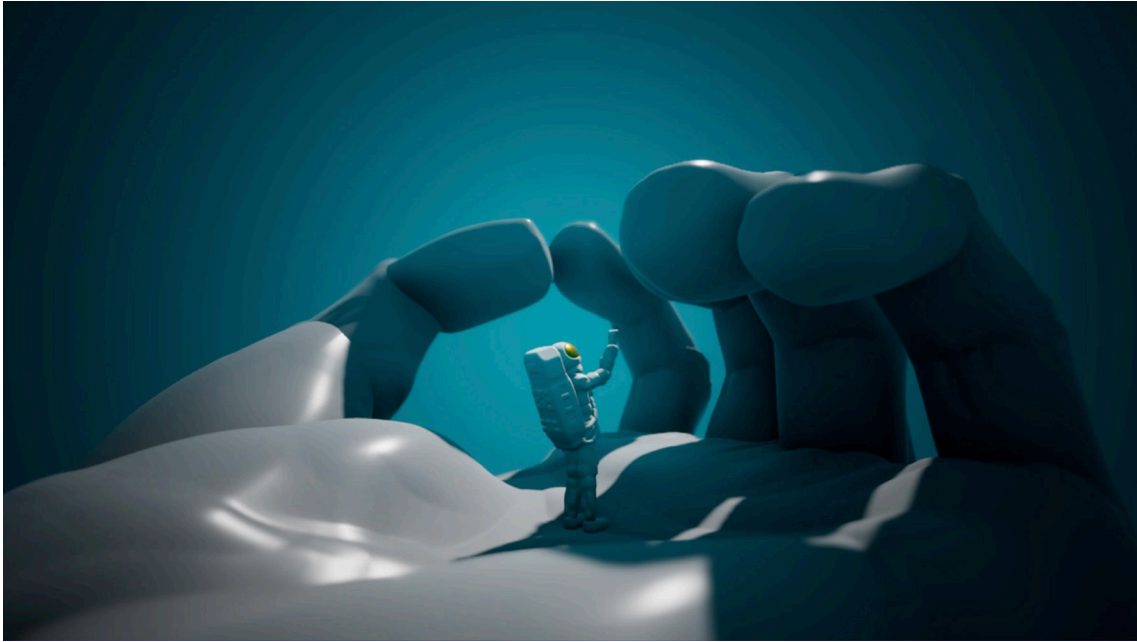


Rä di Martino. Kant Can't | Intervista con l'artista

La nuova opera video porta avanti la ricerca dell'artista sulle possibilità di interazione tra musica e animazione 3D.

28 Settembre 2024 | di Federico Abate



La **Pinacoteca Provinciale di Potenza** ospita fino al prossimo 1° dicembre una installazione multimediale di **Rä di Martino** (Roma, 1975), dal titolo *Kant Can't*. Il progetto multidisciplinare, il cui allestimento è curato da Lorenzo Benedetti, ha al centro un'opera video, realizzato grazie al PAC 2022-2023 – Piano per l'Arte Contemporanea promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura. In occasione della mostra l'opera entra a far parte della collezione di arte contemporanea del Polo della Cultura della Provincia di Potenza. Abbiamo chiesto all'artista di parlarci del progetto.

Federico Abate: *Kant Can't mette in relazione un video d'animazione, alcune opere in ceramica e una colonna sonora prodotta in collaborazione con Simone Pappalardo. Partiamo dal video; qui si vedono un gruppo di astronauti, una donna gigantesca che tenta di schiacciarli, mani enormi che emergono dal terreno come resti archeologici. Ci parli di cosa hai voluto raccontare? Come è nata l'idea?*

Rä di Martino: L'idea devo ammettere che per una volta è nata da un sogno, uno strano sogno precisissimo, che è esattamente come la prima scena del video: piccoli astronauti bianchi, simili a soldatini di plastica, corrono senza sosta in un limbo nero. Ogni volta che il suono si interrompe, due gambe femminili, adornate di tacchi, cercano di schiacciarli. Chi non si ferma in tempo viene schiacciato. La figura della donna rimane invisibile, un po'

come nei cartoni animati di Tom & Jerry, dove vediamo solo i piedi e la gonna della padrona di casa. Quando uno di questi astronauti viene schiacciato, appare la scritta "Kant Cant' Cunt". Era un sogno così grafico e assurdo che l'ho disegnato. Ho deciso di eliminare l'ultima parola dal titolo, perchè in inglese è molto volgare, nonostante il gioco di suoni tra le tre parole funzionasse. Partendo da questa immagine iniziale, ho immaginato uno degli astronauti come protagonista. Attraverso schermate ispirate a un videogioco surreale, si trova a dover affrontare situazioni sempre nuove, in cui deve risolvere enigmi o semplicemente cercare di sopravvivere. I dialoghi e le situazioni in cui si trova o che si trova a fare sembrano in fondo un lungo viaggio esistenziale a forma di videogioco.

FA: *In questa come in altre opere video passate hai optato per l'animazione 3D, con un feeling da videogame. Cosa ti affascina di questa modalità di lavoro da un punto di vista sia tecnico che estetico?*

RdM: Si sto lavorando molto con l'animazione in 3D, in questo momento sono anche in riproduzione di un film di finzione che è in buona parte all'interno di un videogioco. In fondo ormai sono dei mondi alternativi dove molte persone vivono, si incontrano, si innamorano. Tecnicamente può essere veloce ma è anche molto complesso, ma le possibilità sono così tante, e la libertà anche, che sicuramente aprono possibilità completamente diverse sia narrative che estetiche.



Rà di Martino, Kant Can't (2024), Video, animazione 3D, canale singolo, 15 minuti

FA: Cosa comporta per te la scelta di aprire il linguaggio filmico alla dimensione scultorea e ambientale, rappresentata dalle sculture in ceramica che riproducono le lunghe braccia spezzate visibili nel video?

RdM: Quest'opera è stata realizzata grazie al sostegno di un bando PAC, il Piano per l'Arte Contemporanea del Ministero, e rimarrà nella collezione di un museo archeologico, precisamente quello della provincia di Potenza. Per la mostra ho trovato interessante l'idea di esporre frammenti scultorei raffiguranti braccia all'interno di un contesto archeologico, poiché la mia scultura, composta da 12 pezzi che rappresentano braccia lunghe tre metri, ma frammentate, trae ispirazione dalle lunghe braccia presenti nel video. Quindi le sculture in ceramica nascono in risposta a qualcosa che nasce digitalmente.

FA: Il connubio tra musica e animazione in 3D pone Kant Can't in continuità con altre tue opere recenti, come *Là dove muore, Canta* (2022), una videoinstallazione multicanale in cui ti ispiravi ad un progetto incompiuto di opera lirica di Carmelo Bene. Puoi approfondire questo aspetto? Come ti muovi per lavorare alla componente musicale delle tue opere?

RdM: Sì, la musica è sempre stata un elemento fondamentale per me, e in alcune opere rappresenta quasi il punto di partenza. In questo caso, suono e musica svolgono due funzioni: da un lato creano l'atmosfera e lo spazio, come una colonna sonora; dall'altro, a metà del video, c'è un dialogo cantato come un'opera lirica. In collaborazione con Pappalardo, abbiamo scelto di lavorare con l'intelligenza artificiale, quindi le voci, sia maschili che femminili, sono generate dall'AI. Similmente, ma in modo anche diverso, in *Là dove muore, Canta* (2022), le note musicali nascevano grazie a un software che seguiva il ritmo del parlato, trasformando le parole e la cadenza della voce di Lino Musella in note.

