

BLUE UNNATURAL

13 minuti | Colore | Animazione | HD Stereo | ITA | 2017

Regia di Marco Bolognesi

“A Sendai city il blu pervade ogni spigolo dei grattacieli, ogni riflesso dei droni che si aggirano come falchi nell’eterna notte della città che non dorme mai. E’ un *blue unnatural*.”

Valerio Dehò

Sendai City è il titolo della grande **mostra antologica** che ha racchiuso gli ultimi 15 anni della produzione artistica di Marco Bolognesi. L’esposizione tra la fine del 2014 ed il 2015 è stata presentata in tre importanti realtà museali italiane (Kunst Merano Arte, Spazio Abc di Bologna, PAN di Napoli),

Fulcro di queste esposizioni è stato il filmato **Blue Unnatural**, progetto transmediale che si sviluppa **tra arte contemporanea, cinema di animazione e fumetto**.

Il cortometraggio è la rappresentazione di un universo parallelo tanto lontano e impossibile quanto - per certi aspetti - realistico e futuribile e, grazie ai disegni, alle fotografie e all’istallazioni di realtà aumentata che lo circondavano, dava la possibilità al visitatore di immergersi completamente dentro al mondo fantascientifico creato da Bolognesi, conoscere le razze che lo abitano e gli scontri che lo animano, scoprirne l’architettura e le regole che lo governano.

Nel 2017, è stata realizzata la **versione definitiva del progetto**, pensata in modo apposito per la diffusione ai festival e per la distribuzione internazionale. Il video è stato quindi presentato al Future Film Festival 2017 di Bologna, ed è stato poi selezionato da Ibrida Festival (Forlì), Etna Comics (Catania), Round Film Festival (Forlì) e al Linoleum International Animation e Media Art Festival di Kiev.

Inserito in uno scenario semantico di world-telling, il lavoro di Bolognesi si concretizza nella creazione di Sendai City, la città-universo costruita da quella multinazionale (Sendai Corporation) produttrice di cyborg che oggi ha il controllo indiscusso del mondo creato da Bolognesi (Bomar Universe).

Sendai è una metropoli **cyberpunk** creata dal Grande Cervello, un essere dal cervello enorme che vive

nel centro della city, sotto le torri Genesis. La città è popolata da tre tipi di esseri: i mutanti, i cyborg e gli umani, ai quali si aggiungono numerose schiere di robot. Decine di forme mutanti diverse coesistono sotto il potere dell'apparato della Sendai Corporation, esercitato grazie a congegni cibernetici e protocolli d'azione che li collegano alla Nuovarete, controllandoli. La polizia, l'esercito e tutta la nomenclatura della Repubblica Sendai è costituita da Cyborg e robot generati nei laboratori del Grande Cervello e addestrati per gestire e controllare l'ordine della città e lottare contro la resistenza dei mutanti ribelli. Gli umani sono prodotti in laboratorio, la maggior parte di loro vive in una realtà parallela, dove viene allevata per produrre memoria liquida, la linfa vitale del Grande Cervello e del suo computer molecolare, Gaia.

Il lavoro dell'artista ha un chiaro riferimento ai testi di Gibson e a tutta l'estetica e la filosofia del mondo Cyberpunk e di quell'universo letterario così ricco di suggestioni futuristiche e di forti connotazioni politiche e sociali, punto da cui l'artista Marco Bolognesi parte per sviluppare la sua nuova visione di futuro.

Il Bomar Universe, in cui Bolognesi ambienta tutte le sue opere recuperando il nome Sendai a omaggio e citazione del computer "Ono-Sendai Cyberspazio Seven" del racconto *Burning Chrome* del 1982 di William Gibson, è un universo-città in cui Bolognesi riaffronta tanti dei suoi temi mescolandoli e riattualizzandoli in una serie di installazioni che compongono Sendai e ne disegnano la società e la vita. Come ogni cosmo cyberpunk, il Bomar Universe deve fare i conti con i temi peculiari del genere come il concetto di realtà e la sua percezione, il rapporto uomo-macchina e il cyberspazio. La ricerca si muove dalla fantascienza ma studia una **società postmoderna** che va oltre la contrapposizione umano/cyborg: il potere della tecnologia e dell'informazione diventa multinazionale, la **mescolanza dei linguaggi** e delle realtà diventano globalizzazione per antonomasia e la nozione di post umano si trasforma in post mutante. Sendai city è quindi al contempo una metropoli, un'ambientazione, una città simbolo, è un luogo post-moderno, un non-luogo

Sinossi:

Luce blu e pioggia incessante, le astronavi sfrecciano nel cielo mentre i fasci di luce dei grandi robot guardiani, pattugliano la terra. Un'immensa città si apre davanti a noi, cyberpunk e meticcica, è Sendai City: enormi manifesti di favolose donne seminude e armate si stagliano sui palazzi inneggiando alla vittoria contro i "ribelli" a garanzia della pace.

Sendai City wants you

La città ti vuole e ti possiede, a ogni cittadino è impiantato un *passport* cibernetico che traccia gli spostamenti e le azioni, sicurezza in cambio di controllo. Il grande Cervello, *deus ex machina* della città-mondo, supervisiona da dietro i suoi monitor; una minaccia incombe, la *ribellione* si sta riorganizzando ma il nuovo corpo d'armata è quasi pronto: le C.O.D.E.X. Blue stanno arrivando.

Fantascientifico e postmoderno, Blue Unnatural racconta un mondo dove la libertà personale è annullata e perseguita, dove la comunicazione propagandistica si nutre dell'ossimoro della pace armata e gli operai privati di identità grazie a maschere tutte uguali lavorano in catena di montaggio per costruire robot dalle sembianze femminili che distruggeranno chiunque si opponga alla legge della multinazionale Sendai.

Trattamento:

Blue Unnatural è il secondo tentativo (il primo era stato *Protocollo*, la graphic novel fatta con Lucarelli) di articolare la narrazione del Bomar Universe, e quale strumento migliore se non il cinema e l'animazione? All'interno del film si ritrovano i personaggi classici della produzione di Bolognesi, **donne mutanti, robot e cyborg**, ma il vero cuore dell'opera è la **città**, il suo aspetto fantascientifico e cyberpunk, la forma architettonica modulare, la struttura a rete, dove la mescolanza di razze, linguaggi e tipologie di esseri racconta il potere della tecnologia e dell'informazione, la globalizzazione e il passaggio dalla nozione di post-umano a quella di post-mutante. Come nell'aprire tante finestre dell'immensa città e vedere cosa nascondono, in cui il racconto è animato dal disperato tentativo dei ribelli mutanti di distruggere i vertici della Sendai Corporation, ma allo stesso momento il percorso narrativo si intreccia con tutti i personaggi e le storie che fanno parte di questo universo.

La produzione del filmato muove dall'interesse nel cimentarsi con forme espressive che nascono dalla **contaminazione delle arti** e per questo ha seguito un processo abbastanza singolare: nel filmato, le scene di esterno sono state girate ex-novo utilizzando il **moke-up** della città Sendai (proprio come si faceva nei b-movie anni 60), poi animata in post produzione con luci, mezzi volanti e pubblicità a schermo, mentre per le scene di interni Bolognesi, utilizzando in capo cinematografico la tecnica del collage -file rouge della sua produzione artistica- ha selezionato decine di pezzi di altri film, li ha manipolati, rimontati e poi ricolorati a pastello. In questo modo né ha quindi dato una nuova interpretazione estetica elaborata attraverso il suo linguaggio, e ha creato un **mash-up** molto complesso che viene poi stampato, fotogramma per fotogramma, sovra-dipinto con pastelli, digitalizzato, rimontato e animato.

Dichiarazioni dell'autore:

“Vengo da una famiglia in cui si respirava arte: mio nonno materno era un artista e mio padre si dilettava a farlo – dipingeva un po' alla Pollock. Quindi sono cresciuto con **i colori come mezzo d'espressione**: sono nato nel 1974, e già alle elementari sognavo di fare l'artista. Avevo questa necessità di raccontare le cose che vedevo e quelle che sentivo, e quindi mi esprimevo attraverso la fotografia e la pittura, mescolando le due tecniche.”

“Mi rendo conto che il cyberpunk letterario è un genere che si sviluppa in periodi temporali ben specifici, e che oggi possiamo considerarlo morto, ma non la sua filosofia; non si può dimenticare come abbia evidenziato e focalizzato degli elementi che sono tuttora molto contemporanei, a partire dal **rapporto uomo-macchina**. La macchina è il nostro presente, è nel nostro corpo (attraverso i peacemaker, attraverso le protesi, attraverso telecamere che ci visitano, che ci controllano): stiamo percorrendo sempre di più quella strada che gli scrittori ed il mondo cyberpunk avevano profetizzato. Il futuro si sta realizzando e concretizzando portando alla ribalta le tematiche che avevano previsto: **il controllo dell'energia, il controllo dell'acqua, le multinazionali e il mercato dei dati**”

“Ho creato un mondo distopico, basato sulle “malformazioni” della nostra realtà come monito. Raccontare le proiezioni future di queste problematiche è discutere quelle contemporanee, concependo il fare politica dell'arte come analisi del sociale”

“La visione del futuro è stata immaginata spesso come il momento di una nuova grande speranza, il tempo in cui la tecnologia avrebbe aiutato l’uomo a vivere in pace e prosperità, lontano dalle malattie e dal dolore. Oggi questo non esiste più, abbiamo una visione molto più cupa; grazie anche al cyberpunk abbiamo compreso come la tecnologia non sia sempre positiva per l’uomo e come gli uomini-macchina possano diventare dannosi. **È un fatto che il postumano ponga grandi interrogativi.** La fine del futuro è la fine di questa speranza, la fine del tempo delle risposte e l’inizio di quello delle domande”

“Sendai City è una work in progress fantascientifico, ma in realtà è una scusa per parlare delle grandi tematiche contemporanee: le mutazioni genetiche, il rapporto uomo-macchina, ma soprattutto l’uso politico della propaganda e la tendenza, sempre più attuale, di considerare la guerra come l’unico mezzo per portare la pace.”

Marco Bolognesi

(Bologna, 1974) è artista e regista la cui arte spazia dal disegno alla pittura, dal cinema alla fotografia e al video. La sua produzione è finalizzata alla costruzione del Bomar Universe, un universo narrativo immaginato da Bolognesi e contenitore ideale di ogni suo progetto. La sua produzione artistica mescola fantascienza e cyberpunk, maschere e decorazioni tribali, avanguardie, icone pop e arte erotica e mira, attraverso l’esplorazione del mondo creato dall’artista, a porre l’accento sui meccanismi e i poteri che governano il nostro presente. Trasferitosi a Londra prima dei trent’anni vince The Artist in Residence Award all’Istituto Culturale Italiano e, grazie alla collaborazione con grandi stilisti tra cui Vivienne Westwood, la madre del punk, dà vita alla mostra e al libro Woodland. Nel 2008, mentre esce il libro monografico Dark Star, una sua fotografia è selezionata dalla Collezione Farnesina, per la mostra Experimenta che promuove i talenti artistici emergenti. Nel 2009, Einaudi pubblica “Protocollo”, una graphic novel cyberpunk nata dalla collaborazione con Carlo Lucarelli. Nel 2012 il Festival di Fotografia Europea presenta Humanescape: una mostra e un libro che vede la partecipazione di Bruce Sterling e Jasmina Tešanovic. È stato selezionato per la partecipazione alla Biennale Italia Cina ed è stato invitato alla Bienal del Fin del Mundo 2015 in Sud America. Alla fine del 2014 prende vita la mostra Sendai City, un’esposizione antologica che racchiude i lavori degli ultimi dieci anni dell’artista esposta a Merano, Bologna e Napoli. Alle soglie del 2017 partecipa alla collettiva Our Place in Space a Palazzo Cavalli Franchetti (Venezia) in collaborazione con ESA -European Space Agency e NASA. Il 30 settembre 2017 Marco Bolognesi approda in Brasile con la mostra “Sendai city: the Truth”, presentata alla Bienal de Curitiba 2017, una tra le più importanti manifestazioni artistiche dell’America Latina.

BOMAR
STUDIO

Bomar studio srl è un hub creativo votato alla produzione e distribuzione di videoarte, documentari e cinema sperimentale in genere. Nata per volontà di Marco Bolognesi, l’azienda negli anni si è occupata di

realizzare e promuovere in primis i lavori dell'artista, che già all'inizio della sua carriera si dedica all'approfondimento di tematiche sociali e politiche: nel 1995 Bolognesi gira il cortometraggio Giustizia e Verità, proiettato alla Biennale di Venezia, seguito da Il Partito del Silenzio, entrambi presentati al Palazzo delle Esposizioni, a Roma.

Trasferitosi a Londra, nel 2008 realizza il suo terzo cortometraggio Black Hole, sul tema degli hybrid e dei cyborg che, dopo aver partecipato a numerosi festival tra cui quello di Roma e di Clermont-Ferrand, vince in Florida, l'Indie Short Film Competition. Nel 2014 realizza Il cortometraggio Blue Unnatural, che è stato presentato in varie realtà museali in Italia, e che nel 2015 è stato scelto dal Kust Meran per una speciale proiezione durante la "giornata del contemporaneo".

Nel 2016 la Bomar Studio decide di espandersi, aprendo le proprie attività anche ad altri artisti e creativi, e diventando quindi un'interfaccia in grado di assistere e sostenere gli artisti nel processo di realizzazione dei loro progetti, nonché di farsi promotore della loro produzione. Contestualmente, ad inizio 2017, apre a Bologna, in zona Corticella, un nuovo spazio trasformando un ex fabbrica degli anni '50, divenuta nel tempo call center, in un polo culturale, riproponendo un'esperienza già tastata con successo da Bolognesi a Londra, che lo ha visto abitare i celebri 3 Mills Studio per diversi anni, spazio multidisciplinare dove ha operato anche Tim Burton.

Dopo la produzione di Blue Unnatural, prima opera della neo nata casa di produzione, la Bomar Studio è ora impegnata nella realizzazione del progetto **Messaggio alla terra: Arrendetevi!**, un film sperimentale che nasce da un'idea dell'artista Marco Bolognesi e dalla sua passione per i film di fantascienza degli anni 60; un'opera di remix animation che unisce disegni animati a riprese di modellini.

Il mondo di Bolognesi si incontra con quello di **Daniele Cipri**, uno dei più apprezzati uomini di cinema del panorama non solo italiano. Fedeli alle tematiche dei film di fantascienza anni '60, scelgono il cinema di Antonio Margheriti come materiale di partenza: citazione e tributo a un regista italiano di genere le cui pellicole soprattutto horror e sci-fi hanno fatto scuola nel b-movie italiano e di oltreoceano. Sei film del grande regista (Spaceman, Il pianeta degli uomini spenti, I Criminali della galassia, I diafanoidi vengono da Marte, Il pianeta errante, La morte viene da pianeta Aytin) hanno seguito lo stesso processo rielaborativo di Blue Unnatural dando vita ad una storia fantascientifica che tratta di **libero arbitrio** e di **percezione della realtà**. Partendo quindi da materiale di archivio si dà nuova vita ad esso, e attraverso la sua rivisitazione se ne sottolinea il carattere contemporaneo.

CREDITS

Directed by **Marco Bolognesi**

Written by **Marco Bolognesi, Valentina Ferretti**

Produced by **Marco Bolognesi @BomarStudio**

With the support of



Executive producer **Valentina Ferretti @BomarStudio, Cerere Minigutti @BomarStudio**

Set designer **Sara Baldis**

Mockup Artist **Marco Bolognesi, Davide Masi**

Original Music/Sound design **Emanuele De Raymondi**

Editing/Compositing/Visual Effect **Iolanda Parmeggiani**

Visual Effect Senior **Ivo Pisanti**

Painting **Rosella Benenati, Luca Vitalone, Beatrice Bassoli, Giovanni Masotti, Pasquale Russo**

3d modelling **Luca Vitellone, Massimiliano Magri**

Press office **Valeria La Pietra, Chiara Serri@CsArt**

Special Thanks **Valerio Dehò**

Thanks to

Norma Waltmann, Simona Gavioli, Alice Zannoni, Amedeo Bartolini, Gianluca Puiatti, Lavinia Turra, Gabriele Via, Paolo Fiore Angelini, Herta Wolf Torggler, Camilla Martineli, Giuseppina Cesarelli, Ass. Nino Daniele, Massimo Sgroi, Emanuele Bruscoli, Italeri, Paride Monaco, Antonio Grassi, Pierluigi Molteni, Roberto Terrosi, Nicola Dusi, Antonella Beccaria, Elena Invernizzi, Carlo Lucarelli, Bruce Sterling, Edoardo Margheriti, Vittorio Beccari, Fausto Bigliardi