

HOMO BULLA

(italiano ↓)

One of Erasmus of Rotterdam's proverbs, in his celebrated *Adages*, states "Man is a bubble". From the early 1500s, it alludes to the fleeting and fragile nature of human life, which vanishes in a moment like a bubble of water or soap.

The spheres of various sizes that make up Anna Rose's installation are anything but evanescent. Covered in a thick layer of synthetic hair, black, like the netting that contains them and negates any effect of transparency or chromatic luminescence, they are a sculptural allegory of a contemporary *vanitas*, which becomes a scenic space of playful interaction and attraction. The spheres are in fact mobile, they can be touched and moved: the play on the symbol of the soap bubbles is a *simul-action*, calling us to take part as actors in a living painting. This is consumed in the arena of the exhibition space, a place of paradoxical multisensory experiences, in which the visual is overturned by the tactile. To the sublime dimension of the imagery of hair as an attribute of femininity, beauty and *vanity*, there is an additional contrary aspect, bordering on the repulsive and unsettling, due to the material characteristics of the hair¹, overgrown and "dislocated". *Homo Bulla* presents, in the form of playful action, a reflection on time in relation to human life, shining a light on the ambiguity of gestures extrapolated from their original context, such as the macroscopic play of soap bubbles, enveloped by shapeless and fibrous hair, itself "out of place".

Completing the installation is a new series of videos by the artist, in which the lens of the camera isolates a gestural score that uses the lexicon of the world of games (ball, rope and stick), here obsessively reiterated until the pleasure of play dissolves into a dangerous threat. The gestures are also decontextualized from the body, never completely visible and subjected to an anatomical fragmentation that accentuates the estrangement provoked by the actions described in the titles (*Rebound, Snap, Swing*). The titles' meanings, although alluding to the lightness of play, are mixed with a subtle and implicit violence contained in the images and underlined by the sharp sounds that accentuate every bounce of the ball or rope, or the rumble that accompanies each swing of the stick in the air.

Attracted from early on by rituals and contemporary mythology, Anna Rose's approach to the world of play is mindful of its meaning and its social and cultural function². Sampling objects that indeed allude to a generic vocabulary of play (in the sense of sport), the videos engage a symbolic vision which becomes the attributes of a *vanitas* that stands as a counterpoint to the spheres surrounding the viewer, which have a different material and performative depth. In the videos, the ball and the rope in fact seem to dissolve and be consumed in the accelerated flow of frames, emblematic of the way time is not only transitory and fleeting, but dominated by an excessive acceleration (of transport, trends, consumption), which relates to every aspect of our present. Pulsing images in the insistent rhythm of movement, from which a sense of vertigo emerges, momentarily destroying the stability of our perception³.

Much of Anna Rose's work rests within this sphere, when she chooses to use a metamorphic and ambiguous material such as hair (although in her case it is always synthetic), a depository of multiple and controversial meanings, linked to the idea of formlessness and the concept of declassification of formal categories, which creates disorder, perceptual disorientation, confusion between high and low, between disgust and beauty.

¹ See Alessandra Violi, *Capigliature. Passaggi del corpo nell'immaginario dei capelli*, Mondadori, Milan 2008, pp. 3-5.

² An emblematic analysis by Johan Huizinga in his famous text *Homo Ludens* (1938) lays the foundations for an understanding of play, which he considered fundamental in all of the most important aspects of human culture.

³ Roger Caillios, in *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1946), identified four categories to classify games, depending on the extent of competition, chance, simulacrum or vertigo in each. This last category contained those play practices that relate to speed, such as Dervish dancing, spinning tops, descents and acrobatics, to name a few: "In all cases they deal with accessing a sort of spasm, trance or confusion that cancels out reality with vertiginous rush". *cit.* Fabbri Editori, Milan 1981, p. 40.

Even the categories of the serious and the facetious dissolve when the warning of the transience of humanity is shattered by the ironic and amused gaze of one who recognises in the spheres the fetish of a wig, or the game of dress up that underlies it.

At the intersection of sculpture, video and performance, Anna Rose has developed an essential and incisive visual language that turns perceptual estrangement into a means of discovery and subversion; her images are unsettling in their sometimes subtly implicit, sometimes evidently contradictory nature, eroding internal stereotypes, social hierarchies and rules of the game.

-Alessandra Tempesti, 2019

Homo bulla, polystyrene, rubber, synthetic fibres, fabric, various sizes, 2019

HOMO BULLA

“L’uomo è una bolla”, recita uno dei proverbi raccolti da Erasmo da Rotterdam nei suoi celebri *Adagia*, agli inizi del ‘500, alludendo alla fugacità e alla fragilità della vita umana, che svanisce in un attimo come una bolla d’acqua o di sapone.

Tutt’altro che evanescenti, le sfere di varie dimensioni che compongono l’installazione di Anna Rose sono ricoperte da una fitta coltre di capelli sintetici, neri come il colore del tessuto a rete che li trattiene, negando qualsiasi effetto di trasparenza o luminescenza cromatica, allegoria plastica di una *vanitas* contemporanea che diventa spazio scenico di interazione e attrazione ludica. Le sfere infatti sono mobili, si possono toccare e spostare: il gioco simbolico delle bolle di sapone è una *simul-azione* a cui si è chiamati a prendere parte come attori di un quadro vivente che si consuma nell’arena dello spazio espositivo, luogo di una paradossale esperienza multisensoriale in cui il visivo si rovescia nel tattile e alla dimensione sublime dell’immaginario legato alla capigliatura come attributo di femminilità, bellezza e *vanità*, ne subentra una contraria che sconfinata nella repulsione e nel perturbante, dovuto al carattere materico, ipertrofico e “dislocato” dei capelli⁴. *Homo Bulla* inscena, in forma di azione ludica, una riflessione sul tempo in relazione alla vita umana, portando in luce l’ambiguità dei gesti estrapolati dal loro contesto originario, come il gioco macroscopico delle bolle di sapone, avvolte da una capigliatura informe e filamentosa, anch’essa “fuori luogo”.

Completano l’installazione una nuova serie di video dell’artista, in cui l’occhio della telecamera ha isolato una partitura gestuale tratta dal lessico del mondo dei giochi (palla, corda e bastone), qui ossessivamente reiterata fino a dissolvere il piacere del divertimento in un senso di pericolosa minaccia. Gestii *de-contestualizzati* anche dal corpo, mai visibile per intero e oggetto di una frammentazione anatomica che accentua lo straniamento provocato dalle azioni descritte nei titoli (*Rebound, Snap, Swing*) i cui significati, pur alludendo proprio alla leggerezza del gioco, si mischiano ad una sottile e implicita violenza contenuta nelle immagini e sottolineata dal suono secco che scandisce ogni rimbalzo della palla e della corda, o dal boato che accompagna ogni oscillazione del bastone nell’aria.

Da sempre attratta da rituali e mitologie contemporanee, Anna Rose compie questa incursione nel mondo del gioco memore del suo significato e della sua funzione culturale e sociale⁵, per restituirne nei video una propria visione simbolica che si regge sul campionamento di oggetti che alludono sì a un generico vocabolario ludico

⁴ Cfr. Alessandra Violi, *Capigliature. Passaggi del corpo nell’immaginario dei capelli*, Mondadori, Milano 2008, pp. 3-5.

⁵ Emblematica l’analisi compiuta da Johan Huizinga nel suo famoso testo intitolato *Homo Ludens* (1938), che getta le basi per una comprensione del fenomeno del gioco, da lui considerato fondamentale in tutti gli aspetti più importanti della cultura umana.

(di matrice sportiva), ma diventano allo stesso tempo attributi di una *vanitas* speculare a quella di tutt'altro spessore materico e performativo, in mezzo a cui si trova lo spettatore. Nel video la palla e la corda sembrano infatti dissolversi e consumarsi nel flusso accelerato in cui si susseguono i fotogrammi, emblema di un tempo non solo transitorio e fugace ma dominato da una incessante velocizzazione (dei trasporti, delle mode, dei consumi), che afferisce a ogni aspetto del nostro presente.

Immagini pulsanti nel ritmo incalzante del movimento, da cui si sprigiona quella vertigine che distrugge per un attimo la stabilità della percezione⁶.

È questo del resto l'ambito entro cui si iscrive gran parte dell'operato di Anna Rose quando sceglie di utilizzare un materiale metamorfico e ambiguo come i capelli (seppure nel suo caso sempre di natura sintetica), depositario di significati plurimi e controversi, affine al pensiero dell'*informe* e al suo concetto di declassamento delle categorie formali, che crea disordine, disorientamento percettivo, con-fusione tra alto e basso, tra disgusto e bellezza.

Anche le categorie di serio e faceto si sfaldano quando il monito contro la caducità dell'esistenza umana si infrange nello sguardo ironico e divertito di chi riconosce nelle sfere il feticcio di una parrucca, e il gioco del mascherare ad esso sotteso.

Intersecando scultura, video e performance Anna Rose ha sviluppato un linguaggio visivo essenziale e incisivo che fa dello straniamento percettivo un mezzo di indagine e sovversione; le sue sono immagini perturbanti nella loro contraddittorietà talvolta sottilmente implicita, talvolta esibita, che erodono dall'interno stereotipi, gerarchie sociali, regole del gioco.

-Alessandra Tempesti, 2019

Homo bulla, polistirolo, gomma, fibra sintetica, tessuto, varie dimensioni, 2019

⁶ Roger Caillos ne *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1946) identifica 4 categorie con cui classificare i giochi, a seconda che predomini in essi il ruolo della competizione, del caso, del simulacro o della vertigine. Rientrano in quest'ultima tipologia anche quelle pratiche ludiche che hanno a che fare con la velocità, come l'esercizio dei dervisci danzanti, il gioco della trottola, le discese e le acrobazie in aria, per citarne solo alcuni, "in tutti i casi si tratta di accedere ad una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione". *cit.* Fabbri Editori, Milano 1981, p. 40.