

IMPOSSIBLE SITES est un projet qui, à travers le langage de l'art contemporain, observe des situations sociales difficiles.

Il narre des lieux inaccessibles, dans l'espace et pour l'esprit et, avec des interventions directes en ville, il explore conditionnes en alarme.

Il pose l'attention sur un problème universellement diffus offrant peu à peu divers points de réflexion.

Né dans l'hiver 2006 de la rencontre de deux jeunes artistes actives dans différent secteurs des arts visuels, il se développe grâce à un réseau de contributions créées autour du projet qui encore en expansion. A le soutien d'artistes d'origines et de formations diverses et vit grâce à la collaboration d'associations qui s'occupent de l'art contemporain et de le social ; a partir da le 2007, *dans la rue*, il se fonde sur l'intervention de chercheurs en pédagogie.

Il veut créer des interactions et des échanges entre compétences, langages et habiletés divers.

IMPOSSIBLE SITES agit sur des territoires diversifiés et cherche à pénétrer multiples contextes sociaux pour réussir à raconter les aspects que les affrontées thématiques assumeront dans les diverses réalités culturelles; il voit dans la responsabilité éthique de l'art et dans les potentialités de l'interculture deux valides instruments pour une sociale sollicitation.

Ce projet vit des échanges personnels et professionnels ; toute personne qui contribue au projet, devient comme ses créateurs, réalisateur et utilisateur de l'œuvre. Il apprécie et il demande a chacun de contribuer avec une idée, si compatible avec les débutes du projet.

Il suggère une attitude nouvelle, il propose la lecture d'un modèle apparemment impraticable mais possible.

IMPOSSIBLE SITES donne à l'avenir en projetant la transformation de nouveaux sites impossibles, à travers pratiques de interaction, participation et action, dans les contextes dans lesquelles barrières existent, de chaque forme et genre.

www.impossiblesites.com

dans la rue

IMPOSSIBLE SITES *dans la rue* observe la ville et ses habitants.

Il propose des réflexions sur le traverser, le diviser, le partager la place publique.

Il ose une différente clé de lecture des problématiques liées à la métropole, à l'habitant, aux relations.

Il lit la rue comme endroit impossible pour celui qui sois contraint à l'habiter ou pour celui qui la traverse sans la vivre.

IMPOSSIBLE SITES *dans al rue* utilise le jeu, avec l'art, comme instrument capable de créer un effectif et sincère età de rencontre.

Il sollicite à la spontanéité de l'échange avec l'autre, à la jouissance du dépasser barrières physiques et mentales dans les rapports interpersonnelles.

Il veut créer un Endroit dans lequel la cohabitation et le contact humain ou émotif puissent trouver expression libre.

Jeux de relation, échange et contact deviennent moyen de communication et connaissance de l'autre.

IMPOSSIBLE SITES *dans al rue* est intervention métropolitaine, happening, laboratoire.

Il utilise méthodes et nouveaux regards, sérieusement légers.

Il cherche places communes, il agit dans les interstices et il crée des échanges.

Il joint à la construction d'un objet qu'il devient artistique grâce à la participation et aux colloques, avec des gens et des mémoires de rencontres vécus.

IMPOSSIBLE SITES dans al rue réalise œuvres d'art comme poussée vers nouvelles socialités.

Il construit, directement sur le territoire et avant chaque intervention, un propre réseau de collaborations gratuites et spontanées. En utilisant langages et instruments prises au prêt de disciplines différentes, il agit en ville avec des actions urbaines qui sachent souligner, avec sérieuse légèreté, problématiques sociales évidents mais négligés.

Art comme jeu, jeu ainsi qu'art.

Une fusion de mondes intérieurs, un rendez-vous entre cultures, générations et classes sociales diverses.

project #1

à traduire

Il lavoro di **Giuditta Nelli** si fonde con la conoscenza in campo pedagogico di **Giorgio Pomeranz**, per creare un intervento *community based*, costituito da laboratori ed azioni urbane.

Il team di **IMPOSSIBLE SITES dans la rue** non si pone fini didattici o terapeutici; mira a creare momenti di divertimento e semplice godimento dell'esperienza.

Nei **workshop** non si spinge per ottenere una prestazione specifica, ma si cerca, nel pieno rispetto della singole capacità, di far emergere le naturali attitudini al gioco e all'espressione artistica.

L'atelier non è vissuto come un momento di rieducazione o assistenza; è stato pensato con l'intenzione di creare uno spazio in cui la coabitazione ed il contatto umano ed emotivo possano trovare libera espressione. Si offre la possibilità di soddisfare un proprio bisogno di esprimersi attraverso un codice differente da quello del linguaggio parlato o scritto.

Si aspira alla sollecitazione di una dimensione ludica perduta o mai acquisita.

L'obiettivo è fare vivere una condizione di benessere, strumentalizzando il divertimento.

Il team di **IMPOSSIBLE SITES dans la rue** mantiene fede alla sua caratteristica struttura di progetto d'arte pubblica e, questa volta, si avvicina ad ambiti delicati e complessi, con una seria leggerezza che riesce a fare accettare posizioni contrastanti e di osservazione critica.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue agisce per *la strada*, con e/o per chi la abita.

Interviene in strada, spesso.

Utilizza il **gioco** come principale ma non unico strumento di comunicazione e **l'espressione artistica, singola e collettiva**, come manifestazione concreta dello stato emotivo e relazionale vissuto.

Interpretando **< l'arte come stato d'incontro >** (Nicolas Bourriaud), chiede a chiunque desideri farlo di diventare artefice e complice della costruzione di un'**opera, un'installazione** che esista grazie a quella ragnatela di relazioni intessute, che hanno originato scambio, confronto e informazione.

dakar 08

à traduire

IMPOSSIBLE SITES dans la rue, deciso ad iniziare una nuova azione dedicata alle relazioni che si svolgono nello spazio pubblico, sceglie di concentrarsi sulle dinamiche legate alla **vita di strada**.

A Dakar, decide di avvicinare unicamente, in questo primo intervento, la realtà dei bambini senza casa.

Consapevole delle molteplici e gravi condizioni che disegnano la vita dei numerosissimi **talibe**, bambini-vittime di una forma di traffico e sfruttamento odiosa, si motiva ad agire con la volontà di donare momenti di benefico contatto e giungere ad un'eventuale, se necessaria, denuncia dello stato di fatto.

Inizia il suo nuovo cammino ricercando la collaborazione di persone ed associazioni già conosciute, per giungere all'incontro con i due centri che diventano sede dei laboratori.

Durante il primo mese di residenza, dedicato alla conclusione del progetto del 2007 ed all'indagine dei Luoghi Inaccessibili per chi abbia impossibilità fisiche, **IMPOSSIBLE SITES dans la rue** mette alla prova i nuovi strumenti acquisiti e amplia la sua rete di relazioni.

Coinvolge fin da subito gli artisti dell'associazione **Am Arts**, già partner di **IMPOSSIBLE SITES**; amplia grazie a loro la propria portata pratica e comunicativa.
Inizia la ricerca di luoghi adatti e pronti ad ospitare il progetto, in un clima collaborativo.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue svolge quindi tutto il suo cammino, passo dopo passo, con i ragazzi del **Village S.O.S. Dakar** (SICAP Baobab) e dell'**Empire des Enfants** (Medina).

Agisce in realtà di assistenza ed aiuto tanto differenti quanto stimolanti.

Delinea due diverse metodologie di azione e laboratorio, ciascuna studiata sulle evidenti necessità dei bambini ospiti.

*

Village S.O.S. Dakar
Empire des Enfants

*

[approfondimenti sul programma]

I **workshop**: nove incontri caratterizzati da una spiccata tendenza ludica.

Tre settimane per sollecitare allo scambio attraverso il gioco ed alla manifestazione dell'emotività personale attraverso il gesto, il segno, la pittura.

struttura

La durata degli atelier varia tra le 2 e le 3 ore.

> **presa di contatto**

Cominciamo con un saluto, un'introduzione che permette ai ragazzi d'entrare in maniera graduale nella nuova dimensione.

> **attività**

Tutti gli esercizi proposti utilizzano il corpo come principale strumento nella libertà del movimento ; hanno come fine quello di sviluppare una manifestazione dell'interiorità individuale e collettiva.

Il carattere ludico del momento creativo permette di costruire con i bambini uno spazio di comunicazione che diviene la prima tappa di tutti i progetti educativi. Proponiamo giochi di relazione, scambio e contatto.

Parallelamente, giorno dopo giorno e sempre giocando, viene sviluppato un percorso che porta alla costruzione di un oggetto; il momento creativo si avvicina all'arte, per giungere alla costruzione di un'installazione che contenga le memorie emotive e gli elementi tangibili realizzati nel tempo.

> **conclusione**

Terminiamo con una fase di rilassamento, che garantisca il recupero delle emozioni provate ed un adeguato ritorno alle seguenti attività del centro.

Ciascun momento descritto è scandito da brani musicali, scelti per accompagnare i differenti stati emotivi.

*

Empire des Enfants
empire.mosaiquedumonde.org

SOS Village- Dakar
www.sos-childrensvillages.org

genova 04_08

04/04 _ 06/04 _ 08 Les Palais de < I Rolli > deviennent exceptionnel siège d'exposition pour l'art contemporain.

La manifestation **Rolli Contemporanei** entre dans les excellents domiciles des nobles Génois du XVI siècle, historiquement destinées à accueillir les invités illustres en visite à la ville, pour créer un parcours d'exposition dans le centre historique de **Gênes**.

Sur invitation de l'**UnimediaModern Contemporary Art** et par **Caterina Gualco, Giuditta Nelli** présente au n. 5 de Rue Garibaldi

Impossible Sites Projects

la rue entre au palais

au milieu

La maison des enfants de l'Empire des Enfants, son conceptualisation, se fait ici traverser du fil rouge qui avait lié les rencontres des garçons de S.O.S. Village et se laisse remplir des objets construits petit à petit en ville, chacun symbole d'une rencontre vécue.

Comme s'il fût une synthèse entre les deux expériences d'installation précédentes de Sicap Baobab et Medina, à **Dakar**, l'objet il est réalisé ici, pour la première fois en Italie ; il sera reconstruit, après et ailleurs, avec des analogues méthodologies de participation (**Città Sant'Angelo**).

Un simple cube blanc, vide, une structure décharnée. Petite.

Une maison.

Entre ses murs, espèces d'idées, un réseau qui lie expériences passées, présents en construction et moments inattendus.

Un fil.

En air: éléments qui sont rencontres. Différents. Chacun à sa manière unique.

Couleurs.

Le team d' **IMPOSSIBLE SITES dans la rue** continue l'observation de la ville et de la rue, de ses dynamiques.

Il demande la participation, pour la réalisation de l'œuvre, aux passants, aux curieux, aux habitants, à des gens sans domicile fixe. Il instaure dialogues et il construit relations, avec la volonté de faire entrer dans une place historiquement dédiée à l'art et aux contacts aristocratiques la vie des simples et les difficultés des nombreux; pour ouvrir une conversation intime, avec une sérieuse légèreté, sur problématiques urgentes.

voisin

Feedback

9 minutes, Dakar 2008

> après deux semaines seulement du retour en Italie, quelques-uns des moments vécu sont ici présentés par le team d'**IMPOSSIBLE SITES dans la rue**: mémoires de l'intervention ouvrent un entretien avec l'installation, synthèse des actions africaines et pont vers les prochaines expériences italiennes.

Mistura. Transizioni in happening

5 minutes, Gênes 2008

> le long du circuit des Rolli, des rencontres improvisées sont provoquées. Avant la manifestation **Rolli Contemporanei**, **IMPOSSIBLE SITES dans la rue** commence la construction de l'installation en cherchant la participation de la ville. Passants, ceux qui viennent marginalisé et ceux qui marginalisent, habitants construisent avec Giuditta, Giorgio et Alessandro les premiers objets qui, assemblés, donneront origine à l'installation finale.

à côté

GNUN DEM. On marche ensemble

20 minutes, Dakar 2007

> video documentaire du premier projet réalisé par **IMPOSSIBLE SITES**, dédié aux différentes habilités et créée par **Giuditta Nelli e Tiziana Manfredi**.

dans | dehors

Chaque jour, de soudain, happening minimales entre les rues du centre et au Palais.
Jusqu'à la l'action sur l'installation, jusqu'à 18h30.

Chaque jour les objets créés pendant les happenings, les signes des rencontres vécues entrent dans l'installation et ils la constituent.

en conclusion

À midi, dimanche, **Pic Nic au Palais.**

*En buvant et en nous mâchant,
assis à la terre,
nous avons parlé des vies.
Certains disjointes.*

Pas beaucoup les commensaux, 9, quelqu'un d'eux invités par la rue, d'autres rencontrés à l'immeuble. Un déjeuner organisé sans être annoncé ferme la manifestation et il ouvre officiellement les portes de **Rue Garibaldi 5**, anciennement hôtes d'une culture élitaire, à une pratique qui a de l'art social et du convivial, simplement.

Impossible Sites Projects est réalisé en collaboration avec **Alessandro Ratti**.

UniMediaModern Contemporary Art
www.unimedimodern.com

città sant'angelo

À **Città Sant'Angelo** (Pescara), depuis neuf ans se déroule la manifestation **GODART**.

Du 5 au 10 mai aussi cette année les garçons de l'École Primaire et ceux de l'École de l'Enfance ont été engagés en laboratoires tenus, avec la collaboration active des professeurs et d'artistes provenant de toute Italie et de l'étranger.

Les laboratoires ont été coordonnés par Enzo De Leonibus, curateur aussi de l'exposition **Godart 2008 (10/05 _ 07/06 _08)** près du **Museo Laboratorio - ex manifattura tabacchi** à laquelle **IMPOSSIBLE SITES** participe avec la documentation vidéo des projets du 2007 et du 2008.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue a proposé et réalisé, **pour les enfants de 5 ans** et avec les maîtres Agnese et Luciana, l'**atelier**

art comme jeu , jeu comme art

Nous nous sommes accueillis avec

> **le bonjour**

un salut en forme de jeu en cercle; une introduction qui a permis aux enfants d'entrer dans la nouvelle dimension doucement.

Nous avons déroulé

> **activités ludiques**

jeux de relation, échange et contact.

[tous les jeux proposés ont utilisé le corps dans la liberté du mouvement, pour développer des manifestations spontanées de l'intériorité individuel et collectif]

interventions gaies improvisées, au dedans et dehors de l'école; en racontant des endroits de l'imagination, de la ville et à la frontière (entre le réel et l'imaginaire). Les enfants sont en plus devenus, avec Giuditta et Giorgio, auteurs des happening, gestes artistiques typiques de l'art Social et Relationnel déroulent dans les rues du centre.

création d'une installation, qu'il devient véritable objet artistique grâce à la participation et aux rencontres, avec des gens et des mémoires d'échanges déjà vécus.

Nous nous sommes déclarés au revoir

> **le salut**

un embrass joué.

Chaque rencontre est terminée avec une phase de détente, qui a assuré aux enfants le recouvrement des émotions vécues et un retour pondéré aux activités normales du jour.

Chaque moment décrit a été scandé par passages musicaux, choisis pour accompagner les états émotifs différents et pour pousser à une détente agréable d'énergie.

www.museolaboratorio.org

MuseoLaboratorio-exmanifattura tabacchi

genova 06_08

Exposition par une sélection à invitation pour 10 curatrices jeunes.

Pour **Martina Starnini**, curatrice et vainqueur du concours avec

Flatmates | Convivenze

vies en commun

IMPOSSIBLES SITES *dans la rue* projette

The Larder / La Dispensa

garde-manger

La langue italienne nous offre une lecture multiple du substantif **dispensa**; il nous fournit une gamme de sens utiles à décrire les aspects qui, pour nous d'**IMPOSSIBLE SITES** *dans la rue* sera centre et construction de l'œuvre.

La dispensa est distribution, don.

La dispensa est la pièce de la maison dans laquelle conserver les provisions (les choses à dispenser).

La dispensa est le garde-manger, ce meuble de cuisine qui contient les choses à manger et la vaisselle.

La dispensa est aussi un ensemble de notes, polycopié.

On dispensera sollicitations.

En ville, avec des happenings ludiques et petits laboratoires itinérants, on créera rencontres, on jouera à construire objets qu'ils soient signe des moments vécus.

En suite, ils se rendront telles mémoires au Palais; on les gardera dans une place assignée, petite, étroite et préparée avec des étagères qui lient l'imaginaire vraiment à l'archive.

On les laissera sur les étagères, à disposition de quiconque avec nous, pendant quelques ateliers (illégaux, entre les œuvres, dans l'espace de la Loge), aura envie d'en bénéficier, de les modifier, d'agir sur elles, de les échanger, de les construire.

Entre les pots, entre les jeux, entre les signes et les témoignages, un écran enverra le tourné des moments vécus **dans la rue**; les sourires et les endroits entreront dans l'espace et ils seront 'pincés ensemble', pas montés, liées ensemble et mis à disposition de celui qui a envie de les consulter. Pour vivre émotions.

IMPOSSIBLE SITES *dans à la rue* ouvrira *ad hoc* une collaboration avec **Il Formicaio**, centre social génois pour l'enfance et l'adolescence.

le calendrier

avec les enfants de **Il Formicaio**

01_07 16h00 départ d Loggia

08_07 16h00 départ de Piazza Matteotti

15_07 16h00 départ de Via San Luca, c/o Il Formicaio

22_07 16h00 départ de Piazza Matteotti

les autres 4 rendez-vous seront communiqués en cours de travail

<http://www.cooplaboratorio.it>

Il Formicaio | LE CENTRE SOCIAL POUR LE DÉBUT EST L'ADOLESCENCE

Il Laboratorio Soc. Coop. Sociale ONLUS

IMPOSSIBLE SITES dans la rue poursuit le propre chemin dans le milieu urbain et rencontre de nouveaux protagonistes.

Encore concentré sur l'observation des dynamiques qui existent entre la rue et ceux qui l'habitent, Impossible Sites reprend les empreintes de l'expérience vécue en 2007 en revenant sur les marquages des lieux impossibles et emploie la dimension laboratoire de 2008 pour joindre à une nouvelle lecture de la ville. L'exigence critique de fournir une meilleure tangibilité aux regards rencontrés et employés dans l'étude dédiée aux espaces urbains pousse à la recherche d'un moyen capable de reporter l'attitude précédemment improvisée à une dimension permanente.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue transforme des boîtes en appareils photographiques et fournit des instruments d'observation.

Un simple récipient en fer-blanc verni en noir laisse entrer la lumière à travers un trou minuscule et sur une feuille de papier sensible reproduit en négatif le sujet photographié. Le lieu impossible analysé et en piège dans la boîte en sort comme une image claire dans la réalité sondée.

Avec des méthodologies qui portent à l'observation indépendante et personnelle de l'espace normalement habité, apparaissent des points de vue. Avec la lenteur de procédés techniques nécessaires on reconduit les auteurs à leur propre dimension primordiale; avec la simplicité des mécanismes du trou sténopé on rend possibles des lectures de soi et de l'espace autour de soi.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue réalise des actions urbaines et dépasse les frontières territoriales.

En engageant de façon directe les habitants, on provoque une lecture différente des espaces habituellement vécus. Protagonistes et auteurs des propres regards, on devient actif dans l'analyse des problématiques liées à la vie dans la rue.

Après un premier moment de reconnaissance, la phase « dans la rue » terminée, on revient à l'espace domestique et on entre dans la chambre obscure.

La volonté d'adhérer profondément au contexte dans lequel on va opérer, conduit à organiser les *dark room* dans les maisons de qui se rend disponible à les accueillir, toujours concentrés sur la volonté d'agrandissement du réseau de relations qui est âme et corps de toutes les interventions.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue fait le projet d'une intervention *community based* pendant une période de maximum trois mois de résidence.

On prévoit le choix d'équipes distinctes de travail: une constitué par les enfants, une par les femmes, un autre par les hommes et une dernière qui va changer selon le pays dans lequel on va intervenir. Chaque team vient formé et on lui apprend les techniques photographiques du sténopé nécessaires à commencer la libre observation de la ville.

Les boîtes récupérées et transformées, un domaine territorial identifié, les chambres obscures positionnées, on va procéder à la documentation des Lieux Impossibles. Les différents niveaux de lecture viennent périodiquement restitués avec une exposition itinérante, qui se propose dans des espaces publiques à qui n'a pas participé en première personne aux rencontres, en déclenchant ainsi un tout petit mécanisme dialogique.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue se rend visible avec des interventions improvisées, une fête et un document vidéo.

En même temps, on souhaite la réalisation de divers projets, en ligne avec les intentions générales et capables d'augmenter la portée communicative; on accueille la collaboration de la part de quiconque le désire.

En conclusion on réalise une grande fête, qui représente l'officialisation du dépassement des Lieux Impossibles; tout autour de l'installation des images produites on vit un moment convivial et collectif.

Pendant et après, on donne corps à un film qui devient véhicule pour la diffusion de l'expérience vécue et pont vers des nouvelles étapes de parcours, un autre instrument, communicatif et contemporain, donne le jour à analyses et vérifications ultérieures.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue vise à sa réalisation dans les divers continents, en débutant le propre chemin en Sénégal.

dakar 09

IMPOSSIBLE SITES dans la rue revient à Dakar, ville dont il connaît les problématiques et avec qui maintient un dialogue ouvert et structuré.

Le travail va se dérouler possiblement dans les premiers trois de l'année 2009.

Le domaine urbain individué comme lieu d'intervention est le quartier de Medina.

Le programme peut subir petites ou grandes variations selon les exigences et les imprévus qui peuvent se produire au cours de l'œuvre.

> semaine I

Le *team*, après son arrivée dans la ville, reprennent les files des contacts développés dans les travaux précédents et entrent à nouveau dans le réseau de relations déjà actifs sur le territoire.

Avec la collaboration de l'**Association Am Arts** commencent les premiers contacts avec les **4 équipes de travail**.

> semaine II

Les quatre équipes sont formées, en recherchant sur le territoire des centres intéressés à la participation pour la nouvelle lecture des propres espaces urbains.

Les enfants

On décide de rentrer dans les espaces, déjà connus, de l'**Empire des Enfants**. Vu les manifestes nécessités des enfants sans maison, hôtes provisoires de la structure, on poursuivra avec eux le chemin commencé en 2008.

les femmes

On ouvre un dialogue avec un collectif féminin déjà existant dans le quartier. Mères et épouses, occupées dans les travaux domestiques, mais actives aussi en dehors d'eux, viennent engagées dans une expérience loin du propre quotidien.

Les hommes

On propose au cercle **Restitution une participation active au projet**. Connaissant les professionalités de ses membres, intellectuels renommés, on souhaite leur apport créatif.

Les autres

On constitue un *team*, fruit de rencontres naturels et improvisés.

> semaine III

IMPOSSIBLE SITES dans la rue, avec ses nouveaux autres et protagonistes débute l'action urbaine.

Trouvés quatre sièges provisoires pour les rencontres préliminaires, se développent conversations sur la ville et ses dynamiques et on commence un plan analytique des Lieux Impossibles.

Pour favoriser une simplification de la phase d'apprentissage technique, on anticipe la formation, pour chaque group, d'un nombre limité et représentatif des collaborateurs; à ceux-ci on apprend la théorie et la technique liées à l'utilisation du trou sténopé.

> semaine IV

Les membres de chaque group reçoivent, avec l'aide de leurs représentants l'enseignement théorique nécessaire à la construction et à l'utilisation des appareils photographiques.

Terminée la phase d'apprentissage, pendant un premier moment d'exploration et dénonciation urbaine, on effectue la récolte des boîtes en fer-blanc à transformer et on recherche des lieux stratégiques pour l'implant successif des chambres obscures.

semaine V

Chaque participant, recueillie de la rue la boîte, construit son propre appareil photographique et commende à réfléchir sur les Lieux Impossibles d'immortaliser.

Parallèlement, on procède à la divulgation des intentions de **IMPOSSIBLE SITES dans la rue** et on cherche la collaboration des habitants, qui désirent héberger les *dark room dans leur maisons*.

> semaine VI | VII | VIII | IX

Les enfants, les femmes, les hommes et les Autres deviennent photographes et interprètes dans l'exploration de leurs propres réalités impossibles; descendus dans la rue, ils documentent et ils suggèrent points de vue qui se concrétisent en photo en blanc et noir.

Chacun contrôle personnellement et en autonomie le procédé créatif et pratique.

Un jour par semaine, avec un équipement mobile, les images de chaque group vont créer un objet qui devient exposition temporaire, installation et symbole de la rencontre collective vécue.

> semaine X | XI

Pendant la réalisation d'intervention improvisées, par des artistes qui désirent s'exprimer on organise un moment collectif final.

Les protagonistes se rencontrent dans une grande fête, un moment de joie, repas et musique. Les espaces étudiés viennent proposés dans une exposition qui devient installation ; un espace pour la première fois fermé accueille les images des Lieux Impossibles et en officialise le dépassement.

> semaine XII

IMPOSSIBLE SITES dans la rue fortifie le réseau relationnel crée et se constitue en un centre informatisé dédiée au maintien des contacts dans une projectualité active.

IMPOSSIBLE SITES dans la rue, à sa rentrée en Italie, visionne le matériel filmé et monte un film qui devient le premier moyen pour donner voix à l'expérience vécue et repartir vers un autre but.

members

creators

Giuditta NELLI est une artiste en Art Public.

Toujours à la frontière entre art social et participé, après une longue période consacrée à l'approfondissement des relations entre espace urbain et individuel, elle choisit de se concentrer sur l'habitant ; à travers un parcours formatif dans le monde architectural et artistique elle développe une approche démocratique à l'art auquel affecte une forte responsabilité sociale.

D'abord membre du groupe d'artistes et d'architectes **Actiegroep** (Gênes - Milan, 1998/2002), elle travaille actuellement utilisant outils et langages empruntés à plusieurs disciplines. Constamment à la recherche d'ultérieures et nouvelles possibilités communicatives, elle continue à sonder, à embrasser les mondes des arts visuels et des médias; pour aller à l'encontre des personnes, elle utilise des langages provenant de nombreux et différents domaines, sociaux, professionnels outre qu'à ceux artistiques. Elle cherche à développer des modalités opérationnelles qui analysent non seulement l'espace physique mais, surtout, qui se concentrent sur la dimension sociale et politique de la vie collective.

Elle participe à des festivals et des expositions d'art contemporain ; elle écrit pour elle-même ou sur l'art.

Elle est née à Gênes, en 1975.

PROJECT #1 | PROJECT #2

Roberta Butti est photographe et metteuse en scène.

De longtemps dédié aux multiplicités culturelles et aux différences, elle commence un chemin d'étude qui l'amène à découvrir le portrait photographique spontané comme première moyenne d'expression et recherche, en développant des projets qui deviennent des expositions personnelles. En parallèle, elle complète des études de mise en scène qu'elle approfondit en travaillant sur set de films nationaux et internationaux.

Déterminée pour entreprendre une promenade nomade et informée, engage ses compétences dans la réalisation de documentaires, autofinancées et de contenu social intrinsèque. **Caminar escuchando**, il

dénonce la fatigante condition des communautés zapatistes du Chiapas (Messico) ; **Suite Madrigal**, il montre la journée type de Fernando Perez (le plus grand metteur en scène *habanero*), en manifestant le paradoxe du quotidien cubain ; **George chi?**, il emploie comme prétexte l'inutilité du mythe de George Clooney à Cuba pour suggérer un remaniement de le dévouement occidental à le star system. Actuellement sa recherche utilise la lenteur du *pin hole camera*, en antithèse à la vitesse de la photographie digitale.

PROJECT #2

Giorgio POMERÀNZ est un éducateur et un clown.

Depuis 2003, il a commencé à faire des prestations avec des toxicomanes, des mineurs en difficultés sociales, des handicapés mentaux et physiques, en Italie. Il a aussi exercé bénévolement, comme clown thérapeute, dans plusieurs hôpitaux, aidant les cancéreux.

Il utilise l'amusement comme instrument de communication et de sollicitation pour un rencontre ; il voit dans le mélange de l'art et du jeu la création d'un espace libre, capable de faire émerger plus vite cela qu'il retient comme une normal, mais souvent cachée, attitude a la socialité.

Ille est née à Chiavari (Gênes), en 1982.

PROJECT #1

partners

Am Arts est une association constituée d'artistes professionnels sortant de l'Ecole Nationale des Arts de Dakar (E.N.A.).

Tous ses membres sont issus de la promotion 2005. Ils observe le respect de la race, de l'ethnie, de la religion, du sexe et des conventions individuelles.

C'est une association qui est ouverte à tous les artistes sénégalais ou étrangers qui veulent participer et partager les mêmes idéologies que l'association s'est assigné.

Le concept de Am Arts s'articule au tour du donner et du recevoir.

Il se propose une délocalisation de l'art, de ses milieux habituels (musée, galeries, ...) vers de lieux, de structures qui ne lui son pas familier.

Am : un mot wolof qui signifie *prend*

Art : manifestations du génie créateur

Am Arts : *prend les arts*, profite des manifestations du génie créateur

Il se propose une délocalisation de l'art, de ses milieux habituels vers de lieux, de structures qui ne lui son pas familier.

PROJECT #1 | PROJECT #2

Alessandro RATTI

La Spezia, 1986

2008 // GodArt Museo Laboratorio, Città Sant' Angelo (Pescara) par Enzo De Leonibus / avec **IMPOSSIBLE SITES dans la rue, Rolli Contemporanei**, Palazzo Spinola (Genova) par UniMediaModern Contemporary Art / **special project** dans **The Power of the Artist #1**, Spazio Dinamico PME (Pisa) par Matteo Lucchetti // **2007 // GodArt**, Museo Laboratorio, Città Sant' Angelo (Pescara) par Enzo De Leonibus / **Arte in Cerchio**, Festa Nazionale dell' Unità, La Spezia / workshop **Urban Tools** tenu par Dmitry Vilensky du groupe < Chto Delat > dans **Cities from below**, Pisa par Marco Scotini / il réalise scénographies et animations pour **Mio padre sanguina storia**, spectacle théâtral tiré par la bande dessinée < Maus > d'Art Spiegelman [vainqueur de l'avis < Giornata della memoria 07 > de la Région Toscane] / **Nuove generazioni<25** [Premio del Golfo] événement collatéral par Enrico Formica / **2006 // Emergenze4. Sempre artisti in un mondo in allarme**, exposition collective itinérante, La Spezia par Enrico Formica / **One Last Stand. Officina di arti visive**, Sarzana par Matteo Lucchetti / workshop tenu par Michelangelo Consani [**Artedove**], Fosdinovo (Massa) / laboratoires de peinture pour les enfants du Saharawi, Follo (La Spezia) / **Scene Teatrali**, exposition collective itinérante, La Spezia - Carrara

PROJECT #1

contacts

Giuditta NELLI

> mail : giuditta@impossiblesites.com

> skype : giuditta.nelli

> mobile : + 39 347 456 35 32 (Italy) + 221 77 321 98 13 (Sénégal)