

*Overture: Marcella Vanzo*, Flash Art 256, February - March 2006  
Gabi Scardi

Dense synthetic images, tied to preverbal issues, take form in Marcella Vanzo's work. Her work expresses with immediacy the need for consciousness about family models or social roles that inform us without our will. Models to be freed from, as in her first videos: *Mamma*, 2001, where a boxer hits a punching bag that represents a mother; his impetus leads to an exasperated hug that recognizes the irreducibility of filial affection. In *Lovesong* the fight of two Olympic wrestlers becomes a slow-motion love dance. *Magma* follows: here the attraction/refusal of religion becomes the image of a blindfolded wooden Madonna. In this way Vanzo expresses the contradiction that lies at the core of deep relations. The emotional tension of each situation she creates is amplified by intense sound elements. Since 2002 her attention, still fixed on subjective individuation issues, opened up to include issues about norms and social control as conditioning elements of the individual. In *Clear and Present* a girl's head slowly revolves on itself while we listen to political speeches. The voices are metallic and final, meanwhile the back of her head appears, followed by her face and her eyes closed by small stones that – attached to the eyelashes as if they were tears – weigh down the eyelids. The image is powerful, strongly symbolic: rhetoric is the tool of a Power that does not want to be revealed and makes us blind in order to stop any critical reaction. The next videos: *Why cows went mad* and *The Children Factory* are experiments with narration. The latter, made by projecting photographs of Albania, tells us about a country where children are mass produced and the best ones can go back to the factory to dedicate themselves to produce even better compliant children. After these narrative experiments Vanzo goes back to synthesis with *Utopia*. This video is an urban tale that, leaving behind special effects, tells the story of a tribe of headless hominids who inhabit suburbia. Among tall project buildings and desolated areas, they slowly feel like flying away, which they actually do, catapulting themselves into the sky. *Utopia* is therefore the need to free up imagination in order to open up to new horizons. Next is *Ama*, the first piece of *The World of Interiors*, a video trilogy that takes place at home, intended as the ideal place for hiding and releasing our sheer essence; the location where the most secret fantasies happen. There is nowhere like home. In *Ama* the camera runs very close to the ground from a natural exterior toward the interior of a room, where an old lady knits the hair of her daughter: a woman, who, in turn knits the hair of a doll. The camera then goes back outside. The circularity of the video evokes the mother-daughter tie and the organic cycle of birth, growth and alternation that unites the world of nature and that of culture. With her next work, Vanzo gives shape again to the idea of conformism that blocks us all. If the economic mechanisms and the mass media diffusion are the principal factor of standardization, in this project human beings are transformed into trade goods, where trade becomes a show. Here a museum and an auction house are fused into *XXI Century Human Beings*: a real auction taking place at Sotheby's Milan, where clients came and played buying human lots: the football player, the actress, the Afghan woman, the hostage, the senior citizen. Where does the auction end and where does the museum start? Where does the game end and where does reality start? It is difficult to draw the line.

*Overture: Marcella Vanzo*, Flash Art 256, febbraio - marzo 2006  
Gabi Scardi

Immagini dense, sintetiche, legate a istanze preverbalì prendono forma nel lavoro di Marcella Vanzo: un lavoro che esprime con immediatezza un'esigenza di consapevolezza rispetto ai modelli famigliari o sociali che ci informano senza che li abbiamo potuti scegliere; modelli da cui liberarsi, come nei primi video: *Mamma*, del 2001, in cui un pugile colpisce un punchball su cui è rappresentata una madre; il suo impeto sfocia in un abbraccio esasperato, nel riconoscimento dell'irriducibilità del rapporto filiale; e *Lovesong*: la lotta di due campioni di sumo che si trasforma in una danza d'amore al rallenti. Segue *Magma*: qui è l'attrazione-rifiuto verso la religione a prendere il volto di una Madonna lignea con occhi bendati di bianco.

Così Vanzo esprime la contraddittorietà delle relazioni profonde. La tensione emotiva delle situazioni che crea è amplificata da intensi elementi sonori. Dal 2002 la sua attenzione, fino ad allora concentrata su tematiche legate all'individuazione soggettiva, si allarga a comprendere la questione della norma e del controllo sociale come elementi condizionanti rispetto all'individuo; in *Clear and Present* la testa di una ragazza in primo piano si volta lentamente mentre si succedono stralci di discorsi politici enunciati da voci metalliche e perentorie: vediamo la nuca, poi il viso, gli occhi chiusi da piccole pietre che, fissate alle ciglia come lacrime, appesantiscono le palpebre. L'immagine è potente, fortemente simbolica: retorica e ufficialità sono strumenti di un potere che non ammette di essere svelato e ci acceca per impedire ogni nostra reazione critica.

Nei video seguenti, *Why cows went mad* e *La fabbrica di bambini*, si sperimenta una nuova narrativa. Il secondo, costruito montando fotografie e frammenti di vecchi filmati, racconta un paese, la Bulgaria, in cui i bambini vengono fabbricati in serie, e i migliori potranno tornare nella fabbrica per dedicarsi a loro volta a produrre bambini sempre migliori, sempre più conformi. Esperimenti narrativi, dunque, al termine dei quali Vanzo torna alla concisione con *Utopia*, una favola urbana che rinunciando agli effetti speciali racconta di una tribù di ominidi senza testa che vivono in una periferia; tra palazzoni alti e spiazzi desolati cresce in loro l'esigenza di "prendere il volo": cosa che finiscono per fare, catapultandosi letteralmente verso il cielo. *Utopia* è dunque il bisogno di liberare l'immaginazione per orientarsi verso nuovi orizzonti. C'è ancora *Ama*, con una telecamera che raso terra compie un percorso dall'esterno erboso verso l'interno di una stanza in cui una donna lavora a maglia i capelli della figlia, giovane donna a sua volta, appoggiata al suo grembo, impegnata a lavorare i capelli di una bambola. La telecamera torna poi all'esterno. La circolarità del video evoca il legame madre-figlia e il ciclo organico di nascita, crescita e avvicendamento che accomuna il mondo della natura e quello della cultura.

Con l'opera successiva Vanzo torna a dar forma all'idea di conformismo che ci ingessa tutti. Se i meccanismi economici e la diffusione mediatica sono il principale fattore di standardizzazione, eccoci trasformati in merci da scambiare e lo scambio trasformato in spettacolo; ecco case d'asta e musei fusi in *Esseri Umani del XXI Secolo*: una vera e propria asta tenutasi da Sotheby's, in cui i partecipanti hanno molto seriamente giocato ad acquistare lotti in carne ed ossa: il calciatore, l'attrice, la donna afgana, l'ostaggio, l'anziana.... Dove finisce l'asta e dove comincia il museo? dove finisce il gioco e dove comincia la realtà? Il limite è difficile da tracciare.