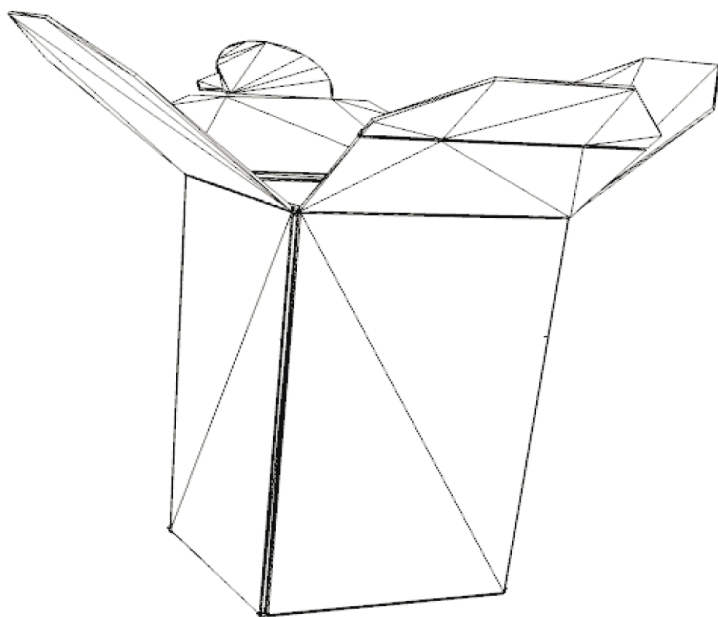


IT

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BOLOGNA



ISTRUZIONI PER L'USO

PROF. GIOVANNI MUNDULA

CORSO DI PITTURA

TESI DI: MILENA ROSSIGNOLI

RELATORE :GIOVANNI MUNDULA

SESSIONE STRAODINARIA ANNO ACCADEMICO 2012-2013

+ X - = VUOTO

istruzioni per l'uso

INDICE

Introduzione

IN SCATOLA

RIFLESSIONI SU UN OGGETTO

SCATOLE APERTE

SOLO SCATOLE

IN COSCIENZA

ARTE E VERITÀ

NELLA DOMANDA

FORMA CHE PENSA PENSIERO CHE FORMA

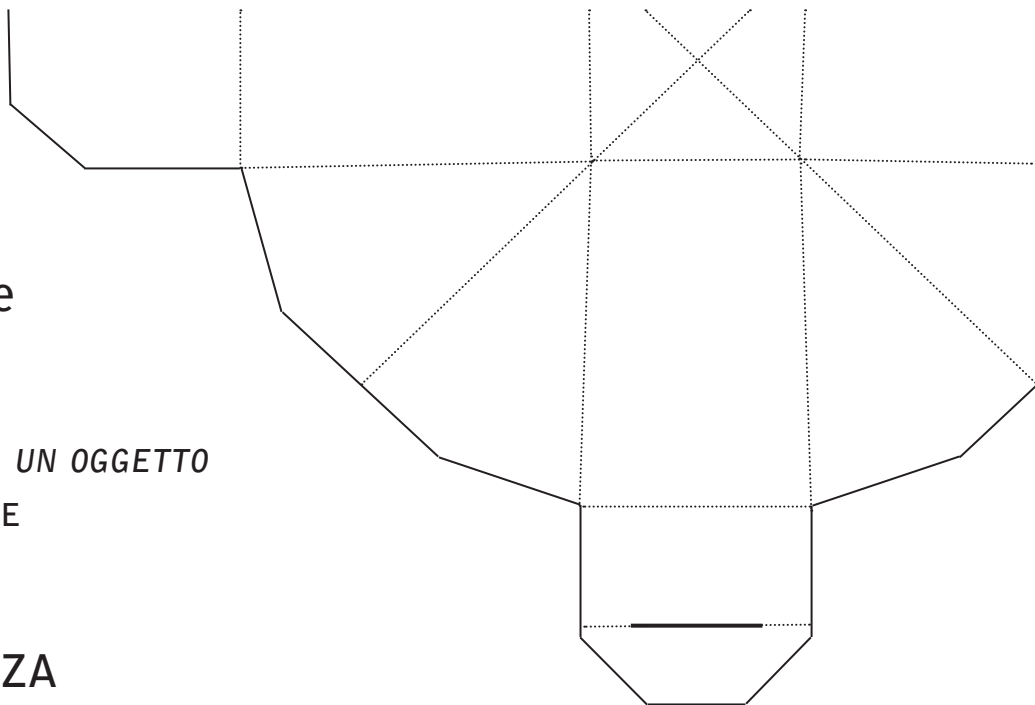
ISTRUZIONI PER L'USO

(+ X - =)

VUOTO

=

CHIUSURA



Introduzione

Nella cultura giapponese il termine *Ma*, definisce un concetto che incorpora sia lo spazio che il tempo, è la distanza naturale tra due o più cose che si trovano in continuità, è la pausa naturale tra due o più fenomeni che si succedono in continuità, momento di sospensione dell'azione e del suono; è il Vuoto, l'eterno divenire, che nasce dall'accostamento e dal contrasto dialettico.

Questo Vuoto è percepibile e vibratile nella sua presenza e, attraverso gli elementi reali che si situano in esso, noi possiamo sentirlo.

Oggetti e forme di ogni giorno possono, se interrogati con occhi nuovi, richiamarci a dimensioni altre, non percepibili istantaneamente.

Le scatole che Milena Rossignoli apre e ri-scopre, diventano così un espediente visivo per reinterpretare lo spazio.

Anonimi scatoloni, pensati per contenere e quindi 'scompare' matericamente per essere usati, vengono aperti dall'artista e presentati nella loro estensione bidimensionale di linee e piani, e successivamente stampate su tele, così da dialogare con lo spazio circostante, da cui verrà ritagliata la silhouette dell'imballaggio.

L'occhio deve soffermarsi sulle due realtà opposte ma unite.

Imballaggio e tela, pieno e vuoto, negativo e positivo dialogano per creare uno spazio dinamico ma fermo, il *Ma*.

Anche nell'installazione qui presentata assistiamo a questa ricomposizione delle forme, dove la luce, elemento di evocazione ed energia, dialoga con le superfici quasi a completarle senza 'riempirle', creando un Tutto che si sviluppa nello spazio.

Fabio Bignotti

I

IN SCATOLA

riflessioni su un oggetto

SCATOLE APERTE

Aprire una scatola ha lo stesso ruolo del sezionare un corpo in anatomia:

cercare cosa c'è all'interno degli oggetti.

È una riflessione sia fisica sull'oggetto che interiore rispetto alle sue proprietà intrinseche.

L'oggetto è una metafora, una rappresentazione personale.

la riflessione sull'oggetto è anche una riflessione sulla vita stessa:

in un certo senso ogni mio lavoro cerca di mostrare un punto di vista della vita.

Da ciò deriva la pluralità di significati e di punti di vista di un'opera, da cui la figura umana scompare completamente ed è sostituita da scomposizioni nello spazio, installazioni e presenze di movimento, dove uno dei propositi non è rappresentare *scatole*, ma semplicemente usarle per rappresentare un mondo, nella sua forma ideale più perfetta, quale io lo percepisco e lo sento.

Usare un oggetto comune per ricreare questo mondo nei tratti che mi paiono più espressivi ed esatti e che, a mio avviso, esprimono lo sfuggente significato della nostra esistenza.

Le scatole oggi sono scarti, rifiuti, involucri, imballaggi di qualsiasi cosa, oggetti di massimo consumo e di alta serialità.

Prima di essere scatole come le conosciamo tutti erano forme piatte con linee di costruzione ;
diventano scatole solo con l'atto di costruirle e si può risalire alla loro storia aprendole del tutto.

L'oggetto così, si riduce al suo elemento più semplice:
il volume alla linea, la linea alla serie di tratteggi.

La progettazione strutturale di questi imballaggi si trasforma in una cartografia simbolica e l'oggetto in idea:
la funzione di questi congegni nell'arte viene nullificato in quanto scatole.

La loro relazione con l'utilità è uguale a quella tra ritardo e movimento, tra senza senso e significato:

Aspettano un'azione.



STAMPA DI UNA SCATOLA APERTA



SOLO SCATOLE

Usare gli oggetti come idea è una riduzione implacabile che non è propriamente un sistema d'arte ma un metodo di ricerca interiore.

Non filosofia d'arte ma arte come filosofia, come vita.

La loro forma non imita il corpo umano, la loro bellezza, se quella parola può essere adatta, non è antropomorfica.

Una fase del mio lavoro sta nel rendere visibile ciò che non si vede di solito, per ricordarlo a chi non se lo ricorda più.

Il mio è un tentativo di *riordinare la percezione della realtà* in conseguenza a un'inciviltà dell'immagine.

Noi soffochiamo per l'eccesso di informazione e, nello stesso tempo, i messaggi più importanti, quelli in grado di trasformare la nostra vita, non raggiungono la nostra coscienza.

La violenza del quotidiano fa sì che la realtà non si possa più eliminare. Chiunque può riconoscere una scatola.

Il nostro mondo umano è costruito, è modellato sulla base delle leggi materiali poiché l'uomo ha costruito la propria società sul modello della morta materia.

Voglio, tramite l'arte, ricordare.

Arte lontana da ogni moralismo e ideologia, ma prossima all'umano e al suo grido, al suo bisogno di significato, di verità e bellezza.

Come diceva Duchamp "*Non mi interessa altra bellezza se non quella dell'indifferenza:una bellezza finalmente libera dalla nozione di bellezza*";

Visione di bellezza perchè visione di totalità.

Sono oggetti comuni che ho scelto e, la loro umanità non è corporea.

L'agire della verità e della bellezza nella profondità del cuore umano permette all'uomo stesso di riconoscere l'essenza della sua natura.

Le scatole hanno svariati punti di vista,unicità e memoria.

Il loro utilizzo nell'arte non rende più umane le scatole ma le collega al mio centro,alla mia fonte di energia.

Mettere a confronto l'uomo con cosa c'è nel suo ambiente usando gli oggetti con indifferenza visiva,scelti non per il gusto estetico ma perchè sono di massima indifferenza estetica,visto che l'estetica non c'è più da quando tutto è merce.

La critica *solo scatole* è una sorta di antidoto, perchè in questo sistema dell'arte più difficile che disprezzare il denaro è resistere alla tentazione di trasformare se stessi in opera.Il pericolo che l'artista si allontani da se stesso.

La mia ricerca quindi non è propriamente un atto artistico, ma l'invenzione di un'arte di liberazione interiore.

Arte come autodeterminazione.

II

IN COSCIENZA

arte e verità

NELLA DOMANDA

L'Arte è una necessità.

Il percorso che si fa, o almeno che io ho fatto, è partito da qualcosa di sconosciuto, una necessità di rappresentare idee o, comunque tramite gesti, di uscire dalla testa e ridurre tutto nel disegno, nella pittura, nella scultura ecc...

La fase successiva alla necessità istintiva che si cerca con l'arte, è una fase di presa di coscienza della propria arte.

Ognuno cerca il proprio percorso, e la domanda della presa di coscienza è proprio quella:

perchè Io faccio determinate cose in arte?

Chi non può fare a meno dell'arte, chi vive di essa, con questa domanda cerca anche di capire la propria persona, la propria vita:

conosci te stesso

Le prime risposte mi furono date da un ritorno di ricordi d'infanzia, ricordi ora chiari che, solo con il 'perchè faccio arte?' sono tornati nella mia memoria.

La mia infanzia, il gioco, gli insegnamenti di mio padre, tutto mi portò a capire il mio gusto personale, la mia identità e, di conseguenza, un perchè del mio lavoro. Ma non bastava.

Nasce così un nuovo gioco:

Trovare la vera risposta alla vera domanda.

La vera risposta alla vera domanda arrivò dopo il mio stesso lavoro:
la stavo già cercando, solo che non lo sapevo.

Era la domanda senza risposte che cercavo, il perchè dell'esistenza,
la ricerca della verità.

Il mio lavoro mi stava già spiegando come cercarla:

il mio tentativo di trovare tutte le apparenze di una cosa,
di andare oltre queste apparenze, mostrare cosa lasciano e,
soprattutto, di mostrare la loro matrice:

la fonte delle apparenze

La vera domanda non ha risposte concrete.

Si può capire solo in attimi di coscienza, non come una risposta, ma come
una *sensazione piena*.

Forse usare le parole per descriverla è già un errore.

Quando ci si avvicina non restano più immagini del ricordo ma,
paradossalmente, l'unico modo l'ho trovato in un ricordo: quando mio pa-
dre mi spiegò la velocità della luce, la cosa più veloce al mondo che sia
stato possibile calcolare, e in più mi disse che esisteva solo un modo per
superarla:

IL PENSIERO.

FORMA CHE PENSA, PENSIERO CHE FORMA.

Ecco la possibilità che dà l'arte.

Puoi dare spazio e fermare un pensiero, puoi dare forme a quello che hai immaginato.

Ma come fare per ricreare la fantasia dell'autore, il suo universo o mondo interiore, quello che vede "dentro di se"?

Mi sono servita di forme comuni della vita, visibili in modo chiaro, così da indurre lo spettatore a credere prima di tutto a una cosa molto semplice e, proprio per questo, non immediatamente evidente; il gioco di "scoprire la verità" serve per creare possibilità, per arrivare a osservare più a fondo la realtà che l'artista trae a dimostrazione delle proprie idee.

Ogni forma creativa tende alla semplicità, alla forma di espressione più semplice possibile. Tendere alla semplicità significa tendere alla profondità della rappresentazione della vita. Ma questo, nella creazione, diventa anche il tormento più grande: trovare la forma di espressione più semplice, cioè adeguata alla verità ricercata. Raggiungere la semplicità significa estenuarsi fino all'ultimo.

Le "Istruzioni per l'uso" che fanno parte del "gioco" servono a risolvere proprio questo. Le istruzioni creano infatti più possibilità per capire una cosa, scomponendola e spiegando nel modo più semplice tutte le sue funzioni.

Ho cercato di ricreare i processi di una scatola, dove il mondo è la sua rappresentazione, aggiungendo istruzioni per comprenderla.

Cerco di rappresentare una realtà di cui non so nulla, usando una scatola per raffigurare l'uomo; le scatole sono invenzioni, fabbricazioni.

L'uomo è riproduzione, ricreazione.

Tradurre elementi "mitici" in termini quasi meccanici, e trasferire questi elementi in un contesto "mitico".

La doppia negazione produce un'affermazione mai definitiva, in perpetuo equilibrio sul vuoto "Et-qui-libre? Equilibre"(Marcel Duchamp)

L'arte è una proiezione del pensiero dell'autore, le opere derivano da una mancanza, da un desiderio, da un'idea.

Duchamp veniva chiamato "pittore letterario" e in questo contesto lui diceva :
"C'è una grande differenza tra un pittore che si rivolge solo alla retina e una pittura che va oltre l'impressione retinica".

É il caso dei religiosi del Rinascimento: a loro il tubetto di colore non interessava; l'interessante era esprimere la propria idea di divinità.

Senza provare a fare la stessa cosa e con altre finalità io ho avuto la stessa concezione. Per me la finalità è altro, è una combinazione o, almeno, è un'espressione che soltanto la materia grigia può produrre".

Quello che voglio dire, appropriandomi di questa lunga citazione riferendomi, però, al citato e al suo lavoro, è l'importanza dell'arte che si, cerca una sensazione estetica ma che, soprattutto, continua dando importanza all'idea, al pensiero che poi forma.

Il Rinascimento fu l'inizio della dissoluzione della grande idea greco-cristiana di divinità, l'ultima fede universale.

Certamente la fede medioevale fu sostituita dalle imponenti costruzioni della metafisica occidentale ma, a partire da Kant, tutti quegli edifici si sgretolarono e da allora il pensiero è stato critico e non metafisico.

Oggi abbiamo critica, e non idee.

Metodi, e non sistemi.

Sembra che la nostra unica idea sia la critica.

Il Grande Vetro di Duchamp è pittura di idee; è un mito critico, ma come tutto il suo lavoro, comprende l'ironia che trasforma la critica in mito: il mondo ambiguo di Duchamp, dove l'ironia va contro se stessa, data da una disperazione lucida dell'autore.

Il mio percorso è iniziato in modo casuale, scoprendo di volta in volta, dopo le prime opere finite, cosa stavo facendo. Ciò che ho capito di aver rivelato è lo spirito della mia epoca, ma come lo vedo io.

L'idea critica è nata dopo l'idea stessa, nell'istante in cui si è riflessa su se stessa.

In quell'istante mostra due versioni della stessa cosa, conseguenza della mia indeterminazione.

L'idea compresa dopo averla pensata si distrugge e si rinnova, si distrugge e si rinnova..

La forma del lavoro che ho pensato contiene una pluralità di letture:

È una forma aperta che nel suo stesso movimento, nel suo doppio ritmo di contrazione e di espansione, di negazione che si annulla e si trasforma in incerta affermazione di se stessa, origina le sue interpretazioni, le sue letture precedenti e successive.

Non esiste interpretazione finale.

É uno spazio aperto che provoca nuove interpretazioni e che evoca, nella sua incompiutezza, il vuoto su cui poggia l'opera.

Nel vuoto sta l'essenza dell'idea.

L'idea è l'unico personaggio ma è un personaggio elusivo, cambia.

La somma totale in formazione non si completa mai.

Ognuno dei suoi istanti è definitivo in relazione a quelli che lo precedono e relativo in relazione a quelli che lo seguono.

Il pubblico che "gioca" non è altro che una lettura in più, un altro istante.

"incompiuto e in perpetuo compimento": immagine che riflette l'immagine di colui che la contempla.

Affermo, nello stesso tempo, l'assenza di significato e la necessità di significare.

Se l'universo è linguaggio voglio mostrare il suo rovescio, l'altra parte, la faccia vuota dell'universo.

L'universo è gioco. Tutto ciò che è reale o surreale è un gioco immenso, caotico o ordinato, fatto di combinazioni. Noi abbiamo una visione limitata delle combinazioni della realtà. Solo il gioco può evocare mistero. (Gustavo Rol)

"L'arte è un segreto e deve essere trasmesso a tutti come un messaggio tra cospiratori".

Un'opera è una macchina per significare: il quadro dipende dallo spettatore perchè solo lui può mettere in moto il congegno di segni che è ogni opera.

In questo consiste il segreto, lo scopo del gioco, in una partecipazione creativa e individuale per chi vuole giocare. Il mio è un tentativo di riconciliare arte e vita, opera e spettatore.

III

ISTRUZIONI PER L'USO

+ X - = VUOTO

L'installazione nasce come un gioco, cercando di ricreare una sorta di "stargate", una porta per vedere l'universo, il tentativo di trovare risposta al fenomeno di creazione e di distruzione della realtà.

Riordinare la realtà mettendo al suo posto oggetti anonimi che sono di tutti e di nessuno, per far trovare una soluzione.

Abbiamo già tutto sotto gli occhi, dobbiamo solo riordinarlo. Agire sulla cosa che si separa, cercando di tenerla unita.

Più per meno uguale vuoto è un'opera segreta:

la composizione è la proiezione di una cosa che non possiamo vedere con i sensi;

ciò che vediamo è solo una delle sue manifestazioni descritte con una semplice scomposizione di una scatola.

È una specie di enigma, e il gioco sta nel decifrare l'enigma.

L'aspetto visivo è il punto di partenza.

La scomposizione della scatola è subito intuibile.

La rappresentazione statica di movimento nasconde il processo in riflessi, allusioni e trasparenze.

È, sì, il mito della creazione ma è un gioco; è un'opera segreta ma fatta di immagini comuni a tutti.

È una specie di contraddizione più apparente che reale:

ciò che vediamo sono solo momenti e stati di un oggetto, fasi e ricordi di un processo.

La duplicità è il tentativo per arrivare alla risposta.
Come Duchamp chiamava il Grande Vetro "*opera cerniera*",
opera che si dispiega mentalmente e fisicamente,
ci mostra altri aspetti, altre apparizioni dello stesso oggetto elusivo.

Scatole che si chiudono senza smettere di essere aperte e viceversa

Regola fisica del "*nulla si crea nulla si distrugge*"

Offbeat: rima che non termina nel suo verso, ma che si prolunga fino all'inizio
del verso successivo in cui finisce.

Vertigine del ritardo per Duchamp.

Scomposizione che, tanto nel senso musicale che negli altri, è la sua risoluzione.

Ma la risoluzione è la soluzione?

Tutto è reale e confina con il verismo; tutto è irreal e confina... con cosa?

Il tentativo del gioco è scoprire il segreto, ma qual è il segreto?

cosa in realtà si vede?

La scomposizione delle realtà dell'oggetto sono come una scena che accade
senza accadere.

È come aver nascosto il tempo.

L'assemblaggio di queste scomposizioni ci porta al suo titolo:

Più per meno uguale vuoto (+ x - =)

Formula inventata: il negativo per il positivo genera il vuoto che è entrambi.

Tutto esiste grazie all'altro. Tutto è già la stessa cosa.

La sua formula (+x=-) si stabilisce nel piano visivo nel momento dell'atto di passare oltre il vuoto. Passare oltre la trasparenza.

Nell'azione sta il tempo.

Forse è la risposta della domanda che ci pone di fronte a noi stessi:
che cosa vediamo?

L'immagine è qualcosa di indivisibile e di inafferrabile, che dipende dalla nostra coscienza e dal mondo reale che essa si sforza di incarnare.

Se il mondo è enigmatico, anche l'immagine è enigmatica.

L'immagine è una sorta di equazione che indica il rapporto esistente tra la verità e la nostra coscienza limitata dallo spazio euclideo.

Nonostante noi non siamo in grado di percepire l'universo nella sua totalità, l'immagine è in grado di esprimere tale totalità.

L'immagine che vediamo è un'impressione della verità sulla quale ci è concesso gettare uno sguardo con i nostri occhi ciechi.

L'immagine incarnata sarà veridica se in essa si coglieranno i legami che esprimono la verità e che rendono tale immagine unica e irripetibile come la vita stessa, anche nelle sue manifestazioni più semplici¹.

La formula, più per meno uguale vuoto, è lo stesso che ispira, come diceva Octavio Paz in *Apparenza nuda, l'opera di Marcel Duchamp*, "il sistema Wilson Lincoln", quei ritratti che rappresentano, visti da sinistra Wilson, e da destra Lincoln.

L'installazione è la circolarità dei fenomeni e delle idee e comprende anche lo spettatore, come un universo.

Nasce nel tentativo di introdurre la soggettività nell'ordine dell'oggettività.

Una formula impossibile che si riduce nell'oggettività fatta a pezzi dalla soggettività ,che è sempre coscienza della contingenza umana,coscienza della morte.

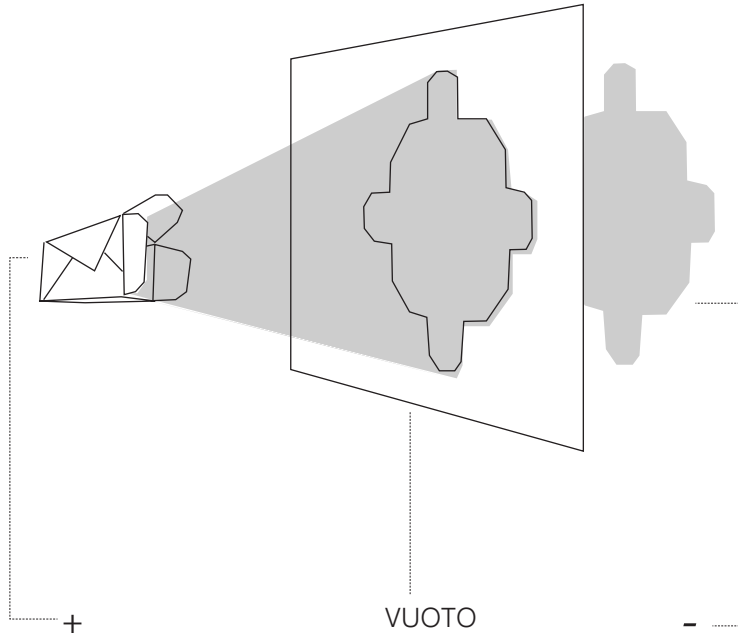
*Come diceva Tarkovskij,l'atto creativo è già di per sé la negazione della morte. l'immagine artistica è di per se espressione di speranza ,grido alla fede, e ciò che è vero indipendentemente da cosa essa esprima(...)
l'immagine non è questo o quel significato espresso dall'artista,bensì un mondo intero riflesso in una goccia d'acqua,in una goccia d'acqua soltanto".*

Un mondo in cui il caso e la necessità si fanno segnali.

La differenza tra causalità e casualità consiste nella diversa posizione della stessa *u*. La conoscenza non è altro che uno sconvolgimento del linguaggio.²

¹ "Scolpire il tempo" , Andrej Tarkovskij

² "Annotazioni sulla Scatola Verde" Marcel Duchamp



*"I nostri corpi ricevono la vita dal profondo del nulla
esistere la dove non vi è nulla
è il significato della frase "La forma è vuoto"
e il fatto che ogni cosa trae sostentamento dal nulla
è il significato della frase "il vuoto è forma".
Sarebbe errato pensare che si tratti di due concetti distinti"*

(Yamamoto Tsunetomo "Hagakure,annotazioni su cose udite all'ombra delle foglie. Precetti per un samurai."1906)

VUOTO

il *Vuoto* è una realtà ideale,
un simbolo che si manifesta in forme che producono simboli che a loro volta sono il vuoto.

Il suo funzionamento è ,nello stesso tempo,fisiologico,meccanico,simbolico e immaginario:

Ciò che lo alimenta è nascosto,si può percepire nell'atto di attraversarlo.

Si tratta di una sagoma, un buco, immagine speculare lasciata dalla scatola aperta estratta dalla tela.

Da esso si generano:

il *più(+)*,cioè la scatola costruita, che dal suo interno proietta una luce la quale passando attraverso il *Vuoto* va a formare una sagoma di luce, il *meno(-)*.

Queste forme estrapolate dal Vuoto sono solo un'apparenza,una delle sue possibili manifestazioni.La sua forma autentica,la sua realtà vera, è un'altra.

È una proiezione di un oggetto a tre dimensioni che, a sua volta,è la proiezione di un oggetto(sconosciuto)a quattro dimensioni.

il Vuoto è la rappresentazione di una matrice di quella realtà che va oltre i sensi di cui siamo gli stampi;contiene una dimensione dove tempo e spazio coesistono in una sola realtà.

In quel vuoto sta la figurazione di una realtà possibile,ma per il fatto di appartenere a una dimensione diversa dalla nostra,è essenzialmente invisibile.

Rappresenta la fonte delle apparenze

La sua essenza ,il suo essere, è il desiderio;
quel desiderio (irriducibile ai sensi anche se nasce da essi)
non è altro che il desiderio di essere.

Nell'istallazione Più x Meno=Vuoto cambiano le forme,non le essenze
Sono già diverse senza smettere di essere se stesse.

Come vite diverse di uno stesso universo.

Universale Anamorfofi: Ogni immagine che vediamo, è la proiezione,
l'immagine deformata di un'altra.

Ciò che vediamo è quasi sempre *l'apparenza* degli oggetti, l'impressione retinica e
le altre conseguenze sensoriali;

L'apparizione è la forma dell'oggetto, il suo modello archetipo, *la sua essenza*.

La realtà vera è sfuggente,non perchè sia cangiante bensì perchè vive in un'altra
dimensione.

*"Più di ogni altro tu sai quanto l'esperienza della realtà sia incompleta anche se le
possibilità di ricerca e di sviluppo non abbiano limite.Eppure io so, non è che un sot-
tile diaframma a separarci da quella realtà.E solamente il nostro spirito ce lo lascia
intuire in momenti brevissimi e imprevedibili."*(Gustavo Rol)

Tra noi e la realtà reale si frappone l'orizzonte-quell'orizzonte che è il limite della
nostra vista.L'orizzonte della nostra memoria.

La verità la vediamo senza mai poterla vedere del tutto, la vediamo *più o meno*.

+

-

+ per - =

La legge che regola la formula è la moltiplicazione ,
il vuoto è il risultato di più per meno, massimo per minimo, tutto per nulla;
Come nelle espressioni da risolvere in matematica, i risultati sono già scritti affianco al problema, hai già la soluzione ma il compito consiste nello scrivere tutto il procedimento fatto per arrivare a quella soluzione. Bisogna trovare il procedimento inverso.

DESCRIZIONE DELL'INSTALLAZIONE:

-struttura della scatola sottratta dalla tela madre ($\frac{\text{vuoto}}{\text{tela madre}} = +$)

-scatola costruita con la parte sottratta dalla tela madre ($\frac{+}{\text{tela madre}} = \text{vuoto}$)
che lascia così il *Vuoto*.

-la scatola costruita(+) proietta luce dal suo interno e si trasforma da qualcosa che si guarda a qualcosa che guarda;
come ogni sguardo si scontra con l'orizzonte:
contro quella trasparenza delineata da se stessa che è il *Vuoto*.

- la luce proiettata scontrandosi con il Vuoto diventa una sagoma di luce (-)
che è il ricordo del passato della scatola, come essa era prima di chiudersi
(+ x vuoto = -)

Ispirandomi al Grande Vetro di Duchamp la formula subisce allora gli effetti del sistema Wilson-Lincoln

(è un'illusione ottica che consiste in quei prismi che ci fanno vedere, lo stesso viso, da un lato, come se fosse quello di Wilson e ,dall'altro ,come se fosse quello di Lincoln).

È sia il più, che il meno, che il vuoto.

+ x - = vuoto

La scatola costruita(*più*)e quella aperta(*meno*), sono quindi speculari,opposte.

Sono diversi stati della stessa figura e derivano entrambe dal *Vuoto*.

Come già detto in precedenza, cambiano le forme non le essenze.

[(vuoto : tela madre = più) (più : tela madre = vuoto) (più x vuoto = meno)] =
(più x meno = vuoto)

Abbiamo la funzione, i dati e la soluzione:

+

scatola costruita, rappresenta le apparenze,
ciò che possiamo toccare, vedere, misurare,
pensare.

VUOTO

occupa lo spazio della realtà totale, le essenze e le idee.

Forma relativamente totale perchè non è altro che la proiezione delle vere forme.

È una rappresentazione.

-

È un ricordo. Il desiderio della scatola costruita di ricordare il suo interno;

Un sogno, e come i sogni ha un carattere indistinto e indefinito, che non significa assenza di un'immagine precisa, è un'impressione particolare prodotta dalla logica del sogno: l'inconsueto e l'inaspettato, in combinazione e in contrasto con elementi del tutto reali. È un processo di luce.

=

Ogni simbolo dell'equazione genera gli altri e dagli altri dipende (=).

È un'operazione circolare, la scomposizione offre una rappresentazione statica di un oggetto mutevole, supera immobilità e movimento per meglio dissolverli.

L'installazione è un tentativo di rappresentare un'idea; La sua scomposizione è un'analisi dell'azione.

La sua dualità, tra "mondo reale e mondo idea" inizia a rilevare il suo vero significato è un metodo per ottenere un'analisi delle trasformazioni precedenti e successive di un oggetto disposte nello spazio.

Questo libretto di istruzioni è una specie di inventario di un'operazione circolare: parte da una scatola e finisce in lei.

È un'illustrazione statica di un momento dell'operazione che racchiude in se tutta l'equazione.

Serve per spiegare un processo, lasciando la soluzione ad altri con il gioco di scoprire la verità. Sta a chi vuole farlo, cercare la soluzione.

Nell' *uguale* (=) sta l'atmosfera, si racchiude il totale, è il simbolo che precede una soluzione e in essa si accompagna l'essenziale e si origina dal problema che l'autore risolve.

Più dettagli ha il compito, più sarà facile la sua esecuzione e la sua comprensione.

L'esecuzione è stata nascosta dal gioco lasciando un'installazione immobile nello spazio; Il tempo occupato dall'azione è la vera soluzione; l'uguale rappresenta la pura osservazione dell'opera che vuole mettere a confronto l'uomo con l'ambiente sconfinato e rapportarlo con il mondo.

La scatola è una scelta di un fatto disseminato nel tempo e con l'installazione si cerca di fissare il tempo, registrare la sua realtà.

È un fatto rappresentato sotto forma di movimento umano, o più semplicemente sotto forma di un oggetto immobile essendo l'immobilità parte del reale fluire del tempo;

Nella musica il tempo è la questione principale dove la materialità della vita si trova al limite della sua completa dissoluzione;

Il tempo nell'arte invece si lega alla materia stessa della realtà che ci circonda, impresso nelle sue forme e manifestazioni effettive.

Cercare di fissare il tempo è un'esigenza umana per capire il mondo e prenderne coscienza.

Le istruzioni per l'uso servono per costruire la vita:

L'installazione è una soluzione che ho trovato di un fatto che si estende nel tempo, per questo il suo titolo è costituito da sistemi assoluti e impossibili.

+ x - = vuoto è solo una mia osservazione per far capire il tempo:

L'osservazione dei fatti della vita inseriti nel tempo e organizzati in rapporto alle forme della vita stessa e alle sue leggi temporali (=)

La scatola è una osservazione soggettiva, una scelta di immagine, dove il tentativo non è solo far sì che essa viva nel tempo, ma che il tempo viva in essa, cercando la forma concreta dello sviluppo di quel fatto.

=

Ogni cosa è correlata e necessaria all'altra. Ogni cosa fa eco, si richiama all'altra e si origina un'atmosfera che è il risultato: la conseguenza delle possibilità di concentrarsi sull'essenziale.

È un tentativo di esprimere la verità attraverso un'immagine della realtà.

Con il gioco voglio fare attraversare il Vuoto allo spettatore, che così può percepire la possibilità di riempirlo, *di sentire il respiro dell'ideale*, e anche se non può esistere, può lasciare una speranza, aprire una possibilità di liberazione morale, che l'arte secondo me è chiamata a risvegliare.

CONCLUSIONI

$+ x - = vuoto$ è un mondo immaginario governato dalla logica.

Una scatola che contiene l'Archè, la forza primigenia che domina il mondo, da cui tutto proviene e a cui tutto tornerà. Dove si trova ciò che ha prodotto il mondo, l'essenza di tutto.

- Il *vuoto* è l'origine delle cose, ciò da cui tutto proviene.
- il *più* è la loro destinazione
- il *meno* è ciò a cui tutto ritorna
- l'*uguale* è ciò che contiene tutto

È inteso come l'elemento ordinatore della realtà, è il limite contrapposto all'illimitato, l'ordine contrapposto al disordine.

Nel dualismo tra il più e il meno sta quella disparità come tra i numeri pari e i numeri dispari.

- è un'entità limitata, terminata e compiuta, come il passato, ma che esiste solo nel piano del pensiero.

+ è illimitato, non compiuto e terminato, in continuo sviluppo come il presente, esiste solo nel piano della realtà.

Ma da dove nasce tutto?

La verità è che non so la verità, per questo ho trovato la forza nei contenitori; la verità che cerchiamo si trova lì dentro, io posso mostrare solo la scatola che la contiene, così da trasformare la verità universale in un contenitore di se stessa dove simmetria e disordine uniti al caso compongono un disegno nello spazio, innalzato su

un'ipotesi, su una congettura, su una domanda.

Questa tesi è tutta una costante ricerca tramite l'arte.

È lo sviluppo di una continua preoccupazione.

La comunicazione è l'unico mezzo di cui dispone l'uomo per rivelare e fissare la sua verità umana.

Nell'arte vedo il mezzo per capire e dare un limite alla vaghezza dell'emozione e dell'idea, cioè di darle realtà.

Addentrarsi in questo "stargate" per scoprire il meccanismo che guida il gioco, rintracciare e definire il tema temporale, che sta alla base dell'universo di una scatola.

Ringrazio tutti Voi.

Bibliografia

Aleph, Jorje Luis Borges

Apparenza nuda L' Opera di Marcel Duchamp, Octavio Paz 1976

Hagakure, all'ombra delle foglie, precetti per un samurai, Yamamoto Tsunetomo, 1906

La forma dell'anima, il cinema e la ricerca dell'assoluto. Andrej Tarkovskij

Special Packaging, Pepin van Roojen

Filmografia

Ghost Dog, film by Jim Jarmush 1999

Stalker, regia di Andrej Tarkovskij 1979

Sacrificio, regia di Andrej Tarkovskij 1986

Gustavo Rol, fisica quantistica (documentario)