

K-NOW!

KOREAN VIDEO ART TODAY

di Emanuele Magri

uello che di sicuro balza agli occhi, entrando in questa mostra, è la quantità di varianti che può assumere l'installazione della video arte. Qui abbiamo otto diversi modi di intenderla a secondo dei diversi contenuti delle opere. D'altronde già con Nam June Paik le sue installazioni prendevano le più diverse forme e strutture. Detto questo la mostra è stata pensata dalle curatrici secondo tre macrotemi: il primo è la *memoria storica*, tutto il processo che ha portato alla società contemporanea con dei problemi irrisolti come la migrazione. Il secondo è il tema *immaginari tecnologici* che affrontano le condizioni che plasmano la discriminazione. Il terzo è il tema chiamato *fase performativa*, che concepisce lo

schermo come un luogo di messa in scena e negoziazione dell'identità. Le opere sono disposte in una stanza principale illuminata e, prima e dopo di questa, due sale buie in cui si ha una totale immersione nell'opera. Queste due opere che corrispondono al tema della memoria sono: una

video installazione multicanale con un formato panoramico allungato. Si tratta di *Citizen's Forest* (2016) di Chan-kyong Park. Questa video installazione multicanale dal formato panoramico allungato richiama l'orizzontalità dei rotoli distesi utilizzati nella pittura tradizionale asiatica (*E-makimono*). L'altra è quella con la doppia proiezione fruibile o dal davanti vedendo i due video contemporaneamente o andando dietro vedendone uno per volta e gustandone meglio la profondità.

Jane Jin Kaisen, con i video *Offering* (2023) e *Wreckage* (2024), ci riporta all'isola di Jeju e alle memorie storiche sommerse nelle sue acque, ci riporta al massacro dei civili del 1948 da parte dell'esercito sudcoreano, e riporta nelle profondità del mare insieme alle Haenyeo, le donne pescatrici apneiste. In mezzo alla stanza principale domina un LED wall di grandi dimensioni, un grande schermo da film con

una narrazione spettacolare *Delivery Dancer's Sphere* (2022) di Ayoung Kim. Qui siamo al racconto di un giovane rider di nome Ernst Mo che per colpa di un errore di sistema si sdoppia su due linee temporali per cui deve confrontarsi col suo doppio En Storm, anagramma del suo nome e della parola Monster. L'opera è nata durante la pandemia di COVID-19, periodo in cui molti artisti hanno dovuto confrontarsi col proprio alter ego e alla fine del quale hanno dovuto affrontare un mondo molto più complicato. In questo caso la protagonista deve seguire istruzioni automatiche e per questo demenziali dovute alla *gig economy*, sistema basato su lavori temporanei e con ritmi accelerati. Nel caso del collettivo audiovisivo *업체eobchae*, fondato nel 2017 a Seoul e composto da Nahee Kim, Cheonseok Oh e Hwi Hwang, la narrazione contenuta nel video è rafforzata da una scultura-installazione composta da sette schermi disposti in modo da disegnare un ottagono, quasi un cerchio, *Tree of Rola* (2024). Su ognuno degli schermi è rappresentata una tappa dell'evoluzione di "R" in membro di una setta ecologista che trasforma gli esseri umani in sistemi ibridi autosufficienti.

Ovviamente fa a sé l'opera di realtà virtuale di Heecheon Kim *Ghost1990* (2021), fruibile tramite visore VR, che ci fa essere un atleta infortunato che si guarda attorno nella sua palestra. Anche questo lavoro è stato prodotto durante il Covid e l'artista definisce la sua opera una "VR fai-da-te": utilizzando tecnologie molto basilari.

Ed eccoci al tema chiamato *fase performativa* con le opere di Sungsil Ryu con lo schermo sommerso in una gigantesca immagine che replica quella della protagonista Cherry Jang di *BJ Cherry Jang 2018.9* (2018) di Sungsil Ryu. La *streamer* virtuale fa leva sui desideri piccolo borghesi delle persone per indurle a inseguire una presunta "cittadinanza di prima classe".

Poi *Made in Korea* (2021) di Onejoon Che, video realizzato con il musicista nigeriano Igwe Osinachi, e infine, nella hall del museo è proiettato *Green Screen* (2021) di Sojung Jun che ci porta nel verdeggiante paesaggio che separa le due Coree, la Zona Demilitarizzata mettendo in discussione il concetto di confine sia dal punto di vista politico e sia geografico.

Il catalogo illustrato (pubblicato da Mousse Publishing) ospita saggi critici di Francesca Benini, Je Yun Moon, Adeena Mey, una prefazione di Tobia Bezzola e otto interviste con gli artisti presenti in mostra. Dopo aver apprezzato il cinema coreano con le sue punte da Oscar scopriamo che la video arte non è da meno nel descriverci i problemi della società di quel paese ma anche quelli di tutti noi.

FINO AL 19 LUGLIO 2026
IL MUSEO D'ARTE DELLA
SVIZZERA ITALIANA
DI LUGANO OSPITA
"K-NOW!", UNA MOSTRA
A CURA DI FRANCESCA
BENINI E JE YUN MOON

Chan-kyong Park, veduta dell'allestimento "K-NOW! Korean Video Art Today" al MASI Lugano, Svizzera. Foto © l'Artista e MASI Lugano. Foto di Luca Meneghel, courtesy MASI Lugano



a destra:
Onejoon
Che, veduta
dell'allestimento
"K-NOW!
Korean Video
Art Today" al
MASI Lugano,
Svizzera. Foto ©
l'Artista e MASI
Lugano. Foto di
Luca Meneghel,
courtesy MASI
Lugano

