

### 3rd Istanbul Biennial of Design - “Are we human?” sezione video 2” Open Call Istanbul Foundation For Culture and Arts- Istanbul (TR), 22.10- 20.11. 2016

Il collettivo **ChorusDesignGroup** partecipa alla Biennale del Design di Istanbul dal titolo “Are we human?”, in apertura il prossimo 22 Ottobre 2016, con un video nella sezione audiovisiva **Open Call**.

Giunta alla sua terza edizione, la manifestazione proporrà per volontà dei suoi curatori un taglio inedito. Nella sua ricognizione sul design, “ARE WE HUMAN? The Design of the Species: 2 seconds, 2 days, 2 years, 200 years, 200,000 years” è un tema che comprende tutto ciò che riguarda l’uomo senza limiti di categorie scientifiche o temporali. Partendo da questo presupposto, ChorusDesignGroup individua una condizione della realtà attuale che pone alcune questioni sullo stato presente e prossimo dell’essere umani. La domanda da porsi diventa: “Siamo ancora umani?”

[ ... la storia della rappresentazione del mondo sembra essere arrivata al suo compimento, il mondo sta scomparendo. Lo ha cancellato l’operazione definitiva del simulacro. Osserva Baudrillard: la cosa in sé viene cancellata dall’apparenza. E’ il “delitto perfetto” tutto è immateriale, incorporato (ovvero senza corpo), scambiabile. ] tratto dall’introduzione a “Il Delitto Perfetto”, J. Baudrillard, Raffaello Cortina Editore.

Si trae spunto da questo testo per sviluppare il tema lanciato dalla Biennale, con una particolare attenzione al rapporto tra il design e l’uomo nella sua **relazione con gli oggetti, la realtà fisica**. In questo contesto, il gruppo per la prima volta si cimenta nella realizzazione di una narrazione video di 2 minuti, con l’obiettivo di indagare la qualità e la natura dell’essere umani nella sfera materiale ed esistenziale, interrogandosi sul futuro degli oggetti come specchio del mondo circostante, e viceversa.

In 120 secondi il video ripercorre 5 scene, 5 episodi estrapolati secondo sensibilità diverse rispetto alla condizione di “sparizione” del *tangibile*: le simulazioni delle realtà virtuali, la progressiva miniaturizzazione, smaterializzazione di molti dispositivi e utensili che utilizziamo in tutti gli ambiti della nostra vita. Che cosa rimane dell’uomo senza la consistenza fisica degli oggetti? Il futuro sarà immateriale? Nel video si rappresentano le implicazioni emozionali e le contraddizioni che possono innescarsi nella vita quotidiana, mostrando suggestioni che emergono come flashback della memoria collettiva. La sequenza narrativa viene sviluppata dall’inquadratura principale delle mani: l’*homo faber* scandisce l’evoluzione della specie umana, metafora del tracciato spazio-temporale espresso in “2 secondi, 2 giorni, 2 anni, 200 anni” della mostra. Il video è stato realizzato da Roberto Monte, Melina Novello, Michela Ricciotti e Gianni Verna con la preziosa collaborazione di Endrit Muhametaj (13frames broadcasting), Gianni Verna come comparsa e gli attori Alessandro D’Aniello e Fabrizio Casiraghi. Il video è stato girato in varie sedi tra Milano, Bologna e Salerno.

La **Biennale del Design di Istanbul** è organizzata dalla Istanbul Foundation For Culture and Arts ed è attesa come una delle manifestazione internazionali più interessanti dell’autunno, grazie alla curatela di Beatriz Colomina and Mark Wigle.. “ARE WE HUMAN? The Design of the Species” si distribuirà in 5 sedi centrali, tra cui la principale e più prestigiosa è il Museo Archeologico di Istanbul. Saranno allestiti 70 progetti di designers, architetti, artisti, storici e scienziati di 13 paesi diversi, invitati a partecipare per dare un punto di vista completamente multidisciplinare. In aggiunta sarà in mostra una sezione audiovisiva speciale chiamata Open Call: i 141 contributi video di 2 minuti, selezionati tra più di 200 adesioni provenienti da tutto il mondo, saranno visibili anche on-line sul sito della manifestazione. <http://arewehuman.iksv.org/open-call> <http://arewehuman.iksv.org/>

**ChorusDesignGroup** (CDG) è una libera associazione di designer con sensibilità progettuali e competenze diverse. L’attenzione del gruppo è rivolto al *processo che porta alla forma*, alle implicazioni strategiche e, in senso più ampio, culturali del progetto. Le prime iniziative sono nate come performance negli spazi della città, sperimentando il design come strumento d’indagine delle relazioni umane negli spazi esterni. Così sono nati la seduta per esterni Paolo.a in DuPont™ Corian®, realizzata da Andreoli Srl, e la lampada vegetale a risparmio energetico Pianta.la, realizzata da Played Srl. Oggetti visionari, sono stati selezionati per numerose esposizioni del settore e manifestazioni collaterali. Orientando il proprio interesse su tematiche di sostenibilità ambientale e sociale, nel 2011 il CDG ha realizzato una performance urbana durante il FuoriSalone milanese con i graffiti *green*, graffiti autopulenti, per il lancio del nuovo sito a basso impatto ambientale [chorusdesigngroup.com](http://chorusdesigngroup.com). Per questo progetto di comunicazione sostenibile il gruppo ha ricevuto il **premio “Eccellenze della Sostenibilità”** promosso dalla Fondazione Cesaretti di Napoli. Durante il Fuorisalone milanese 2014 ha esordito con l’attività di curatela e organizzazione della mostra “Silent Spring. La Rivoluzione Silenziosa: progetti per la diffusione dei valori di sostenibilità tramite i cinque elementi” presso la galleria Spazio Carmilla. Nella primavera 2016 CDG ha superato la prima selezione di progetti per la XXI Triennale di Milano.  
*ChorusDesignGroup e’ Francesca Mistrangelo, Melina Novello, Roberto Monte, Michela Ricciotti, Gianni Verna.*

### Concept - Video 2” “Are We Human”

[ ... la storia della rappresentazione del mondo  
 sembra essere arrivata al suo compimento, il  
 mondo sta scomparendo. Lo ha cancellato  
 l'operazione definitiva del simulacro. Osserva  
 Baudrillard: la **cosa in sé** viene cancellata  
 dall'apparenza. E' il "delitto perfetto" tutto è  
 immateriale, scorporato (ovvero senza corpo),  
 scambiabile. ]\*

Che fare dunque?

FERMARSI.  
 Emerge la necessità di fermarsi. *RIFLETTERE*

questa necessità di ri-**flessione** non può avere luogo se prima non si opera una pulizia  
 un RESET fisico, prima ancora che mentale  
 tutto è “freezato”, bloccato in *pause*,  
 una pausa sensoriale - un tempo per ri-**pensare**, anticamera di un reset o preludio  
 a una ripresa non distruttiva e a-critica

TOGLIERE. *Togliere dal carrello, lasciarlo vuoto. SVUOTA CESTINO*  
 eliminare per un istante tutto ciò che non è *esiziale* alla nostra sopravvivenza

il processo di eliminazione si fa percorso a ritroso, attraversamento, **ricoscienza**

Il video da noi proposto ha due livelli visivi distinti ma complementari e sovrapponibili: un ritmo e una melodia, un piano teorico e uno prosaico. **Le mani**. Artefici dell'artificio si fanno metafora del nostro passaggio, costringendoci a riflettere sul senso di questo passaggio. Altro non è che riflessione su noi stessi e sul nostro essere al mondo. **Le sequenze**. Flash, guizzi di memoria, dove **riappaiono** ricordi, oggetti, sensazioni. Mettono insieme il corpo, lo spazio e il tempo. Lettura emozionale di una narrazione che l'uomo ha segnato attraverso la trasformazione, dalla *materia* alla *non-materia*.

“il mondo reale si sta sciogliendo”  
*dunque*  
 ipotizziamo un mondo senza oggetti?  
 la perdita degli oggetti  
 gli oggetti in quanto materia,  
 sono portatori di sentimenti e memoria  
 l'**uomo** - che è memoria e sentimenti - che fine farà?  
*allora*  
 esisterà ancora in quanto uomo, umano?  
**will we still be human?**

Saremo ancora umani senza una realtà tangibile? E' ipotizzabile un futuribile scenario in cui le categorie del materiale e dell'immateriale possano coesistere senza **snaturarci**?

\*testo estrapolato dall'introduzione a “Delitto Perfetto” di J. Baudrillard, Edizione Cortina

<http://arewehuman.iksv.org/open-call> <http://arewehuman.iksv.org/>