dibattito con il pubblico
A cura di Anna Franceschini
Venerdì 16, sabato 17 e domenica
18 novembre 2012

Images Moving Images è parte integrante del progetto ROCK-PAPER-SCISSORS realizzato da Anna Franceschini nell'ambito della XIII edizione del Premio Ermanno Casoli, a cura di Marcello Smarrelli.

Fondazione Ermanno Casoli and White.Fish.Tank
Within the compass of the 13th Premio Ermanno Casoli

Present
Images Moving Images
Rebecca Digne
Dina Danish
Jean-Baptiste Maitre
Diego Marcon

Programme of artist's videos and of meetings and debates with the public
Organized by Anna Franceschini
Friday 16, Saturday 17 and Sunday
18 November 2012

Images Moving Images is an integral part of the ROCK-PAPER-SCISSORS project carried out by Anna Franceschini within the compass of the 13th Premio Ermanno Casoli, curated by Marcello Smarrelli.

Per Images Moving Images Anna Franceschini (Pavia, 1979) propone una selezione di video d'artista e di film realizzati da un gruppo di autori che condividono una poetica di trasfigurazione del reale e della quotidianità, seppur declinata in modalità anche molto differenti.

Il programma si svolgerà in tre serate di proiezioni e dibattito in cui Anna Franceschini ha invitato quattro giovani artisti di fama internazionale, Rebecca Digne, Dina Danish, Jean-Baptiste Maitre e Diego Marcon, a confrontarsi con lei e con il pubblico che interverrà, nella visione e discussione del proprio lavoro.

Si tratta di artisti-colleghi che sono stati compagni di strada ideali o reali in un percorso personale ed artistico e tra i quali persiste uno scambio intellettuale ed umano di grande qualità. È proprio questa intimità, oltre all'opportunità di fruire di

opere di grande interesse artistico, che le proiezioni e gli incontri-dibattito vogliono evidenziare, 'rivelando' quei percorsi individuali e privati che sono alla base della ricerca della Franceschini ma che abbracciano la ricerca degli artisti in generale.

Un format ideato per lasciare spazio alla condivisione ed al confronto: tre serate dense di incontri e di pensieri che vogliono incentivare un dialogo diretto e stimolante tra le esperienze degli artisti e il pubblico.

Il progetto intende coinvolgere e sensibilizzare, per questo non crea distanze, scarti e differenze tra coloro che si incontrano nello spazio 'espositivo': artisti e visitatori sono tutti parte di un percorso che sollecita un dialogo intimo, permeato sugli interessi che sono oggi al centro della produzione artistica contemporanea, del suo linguaggio e del suo pensiero.

For Images Moving Images Anna Franceschini (Pavia, 1979) is proposing a selection of videos and films made by a group of artists who have in common a poetics of transfiguration of the real and the everyday, although tackled in ways that can be very different.

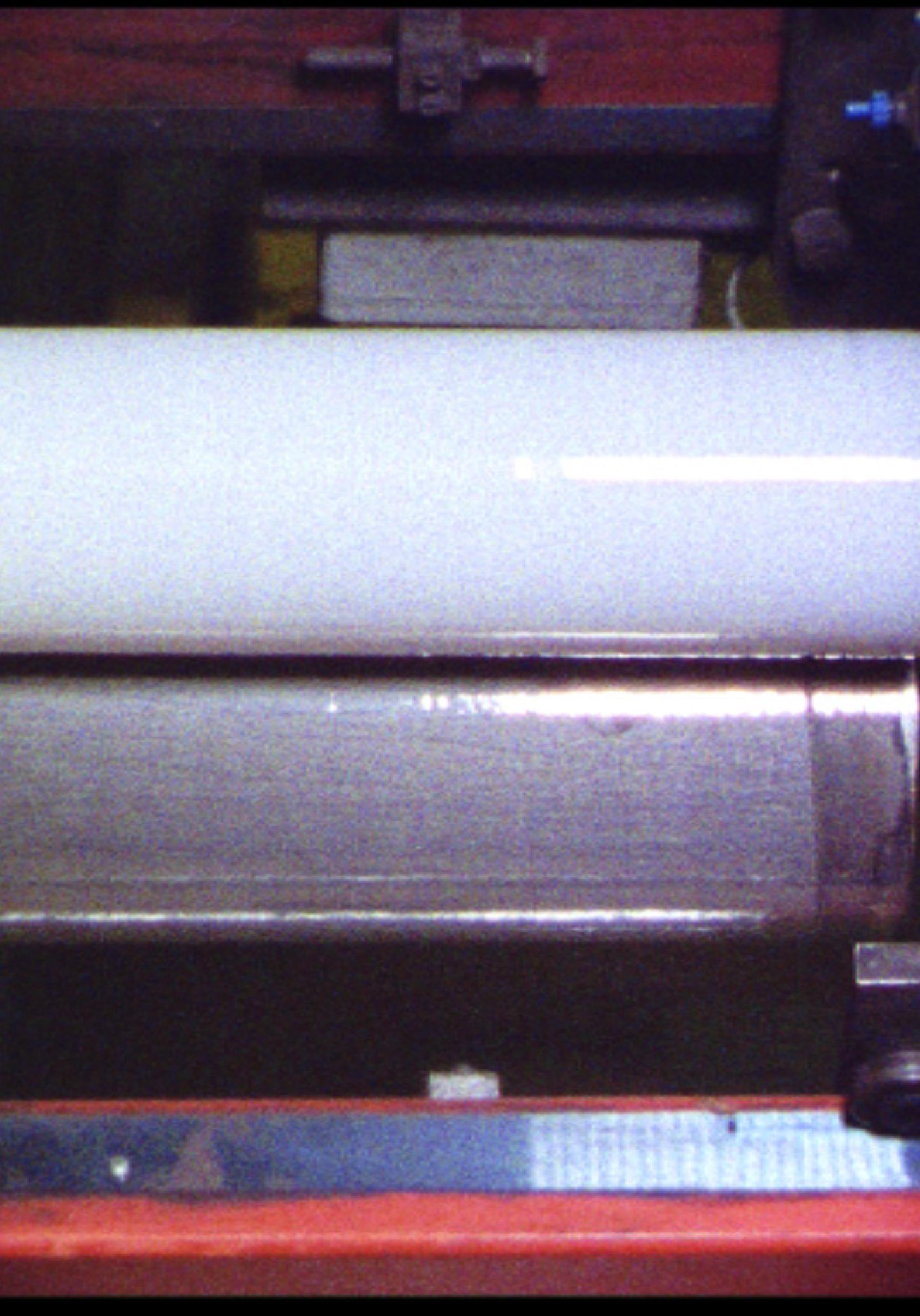
The programme consists of three evenings of screenings and debates at which Anna Franceschini has invited four young artists of international fame, Rebecca Digne, Dina Danish, Jean-Baptiste Maitre and Diego Marcon, to see and discuss their work with her and with those members of the public who attend.

They are artist-colleagues who have been ideal or actual fellow travellers on a personal artistic journey and amongst whom there has been an exchange of ideas and understanding of great quality. It is precisely this intimacy, in addition to the opportunity to see works

of great artistic interest, that the screenings and debates are intended to emphasise, "revealing" the individual and private processes that underpin Franceschini's research but which are also at the base of that conducted by artists in general.

A format designed to leave room for sharing and exchange: three evenings filled with encounters and ideas that are intended to encourage a direct and stimulating dialogue between the experiences of the artists and the public.

The aim of the project is to involve people and raise their awareness, and for this reason it does not create distances, gaps and differences between those who meet in the "exhibition" space: artists and visitors are all part of a process that fosters a close dialogue, hinging on the interests that are at the centre of contemporary artistic production, its language and its ideas.



Colophon

Montaggio: Anna Franceschini
Cinepresa: Braun Nizo 561 - Macro
Laboratorio: Zenit Arti Audiovisive - Torino

Ideazione: Anna Franceschini
Fotografia: Pierluigi Laffi
Operatori camera Super8: Pierluigi Laffi e
Anna Franceschini

Rock, Paper, Scissors
Installazione video a 3 canali, film Super8 trasferito in
digitale, colore, muto, loop, 2012
Girato con pellicola Kodak Ektachrome 100D, Kodak
Vision 3 200T

Premio Ermanno Casoli
XIII Edizione

18 ottobre - 22 dicembre 2012
Centro Logistico - Elica, Fabriano

Testi di
Anna Franceschini
Marcello Smarrelli
Tommaso Isabella

Progetto grafico
Tommaso Garner

Con il patrocinio del
Ministero per i Beni e le
Attività Culturali

Con il contributo della
Provincia di Ancona

Fondazione Ermanno Casoli
www.fondazionecasoli.org

Presidente → Gianna Pieralisi Casoli
Vice presidente → Francesco Casoli
Direttore → Deborah Carè
Direttore Artistico → Marcello Smarrelli
Coordinamento → Stefania Fois
Ufficio Stampa → Marta Colombo

Elica
www.elica.com

Presidente → Francesco Casoli
Amministratore Delegato → Giuseppe Perucchetti

Anna Franceschini
Rock – Paper - Scissors

A cura di
Marcello Smarrelli

Allestimento e progetto architettonico
Salottobuono

Traduzioni
Huw Evans

In collaborazione con
Elica

Con il sostegno di
Plalam e Rubner

Comitato Scientifico →
Gianna Pieralisi Casoli, Deborah Carè
Pippo Ciorra, Mario Cristiani
Riccardo Diotallevi, Giorgio Di Tullio
Cesare Pietroiusti, Pier Luigi Sacco

Si ringraziano:
Pietro Marcolini, Assessore alla Cultura
della Regione Marche; Gianfranco
Morettini, Milena Milantoni e Giampaolo
Zamponi del Consorzio Grotte di Frasassi;
Roberta Stazi e Sabrina Mirabella
dell'Ente Palio di San Giovanni; Ljudmilla
Socci dell'Associazione White.Fish.
Tank di Ancona; il Comune di Ancona; il
Fondo Mole Vanvitelliana; Claudio Pupilli,
Domenico Monsignore, Stefano Sparvoli,
Emilio Zampetti, Luca Pianelli, Gilberto
Mariani, Saverio Vernucci di Elica; Simon
Weber, Anita Canzan di Rubner; Massimo
Giorgini, Stefano Vertemati, Claudia
Robbiati di Plalam.

