



Olga Pavlenko, *"Vai lì non so dove, trova quello non so cosa, incontra uno non so chi..."*, opera in 3 parti, 2015

La richiesta di pensare alla mostra per bambini mi ha portato alla riflessione che non esiste un'arte per bambini, ma in virtù della visione del mondo particolare a cui porta la freschezza degli anni giovanili, i bambini e gli adolescenti hanno una lettura preziosa delle opere d'arte. Nella lunga fascia di età - troppo lunga nei tempi moderni - che porta dalla prima infanzia al momento in cui possiamo arbitrariamente considerarsi "adulti", tutti cercano d'indirizzare, insegnare, raccontare, divertire, giustificare, capire, osservare, nominare, lodare, brontolare e quant'altro... quando a volte, invece, sarebbe essenziale anche lasciare semplicemente più spazio vuoto intorno ai giovani per orientarsi liberamente.

La buffa indicazione *"Vai lì non so dove, trova quello non so cosa, incontra uno non so chi..."* presa da una favola russa, suona come una metafora della situazione che affrontano i bambini e gli adolescenti quando, davanti a loro, si apre la vita e nessuno non sa dire loro cosa devono aspettarsi esattamente, chi incontreranno e come devono comportarsi.
(Olga Pavlenko)

"Vai lì non so dove, trova quello non so cosa, incontra uno non so chi...", parte I, 2015, cartone, tempera, materiali vari

Nella prima parte del progetto i visitatori sono invitati a partecipare liberamente alla disposizione del collage per terra, in modo da trovare la loro composizione e il disegno nascosto ispirato alle carte da gioco che nascondono i personaggi tipici.

"Vai lì non so dove, trova quello non so cosa, incontra uno non so chi...", parte II, 2015, base: legno; strumento ottico phenakistoscopio: ferro, specchio, cartone, tempera, smalto.

Le carte da gioco usano l'immagine speculare della stessa figura. Siete invitati a riflettere e a disegnare su uno dei fogli il proprio "genitore ideale" nella parte superiore e il "figlio ideale" nella parte inferiore dello stesso foglio. Disegnando colui che ti precede e colui che viene dopo di te riflettiamo, indirettamente, su chi siamo noi stessi o come vorremmo essere. Appendete o chiedete di aiutarvi ad appendere il foglio sulla parete.

"Vai lì non so dove, trova quello non so cosa, incontra uno non so chi...", parte III, 2015, carta da disegno, stampa, tempera, acquerello, matite.

Davanti a voi avete l'antico strumento ottico che produce l'effetto dell'animazione phenakistoscopio o disco magico.

Il principio del funzionamento dietro a questo disco magico rappresentava il soggetto di studio già del matematico greco Euclido e più tardi di Newton. In realtà è stato effettivamente realizzato dal Jeseoph Plateau intorno al 1841 in Belgio. E' stato usato principalmente come un giocatolo.
Guardatevi nello specchio attraverso i fori e smuovete il disco con la mano...Avete dato vita all'animazione!

Olga Pavlenko (Ucraina, 1982). Vive e lavora a Firenze e a Kiev.

Utilizzando diversi media, dal disegno al video, dall'animazione alla performance, indaga gli spazi di liminalità tra la realtà e la possibilità di narrarla. Lo stesso uso degli strumenti di volta in volta adottati fornisce lo spunto per originali riflessioni sul ruolo dell'autore, come testimoniano le sue esperienze di creazione collettiva e sulle possibilità del linguaggio.

Olga fa particolare attenzione all'uso delle immagini esistenti, che vengono presto riconosciute dalla collettività e suscitano un'inevitabile reazione. Queste informazioni servono in partenza per poi costruire sopra un racconto. In questo senso la reazione del lettore alle opere visive di Olga costituisce un indispensabile compimento dell'opera stessa.

Dal 2013 in seguito al progetto Steps Ahead Academy - Professionalization of Junior Coaches in Performing Arts and Media e al progetto U-ARE - Urban Culture Against Racism in Europe (www.u-care.org) svolge delle attività didattiche nelle scuole pubbliche, all'Accademia di Belle Arti di Firenze e nei centri culturali come Sonoria affrontando assieme ai giovani le tematiche complesse e usando il linguaggio dell'arte.

Dal 2012 coordina il progetto internazionale per bambini - 1000and1realities - racconto attraverso i cartoni animati delle realtà vicine e lontane fra Iraq, Turchia, Cipro e Italia (1000and1realities.org).

Mostre selezionate: Oltrecittà, Milano, 2015; Terranauti, Pisa, 2015;

PratoSarajevo ART INVASION, 2014, Prato;

Nuovo Cinema Masaccio, a cura di Pier Luigi Tazzi, San Giovanni Valdarno, 2014;

Finte Nature, a cura di Giacomo Bazzani, Mac.n, Monsumano Terme, 2014;

Fuori posto, a cura di Pier Luigi Tazzi, San Giovanni Valdarno, 2013;

Portfolio, a cura di Pietro Gagliano, EX3, Firenze, 2012 (solo);

Carta Bianca Firenze, a cura di Silvia Cini, Museo di Villa Croce, Genova, 2012;

Un Secondo Lungo Un Mese, SRISA Project Space, Firenze, (solo), 2012;

"Niente da vedere tutto da vivere", a cura di Lorenzo Bruni, Evento Parallelo della XIV Biennale Internazionale di Scultura di Carrara, Istituto del Marmo Pietro Tacca, Carrara;

International Student Triennial of Istanbul, 2010.