



Le avventure di Aldo

04.03 —
05.06.2022

Archivi come
connessione
di tempi

a cura di Francesca Zanella

FMAV – Museo della Figurina
e Sale superiori di Palazzo Santa Margherita
Corso Canalgrande 103, Modena

BIOGRAFIA

Aldo Spoldi è nato a Crema nel 1950, dove vive e lavora. Studia al liceo artistico Beato Angelico e all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano. Artista ironico, ludico, teatrale è pittore, scultore, musicista, scrittore, docente all'Accademia di Brera e membro della Società di Patafisica.

Lo sviluppo della sua attività coincide con la trasformazione dell'arte e della società, ognuna delle quali si rispecchia nelle varie fasi del suo lavoro.

Nel 1968, l'anno della contestazione giovanile e del marxismo dilagante, raggruppa una banda composta da compagni del liceo, un gruppo di schernitori che realizzano burlesche performance nelle pubbliche vie di alcune città. Nel 1977, anno della crisi del marxismo e della nascita del postmoderno, dopo aver costituito il Teatro di Oklahoma, inizia la sua attività pittorica caratterizzata da immagini teatrali. Nel 1985 e negli anni dell'immaterialità finanziaria trasforma l'umanistico Teatro di Oklahoma in Banca, in S.r.l. e, infine, in B.D.O. S.p.A. Nel 1996, negli anni della costituzione dell'Europa unita e della diffusione di internet produce, per mezzo della B.D.O. S.p.A., come progetto didattico, i personaggi virtuali (l'artista Cristina Show, il fotografo Met Levi, il filosofo Andrea Bortolon e il critico Angelo Spettacoli) e pubblica i libri *Lezioni di educazione estetica*, *Cristina Show. Frammenti di vita*, *Lezioni di filosofia morale*. Nel 2007, l'anno della grande crisi finanziaria e della ricerca della concretezza, progetta la costituenda Accademia dello Scivolo e nel 2011 pubblica il libro del filosofo Andrea Bortolon *Un Dio non può farsi male*.

Accademia dello Scivolo è un'associazione volta alla ricerca del bello, composta a banda, regolata da un patafisico statuto e finanziata con gli interessi maturati sull'acquisto di ETC, ETF su acqua e boschi e mossa dal motto "Qui non si lavora, si gioca". Viene fondata da Angelo Spettacoli e dai personaggi virtuali (Cristina Karanovic, detta Cristina Show, Andrea Bortolon e Met Levi) nello studio di Aldo Spoldi in "un momento storico ben preciso: il 2007-2008 in cui il postmoderno cade in una crisi che mina la sopravvivenza sua e del sistema dell'arte da esso generato ed in cui si teme un crollo dell'economia e il tramonto dell'occidente". Momento in cui la Banca di Oklahoma, quasi contemporaneamente alla Lehman Brothers, va in default.

L'Accademia dello Scivolo sviluppa una ricerca avviata da Aldo Spoldi nel 1974 con il Teatro di Oklahoma e sviluppatasi poi nella Banca di Oklahoma S.p.A. e nella produzione dei "personaggi virtuali". Tutte le sue produzioni artistiche ed editoriali sono pensate in questo clima di crisi. Alla ricerca di economie più semplici nel 2011 pubblica, in collaborazione con la Fondazione Marconi, il libro *Un dio non può farsi male* di Andrea Bortolon, Edizione Mousse, e nel 2012 allestisce un camper concepito come un mini-sistema dell'arte che incorpora in sé artista, critico, collezionista, museo, pubblico, teatro e aspira ad essere un'opera d'arte aperta, un teatro ambulante. Per le numerose tappe (Accademia di Brera, Galleria Vigato, Bergamo, Carnevale di Viareggio, Galleria Frittelli, Firenze, Villa Celle, Santomato di Pistoia, Albereta, Erbusco) l'Accademia dello Scivolo edita un giornalino omonimo. Anche il logo, il timbro e la bandiera puntano verso un'economia e un mondo nuovo. Tali insegne e stendardi sono infatti ricavati dalla scultura *Il mangiatore di mondi* di Aldo Spoldi, realizzata per il Carnevale di Viareggio. Sarà proprio questa scultura che permetterà l'acquisto del lotto di terra, adiacente allo studio, detto *Vascavolano*. Il comitato scientifico dell'Accademia dello Scivolo, composto da Patrizia Gillo, Cristina Karanovic, Andrea Bortolon, Angelo Spettacoli e Met Levi, ha come finalità una nuova economia. Si avvale inoltre della collaborazione di professionisti esterni e di giovani laureati e diplomati in Belle Arti ai quali offre una prima, seppur modesta, verifica empirica delle loro tesi sostenute e dibattute nelle precedenti Accademie e Università.

Le avventure di Aldo. Archivi come connessione di tempi

La collezione del Museo della Figurina, per la sua storia e per la sua natura, rappresenta un interessante terreno di sperimentazione sulle collezioni attraverso modalità innovative di esposizione, di fruizione digitale e di creazione di contenuti per pubblici eterogenei.

Per loro natura i materiali che costituiscono questa collezione, raccolti nel tempo da collezionisti e donati al Comune di Modena, sfuggono da rigide definizioni: effimeri per natura, legati al sistema della comunicazione, caratterizzati da linguaggi ibridi in cui la promozione pubblicitaria dei grandi magazzini parigini, innanzitutto, e delle grandi industrie, veicola contenuti; questi materiali sono elementi della complessa iconosfera moderna e nello stesso tempo sono fonte preziosa per la ricerca storica, ma anche per i creativi e per artisti contemporanei.

Bolli chiudilettera, figurine, calendari, ecc., sono materiali che trovano casa indifferentemente nelle sezioni della grafica delle biblioteche, oppure nelle sezioni speciali dei musei, ma si rintracciano anche all'interno dei faldoni degli archivi aziendali. Queste immagini effimere che veicolano storie e messaggi, si ricompongono inoltre nella struttura più complessa degli album, permettendo di ricostruire microstorie in più ampie narrazioni.

Proprio sulla valorizzazione di tale polisemia ed ibridismo si fonda il progetto che qui si propone: un progetto in cui si affiancano le modalità di indagine e di lettura dello studioso, a frammenti attinti dai mondi di un artista contemporaneo come Aldo Spoldi. I personaggi virtuali di Spoldi, le sue opere che inducono a riflettere sul ruolo dell'arte, sulla forma della pittura, sono attivatori che aiutano a rileggere l'immaginario moderno di cui anche le figurine sono componente.

Così i temi individuati all'interno dei mondi di immagini, e qui impaginati in teche e vetrine, sono declinati seguendo il percorso creativo di Spoldi restituito attraverso una selezione di disegni: le arti e il disegno; il gioco come giocattolo o come scacchiera terreno di sfide; la grande biblioteca della fiaba e del romanzo con personaggi come Don Chisciotte o Gulliver, e con narrazioni a puntate condotte giocando con l'intreccio di parola e immagine; i modi di rappresentazione del mondo dal mappamondo, alle carte geografiche, alle allegorie che parlano dell'età dei nazionalismi, del potere coloniale e della dimensione globale; i tragitti del commercio e la dimensione economica: la merce e il denaro; gli incontri tra differenti culture e la scoperta dell'altro; i tempi del mondo e quindi la storia: la misurazione

e la dimensione spazio-temporale. Il tutto introdotto dal tema centrale che è quello dell'idea di museo, di collezione e di archivio, fondato su modi di presentare e di interagire con opere ed immagini, un tema centrale per un affondo nel Museo della figurina, ma anche nelle *Avventure di Aldo*.

SALE SUPERIORI

SALA I

Le avventure di Aldo è una mostra che propone una riflessione sulla connessione dei tempi confrontando due modi di intendere il ruolo dell'archivio.

Nata dall'esigenza di affiancare il metodo della ricerca storica e dell'analisi di complessi sistemi di immagini con le pratiche creative e la prospettiva di artisti visivi contemporanei, ma anche di individuare modalità di riattivazione delle collezioni, la mostra è costituita da un percorso che si snoda tra le sale espositive di FMAV e quelle del Museo della Figurina.

L'artista protagonista di questa mostra/laboratorio è Aldo Spoldi, invitato per la dimensione teorica del suo lavoro, per il sistema di immagini e personaggi che nel tempo ha creato, e soprattutto per la particolare natura del suo linguaggio caratterizzato da una modalità narrativa e performativa basata sul montaggio. Spoldi, infatti, compone le sue narrazioni trattando la superficie (dalla tavola di legno, alla parete) come lo spazio di azione delle sue "figurine", una scacchiera che diventa il campo di gioco dell'esercito dei suoi soldatini. Intravediamo questa modalità nella nuova opera che Spoldi ha ideato per FMAV, *La Fondazione Aldo*, che apre *Le avventure di Aldo*.

Attingendo al proprio archivio e quindi a storie già raccontate, da *Il mondo nuovo* (2006/11) e *La notte di Novalis* (2006), alla *Tromba delle scale 2* (2018), a *Il barone rosso* (1992), un ironico omaggio a Modena, Spoldi fa aprire la narrazione dall'ultimo dei suoi alterego *Il vigile* (2021) che dipinge il suo primo autoritratto costruendo una sequenza spazio-temporale fissata dallo scatto fotografico di Met Levi che, dalla fine della parete, riprende questo campo di gioco e di avventure: "Per caso ho trovato nell'archivio dell'Accademia dello Scivolo una mia vecchia foto che mi ritraeva da vigile. Immediatamente in me è scattata la molla. Questo bambino travestito da amico-nemico della legge e armato di un block notes divenne l'autore di tutte le avventure da me dipinte. Trasformai così il block notes in tavolozza e l'alt della mano sinistra lo rifornii di pennello. Lo equipaggiai inoltre di altri due pennelli contenuti in una faretra. Era diventato il direttore d'orchestra dei futuri quadri dipinti. Il capitano di truppe artistiche che andavano ad esplorare il futuro."

L'archivio personale (l'autoritratto fatto da bambino) genera così una nuova opera, ricomponendo antichi frammenti e nuove figure: non solo *Il vigile*, ma anche gli NFT dei personaggi virtuali Angelo Bortolon, il Mangiatore di Mondi e Cristina Show.... che non sono operazione di Marketing ma un esercito che vuole il gioco (come scrive Aldo Spoldi): “Ah ah ah è giocando, non solo lavorando, che si alza il Pil.”

Ne *Le avventure di Aldo*, l'artista mette così in scena una nuova grande composizione in cui alcune costanti della sua riflessione (la stratificazione del tempo, il gioco, la dimensione economica dell'arte), sono riattivate, assumendo ulteriori significati, creando nuovi mondi.

SALA II

La mostra *Le avventure di Aldo*, nella sua duplice dimensione, spaziale e di immaginari (la narrazione di Spoldi della sua nuova opera, e il rimontaggio delle serie di figurine estratte dall'archivio) propone una riflessione sulla connessione dei tempi che le varie forme di riappropriazione innescano, partendo da un'indagine sulla natura dell'archivio.

Spoldi scriveva nel gennaio 1981 "io non faccio a pezzi l'immagine, io costruisco l'immagine; comporre è fare del frammento la forma, del caos l'ordine, fare a pezzi, smontare, è esattamente il contrario"; così gli stampatori ed editori di figurine e di immagini popolari Minot, Clarey, Bognard..., committenti quali i grandi magazzini Au Bon Marché o A l'Alsacienne, le Chocolat Lombard, le Perles du Japon o l'estratto Liebig, disseminavano frammenti di racconti, che si ricomponevano negli album o si disperdevano nelle scatole o nei cassette nelle stanze di bambini o di collezionisti.

Tutti questi prodotti dell'editoria popolare ottocentesca sono raccolti nel Museo della Figurina formando un grande archivio di immagini che è esito di molteplici azioni di collezionismo; un collezionismo di oggetti dalla natura peculiare: non si tratta di opere d'arte in senso tradizionale, ma di documenti che fanno parte del più ampio sistema di comunicazione visiva e scritta. Quindi un archivio di segni che ci consentono di riflettere sullo statuto dell'immagine e del testo letterario o poetico, tradotti dalla macchina comunicativa.

Spoldi riflette sull'archivio, nello stesso tempo nelle sue narrazioni recupera figure e luoghi (il circo, il clown, il Pierrot) e alcune strutture narrative che appartengono alla natura delle raccolte del Museo della Figurina: il giornalino (i giornalini dell'Accademia dello Scivolo); i marchi *emblemata* delle sue imprese, e l'album di figurine.

Spoldi compone e ricompone, affascinato dalla illustrazione e dai fumetti: "Io non invento niente. Tutto da molto tempo sta bell'e pronto in qualche documento, in qualche libro, su qualche carta. Non so dire cosa provo davanti ad un album di figurine. Di certo preferisco l'album a un tramonto... Quando vedo un libro illustrato bene, qualcosa di ateo mi corre dentro, dentro il ventre. Io mastico, rumino le immagini che mi si offrono, non le interrogo mai" (1979).

Quindi compone e ricompone così come avviene con le figurine nelle collezioni e nelle raccolte. La figurina è un segmento di un racconto

definito da un piano editoriale e da una strategia pubblicitaria. Le immagini sono parte di un racconto che si sviluppa per serie; riprese nel tempo, sono costruite secondo regole della retorica finalizzata alla pubblicità grazie all'*inventio* iconografica, per creare un messaggio teso a dilettere oppure a diffondere conoscenza. Così sia gli esiti della ricerca scientifica e tecnologica, le descrizioni degli alimenti, delle materie prime, del mondo naturale e delle popolazioni, sia la riproduzione e la traduzione di opere artistiche e letterarie sono assunte come componenti di questa macchina comunicativa. Le figurine vivono all'interno di una narrazione, ma possono anche essere segmenti autonomi, o elementi che determinano il sovvertimento dell'ordine.

Con la mostra si è quindi inteso innescare un cortocircuito di immaginazione; grazie all'ironia di Spoldi si sono riletti i *Pierrot lunaire*, le rappresentazioni del mondo, le battaglie e le schiere di soldatini, le favole di Esopo, La Fontaine delle *Mille e una notte* che pubblicizzano giocattoli, cioccolate, cibi esotici...

FM **MAV**
Fondazione Modena Arti Visive

fmav.org

SOCI FONDATORI / FOUNDING MEMBERS

IN COLLABORAZIONE CON / IN COLLABORATION WITH



Comune di Modena



FONDAZIONE DI **MODENA**



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA