

GIUSEPPE STAMPONE

GAME OVER

a cura di / *curated by* Ilaria Bernardi

Gli
ori



MENEGAZ

GIUSEPPE STAMPONE

GAME OVER

Borgo Medievale di Castelbasso
Palazzo De Sanctis
27 luglio - 31 agosto 2024
July 27th – August 31st 2024

Mostra organizzata da /
Exhibition organized by



Mostra e catalogo a cura di /
Exhibition and catalogue curated by
Ilaria Bernardi

Traduzioni / *Translation*
Judith Mundell

Crediti fotografici / *Photo credits*
Gino Di Paolo

Con il contributo di / *With the contribution of*
Regione Abruzzo
Provincia di Teramo
Comune di Castellalto
Consorzio dei Comuni del B.I.M.
Camera di Commercio del Gran Sasso d'Italia

Con il sostegno di / *With the support of*
 **Fondazione Tercas**

Sponsor



ORLANDI CONTUCCI PONNO

Si ringrazia / *Thanks to*
Azienda Bic, Parigi / Charlotte Bic / Beatrice Bulgari
Buzzi Unicem, Casale Monferrato
Ceramiche Marca Corona, Sassuolo
Fausto Chilò / Maria Cripal
Collezione La Gaia, Busca
Cooperativa Sociale Società Dolce, Bologna
Elio D'Archivio e Anna Di Leonardo / Marco Di Marco
Piera Di Nicolantonio / Mario Di Paolo
Giacinto Di Pietrantonio / Raffaele Falone
Andrea Formilli Fendi / Davide Macchiarini
MLF Marie-Laure Fleisch, Bruxelles
Carmine Moretti / Museolaboratorio d'Arte
Contemporanea, Città Sant'Angelo
Franco Pomilio / Prometeo Gallery di Ida Pisani,
Lucca - Milano
Stefano Rastrelli / Davide Sottanelli
Dario Traini / Anna Fedora Vanni

l'artista e tutti coloro che hanno collaborato al
progetto / artist and all those who have contributed
to this project

Responsabile organizzativo /
Head of organizational
Osvaldo Menegaz

Coordinamento tecnico-organizzativo / *Technical-*
organizational coordination
Vincenzo Tini D'Ignazio

Segreteria tecnico-organizzativa / *Technical-*
organizational administration
Paola Di Paolo

Progettazione e allestimento mostra / *Exhibition*
set up
Antonio Di Marcanonio

Supporto tecnico / *Technical support*
Enrico Di Giovannantonio
Lorenzo Gualini
Lorenzo Rondolone
Gianni Pomante

Collaboratori / *Collaborators*
Valeria Ballatore
Sara D'Angelo
Andrea Marinucci
Claudia Petraroli
Patricia Piccioni

Realizzazione del volume
Gli Ori, Pistoia

Impaginazione e redazione
Gli Ori Redazione

Impianti e stampa
Cartografica Toscana, Pescia

© 2024
Fondazione Malvina Menegaz
per le Arti e le Culture
per l'edizione gli Ori

ISBN 978-88-7336-985-1
Tutti i diritti riservati
www.gliori.it

Finito di stampare nel mese di luglio 2024

Oswaldo **MENEGAZ** FROM LOCAL TO GLOBAL

That which has informed the activity of Fondazione Malvina Menegaz per le Arti e le Culture through the years has been the profound vision of how art can hold up a magnifying glass to reality, pierce its complexity and, in a certain sense, decipher it. From the small town of Castelbasso to megalopolises art has the power to touch people's lives and cue reflections, criticism and questions regarding our present.

And in this sense, as President of the Foundation I am extremely proud to be able to present the artist who is the protagonist of this year's exhibition and who is linked to Castelbasso by shared roots and visions: Giuseppe Stampone.

Born in France to Abruzzese parents and arriving in our region at the age of six, Stampone's work is now found in important galleries and collections in Italy and abroad.

In Castelbasso Stampone has two solo exhibitions, one in Palazzo de Sanctis and one in Palazzo Clemente, designed to be the first retrospective of his thirty year career, showing works dating from 2004 to 2024. The principal theme of the works exhibited is the return to one's roots, to ground zero, from which point the world can be created anew. This is the implication of the exhibition's title: *Game over*.

This retrospective, held in two separate locations, is curated by Ilaria Bernardi, who has made it her life's work to promote and research Italian art from the Sixties to the present day.

The exhibition is a continuation of the historical-artistic path chosen by the Foundation, which has consistently exhibited the work of the greatest Italian artists and made participation its focus, believing firmly in the importance of creating a connection with the territory of Abruzzo and the public who return year upon year in order to meet shining representatives of the Italian art world.

Oswaldo **MENEGAZ** DAL LOCALE AL GLOBALE

Ciò che ha guidato negli anni l'attività della Fondazione Malvina Menegaz per le Arti e le Culture è stata la profonda visione di come l'arte sia una lente d'ingrandimento sulla realtà, capace di attraversare la complessità e, in un certo senso, di tradurla. Dal piccolo borgo di Castelbasso alle megalopoli l'arte ha il potere di toccare la vita delle persone, attivare riflessioni, critiche, domande sul nostro presente.

E in questo senso, come presidente della Fondazione, sono molto orgoglioso di poter presentare l'artista protagonista della mostra di quest'anno, legato a Castelbasso da comuni radici e visioni: Giuseppe Stampone.

Nato in Francia da genitori abruzzesi e arrivato nel nostro territorio all'età di sei anni, Stampone è oggi presente in importanti musei e collezioni in Italia e all'estero.

A Castelbasso Stampone presenta una doppia personale, a palazzo de Sanctis e a palazzo Clemente, concepita come la prima retrospettiva sui suoi trenta anni di attività, dal 2004 al 2024. Il tema principale delle opere esposte è il ritorno alle origini, al punto zero, da cui ri-creare il mondo: da qui il titolo della mostra, Game Over.

Questa retrospettiva in due sedi è curata da Ilaria Bernardi che da sempre ha operato per la promozione e l'approfondimento dell'arte italiana sviluppata dagli anni Sessanta fino ai giorni nostri.

La mostra si pone in prospettiva di estrema continuità con la vocazione storico-artistica della Fondazione, che da sempre presenta i lavori dei più grandi artisti italiani, e con la sua vocazione partecipativa, tenendo a intessere un rapporto diretto con il territorio di Castelbasso e di tutto il pubblico che da anni vi torna per incontrare esponenti di rilievo della ricerca artistica italiana.

Ilaria **BERNARDI**

GIUSEPPE STAMPONE. DRAWING TIME

Despite being a student of the McLuhan Program in Culture and Technology at the University of Toronto under Derrick di Kerckhove, in the early 2000s Giuseppe Stampone decides to shift the focus of his work from avant-garde virtual reality to the traditional artistic medium par excellence: drawing. In drawing he finds identity, uniqueness, memory and the formalisation of a language with a grammar that is the reverse of the chaotic, multiplying, ephemeral and unruly nature of the web. There is a need to bring back the act of making something with our hands, which is implicit in drawing: this is his objective.

The act of making something with our hands is not however to be understood as an act of mannerism which runs contrary to the act of thinking. Indeed, Marcel Duchamp teaches us that all art is conceptual. For Stampone the only difference between concept and form dwells in the fact that concept without formalisation can be replicated while what takes shape between our hands is always something unique. For this reason he feels it is urgent to bring back “intelligent hands”. In the current age dependent on the machine, technology and the multiple and homologated objects it produces, there is a need to revive the “made in...”, placing the “unique piece”, identity, the fact of being different from the others, the non-homologated once more at the centre of human existence. The only technique capable of achieving this is “disegno” or drawing. “Father of our three arts (architecture, sculpture and painting), disegno proceeds from the intellect, drawing from many things a universal judgment similar to a form or idea of all the things of nature”, writes Giorgio Vasari in *Vite* (1568), convinced that the graphic sign is born of the combined action of the hand and the intellect. Following on from this Stampone holds that no subjectivism, spontaneity or technological contamination can overshadow such action. When a drawing is still an idea it is, at the same time, already a form and a work. In the era of artificial intelligence choosing to return to drawing implies a political choice: choosing to give a shape to one’s ideas and thus take responsibility for them.

In order to do this Stampone defines a method. He selects from the web “iconic” images relating to art history, to urgent geopolitical themes, to environmental disasters, to migration, to education... Drawn from the web they are ephemeral, despite being infinitely repeatable: they vanish in the instant they manifest themselves. Like an incurable romantic Stampone grows fond of their apparitions and, with the aim of holding on to the emotions they elicit for as long as possible, he seeks a way to crystallise them by drawing them. Thus doing he generates a tactile and transfiguring archive of the images he chooses each time. It is a tactile archive insomuch as the images which were ethereal on the web are drawn on material supports (wooden boards, sheets of paper, furnishings, walls...) It is simultaneously a transfiguring archive because the drawing allows both a unique rendering of the digital image which, in and of itself, can be repeated ad infinitum, and the overlaying of images which differ from one another in terms of their nature, origin and date, slowing the life of each so that we are forced to concentrate on its content and not just on its form. Consequently the drawing generates a “neo-dimension” in which the artist operates by subtracting, by means of the unique and unrepeatable nature of his mark. This has led to him defining himself as an “intelligent photocopier”, who subverts the usual meaning, use and rules of the photocopy making it into something unique.

Combining images which are different in terms of their nature, origin and date, Stampone’s drawing is intrinsically linked to the conception of time as an endless continuum, the reverse of real, sequential and academic time. It is the Renaissance tool of perspective that makes the union of different spaces and times possible on the drawing paper. It is no coincidence that Stampone’s graduate thesis is entitled: *Da Piero della Francesca a Giulio Paolini, dalla Flagellazione di Cristo a Giovane che guarda Lorenzo Lotto*. Piero della Francesca did indeed contribute to the perfecting of perspective in paint-

Ilaria **BERNARDI**

GIUSEPPE STAMPONE. DRAWING TIME

Sebbene formatosi al McLuhan Program in Culture & Technology dell’Università di Toronto con Derrick de Kerckhove, nei primi anni Duemila Giuseppe Stampone decide di spostare il focus della sua ricerca dalla avanguardistica realtà virtuale al medium artistico tradizionale per eccellenza: il disegno. Nel disegno trova identità, unicità, memoria, formalizzazione di un linguaggio con una grammatica opposta alla caoticità, moltiplicabilità, effimerità, e sregolatezza del web. Bisogna recuperare il fare implicito al disegno: questo il suo obiettivo.

Il fare non è però da intendersi come un atto manieristico opposto al pensare. Insegna infatti Marcel Duchamp che tutta l’arte è concettuale. Per Stampone l’unica differenza tra il concetto e la forma risiede nel fatto che il concetto senza essere formalizzato è replicabile, mentre ciò che prende forma attraverso le nostre mani è sempre un unicum. Per questa ragione, sente l’urgenza di tornare ad avere “mani intelligenti”: nell’epoca attuale basata sulle macchine, sulla tecnologia e sugli oggetti moltiplicabili e omologanti da esse prodotti, è necessario recuperare il ‘made in’, riportando al centro dell’esistenza umana il ‘pezzo unico’, l’identità, il diverso dagli altri, il non omologato. L’unica tecnica capace di farlo è il disegno di vasariana memoria: “il disegno, padre delle tre arti nostre, architettura, scultura e pittura, procedendo dall’intelletto, cava di molte cose un giudizio universale, simile a una forma o vero idea di tutte le cose della natura”, scrive Giorgio Vasari nelle *Vite* (1568), convinto che il segno grafico nasca da un’azione congiunta della mano e dell’intelletto. Sulla scia di queste parole, Stampone ritiene che nessun soggettivismo, spontaneismo o contaminazione tecnologica possano mettere in ombra tale azione. Quando il disegno è ancora idea, al contempo è già forma, è già opera. Nell’era dell’intelligenza artificiale, scegliere di tornare al disegno implica una scelta politica: scegliere di dar forma alle proprie idee e dunque assumersi la responsabilità di esse.

Per farlo, Stampone definisce un metodo. Seleziona dal web immagini ‘iconiche’ relative alla storia dell’arte, a tematiche geopolitiche urgenti, a disastri ambientali, alla migrazione, all’educazione... Essendo tratte dal web, sono effimere, seppur ripetibili all’infinito: spariscono nell’attimo stesso della loro manifestazione. Come un inguaribile romantico, Stampone si affeziona alle loro apparizioni e, al fine di trattenere più a lungo le emozioni da esse provocate, cerca un modo per cristallizzarle: le disegna. Così facendo, dà vita a un archivio tattile e trasfigurante delle immagini di volta in volta selezionate. Si tratta di un archivio tattile in quanto le immagini che erano eteree nel web sono disegnate su supporti materici (tavolette in legno, fogli di carta, arredi, pareti...). Si tratta al contempo di un archivio trasfigurante perché il disegno permette sia di rendere unica l’immagine digitale, di per sé ripetibile all’infinito, sia di sovrapporre immagini tra loro differenti per natura, provenienza e data, dilatando il tempo di ciascuna per costringerci a concentrarsi sul suo contenuto e non solo sulla sua forma. Il disegno genera di conseguenza una ‘neodimensione’ nella quale l’artista opera per sottrazione, attraverso l’unicità e la non ripetibilità del suo segno. Da qui la definizione di se stesso come una “fotocopiatrice intelligente” che rovescia il consueto senso, impiego e statuto della fotocopia rendendola un unicum.

Unendo immagini tra loro differenti per natura, provenienza e data, il disegno di Stampone è intrinsecamente legato alla concezione del tempo come continuum infinito, opposto al tempo reale, sequenziale e didascalico. È lo strumento rinascimentale della prospettiva a rendere possibile l’unione di spazi e tempi differenti sulla superficie del foglio da disegno. Non è un caso che la tesi di laurea di Stampone si intitoli: *Da Piero della Francesca a Giulio Paolini, dalla Flagellazione di Cristo a Giovane che guarda Lorenzo Lotto*. Piero della Francesca ha infatti contribuito al perfezionamento della prospettiva in campo pittorico. In particolare, la *Flagellazione di Cristo* (1450 ca.) unisce due momenti diversi per spazio e per tempo, aprendo la pittura a uno storytelling quasi cinematografico attraverso la costruzione di una doppia prospettiva: da una parte, sullo sfondo, Cristo viene flagellato; dalla