

Charades

Roberto Fassone

Opening 08.10.2016

Fino al 20.11.2016

Charades 2016. Note di critica (quotidiana, militante, complice) di Francesca Comisso, a.titolo
Milano, Fantaspazio, 26 settembre 2016.

Alle 18 sono arrivati quasi tutti.

Roberto ci accoglie all'ingresso, vestito con una t-shirt bianca, pantaloncini neri e scarpe da ginnastica. Noto che è un abbigliamento sportivo. E' sorridente, sembra a suo agio. Mi accomodo su una sedia dietro alla fila di postazioni destinate ai collezionisti. Da lì posso osservare. Valeria e Alessio si collocano agli angoli della stanza con il ruolo di arbitri, mentre Alberto su un lato della stanza ha la funzione di notaio. Sulla parete, alle spalle di Fassone, un cartello riporta titolo, data e l'elenco dei partecipanti: *Charades 2016*. Attila, Bond, Cimbro, Già, Goblin, Kenya e Tomba. Sono i nicknames dei 7 collezionisti invitati a partecipare alla performance come giocatori. Un mese prima ciascuno ha ricevuto un elenco di 100 opere stilato da Fassone, con nome dell'autore, titolo e una breve sinossi. Ora sono cento bigliettini. Attila ne estrae uno a caso, Fassone lo apre, lo mostra al "notaio" e inizia a mimare. C'è una leggera tensione, però si ride e a chi ricorda un titolo molto lungo in inglese sono riservati applausi e complimenti. "Alcuni titoli sono impossibili...". Bond assegna un colpo dopo l'altro. "Meno male che hai detto di non aver studiato!". Kenya sbaglia di poco e la parola passa a Goblin che aveva alzato la mano dopo di lei e indovina. "... non è giusto!". Kenya indovina l'opera successiva. "E quello che rimane a zero?" chiede Tomba. "Chi arriva secondo, mezza foto?".

"Le signore sono sempre più competitive". "Forse, ma arrivano sempre seconde...", risponde Kenya. Si affaccia una questione di genere!

Bond incalza. Un punto dopo l'altro. "Vieni a giocare nel Genoa!". Poi sbaglia... "oh finalmente", esclama qualcuno. Ci si aiuta ma con l'obiettivo di fermare Bond, che si ferma da solo. Aumentano i punti per Goblin e per Kenya che arriva alla sfida finale. Nove a nove, Bond contro Kenya. "Ora rischio di perdere".

Ma Bond vince, osservando i gesti ampi di Fassone rivolti allo spazio che ci circonda, alle pareti, a una ciotola vuota. Yves Klein, Le vide!

Una mise en abyme del sistema dell'arte? Certamente! In un solo colpo Roberto Fassone mette in gioco tutti i suoi attori - collezionista, gallerista, artista, critico - e con loro la questione della produzione e del mercato, facendo scaturire entrambi dalla lucida dinamica del progetto: ogni

collezionista invitato paga una quota di partecipazione e la somma delle quote corrisponde al valore dell'opera. Si compra insieme ma l'opera va a chi vince. Meritocrazia? Non direi. Fassone non pretende di insegnare o dimostrare nulla. Il suo movente non è critico ma conoscitivo e passionale insieme, due attitudini che lo hanno già spinto in sibi (2011-2012), una delle sue prime operazioni artistiche, a indagare a fondo centinaia di opere d'arte, quelle che più lo affasciano, per comprenderne il funzionamento, la logica interna, fino ad arrivare all'aura. E una volta lì, stabilite le regole del suo gioco, ai giocatori tocca un vertiginoso percorso a ritroso, in un sorprendente percorso nei processi creativi. Un'operazione complessa, costituita da un software disponibile gratuitamente online, che è insieme un digital game, un cybertesto e un'opera in grado di generare miliardi di istruzioni per produrre potenziali lavori artistici. Non è il "tutti sono artisti" di Beuys e neppure il dissacrante *Do it yourself* di Warhol, che Fassone declina nel latino "sibi", "da sè", ma un dispositivo multiforme, intelligente, divertente, colto, paradossalmente in grado di restituire all'aura dell'opera d'arte la sua naturale leggerezza. "Volevo in qualche modo rendere più serio il concetto di gioco e meno serio il concetto di opera d'arte".

Anche per Charades, il punto di partenza e di arrivo è l'arte. Come scriveva Roberto Longhi, ingrandendo in una sola frase il mito dell'autore unico, originale e autonomo, l'opera d'arte non è mai un fatto isolato, un capolavoro singolare, ma è sempre inscritta in una trama di rapporti con le altre opere. Fassone ne è convinto, e va oltre. Innanzitutto propone ai collezionisti di giocare con la "sua collezione", che allestisce in un museo virtuale su carta: 21 pagine di stanze, pareti e opere, dove David Hammons è vicino a Takashi Murakami, a Man Ray e all'amico artista Luca De Leva, e la giovane e promettente Alessandra Messali espone tra Martin Creed e Klara Lidén. Con beffarda ironia gli dà la forma di un album di figurine in edizione limitata (Collect 'em all). Infine, con il gioco dei mimi, mette in scena un processo di traduzione che rispecchia il sistema di passaggi attraverso i quali avviene il nostro quotidiano rapporto con gli oggetti culturali. Con a sfondo questa fitta trama di trascrizioni, *Charades* di Fassone sfida la semplice dialettica tra vincitori e perdenti. Nella pratica ha dimostrato che vince il piacere del gioco e il suo progressivo scivolare in conversazione, dialogo, riflessione, pensiero. Al centro l'arte, intorno tutto il resto, senza dimenticare nulla.

Francesca Comisso:

Se un punto di partenza si può individuare nell'arte concettuale e instruction-based dei tardi anni Sessanta, qual'è il suo rapporto con le teorie e le pratiche della postproduzione?

Roberto Fassone:

Yeah

Francesca Comisso:

Molti suoi lavori mi fanno pensare che lei abbia colto l'esortazione dei situazionisti "Realisez potlach". Il dono, lo scambio, la dispersione e l'eccesso, nella loro natura di agenti in grado di sovvertire l'ordine dei sistemi sociali, culturali, economici, definiscono un orientamento che mi sembra di rintracciare nella sua pratica artistica.

Roberto Fassone:

Yeah

Francesca Comisso:

Il suo interesse per il gioco come struttura e assetto formale di molte sue opere ha qualche rimando all'Homo ludens di Huizinga o nasce piuttosto dalla sua esperienza di giocatore di basket?

Roberto Fassone:

Yeah

Charades

Roberto Fassone

Opening 08.10.2016

Until 20.11.2016

Charades 2016. Critical notes (daily, militant, compli- cit) by Francesca Comisso, a.titolo
Milan, Fantaspazio, September 26th, 2016

It is 6pm and almost everyone has arrived.

Roberto welcomes us at the entry, wearing a white t-shirt, black shorts and sneakers. I notice that he is wearing sportswear. He smiles, he seems at ease. I seat on a chair behind the row of seats intended for the collectors. From there I can observe. Valeria and Alessio are positioned at the corners of the space with the role of referees, while on one side of the room Alberto has the notary function. On the wall, behind Fassone, a sign reports the title, date and the list of participants: *Charades 2016*. Attila, Bond, Cimbrotto, Già, Goblin, Kenya and Tomba. These are the nicknames of the 7 collectors invited to participate to the performance as players. A month before, each of them received a list of 100 artworks drafted by Fassone, with the artist's names, titles and a brief synopsis. Now they became one hundred cards. Attila randomly pulls one out, Fassone opens it, shows it to the "notary" and begins to mimic it. There is a slight tension, however, we laugh and to whom remembers a very long title in English applauses and congratulations are reserved. "Some titles are impossible..." Bond doesn't miss a shot. "Thank goodness you said you hadn't studied." Kenya misses a title for a little details and the word goes to Goblin, who raised his hand right after her and guesses the title. "... It's not fair!". Kenya guesses the next artwork.

"And what about who remains at zero?" Tomba asks. "And who arrives second, does he get half of the photo?"

"Ladies are always more competitive." "Maybe, but they always arrive second..." replies Kenya. It seems to be a gender issue!

Bond presses. One point after the other. "Come to play in Genoa." Then he makes a mistake... "oh finally," someone exclaims. They help each other with the purpose of stopping Bond, who stops by himself. The points increase for Goblin and Kenya, who gets to the final round.

Nine to nine, Bond against Kenya. "Now I risk loosing". But Bond wins, observing Fassone's sweeping gestures to the space around us, the walls, to an empty bowl.

Yves Klein, Le vide!

A mise en abyme of the art system? Of course! In one shot Roberto Fassone puts all its actors at play - collector, gallerist, artist, critic - and with them the question of the production and the market, calling both of them into the clear

dynamic of the project: every invited collector pays a participation fee and the sum of the fees corresponds to the value of the work. The work is bought together, but it goes to the winner. Meritocracy? I would not say so. Fassone doesn't claim to teach or to prove anything. His reason is not critical but both cognitive and passionate, two attitudes that already drew him to make "sibi" (2011- 2012), one of his first artistic operations, in which he examined thoroughly hundreds of artworks, the ones which fascinate him the most, to understand how they work, their internal logic, in order to reach their aura. And once there, once the rules of the game are established, the players have to do a dizzying journey backwards, a surprising path into the creative process. A complex operation, consisting in a free software available online, which is at once a digital game, a cyber text and an artwork able to generate billions of instructions to produce potential artworks. What Fassone declines in the Latin "sibi", "by itself", is not the "everyone is an artist" by Beuys and not even the irreverent "Do it by yourself" by Warhol, but a multi-faceted device, intelligent, fun, cultured, paradoxically able to return to the aura of the artwork its natural lightness. "I wanted somehow to make more serious the concept of the game and less serious the concept of an art work".

Even for Charades, the starting and finishing point is art. As Roberto Longhi wrote, putting in one single sentence the myth of the unique author, original and autonomous, the work of art is never an isolated event, a singular masterpiece, but it is always inscribed in a network of relationships with other works. Fassone is convinced of this, and he goes beyond. First of all he asks to the collectors to play with his own "collection", which he installs in a virtual museum on paper: 21 pages of rooms, walls and artworks, where David Hammons sits next to Takashi Murakami, to Man Ray and his artist friend Luca De Leva, and where the young and promising Alessandra Messali exhibits between Martin Creed and Klara Lidén. With a mocking irony he gives it the shape of a limited edition sticker album (Collect 'em all). Finally, with the game of charades, he stages a translation process that reflects the system of passages through which our daily relationship with cultural objects takes place. Having this dense network of transcripts as a background, Fassone's Charades defines the simple dialectic between winners and losers. In practical terms, he proved that what wins is the pleasure of playing and its gradual sliding into conversation, dialogue, reflection, thought. At the very centre the art, around it everything else, without forgetting anything.

Francesca Comisso:

If we can identify a starting point in the conceptual and instruction-based art from the Sixties, what is your relationship with the theories and practices of postproduction?

Roberto Fassone:

Yeah

Francesca Comisso:

Many of your works make me think that you read the exhortation of the Situationists "Realisez potlatch". The gift, the exchange, the dispersion and the excess, in their nature of agents able to subvert the order of systems - social, cultural, economic -, define an orientation that I notice in your artistic practice.

Roberto Fassone:

Yeah

Francesca Comisso:

Does your interest in the game as the structure and formal arrangement of many of your works have some reference to Huizinga's Homo ludens or rather stems from your experience as a basket player?

Roberto Fassone:

Yeah