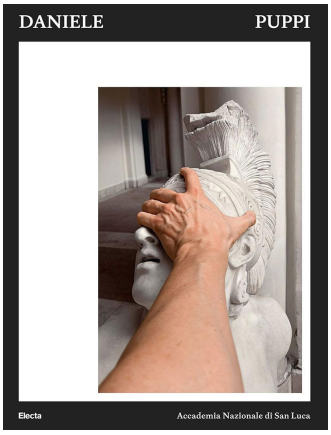
Quaderni d'altri tempi



Autori vari,
Daniele Puppi. Eh, lampu!
a cura di Marco Tirelli
Catalogo della mostra
(Roma, Accademia Nazionale di San Luca, 25 settembre – 6 dicembre 2025)
Electa, Roma, 2025
pp. 96, € 20,00

EH, LAMPU!, DANIELE PUPPI TRA SPAZIO, CORPO E SUONO

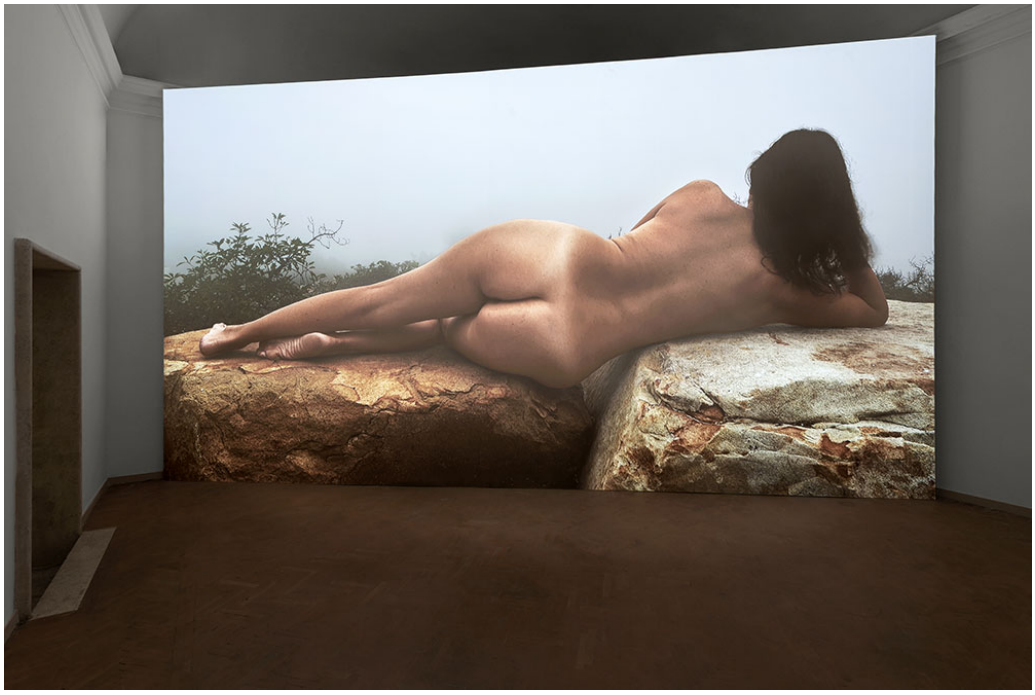
di ***Matteo Di Angelantonio***

Quando sono in piena, il Cellina e il Meduna confluiscono in un punto esatto del pordenonese che adesso chiamano Parco dei Magredi. Nei momenti di secca è una vasta distesa naturale dall'immediato impatto emotivo: ciottoli a perdita d'occhio e una vegetazione luminosa e lontana. Nella terza sala al piano terra dell'Accademia di San Luca, l'immagine del parco è trasmessa da un monitor piatto e adagiato verticale al muro. Al centro del greto, Daniele Puppi è di spalle. Raccoglie sassi dalla ghiaia e li scaglia più lontano che può. Quando il braccio lascia partire il tiro, per un attimo l'immagine deflagra su tutta la parete: non è più piccola e ovattata, ma chiassosa e alta fino al soffitto. Tuttavia, l'orizzonte verso cui Puppi lancia il sasso è schiacciato sul muro della stanza, e si crea un contrasto evidente tra la rigidità del muro che blocca il gesto e la dinamica del tiro che tenta di romperlo e superarlo.

Quello appena descritto è *Il Lancio del Sasso* (1995), la ripresa di una prima azione germinale di Daniele Puppi e una delle quattro opere esposte all'Accademia Nazionale di San Luca a Roma tra il 25 settembre e il 6 dicembre per *Eh, lampu!*, la sua ultima personale. Daniele Puppi (Pordenone, 1970) vive tra Roma e Los Angeles. Ha debutta nel 1996 (*Fatica n.1*) e ha esposto in alcuni dei principali musei italiani e internazionali: Galleria Borghese, GNAM e MAXXI di Roma, HangarBicocca di Milano. Nel 2022 ha fatto parte della grande mostra *Videoarte in Italia. Il video rende felici*, curata da Valentina Valentini, che ha fatto il punto degli studi italiani sulla videoarte. *Eh, lampu!* rimanda a una "tipica locuzione del sardo logudorese che esprime meraviglia o stupore di fronte a un improvviso e inaspettato «fulgore»: il lampo" (Di Marino, 2025a) e rende alla perfezione l'impatto di una mostra che ha il grande pregio di restituire con lucida precisione l'acme della ricerca di Daniele Puppi.

***Il Lancio del Sasso*, 1995/2025. Installazione video-sonora (videoproiettore, schermo LED 85", 2 sincronizzatori BrightSign, 2 altoparlanti, 2 subwoofer, mixer audio, amplificatore), 6'49". Courtesy Accademia Nazionale di San Luca, Roma. Foto di Andrea Veneri.**

Il Lancio del Sasso ne è un chiaro esempio. Nell'opera di Puppi è sempre presente l'opposizione tra una forza dirompente, in questo caso l'impulso del gesto, e la staticità dell'edificio che lo ospita, la parete su cui è proiettato. Il risultato è un'appropriazione dello spazio che ne trasforma i connotati fisici fino a bucarli. Nelle parole dello stesso Puppi, lo spazio non è dunque mero contenitore dell'opera, ma "l'elemento da plasmare, l'involucro contenente il vuoto, il limite oggettivo" (*ibidem*). Azioni e suoni sono dunque il tramite attraverso cui avviene il confronto con questo limite. Ritroviamo le stesse dinamiche nelle installazioni della serie *Fatiche*: una serie di azioni riprese e sovrapposte, addizionate, intarsiate nelle architetture. La bidimensionalità delle immagini dei gesti si confonde con la tridimensionalità dei luoghi, fino a creare nello spettatore un particolare straniamento percettivo: lo spazio che li circonda è chiuso e aperto, statico e fluido allo stesso tempo. Il corpo dello stesso artista è restituito in proporzioni giganti, troppo grandi rispetto alle strutture, per cui una mano sembra poter buttare giù l'intera parete percossa ripetutamente col palmo (*Fatica n.26*, 2004), o delle gambe lunghissime avvolgono tutti gli spettatori in sala dopo un grosso tonfo sul pavimento (*Fatica n.23*, 2010). In ognuna di queste installazioni, il suono non ha solo ruolo decorativo o immersivo, ma ha una consistenza tale da divenire anch'esso presenza fisica nello spazio.



***Coyote Venus*, 2023. Installazione video-sonora (videoproiettore, sincronizzatore BrightSign, 2 altoparlanti, mixer audio), 7'77". Courtesy Accademia Nazionale di San Luca, Roma. Foto di Andrea Veneri.**

Questo utilizzo del corpo non può che rimandare a Bruce Nauman, che nei suoi primi lavori compie azioni semplici e ripetitive riprese (nei primissimi anni con film 16 mm, poi in videotape) e proiettate in lunghi *loop*. Questi semplici gesti isolati pongono il corpo come mezzo di ricerca e metro di misura. Nel video *Bouncing in the corner, No. 1* (1968), per esempio, il corpo dell'artista è ripreso mentre rimbalza ininterrottamente in un angolo del suo studio per la durata di un'ora. Ma se in Nauman il corpo è oggetto e strumento di ricerca al grado zero della sua presenza fisica, relegando il video alla sola funzione documentale e di diffusione, in Puppi il video diviene uno strumento di mediazione essenziale: sfrutta al massimo le capacità trasformative della luce per modellare il suo corpo nello spazio in modo da plasmare entrambi. Della relazione che si instaura in Puppi tra corpo, spazio e suono, ne è contraltare l'opera esposta nella prima sala dell'Accademia (*Coyote Venus*, 2023), come l'altra faccia della stessa medaglia. Una donna è distesa, nuda sulle rocce di fronte a un panorama nebbioso. È di spalle, come Puppi nel *Lancio del Sasso*, ma al contrario di questo lei è quasi immobile; sembrerebbe un'istantanea se non fosse per i pochi dettagli in movimento. Anche in questo caso la parete è interamente coperta dalla proiezione e viene bucata dall'orizzonte, ma non c'è nessun gesto che sottolinea il contrasto con la fisicità dello spazio: la donna è lì, ferma a contemplare il paesaggio. È lo stesso curatore della mostra ed ex presidente dell'Accademia, Marco Tirelli, a suggerire che dietro a un'immagine apparentemente tranquilla si celi in realtà

> "un segno forte di immobilità, di impotenza e desiderio di altro e di altrove, trattenuto, se non rassegnato […]. L'apparente quiete dell'immagine non trasmette affatto serenità, non è abbandono contemplativo ma attesa, o presagio"
> (Tirelli, 2025).

Ecco, quindi, che anche nell'apparente staticità Puppi trova un modo alternativo e

complementare di ragionare sugli stessi limiti che sfida con lo scontro diretto. Invece dell'approccio oppositivo, è qui in atto un momento riflessivo. I limiti architettonici non vengono affrontati ma posti all'attenzione dello spettatore che ne riconosce l'evidenza: il limite è tale anche in quanto insuperabile. Anche quando il corpo non è presente, come il *Downtown Tunes* (2025) in esposizione nella seconda sala della mostra, o il *The Chain* (2019) all'ingresso, il video e il suono restano mezzi esplorativi importanti. *The Chain* è in realtà l'opera che accoglie lo spettatore, perché posta in cima al corridoio d'ingresso dell'Accademia. La prima impressione è quella di uno scollamento tra luogo e contenuto: in una puntata di Tom&Jerry "diretta da Daniele Puppi", il gatto Tom cerca e poi percuote il bulldog Spike, che tenta di riaggredire il gatto ma è frenato dal suo guinzaglio. Prima il video ridefinisce la sacralità del contesto e poi ripropone (in realtà introduce) il tema del limite e della ripetizione: l'aggressione è ripetuta e la difesa impossibilitata da un confine invalicabile.

Sopra e sotto: *Downtown Tunes*, 2025. Installazione video-sonora (videoproiettore, monitor Hantarex 28", 2 sincronizzatori BrightSign, 2 altoparlanti, 2 subwoofer, mixer audio), 12'22". Courtesy Accademia Nazionale di San Luca, Roma. Foto di Andrea Veneri.

La questione si complica con *Downtown Tunes*. Uno scorcio di Los Angeles ripreso dalla finestra di Puppi intervalla giorno e notte con una sorta di montaggio alternato segnato ad ogni stacco da una netta cesura sonora, e la città mostra la sua vita diurna e notturna in un batter d'occhio. Ma nessuna delle due restituisce davvero una sensazione di quiete: è come un continuo susseguirsi di piccoli eventi che non lascia spazio ad un reale cambiamento. Quando l'immagine proiettata cambia, quella trasmessa dalla tv a tubo catodico lampeggia assieme al rumore metallico. Questa compresenza di immagine proiettata e trasmessa è un dettaglio di non poco conto e ci dice molto sul grado di attenzione che Puppi dedica allo studio del dispositivo, mai fine a sé stesso e sempre strumento di ricerca.

Ne è un altro esempio la mostra *Blast* (2013) alla galleria Magazzino di Roma: su vecchi monitor di studi televisivi sono visibili un topo da laboratorio e una lunga serie di genitali femminili, ma le immagini non provengono dagli stessi monitor, bensì vi sono proiettate in modo da restituire un preciso effetto tridimensionale grazie all'accentuata curvatura degli schermi. In altri termini, questi vengono usati solo come superfici. In qualche modo Puppi riflette sulla differenza tra luce emessa e luce riflessa: il video è abituato a brillare di luce propria, mentre qui diviene proiezione riflessa su superficie, proprio come il cinema in sala. Secondo Bruno Di Marino, l'installazione rappresenta anche un punto di svolta nel percorso di Puppi:

> "Il monitor, in questa logica di immersione, da emittente diviene ricevente. Un rovesciamento questo tra monitor/schermo o oggetto/superficie, piuttosto significativo per comprendere l'evoluzione estetica di Puppi e per cogliere il suo passaggio dal macro al micro, dal dispositivo-spazio al dispositivo-oggetto, da un'immagine complessa nella sua composizione architettonica a un'immagine più compatta nella sua riduzione a unità minima (di senso)"
> (Di Marino, 2025b.)

Il ruolo del video nei lavori di Puppi apre a legittime domande sulla sua importanza. Potrebbe essere riduttivo definire videoartista una figura che fa della triade corpo-suono-spazio il centro tematico della sua ricerca e che non disdegna affatto l'idea di lavorare anche con il solo suono (per esempio, *Respira*, 2017, alla Galleria Borghese di Roma). Ma il termine videoarte è sempre riduttivo e fuorviante, ed è un termine che agli artisti non è mai piaciuto, perché tanto immediato quanto inconsistente.
Nel caso di Puppi, i problemi si moltiplicano, perché toccherebbe capire cos'è la videoarte oggi che il suo supporto principale, il video per l'appunto, è deflagrato negli innumerevoli spazi del digitale (cfr. Adami, 2020). In ogni caso Puppi sembra ingaggiare uno scontro con l'ambiente, flirtare con l'*environment* e il *mapping*, con la sound art e il cinema utilizzando non sempre ma spesso la materia video come collante. Qualsiasi sia la natura dell'opera di

Puppi, appare evidente che se possiamo darle definizione di videoarte è nel significato più alto del termine. Nel suo intreccio infinito e profondo di forme e linguaggi in funzione di una nuova ricerca di senso. Nel significato in cui la videoarte diviene semplicemente arte.

letture

- Milo Adami, *La forma video. Tra cinema e arti visive dopo il digitale*, Postmedia, Milano, 2020.
- Bruno Di Marino a, *Daniele Puppi, ri-animazioni*, il Manifesto, 8 novembre 2025a.
- Bruno Di Marino, *Spazi ri-animati e terapie d'urto*, in Autori vari, *Daniele Puppi. Eh, lampu!*, a cura di Marco Tirelli, catalogo della mostra (Roma, Accademia Nazionale di San Luca, 25 settembre-6 dicembre 2025), Electa, Roma, 2025b.
- Marco Tirelli, *Vedere attraverso*, in *Daniele Puppi. Eh, lampu!*, cit.

visioni

- Bruce Nauman, *Bouncing in the corner, No. 1*, 1968.
- Daniele Puppi, *Il Lancio del Sasso*, 1995/2025.
- Daniele Puppi, *Fatica n.26*, 2004.
- Daniele Puppi, *Fatica n.23*, 2010.
- Daniele Puppi, *The Chain*, 2019.
- Daniele Puppi, *Coyote Venus*, 2023.
- Daniele Puppi, *Downtown Tunes*, 2025.

26 Gennaio 2026