

SUPERHEROES 2.0
PIETRASANTA
FORTE DEI MARMI
2014

Progetto grafico
Claudio Francesconi

Testi
Alessandro Riva
Silvia Fabbri

Organizzazione
Gestalt Gallery

Comunicazione
Christian Gangitano

Si ringraziano tutti coloro che hanno contribuito
alla realizzazione di questa mostra, in particolare:

Giampaolo Abbondio
Bagno Sandra
Giovanni Bonelli
Lisa Camporesi
Michele Ciolino
Antonio Colombo
Stefano Contini
Simone Fantozzi
Federica Ghizzoni
Piero Mascitti
Pietro Modica
Simone Pera
Claudio Poleschi
Matteo Raffaelli
Ristorante Il Posto
Tiziana Traversa
Giuseppe Veniero
Arnaldo Vivoli

in collaborazione con



SUPERHEROES 2.0

Superman è morto

di **Alessandro Riva**

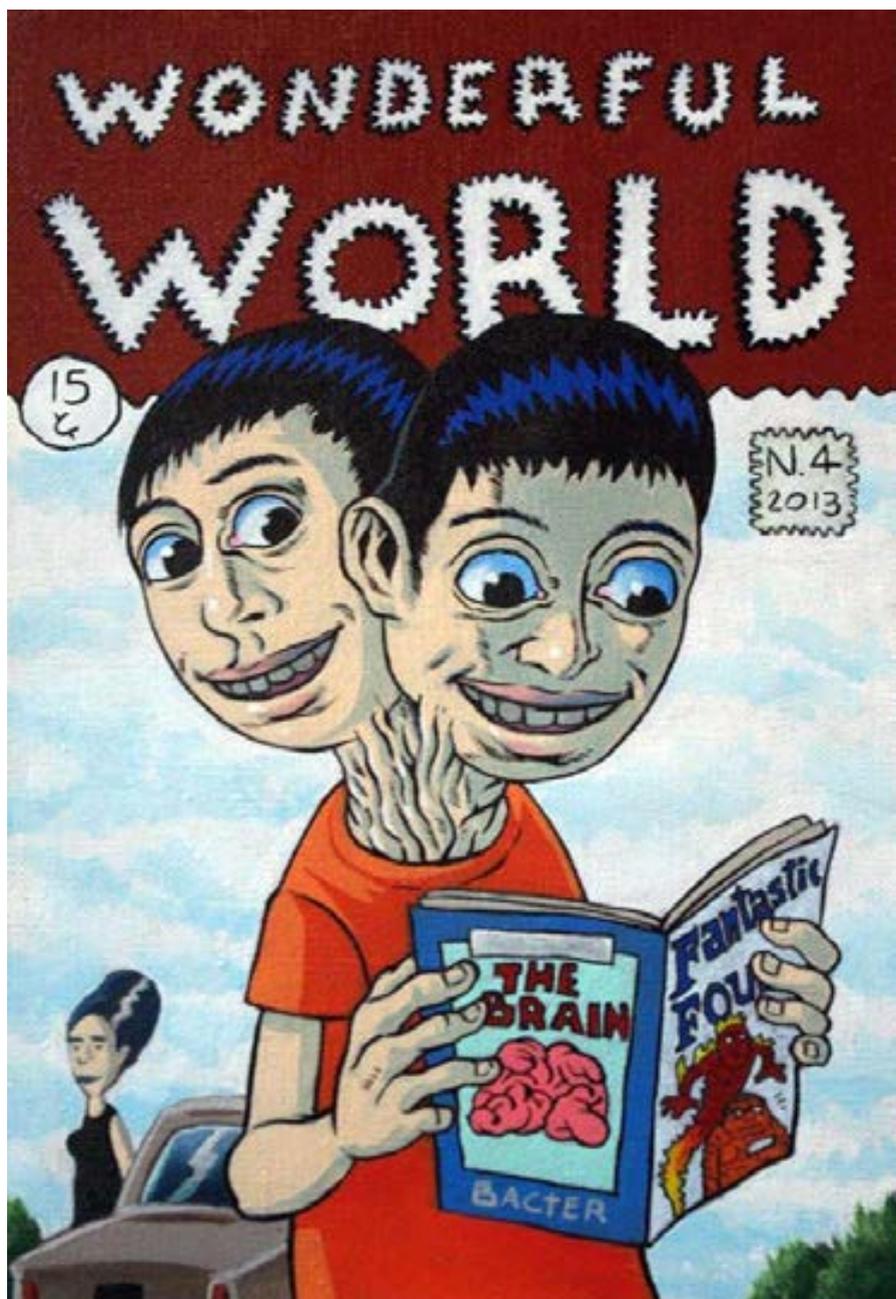
Non ci sono più i supereroi di una volta.

Sì, un tempo – un tempo – i supereroi esistevano davvero. Era un tempo in cui essi disponevano di pochi, elementari, ma quantomai pratici superpoteri: volare, saltare molto lontano, allungarsi, farsi d'acciaio, diventare trasparenti, e altre bagatelle del genere. Oggi i videogiochi, i film, le serie tv, tutte le forme integrate del divertimento ipertecnologicizzato e diffuso sono attraversate dalla più vasta sequenza di superpoteri diffusi di cui si possa immaginare: giacché a ciascuno, in qualsiasi videogiochi del mondo, è oggi lecito ammazzare centinaia di persone al secondo, guidare macchine o altri ordigni o mezzi ambulanti o volanti in qualsiasi situazione possibile e immaginabile in mezzo a incendi, inondazioni, devastazioni, guerre, e poi tamponare auto, buttare giù pali, sfondare vetrine, andare a sbattere, capottare, fare giravolte, rimettersi in piedi, superare cavalcavia e ponti e fiumi, proiettarsi ovunque nello spazio e nel mondo senza alcuna paura di farsi



Giampaolo Frizzi • Cap

2014 • acrilico su tela, 110 x 120 cm



David Bacter • Wonderful World n.4
2013 • acrilico su tela, 30 x 20 cm

male o morire, e anche quando si dovesse infine morire, schiacciare un bottone sulla console o sul joystick e tornare a vivere come se niente fosse, e ricominciare a giocare.

E non è forse questo, esattamente, il paradigma dell'incarnazione di chiunque di noi in un Supereroe?

Se Warhol aveva predetto a ciascuno il diritto ai famosi 15 minuti di celebrità, non era però arrivato a predire ciò che avremmo sorprendentemente ottenuto in questo scorcio di nuovo millennio: il diritto a possedere superpoteri (virtuali) in ogni istante del nostro tempo. Tra gli altri, possedendo anche, a buonissimo mercato, quello dell'ubiquità: non siamo forse ubiqui e *connessi* e raggiungibili a chiunque in qualunque momento della nostra vita, grazie alle decine e decine di social network che ci collegano "in tempo reale" (come si diceva un tempo) ininterrottamente nel corso della giornata all'intero globo terracqueo?

Un tempo, i supereroi erano invincibili, certo. Ma a che prezzo! Anch'essi soffrivano, avevano sofferto in gioventù, erano solitari, nevrotici, un po' psicotici, e a volte anche demoralizzati e depressi. Come dimenticare la svolta impressa da Frank Miller con il suo straordinario *Ritorno del cavaliere oscuro*? Prima d'allora, è vero, i



Tomoko Nagao • Super Armani Mickey

2014 • olio su tela, 90 x 110 cm

fumetti di supereroi avevano dovuto accontentarsi – per dirla con le parole di uno che se ne intende, Alan Moore – “dei soliti imbecilli tutti muscoli che sputano le loro battute imbecilli e tronfie”. Poi è venuto il Bruce Wayne angosciato, invecchiato, semialcolizzato e depresso di Miller, è venuto il Batman oggetto di polemiche e di feroci dibattiti nei teatrini televisivi, accusato di essere un fanatico fascista dalla stampa progressista, è venuta la Gotham City “città oscura”, in perenne decadenza, popolata di bande di strada composte di fanatici e psicopatici, di cui *Blade Runner* aveva già dato, pochi anni prima, un saggio quantomai eloquente. E da allora tutto è cambiato.

Ma anche allora – i supereroi restavano pur sempre qualcosa. Esistevano ancora. Messi in crisi, detronizzati, degradati, impasticcati – e tuttavia (r)esistevano.

Negli stessi anni (siamo alla metà degli anni Ottanta) lo stesso Alan Moore aveva cominciato a decostruire, assieme a Dave Gibbons, con un'altra serie che passerà alla storia (*Watchmen*), l'archetipo del Supereroe: prima che la Pixar ne facesse una geniale e divertente parodia nei suoi *Incredibili*, Moore aveva messo i supereroi dell'era postmoderna di fronte a un problema di credibilità: essi stessi messi in discussione – come tutto il castello di valori su cui si fondavano non solo le società tradizionali, ma anche quelle nate dalle rivoluzioni democratiche e moderne –, i “vendicatori mascherati” di *Watchmen* erano stati ributtati nel ciclo della banalità del quotidiano: travolti dalle polemiche sulla legittimità del loro ruolo, divisi al loro interno, privati finanche di qualsivoglia superpotere, ridotti ad essere null'altro che “malfermi, eccentrici ed inetti veterani”, essi erano, alla fin fine, ritornati umani, troppo umani: simbolo dell'impossibilità, per lo spettatore dell'era del postmodernismo avanzato, di sperare più in alcuna catarsi.

Umberto Eco ha descritto bene, nel suo *Superuomo di massa*, i meccanismi consolatori della creazione del Superuomo, prima ancora che al cinema e nei fumetti, nella letteratura d'evasione: “Il Superuomo”, ha scritto, “è la molla necessaria per il buon funzionamento di un meccanismo consolatorio; rende immediati e impensabili gli scioglimenti dei drammi, consola subito e consola meglio”. La chiave è quella della consolazione, dunque dell'ordine (ri)stabilito: “Il lettore è consolato”, scrive, “sia perché accadono centinaia di cose mirabili, sia perché queste cose non alterano il moto ondoso della realtà. Il mare continua a scorrere, salvo che per un momento si è pianto, gioito, sofferto e goduto. Il libro fa scattare una serie di meccanismi gratificatori di cui il più completo e consolante è il fatto che tutto rimane in ordine”.

Con gli anni Ottanta e Novanta, anche questo meccanismo consolatorio si è pian piano e fatalmente sgretolato. La catarsi – la catarsi agognata e sognata da qualunque lettore e spettatore di romanzi e film popolari – è sparita dall'orizzonte della cultura di largo consumo.

Non c'è più possibilità di sperare in alcuna catarsi, in alcun *deus ex machina* che ci salvi dalla catastrofe, nell'era del postmoderno avanzato. Il mondo, gli intrecci narrativi del mondo, ormai incredibilmente mescolatisi tra loro come in un'eterna



Max Ferrigno • Arkham Asylum Circus
2012 • acrilico su tela, 45 x 35 cm

e straordinaria meta-fiction di cui noi stessi siamo i protagonisti, i registi e gli autori, hanno perso qualunque possibilità di essere risolti, e di tornare a scorrere in modo armonico. I supereroi sono ormai tutti morti, le loro immagini sono rimaste solo, con il metro deformante della nostalgia, riflesse nelle immagini degli artisti, nei costumi esagerati e ridondanti dei cosplayers, e in pellicole piene di effetti speciali cui nessuno crede più realmente.

Forse sono stati proprio loro, i supereroi malfermi e nevrotici di Moore e di Miller, ad aprire la strada all'unica alternativa possibile nell'era del narcisismo autistico diffuso, della "presentificazione eterna" del mondo e della sua finzializzazione diffusa oltre ogni possibile forma d'immaginazione: il sostituire noi stessi col protagonista eroico, o supereroico, della fiction. Il divenire, noi tutti, quando e come vogliamo, supereroi. Basta provarci: attaccare una consolle, un joystick, e il gioco è fatto. Senza più vere emozioni, senza pianti, dolori, paure, e gioie consolatrici a fine partita. Solo intreccio, puro intreccio: salti, scontri, spari, colpi di scena. E al centro, noi – l'ultimo supereroe possibile, per una società che ha via via abbattuto tutti i suoi idoli.

Parafrasando Brecht, potremmo ben dire che non c'è più bisogno di (super)eroi, nella società della fiction avanzata, dove ogni giorno ciascuno di noi crea, a suo piacimento, l'ultima puntata della sua fiction personale, la sua versione addomesticata e spettacolarizzata della sua stessa vita, per il suo personale pubblico di Facebook, o di Instagram, o di ogni altro social network che la tecnologia sia in grado di offrirci, dove l'unico eroe da celebrare è rimasto il nostro stesso ego, il nostro "io" bombardato e nevrotico, ultimo semidio del quale siamo finiti per venerare l'effigie, in assenza d'altri eroi o dèi, nel nostro personale pantheon domestico. L'unico Supereroe di cui possiamo disporre siamo noi stessi, con le nostre nevrosi, le nostre speranze e le nostre paure, ultima arma rimastaci – col nostro corpo, cui dedichiamo di nuovo una cura millimetrica e attenta al limite dell'ossessivo –, al rassegnarsi alla fatale caduta di tutti gli idoli.

No, non ci sono più supereroi, nel mondo, né potranno mai più tornare a solcare le scene coi loro stracci variopinti. Superman è morto, Batman è da tempo in cura dagli psichiatri, e anche SuperPippo, da qualche tempo, ha smesso di mangiare troppe noccioline.



Felipe Cardena • Venom Flower
2014 • collage su tela, 80 x 60 cm

Eracle e il complesso del Cavaliere Oscuro

di **Silvia Fabbri**

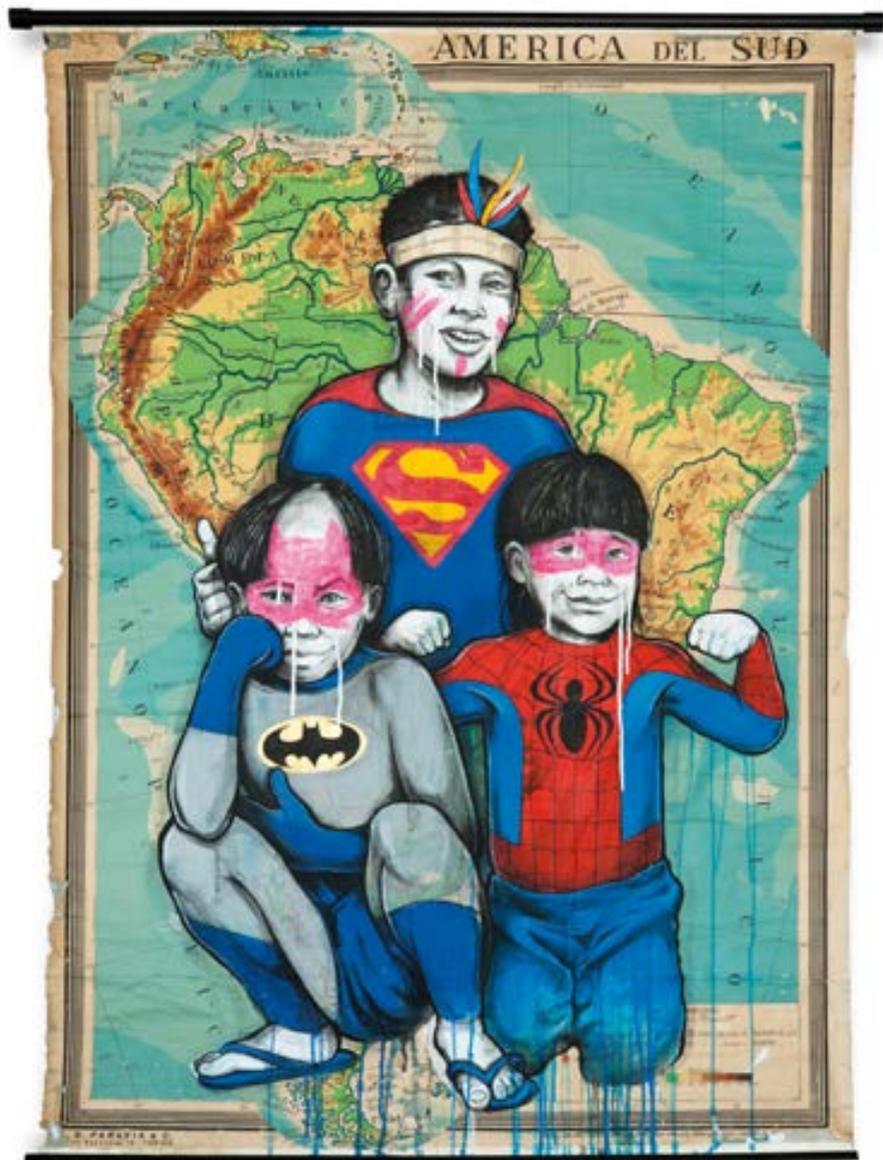
*E una volta sottoposto al giogo della necessità,
dal suo animo spirò un mutamento empio, impuro, sacrilego:
da quel momento fu deciso a osare ogni cosa.*

Eschilo, Agamennone

Forti, invincibili, capaci di volare nello spazio e nel tempo, di salvare intere città con un solo gesto o, volendo, di distruggerle. In grado di trasformarsi, di estendere il proprio corpo, di diventare trasparenti e di resistere al fuoco. In una parola, di fare tutto ciò che gli umani "normali" non sono in grado di fare, ma che da sempre sognano. Di chi stiamo parlando? Dei supereroi, certo. Ma, a pensarci bene, molto prima che il concetto stesso di supereroismo facesse capolino nei fumetti e nella letteratura popolare, un altro tipo di supereroe aveva già assunto su di sé tutte le caratteristiche che hanno poi contraddistinto questa strana genia di personaggi fantastici. Erano gli eroi, gli dèi e i semidèi greci: in grado, proprio come i loro epigoni del ventesimo secolo, di possedere tutte le peculiarità che avrebbero poi caratterizzato e reso celebre il concetto stesso di "supereroismo".



Svitlana Grebenyuk • Badman
2014 • smalto su tela, 40 x 50 cm



Fidia Falaschetti • Suber Heroes

2012 • acrilico su carta geografica, 135 x 100 cm

Un tempo, si chiamavano semplicemente “eroi”, e non “supereroi”: ma non per questo erano meno portentosi. Del resto, il concetto di eroismo ha perso ormai nel nostro linguaggio ogni connotazione retorica, di stampo ottocentesco o primonovecentista, per acquisire, spesso con un intento provocatorio o semplicemente ironico, un senso più sottile, meno convenzionale e più controverso.

Che si parli di “eroismo” o di “supereroismo”, si tratta comunque di un tema che ha profonde radici nella nostra storia e nella nostra cultura, a partire proprio dai più famosi eroi classici, omerici e tragici, che rappresentano nei loro tratti essenziali di virtù e prestantza fisica, ma spesso anche di contraddizioni, debolezze e insicurezze, gli archetipi dei supereroi dei nostri giorni.

Come semi-dèi protettori degli uomini, gli antichi eroi riassumevano in sé valori di eccellenza fisica, bellezza, coraggio e forza, ma anche ingegno e abilità, fondatori di intere civiltà e popoli. Imponenti, belli e marziali oltre la media dell’umano, dipendevano da un codice di valori e doveri rigorosamente circoscritto e inflessibilmente praticato, legato, secondo lo schema della civiltà che l’antropologia definisce “di vergogna”, al proprio gruppo sociale, dove vigevano solo la misura della gloria o del disonore.

Eroi solitari e passionali, individualità d’eccezione pronti a sfidare il mondo e la società per affermare la loro eccellenza, già nei poemi omerici, nell’*Iliade* e nell’*Odissea*, compiono in battaglia gesta straordinarie, duelli impari e sanguinosi, per acquistare con una morte prematura l’eterno ricordo da parte dei posterì e fama imperitura.

Ma integrati in un mondo che, seppure sostanzialmente laico e privo di una fondata teodicea, rimane popolato da divinità crudeli che intervengono arbitrariamente nelle vicende terrene e ne segnano il destino, gli eroi sono spesso sottoposti a un destino ambiguo e contraddittorio, al capriccio degli dèi, metafora del carattere ambiguo, precario, contraddittorio del reale, dove l’unico gesto veramente eroico è quello di accettare ciò che è fissato da una norma superiore e imperscrutabile.

Da qui dunque si rivela una nuova, inaspettata veste dell’eroe, umana e sofferente, e contraddittoria rispetto all’immagine di “kalokagathòs” aristocratico, che li trasforma talvolta in vittime inaspettate; così il grande Eracle, primitivo “cavaliere oscuro”, eroe dorico civilizzatore per eccellenza, emblema di una concezione aristocratica di una “violenza giusta” e protagonista delle mitiche Dodici “Fatiche” contro mostri, Gorgoni, Giganti e Centauri, viene descritto da Sofocle nel momento in cui, di ritorno dall’Ade, teatro della sua ultima impresa, si risveglia annientato dalla follia omicida indotta dalla dea Era che lo spinge in un macabro delirio di onnipotenza a trucidare, con gli occhi iniettati di sangue, moglie e figli.

Così nell’*Iliade* il grande Achille, “simile a un dio”, l’eroe per eccellenza che incarna l’ideale di forza fisica e morale, il più forte dei combattenti impegnati nella guerra di Troia, “distruttore di città” che annienta decine di avversari nel campo troiano, è avvolto nel segno di un fato inesorabile che ha segnato la sua morte: in una parvenza di libero arbitrio gli dèi gli hanno offerto di scegliere tra una morte gloriosa in battaglia o il ritorno a casa, nella terra nativa, salvo ma a tutti sconosciuto. E pur avvolto in questo alone di morte, decide di scegliere la gloria, ma di abbandonare la battaglia nel cam-

po troiano perché privato della sua schiava preferita, bottino di guerra, causando la rovina e stragi tra i suoi compagni annientati senza la sua forza dai nemici; sarà solo il dolore per l'uccisione dell'amico e compagno Patrolo, l'"amico a lui più caro", che lo spingerà a ributtarsi nella mischia dei nemici.

Nei poemi omerici, Ulisse, un altro grande eroe della letteratura antica, archetipo mitico della libertà dell'uomo che si dipana per tutta la letteratura occidentale, appare descritto da Omero come basso, tarchiato, un po' goffo; diventa nei suoi versi invincibile quando prende la parola, scaltro, diplomatico e mediatore in guerra, intelligente, menzognero e "abile nei raggiri" nel suo lungo viaggio di ritorno a casa nell'*Odissea*. Prototipo di un nuovo eroe, capace di riunire capacità oratorie e doti intellettuali accanto a quelle guerriere, viene tuttavia ritratto nell'*Odissea* mentre nella meravigliosa isola della dea Calipso, sorta di paradiso terrestre, piange "con lacrime e gemiti straziandosi il cuore" per la nostalgia di casa.

E così ancora Aiace, eroe sterminatore nei poemi omerici, forte e glorioso, nella tragedia di Sofocle impazzisce per mano di Atena e fa strage di buoi e delle mandrie del campo, pensando di combattere e uccidere i nemici troiani; al risveglio dalla follia, travolto dalla vergogna e dal disonore di un atto ridicolo, grottesco che può suscitare



Giuseppe Veneziano • John Rambo
2007 • acrilico su tela, 100 x 100 cm

il riso tra le fila dei compagni, decide di suicidarsi. Filottete, nell'omonima tragedia, l'eroe abbandonato sull'isola di Lemno ed espulso dalla comunità dei Greci per via del morso di una vipera che aveva reso penoso e imbarazzante il contatto con lui, si rifiuta di tornare tra i compagni quando l'oracolo ha sancito la sua indispensabilità per la vittoria finale su Troia. E ancora le Amazzoni, eroine figlie di Ares, donne guerriere e cacciatrici, "un esercito che odia l'uomo", e che, schierate a fianco dei Troiani, uccidevano gli uomini e li rendevano schiavi o li mutilavano; la loro regina, Penthesilea, *femme fatale* e combattente alla Wonder Woman, in un duello con Achille muore ma fa innamorare di sé l'eroe greco.

In questo sotteso ma evidente duplice aspetto in cui appare sempre il mondo eroico classico, glorioso e fulgido, perfettamente circoscritto da assiomi morali e sociali, ma già attraversato nelle sue basi da contraddizioni e incrinature, dove in fondo il libero arbitrio e la libertà individuale sono solo parvenze, e dietro ogni atto glorioso si nascondono motivazioni futili, frustrazioni, problematicità e conflittualità, si innesta già dunque *in nuce*, inavvertito ancora, il senso e l'abbandono della prospettiva del supereroe odierno, disgregato, convenzionale, privo di una propria solida immagine, spesso problematico e irriverente. Già dunque nei poemi omerici, serpeggianti e sottesi, ritroviamo – accanto a gesta straordinarie, forza sovrumana, atti feroci, bellezza – capriccio, arbitrio, angosce, debolezze e frustrazioni, in una rappresentazione della condizione umana e superumana priva di modelli, già complessa e problematica, che sembra forse anticipare insieme il modello glorioso del supereroe "senza paura e senza macchia" e il cupo e oscuro cavaliere nero alla Frank Miller.

ARTISTI IN MOSTRA

Dario Arcidiacono

David Bacter

Matteo Basilé

Sara Baxter

Paolo Buggiani

Massimo Caccia

Felipe Cardeña

Paolo Cassarà

Antonio Cugnetto

Dast

Antonio De Luca

Francesco De Molfetta

Desiderio

Nicola Di Caprio

Dorian X

Fidia Falaschetti

Simone Fazio

Max Ferrigno

Massimo Festi

Alex Folla

Franko B

Giampaolo Frizzi

Stefano Gentile

Massimo Giacon

Robert Gligorov

Svitlana Grebenyuk

Hiroto Kitagawa

Elia Mantovan

Stefano Mezzaroma

Anna Muzi

Tomoko Nagao

Ozmo

Pao

Max Papeschi

Domenico Pellegrino

Gianluca Sbrana

Elena Trailina

Tvboy

Giuseppe Veneziano

Stefano Zattera

Andrea Zucchi

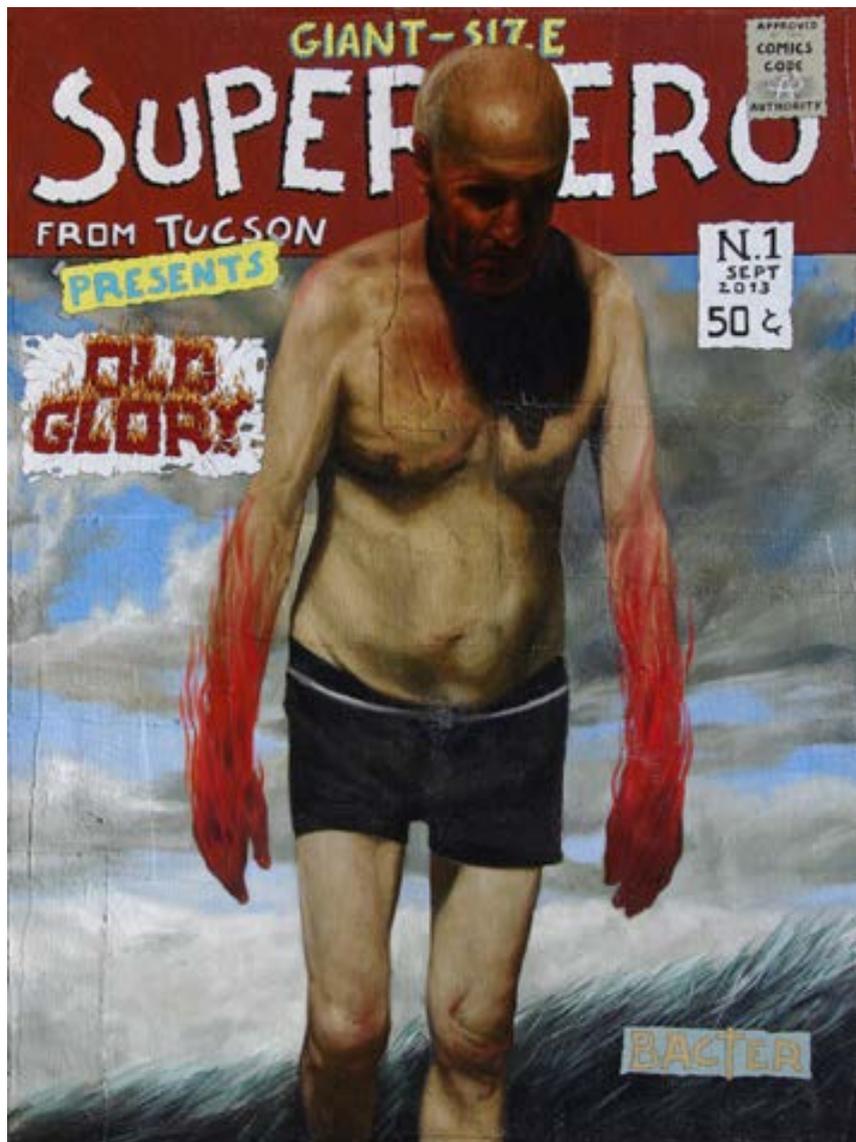


DARIO ARCIDIAGONO



In Fuga dall'Arkham Asylum | 2014
acrilico su plexiglass, 23 x 50 cm

DAVID BACTER



Old Glory | 2013
olio su tela, 200 x 150 cm

MATTEO BASILÉ



This Humanity Serie - Circle of Sinners #3 | 2010
c-print su carta su doppio plexiglass, 120 x 192 cm (edizione di 3)

SARA BAXTER



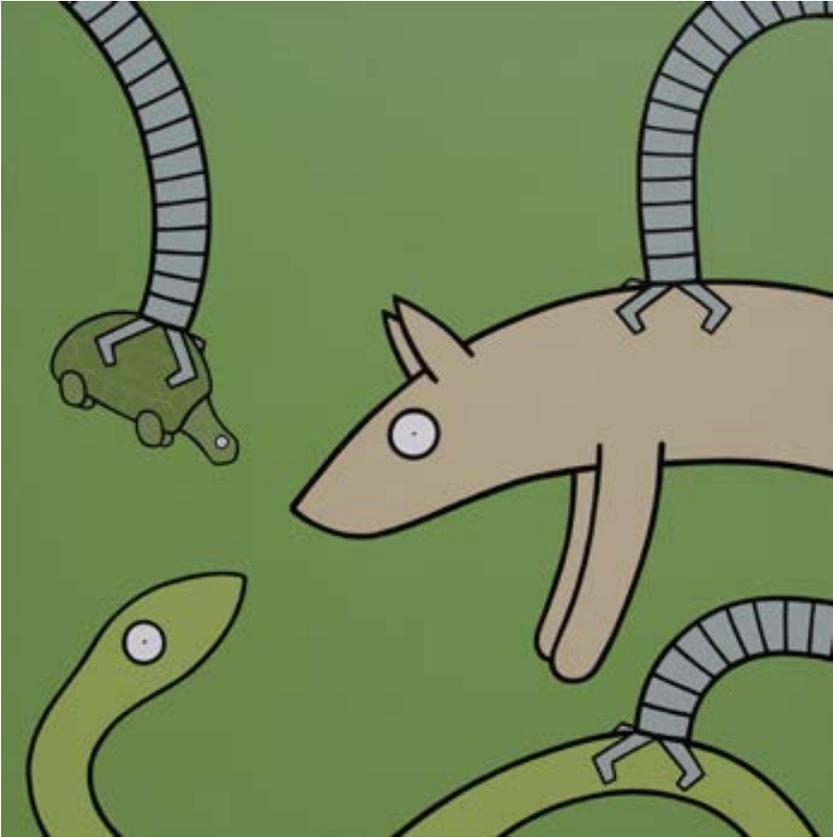
Diabolik e Eva Kant | 2013
stampa fine-art su lattina, 16 x 16 x 16 cm (edizione di 3)
(courtesy galleria Federica Ghizzoni)

PAOLO BUGGIANI



Minotaur Art on the Beach | 1983
fotogramma tratto dal video IN/EXIT

MASSIMO CACCIA



Senza Titolo | 2014
smalto su tavola, 75 x 75 cm

FELIPE GARDEÑA



Super Power Flower | 2014
collage su tela, 110 x 80 cm

PAOLO CASSARÀ



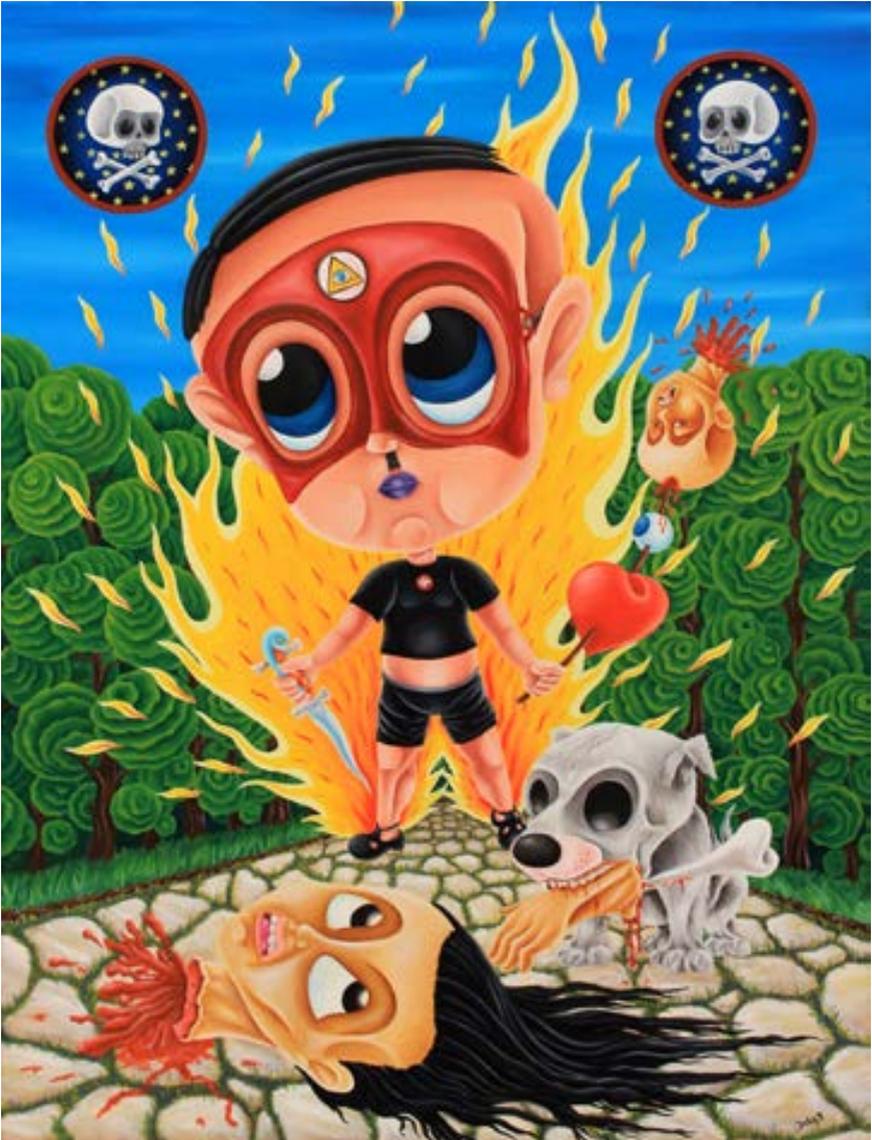
Super Yuko | 2014
terracotta dipinta, 48 x 31 x 25 cm

ANTONIO CUGNETTO



Justice | 2014

plastica riciclata e gommapiuma, 66 x 33 x 15 cm



Il Piccolo Super-Adolfo Passeggia nel Parco | 2008
olio su tela, 80 x 60 cm

ANTONIO DE LUCA



Ich Bin ein Berliner | 2014
stampa digitale su plexiglass, 50 x 75 cm

FRANCESCO DE MOLFETTA



BAT-tesimo | 2014
opera lignea del 1800, resina, peltro, vernici, 105 x 50 x 80 cm

DESIDERIO



Hero of Heroes | 2014
olio su tela, 150 x 200 cm

NICOLA DI CAPRIO



DORIAN X



Superman the Saviour | 2014
acrilico su tela, 105 x 105 cm

FIDIA FALASCETTI



W'Older Woman | 2014
acrilico su tela, 125 x 125 cm

SIMONE FAZIO



Me as John Constantine | 2014
pastello e olio su carta, 140 x 100 cm

MAX FERRIGNO



Super Sloth | 2013
acrilico su tela, 100 x 80 cm

MASSIMO FESTI



Eroi | 2007

pittura digitale su carta fotografica, 18 x 13 cm

ALEX FOLLA



Le Fantastiche 4 + La Vedova Nera | 2014
tecnica mista su tela preparata a bitume, 78 x 118 cm

FRANKO B



Still Life (Colchester Art Center, UK) | 2007
stampa lambda, 124 x 174 cm (edizione di 15)

GIAMPAOLO FRIZZI



Le Stelle di Mario Schifano | 2014
acrilico su tela, 100 x 100 cm

STEFANO GENTILE



Liquidity Trap | 2014

acrilico su tela, 80 x 70 cm (courtesy Giuseppe Veniero Project)

MASSIMO GIACON



Catwoman | 2012
ecoline su carta, 40 x 30 cm
(courtesy Antonio Colombo Arte Contemporanea)

ROBERT GLIGOROV



Greetings | 2014
stampa su carta fotografica, 120 x 80 cm

SVITLANA GREBENYUK



Capitan Ucraino | 2014
smalto e carboncino su tela, 80 x 60 cm

HIROTO KITAGAWA



Psychic in Uniform | 2002
terracotta, acrilico e piombo, h. 65 cm

ELIA MANTOVAN



Wonder Monkey | 2014
olio su tela, 30 x 30 cm

STEFANO MEZZAROMA



#Helpclark | 2013
marmo e plastica, 60 x 60 x 230 cm

ANNA MUZI



Tigress | 2014
olio su tela, 40 x 40 cm

TOMOKO NAGAO



Superman Mickey & Kitty | 2014
olio su tela, 50 x 40 cm

OZMO



Matteo Renzi | 2014
collage digitale, dimensioni variabili

PAO



Batman vs Penguin | 2014
acrilico su tela, 100 x 100 cm

MAX PAPESCHI



Götzen-Dämmerung 2.0 | 2014
stampa fotografica, 33 x 23 cm

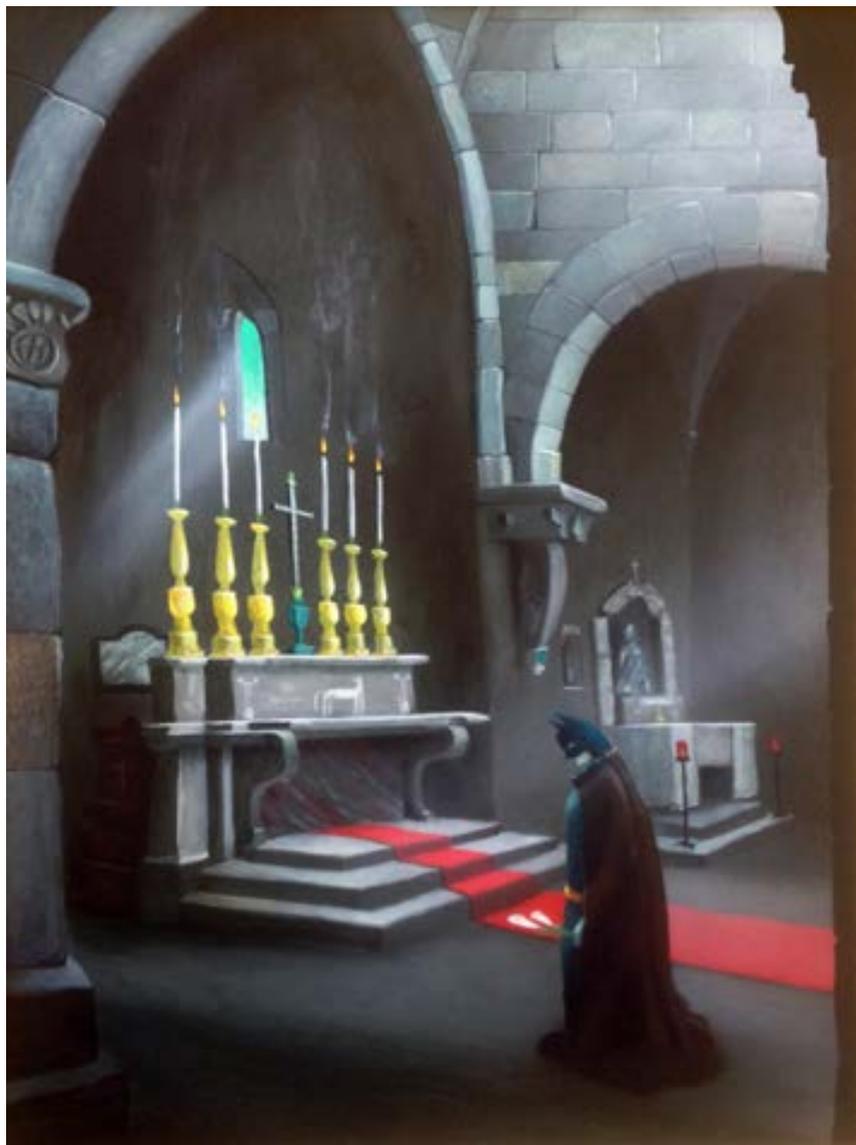
DOMENICO PELLEGRINO



Afrodite | 2014

scultura policroma, polvere di marmo, resina e smalto, 60 x 90 x 180 cm
(courtesy Giuseppe Veniero Project)

GIANLUCA SBRANA



Batman in Preghiera | 2014
acrilico su tavola, 100 x 70 cm

ELENA TRAILINA



Superhero | 2014
tecnica mista su tavola, 25 x 37 cm



Night Art Bad Art | 2010
acrilico e spray su tela, 250 x 200 cm

GIUSEPPE VENEZIANO



Wonder Woman's Intimacy III | 2011
acrilico su tela, 110 x 170 cm (courtesy Galleria Contini)

STEFANO ZATTERA



Superbureaucrat | 2012
olio su tela, 50 x 50 cm

ANDREA ZUCCHI



L'Uomo di Ferro in azione per salvare Venezia
dalla distruzione dei perfidi Futuristi | 2014
olio su lino, 80 x 110 cm

MARETTI EDITORE
www.marettieditore.com

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'editore.

© Maretti Editore
© Artisti e autori

Tutti i diritti riservati

ISBN 978-88-98855-02-5