RÄ DI MARTINO

KODROK

testo di Ibrahim Nehm

direttore del Beirut Art Center

In *Kodrok*, l'artista Rä di Martino rivolge il suo sguardo verso le architetture nascoste delle sale giochi disseminate nei campi profughi palestinesi e siriani in Libano. Questi spazi improvvisati – spesso nascosti in scantinati o vicoli stretti – sono diventati portali per bambini e adolescenti, dove i confini tra realtà e immaginazione si dissolvono in pixel, avatar e mondi alternativi.

Le fotografie di Rä di Martino catturano molto di più che le stanze stesse: sedie di plastica, monitor che ronzano, fili intrecciati. Attraverso manipolazioni digitali e collaborazioni con i ragazzi del luogo, le immagini si piegano, si deformano, si fratturano in composizioni stratificate che oscillano tra il documentario e l'immaginato. Partono come registrazioni di luoghi reali, ma si trasformano in qualcos'altro: architetture che si proiettano verso il virtuale, richiamando le logiche dei video giochi che vi si svolgono.

In questo passaggio dal campo allo schermo, dal cemento al codice, *Kodrok* svela una realtà parallela in cui i bambini navigano, giocano, resistono. Le opere enfatizzano la ripetizione e il disorientamento, creando la sensazione di universi che si ripiegano su sé stessi, come i meccanismi di un livello di gioco che si resetta all'infinito. Così facendo, Di Martino costruisce un campo visivo in cui ciò che accade dentro il gioco si riversa nel mondo esterno, e viceversa. Queste sale giochi, spesso trascurate, diventano laboratori di immaginazione. Caricano il campo di nuove possibilità, collegando lo spazio vissuto a mondi speculativi. Per l'artista, sono anche terreni di ricerca; luoghi in cui sviluppa le basi del suo prossimo lungometraggio. La mostra, quindi, esiste in uno stato di passaggio, muovendosi tra fotografia e cinema, immagine fissa e mondo in movimento, realtà e la sua mutazione.

Kodrok ci invita a entrare in questa zona di mezzo: a fare un passo dentro il glitch, dove i confini tra reale e virtuale si confondono, e dove prende forma un'altra architettura – fatta di memoria, gioco e sopravvivenza.