

ATLAS STUDIOS LATEFA WIERSCH

13.03.-05.07.2026

Istituto Svizzero

Roma

INDEX

LA MOSTRA	3	THE EXHIBITION	5
SALA 1	7	ROOM 1	10
SALA 2	12	ROOM 2	16
SALA 3	18	ROOM 3	21
SALA 4	23	ROOM 4	26
SALA 5	28	ROOM 5	31
SALA 6	33	ROOM 6	36
SALA 7	38	ROOM 7	41
BIOGRAFIA	43	BIOGRAPHY	44

IT *Atlas Studios* è la prima mostra monografica in Italia dell'artista Latefa Wiersch (1982, Dortmund, vive a Zurigo). La pratica di Wiersch si confronta con la cultura popolare, il cinema, la televisione e gli immaginari della storia. Muovendosi tra autobiografia e finzione, il suo lavoro solleva interrogativi sull'appartenenza nazionale e culturale in un contesto in cui la migrazione è una condizione strutturale, mettendo in scena la storia come un campo instabile di proiezione, prova e gioco di ruolo.

Progettata appositamente per gli spazi di Villa Maraini, la mostra richiama nel titolo gli studi omonimi situati ai margini del deserto marocchino, dove a partire dagli anni Ottanta innumerevoli produzioni cinematografiche internazionali hanno messo in scena le proprie visioni dell'antichità, dell'impero e dell'esotismo. Si sviluppa come una sequenza di ambienti che evocano l'apparato del fare cinema – set, costumi, luci e spazi di prova – rivelando al contempo i meccanismi attraverso cui la storia viene costruita, rappresentata e perpetuata nel tempo.

Al centro della mostra si collocano figure-pupazzo cucite che Wiersch riattiva e riformula iterativamente in una moltitudine di personaggi tratti dalla cultura pop, dalla storia o dalla propria esperienza di vita. Né pienamente animate né inanimate, queste protagoniste incarnano identità ibride e instabili, portando i segni della migrazione, del trauma e del conflitto. Inserite all'interno di scenografie costruite, oscillano tra figu-

re storiche, attore ingaggiati e visitatore della mostra: attraversando le sale si può incontrare un'operaia intenta a ridipingere gli affreschi della villa, Gertrude Bell con il suo cammello sul set di *Queen of the Desert*, oppure Al-Kahina, la leggendaria regina amazigh.

Questi personaggi riflettono narrazioni ereditate sul potere e sull'alterità, a partire dalla mitologizzazione dell'Impero romano. Confrontandosi con le ombre e i punti ciechi della storia, *Atlas Studios* rivela come le identità siano continuamente prodotte attraverso ripetizione, performance e cornici istituzionali.

EN *Atlas Studios* is the first monographic exhibition in Italy by artist Latefa Wiersch (1982, Dortmund, lives in Zürich). Wiersch's practice engages with popular culture, cinema, television and historical imagery. Moving between autobiography and fiction, her work raises questions of national and cultural belonging within a context where migration is a structural condition, staging history as an unstable field of projection, rehearsal and role-play.

Specifically designed for the spaces of Villa Maraini, the exhibition evokes the studios of the same name located at the edge of the Moroccan desert, where from the 1980s onwards countless international film productions have staged their visions of antiquity, empires, and exoticism. It unfolds as a sequence of environments that evoke the apparatus of filmmaking—sets, costumes, lighting, and rehearsal spaces—, while exposing the mechanisms through which history is constructed, staged and perpetuated over time.

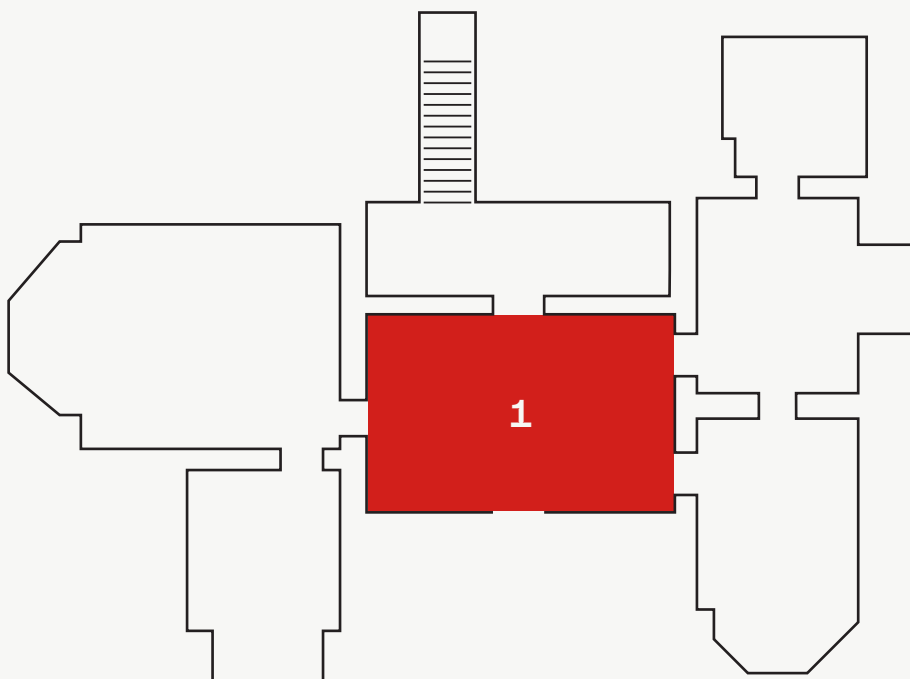
Central to the exhibition are sewn puppet figures that Wiersch iteratively re-engages and re-fashions in a plethora of figures drawn from pop culture, history or her own life. Neither fully animate nor inanimate, these characters embody unstable identities who bear the marks of migration, trauma and conflict. Placed within constructed sets, the puppets oscillate between historical figures, hired actors, and exhibition visitors: as you walk through the villa's rooms you may come across a worker repainting the villa's frescoes, or

THE EXHIBITION

Gertrude Bell with her camel on the set of *Queen of the Desert*, or Al-Kahina, the legendary Amazigh queen.

The characters reflect inherited narratives of power and otherness, starting from the mythologisation of the Roman Empire. Confronting the shadows and blind spots of history, *Atlas Studios* reveals how identities are continuously produced through repetition, performance, and institutional frameworks.

1 HOUSE ON FIRE



IT *Atlas Studios* prende le mosse dalla ricerca di Wiersch sulla figura di Annibale – nome che fa riferimento sia al generale cartaginese che nel III secolo a.C. tentò, senza riuscirvi, di conquistare Roma, sia al complesso residenziale popolare degli anni Settanta di Dortmund-Dorstfeld dove l'artista è cresciuta, chiamato "Hannibal II". La sovrapposizione di queste due storie apre una narrazione in cui l'esperienza biografica e la storia familiare di Wiersch, nata in Germania e di discendenza amazigh e araba, si intreccia con le persistenti mitologie legate all'Impero romano e alle guerre puniche.

Annibale si inserisce in una genealogia di rappresentazioni dell'alterità costruite attraverso dispositivi di razzializzazione e demonizzazione già attivi nella propaganda dell'Impero romano, e protratte fino ad oggi. Nelle fonti latine, il generale cartaginese viene spesso descritto come incarnazione di astuzia sleale, crudeltà e minaccia esistenziale, un nemico della presunta superiorità morale e politica di Roma. Antagonista per eccellenza nella narrazione eurocentrica della storia, Annibale è una figura esemplare delle simbologie e stereotipi che sono stati digeriti, riprodotti e reiterati dalla cultura visiva e cinematografica occidentale in luoghi come gli Atlas Studios.

Gli Atlas Film Studios, dove dal deserto marocchino ai piedi del monte Atlante sono stati ambientati film quali *Il Gladiatore*, *La Mummia* e *Il Principe di Persia*, diventano per Wiersch un dispositivo critico e narrativo per

riflettere su come la nostra comprensione del passato, la nostra percezione del potere e la costruzione delle identità siano strettamente legate all'immaginario collettivo prodotto dal cinema. Ogni sala della mostra presenta il set di un film diverso, in un backstage perpetuo che espone l'infrastruttura che sta alla base della costruzione delle storie, e, con esse, della "Storia".

La mostra si apre sul retroscena della produzione di un film: nella prima sala, un'operaia è su un trabattello pericolante e sta restaurando il dipinto sul soffitto di Villa Maraini, probabilmente in vista di una prossima produzione cinematografica. Potrebbe essere una delle abitanti di Ouarzazate, che vengono ingaggiate sui set del film come comparse economiche, e che quando non c'è una produzione in corso lavorano come artigiane, guide turistiche o scenografe. Potrebbe essere un allestitore ritardatario, che sta ultimando i preparativi della mostra di Wiersch, o forse potrebbe essere lo stesso Annibale, che è riuscito infine ad attraversare le Alpi e, travestito da operaia, ha raggiunto finalmente la sua destinazione.

EN *Atlas Studios* takes its starting point from Wiersch's research into the figure of Hannibal, a name that refers both to the Carthaginian general who attempted unsuccessfully to conquer Rome in the 3rd century BCE, and to the 1970s public housing complex in Dortmund-Dorstfeld, "Hannibal II", where the artist grew up. These two stories overlap in a narrative in which Wiersch's biography and family history—she was born in Germany with Amazigh and Arab heritage—intertwine with the persistent mythologies surrounding the Roman Empire and the Punic Wars.

Hannibal sits within a genealogy of representations of otherness constructed through mechanisms of racialisation and demonisation, already present in Roman imperial propaganda and persisting to this day. In Latin sources, the Carthaginian general is often depicted as the embodiment of deceitful cunning, cruelty, and existential threat—a nemesis to Rome's presumed moral and political superiority. As the quintessential antagonist in the Eurocentric telling of history, Hannibal exemplifies the symbols and stereotypes that have been absorbed, reproduced, and reiterated by Western visual and cinematic culture in places such as the Atlas Studios.

The Atlas Film Studios, situated in the Moroccan desert at the foot of the Atlas Mountains, have produced such films as *Gladiator*, *The Mummy*, and *Prince of Persia*. For Wiersch, they are a critical and narrative device through which to reflect on how our under-

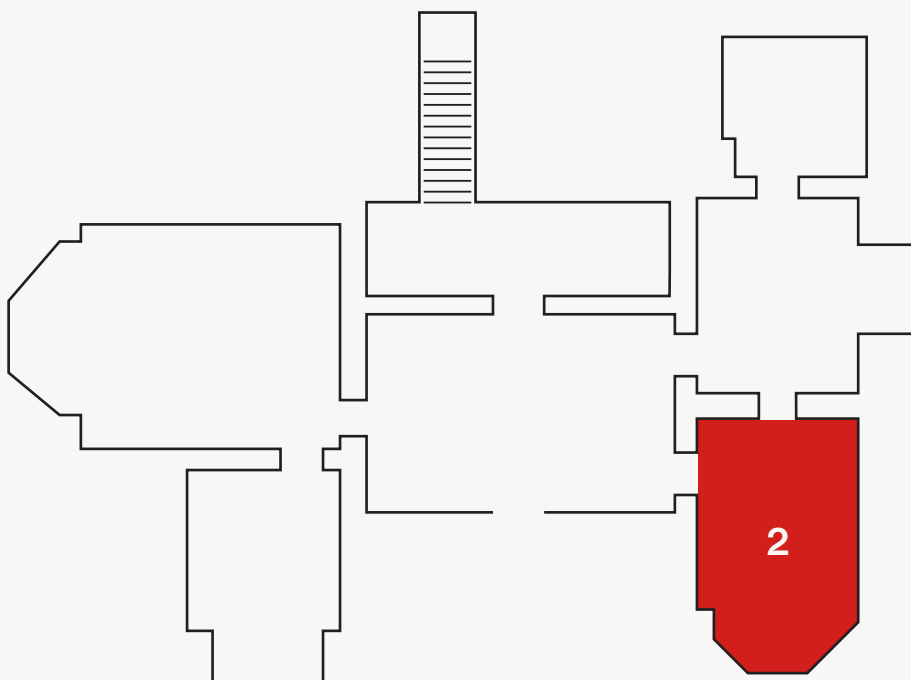
ROOM 1

standing of the past, our perception of power, and the construction of identities are shaped by the collective imagination of cinema. Each room in the exhibition presents the set of a different film, in a perpetual backstage that reveals the infrastructure underpinning the construction of stories and, with them, “History”.

The exhibition opens on a behind-the-scenes look at film production: in the first room, a worker is precariously perched on a scaffold, restoring the ceiling painting of Villa Maraini, likely in preparation for an upcoming cinematic project. This could be one of the residents of Ouarzazate, who are employed as low-cost extras on film sets and, when no production is underway, work as artisans, tour guides, or set designers. It could be an art handler putting the finishing touches on Wiersch’s exhibition, or perhaps it is Hannibal himself, who has finally crossed the Alps and managed to reach his destination disguised as a worker.

2

RE: I HAD A FUN IDEA



IT I pupazzi di Wiersch sono figure umanoidi a scala quasi naturale che vengono modellate, imbottite e cucite a mano dall'artista. Sono il risultato di un assemblaggio apparentemente disordinato di materiali e tessuti recuperati, ri-organizzati insieme in equilibri temporanei: da un progetto al seguente, spesso Wiersch riutilizza i pupazzi trasformandoli in nuovi personaggi, impiegandoli come una compagnia teatrale che a seconda dell'occasione interpreta ruoli diversi. Volutamente imperfetti, i corpi hanno posture scomposte, sfoggiano anatomie incoerenti che spesso lasciano vedere gli interni dell'imbottitura, segnali manifesti della fatica di tenere insieme i propri pezzi.

La loro genealogia è di difficile definizione. Sono oggetti troppo grandi per essere delle bambole di pezza con cui giocare, ma utilizzano un linguaggio materico inesistente nella scultura classica o monumentale. Abitano una terra di nessuno, uno spazio perturbante simile a quello delle marionette – *doppelgänger* in bilico tra figure storiche realmente esistite, personaggi di finzione o persone qualsiasi di passaggio, confondendosi con le visitatore della mostra. La forza della loro presenza sta proprio nella loro identità instabile e in continua negoziazione, che nega la possibilità celebrativa del monumento e mantiene lo spazio della riconoscibilità tipico del gioco, testando scenari storici o immaginari inesplorati.

Il giardino d'inverno di Villa Maraini ospita una figura che potrebbe assomigliare a Nicole Kidman nel film di

Werner Herzog *Queen of the Desert* (2015), accompagnata dal suo cammello. Il film racconta la vita di Gertrude Bell (1868-1926), esploratrice e funzionaria politica britannica, che tra fine Ottocento e inizio Novecento viaggiò a lungo tra Siria, Iraq e Arabia, ricoprendo un ruolo politico di primo piano nella formazione del moderno Iraq. Herzog propone una narrazione inedita del progetto coloniale britannico scegliendo come protagonista Bell, una figura femminile, invece del classico Lawrence d'Arabia.

Rielaborando questo *topos*, Wiersch pone l'attenzione sul modo in cui le esigenze sensazionaliste del film biografico contemporaneo abbiano portato a una romanticizzazione del personaggio di Bell, la cui figura, filtrata attraverso gli standard estetici hollywoodiani, sembra ancora più fuori posto nel ruolo di regina del deserto del Sahara. La scultura di Wiersch, intrappolata nel giardino d'inverno della villa, raffigura Bell sotto forma di Kidman, ibridate insieme in un personaggio che si avvicina più a quello di un film horror che alla produzione hollywoodiana di *Queen of the Desert*. La forma disarticolata del personaggio di Wiersch disattende le formule visive del potere diplomatico richieste dalla storia, così come le aspettative oggettificanti e erotizzanti del cinema contemporaneo, elevando il grottesco a categoria di rappresentazione legittima.

Il titolo della sala fa riferimento all'oggetto di una mail del 2012 tratta dagli Epstein Files, pubblicata recentemente dal Dipartimento di Giustizia degli Stati Uniti,

in cui una persona non identificata propone a Epstein di aprire in Somaliland quelli che definisce i “Somaliwood Studios” dedicati alla produzione di programmi televisivi per bambinø africanø, menzionando come Epstein avrebbe trovato l’idea “FUN FUN FUN”.

EN Wiersch's puppets are nearly-life-sized humanoid figures, modelled, stuffed, and hand-stitched by the artist. They emerge from an apparently chaotic assembly of salvaged materials and fabrics, reorganised into temporary equilibria. Wiersch often reuses the puppets in different projects, transforming them into new characters, employing them as a theatre troupe that takes on different roles depending on the occasion. Deliberately imperfect, their bodies are posed in disjointed postures, displaying inconsistent anatomies that often include glimpses of their stuffing—overt signals of the effort required to keep their parts together.

Their genealogy is difficult to define. They are too big to be mere rag dolls for play, yet they employ a material language that has no precedent in classical or monumental sculpture. They inhabit a no-man's land, a disquieting space akin to that of marionettes—*doppelgänger*s hovering between historically real figures, fictional characters, and ordinary people just happening to pass by, blending with the exhibition visitors. The power of their presence lies precisely in their unstable and continuously negotiable identity, which denies the celebratory potential of the monument while maintaining the space of recognisability typical of play, testing unexplored historical or imaginary scenarios.

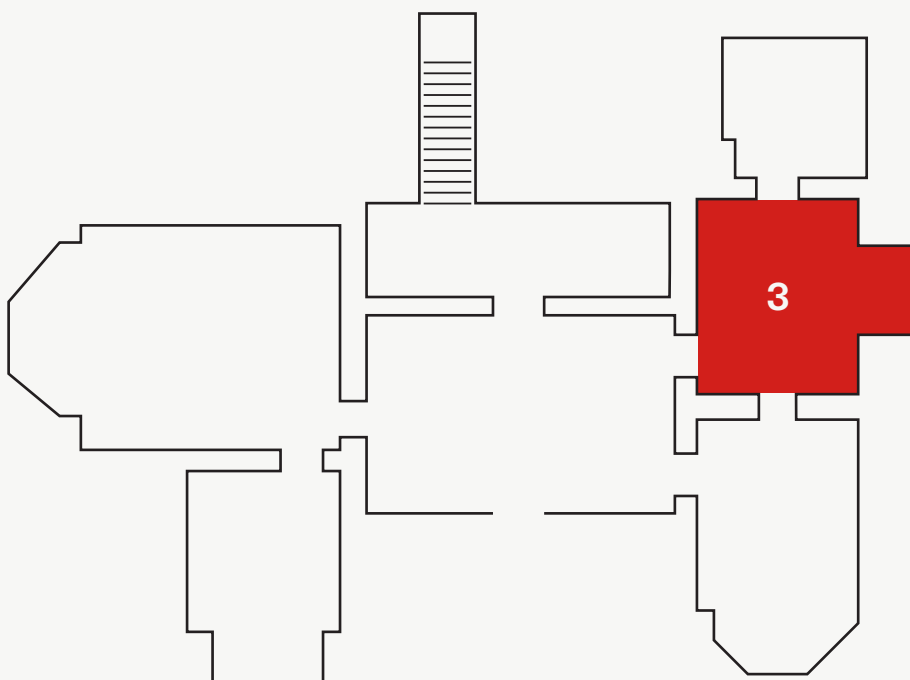
The winter garden at Villa Maraini hosts a figure that might resemble Nicole Kidman in Werner Herzog's *Queen of the Desert* (2015), accompanied by her camel. The film narrates the life of Gertrude Bell

(1868-1926), a British explorer and political officer who travelled extensively through Syria, Iraq, and Arabia at the turn of the twentieth century, playing a leading political role in the formation of modern Iraq. Herzog presents an unconventional narrative of the British colonial project by choosing Bell—a female protagonist—instead of the classic Lawrence of Arabia.

By reworking this *topos*, Wiersch draws attention to the way contemporary biopic sensationalism has romanticised Bell, whose figure, filtered through Hollywood’s aesthetic standards, seems even more out of place in the role of the queen of the Sahara Desert. Wiersch’s sculpture, trapped in the villa’s winter garden, depicts Bell through Kidman as a hybrid figure that leans more towards a horror-movie character than a Hollywood *Queen of the Desert*. The disjointed form of Wiersch’s protagonist subverts the formal visual conventions of diplomatic power demanded by history, as well as the objectifying and eroticising expectations of contemporary cinema, embracing the grotesque as a legitimate category of representation.

The title of the room refers to the subject of a 2012 email in the Epstein Files, recently published by the United States Department of Justice, in which an unidentified person proposes to Epstein that they open what they call “Somaliwood Studios” in Somaliland, dedicated to producing television programmes for African children, mentioning that Epstein might find the idea “FUN FUN FUN”.

3
WHAT IS IT,
I WONDER,
THAT THEY GO OUT
TO SEE?



IT Al centro della sala si staglia una parete scenografica di terra cruda che imita una kasbah, architettura tipica del Nord Africa, in particolare in Marocco, Algeria e Tunisia. Originariamente le kasbah erano fortificazioni o cittadelle, strutture strategiche legate al controllo politico, militare ed economico del territorio. In seguito hanno iniziato ad essere utilizzate anche come spazi domestici, caratterizzati da piccole finestre con decorazioni geometriche tradizionali e dai tappeti amazigh a coprire i pavimenti.*

La grande vetrata che solitamente illumina la sala è sostituita da una piccola apertura nella kasbah. Guardando oltre il fitto reticolato, il panorama che ci si apre davanti è quello di una città distrutta, rasa al suolo da un evento di cui non ci è dato sapere i dettagli. La miniatura costruita da Wiersch potrebbe richiamare la distruzione di Cartagine nel 146 a.C., al termine della Terza guerra punica. L'assedio della città da parte dell'esercito romano era durato circa tre anni, dopo i quali Cartagine era stata incendiata e distrutta sistematicamente, la popolazione uccisa o schiavizzata, mentre Roma consolidava definitivamente la propria egemonia nel Mediterraneo occidentale.

Lo scenario post-apocalittico oltre la finestra cozza con il titolo apparentemente spensierato della sala, tratto da una citazione di Gertrude Bell. «Tutta la terra è solcata da strade, e tutto il mare è inciso dalle scie delle navi, e su tutte le strade e su tutte le acque un flusso continuo di persone va e viene – viaggiando, co-

me si dice, per piacere. Che cosa vanno a vedere, mi chiedo?» La frase, che proviene dai suoi scritti di viaggio *Persian Pictures: From the Mountains to the Sea*, risale al 1894, e fa riferimento a un momento storico in cui l'espansione delle reti di comunicazione e delle rotte commerciali stavano aprendo a forme di viaggio simili al turismo contemporaneo.

L'accostamento paradossale della frase di Bell con lo scheletro architettonico della città distrutta crea un cortocircuito concettuale che mette in luce la complessità della nozione di “viaggio”, tra chi ha il privilegio della mobilità pressoché illimitata, chi si sposta per intraprendere campagne di espansione militare, chi è costretto a emigrare dalla sua terra occupata. La coesistenza di epoche diverse nel lavoro di Wiersch crea uno scenario trans-storico volutamente ambiguo, che porta a interrogarsi sulle radici storiche delle forme di dominazione territoriale della contemporaneità, e le loro continuità metodologiche con il passato.

* I tappeti più grandi presenti nella stanza sono stati realizzati da artigiane/artiste di Figuig, un'oasi al confine tra l'Alto Atlante orientale e l'Atlante sahariano, circa venti anni fa. La terza stuoia è stata realizzata da un'artigiana/artista di Khmisset, tra l'Atlante e la costa nord-occidentale del Marocco, e acquistata al mercato settimanale della città da Jihane e Matteo di Casa Amar, di base tra Milano e Rabat.

EN At the centre of the room stands a scenography wall made of rammed earth, imitating a kasbah, an architectural form typical of North Africa, particularly Morocco, Algeria, and Tunisia. Originally, kasbahs were fortifications or citadels, strategic structures linked to the political, military and economic control over a territory. Over time, they also came to be used as domestic spaces, characterised by small windows with traditional geometric ornamentation and Amazigh rugs covering the floors.*

The large window that normally illuminates the room is replaced by a small opening in the kasbah. We look out through the latticework over a destroyed city, razed to the ground by an event whose details remain unknown. The miniature constructed by Wiersch may evoke the destruction of Carthage in 146 BCE at the end of the Third Punic War, which definitively consolidated Rome's domination over the western Mediterranean. The Roman siege of the city had lasted around three years, culminating in Carthage being systematically destroyed and set ablaze, its population killed or enslaved.

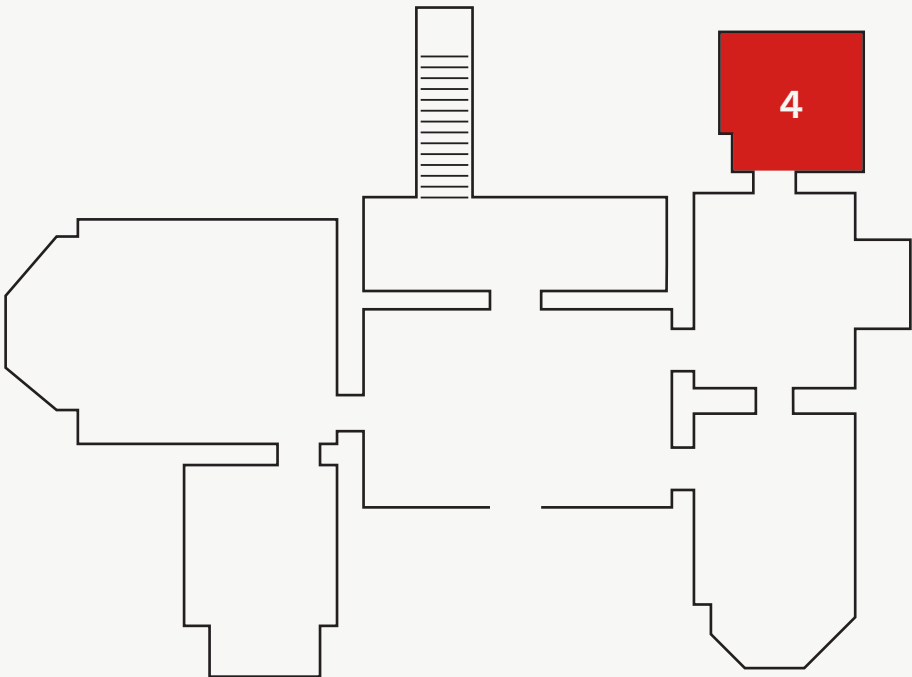
The post-apocalyptic landscape beyond the window clashes with the seemingly light-hearted title of the room, drawn from a quotation by Gertrude Bell: "All the earth is seamed with roads, and all the sea is furrowed with the tracks of ships, and over all the roads and all the waters a continuous stream of people passes up and down—travelling, as they say, for

their pleasure. What is it, I wonder, that they go out to see?" The passage, taken from her travel writing *Persian Pictures: From the Mountains to the Sea*, dates from 1894 and refers to a historical moment in which the expansion of communication networks and trade routes was giving rise to forms of travel akin to modern tourism.

The paradoxical juxtaposition of Bell's words with the architectural skeleton of the destroyed city foregrounds the semantic complexity of "travel": between those who enjoy the privilege of almost unrestricted mobility, those who move to undertake campaigns of military expansion, and those forced to migrate from their occupied homeland. The coexistence of different epochs within Wiersch's work generates a deliberately ambiguous transhistorical scenario, prompting reflection on the historical roots of contemporary forms of territorial domination and their methodological continuities with the past.

* The largest rugs in the room were made about twenty years ago by female artisans/artists from Figuig, an oasis on the border between the eastern High Atlas and the Saharan Atlas. The third mat was made by an artisan/artist from Khmisset, between the Atlas and the North-Western coast of Morocco, and was purchased at the city's weekly market by Jihane and Matteo of Casa Amar, based in Milan and Rabat.

4 TRUE CRIME



IT La sala è trasformata nell'ufficio di un'e detective, uno scenario ricorrente nel genere cinematografico e televisivo poliziesco, proliferato particolarmente negli ultimi decenni nelle serie tv statunitensi e non solo. L'ufficio, con i mobili e gli oggetti che contiene, è solitamente considerato come la materializzazione fisica dello spazio mentale dell'e detective, spesso idealizzata come eroine contemporane'e, geniale ma tormentata, che combatte le forze del male. Nell'installazione di Wiersch, la protagonista è una figura femminile accovacciata su un tappetino da yoga in una posizione meditativa. I suoi tratti sembrano ricordare quelli dell'agente della CIA Carrie Mathison, interpretata da Claire Danes nella serie televisiva nordamericana *Homeland* (2011-2020).

Adattamento della serie israeliana *Prisoners of War* (2010-2012), *Homeland* inquadra il mondo dopo l'11 settembre 2001 attraverso la lente dell'intelligence statunitense. Danes interpreta un'agente speciale che conduce missioni sul campo contro gruppi terroristici – prevalentemente in Afghanistan e Pakistan – mentre si confronta con un disturbo bipolare della personalità. Rappresentata mentre fa yoga, sembra ricorrere alla meditazione per controllare il suo equilibrio psichico o forse per cercare un momento epifanico che la aiuti a risolvere un caso. Chiusa nel suo piccolo ufficio polveroso, sembra una figura tanto sinistra quanto eccentrica.

L'ufficio è arredato con oggetti volutamente generici, che non ci lasciano intendere dove siamo: potremmo

trovarci in una qualsiasi delle nazioni che compaiono in *Homeland*. Allo stesso modo, nelle stagioni della serie girate negli Atlas Studios, a Ourazazate, e in altre zone del Marocco, il paese doveva risultare poco caratterizzato, visto che doveva fare da ambientazione, alternativamente, dell'Iran, della Siria, dell'Iraq o del Libano – fungendo da rappresentazione approssimativa di ciò che nella cultura visiva occidentale corrisponde a un generico paese islamico. Sulle pareti, ritratti di possibili indagati e altri documenti, tra cui un'immagine storica di truppe indigene che combattono per l'esercito imperiale tedesco nell'Africa Orientale Tedesca (oggi Tanzania, Burundi e Ruanda), che lascia sospettare una nuova indagine.

Wiersch propone una variazione sul tema della “guerra al terrore”, ormai un vero e proprio filone narrativo e cinematografico, invitandoci a riflettere sul punto di vista da cui viene solitamente raccontata la storia, il tipo di stereotipi che riproduce e le retoriche che alimenta. Evocando i set degli Atlas Studios, mette anche in luce l'infrastruttura su cui queste narrazioni vengono costruite, grazie alle caratteristiche estetiche e ambientali del luogo e ai bassi costi di manodopera e artigianato.

EN The room has been transformed into a detective's office, a recurrent setting in the film and television crime genre, which has proliferated particularly over recent decades in TV series in the U.S. and beyond. The office, with its furniture and objects, is typically regarded as the physical embodiment of the detective's mental space; while the detective is often idealised as a contemporary hero, brilliant yet tormented, battling the forces of evil. In Wiersch's installation, the protagonist is a female figure seated on a yoga mat in a meditative pose. Her features seem to recall those of CIA agent Carrie Mathison, portrayed by Claire Danes in the North American television series *Homeland* (2011-2020).

An adaptation of the Israeli series *Prisoners of War* (2010-2012), *Homeland* frames the post-9/11 world through the lens of U.S. intelligence. Danes plays a special agent who conducts field missions against terrorist groups—mainly in Afghanistan and Pakistan—while grappling with her bipolar disorder. Shown practising yoga, she appears to turn to meditation as a means for achieving mental stability, or perhaps to seek an epiphanic moment that might help her solve a case. Shut away in her small, dusty office, she seems both eccentric and sinister.

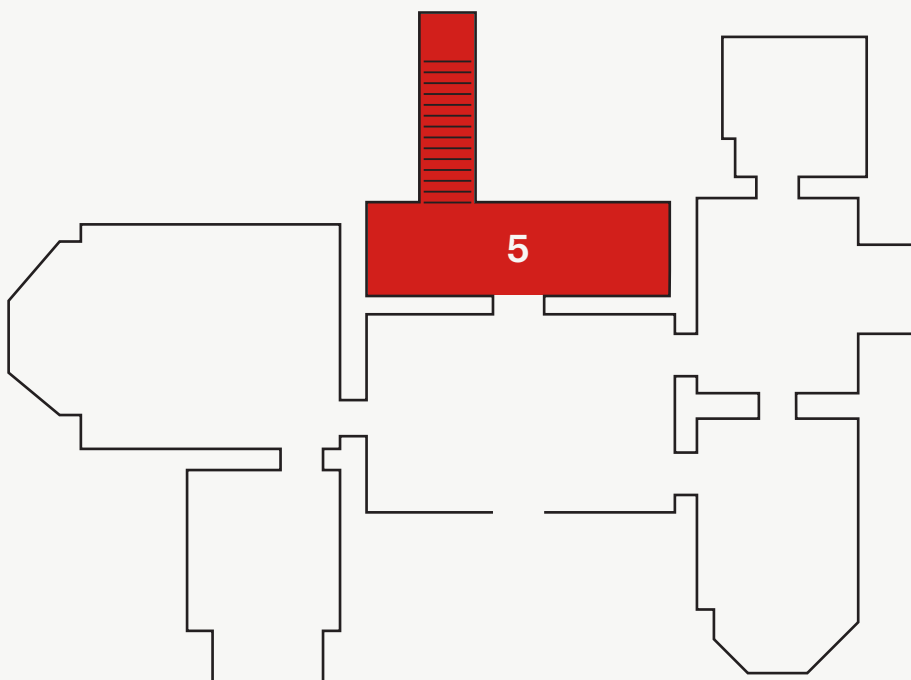
The office is furnished with deliberately generic objects, offering no clue as to where we are: we could be in any of the countries featured in *Homeland*. In the episodes shot at the Atlas Studios in Ouarzazate

and elsewhere in Morocco, the setting had to remain loosely defined, as it was meant to stand in alternately for Iran, Syria, Iraq, or Lebanon—approximating Western visual culture’s generic notion of an Islamic country. The portraits of possible suspects and other documents on the walls, including a historical image of indigenous troops fighting for the Imperial German Army in German East Africa (now Tanzania, Burundi, and Rwanda), suggest an ongoing investigation.

Wiersch offers a variation on the theme of the “war on terror”, now a fully fledged narrative and cinematic genre, inviting us to reflect on the perspective from which the story is usually told, the kinds of stereotypes it reproduces, and the rhetoric it fuels. By evoking the sets of the Atlas Studios, she also sheds light on the infrastructure upon which these narratives are built, exploiting the location’s aesthetic and environmental features, along with the low costs of labour and craftwork.

5

SCORCHED EARTH MANOEUVRE



IT La scalinata centrale dell'Istituto Svizzero è dedicata a Al-Kahina (o Dihya), una figura leggendaria della storia del Nord Africa. Al-Kahina, il cui nome significa “la profetessa” o “la veggente” in arabo, era una regina e guerriera amazigh che guidò la resistenza del suo popolo contro l'espansione arabo-islamica nel Nord Africa alla fine del VII secolo. Secondo alcune fonti, si era convertita al giudaismo, mentre altre la descrivono come pagana o cristiana – un'ambiguità che riflette la complessità religiosa del Nord Africa pre-islamico.

La “scorched earth manoeuvre”, manovra della terra bruciata, era una tattica militare che consisteva nella distruzione sistematica delle proprie città, raccolti, piantagioni e altre infrastrutture, per privare il nemico di risorse e rifornimenti. Diventata famosa come una tecnica di autodistruzione strategica che Al-Kahina avrebbe ideato come mossa disperata per fermare l'avanzata dei nemici, potrebbe essere stata invece una tecnica dello stesso esercito arabo, successivamente attribuita a lei, dopo la sua sconfitta, come forma di propaganda. Wiersch sottolinea come la storia sia sempre narrata da chi vince, mettendo in luce la difficoltà di accedere alla verità dei fatti.

Intitolare la sala di Al-Kahina a questa tattica controversa è un invito a riappropriarsi della storia per costruire nuove iconografie e memorie. Wiersch rappresenta la regina con un aspetto fisico la cui origine è volutamente difficile da identificare, rispecchiando la diversità delle popolazioni nomadi del Sahara. È ac-

compagnata dalle sue sorelle, e indossa la rielaborazione di un abito tradizionale amazigh. Wiersch ha cucito il vestito così come il corpo di Al-Kahina, riducendo la distanza tra ciò che è considerato arte elevata e l'artigianato tradizionale, spesso riservato alle figure femminili. Il vestito è un testimone della memoria storica indigena: è stato creato collettivamente da generazioni di donne amazigh che hanno imparato la tecnica dalle loro madri, e prima ancora dalle loro nonne, tramandandola per secoli nonostante l'occupazione francese, spagnola o araba.

Un drone costantemente in moto sovrasta il capo di Al-Kahina. L'oggetto sembra rielaborare iconografie comuni a culture e religioni diverse, come quella dell'aureola, che dall'antico Egitto attraversa l'Islam, la cultura zoroastriana e quella cristiana. Trasformata in un oggetto letale, legato alla cultura militare e del controllo, l'aureola si trasforma in un simbolo di auto-protezione e di attacco.

Al-Kahina e le sue sorelle diventano eroine contemporanee, simbolo della resistenza e della celebrazione delle identità culturali ibride. Allo stesso tempo, si impongono come un monito a ricordarci come identità, razza e religione siano costantemente costruite e ricostruite – e spesso strumentalizzate – per rispondere ad agende del potere.

EN The central staircase of Istituto Svizzero is dedicated to Al-Kahina (or Dihya), a legendary figure in North African history. Al-Kahina, whose name means “the prophetess” or “the seer” in Arabic, was an Amazigh queen and warrior who led her people’s resistance against the Arab-Islamic expansion into North Africa at the end of the 7th century. According to some sources, she had converted to Judaism, while others describe her as pagan or Christian—an ambiguity that reflects the religious complexity of pre-Islamic North Africa.

A scorched earth manoeuvre is a military tactic whereby a retreating army systematically destroys cities, crops, plantations, and other infrastructure in order to deprive the enemy of resources and supplies. Famously remembered as a technique of strategic self-destruction that Al-Kahina supposedly devised as a desperate move to halt the enemy’s advance, it may instead have been a tactic used by the Arab army itself, and later attributed to her after her defeat as a form of propaganda. Wiersch raises the question of how history is always narrated by the victors, highlighting the difficulty of accessing the truth of events.

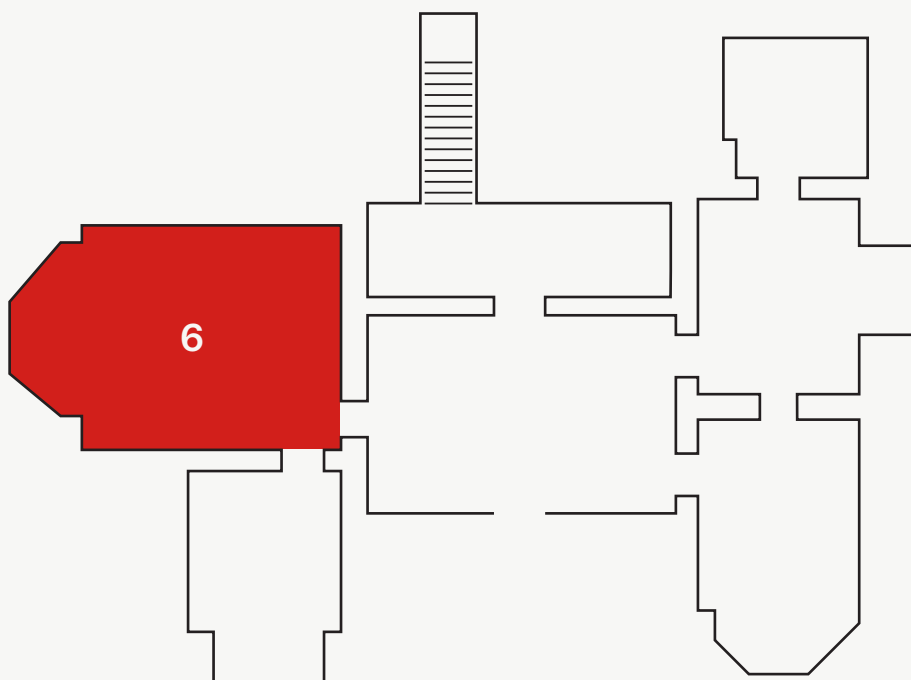
Naming Al-Kahina’s space after this controversial tactic invites us to reclaim history and build new iconographies and memories. Wiersch physically depicts the queen in a way that makes her origins difficult to identify and reflects the diversity of the Saharan nomadic peoples. Al-Kahina is accompanied by her sisters, and

wears a reworked traditional Amazigh robe. Wiersch sewed both the body of Al-Kahina and the garment she wears to create a work that most significantly reduces the distinction between “high art” and traditional craft, the latter often relegated to women. The dress is a witness to indigenous historical memory: it was created collectively by generations of Amazigh women who learned the technique from their mothers, and from their grandmothers before them, passing it down for centuries despite the French, Spanish, and Arab occupation.

A drone hovers in constant motion above Al-Kahina’s head. It revisits iconographies common to different cultures and religions, such as the halo, originating in ancient Egypt and permeating Islamic, Zoroastrian, and Christian culture. Transformed into a lethal object associated with military culture and control, the halo becomes a symbol of both self-protection and attack.

Al-Kahina and her sisters become contemporary heroines, symbols of resistance and a celebration of hybrid cultural identities. At the same time, they stand as a reminder of how identity, race, and religion are constantly constructed and reconstructed—and often instrumentalised—to serve the agendas of power.

6 THE MOST POWERFUL WEAPON



IT La sala ospita un folto gruppo di personaggi, diverse scenografie e un video in lontananza che fa da sfondo all'intera scena. Sembra il momento di fermento che precede la ripresa, con gli oggetti di scena da allestire e le attore e tecnici che si stanno preparando al "ciak". Il titolo viene da una frase famosamente attribuita a Mussolini in occasione dell'inaugurazione degli studi di Cinecittà a Roma nel 1938. Mussolini era convinto che la cinematografia fosse lo strumento più efficace per modellare l'opinione pubblica e costruire consenso attorno al regime fascista: un'arma più forte di quelle dell'esercito.

Le sculture hanno un'identità ibrida: sono rielaborazioni di figure che appartengono alla storia familiare di Wiersch, personaggi storici realmente esistiti, attori, forse turisti degli studios. In questa serie di sovrapposizioni non è sempre chiaro chi interpreta chi, dove finisce la realtà storica e dove inizia la finzione. Il padre di Wiersch, il lato marocchino e amazigh della sua famiglia, è vestito come Abdelaziz Bouyadnaine, una delle comparse più celebri degli Atlas Studios, che ha recitato in più di 100 film, documentari e serie TV rappresentando solitamente personaggi stereotipati, modellati spesso sull'estetica di Osama Bin Laden. Insieme a lui si trovano il nonno tedesco, che l'artista non ha mai conosciuto, che lavorava come giornalista sportivo, e il fratello, ex ginnasta professionista, qui impiegato come la comparsa "guerriero senza nome". Entrambi portano la maglia "Team Geist", come se facessero parte della stessa squadra,

giocando sul doppio senso tra “spirito di squadra” e “squadra fantasma”.

La presenza del totalitarismo ritorna nella figura dell’aquila, simbolo dell’Impero Romano mutuato nel Novecento da Fascismo e Nazismo, che appare sia cucita sulle spalle del nonno – che ha prestato servizio nelle unità aeree delle SS durante la Seconda guerra mondiale – sia nascosta nel grande arazzo a parete che domina la stanza. Quest’ultimo è cucito da frammenti di indumenti che portano tracce geografiche e culturali che collegano le radici nordafricane e nomadi dell’artista a quelle europee, dove l’identità emerge come patchwork di transizioni e fratture. I motivi di nappa, catena e leopardo richiamano l’orientalismo, la riduzione delle tradizioni culturali a superfici decorative, mentre i foulard di seta italiana e i motivi architettonici evocano la storia del commercio coloniale. La forma dell’aquila diventa quasi indecifrabile, come se il potere che rappresenta fosse indebolito proprio dalla migrazione e dalla permeabilità culturale.

Il set è dominato dalla sabbia del deserto, che fa da sfondo all’intera scena nella proiezione in fondo alla sala per poi materializzarsi sotto ai piedi delle sculture. La silhouette di un quad e di un aereo militare controlloce abitano il panorama. Tra la sabbia troviamo anche un piccolo elefante: l’ultimo segno della traversata di Annibale con il suo esercito, con le Alpi che si sono trasformate in dune.

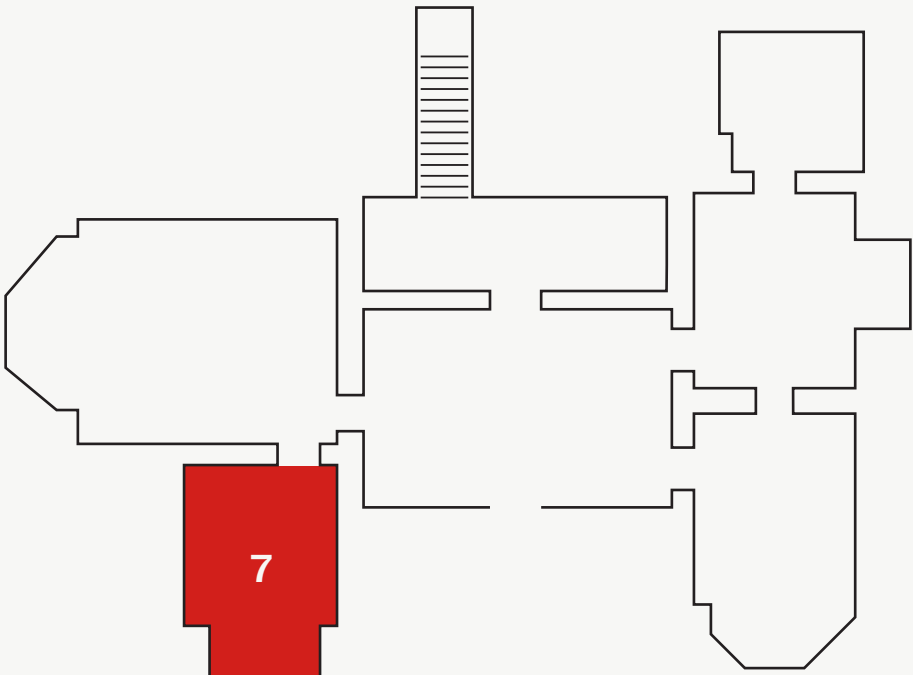
EN The room hosts a large group of characters, various scenic elements, and a video in the background serving as a backdrop to the entire scene. One senses the bustle just before the cameras start rolling: props being arranged and actors and technicians getting ready for the director to say “action”. The title comes from a phrase famously attributed to Mussolini at the inauguration of the Cinecittà film studios in Rome in 1938. Mussolini believed that cinema was the most effective tool for shaping public opinion and building consensus around the Fascist regime: a weapon more powerful than any possessed by the army.

The sculptures have a hybrid identity: they are reinterpretations of figures from Wiersch’s family history, real historical characters, actors, perhaps tourists. In this series of overlays, it is not always clear who is playing whom, where historical reality ends and fiction begins. Wiersch’s father, from the Moroccan and Amazigh side of her family, is dressed as Abdelaziz Bouyadnaine, one of the most famous extras at Atlas Studios, appearing in more than 100 films, documentaries, and TV series, usually portraying stereotypical characters, often modelled on the aesthetic of Osama Bin Laden. Alongside him are her German grandfather, whom the artist never knew, who worked as a sports journalist, and her brother, a former professional gymnast, here employed as an extra, a “nameless warrior”. Both wear Team Geist T-shirts, playing on the double meaning of Geist in German—spirit/ghost—and thus uniting them in “team spirit” or perhaps on a “ghost team”.

Totalitarianism is evoked by the figure of an eagle, a symbol of the Roman Empire adopted in the twentieth century by both Fascism and Nazism. It is sewn into the grandfather's back—he served in aviation units of the SS during the Second World War—and hidden in the large wall tapestry that dominates the room. This tapestry is stitched from fragments of garments bearing geographical and cultural traces that connect the artist's North African and nomadic roots to her European ones, where identity emerges as a patchwork of transitions and fractures. The tassel, chain, and leopard motifs evoke orientalism, the reduction of cultural traditions to decoration, while the Italian silk scarves and architectural motifs hint at the history of colonial trade. Here the eagle becomes almost indecipherable, as if the power it symbolises was weakened precisely by migration and cultural permeability.

The set is dominated by desert sand, projected on the back wall as a backdrop to the entire scene and materialising at the foot of the sculptures. The backlit silhouettes of a quad bike and a military aircraft populate the landscape. There is also a small elephant in the sand: the last sign of Hannibal crossing the mountains with his army, the Alps now transformed into dunes.

7 AMAN



IT Intitolata “aman” – acqua, nella lingua tamazigh – la sala ospita un piccolo modellino che ruota su se stesso, proiettando lunghe ombre sulle pareti. Il carillon simboleggia Ouarzazate, rappresentata come una piccola oasi nel deserto. L’installazione vuole allargare lo sguardo dagli Atlas Studios come infrastruttura per raccontare storie alla narrazione che viene fatta sugli Atlas Studios e sulla regione intorno a Ouarzazate, per attirare investimenti e attenzione internazionale. La regione è, in effetti, al centro di una fitta rete di relazioni di appropriazione delle risorse: sulle terre collettive sottratte alle comunità amazigh, non ospita solo gli studi cinematografici più estesi del mondo, ma anche la più grande centrale di energia elettrica, oltre a diverse agricolture intensive – che rendono l’acqua un bene sempre più scarso e prezioso.

Nel lavoro di Wiersch, Ouarzazate e gli Atlas Studios diventano una macchina magica, che invece di gettare luce sulla storia permette di proiettarne le ombre. Il piccolo teatrino rotante rappresenta gli studi cinematografici come dispositivo per la produzione di storie che contengono più verità di quelle che vediamo sullo schermo, e che può essere facilmente e pericolosamente maneggiato, come un carillon. La luce blu che inonda la sala potrebbe fare riferimento al mito di Atlante, titano della mitologia greca costretto a reggere il cielo sulle sue spalle, da cui deriva il nome del monte accanto a cui sorgono gli Atlas Studios. In verità il nome è una rielaborazione fatta dai Greci dell’espressione tamazigh “adrar n dern”,

“il monte dei monti”, con cui era precedentemente chiamato.

L'opera sembra giocare con il nome degli studi anche richiamando la storia e funzione dell'atlante come oggetto. L'atlante viene inventato a metà del XVI secolo, nel cuore delle campagne di conquista coloniale, così come il mappamondo a metà del secolo precedente. L'idea di rappresentare il mondo in forma più piccola per poterlo conoscere e dominare meglio sembra in linea con la materializzazione degli studi cinematografici come un microcosmo di infiniti luoghi, personaggi, e realtà possibili. Utilizzato come titolo della mostra, *Atlas Studios* trasforma anche Villa Maraini in una macchina magica, messa in moto da una serie di personaggi che abitano luoghi, storie e tempi passati per re-interpretarli e trasformarli sotto i nostri occhi in nuove narrazioni.

EN Titled “aman”—water in Tamazight—the room houses a small rotating model that casts long shadows on the walls. This mechanical device symbolises Ouarzazate, represented as a small oasis in the desert. The installation aims to shift the focus from the Atlas Studios as an infrastructure for telling stories to the narrative constructed *about* the Atlas Studios and the surrounding region—a narrative designed to attract international investment and attention. The region is, in fact, at the centre of a dense web of relationships based on resource appropriation. Built on collective lands taken from Amazigh communities, it is home not only to the world’s most extensive film studios, but also to the largest solar power plant, alongside various intensive agricultural operations, all of which make water an increasingly scarce and precious resource.

In Wiersch’s work, Ouarzazate and the Atlas Studios become a kind of magic machine that does not shed light on history but rather allows its shadows to be projected. The small rotating theatre represents the film studios as a device for producing stories that contain more truth than what we see on screen, and which can be easily and dangerously manipulated, like a carillon. The blue light flooding the room may allude to the myth of Atlas, the Titan of Greek mythology condemned to bear the weight of the sky on his shoulders, from which the mountain next to the Atlas Studios takes its name. In truth, the name is a Greek reworking of the Tamazight expression *adrar n dern*,

“the mountain of mountains”, by which it was previously known.

The work also seems to play with the studios' name by evoking the history and function of the atlas as an object. The atlas was invented in the mid-sixteenth century, at the heart of the campaigns of colonial conquest, just as the terrestrial globe had been invented in the previous century. The idea of representing the world on a smaller scale in order to better know and dominate it resonates with the materialisation of the film studios as a microcosm of infinite places, characters, and possible realities. Used as the title of the exhibition, *Atlas Studios* transforms Villa Maraini as well into a magic machine, set in motion by a cast of characters who inhabit places, stories, and past times in order to reinterpret them and transform them before our eyes into new narratives.

Latefa Wiersch (1982, Dortmund; vive e lavora a Zurigo) ha studiato arte presso l'Università delle Arti di Berlino e l'Università delle Arti di Berna. Le installazioni e le performance di Wiersch affrontano questioni di identità e del corpo nel presente post-coloniale. L'artista costruisce spesso immagini stereotipate per indagare cosa significhi essere umane nella nostra società. In particolare, la bambola viene messa in scena come controparte inanimata-animata. La sua ricerca si dedica anche, in modo satirico, ai temi della produzione artistica collettiva, della critica istituzionale e della fusione tra sfera privata e pubblica così come appare nei social network.

Wiersch ha vinto gli Swiss Art Award 2023 e gli Swiss Performance Art Award 2022 in collaborazione con Rhoda Davids Abel e Dandara Modesto. È stata Artist in Residence 2024 presso lo Swiss Institute, New York. Le sue mostre internazionali includono Villa Bernasconi, Ginevra (2026), Le Commun Genève (2026), Dortmunder Kunstverein (2025), Bozar – Centre for Fine Arts, Bruxelles (2024), Kunsthau Zürich (2024), la Ménagerie de Verre, Parigi (2024), Helmhaus, Zurigo (2024/2025), Centre d'Art Contemporain Genève (2022), Systema, Marsiglia (2023), Kunsthau Langenthal (2022/2018), Museum Haus Konstruktiv, Zurigo (2023/2021/2019), Stadtgalerie Bern (2021). Tra le performance: Kunsthau Zürich (2024), Galerie Barbara Seiler, Zurigo (2024), Kunstmuseum Luzern (2023), Dampfzentrale Bern (2022/2020), Rote Fabrik, Zurigo (2022).

Latefa Wiersch (1982, Dortmund; lives and works in Zürich) studied art at the Berlin University of the Arts and the Bern University of the Arts. Wiersch's installations and performances deal with questions of identity and the body in the post-colonial present. In order to investigate what it means to be human in our society, the artist often constructs clichéd images. The doll in particular is staged as an inanimate-animate counterpart. Another focus is satirically dedicated to themes of collective art production, institutional critique and the blending of the private and public as it appears in social networks.

Wiersch was a recipient of the Swiss Art Award 2023 and the Swiss Performance Art Award 2022 (in collaboration with Rhoda Davids Abel and Dandara Modesto). She was Artist in Residence 2024 at the Swiss Institute, New York. International exhibitions include Villa Bernasconi, Geneva (2026), Le Commun Genève (2026), Dortmunder Kunstverein (2025), Bozar Centre for Fine Arts, Brussels (2024), Kunsthau Zürich (2024), la Ménagerie de Verre, Paris (2024), Helmhaus, Zürich (2024/25), Centre d'Art Contemporain Genève (2022), Systema, Marseille 2023, Kunsthau Langenthal (2022/2018), Museum Haus Konstruktiv, Zürich (2023/2021/2019), Stadtgalerie Bern (2021). Performances, among others, at Kunsthau Zürich (2024), Galerie Barbara Seiler, Zürich (2024), Kunstmuseum Luzern (2023), Dampfzentrale Bern (2022/2020), Rote Fabrik, Zürich (2022).

COLOPHON

Atlas Studios

Latefa Wiersch

Curated by Lucrezia Calabrò Visconti

13.03.–05.07.2026

Roma

Special thanks to Laura von Büren, Jihan from Casa Amar (Milano/Rabat), Najia m'Hend, Mohammed from Bivouac Lot of Stars (Ouarzazate), Luca Luccioli from ESC Group, Giuseppe Pugliesi, Hayat Wiersch.

Istituto Svizzero acts as a transdisciplinary platform bringing together artistic and scientific research. From Rome, Milan or Palermo, it facilitates connections between Switzerland and Italy, as well as internationally. Istituto Svizzero offers residencies to emerging artists and researchers who wish to contribute to the future of art, science and innovation. Each year, the Institute presents a public programme aimed at promoting forward-thinking events and projects, experimental practices and excellence in research. Istituto Svizzero seeks to actively participate in the global discourse on arts and society, envisioning new paths and looking beyond the boundaries of disciplines.

Director
Joëlle Comé

Head of Communication
Teodora Pasquinelli

Head Curator
Lucrezia Calabrò Visconti

Communication Assistant
Flavia Parea

Head of Science, Research,
and Innovation
Ilyas Azouzi

Curatorial and Production
Assistant
Cecilia Lanzarini

COO/Public Programme
Paolo Caravello

Head of Technical Department
Orazio Battaglia

