

## Foto/Industria al Mast e in altri 11 spazi espositivi



# Il Game diventa uno show dell'arte La fotografia si prende tutta la città

di **Paola Naldi e Michele Smargiassi** ● a pagina 12

*La Biennale della Fotografia Industriale organizzata dal Mast*

# Flipper, campetti e Las Vegas che scatti nel mondo del game

di Paola Naldi

Ha come tema il gioco, the "Game", la sesta edizione di "Foto/Industria", la "Biennale di fotografia dell'industria e del lavoro" organizzata dal Mast e curata da Francesco Zanot che torna da oggi al 26 novembre. Dodici mostre, sparse in diversi luoghi della città, tutte a ingresso gratuito. «Abbiamo scelto il tema del gioco per le sue molteplici implicazioni - spiega Francesco Zanot - Per il suo carattere universale e riparatorio, dopo le difficoltà che tutti abbiamo attraversato. Perché costituisce un comparto industriale di grande importanza. Ma è anche perché ci unisce tutti, pur nella sua complessità».

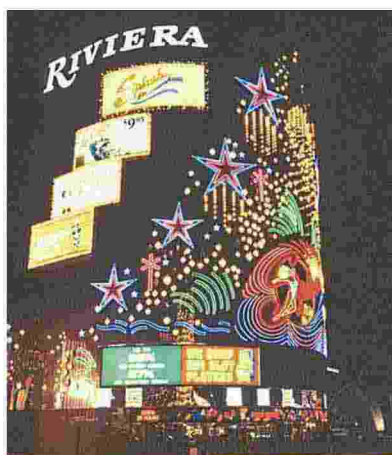
All'Archeologico si potrà quindi giocare con i "Flippers" di Olivo Barbieri che nel 1977 ha immortalato i resti abbandonati di queste macchine desuete, simbolo di un'epoca. Lucine oramai spente che si accostano, sempre in questo spazio, alla sfavillante "Las Vegas" ripresa da Daniel Faust tra il 1987 e il 2008, registrando i mutamenti di una metropoli la cui architettura è al servizio dei tavoli verdi. Ma se oggi si parla di gioco non si può non fare riferimento alla realtà virtuale. Al Mambo la videoinstallazione di Cécile B. Evans, "Reality or not", presenta le identità fittizie create da un gruppo di studenti di Parigi utilizzando i programmi che generano i videogiochi. Ericka Bekman allo Spazio Carbonesi con la video installazione "Reach capacity" trasporta l'osservatore in un mondo parallelo regolato dai meccanismi di gioco del "Monopoli" ma in senso anti-capitalistico. Danielle Udoganya nella mostra "Seeing me, seeing you,

Tanti grandi artisti, in dodici mostre, sparse per la città, che declinano in modi diversi il tema

seeing us", alla Fondazione del Monte, ci fa conoscere i suoi particolarissimi avatar "inclusivi", che presentano caratteristiche e difetti fisici che normalmente vengono trascurati dagli sviluppatori dei giochi. Immagini prodotte da macchine e intelligenza artificiale sono poi al centro della colletti-

va "Automated Photography" all'ex Chiesa di San Mattia. Ma Foto/Industria è una carrellata di visioni che recupera memorie del passato proponendo letture inedite della realtà contemporanea. Alla Biblioteca di San Giorgio in Poggiale Hicham Benohoud con "La Salle de classe" ci condivide le foto degli studenti a cui insegnava in una scuola, ripresi in pose giocose tra il 1994 e il 2000. A Palazzo Boncompagni, Linda Fregni Nagler con "Playgrounds" ci presenta le immagini notturne dei campetti da gioco di Milano. A Palazzo Magnani, Erik Kessels, presenta il progetto "Carlo e Luciana" che assembla le fotografie dei viaggi di una coppia residente a Vignola. Allo spazio di Alchemilla, a Palazzo Vizzani, con il video "Ghost Karaoke" Raed Yassin si mette sulle tracce della sua infanzia, quando cantava nelle feste religiose in Libano. A Casa Saraceni della Fondazio-

ne Carisbo nella mostra "Berlin funfair" si ammirano le foto di Heinrich Zille che agli inizi del 1900 riprendeva le fiere berlinesi. Completa la rassegna la personale di Andreas Gursky al Mast. Orari e iniziative su [www.fotoindustria.it](http://www.fotoindustria.it).

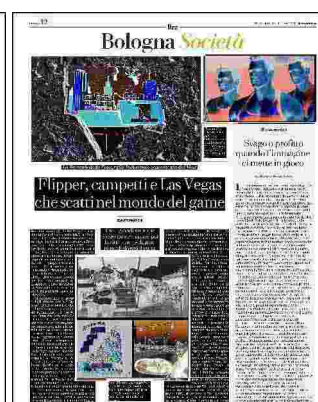


A sx, "Riviera, Las Vegas" di Daniel Faust (@Daniel Faust)  
A dx, "Las Vegas" di Daniel Faust (@Daniel Faust).  
Sopra, "Senza titolo" di Heinrich Zille





"Flippers" di  
Olivo Barbieri  
(@ Olivo  
Barbieri). Sopra  
"Los Santos" di  
Mattia Dagani  
Rio (@ECAL/  
Mattia Dagani  
Rio)



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

115682