

MOVING IMAGINATION OVVERO L'ILLUSIONE ANIMATA

A cura di Agung Kurniawan e Davide Quadrio

Motus perpetuum è la condizione costante della regione di Yogyakarta, tra oceano e vulcani, tra modernità e tradizioni tribali. Per il 2008 ho invitato uno degli artisti più influenti di Giava, Agung Kurniawan a curare una rassegna di corti d'animazione che propongono una lettura del percorso di creazione "animata" dal *wayang* (puppet theatre) fino ai corti di animazione di epoca contemporanea. La rassegna si conclude con un documentario su un rito tribale divinatorio che illustra una possibile proto-idea dell' "illusione animata".

Come afferma Agung Kurniawan: *L'animazione è immagini in movimento. Un movimento che può essere prodotto attraverso degli artifici digitali o semplicemente attraverso un processo manuale. Il movimento è l'essenza dell'animazione. Nel contesto delle immagini in movimento, le possibilità offerte da questo mezzo sono enormi: dalle performance del teatro d'ombre (dove il pubblico vede solo le ombre di immagini mosse su di una tela) fino alle ultime animazioni in 3D.*

In questa rassegna Agung interpreta i film d'animazione da questa prospettiva, proponendo una selezione di corti che si sviluppa su tre tematiche principali: il tempo (storia dei corti d'animazione a Giava), il mezzo (animazione manuale e meccanica) e background storico (*mind motion*, l'idea dell'animazione in un rito tribale):

Inizio da una performance "wayang" (teatro d'ombre) intervallata da varie animazioni in due e tre dimensioni e termino questa selezione con una performance "mind animation": un'immagine mossa dalla mente collettiva, una sorta di immagine "immaginata". Un documentario introdurrà questo concetto di proto animazione: una volta all'anno in un villaggio remoto nella parte ovest di Yogyakarta avviene un evento speciale. Una comunità del villaggio legge segni e premonizioni attraverso tracce e pieghe lasciate su un tessuto che ricopre una tomba. Il tessuto crea molte tracce ombreggiate perché rimane esposto alla pioggia e alle condizioni atmosferiche, agli escrementi di insetti e ad altri "interventi" della natura. Questi segni vengono poi associati ad una profezia "concreta". Ad esempio, tracce lasciate da insetti che assomigliano a spruzzi di sangue possono simbolizzare un disastro o un cattivo raccolto per la futura stagione. [...]

È chiaro che quest'ultimo capitolo richiama la nostra attenzione all'idea di storia animata che è all'origine del "cartoon" e quindi dei corti d'animazione per inserirlo poi in un contesto "magico" e quasi "religioso".

Dalle lanterne dell'antico Egitto o della Cina, alle narrazioni in bassorilievo greche e romane fino ai primi esperimenti di animazione come la lanterna magica di Padre Kircher, il fantascopio di Robert e il teatro ottico di Reynaud, la narrazione "animata" ha avuto una grande diffusione popolare ed ha avuto un ruolo educativo importante in ogni cultura. Questa rassegna ripropone quindi un percorso possibile del video d'animazione di Giava e lo inserisce in una tradizione "magica" e divinatoria che Agung definisce: *Proprio come la Sacra Sindone di Torino su cui è visibile il volto di Gesù Cristo, l'animazione di Giava non è solo "immagini in movimento", ma, fatto molto più importante, essa si basa su "immagini che muovono l'immaginazione".*

MOVING IMAGINATION, OR ANIMATED ILLUSION

By Agung Kurniawan and Davide Quadrio

Motus perpetuum is a constant feature of the region of Yogyakarta, with its ocean and volcanoes, modernity and tribal traditions. For this year, 2008, I have invited Agung Kurniawan, one of the most influential artists in Java, to curate a review of animation shorts that interpret the process of "animated" creation from the *wayang* (puppet Theatre) through to animation shorts of the present day. The review ends with a documentary on a divinatory tribal rite that illustrates one possible proto-idea of "animated illusion".

As Agung states: *Animation is pictures which move. They can be moved by digital devices or just with a manual process. Movement is the essence of animation. In the context of moving pictures the possibilities of this media are enormous: we can start from shadow puppet performance (where people only watch the shadow from pictures which are moved on a canvas) until the latest 3D animation.*

In this review, Agung interprets animation films from this point of view, offering a selection of shorts that run along three main lines, that of time (the history of animation shorts in Java), media (manual and mechanical animation) and historical background (*mind motion*, the idea of animation in a tribal rite):

I start from a 'wayang' performance (shadow puppet performance) punctuated with various 2D and 3D animations and I will end this selection by a "mind animation" performance: "mind animation" is a picture which is moved by the collective mind, a sort of "imagined" picture. A documentary will give access to this concept of proto animation: once a year in a remote village on the west side of Yogyakarta an event takes place. A village community who reads signs and premonitions through a folded-cloth mark on a tomb cover cloth. This cloth creates various shadowed marks because it has been exposed to rain and weather conditions, to insects' droppings and other natural "interventions". These marks are then associated to a 'concrete' divination. For instance, marks by insects which look like blood splashing can symbolize a disaster or a harvest failure for the coming season. [...]

It is clear that this final chapter calls our attention to the idea of the animated story that is at the origin of the cartoon, and thus of the animation short, in order to include it later in a 'magical' and almost 'religious' context.

From the lanterns of ancient Egypt or China, and the bas-relief narratives of Greece and Rome, the first experiments in animation like Father Kircher's magic lantern and Robert's phenakistoscope, through to Reynaud's optical theatre, "animated" narration has always been very popular and has played an important educational role in every culture. This review will thus embark upon a possible journey through animation video from Java, including it in a "magical" and divinatory tradition, as Agung describes: *Just like the Turin's cloth (the Holy Shroud) that has left a picture of Jesus Christ, animation in Java is not only 'moving pictures', but, most importantly, is based on pictures that move the imagination.*

Agus Suwage (1959)

Gus Chimp Bush (2008) – *Macho Man* (2008)
Agus Suwage utilizza nel creare le sue opere diversi mezzi; attualmente lavora soprattutto con la pittura. Ad Artissima esporrà due lavori di animazione realizzati nel 2008. Sono dei corti animati che rivedono il mondo politico in chiave satirica; più che criticarla, l'artista si prende gioco dell'attuale situazione politica. Una parodia che costringe lo spettatore a prendersi in giro da solo.

Gus Chimp Bush (2008), *Macho Man* (2008)
Agus Suwage is an artist who works with many media. Now, he works more on painting than other media. In this exhibition he will show two animation shorts made in 2008. Agus animations try to see the world's recent political context through satire. He does not criticize it in a hard way, he is rather mocking the global political situation nowadays. A parody that forces the audience to jest themselves.



Agus Suwage, *Pleasure and pressure*, 2000
Installation

Aramaiani (1960)

Ngelmu Pring (2005)
Questa opera di animazione nasce dalla collaborazione di alcuni artisti di generazioni diverse, coordinati da Aramaiani, un'artista che utilizza principalmente come medium espressivo il corpo e le installazioni. L'artista rappresenta una generazione che negli anni Ottanta si era affermata criticando il sistema pre-stabilito e confrontandosi con il paese. Quest'opera è un omaggio a una poesia dedicata agli alberi di bambù. Il bambù è una pianta tipica della zona tropicale che cresce spontanea sulle rive dei fiumi. Solitamente la sua immagine è associata a zone sporche e umide dove vivono serpenti velenosi e dove la gente si nasconde per giocare d'azzardo o per i combattimenti tra galli. Il bambù è una pianta poco considerata nelle città moderne di Giava; le piante sporche ricordano i "kampong" urbani, oggi demoliti e sostituiti da centri commerciali o immobili di lusso. Quest'opera vuole ricordare l'importanza del bambù nella cultura giavanese. La tradizione vuole che il bambù venga utilizzato dalla nascita (un pezzo sottile di bambù è usato come coltello naturale per tagliare la placenta del neonato) fino alla morte (si usa il bambù per sollevare il corpo del defunto). Il bambù è il passato che la moderna cultura giavanese ha dimenticato. Rispetto per il bambù significa rispetto per la cultura e per la tradizione.

This animation work is the result of a collaboration among some artists from various generations, and coordinated by Aramaiani. This artist mostly works with such media as body language and installation. She was the representative of a critical generation in the 80's, accustomed to have confrontation with the country and the well-established system. This animation work is a "homage" to a poem about bamboo trees.

Bamboo is a typical plant of the tropical area that usually grows wildly in the edges of rivers. Bamboo is usually related to dirty and humid places, where poisonous snakes live in, hiding places for people wanting to gamble or to have a cock fight. Bamboo is a plant underestimated by modern cities in Java. Those dirty bamboos are related as well to urban "kampongs", that now have been dragged and replaced by shopping centers and luxury real estate. This animation is about how important is the bamboo in Javanese culture. This plant is used from birth (a thin slice of bamboo is a sterile natural knife to cut the baby's placenta) until death (bamboo is used to pick up the dead's body). Bamboo is the past which is forgotten in the Javanese modern culture. To respect bamboo means to respect culture and tradition.

Eko Nugroho (1977)

Bercerobong (2002), *The Breeder* (2002), *Let Me Love Me* (2008)
Eko ha iniziato la sua carriera artistica come disegnatore di fumetti underground. Per lui i fumetti sono un mezzo aperto, pronto a lasciarsi contaminare da qualsiasi cosa. Dalle lezioni morali fino alla più sgradevole spazzatura visiva. Partendo dai fumetti Eko passa a dipingere murali e figure di animazione. Si tratta di pezzi di immagini ridisegnate in rozze figure bidimensionali, come in un fumetto di un mondo assurdo. Il mondo di Eko è un mondo del futuro che non funziona, dove la tecnologia è spazzatura da deridere.

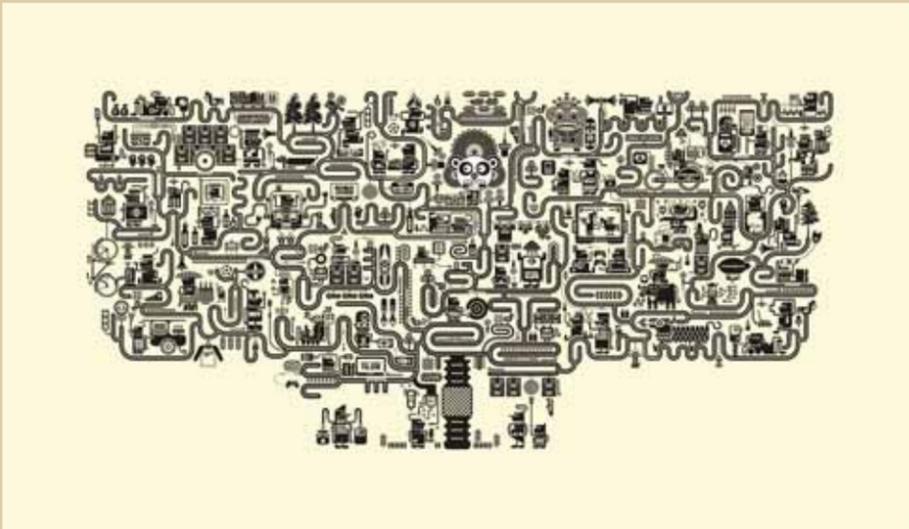
Eko started his career as an underground comic artist. He considers comic as an open medium that can be infiltrated by everything: from moral lessons until the visual garbage. Starting from comic Eko explores other media like painting on city walls and animation. Eko's animations are pieces of pictures roughly revived. They are two dimension animations just like comic strips coming from an absurd world. Eko's images present a failing future world, where technology turns into garbage and becomes a laughing matter.



Eko Nugroho, *Mural at Jojakarta Bridge*, 2002

Indie Guerillas

Bayan Tree Lounge (2008)
Indie Guerillas è il nome di un gruppo di artisti fondato da Santi Ariestiyowati e Miko Bawono (Otom). Hanno iniziato a lavorare insieme in uno studio di design e negli ultimi anni si sono dedicati alla creazione di opere d'arte utilizzando la pittura, vari oggetti e giocattoli. Le loro opere di animazione raccontano di un albero di baniano attorno al quale la gente si riunisce. L'albero diventa un punto di ritrovo. È un tema basato su un concetto antico che associa i grandi alberi a uno spazio pubblico dove la gente si ritrova. L'ombra di un albero nel caldo tropicale è come il paradiso per i viaggiatori che si fermano a incontrare la gente.



Indie Guerillas, *Bayan Tree Lounge*, 2008

Indie Guerillas is the name of a group of artists established by Santi Ariestiyowati and Miko Bawono (Otom). The group started working together in design studio. Since the last few years they began creating artworks such as paintings, objects, and toys. Their animation works are about a bayan tree that becomes a place where people gather. The tree becomes a sort of hang out venue. This theme is based on the traditional idea of the big tree as a public space, where people get together. A shady tree in a tropical country is for travelers a heavenly place, where to stop by and interact.

Marzuki (1976)

Corruptor Pig
Marzuki lavora con le immagini. Utilizza media diversi a cominciare dalla performance, film, design, musica elettronica e musica hip-hop. Le sue opere raccontano di identità divise tra il passato e il presente, tra il locale e il globale. I giovani indonesiani respirano una cultura dissociata. I disegni di animazione di Marzuki raccontano la corruzione che fa parte della cultura, che non si può separare dalla società indonesiana di oggi. La corruzione naturalmente è un qualcosa Marzuki che vuole combattere, ma che continua a ricomparire. Il suo lavoro esprime l'umorismo di un popolo esausto.

Marzuki is a visual worker. He works with various media in visual arts, from performance, film, design to electronic music, and hip hop music. His works mostly is about split identity between the past and the present, between local and global. Split culture is nowadays atmosphere for the Indonesian youngsters. Marzuki's animation is about how corruption is part of the cultures in nowadays Indonesian society. Corruption, however, is something that he is fighting, but that constantly reappears. A humor from exhausted people.

Popok Tri Wahyudi (1973)

Light house (2008)
Popok è un pittore frustrato dalle sue stesse opere. Negli anni Novanta era già un importante esponente nella scena indonesiana delle arti visive, ma oggi dichiara che la situazione delle arti visive è nel caos. Dopo essersi ritirato per anni nel suo piccolo studio, è ritornato sulla scena e ha

iniziato a lavorare con spirito diverso. I suoi lavori di animazione fanno parte di una nuova serie di fumetti che si rifanno al *Wayang Golek* (un tradizionale pupazzo di legno tipico della zona occidentale di Giava). La serie dei fari indica il modo in cui Popok vede questo mondo scombuscolato. Un faro che non riesce a guidare il mondo, e la gente che lo circonda per cerca di distruggerlo.

Popok is a painter frustrated with his own work. As one of the most prominent visual artist in Indonesia in the 90's, he considers the present visual arts situation in his country very chaotic. He spent many years hidden in his studio "shell", then he "arose" back starting to work with a new spirit. His animation works are part of new comic serials made featuring his *Wayang Golek* (traditional wood puppet from West Java, Indonesia). In the *Lighthouse* series Popok represents a messed up world. The lighthouse failed to guide people, and people surround the lighthouse trying to crush it.



Popok Tri Wahyudi, *Light House*, 2008
animation



Terra Bajraghosa, *Robot Goblok*, 2005

Terra Bajraghosa (1981)

Robot Goblok (2005), Biscuit Biznes (2006), Jihad Troop (2008)

Terra ha iniziato a lavorare con l'animazione. Ha studiato grafica ed è un esperto programmatore di computer e disegnatore di software. Ma in realtà le sue animazioni non sono sofisticate o complicate, si ispirano piuttosto ai giochi e ai fumetti che circolavano in Indonesia negli anni Settanta e Ottanta. I suoi lavori sono una sorta di dialogo immaginario con la situazione attuale attraverso l'uso di icone retrò che fan parte dei suoi ricordi di infanzia. Oltre che artista, Terra è anche musicista hip hop, qui trova radice la musica che è presente nei suoi lavori di animazione.

Unlike Eko Nugroho, Terra started his works with animation. As an artist with an education in graphic design, he is very expert at computer programming, and software programs designing. Nevertheless he does not make sophisticated or complicated animations, he rather creates animations inspired by games or comics from the 70s/80s in Indonesia. His works are a form of imaginative dialog with nowadays situation by borrowing retro icons from his childhood memory. Besides being an artist, Eko is also a hip hop musician, and his musical roots can be felt in his animation works.

Yudha Sandy (1982)

Video Comic (2006-7), Colaborasional (2008)

Sandy è l'artista più giovane di questo progetto. Ha iniziato la sua carriera come disegnatore di fumetti insieme a un gruppo di giovani artisti chiamati *Pisang Seger* (banana fresca). Le sue opere sono *wayang* (pupazzi tradizionali) o quanto meno pupazzi elaborati attraverso l'animazione. Proprio come le antiche divinità giavanesi che rinascono su uno schermo illuminato da luci gialle. Le sue opere parlano di domande, di incontri e di comunicazione che a volte non trovano realizzazione. Le sue opere di animazione sono una sorta di videoclip con gruppi locali di Yogyakarta che suonano i Sex Pistols o gli Smith. Per i giovani della generazione di Sandy, creare arte (che sia disegno, musica o dipingere sui muri delle città) significa incontrarsi, trovarsi in gruppo. Il mezzo artistico è uno strumento per farli incontrare e chiacchierare. La loro arte non è strutturata.



Yudha Sandy, *It's called love*, 2006

Sono la generazione d'oro del *New Order Fascism* (1965 – 1998) che vive in un mondo che è già stato filtrato e svezato. La generazione che non riesce a esprimersi direttamente e sceglie di farlo attraverso le immagini e i suoni nasali di strumenti musicali suonati in maniera impropria. Arti visive, musica e moda: è questo il loro linguaggio segreto.

Sandy is the youngest artist in this selection. He started his career as a comic artist together with a group of young artists called *Pisang Seger* (fresh banana). Sandy's works are *wayang* (traditional puppets). Or at least puppets are processed using animation, just like ancient Javanese gods who reborn on a screen lightened by yellow lamps. His works tell about the difficulty of meeting and communicating. His animation is a sort of video clip of Yogyakarta local bands playing Sex Pistol's or The Smith's music. To Sandy's generation, making art (whether it is drawing, music, or painting on city walls) means meeting, gathering. The art medium is a tool to make young people meet and have chit-chat. Their artworks are "flat", without a structured story. They are the golden generation of New Order Fascism (1965 – 1998) who live in world already filtered and weaned. A generation that stutters when trying to express himself directly, and prefers to speak through picture and the nasal sound of music instruments played incorrectly. Visual arts, music, fashion are the hidden language of this generation.

UN VIAGGIO INDIMENTICABILE

A cura di Defne Ayas

Sebbene l'età dell'oro dell'animazione in Cina abbia subito un freno quando Mao Zedong ha dato il via alla Rivoluzione Culturale, l'animazione è nuovamente diventata un mezzo molto utilizzato oggi in questo paese non solo nell'ambito della cultura delle immagini in movimento ma anche in quella delle arti visive. Come nel resto del mondo anche in Cina alcuni artisti hanno cominciato ad utilizzare sempre di più l'animazione per creare narrazioni spazio-temporali, inserendola nelle proprie installazioni e mostre. La capacità di questo mezzo di mantenere un senso di vivacità critica, anche nella visualizzazione di testi e sceneggiature complessi che non hanno altri modi di rappresentazione, ha indubbiamente catturato la mente e l'immaginazione degli artisti. Una breve ma dinamica stagione di film d'animazione realizzati da una nuova generazione di artisti cinesi esplora la miriade di forme e di applicazioni di questo mezzo offrendo allo stesso tempo un affascinante viaggio in una Cina immaginaria. Queste espressive animazioni, arricchite fotogramma per fotogramma con varie tecniche quali l'inchiostro, il disegno semplice o vettoriale, o con l'aggiunta di forme ed effetti digitali, presentano una serie di essenziali racconti e forme legati alla società cinese. In questi brevi e avvincenti poemi epici sulla perdita e sul potere abbondano creature e personaggi fantastici, paesaggi post-apocalittici e futuristici così come temi più universali quali l'urbanizzazione, il consumismo, la politica sessuale, la memoria storica e l'oblio, l'immaginario nella storia culturale. Nella speranza di rendere possibile un'analisi più approfondita dello spazio che ha l'animazione in relazione alle convenzioni culturali e visive oggi in Cina, il programma presenterà il lavoro dei seguenti artisti cinesi selezionati: **Feng Mengbo, Sun Xun, Qiu Anxiong, Chen Shaoxiong, Wu Yunyog, Tang Maohong, Bu Hua, Eric Siu e Guo Yuanyuan/Peng Penghua.**

Feng Mengbo

Nato nel 1966 a Pechino dove vive attualmente Feng Mengbo che vive e lavora nella capitale, trae ispirazione soprattutto dalla storia politica e culturale della Cina, e allo stesso tempo dalla sua storia personale, filtrate attraverso le lenti della tecnologia. Dopo gli studi in grafica e stampa, ha iniziato ad esplorare il computer come medium espressivo, creando nel 1994 le prime immagini in sequenza su computer e in seguito CD-ROMs e video per rendere partecipe il pubblico delle sue riflessioni culturali e per invitare lo spettatore a "rimodellare con l'immaginazione la propria partecipazione culturale". Alle fine del 1993, ha cominciato a creare i dipinti della serie *Long March*, basati su un gruppo di immagini tratte da video giochi che rappresentano un piccolo soldato dell'Armata Rossa costretto a combattere ed a vincere tutta una serie di battaglie sotto il comando del Presidente Mao. Recentemente, con *Long March: Restart*, Feng Mengbo ha trasformato questa serie in un ambiente da videogioco, dove lo spettatore diventa il giocatore / partecipante. Inquadrato in un lungo spazio orizzontale, il video presenta il piccolo soldato dell'Armata Rossa inserito in un ambiente dieci volte più grande. L'immaginazione "virtuale" lega metaforicamente la passione per i videogiochi, il paesaggio politico cinese e il processo creativo della pittura, rendendo gli spettatori partecipi di un'esperienza allo stesso tempo cinematografica e di creazione artistica.

Born 1966 in Beijing where he lives and works Feng Mengbo lives and works in that city, draws heavily on China's cultural and political history, as well as his own personal history, filtered through the lens of technology. Trained in design and printmaking, he began exploring the computer as a medium in 1994, creating first computer slide shows and later interactive CD-ROMs and videos to bring his private cultural concerns to a wider audience and inviting the viewer to "imaginatively reshape [his or her] own cultural participation."



Feng Mengbo, *Long March*, 2008
5 min 45sec, Courtesy of the artist

At the end of 1993, he began to create the Long March paintings, based on a group of video game images that depict a tiny Red Army soldier forcefully fighting and winning all the battles under Chairman Mao's command. Recently, with *Long March: Restart*, Feng Mengbo has turned these series into a game-like environment, in which the viewer becomes the player-participant. Presented usually in a long horizontal scroll like space, the video consists of images of the little Red Army soldier and his surroundings enlarged ten times. The participatory journey enabled through virtual imagery metaphorically links game surfing, Chinese political landscape, and painting-making process, implying a reconfiguration of the audiences into a cinematic experience as well as into a process of art-making.

Sun Xun

Nato nel 1980

Anche se ha studiato grafica e stampa alla China Academy of Fine Arts, Sun Xun è diventato noto per la sua abilità nell'usare le tecniche del film d'animazione per creare narrative complesse che non avevano altre possibilità di rappresentazione. Le sue animazioni disegnate a mano nascono da centinaia di affascinanti disegni individuali e da *cartoons* politici ricomposti come un collage in coraggiose animazioni, nelle quali esplora le connessioni tra l'estetizzazione della storia, la memoria politica, e l'uso storico degli strumenti creatori di miti nella coscienza sociale cinese. Sun Xun mette insieme con successo miriadi di convenzioni allegoriche culturali e visive per "registrare" cosa significhi vivere in un paese in costante transizione e per guidare i suoi spettatori attraverso le irrazionalità della società. Accanto a rappresentazioni di specifiche scene o momenti attuali, Sun Xun pone deliberatamente i suoi spettatori in confronto con alcuni aspetti non dibattuti della storia mondiale e della politica, con situazioni che suscitano una reazione consapevole alla realtà in cui viviamo. Il suo messaggio può essere allo stesso tempo carnevalesco e terribile.



Sun Xun, *Heroes No More*, 2007
9 minutes, 4 seconds, Courtesy of the artist and Shanghai Gallery

Born 1980, in Liaoning based in Hangzhou. Although Sun Xun studied printmaking at the China Academy of Fine Arts, he has come to be known for cleverly utilizing strategies of animated films such as creating complex narratives that have no other way of representation. His hand-drawn animations drawn from hundreds of compelling individual drawings, and political cartoons that are eventually distilled into his gritty collage-like animations, in which he explores the connections between aestheticization of history-making, political memory, and the historical use of mythmaking tools in the broader social consciousness in China. Sun Xun successfully bundles up myriad cultural and visual allegorical conventions in order to record the effects of living in a country in constant transition and guide his audiences through some of irrationalities of societal constructions. Beyond actual, specific scenes or moments, Sun Xun deliberately confronts its audiences with the untouched sides of historicized moments in world history and politics, with situations that elicit a conscious reaction to reality we live in. His message can be both carnivalesque and gashly.

Qiu Anxiong

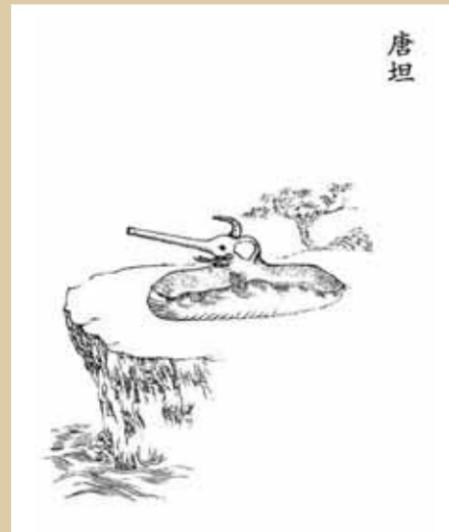
Nato nel 1972 a Chengdu, vive a Shanghai.

Già allievo di Zhang Xiaogang e Ye Yongqing a Sichuan, ed emulo dell'artista sudafricano William Kentridge, Qiu Anxiong è considerato una delle star emergenti dell'arte cinese con opere che spaziano dall'animazione, alla pittura, alle video installazioni. Il suo lavoro indaga il terreno filosofico dell'umanità in relazione alla modernità, alla distruzione e alle politiche dell'immaginazione. Nella sua opera *Minguo Landscape*, come in altri lavori, utilizza la tecnica cinese *ink and wash* con lo stile dell'animazione, rappresentando simboli ed iconografie tratti non solo dalla mitologia cinese, ma anche dalla nostra vita quotidiana e da una più ampia consapevolezza sociale. Il titolo dell'opera si riferisce a Minguo, la Repubblica Cinese che formalmente prese il posto della dinastia

Qing, dopo la rivoluzione Xinhai del 1911, segnando così la fine della Cina tradizionale e l'inizio della Cina moderna. *Minguo* esplora questo momento particolarmente drammatico, la tensione poetica della rottura tra la tradizione e la cultura cinese moderna, e i falliti ideali dall'avvento della Repubblica Popolare Cinese, segnando allo stesso tempo dei paralleli tra il periodo della prima Cina moderna ed oggi.

Born 1972 in Chengdu, based in Shanghai.

A former student of Zhang Xiaogang and Ye Yongqing in Sichuan, and a follower of South African artist William Kentridge's practice, Qiu Anxiong is considered one of China's emerging darlings, with an oeuvre that consists of not only of animations, but also paintings and video installations. His work examines the philosophical terrain of humanity in relation to modernity, destruction and the politics of imagery. His piece "Minguo Landscape" employs a Chinese ink-and-wash-like animation style, like his other works and features symbols and iconographies found not only in Chinese mythology but also embedded in our everyday lives and broader social consciousness. The work's title is in reference to Minguo, the Republic of China, which formally replaced the Qing Dynasty as a result of the Xinhai Revolution in 1911, thus marking the end of the traditional China and the beginning of a modern one. Minguo explores this particular dramatic historical break, the poetic tension of disruption within and between traditional and modern Chinese culture, and failed ideals since the inception of PRC, while drawing parallels between the period of early modern China and now.



Qiu Anxiong, *The New Sutra of the Mountains and Oceans*, 2005
Ink on rice paper, 60 x 70 cm, Courtesy of the artist and Barbara Gross Galerie, Munich


 Chen Shaoxiong, *Ink Things*, 2006/2007 DVD (Animationvideo), projection or flatscreen Musik/sound (by Zhu Fangqiong), 3 min, ed. 8 / Courtesy the artist and Barbara Gross Galerie, Munich; BoersLi Gallery, Beijing

Chen Shaoxiong

Nato nel 1962 a Shantou, vive a Pechino. Membro del Big-Tail-Elephant Group, un collettivo di artisti che affronta i problemi connessi alla realtà dei rapidi mutamenti della società nell'area della costa meridionale della Cina, Chen Shaoxiong ha costantemente indagato le complesse relazioni tra urbanizzazione e umanità. Da Guangzhou, una città situata in una regione della Cina che è stata tra le prime esposte alle influenze provenienti dall'esterno, i suoi lavori riflettono le sue personali impressioni ed esperienze tratte dalla continua trasformazione della grandi città cinesi, e l'estetica derivante dal caos e dal disordine. Per realizzare i suoi film e video utilizza anzitutto la video camera per poi trasformare le immagini in tradizionali disegni cinesi ad inchiostro, che riflettono il suo interesse nelle possibilità creative e nel mutamento sia a livello formale che filosofico. *Ink Things* in modo particolare riflette la gioia di Chen Shaoxiong's nel processo creativo e nella vita di tutti i giorni. Per le sue sequenze filmiche utilizza strumenti a bassa tecnologia, a sottolineare l'impressionante insieme di elementi sottovalutati della vita quotidiana cinese. Al pubblico viene offerta una conoscenza del tempo che passa e una percezione del banale attraverso la rivisitazione dei gesti di tutti i giorni, insieme a poetiche visioni iniziali e finali.

As a member of the Big-Tail-Elephant Group, an artist collective responding to problems related to the reality of the rapid societal changes in China's Southern Coast, Chen Shaoxiong has continuously examined the complex relationship between urbanization and humanity. From Guangzhou, a city in a region of China that was earliest exposed to the outside of China, his works reflect his personal impressions and experiences he drew from the ongoing transformation of the large Chinese cities, and the resulting aesthetics of chaos and disorder. To make his films and videos he uses first the camera then renders them into traditional Chinese ink drawings, which for him reflect his interest in creative possibilities and change at a formal as well as a philosophical level. *Ink Things* particularly reflects Chen Shaoxiong's delight in process and every day life. For his filmic sequences he uses his low-tech means, while signifying the impressive collection of underrated elements in contemporary Chinese life. For the audience, there is an understanding of time passing and a perception of mundane, revisiting of every day gestures, and poetic beginnings and endings.

Wu Junyong

Nato nel 1970 a Putian, provincia di Fujian, vive a Hangzhou Dopo gli studi in grafica e stampa e in seguito di New Media art alla China Academy of Art, Wu Junyong ha cominciato ad utilizzare il computer per realizzare le sue idee. Il suo film *Wait us rich* è un'animazione in stile MTV realizzata in Flash accompagnata dalla musica di una canzone popolare. Il filmato presenta una visione del mondo e delle macchinazioni della società in salsa cinico-nichilistica, pur mantenendo un'inegabile poeticità. *Wait Us Rich* si impernia sull'esplosiva emozione della nuova moneta che circola in grandi quantità in alcune aree delal Cina e su come i giovani di oggi giudicano questa invidiabile situazione.

Born 1970 in Putian, Fujian province, based in Hangzhou Trained in print-making, and later at the Department of New Media Art at the China Academy of Art, Wu Junyong took upon the computer to realize his ideas. His film *Wait us rich* is a MTV-style animation made in Flash accompanied by a popular online song. Presenting a vision of the world and the machinations of society soused in nihilistic cynicism, and yet there is an undeniable poetry to the motion *Wait Us Rich* pivots on the explosive thrill of new money that is swilling around in vast quantities in some quarters in China, and just exactly how the youth of today views that enviable position.


 Wu Junyong , *The Spring Club*, 2008 5'20", Courtesy of the artist

Tang Maohong

Nato nel 1975. Vive e lavora a Shanghai La relazione tra l'arte cosiddetta alta e la cultura popolare di massa è uno degli argomenti cruciali nel dibattito sull'arte moderna di oggi e tuttora rimane una fonte di discussione e di interesse per generazioni di artisti. Traffcando tra arte "alta", illustrazione popolare e cartoni animati, Tang Maohong mostra una profonda attenzione ai riferimenti delle cultura popolare. Attraverso la scelta del medium utilizzato infligge un colpo alle gerarchie esistenti e si posiziona come un "fermentatore" dell'arte, una specie di esperimento democratico. Tang Maohong affronta giocosamente nelle sue animazioni le gerarchie della società, il potere, la qualità, la complessità, la stupidità e il successo. Il suo appropriarsi di elementi visivi e di argomenti comunicati attraverso personaggi fantastici e scene orgiastiche, inserite come in una cornice dentro pitture dell'epoca Song, rivela non solo una grande maestria tecnica, ma anche talento, satira e un mondo ricco di fantasia. L'energia contagiosa di Maohong, il suo spirito avventuroso e la sua immaginazione eclettica ne fanno a pieno diritto una star.

Born 1975 in Lingchuan, Guangxi Province, based in Shanghai The relationship of high art to popular mass culture is one of the great subjects crucial to what made modern art what it is today – and still remains a source of contention and interest with younger artists today. Trafficking between high art, popular illustration, and cartoons, Tang Maohong shows a keen interest in referencing popular culture. In taking a stab at existing hierarchies with his chosen medium in the art world and positioning himself as a fermenter of art as a kind of democratic experiment, Tang Maohong playfully tackles hierarchies of society, power, quality, complexity, density and achievement in his animations. His appropriation of visual elements and subject matters communicated through fantastical characters, and orgiastic scenes and composed within Song-painting like frames features not only technical mastery but also flair, satire, and a rich fantasy world. Maohong's contagious energy, adventurousness, and eclectic imagination make him a plausible star in the generation of young artists.


 Tang Maohong, *On the Way*, length 8 minutes 26s econds Courtesy of the artist and Shanghart Gallery

Bu Hua

Nato nel 1973 a Pechino dove vive attualmente

Nata in una famiglia di pittori a Pechino, e dopo gli studi in tipografia e illustrazione, Bu Hua ha oggi un ruolo già riconosciuto nella scena dell'animazione cinese con un largo seguito tra i creatori di cartoons on-line. I suoi lavori allegorici come *Savage Growth* sono saggi fantasiosi ed esistenziali che esplorano l'indistinto confine tra realtà, libero arbitrio e significato della vita in un limpido e persistente racconto simile al sogno, in contrasto con lo sfondo di un confuso in un paesaggio urbanizzato. Accompagnati da colonne create da musicisti sperimentali come Dead J, i film di Bu Hua sono realizzati utilizzando disegni vettoriali, solitamente in Flash.

Born 1973 in Beijing Born into a painters' family in Beijing, and trained in block printing and illustration, Bu Yua is already a well-known player in the field of Chinese animation with a major following among cartooners on-line. Her allegoric works such as *Savage Growth* are imaginative and existential essays that explore the hazy border between reality, free will and meaning of life in a persistent lucid dream-like state, against the background of an unstable urbanized landscape. Accompanied by audiotracks created by experimental musicians such as Dead J, her films are made using digital vectorized drawings, usually in Flash.


 Bu Hua, *Savage Growth*, 2008 3'52"min., Courtesy of the artist and Joe&Young Art Center

Eric Siu

Nato nel 1962

Il fantasioso artista new media Eric Siu, che vive a Hong Kong, ha un grande interesse per l'animazione, il video, l'installazione e l'interattività. L'attore Jackie Chan, noto per il suo stile di combattimento spettacolare, per i tempi comici, per l'uso di armi improvvisate e innovative acrobazie, e il video game più venduto di tutti i tempi Super Mario Brothers, appaiono insieme nel video di Siu intitolato *Super Cop World* che porta lo spettatore attraverso una "sessione virtuale " di gioco del video game originale, con il famosissimo personaggio della Nintendo Mario brillantemente sostituito da una serie di immagini di Jackie Chan. Come Mario, Chan deve comattere a suo modo nel castello e distruggere gli scagnozzi del malvagio. Quando Mario salta, si vede in sovrapposizione una piccola inquadratura di Jackie che salta da un edificio su un camion; quando Mario nuota, si vede Jackie che nuota in acque infestate da squali.

Born 1962

Based in Hong Kong, the inventive new media artist Eric Siu has a broad interest in animation, video, installation and interactivity. Actor Jackie Chan, known for his acrobatic fighting style, comic timing, use of improvised weapons and innovative stunts, and the best selling video game of all times, Super Mario Brothers come together in Siu's video entitled "Super Cop World," which takes the viewer through a virtual "session" of playing the original video game, with Nintendo's most well-known mascot Mario cleverly replaced by a streaming clip of Jackie Chan. As with Mario before, now Chan must battle his way through the castle and destroy the evil minions. When Mario jumps, it is a tiny square screen of Jackie jumping from a building onto a truck that is super-imposed; when Mario swims, there is Jackie diving down into shark-infested waters.


 Eric Siu, *Super Cop World*, 2005 Video / Courtesy of the artist

Guo Yuanyuan / Peng Penghua

Vivono a Shanghai

La creatrice di disegni animati Guo Yuanyuan ha cominciato la sua collaborazione con Peng Penghua, regista indipendente e illustratore, con il lancio dello studio Guopengzi. *The Ants!* è il primo progetto importante frutto di questa collaborazione e presenta una giovane coppia che vive in una casa normale da qualche parte in Cina, stretta tra la realtà della vita di tutti i giorni, la ricerca di lavoro, sopravvivenza e desiderio.

Based in Shanghai Animator Guo Yuanyuan began her collaboration with independent film maker and illustrator Peng Penghua, launching together the Guopengzi studio. *The Ants!* on view is their first major collaborative project, featuring a young couple living in an ordinary house somewhere in China, sandwiched between the realities of everyday life, job search, survival and desire.


 Guo Yuanyuan / Peng Penghua, *Ants*, 2007 8 minutes, 2sec, Courtesy of the artists

Davide Quadrio

Dopo aver diretto il BizArt Art Centre di Shanghai (www.biz-art.com), per un decennio il primo laboratorio creativo indipendente no profit in Cina, Davide Quadrio ha fondato nel 2007 Arthub (arthub.org.cn), una piattaforma nata per sostenere l'impegno artistico in Asia. Arthub è attualmente uno dei 12 partner mondiali del Prince Claus Fund (Paesi Bassi) per il sud-est asiatico (2008-2010).

Con BizArt e il suo team e ora con Arthub, ha organizzato centinaia di mostre, attività educative e scambi in Cina e all'estero, sviluppando relazioni con istituzioni locali e straniere a livello internazionale.

Quadrio è stato consulente per Bund18 Creative Space (2005-2008), curando la mostra di Vivienne Westwood's con V&A, il tour di Droog Design in Cina (Shanghai, Shenzhen e Pechino) e la personale di Olivo Barbieri, Site-specific, durante la Biennale di Shanghai nel 2006. Ha curato numerose mostre a livello internazionale e più recentemente China!China!China! a Palazzo Strozzi a Firenze con Zhang Wei (Vitamin art center) e Li Zhenhua. Per quanto concerne più strettamente l'attività di sviluppo culturale, Quadrio ha lavorato con ASEF e con alcuni governi internazionali tra cui Pro Helvetia, il Ministero degli Esteri dell'Olanda, dell'Irlanda e della Gran Bretagna. Quadrio inoltre è stato spesso invitato a tenere conferenze e laboratori presso Università quali Leiden University (Paesi Bassi), La Sapienza (Italia) e East Anglia University (Gran Bretagna), Academy of Fine Arts di Seoul (Corea).

After managing the BizArt Art Centre in Shanghai (www.biz-art.com), the first not for profit independent creative lab in China for a decade, in 2007 Davide created Arthub (arthub.org.cn), a platform to support artistic endeavors in Asia. Arthub is now one of the 12 worldwide network partners of the Prince Claus Fund (Netherlands) for South East Asia (2008-2010). With BizArt and its team and now with Arthub, he organized hundreds of exhibitions, educational activities and exchanges in China and abroad, developing relationships with local and foreign institutions worldwide. Quadrio has been consulting Bund18 Creative Space (2005-2008), curating shows such as Vivienne Westwood's Exhibition, together with V&A, the Droog Design exhibition tour China (Shanghai, Shenzhen and Beijing) and the solo exhibition by Olivo Barbieri, Site-specific, during the 2006 Shanghai Biennale. In the international arena he has curated shows worldwide and most recently in Florence at Palazzo Strozzi with the show "China!China!China!" together with Zhang Wei (Vitamin Art Center) and Li Zhenhua. On the cultural development side, Davide has been working with ASEF and international governments, consulting among others Pro Helvetia, the Foreign Ministry of the Netherlands and of Ireland and the UK. Davide has often been invited by universities such as Leiden University (the Netherlands), La Sapienza (Italy) and East Anglia University (UK), and the Academy of Fine Arts of Seoul (Korea) for lectures and workshops.

Agung Kurniawan

Agung Kurniawan (1968 – East Java, Indonesia) ha studiato Archeologia e Arte Grafica. I suoi lavori si incentrano su temi quali la violenza e l'oppressione, nel sistema politico, argomenti che l'artista tratta in maniera molto sottile. Kurniawan trae inoltre ispirazione dai mondi fantastici e dalla progressiva automatizzazione della società attraverso l'uso di computer e di robot, interrogandosi nelle sue opere se questo sviluppo aumenta o impoverisce in realtà la qualità della vita.

Negli ultimi anni Kurnianwan ha sviluppato altre tematiche. Se prima era la sottile protesta contro il regime di Suharto, ora l'attenzione dell'artista si è focalizzata sul confronto con una società piena di tabù.

Agung Kurniawan ha esposto in Indonesia, Giappone, Corea, Singapore, Australia ed Europa. Nel 2000 ha esposto in Olanda, nella mostra AWAS al Museo Nusantara di Delft.

Agung Kurniawan (1968 – East Java, Indonesia) studied archeology and graphic art. His themes focus on violence and oppression, such as in the political system. He does this in a very subtle way. He also derives inspiration from fantasy worlds and the ongoing automation of society, using computers and robots. In his work he questions whether these developments actually improve or diminish the quality of life.

Over the years new themes come up. Where he started subtly protesting the Suharto regime, his focus now lies on confrontation with a taboo society.

Agung Kurniawan has had exhibitions in Indonesia and Japan, Korea, Singapore, and Australia as well as Europe. Hij has exhibited in the Netherlands before, in 2000, with the exhibition AWAS in Museum Nusantara – Delft.

Defne Ayas

Defne Ayas vive a Shanghai dal 2005, dove lavora come consulente per Arthub, seguendo specialmente la Cina e il resto dell'Asia. Insegna anche storia dell'arte alla New York University di Shanghai ed è anche curatrice di PERFORMA, la Biennale di arti performative di New York, città in cui vive per alcuni periodi dell'anno. Prima di lavorare per PERFORMA, dove ha promosso e presentato performance e progetti legati alle arti performative come Curatorial Associate dal 2004 e come Associate Curator per l'edizione 2007, Ayas ha lavorato come New Media Coordinator presso il New Museum of Contemporary Art di New York, dove ha organizzato numerosi eventi, performance e programmi pubblici per la Zenith Media Lounge del museo. Tra i suoi progetti curatoriali più recenti c'è la presentazione del progetto *Long March*, realizzato a Shanghai, in alcune istituzioni di New York tra cui il China Institute, il Museum of Chinese in Americas e lo Studio Museum di Harlem. Inoltre ha organizzato *Open City* di Yoko Ono presso la Kasa Galeri di Istanbul e *public.exe: Public Execution*, una mostra che indaga come l'arte pubblica viene definita, distribuita e recepita nell'epoca dei nuovi media, alla Exit Art di New York con Michele Thursz e Anne Ellegood. Ayas lavora anche come consulente e docente per alcuni progetti e istituzioni quali l'Artist Pension Trust, la China Academy of Art a Hangzhou, e il Center for Contemporary Art di Kabul. La sua competenza professionale è legata soprattutto ai nuovi media e alla performance, ad essa si aggiunge il suo grande interesse per gli scambi interculturali e per le politiche di sviluppo culturale.

Based in Shanghai since 2005, Defne Ayas works as program consultant to Arthub, serving China and the rest of Asia, and as an art history instructor at New York University in Shanghai. Ayas is also curator of PERFORMA, the biennale of visual art performance with base in New York City, where she spends part of the year. Prior to joining PERFORMA, where she has been developing and presenting performances and performance-related programs, since its inception in 2004 (Curatorial Associate, 2004; Associate Curator, 2005-2007), Ayas worked as the Education and New Media. Coordinator at the New Museum of Contemporary Art in New York, where she co-organized numerous new media-related artist projects, performances and public programs for the museum's Zenith Media Lounge. Ayas's recent curatorial collaborations include the presentation of Beijing-based *Long March Project* throughout New York institutions including The China Institute, Museum of Chinese in Americas and The Studio Museum in Harlem, organization of *Open City* by Yoko Ono at Kasa Galeri in Istanbul, and "public.exe: Public Execution"-an exhibition exploring the definition, distribution, and reception of public art in the age of new media, with Michele Thursz and Anne Ellegood at Exit Art in New York. Ayas also works as an advisor, consultant and lecturer for a number of projects and institutions including Artist Pension Trust, China Academy of Art in Hangzhou, and Center for Contemporary Art in Kabul. Her expertise is primarily in new media and performance, and her interest in cultural exchanges and cultural policy making.

ARTISSIMA 15

main partner **nationale suisse**

in collaborazione con **Bartolini & Mauri**

art hub **art hub**