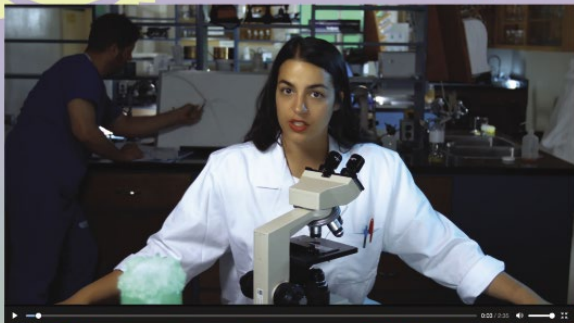
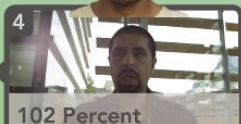


LEFT TO WIN



Neil Beloufa  
*Digital Mourning*



Pirelli HangarBicocca

IT

# **Neil Beloufa**

## ***Digital Mourning***

**Febbraio 2021 - gennaio 2022**  
**A cura di Roberta Tenconi**

### **Mediazione culturale**

I mediatori culturali sono presenti negli spazi espositivi per rispondere alle domande del pubblico. Il dialogo tra mediatore e visitatore dovrà svolgersi nel rispetto del distanziamento sociale e delle norme sulla tutela della salute personale.

### **Public Program**

L'esposizione è accompagnata da un calendario di appuntamenti dedicati all'approfondimento di alcuni dei temi più rilevanti della mostra e del lavoro di Neil Beloufa.

Scopri di più sul nostro sito web.

# Neil Beloufa



Neil Beloufa nel suo studio, Parigi, settembre 2019

Tra le voci più singolari della generazione di artisti nata negli anni Ottanta, Neil Beloufa (Parigi, 1985) è particolarmente interessato al mondo del web e dei social media, all'estetica da videogame e ai format di reality TV, alla pubblicità e alle dinamiche di comunicazione legate alla propaganda politica. La sua ricerca artistica si focalizza sulla società contemporanea e sul modo con cui viene rappresentata e mediata dall'interazione digitale e dalle tecnologie a essa connessa. La formazione interdisciplinare di Beloufa include arti visive, design e cinema. Il suo linguaggio infatti esplora sia l'ambito artistico sia quello cinematografico.

Attraverso video, sculture e installazioni tecnologicamente complesse, Beloufa

gioca con l'esperienza sensoriale dello spettatore e le convenzioni che lo condizionano. Riflettendo su questioni strettamente legate all'attualità – che spaziano dalle relazioni di potere alla sorveglianza digitale, dal *data collection* alle ideologie nazionalistiche, dall'identità alla lettura post-coloniale del mondo –, le sue opere sono sistemi e ambienti intricati in costante trasformazione dei quali il visitatore è parte integrante. In un labile confine tra finzione e realtà, il corpo dello spettatore dialoga con differenti superfici di proiezione così da evocare immaginari fantascientifici.

L'artista privilegia la costruzione di un'esperienza nel suo evolversi piuttosto che l'opera in sé, pertanto lo spettatore diventa parte del meccanismo dell'intera mostra. Con le sue opere Neïl Beloufa dà voce a molteplici punti di vista, senza imporre una gerarchia o un'idea prestabilita su canoni e stereotipi. Questa pluralità di visioni si ritrova inoltre nell'aspetto delle sue installazioni: una sovrapposizione di immagini in movimento proiettate su superfici diverse, come schermi, oggetti ed elementi architettonici. Muovendosi nell'ambiente espositivo, il visitatore è posto di fronte a volumi esplosi nello spazio che sembrano dare vita a collage tridimensionali, che inglobano, assemblano e moltiplicano le informazioni, ricordando il costante flusso di dati che circolano sul web.

*Occidental*, 2017  
(still da video)  
Lungometraggio,  
colore, suono, 90'  
Courtesy Bad Manner's,  
Parigi/Miami/Ibiza



È in questo contesto che Neïl Beloufa utilizza il vocabolario e il linguaggio dell'era dell'informazione per mostrare i paradossi e le convenzioni di una società pervasa e governata dalla tecnologia digitale, in cui le abitudini e i gusti personali, dalle scelte alimentari a quelle inerenti il tempo libero, fino alle relazioni umane, sono condizionate da procedimenti computazionali. Mettendo a nudo il sistema contemporaneo di valori, l'artista si autodefinisce un "editor" di informazioni che scompone e ripresenta ciò che già esiste senza aggiungere alcun tipo di giudizio di valore o morale.

Dai video monocanale ai set per lungometraggi, dalle sculture e bassorilievi in resina alle più complesse installazioni in metallo, legno o Plexiglas, Beloufa realizza tutte le sue opere nel suo studio, una vera e propria fucina creativa e casa di produzione autonoma, nonché luogo di riferimento per altri artisti e di riflessione critica e teorica sulle nozioni di lavoro, autorità e sistema economico. Nel suo spazio lavorano numerosi collaboratori, tra amici e giovani artisti, ai quali è affidata ogni fase della produzione, secondo una pratica antitetica rispetto alle forme di standardizzazione industriale. Lo studio è dunque inteso come un modello alternativo di produzione e di sostenibilità economica ed è organizzato secondo una struttura di condivisione di competenze e di sviluppo di abilità: nell'ottica di sostegno ai giovani e agli emergenti, la sua operatività viene integrata a tutti gli effetti nella pratica di Beloufa.

# La mostra

“Digital Mourning” è la prima mostra personale dedicata a Neil Beloufa da un’istituzione italiana. Il progetto espositivo riunisce numerose opere video, dagli esordi alle recenti produzioni dell’artista, presentandole all’interno di ambienti e sculture multimediali. Fin dal titolo, la mostra allude a uno dei paradossi della realtà contemporanea: l’idea di esistenza in un mondo tecnologico e la sua contestuale scomparsa. L’associazione dei termini “digital” (digitale) e “mourning” (lutto) mette in luce la dualità tra ciò che è reale e ciò che viene simulato attraverso modelli artificiali che emulano la vita. Realizzato appositamente per lo spazio dello Shed di Pirelli HangarBicocca, l’intervento di Beloufa è un sistema fluido di attivazione e ricomposizione delle opere che si attua attraverso l’accensione e lo spegnimento di immagini in movimento, suoni, colori e luci, in un intreccio di narrazioni e temi diversi che annulla possibili gerarchie o prese di posizione autoritarie.

Nel trasformare lavori esistenti in una nuova opera d’arte totale, che gioca con il flusso di informazioni, l’esposizione interpreta in chiave grottesca i codici e le modalità attraverso cui oggi si consuma la cultura e l’esperienza artistica. Quasi tutti i video in mostra si presentano come estratti di una più ampia sequenza coreografica e sono fruibili nella loro interezza su qualsiasi smartphone tramite codici QR.

La narrazione della mostra, come spiega l’artista, «dà vita a una conferenza irreali in un fantomatico parco di divertimenti il cui accesso è vietato agli utenti a causa dell’attuale scenario globale». Le opere, tra video, installazioni, sculture luminose, poster e falsi gadget, sono allestite sullo sfondo dei resti di un set cinematografico



*La morale de l'histoire*,  
2019 (particolare)  
Installazione  
multimediale,  
dimensioni variabili  
Veduta dell'installazione,  
François Ghebaly,  
Los Angeles, 2019  
Courtesy l'artista,  
François Ghebaly,  
Los Angeles, kamel  
mennour, Parigi/Londra,  
Mendes Wood DM e  
ZERO..., Milano  
Foto: Andrea Rossetti

realmente costruito da Beloufa per alcune riprese che avrebbe dovuto girare ad aprile 2020.

Il progetto si articola in sezioni tematiche contigue, ciascuna contraddistinta da differenti colori e presidiata da entità immaginarie. Come delle “false” sculture, queste tre figure “host” (A, B, C) sono in continuo mutamento. Gli host interagiscono tra loro nel tentativo di catturare l'attenzione del visitatore, indicandogli dove spostarsi e attivando le opere in momenti diversi. Ogni figura presenta i lavori per stereotipi e impersonando differenti attitudini: da quella conservativa, a quella progressista, cinica, sincera o ottimista. Ciascuna contiene inoltre un monitor su cui il visitatore può visualizzare una playlist di estratti della filmografia di Beloufa, tra cui *Tonight and the People* (2013) e *Occidental* (2017).

Espandendo la riflessione sul reale e il virtuale e sul valore di un'opera d'arte, gli host sono anche delle entità digitali, collezionabili come Crypto Art e NFT (non-fungible token) e possono essere scambiati sul web come cripto valuta.

## INTRODUZIONE

Come un preludio, il percorso espositivo si apre introducendo le persone che negli anni hanno lavorato con l'artista attraverso la serie dei test di scrittura da 1 a 10, completati nel minor tempo possibile, a cui Beloufa sottopone da sempre i collaboratori, in una sorta di competizione. La narrazione di "Digital Mourning" prende forma nell'ambiente fittizio dei resti di un set precedentemente realizzato dall'artista per le riprese di un film, che richiama la riproduzione della città di Agrabah all'interno di un noto parco di divertimenti.

### **1** *Screen Talk*

Ideato dall'artista insieme alla sua casa di produzione Bad Manner's nel 2020, *Screen Talk* è un progetto sperimentale di produzione e distribuzione online che adatta in una mini-serie per il web il video *Home is Whenever I'm With You*. Girato da Beloufa nel 2014, il film rappresenta un mondo affetto da una pandemia e la corsa tra laboratori farmaceutici antagonisti per la ricerca di una cura contro il virus. Sebbene concepito come pura fiction, lo scenario assume oggi un nuovo significato, aprendo a una rilettura critica della realtà odierna legata alla digitalizzazione delle esperienze sociali.

Il progetto è accessibile tramite un sito interattivo ideato come un'opera d'arte (visitabile sulla pagina web di Pirelli HangarBicocca) di cui la mostra presenta una versione attivabile direttamente dallo spettatore. Nel sito è possibile giocare come in un videogioco online. Il visitatore è guidato da una successione non lineare di eventi, che ogni volta si genera grazie alla risoluzione di quiz che sblocca i successivi livelli e permette l'accesso ai diversi episodi della mini-serie di *Screen Talk*.



Il progetto apre inoltre a uno sguardo esplorativo verso un nuovo modello di produzione del lavoro artistico e della sua diffusione online. Utilizzando internet come luogo di creazione, *Screen Talk* è un esperimento di lavoro in un contesto artistico ed economico il cui paradigma differisce da quello tradizionale perché basato su uno scambio di visibilità e attivazione di sinergie in grado di arrivare a un pubblico più vasto, rafforzando contestualmente il senso di comunità.

## HOST A – CERCA DI RICHIAMARE PUBBLICO

Caratterizzato dal colore blu e da alcuni simboli, l'host A cerca di sedurre il visitatore presentando le sue opere preferite in mostra.

### **2** *Kempinski*

Il video *Kempinski* (2007) è trasmesso su un monitor posizionato in una complessa struttura dallo stesso titolo progettata appositamente dall'artista nel 2016; realizzata in MDF e resina, comprende al suo interno una gradinata dove lo spettatore può sedersi.

Concepito quando Beloufa era ancora uno studente, è il primo video dell'artista e racchiude temi fin dagli esordi centrali nella sua poetica, tra cui il labile confine tra realtà e finzione. Vincitore di numerosi premi e riconoscimenti nel circuito del cinema indipendente, *Kempinski* è un documentario fantascientifico che restituisce una visione utopica della contemporaneità. Intervistati dall'artista, gli abitanti della città di Bamako, in Mali, parlano al presente mentre evocano la propria visione del futuro. Il video include alcuni



*Kempinski, 2016*  
Installazione  
multimediale; video  
*Kempinski, 2007, 13'*  
(Courtesy Bad Manner's,  
Parigi/Miami/Ibiza)  
Veduta dell'installazione,  
Kunstmuseum Luzern,  
Lucerna, 2017  
Courtesy l'artista, Balice  
Hertling, Parigi, François  
Ghebaly, Los Angeles,  
Mendes Wood DM e  
ZERO..., Milano  
Foto: Jonathan Muzikar

attori che emergono dall'oscurità illuminati da una luce al neon che tengono in mano.

Con quest'opera *Beloufa* scardina le aspettative e la visione occidentale rispetto al continente africano. Il potere immaginifico del racconto, mediante il semplice escamotage di parlare al presente di un mondo futuro inesistente, trasforma la realtà a partire dalla parola. Attraverso la fantascienza e assottigliando le differenze fra i generi del documentario e della fiction, l'artista sovverte i meccanismi narrativi dello sguardo occidentale, elaborando un racconto che restituisce la complessità di una prospettiva esteriore su una realtà altra.

### **3** *Global Agreement*

*Global Agreement* (2018) affronta alcuni temi centrali nella poetica di Beloufa: dal mondo militare con gli eserciti e le logiche della violenza, agli aspetti legati al culto del corpo e della cura fisica, associati alle strutture di potere. Composta da una serie di installazioni scultoree che ricordano le panche e gli attrezzi di una palestra, e al cui interno vengono mostrate numerose interviste condotte dall'artista a donne e uomini appartenenti a eserciti di tutto il mondo, l'opera si focalizza sulle ragioni che hanno spinto gli intervistati a diventare soldati, indagando sulle consuetudini quotidiane di ciascuno. Gli argomenti discussi variano dalla vita nelle basi militari, alle emozioni provate durante le azioni sul campo, alle esperienze più significative vissute nell'esercito.

Le interviste sono interamente realizzate attraverso applicazioni di messaggistica come Skype, Facebook, FaceTime o WhatsApp e i membri dell'esercito spesso si presentano in abiti civili e nella propria abitazione privata. Con questi accorgimenti l'artista mette in discussione le modalità predeterminate delle relazioni tra istituzione e individuo, accorciando al contempo la distanza tra il pubblico e l'intervistato.

### **4** *People's passion, transparency, mobility, all surrounded by water*

#### **5** *Nice Table*

Realizzato nel 2011, il video al centro della grande installazione intitolata *People's passion, transparency, mobility, all surrounded by water* (2018) sembra un insolito

documentario, che mostra una serie di persone descrivere animatamente la loro esperienza di vita in una città sconosciuta, presumibilmente nordamericana, evocata come un luogo paradisiaco dove raggiungere il successo professionale e personale. I racconti appaiono come fantasie utopiche di una cultura urbana e borghese cosmopolita e sono alternati a immagini idilliache di elementi naturali come palme, cascate e prati verdi. Il tono entusiastico degli attori, i microfoni visibili e il continuo rumore di sottofondo del cinguettio degli uccelli e dell'acqua che scorre infondono una strana sensazione di familiarità e artificialità al tempo stesso. Come molti altri lavori dell'artista, il video è frutto di una collaborazione, in questo caso avvenuta durante una residenza a Vancouver nel 2011, quando Beloufa ha coinvolto attori non professionisti nella creazione della sceneggiatura.

Proiettate su un'articolata scultura cinetica composta da pannelli trasparenti in Plexiglas montati su un'armatura di metallo che si muove su un binario, le immagini di *People's passion, lifestyle, beautiful wine, gigantic glass towers, all surrounded by water* appaiono come stratificate e frammentate su molteplici livelli. È inoltre possibile seguire le interviste dei personaggi su un monitor collocato in un angolo, in posizione defilata. Le modalità di visione utilizzate dall'artista ricordano i format televisivi associati al consumismo, mentre la struttura trasparente richiama l'architettura modernista del paesaggio urbano descritto nel video e amplifica l'idea di artificialità, creando un gioco di rifrazioni e illusioni con l'ambiente circostante.

L'opera è stata esposta in varie occasioni – dal MoMA di New York, alla Biennale di Taipei, allo Schinkel Pavillon di Berlino e più recentemente al Palais de Tokyo di Parigi – e

ogni volta l'artista l'ha ripensata in relazione al contesto espositivo e architettonico, spesso integrando un sistema di telecamere a circuito chiuso per modulare su più livelli la lettura delle immagini, aumentandone la complessità.

In mostra è inoltre presente l'opera *Nice Table* (2011), uno dei primi dispositivi che nel corso degli anni Neil Beloufa ha concepito per la presentazione del video. Con la sua scala ridotta, l'installazione rimanda a una dimensione domestica: una delle possibili declinazioni che può assumere *People's passion, lifestyle, beautiful wine, gigantic glass towers, all surrounded by water.*

## **HOST B - CERCA DI RICHIAMARE PUBBLICO**

Mediante stereotipi, l'host B, caratterizzato dal colore giallo, trasmette la sua esperienza sulle opere impartendo ordini.

### **6 World Domination**

Il video *World Domination* (2012) – proiettato sulla superficie irregolare e motorizzata di un'omonima scultura del 2015 – si sviluppa attorno a cinque immaginari tavoli di rappresentanza di vari paesi, in cui capi e funzionari di governo si confrontano per cercare di risolvere uno o più problemi sociali che affliggono il loro stato. I temi discussi riflettono effettive problematiche del mondo contemporaneo, come l'aborto, l'obesità e la disoccupazione giovanile, ma la cui risoluzione, nel contesto dell'opera, è inevitabilmente legata a moventi di guerra e politiche d'attacco. L'assurdità delle decisioni prese dai personaggi è esasperata dalla scelta di Beloufa di lavorare con attori non professionisti, ai quali ha lasciato piena libertà di creare i



propri dialoghi, a condizione di giustificare le scelte. Di conseguenza, lo spettatore ha la possibilità di discernere le false implicazioni logiche dei dialoghi di ciascun tavolo diplomatico, dove i discorsi sfociano spesso in opinioni razziste ed elitiste, che indicano quanto facilmente si possa cadere nella trappola delle retoriche estremiste.

*World Domination*, 2012  
(still da video)  
Video, colore, suono, 19'  
Courtesy Bad Manner's,  
Parigi/Miami/Ibiza

*World Domination* è una rivisitazione distopica dei meccanismi diplomatici (e non) sottesi alle relazioni politiche, economiche e sociali tra le potenze mondiali. La struttura stessa su cui è proiettato il video deforma le immagini, generando un'atmosfera sinistra e al contempo fragile. Nonostante il forte carattere socio-politico della sua opera, anche in questo caso Beloufa non interferisce con le convinzioni morali del pubblico: creando situazioni risolte e devianti, obbliga lo spettatore ad assumere autonomamente consapevolezza dei propri giudizi e pregiudizi.

## **7** *Not titled yet*

L'installazione *Not titled yet* (2011/2021), ricostruita appositamente per la mostra in Pirelli HangarBicocca, è una struttura labirintica completamente accessibile al visitatore. Percorrendola, si ha la sensazione di trovarsi dietro al vetro di una sala interrogatori della polizia. Al suo interno è visibile il video *Sayre and Marcus* (2010), che, sulla falsariga

di una crime fiction televisiva, mette in scena un ipotetico processo che vede coinvolti un gruppo di uomini e ragazzi americani. Seduti in cerchio, tutti i personaggi sono contemporaneamente giudici e complici di un possibile assassinio. Il video è un crescendo di tensione e suspense, sensazioni alimentate dalla macchina da presa che si muove insistentemente attorno alle spalle delle figure, restringendo il campo di visione sui volti di ciascun sospettato. La colonna sonora accompagna l'immagine, restituendo un'atmosfera cupa e impenetrabile in cui solo una donna si muove liberamente bisbigliando all'orecchio dei personaggi possibili indizi o informazioni che rimangono celati agli altri membri del gruppo. Mentre l'evolversi della narrazione lascia l'osservatore nell'incertezza, non è più possibile capire se ciò che accade è una messa in scena o un gioco di ruolo in cui la conversazione fittizia prende il sopravvento al punto da diventare reale. Il senso di ambiguità e l'impossibilità di comprensione presenti nel video si riflettono anche nell'ambiente nel quale è presentato.

## **HOST C - CERCA DI RICHIAMARE PUBBLICO**

Indicato dal colore rosso, l'host C si allontana dalle altre posizioni critiche giocando ironicamente e con un'attitudine più superficiale nel commentare le opere.

### **8 Data for Desire (*Rationalized room series*)**

L'installazione del 2015 si presenta come un disegno tridimensionale realizzato interamente con filo tubolare di metallo, che crea una struttura simile alla silhouette dell'interno di una casa. In questo ipotetico ambiente domestico è inserito uno schermo sul quale scorrono le



*Data for Desire*  
(*Rationalized room*  
*series*), 2015

Installazione  
multimediale; video  
*Data for Desire*, 2015,  
48' (Courtesy Bad  
Manner's, Parigi/Miami/  
Ibiza)

Veduta dell'installazione,  
YARAT Contemporary  
Art Space, Baku, 2015  
Courtesy l'artista e  
ZERO..., Milano

immagini della doppia storia raccontata nel video *Data for Desire* (2015).

Sul monitor appare un gruppo di ragazzi che partecipa a una festa in giardino a Banff, Canada. Seguendo lo stile dei più popolari reality show, Neil Beloufa intervista sei dei partecipanti, che si rivelano essere gli ignari protagonisti di uno studio socio-matematico condotto nel medesimo momento in Francia. Sullo schermo si vede infatti un gruppo di studenti francesi che analizza, attraverso delle telecamere, il comportamento dei ragazzi alla festa, con l'intento di formulare un algoritmo capace di prevedere le azioni e le preferenze dei coetanei in Canada. L'esperimento risulterà però fallimentare, dimostrando come sia impossibile determinare certi equilibri sociali a priori e sulla base di stereotipi, in particolare in ambito sentimentale. Per intensificare la spontaneità delle situazioni Beloufa non ha assegnato



una sceneggiatura agli attori, che hanno potuto scegliere autonomamente quale ruolo interpretare.

La natura duplice e ambivalente dell'opera sottolinea ancora una volta l'inclinazione dell'artista a considerare l'atto del guardare come una vera e propria azione, che non si subisce passivamente attraverso un'immagine riprodotta, ma che implica una partecipazione attiva allo sviluppo del significato dell'opera da parte dello spettatore.

## **9** *Monopoly Podium*

Come richiamato dal titolo, questa installazione del 2017 è un podio su cui è possibile salire, formato da una pedana in ferro con sedute in pelle sintetica. Sulla superficie della struttura è inserito uno schermo, che obbliga lo spettatore a una visione zenitale del video trasmesso, rompendo la consueta visione frontale di un'opera. Con questo espediente l'artista sembra porre arbitrariamente il visitatore in una posizione gerarchica all'interno dell'installazione.

Nel video *Monopoly* (2016) un gruppo di adolescenti di Kiev è intento a giocare una partita a Monopoly, famoso gioco da tavolo in cui lo scopo è quello di trarre profitto acquistando il maggior numero di proprietà che si trovano lungo il percorso, attraverso la negoziazione con gli avversari. Sotto la regia di Neil Beloufa, la partita diventa una messa in scena e le ragazze e i ragazzi si spartiscono letteralmente l'Ucraina contrattando e speculando machiavellicamente per conquistare i lotti che si trovano sulla plancia di gioco insieme ai relativi profitti. Su un rudimentale fondale di tessuto vengono proiettate

immagini di Kiev che si alternano a vedute in presa diretta della città. L'opera evoca indirettamente la rivoluzione ucraina del 2014 e, in particolare, gli scontri di Majdan Nezaležnosti (Campo dell'Indipendenza) nella capitale. Il gioco da tavola diventa così la metafora delle dinamiche e delle logiche di potere sottese alla società capitalista.

## CONCLUSIONE

Come un racconto, il percorso espositivo si chiude con “la morale della storia”, ovvero con l'opera *La morale de l'histoire*, che in un gioco tra favola e allegoria mette in scena un ipotetico insegnamento, riepilogo delle precedenti riflessioni.

### **10** *La morale de l'histoire*

Concepita come una narrazione tecno-fiabesca, *La morale de l'histoire* (2019) è un'installazione immersiva in cui sculture, proiezioni, testi e suoni si sovrappongono generando ritmi e trame che sembrano eludere la dimensione del reale. Redatta dallo stesso artista, la narrazione è popolata da figure derivate sia dalla mitologia classica sia dall'immaginario infantile, e dà vita a un orizzonte in cui si intersecano dispositivi tecnologici e linguaggi tradizionali.

L'opera è stata presentata in numerosi contesti, dalla Biennale di Venezia a mostre in gallerie, ogni volta secondo forme e modalità differenti. Quella esposta in Pirelli HangarBicocca è l'evoluzione più estesa e complessa di questo lavoro. L'installazione è posta all'interno di un vasto spazio animato da sculture, elementi dalla forma di dune desertiche e bassorilievi appesi alle pareti che richiamano possibili paesaggi.



*La morale de l'histoire*,  
2019 (particolare)  
Veduta dell'installazione,  
kamel mennour, Parigi,  
2019

Courtesy l'artista,  
François Ghebaly,  
Los Angeles, kamel  
mennour, Parigi/Londra,  
Mendes Wood DM e  
ZERO..., Milano  
Foto: kamel mennour  
archives

*La morale de l'histoire* è strutturata in capitoli; via via che la storia procede, video e proiezioni di campiture colorate attivano oggetti e sculture, conferendo loro un'identità biomorfica. La voce narrante – interpretata dal calciatore Éric Cantona nella versione francese e da una voce computerizzata in quella inglese, mentre l'italiano è inserito come testo sottotitolato – ripercorre le vicende di un cammello e di alcuni fennec, che costruiscono nel deserto un muro di pietre per ripararsi dal sole, a discapito di una colonia di formiche costretta a riorganizzarsi compatta salvandosi, così, dall'arrivo di un catastrofico temporale.

L'opera adotta codici narrativi propri dell'infanzia per mettere in scena un'allegoria del mondo contemporaneo, in cui sono riconducibili riferimenti a temi come l'economia capitalista, l'estinzione e l'intimità familiare che mettono in luce i limiti di un approccio individualistico.

## **Mostre selezionate**

Tra le istituzioni che hanno presentato mostre personali di Neïl Beloufa vi sono Schirn Kunsthalle Frankfurt, Francoforte (2018); Palais de Tokyo, Parigi (2018 e 2012); Pejman Foundation, Tehran (2017); K11 Art Foundation, Shanghai, MoMA Museum of Modern Art, New York (2016); Schinkel Pavillon, Berlino (2015); Banff Centre, Canada, Institute of Contemporary Arts, Londra, Fondation d'entreprise Pernod Ricard, Parigi (2014); Hammer Museum, Los Angeles (2013); New Museum, New York (2011).

Neïl Beloufa ha partecipato a numerose rassegne ed esposizioni collettive, tra cui Busan Biennale (2020); Biennale di Venezia (2019 e 2013); Biennale de l'Image en Mouvement, Centre d'Art Contemporain Genève, Ginevra (2018 e 2007); Taipei Biennial, Shanghai Biennale (2014); Biennale de Lyon, Manifesta 8, Murcia (2010); Prague International Triennial of Contemporary Art (2008).

I film e i video di Beloufa sono stati inoltre esposti in occasione di vari festival internazionali di cinema, tra cui Toronto International Film Festival, International Film Festival Rotterdam, London Film Festival e Kurzfilmtage Oberhausen.

Tra i finalisti dei premi Artes Mundi e Nam June Paik (2016) e del Prix Marcel Duchamp (2015), Neïl Beloufa ha ricevuto diversi riconoscimenti tra cui Meurice Prize for Contemporary Art (2013), Audi Talents Award (2011), Agnès B. Studio Collector Award (2010) e Grand Prize, Prize of the Jury e Arte Prize al 57mo e 54mo Kurzfilmtage Oberhausen (2011 e 2008).

## **Questa pubblicazione accompagna la mostra “Digital Mourning” di Neil Beloufa**

### **Prestatori**

Igal Ahouvi Art Collection; Collezione Sandra e Giancarlo Bonollo, Italia; kamel mennour, Parigi/Londra; Collezione Matteo Novarese, Bologna; Collection Sébastien Peyret, France; Studio Neil Beloufa; ZERO..., Milano

### **Ringraziamenti**

Negar Azimi, Francesco Barcella, Pierpaolo Barzan, Luisa Basiricò, Myriam Ben Salah, Massimo Berardini, Aurora Bertoli, Alberto Biondi, Lorenza Brandodoro, Alice Brugnerotto, Antonia Carrara, Claudia Ciaccio, Nicole Colombo, Ania Czerlitzki, Matan Daube, Guillaume Désanges, Roberto Dipasquale, Yılmaz Dziewior, Federico Elia, François Ghebaly, Cosimo Giardino, Massimiliano Goitom, Paul Hatchard, Ruba Katrib, Olivier Lebrun, Patrick Letovsky, Michele Maddalo, Jessy Mansuy, Vittoria Martinotti, Jesse McKee, Maria Miranda, Mendes Wood DM, Tatiana Palenzona, Elena Perugi, Anna-Alexandra Pfau, Anna Polesello, Rodrigo Rossi, Salvatore Russo, Hong Sang Hee, Marco Secondin, Benjamin Thorel, Andreas Weisser, Paolo Zani

### **Un ringraziamento speciale allo Studio Neil Beloufa**

Dylan Ledean (Responsabile della costruzione), Anatole Barde e Mehdi Moujane (Costruzione), Pierrick Saillant (Supervisione tecnica), Florian Fournier (Design oggetti/ scenografie), Emilie Catalano e Léa Longis (Produzione), Ermanno Corrado (Editor), Arnaud Ledoux (Sound design), Boris Ramonguilhem (CGI Artist), Thomas Guillou (Motion design), Juliette Sanchez, Benjamin Fanny, Pauline Rosen-Cros (Costruzione scenografia)

### **Testi a cura di**

Lucia Aspesi, Fiammetta Griccioli, Mariagiulia Leuzzi, Tatiana Palenzona

### **Graphic Design**

Leftloft

### **Editing**

Malerba Editorial & Partners, Milano

In copertina: *Screen-Talk.com*, 2020–in corso

Sito internet con mini-serie, dal video *Home is Whenever I'm With You*, 2014

Courtesy l'artista, Bad Manner's, Parigi/Miami/Ibiza, kamel mennour, Parigi/Londra, François Ghebaly, Los Angeles, Mendes Wood DM e ZERO..., Milano

Per tutte le immagini, se non diversamente specificato: Courtesy Neil Beloufa

Finito di stampare: febbraio 2021

## **Pirelli HangarBicocca**

### *Presidente*

Marco Tronchetti Provera

### *Consiglio di Amministrazione*

Maurizio Abet, Gustavo Bracco,

Ernesto Paolillo, Ilaria Tronchetti Provera

### *General Manager*

Alessandro Bianchi

### *Direttore Artistico*

Vicente Todoli

### *Curatore*

Roberta Tenconi

### *Assistente Curatore*

Lucia Aspesi

### *Assistente Curatore*

Fiammetta Griccioli

### *Assistente alla Ricerca e Pubblicazioni*

Mariagiulia Leuzzi

### *Responsabile Programmi*

#### *Culturali e Istituzionali*

Giovanna Amadasi

#### *Progetti Educativi*

Laura Zocco

### *Responsabile Comunicazione*

#### *e Ufficio Stampa*

Angiola Maria Gili

#### *Ufficio Stampa*

#### *e Comunicazione Digitale*

Carlotta Biffi

#### *Comunicazione*

Francesca Trovalusci

### *Sviluppo Partnership*

Fabienne Binoche

### *Organizzazione Eventi e Bookshop*

Valentina Piccioni

### *Attività Commerciali*

Erminia De Angelis

### *Responsabile Budget e Produzione*

Valentina Fossati

#### *Allestimenti*

Matteo De Vittor

#### *Allestimenti*

Cesare Rossi

### *Assistente di Gestione*

Alessandra Abbate

### *Registrar*

Dario Leone

Pirelli HangarBicocca è una fondazione no profit nata a Milano nel 2004 dalla ri-conversione di uno stabilimento industriale in un'istituzione dedicata alla produzione e promozione di arte contemporanea.

Luogo dinamico di sperimentazione e ricerca, con i suoi 15.000 metri quadrati è tra gli spazi espositivi a sviluppo orizzontale più grandi d'Europa e ogni anno presenta importanti mostre personali di artisti italiani e internazionali. Ogni progetto espositivo viene concepito in stretta relazione con l'architettura dell'edificio ed è accompagnato da un programma di eventi collaterali e di approfondimento. L'accesso allo spazio e alle mostre è totalmente gratuito e il dialogo tra pubblico e arte è favorito dalla presenza di mediatori culturali. A partire dal 2012 Vicente Todolí è il Direttore Artistico.

L'edificio, un tempo sede di una fabbrica per la costruzione di locomotive, comprende un'area dedicata ai servizi al pubblico e alle attività didattiche e tre spazi espositivi caratterizzati dalla presenza a vista degli elementi architettonici originali del secolo scorso: lo Shed, le Navate, e il Cubo.

Oltre alla presentazione di mostre ed eventi, Pirelli HangarBicocca ospita l'installazione permanente e site-specific di Anselm Kiefer *I Sette Palazzi Celesti 2004-2015*, realizzata in occasione dell'apertura dello spazio espositivo.



PATROCINIO  
Comune di  
Milano

#### Sponsors tecnici

---



**M&CSAATCHI**  
BRUTAL SIMPLICITY OF THOUGHT

## **Pirelli HangarBicocca**

Via Chiese, 2  
20126 Milano

### **Contatti**

Tel. +39 02 66111573  
info@hangarbicocca.org  
pirellihangarbicocca.org

#ArtToThePeople

Scopri tutte le nostre guide alle  
mostre su [pirellihangarbicocca.org](http://pirellihangarbicocca.org)

**INGRESSO GRATUITO**

Seguici su

