

GIANLUCA CODEGHINI
1990...

1990

4

30° DI LUCE CARAVAGGESCA

Progetto realizzato per S. Zenone, Brescia.
Documentazione: fotografie

Installazione, un fascio di luce con angolo di 30° illumina, radente, la parete con la scritta luce caravaggesca (vocazione di S. Matteo).



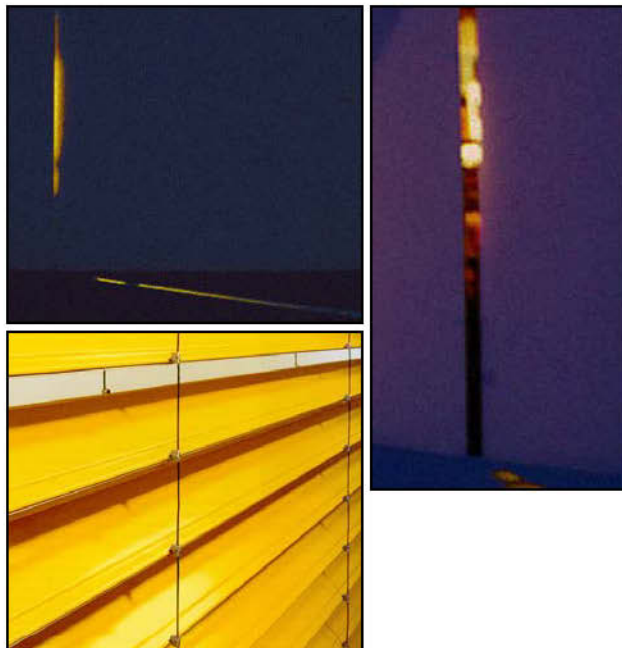
"LUCE CARAVAGGESCA" 1990
scritta adesiva e faretto luminoso - misure variabili

10/15° SOPRA

Progetto realizzato per Il brandale, Savona.
Documentazione: fotografie

Installazione, una stanza della galleria completamente buia e di color viola, la stanza adiacente è gialla e illuminata a giorno, la porta che comunica tra le due è socchiusa, nella stanza buia filtra un fascio di luce gialla con un angolo d'apertura di 15°.

In una seconda stanza buia troviamo una veneziana retro illuminata da un faretto, le fenditure hanno un'angolazione di 10° da dove filtra la luce che dal pavimento sale lungo le pareti della stanza ricreando lo spazio con un gioco di linee parallele.



"10/15° SOPRA" 1991
parete in cartongesso e porta viola, luce gialla - misure variabili
veneziana gialla e luce bianca - msure variabili

CONSERVARE FUORI DALLA PORTATA

durata: 3 ore

Progetto realizzato per Spazio Viafarini, Milano.

Documentazione: fotografie + video

Multiplo: cofanetto con lampada + puzzle + tape

Due stanze, la prima più piccola, asettica, la seconda quattro volte più ampia, un loft in decadimento senza intonaco, entrambe oscurate.

Il buio della prima stanza è attraversato da un fascio di luce che crea sul muro un oblò di luce talmente intensa che al posto di svelare nega all'occhio la percezione della scritta in essa contenuta.

Sempre nella stessa stanza troviamo appesi, ai lati della soglia con il secondo spazio, in ordine geometrico 50+50 lampade da indossare sul capo, molto simili a quelle dei minatori, con una fascia elastica e una torcia a batteria.

Cingiamo il capo con la lampada e oltrepassiamo la soglia, apparentemente la stanza sembra vuota, però ci sono altri spettatori intenti a cercare qualcosa che non c'è. La cecità, la voltità e la vuotezza si moltiplicano negli sguardi che si cercano, perché anche il volto sparisce nella luce contro luce di chi si ha di fronte. Stiamo al gioco, guardiamoci, tocchiamoci, parliamoci, ma senza vederci.

Ma non è finita questa storia perché in un angolino della stanza, ad altezza d'orecchio, una piccola cassa sussurra a tempo di rap una fiaba del c'era una volta...



Viafarini durante l'evento



"CONSERVARE FUORI DALLA PORTATA" 1992
 Lambda print montata su alluminio - misure variabili

DOPIO E TRIPLO GIOCO

Progetto di Maurizio Cattelan
realizzato per la Grancia, Rapolano
in collaborazione con
Maurizio Cattelan, Gianluca Codeghini
e Maurizio Mercuri

Performance M. Cattelan nella parte di Maurizio Mercuri, G. Codeghini nella parte di Maurizio Cattelan, M. Mercuri nella parte di Gianluca Codeghini.

I TOP-TEN?



Maurizio Cattelan mi chiama per sostituirlo in una foto per la rivista Arte, dopo qualche minuto vengo a mia volta invitato a parteciparvi e alla foto di gruppo, i TOP-TEN, chiedo a mia volta a Davide Cerbino di fare le mie veci.



Maurizio Cattelan

"Anche il migliore dei sistemi possibili contiene un margine d'errore, una crepa attraverso cui si può introdurre un virus". Questa crepa nelle convenzioni del linguaggio Maurizio Cattelan, 34 anni, la cerca e la sollecita dal

1987. Nel 1991 ha montato uno stand abusivo ad Artefiera, a Bologna, per pubblicizzare una squadra di calcio di immigrati senegalesi. Un anno di richieste di denaro a 100 mecenati si è concretato, nel 1992, in *Fondazione Oblomov*, una targa di vetro apposta all'Accademia di Brera, che elencava i nomi dei donatori e faceva di Cattelan un parallelo artistico del celebre "uomo inutile" del romanzo di Goncharov. Del 1992 è anche la partecipazione a *Twenty fragile pieces* alla Galerie Analix di Ginevra; chiamato alla Biennale di Venezia per *Aperto 93*, ha subaffittato il suo spazio a una ditta di cosmetici. Quest'anno Cattelan ha portato a *Soggetto-Soggetto*, la collettiva di Rivoli, il marchio del Belpaese Galbani trasformato in tappeto.



Gianluca Codeghini

Il teatro è stato il primo approccio all'espressione per Gianluca Codeghini, milanese, 26 anni, e il gesto, l'azione, sono tuttora alla base della sua arte. Nel 1993 si è fatto notare dalla critica con la partecipazione a *Time to time*, collettiva al Castello di Rivara. Lo stesso anno il teatro è tornato in primo piano in *Pose*, performance al Sacro Monte di Varallo Sesia, dove ha chiuso le toilettes collocando davanti all'unica



"DOUBLE AND TRIPLE GAME" 1992
Lambda print montata su alluminio - misure variabili

DISSIPARE FUORI DALLA PORTATA

Durata: 1 mese

Progetto realizzato per la galleria "Società Lunare", Roma
a cura di A. Fogli e S. Chiodi

Documentazione: fotografica

Multiplo: libretto fotografico con cd

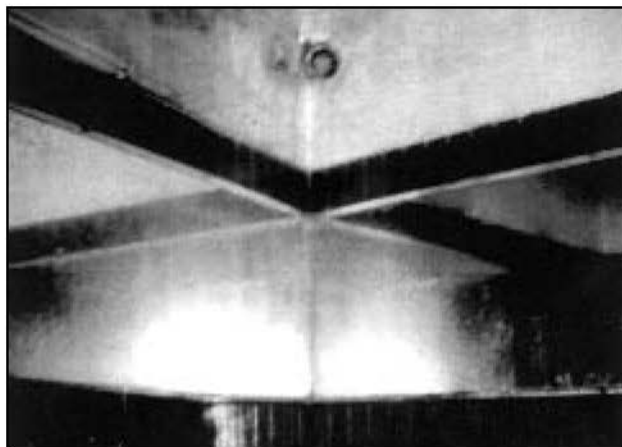
La stanza superiore è con luce a giorno e vuota, a destra, prima di scendere le scale c'è un breve racconto con alcune immagini raccolte in un libretto. Il racconto è un dialogo tra due persone che traggono spunto dagli ingredienti scritti sulle confezioni che imbandiscono la tavola della prima colazione, una voce esplode alle loro spalle **"finalmente vi ho trovato"**.

Scendiamo le scale che portano al buio seminterrato della galleria, l'intera pavimentazione è ricoperta da 20 cm di terra necessari per poter piantare il "rampicante del diavolo". L'ambiente ha un grado di umidità ideale per la crescita della pianta ma quello che gli manca è il sole.

L'edera cresce da mesi, da punti diversi del seminterrato si dirige verso le scale e il giorno dell'inaugurazione è arrivata al terzo scalino.

Nel seminterrato ci sono dei neon che consumati alternano alla luce il buio con tempi diversi. da una stanza si ode una voce di donna ma non se ne capiscono le parole, i visitatori per carpirne il senso devono avvicinarsi calpestando l'edera e le proprie ipocrisie.





"DIDDIPARE FUORI DALLA PORTATA" 1993
 Lambda print montata su alluminio - misure variabili

POCA FAVILLA GRAN FIAMMA SECONDA

Durata: 15 giorni, possibile la visione per un massimo di tre persone per volta, con luce naturale, consigliato tra le 14.00 e le 16.30.

Progetto realizzato per il Castello di Rivara, Torino.
a cura di E. De Cecco

Documentazione: fotografica

Multiplo: libretto fotografico con cd

Dal cancello semiaperto perché bloccato da una pietra comincia il percorso attraverso il parco secolare, si può entrare solo a piedi lungo un sentiero di ghiaia; a un certo punto ci troviamo a un bivio, questo è l'inizio della storia che ha tutte le caratteristiche di un gioco di ruolo.

La strada di sinistra porta al parco, la destra al castello.
Nebbia e umido.

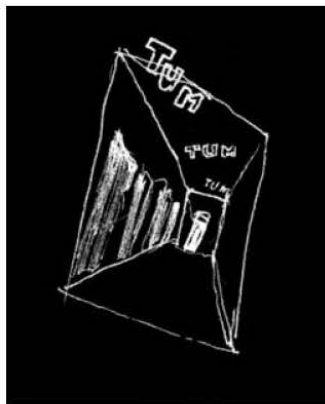
Siamo all'entrata del castello, attraversiamo una sala, un'altra ancora, una stufa, andiamo oltre e arriviamo alla nostra sala illuminata al naturale, i raggi di sole penetrano da una forzata fenditoia nella veneziana in modo tale da illuminare tre punti precisi della stanza dove troviamo tre tappeti persiani, girati al contrario in modo da mostrare la trama, attrezzati per la lettura.

Ogni tappeto è un luogo di raccoglimento adatto alla lettura del libro-game "Poca favilla gran fiamma seconda"; oltre al libro troviamo sul tappeto una penna che illumina, un cuscino bianco e un elastico verde/rosso.

Nella stanza echeggiano dei passi.

"Poca favilla gran fiamma seconda" è una citazione dantesca tratta dal Paradiso, Canto I°, che ritroviamo come decoro in un affresco del castello.

Il libretto segue la struttura del libro-game, ovvero il lettore è in prima persona chiamato a compiere delle scelte dinanzi a vicende che lo porteranno in altre pagine del libro, in altre stanze, and so on...



DALLE STALLE ALLE STELLE

1993

Luogo: i sassi di Matera

Durata: performance musicale articolata in diversi momenti della giornata per la durata di tre giorni.

Muniti di strumenti giocattolo, microfoni, amplificazioni, campionamenti su cassetta e brevi comunicati su fogli di carta e una cariola, ci spostavamo tra i vicoli di Matera, quella storica detta "Sassi" sulla Gravina.

L'evento sonoro e pulsante provocava curiosità e portava a se i curiosi che a volte non si fermavano al solo ascolto ma si univano al gruppo.

VIDEO PERFORMANCE:

8' 15 "

DIRECTED

Rocco Lo Monaco

PERFORMERS:

Gianluca Codeghini e Gianluca Magnabosco

EDITING

EYE Fabrizio Gilardoni

MUSIC COMPOSER

Gianluca Codeghini e Gianluca Magnabosco

Iaciecಾಮateria production

Gianluca Codeghini ©

1993



GUARDATI ALLE SPALLE

Durata: una partita a un gioco in scatola, 1 mese, ancora ora

Progetto realizzato per Francesca Sorace, Firenze
a cura di F. Sorace e A. S. Jacques

Documentazione: fotografica

Multiplo: cofanetto con 4 video e libretto

Concepito come uno spettacolo teatrale con tre dislocazioni sulla città di Firenze.

Il primo palco è allestito in un appartamento al secondo piano in Via G. Carducci al n°18.

Negli angoli di una stanza troviamo quattro monitor, uno per angolo. I quattro video consistono in un montaggio frenetico di quattro volti in primissimo piano che raccontano storie diverse, come nel **gioco dei quattro cantoni** le facce si cambiano di posto con tempi che variano tra i 3 e i 7 secondi facendo perdere al visitatore il senso del racconto. In una seconda stanza troviamo dei libretti e un collage di testi incompleto. I testi sono estrapolazioni da libri di strategia militare e da libri e manuali di metodi di sorveglianza e di indagine.

Il secondo palco è allestito in Via Dante al Circolo Dante, dove si svolge tra 4 persone una partita al gioco in scatola "Guardati alle spalle", progettato in collaborazione con il matematico A. Cammi. In una stanza attigua troviamo una proiezione di diapositive con un tema denominatore "L'uomo in fila".

Lo spettacolo si conclude con il terzo atto a tempo indeterminato nel Vicolo del Purgatorio, un vicolo cieco.



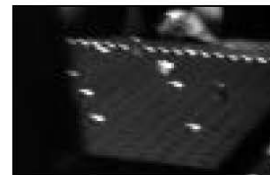
4



in alto: video installazione
sotto: light box



in alto: alcune zone della casa
a sinistra: multiplo
a destra: performance di gioco
presso il circolo Dante



ALLA SORGENTE DEL RUMORE

99 SCATTI

La serie cominciata nel 1994 attualmente, nel 2004, conta 42 soggetti.

ELEMENTI

Scatola nera cm. 24,5x33,5x6,5 h. chiusa - cornice bianca per fotocopia A4 - fotocopia A4 in scala di grigi non fissata - matrice: fotografia A4 in bianco e nero, montata su alluminio e plastificata - istruzioni per l'uso con busta.

ISTRUZIONI PER L'USO

Gli unici due elementi che possono essere esposti sono: fotocopia incorniciata e scatola nera chiusa in modo da celare la matrice fotografica e i restanti oggetti sopra descritti. La fotocopia incorniciata può essere esposta singolarmente mentre la scatola con i suoi contenuti non può essere esposta separatamente. Esporre la fotografia montata su alluminio è un uso improprio, questa non ha nessun valore estetico perché la sua unica funzione è di attivare il processo di riproduzione.

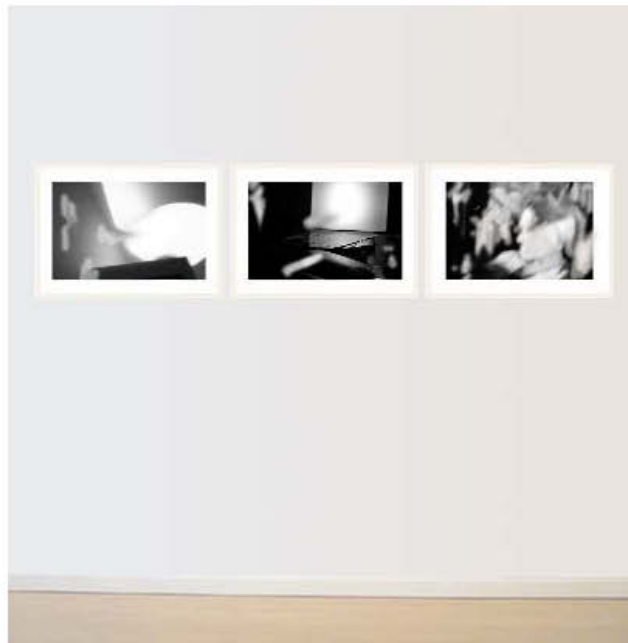
La fotocopia può essere cambiata a discrezione.

L'immagine fotografica può essere riprodotta a seconda del formato della matrice A4 o A3.

soggetti:

- 1- ritratti
- 2- evidenziatori
- 3- sottolineature

Nelle tre immagini sottostanti sono evidenti i segni delle ditate dei visitatori lasciati sulle immagini in alcuni casi sono veri e propri messaggi.



PORZIONE DI MANICO A SESSUATO

Progetto realizzato per "Domestic Violence"
Giò Marconi, Milano
a cura di A. S. Jacques

Documentazione: fotografica
multiplo: cofanetti con dischi 33 e 45 giri

Formazione di un archivio sonoro per tre voci, i dischi musicali dei miei genitori, i dischi della mia infanzia e i dischi con registrazioni dei comizi di personaggi politici.

Installazione variabile: giradischi in funzione, collegato alle casse, tavolino o le stesse casse come supporto delle custodie.

Con un bollino rosso fermo l'istante sonoro in cui si verifica un collasso informativo, provocato dall'accumularsi della **polvere** sulla puntina del giradischi, a un certo punto la puntina non ha più aderenza e slitta provocando un fruscio.

Da questo momento il bollino rosso posizionato su quel punto continuerà a ripetere come un loop sempre lo stesso suono o parola.

alcuni titoli di cofanetto:

- 1- cofanetto dell'erba voglio - 45 giri
- 2- cofanetto degli alpini - 33 giri





"PORZIONE DI MANICO ASESSUATO" 1994
 Lambda print montata su alluminio - misure variabili

PROGETTO E

Progetto realizzato per Viafarini, Milano
 Galleria Henn, Maastricht
 a cura di G. Codeghini e G. Tomasi
 Documentazione: fotografica - video e testi

Performance M. Cattelan, G. Codeghini, M. Mercuri, F. Thiene, M. Zandonà.

Partenza da Milano e da Dortmund, punto d'arrivo
 Maastricht in galleria, due tragitti, pensieri e intenti differen-
 ti che caratterizzeranno l'intero evento...

Una macchina quella guidata da F. Thiene è una Jeep ultra ingombrante e blocca l'entrata in galleria, i visitatori sono costretti ad entrare dal baule, imboniti con bicchieri di Champagne, nel salotto interno, in vera pelle, Federica cerca di convincerli a non entrare... Negli ampi spazi della galleria la piccola Uno azzurra, composta da M. Cattelan, M. Mercuri, M. Zandonà, è attrezzata da sala prove musicale ambulante con amplificatori e strumenti a basso voltaggio quali batteria elettronica, chitarra, microfono e megafono modificati appositamente da Sandonatoelectronics (Mercuri) per essere collegati alla luce di emergenza e alla presa dell'accendi sigarette. L'intento è di minacciare gli spettatori, forzando un loro continuo spostamento da una zona all'altra il tutto accompagnato da brevi stacchetti musicali and so on...



"PROGETTO E" 1994
 collage fotografico + video

INTERVALLO DIDATTICO

Progetto installazione
realizzato per Satura, Genova

Documentazione: fotografica

Installazione di oggetti esposti in una vetrinetta con piano di vetro e retroilluminata in modo tale da abbagliare il visitatore che si china a guardare. Gli oggetti sono dei libretti della ciecamateria, alcune fotografie, delle lettere di zucchero sparse, cofanetti, dadi e altro ancora disposti in modo tale da sembrare, con i loro volumi, un plastico di una città con palazzi e vie.

Nella stanza echeggia un sonoro, è la registrazione di una conversazione, con Gianfranco Ferlazzo, in cui "recitavamo" in tono ironico, a tavola, uno di fronte all'altro, le descrizioni e indicazioni che adornano le scatole degli alimenti (latte, zucchero, biscotti...).

Una telecamera accesa registrare solo l'audio dell'evento perché l'ottica era annerita, accecata.



PUBLIC EXERCISE WITH EVEN(T)

installazione

scatola, busta, quattro ritratti fotografici da appendere al muro con rispettive lampadine (luce di emergenza, si accendono quando va via la corrente) .



PUBLIC EXERCISE WITH EVEN(T)



SPASSO E CHIUDO

Durata: 6 ore e solo su appuntamento

Progetto realizzato per Spazio Tondolo, Milano
Documentazione: fotografica

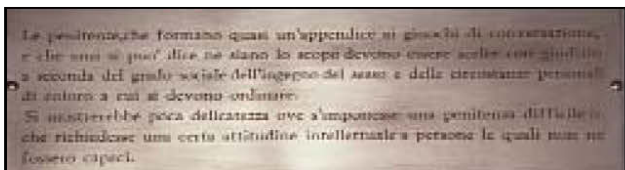
Performance che si articola in un pomeriggio, nell'invito è specificata la necessità di prenotare un proprio tempo di fruizione per potervi partecipare.

Due stanze, una per l'attesa, l'altra per ricevere un visitatore per volta con il proprio tempo.

La stanza dove ricevo è spoglia, sul muro è collocata una targa in metallo con inciso un testo che diventa ad ogni incontro lo spunto di discussione:

“ Le penitenze, che formano quasi un'appendice ai **giuochi di conversazione**, e anzi si può dire ne siano lo scopo, devono essere scelte con giudizio a seconda del grado sociale, dell'ingegno, del senso e delle circostanze personali di coloro che si devono ordinare. Si mostrerebbe poca delicatezza ove s'imponesse una penitenza difficile, o che richiedesse una certa attitudine intellettuale, a persone le quali non ne fossero capaci. ”

Da una stanza accanto si sentono dei bambini scherzare.



5

“SPASSO E CHIUDO” 1996
Lambda print montata su alluminio - 18x24 cm.

LA PATOLOGIA DEL BENESSERE

Progetto realizzato all'ex manicomio, Imola
a cura di A. Davossa

Documentazione: fotografia+cd

La stanza è colma di mobili accatastati fino a ridosso della soglia.

Chi entra trova dinnanzi un muro di mobili, lo sguardo come il corpo risultano bloccati, salendo su una sedia si può cominciare un percorso, dalla sedia al fianco di una credenza per poi passare sul dorso di un armadio e così via tra alti e bassi, spigoli e legni scheggiati.

In tutta la stanza echeggia una composizione musicale dai suoni destrutturati e una voce che dice:

“ Mi viene da scolpire sui denti la patologia del benessere ”

Sul fondo della stanza troviamo una finestra e alla sua sinistra un telo giallo che copre un mobile, è la cassa dello stereo.



“LA PATOLOGIA DEL BENESSERE” 1996

Lambda print montata su alluminio - misure variabili - cd audio

LA DECISIONE ERRANTE

Progetto realizzato alla Triennale di Milano
"Generazione Media"
a cura di
Francesca Alessandrini
Sonia Campagnola
Paola Darra
Laura Ghirardelli
Federica Rossi

Documentazione: fotografia+video

Sette woofer di misure diverse pulsano al ritmo incalzante di un pezzo musicale trance (realizzato per l'occasione), il riso contenuto nei coni sobbalza agli impulsi e lentamente fuoriesce. Con il variare del volume aumenta o diminuisce la gettata del riso.



"LA DECISIONE ERRANTE" 1997
pedana autoparlanti e riso - misure variabili - cd audio

“CONNERIES” un testo di ELIO GRAZIOLI

Strategia della distrazione: distolgo l’ascolto dall’interlocutore di cui seguivo il discorso, alzo gli occhi dal libro che stavo leggendo, dalla pagina che stavo scrivendo, e guardo fuori dalla finestra, dalla vetrata.

(Che fosse questo il senso della “prospettiva come finestra” per gli artisti, o almeno per alcuni più critici e disinvolti nei confronti dell’ingerenza della presunta scientificità già alle origini remote della modernità, della storia dell’arte stessa in senso moderno?).

Che il gesto abbia un senso lo dimostra l’acuirsi dell’attenzione che avviene automaticamente. Fosse pure un’immagine che ci appare familiare, sempre quella da tempo, e fosse pur banalissima e brutta, quella che ci appare, ne scorgiamo tutti i dettagli, le geometrie nascoste, le corrispondenze più improbabili, le metafore più ardite; il pensiero si aguzza e si coglie un’idea, una figura, un rimando che prima o altrimenti non veniva in mente.

Se al di là del vetro accade qualcosa è facile però perdersi in quella situazione e tornare solo a fatica, e con un po’ di senso di delusione, all’interno, a ciò che si stava facendo.

E di qua dal vetro che succede? Difficile non notare uno che accanto a te si mette a guardare fuori dalla finestra e resta assorto in un’intensità invidiabile. Innanzitutto è una questione di sguardi, perché guardare fuori è “fuori” dagli sguardi altrui: tutti guardano nella stessa direzione, come in classe o a una conferenza o spettacolo, o “in macchina”, come si dice in fotografia; oppure la rete degli sguardi dei presenti li collega tra di loro o a una situazione determinata... e uno no!

Di nuovo sulle origini, quelle meno remote, “impressioniste”: E se si facesse allora iniziare la modernità da un quadro come il *Magazzino di cotone a New Orleans* di Degas? La sua particolarità sembra segnata dal fatto che i numerosi personaggi che lo popolano fanno ognuno per conto proprio, non intrecciano né sguardi né azioni. Il commercio è così! Comunque: niente racconto, niente psicologia. Così anche in tanti altri quadri, nelle scene a teatro, dove qualcuno guarda sempre da un’altra parte (anche in Renoir, forse memorie del *Balcone* di Manet), o nel famoso *Assenzio*, talvolta eretto a manifesto della condizione esistenzial-psicologica, dove è il confronto di uno sguardo, di lei, perso nel vuoto e

8

quello di lui che appunto guarda fuori, si è distratto. (Scene di genere, da bistrot: Manet ne dipingerà una versione curiosa, con una famigliola, in cui la bambina guarda proprio fuori dalla vetrata e il fuori è indicato con accuratezza dalla scritta speculare sul vetro alle sue spalle).

Intanto penso due cose (due couilles): la sfocatura delle conneries di Gianluca e il rapporto immagine/testo digitalizzano questa storia (dell’arte) che sto raccontando e che, seconda cosa, mi incuriosisce anche perché non riesco a pensare (ma faute!) altri agganci, appunto storici, a questo suo lavoro dopo gli strani “impressionisti” di cui sopra. (Che Gianluca abbia la vera forza di non guardare alla storia dell’arte, all’arte altrui, per fare la propria? Che anche questo faccia parte del suo lavoro? Guarda dunque “fuori” anche in questo senso).

Per gli altri, dunque, colui che guarda fuori interrompe la continuità, la trama, della situazione e costringe alla riflessione, crea un effetto proporzionale inverso sull’attenzione e la direzione dell’attenzione altrui. Non mi metterò necessariamente anch’io a guardare fuori, ché lui vi vede qualcosa che io non vedo, ma mi accorgerò casomai che dentro c’è qualcosa da guardare che non stavo vedendo. La sua stessa bella concentrazione, che gli dà quell’aria così malinconica, contraddice il suo guardar fuori e lo ricentra su se stesso. Cosa potrei fare io per attirare la sua attenzione e tirarlo di nuovo da questa parte?

Codeghini usa il guardar fuori come una strategia, una finzione, o meglio una finta, una “connerie”, per far scattare questo meccanismo. Un personaggio guarda fuori dalla finestra, cercando una “rivincita”, attendendo la mossa dell’altro che lo rimetta in gioco. Il “gioco” stesso non è questa attesa? (Duchamp, si ricorderà, ha scritto un manuale di scacchi incentrato su questa strategia). La “finta” è la scansione ritmica che permette di dedurre dalla mossa dell’altro la propria posizione, la propria “soggettività” (lasciamo perdere l’“identità” di cui si parla tanto, troppo: piuttosto il cartellino bianco o nero che abbiamo sulle spalle e non potendo vederlo ce lo può rivelare solo il comportamento altrui, come ricorda Lacan).

9

La connerie – l’immagine di un gesto – resta un gesto (il più labile, uno sguardo), un evento che si consuma nell’attesa, nel suscitare una reazione, nel servire da tramite, da stimolo, da “relazione” (variante dunque della cosiddetta “estetica relazionale” di cui si parla da qualche tempo e da cui Codeghini ha voluto tirarsi fuori, avendone verificato per sé l’inadeguatezza, il formalismo, credo, sarebbe giusto dire, o la finta, in un altro senso, aggettivale, disponibilità, il pericolo ideologico, se non il rischio politico – o forse lo dico io?).

La strategia è necessaria oggi, in epoca di complessità e di desiderio di umanità reale, di comportamenti e situazioni sociali complicati e contorti... per non parlare di arte. O no? Lo sguardo, l’attenzione, la comprensione è alla seconda potenza, come si suol dire: posso, e devo, fingere di fingere, o fare realmente come se fosse una finzione che ottiene un ritorno sul reale. Altrimenti... altrimenti la risposta dell’altro, e con essa non solo l’efficacia, ma la verità stessa dell’opera, mancano l’obiettivo, falsano il senso, si illudono di riuscire ma in realtà alimentano solo l’immaginario.

Come nei “giochi” inventati e predisposti da Codeghini, nessuno deve vincere e nessuno può perdere, la strategia innanzitutto serve a far perdere le tracce dell’inizio e a non illudere su una fine: “facciamoci inseguire all’infinito”, indica l’artista: “all’infinito”, cioè senza sosta e senza conclusione, ma anche nell’infinito, luogo e dimensione reale dell’evento dell’arte: quello che lo sguardo di chi guarda fuori pare indicare, ma che, ripetiamo, per questo si rivela essere invece quello dentro.

Così l’altra connerie pilota della serie mostra due ragazze sedute a un tavolo, concentrate in quello che fanno. Una di spalle, l’altra con un braccio ostentamente sollevato, sono “in posa”, fissate: un’“autorappresentazione”, l’esercizio della consapevolezza di essere riprese, forma interna della finta. D’altra parte, le persone stavolta sono due, quindi un rapporto è comunque in atto, e l’attesa e il “fuori” sono indicati a sinistra da una sedia vuota e a destra da una porta aperta. (Sono forse anche l’inizio e la fine, uno vuoto e l’altra aperta).

Che fanno dunque? Probabilmente leggono un libro: è vero

che si legge “in” un libro, che riceve e raccoglie lo sguardo, che tuttavia scorre, mai fermo, lungo le righe, finisce la pagina e passa alla seguente. Può anche saltare, andare avanti e tornare indietro, magari a scapito del racconto, se ce n’è, o d’altro, ma...

Si legge un’immagine? Altra originaria metafora della modernità. E poi dicono che l’arte “concettuale” è una strada laterale intrapresa da deviazionisti noiosi o pedanti! Ora comunque immagine e testo sono sullo stesso piano visivo e concettuale, almeno nel senso che quello che importa è tra l’uno e l’altra.

O forse le due ragazze stanno giocando, appunto, magari a uno dei giochi (l’ironia è un’altra strategia della “diversione”) che Gianluca ha inventato, come la serie di interventi in biblioteca pubblica con messaggi lasciati sui margini o tra le righe delle pagine dei libri presi in prestito o altri giochi che hanno i libri come oggetti da scambiarsi o altro.

Anche qui si rivela la strategia di Codeghini, anche formale dunque. Le immagini che ci sono proposte sono fotografie rielaborate digitalmente: è letteralmente l’entrare “dentro” l’immagine, poterla modificare, integrarvi un testo, togliere, sottrarre o aggiungere, stratificare... (L’elaborazione digitale diventa l’indicazione del “fuori” della fotografia).

(E ancora... – disturbano le mie parentesi? –, dice vo: e ancora, d’altro canto, la serie delle “fotografie” stampate dalla fine del rullino, dove la pellicola “brucia” l’immagine e dunque, sapendolo, scatti un’immagine a caso solo per finirlo, appunto, va intesa anch’essa come indicazione del margine, del fuori che rincula sul dentro...).

Anche qui si aggiunge il tempo all’istante bloccato fotografico, allo spazio dell’immagine oggettiva. Di nuovo: non c’è connerie senza tempo. Ogni strategia è scandita dalle mosse: solo che la prima, qui, si è persa, il gioco è già cominciato. Ora tocca a voi.

(maggio 2000)

CONNERIES

8/9

**connerie #001****"ripone nella rivincita la possibilità di consumarsi"**

stampa su carta fotografica

montata su alluminio

bianco e nero

50 x 70 cm

2000

CONNERIES

**connerie #002**

stampa su carta fotografica

montata su alluminio

bianco e nero

50 x 70 cm

2000

L'INTERVALLO DIDATTICO**10****L'intervallo didattico #001**

stampa su carta fotografica a colori
montata su cartoncino
cofanetto nero: 4 immagini + 1 targa + cd

12 x 12 cm

1993**L'INTERVALLO DIDATTICO****10****L'intervallo didattico #002**

stampa su carta fotografica
montata su forex
colori

10 x 15 cm

1998

PER UNA METAFISICA FANTASTICA

immagini fotografiche da fine rullino dal 1998 al ... (fino al 2004 33 soggetti)

11



proposizione #001

stampa su carta fotografica
montata su alluminio
bianco e nero

120 x 120 cm

1998

PER UNA METAFISICA FANTASTICA



proposizione #006

stampa su carta fotografica
montata su alluminio
colori

120 x 120 cm

1999



proposizione #012
 stampa su carta fotografica
 montata su alluminio
 bianco e nero

120 x 120 cm

2000



proposizione #025
 stampa su carta fotografica
 montata su alluminio
 colori

120 x 120 cm

2002

PER UNA METAFISICA FANTASTICA

**proposizione #030**

stampa su carta fotografica
montata su alluminio
colori

120 x 120 cm

2003

PER UNA METAFISICA FANTASTICA

**proposizione #031**

stampa su carta fotografica
montata su alluminio
colori

120 x 120 cm

2003

IL GIOCO EPISTEMICO

con *Pietro Braione, Gianluca Codeghini*

PIETRO BRAIONE: Vorrei prendere le mosse proprio dal tuo lavoro. Mi sembra di notare che nella tua produzione il tema del gioco, del giocare, ricorra con insistenza. Nel tuo intervento sul numero 17 di "Riga" tu dici, cito testualmente, che "la fortuna del gioco di società è nella sequenza inizio-fine, vincente-perdente, vettori ineluttabili in cui i vari partecipanti si riconoscono". Mi pare possa essere un punto di partenza per definire cosa è, e cosa non è, gioco.

GIANLUCA CODEGHINI: Quello che posso dirti è che effettivamente le tematiche di cui tu parli caratterizzano un po' tutto il mio lavoro, (*ironico*) in un senso che mi sembra naturale.

PB: Quale senso?

GC: Di chi sa stare al gioco... Avevi fatto riferimento al lavoro sui giochi da libro. In quel caso la tentazione di affrontare la questione delle dinamiche sociali che vengono sotto- (e talvolta sopra-) intese nello stesso ambito, quello della lettura, in cui il mio scritto si collocava, beh, era veramente troppo forte.

In ognuno dei tre racconti-regole il lettore-giocatore trova una differente contestualizzazione, con rimandi a risvolti sociali, con connotazioni gioco-libro, con ambiguità gerarchiche vincente-perdente; quello che tu citi comincia le mosse chiedendo al lettore-giocatore di trovare, come propri, alcuni esempi di vita-desiderante incompiuta rimasta come tale puro desiderio, nella forma di un elenco in cui identificarsi per poi cominciare a giocare. Gli esempi vertevano appunto sullo smarrire e decontestualizzare l'oggetto libro, defunzionalizzarlo come mezzo di trasporto, fedele alla verità intellettuale che contiene, spostarlo ad un livello estetico-affettivo ed esaltarlo in quelle vicende che lo hanno sempre visto soggiogato al potere didattico-rappresentativo. Il libro desiderante diventa il gioco e comincia a giocare. Nel gioco da libro che tu citi "Alla polvere" il giocatore per essere tale, prima di cominciare, deve riconoscersi in alcune di queste vicende: tutti ne parlano ma io non ho avuto ancora tempo... adesso lo leggo ma... è una vita che ci provo... e altre ancora; condizioni che portano il giocatore all'acquisto del libro in questione per poi posizionarlo sulla mensola e destinarlo allo straticificare della polvere. Tra le regole del gioco appena descritte

troviamo alla fine una postilla che dice: "...chiunque volesse giocare spinto dalla menzogna e dall'imbroglione, si troverebbe privato di quel sublime piacere di non leggere un libro. Più la libreria si arricchisce di libri non letti e più si è vicini alla soluzione del gioco...".

Il gioco comincia a giocare e quando questo richiede tramite le sue stesse regole la contraddizione degli assunti sui quali è basata la vita nella sua dimensione sociale – ce ne sono altre? – allora il giocatore avrà nella sua memoria il dubbio di aver giocato ad altro o non aver giocato affatto: uno smarrimento semantico tra vita-gioco, una narcotizzazione dell'evento – o una ebbrezza senza ricordi?

PB: Non mi sembra che il divertimento sia una dimensione centrale del gioco, né che lo sia quella sociale. La teoria dei giochi è una disciplina alquanto, diciamo così, seria. Il bambino che gioca da solo è serissimo mentre produce da sé le regole con le quali farà proseguire il suo giocare. E mi sembra di ricordare qualcosa sulla sacralità del gioco nell'antica Grecia. Ad ogni modo, il gioco come imitazione della vita... mi sembra una direzione interessante per iniziare a muoverci.

GC: Il divertimento è una condizione psicotica dell'individuo e la considero una valvola sociale se è in funzione della posta in gioco. Tanto più è alta, tanto più ci si diverte, come dice un proverbio: "A vincere senza rischio si trionfa senza gloria". La serietà attribuisce all'individuo un carattere comune, come ogni taglio o fetta sociale, però non esclude certo il divertimento, anzi, bisogna essere molto seri per divertirsi, appunto, sul serio. Ma non era solo questo il punto del mio lavoro.

PB: E quale era?

GC: Quello che volevo analizzare era l'essenza stessa del gioco come la sua fine. Senza una fine, il gioco non può esistere.

PB: Esistono però diversi giochi che non garantiscono la terminazione in un numero finito di mosse. Ad esempio, negli scacchi possiamo trovare delle disposizioni raggiungibili di pezzi che consentono ad entrambi i giocatori di proseguire indefinitamente il gioco senza che mai uno dei due perda.

GC: Secondo la definizione di Carse il gioco degli scacchi è un gioco finito, ma consente ai giocatori di cambiare le regole rendendolo infinito in una partita forse aperta alla dialettica. Non è un caso che negli scacchi ci siano delle regole che con-

sentono di risolvere, forse non tutte, ma gran parte delle situazioni che tu dici. Questo non è comunque un vero problema, perché le situazioni di stallo non sono altro che un rimandare indefinitamente il momento della conclusione del gioco, momento che rimane implicitamente inteso. Il giocatore vive in funzione di quel momento, il momento in cui il gioco "si fa", perché solo allora sarà precisato il suo ruolo: di vincitore, di perdente, o quant'altro.

PB: Ruolo che comunque ha senso soltanto nel contesto del gioco che lo determina.

GC: Esattamente. Solo con l'ultima mossa, dicevo, i ruoli vengono precisati: ma essendo il gioco ormai finito essi perdono ogni significato nel momento stesso della loro precisazione. E così il gioco che sembrava ormai giunto al suo esito appare nella sua essenza propria, indipendente dalla coscienza di coloro che giocano. Il soggetto del gioco non sono i giocatori, ma il gioco che si produce attraverso i giocatori, il gioco che pone domande e si dà esso stesso risposte. Essere proprietari di se stessi in un tempo definito vuole dire consumarsi. È questo il senso del gioco finito in cui ogni individuo, per esistere come giocatore ed essere visibilmente riconosciuto come tale, deve consumarsi in una sequenza di mosse. Il gioco si fa beffe del giocatore, il quale crede nelle regole in cui si è consumato. Consapevole o meno del suo destino, ogni giocatore comincia a giocare con la speranza che quando tutto sarà finito per gli altri, lui vincente continuerà a esistere nella scia della sequenza di mosse che ha portato il gioco al suo compimento. Il gioco stesso appare come un mezzo per conseguire il gioco, e la scia non è di luce ma è oblio che si arricchisce nella perdita...

PB: ...quindi possiamo dire che il "fin de partie" dà un senso non solo al gioco in quanto tale, ma anche al giocare...

GC: ...se proprio vogliamo ricordare Beckett, allora facciamo con le parole di Ionesco: "Beckett è essenzialmente tragico. Tragico perché è proprio la condizione umana intera ad entrare nel gioco e non l'uomo appartenente a questa o a quella società, né l'uomo visto attraverso un'ideologia e da quella alienato". Dicevi della ritualità della tragedia greca che aveva il suo esito nella catarsi. E doveva essere un gran divertimento, altrimenti perché ne avrebbero fatte così tante? Secondo me alla parola "divertimento" non viene dato il giusto significato.

PB: E allora ritorniamo alla "mimesis". Il giocatore è un agente, o meglio attore (altro termine teatrale) in un ruolo la cui definizione sarà completa solo alla fine del gioco stesso. Ma cosa possiamo dire dello scenario nel quale recita?

GC: Forse riesco a spiegare la cosa descrivendoti un altro lavoro che avevo fatto un po' di tempo fa. Si chiamava Guardati alle spalle, un evidente gioco di parole tra "guardati" e "guardàti", e si compiva in una serie di tre atti che si svolgevano in luoghi e tempi diversi a Firenze. Il "primo atto" si è svolto in una casa privata, quindi uno spazio molto personale con tutte le conseguenze del caso, in cui il visitatore poteva entrare previo appuntamento. In una delle stanze, su un tavolo, c'era un libretto con una raccolta di quattro testi. Un testo era stato scritto da me ed aveva un taglio sociologico, un altro era stato scritto da un ingegnere nucleare e aveva un taglio scientifico, uno era un racconto autobiografico di una scrittrice, e il quarto era un saggio di un semiologo. L'unica cosa che i testi avevano in comune era che, in qualche modo, tutti facevano riferimento al tema del gioco. In una stanza attigua quattro monitor video rimandavano al gioco dei "quattro cantoni"; chi voleva poteva porsi al centro del quadrato mentre dai monitor venivano mandati quattro filmati nei quali quattro persone diverse leggevano i testi contenuti nel libretto. La posizione dei lettori cambiava continuamente, in maniera da rendere di fatto impossibile seguire la recitazione.

Il "secondo atto" si è svolto al Circolo Ricreativo Dante, in un giorno ed una fascia oraria specifici. Nella stanza principale veniva proiettato un insieme di riprese di gente in attesa in fila – modelle, un ufficio postale, negozi, militari, sportivi... Accanto, su un tavolo si trovava un gioco per quattro giocatori al quale era possibile giocare liberamente. Avevo creato quel gioco con l'aiuto dell'ingegnere che aveva scritto uno dei testi usati nel primo atto, che mi ha aiutato a chiarirne gli aspetti combinatori in modo da garantire che si concludesse comunque in un numero finito di mosse. Su una griglia quadrata i giocatori potevano muovere le pedine per un numero di passi pari al risultato del tiro di un dado, ma potevano decidere la direzione di ogni passo. Alla fine di ciascuno spostamento il giocatore doveva porre un ostacolo in modo da limitare gli spostamenti suoi e dell'avversario. Il gioco si concludeva quando uno solo dei giocatori era in grado di fare l'ulti-

ma mossa. I giocatori avevano anche a disposizione una porta ciascuno, che potevano posizionare dove volevano sulla griglia, e che potevano usare per spostarsi in qualsiasi punto volessero, ammesso che fossero riusciti a ritornarci sopra.

Il terzo atto si svolge nel Vicolo del Purgatorio, che è un vicolo cieco di Firenze, ad una qualsiasi ora di un qualsiasi giorno, e consiste semplicemente nel recarsi nel vicolo.

Sulla conformazione dialettica del guardati-guardati è edificata una traccia architettonica che unisce questi tre luoghi tra loro, una traccia che ha le caratteristiche di una interfaccia teatrale, una maschera ambigua, recitante. Una traccia che nella sua apparente incertezza, separa e unisce, apre e chiude tutto quello che si muove al di qua e tutto quello che si muove al di là senza definirli. Un flusso esaltato nei primi due atti dallo sforzo del guardarsi addosso che nel primo atto è di fatto voyeuristico, nel secondo risulta essere un'arma per il controllo sociale e che nel terzo atto è riportato, l'evento, ad un livello primordiale di cecità senza però una via per l'uscita se non quella di ripercorrere i propri passi. In questa estensione dello spazio della rappresentazione abbiamo delle macchine angosciate dal niente, perché giocano síai quattro cantoni, ma senza muovere alcuna mossa, muovono sí i propri passi nel gioco da tavolo, ma con una lenta agonia verso l'immobilità e in ultimo ecco che viene ritrovato, come succede nelle fiabe a lieto fine, quello che si era smarrito e cioè la possibilità (ricordiamo che recarsi al vicolo cieco è facoltativo) di non sostenere più la ragione con i sensi, portando lo spettatore ad oscillare, barcollare là dove non si può uscire, sul bordo del passo indietro e del non passo avanti. Il vicolo cieco è...

PB: Non mi sembra di aver capito bene quello che intendi dire, ma credo di vedere qui un po' del gusto duchampiano per il gioco come interrogazione sul rapporto arte/vita (nell'intervista rilasciata a Pierre Cabanne Duchamp diceva: "la mia arte sarebbe quella di vivere; ogni secondo, ogni respiro è un'opera che non è iscritta da nessuna parte, e che non è né visiva né cerebrale. È una specie di euforia costante"). Forse è in questo senso che va interpretato il tuo recente intervento al "tavolo per Duchamp e Brancusi", ossia il "Gioco per dispiacerti".

GC: (ironico) Beh, sì, in un certo senso. Comunque non

necessariamente duchampiano, ma sicuramente nella direzione duchampiana di un'arte come cammino "in direzione di regioni che non reggono né il tempo né lo spazio", una direzione che percorre un bivio spazio-temporale. Infatti il personaggio principale di una fiaba comincia, come uno scacco, ad astrarre il proprio movimento dal momento che sempre più si avvicina a una descrizione universale del giungere a una adeguatezza descrittiva... del riconoscimento. Dunque una strada contraddittoria caratterizzata da un rapporto incidentale localizzato nell'interazione... come ad esempio in Spasso e chiudo, dove il visitatore doveva telefonicamente prenotare non solo l'orario di visita ma anche definire il proprio tempo disponibile da dedicare al nostro incontro, però la diversità di ogni incontro impediva con esattezza di applicare il tempo definito dal visitatore in partenza e questa condizione, primo aspetto che mi interessava verificare, creava una sovrapposizione di appuntamenti all'ingresso dove nella piccola sala d'attesa il sovraffollamento e il caos cominciavano a generare nuove aspettative, l'attesa quale secondo aspetto. Nella stanza dove li ricevevo l'unico elemento "artistico" appeso al muro era una targa in metallo con sopra inciso la dicitura "Le penitenze, che formano quasi un'appendice ai giochi di conversazione, e anzi si può dire ne siano lo scopo, devono essere scelte con giudizio a seconda del grado sociale, dell'ingegno, del senso e delle circostanze personali di coloro che si devono ordinare. Si mostrerebbe poca delicatezza ove s'imponesse una penitenza difficile, o che richiedesse una certa attitudine intellettuale, a persone le quali non ne fossero capaci." e per il resto chi c'è c'è e chi non...

PB: Va bene. Ma almeno posso usarlo per riprendere un punto che abbiamo lasciato in sospeso. Il gioco è sempre un gioco di società, dove molti giocatori e spettatori sono messi a confronto?

GC: Certamente. Dicevi del bambino che si inventa le sue regole mentre gioca. Quel bambino si confronta con se stesso. Nel Gioco per dispiacerti il giocatore si scontra con il computer di modo che l'uomo e il suo doppio si possano finalmente incontrare attraverso la macchina. Non si gioca mai veramente da soli, ed è l'esistenza della regola a fare necessaria la presenza dell'altro: se non c'è l'altro, non c'è necessità di definire delle regole perché non c'è necessità di rispettarle. Per questo dicevo che la socialità è fondamentale per

definire cos'è gioco: il gioco costruisce una dimensione sociale, una dimensione possibile, comunque una ridefinizione tentativa dei ruoli tra i suoi attori, ridefinizione che ha senso solo in funzione della sua stessa conclusione. "Il gioco è bello quando dura poco", secondo la saggezza popolare. Gli spettatori che dal fondo seguono lo svolgersi del gioco sanciscono definitivamente l'ineluttabilità del suo compiersi sulla carne dei giocatori.

PB: Insomma, il gioco è, in quanto agire in un contesto sociale secondo certe regole ed in funzione di un esito, la condizione stessa dell'agire umano. Bateson aveva affermato qualcosa di simile nella sua Ecologia della mente – in toni, tra parentesi piuttosto drammatici, parlava della vita come un gioco con regole rigide e senza il conforto del divertimento. D'altra parte l'homo ludens è anche una possibilità – la possibilità di abolire "ogni separazione tra gioco e vita corrente, tra scherzo e impegno".

GC: Ossia l'instaurazione del gioco infinito come processo in divenire e della confusione dei livelli contestuali come normativa dell'esistere.

PB: Quello che vorrei mi aiutassi a chiarire è come la socialità del gioco suggerisca il legame forte tra il compiere attività ludiche ed il compiere attività comunicative – nello specifico mi interessa un certo tipo di attività comunicativa sulla quale ritorneremo più avanti. Per Wittgenstein i molteplici usi del linguaggio hanno tutte le caratteristiche dell'attività ludica, e come tali vengono chiamati "giochi linguistici".. In questi, come del resto in tutti i giochi, l'atto comunicativo o atto linguistico è l'unità centrale, anche se non esclusiva, dell'azione. La comunicazione è atto in quanto ha un effetto: la stessa parola "comunicazione" indica la necessità di una "azione" per poter avere qualcosa in "comune": azione sia dal punto di vista delle attività psicofisiologiche che il mittente deve compiere per produrre il messaggio, sia da quello degli effetti che tale messaggio provoca sul destinatario. I due tipi di atti vengono chiamati in letteratura atto locutivo e atto perlocutivo rispettivamente. In un gioco linguistico le mosse vengono definite da questi tipi di atti.

GC: È da questo punto di vista che il gioco è una condizione fondamentale dell'agire sociale umano (ripeto: c'è un altro modo di agire?).

PB:...ed è fondamentale anche perché sottolinea, oppure

genera, una ulteriore necessità, quella di un apparato meta-comunicativo che consenta di chiarire in quale gioco un determinato atto linguistico va inquadrato. Questa contestualizzazione è, a sua volta, un gioco di livello superiore, ed è forse in questo senso che possiamo cercare di chiarire la relazione tra il linguaggio come atto all'interno di un certo gioco linguistico e il gioco del linguaggio. Se "convincere" è un poco "vincere" ...

GC: Ma tutto questo per cosa?

PB: Consideriamo il problema della definizione di una semantica per il linguaggio naturale. Se la teoria dei giochi è un buon candidato per fare una cosa del genere non saprei. Mi sembra comunque interessante l'ipotesi di una semantica che interpreti le affermazioni come sfide rivolte all'interlocutore a giochi le cui caratteristiche dipendono da ciò che viene affermato, dal dominio del discorso e da alcune regole universali che consentono di decomporre in maniera ricorsiva (top-down) il gioco in base alla struttura dell'affermazione. Se affermo che "ogni numero naturale pari è divisibile per almeno un numero primo", ad esempio, affermo di avere una strategia che mi permetterà di vincere ogni partita di un gioco nel quale l'avversario può scegliere un numero naturale pari a suo piacimento, e io devo trovare un numero primo che lo divida. Il gioco è l'implicita attività di verifica e falsificazione delle frasi, e riporta la semantica del linguaggio all'agire, dall'atto all'azione promessa. Emergono le caratteristiche, diciamo, perlocutive del discorrere: atti nei quali seduco l'interlocutore fino ad indurlo a rinunciare a giocare un gioco che potrebbe falsificare ciò che gli sto dicendo. Non sto dicendo nulla di nuovo, né di particolarmente originale.

Concentriamoci sui giochi linguistici che contengono l'emblema del metagiuoco di verifica e falsificazione. La confusione dei livelli contestuali riporta il promettere una verità condivisa nell'ambito del giocare relazionandosi socialmente, la quale viene consacrata dalla comunità dei giocatori che assegnano l'alloro del vincitore a chi meglio ha saputo chiarire, o confondere, le tracce.

GC: Come in tutti i giochi può esservi il bluff: posso affermare di essere in grado di vincere un certo gioco senza esserne realmente in grado, perché non saprei come fare, o semplicemente perché non è possibile e io lo so (ma non il mio avversario).

PB: E qui veniamo all'attività che mi interessa analizzare con il tuo aiuto, ossia quella del fare scienza. La mia ipotesi è che il cambiamento che ha portato storicamente alla definizione dell'agire scientifico come oggi è comunemente inteso sia inquadrabile in questo ambito, e che il passaggio al linguaggio scientifico di elezione, quello della matematica e della logica matematica, rifletta molto bene come è cambiato il modo di giocare il gioco della scienza nella storia.

GC: Un linguaggio che viene giocato oggi con delle regole molto diverse da quelle con le quali veniva giocato quattro secoli fa, al punto che nella nostra memoria resta il dubbio di aver giocato ad altro o non aver giocato affatto.

PB: Ho riletto di recente Koyré e ho trovato interessante quando parla del passaggio da quella che, desumendo la terminologia da Mumford, chiama "macchina eotecnica" alla macchina paleotecnica prima e neotecnica poi. Cito: "...due-mila anni prima Pitagora aveva proclamato che il numero è l'essenza delle cose, e la Bibbia aveva insegnato che Dio aveva fondato il mondo su "il numero, il peso, la misura". Tutti l'hanno ripetuto, nessuno l'ha creduto. Per lo meno, nessuno fino a Galileo l'ha preso sul serio..."..Dopo Galileo lo sviluppo della scienza richiese il continuo sviluppo di oggetti tecnologici che consentissero di compiere osservazioni precise, in particolare cronometri e strumenti ottici. Già dal Settecento era chiaro che senza la tecnologia non sarebbe più stato possibile fare scienza. L'attenzione alle "arti meccaniche" ad opera degli enciclopedisti, che ne catturano modi, procedure e terminologie, e l'atto, dalla valenza fortemente simbolica, di affiancare le voci tecnologiche alle altre voci del sapere nella pariteticità dell'ordine alfabetico, credo che riflettano in qualche modo il cambio di paradigma. L'invenzione della macchina da calcolo – macchina che agisce sul noumenico o noumeno che fa fenomenico, entrambe le interpretazioni sono aperte – il progetto Manhattan e l'avvento della Big Science, sono la definitiva sanzione di un processo che ormai si è compiuto e i cui effetti, la pervasiva presenza della tecnologia nella vita quotidiana intesa come "ciò che resta quando si prescinde dalle attività specialistiche", sono talmente evidenti che non vale la pena discuterne.

GC: (ironico) Vogliamo ricostruire la storia occidentale degli ultimi quattro secoli, anche a costo di cadere nel ridicolo? Bene, allora ricordiamo anche come l'invenzione dei mezzi di

riproduzione dell'immagine abbia messo gli artisti di fronte ad una questione nuova: se una macchina era in grado di guardare, e descrivere, meglio di qualunque occhio, l'artista necessariamente doveva guardare ad altro. Dada e il Bauhaus, è risaputo, sono due risposte antitetiche e complementari allo stesso problema, i cui esiti sono ancora validi.

PB: Sul guardare, il guardarsi, lo "sguardo della macchina" ci sarebbe molto da dire. Secondo Feynman il discrimine è il legame tra verità semantica ed osservazione. Lo strumento di misura che oggettivizza l'attività di osservazione è una condizione sine qua non per il fare scienza come lo intendiamo oggi: nello strumento viene trasferita quella fiducia che consente, entro certi limiti, di affermare che ciò che lo strumento vede per noi, effettivamente è. Se il gioco sociale è portatore del vero, d'altra parte, non è più necessario verificare il contatto con un ambito diverso dal gioco stesso. L'osservazione diventa superflua e, con una procedura di rovesciamento, inaffidabile. Da questo punto di vista lo strumento di misura preciso poteva avere, nel contesto storico nel quale è emerso, il potere di invalidare certi rapporti che si reggevano sulla fede. Oggi sarà ancora così, dal momento che ciò che osservano oggi alcuni strumenti non è più così evidente? Del resto, cosa significa strumento preciso? Significa che, da qualche parte, c'è fondamentale consenso sulla validità di quello che lo strumento comunica. Ma chi e come contribuisce a formare tale consenso? E quello strumento/linguaggio che è quella matematica in grado di indicare, a chi sa interpretare i suoi messaggi, dove volgere lo sguardo per trovare altro? Il matematico, secondo Wittgenstein, produce essenza, e l'essenza è relegata nei paradigmi del linguaggio. Io la intendo anche: il mondo è misura perché è la misura che viene impiegata per parlare del mondo. Di qui l'inesorabilità della matematica, ma tale inesorabilità comunque si fonda sul consenso, e chi guarda con l'intenzione di trovare qualcosa prima o poi la trova.

GC: L'uomo può mentire consapevolmente. Lo strumento può sbagliare inconsapevolmente. Questo non permette di dire che il gioco mediato dallo strumento è più equo di quello basato esclusivamente sul carisma del giocatore?

PB: Più equo, almeno in linea di principio, ma non necessariamente più affidabile. Il soggettivismo definettiano in statistica suggerisce che, alla resa dei conti, l'affermazione (inten-

do nel senso di "statement", anche se il termine in italiano ha alcuni risvolti semantici che non mi dispiacciono) non è altro che un desiderio di scommessa da parte del soggetto che la formula. Ciò che stabilisce la bontà di una legge è la prova dei fatti; per dirlo con le parole di Feynman, che era notoriamente pragmatico, "l'osservazione è il giudice della verità di un'idea". Ma chi formula una legge stabilisce a priori i criteri di rilevanza dei fenomeni che osserva – e non può essere altrimenti, dal momento che senza questi a priori ogni ipotesi sarebbe scetticamente equivalente ad ogni altra. Secondo me l'osservazione è un giudice estremamente elastico, e non riesco a capire in quale tribunale operi. La verità è che nulla ci permette di dire che l'universo resterà uguale a se stesso. Nulla impedisce alla mela di cadere verso l'alto in qualsiasi istante. Eppure ci fidiamo del fatto che ciò non sia (non sembra essere) mai capitato fino ad ora, e proponiamo come "legge di gravitazione universale" una estrapolazione. Ad ogni modo, ammetto che questo fidarsi "almeno per un altro po'" funziona bene in pratica...

GC: Da ciò risulta che in certi momenti, sotto certi punti di vista il successo della tecnologia odierna come applicazione della scienza è l'affermazione di una metafora epistemologica come struttura aperta. La scienza si muove perché è una possibile struttura e questo ci fa ben sperare che del mondo se ne può capire molto.

PB: La (vessata?) questione dell' "universalità" ritorna in questa metafora come tematica imprescindibile dai modi in cui la possibile struttura evolve. La predicibilità è il paradigma dell'universalità; lo possiamo vedere nelle caratteristiche tanto di ciò che si intende per "legge", che in quanto tale "dice prima" (pre/scrive), quanto dei valori umani – onestà, sincerità, fedeltà, coerenza – che nel sentire comune tale crisma di universalità possiedono. In entrambi i casi l'oggetto del discorrere, che sia il "reale" o il mio prossimo, diviene dominabile – possiamo controllarlo – e comprensibile – possiamo assimilarlo – e tanto più accettabile. Ecco il bisogno di fissare i limiti dell'agire umano, che come si diceva è sempre sociale, entro giochi le cui regole siano universalmente riconosciute, e quindi condivise da tutti gli attori, e il corrispondente bisogno di normare attraverso simili regole tutto quanto è "fuori di me"... Leggevo, ad esempio, di come in certi periodi storici si processavano e condannavano animali ed

eventi naturali per i danni che avevano causato all'uomo. Questa categoria di azioni contestualizza eventi traumatici in giochi o riti che li definiscono e li rendono accettabili; il tribunale, che mostra in sé l'emblema della tribù, ha lo scopo di riportare un problema "al di fuori" in un ambito convenzionale, e nel tribunale l'osservazione dovrebbe essere l'unico vero giudice (e il voyeurismo di chi ai processi va ad assistere...). Per lo stesso motivo il gioco della scienza contemporanea è inscindibile dagli strumenti tecnologici che rendono l'osservazione riproducibile. L'intera scienza moderna è accettabile, e ha il successo che ha nella pratica tecnologica, in quanto fondata su questo tipo di fiducia. D'altro canto, l'impossibilità di giocare il gioco semantico di verifica e falsificazione su una realtà che di fatto ci è preclusa – che non si dà? – implica che il gioco che ci porta al conoscere scientifico abbia, anche ammessa (e non concessa) l'accettabilità della mediazione offerta dagli strumenti di misura, tutti i caratteri dell'utile mistificazione – che funziona solo in quanto utile. Credo che sia in questo senso che lo scienziato debba sempre essere consapevole che i risultati della sua attività sono validi soltanto in via temporanea e contestuale, e che non c'è nulla di normativo in una legge.

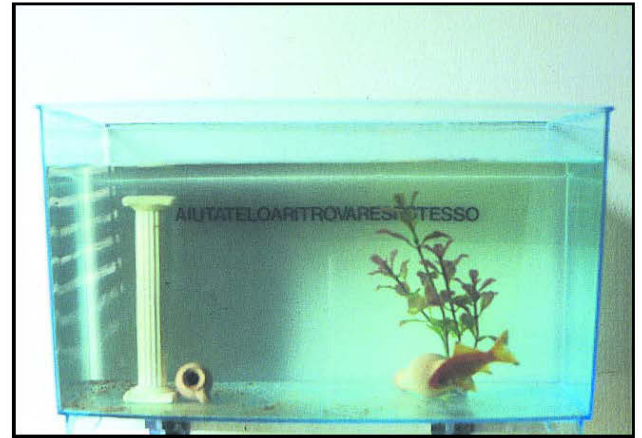
GC: A questo punto abbiamo una ipotesi: l'ipotesi è il gioco epistemico, il gioco nel quale i giocatori scommettono sulla possibilità di verificare e di falsificare, sapendo già in partenza che tale possibilità non c'è... Tali scommesse mostrano in maniera compiaciutamente impudica allo sguardo lubrico del giocatore l'azzardo del predicare, e si reggono sul filo del rasoio del compiersi e ridefinirsi del gioco e delle sue stesse regole, passando attraverso soffuse sequenze contestuali. Un gioco beffardamente infinito dove l'orizzonte non si compie, bensì delimita mobilmente lo sguardo senza promettere una morte che definisca in maniera, appunto, definitiva che domande il gioco si è posto, che risposte si è dato, e che ruolo abbiamo noi in tutto questo.

PB: Ecco tornare in nuce quel principio che nelle prime interrogazioni avevamo circoscritto ad una "sembianza naturale della menzogna". Il cerchio si chiude tragicamente, mentre l'uomo nevrotico viene cullato nella certezza della ripetitività resa oggettiva dalla paranoia della macchina "angosciata dal niente", muto spettatore del nostro dibattersi, almeno fino al momento in cui atti necessari di detournement potranno

rimettere in gioco le regole del sentire, dell'essere...
 GC: (ironico) Bene, può bastare? A chi tocca tirare il dado?...

(settembre 2002)

AIUTIAMOLO A RITROVARE SE STESSO



proiezioni sull'oggetto

un carosello di diapositive, ritraenti il pesciolino rosso in varie posizioni con la scritta retrostante, vengono proiettate sulla vaschetta con il pesciolino vivo

50x25x20 cm

1992

ESERCIZIO: COSÌ E COSÌ

Durata: il tempo di evaporazione dell'acqua

Progetto realizzato per A. S. Jacques Milano

Documentazione: fotografica

Una pentola colma d'acqua bolle durante l'inaugurazione.

ESERCIZIO: COSÌ COSÌ
 stampa lambda su carta fotografica
 montata su alluminio
 colori

90 x 120 cm

1992

PER UNA DIDATTICA DEL FALSO



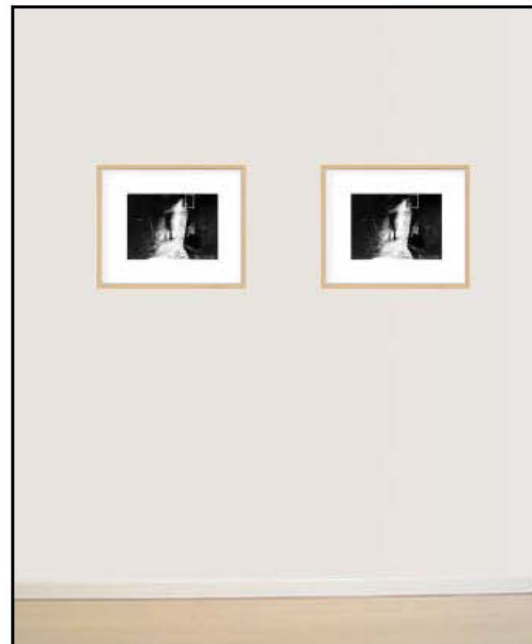
- 1 - caratterizzare uno dei due personaggi con il grado di capitano
- 2 - da nominare solo dopo che ha mantenuto la posizione in attesa
- 3 - aiutiamolo a ricevere un'indicazione in pieno volto

misure 40x40 cm - 40x80 cm - 40x60 cm
9 soggetti

stampa lambda
montata su alluminio
bianco e nero

1996

PER UNA NOTA PAESAGGISTICA



La stessa immagine viene riproposta ogni 10 anni con piccole modifiche nel breve testo a pie di foto.

ritratto #001 #002
stampa lambda
montata su alluminio
bianco e nero

28 x 23 cm

1993/2003



La decisione errante

dittico immagine fotografica
 stampa lambda
 montata su forex
 cornice bianca e vetro antiriflesso

17 x 35 cm

1996/97



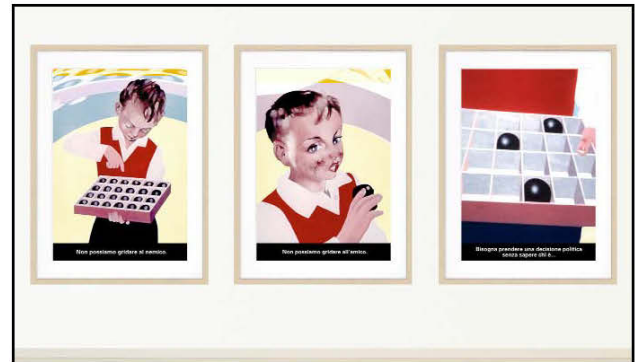


La decisione politica

trittico
olio su tela e nutella

13 x 18 cm

2001/2004



"THE POLITICAL DECISION" 2001/2004
trittico
stampa lambda montata su alluminio

70x100 cm.
100x150 cm.

non posso gridare al nemico
non posso gridare all'amico
bisogna prendere una decisione senza sapere chi è stato



Portare a lucido

scultura in argento con anello che consente di indossarla
tre elementi, due targhette con scritte (portare a lucido - col-
pire e soddisfare) e un bambino che legge un libro nero

2003



Seduzione Continua Aggiunge

Raccoglitore per la polvere, busta di plastica in formato A4,
foglio di carta scritto a mano, elastico in tensione,
per approfondimenti:
"La polvere nell'arte" Elio Grazioli
edizione Bruno Mondadori

1994

GIANLUCA **CODEGHIINI/SOUND**

CONSERVARE FUORI DALLA PORTATA

1992

durata: 3 ore

Progetto realizzato per Spazio Viafarini, Milano.

Documentazione: fotografie + video

Multiplo: cofanetto con lampada + puzzle + tape

Due stanze, la prima più piccola, asettica, la seconda quattro volte più ampia, un loft in decadimento senza intonaco, entrambe oscurate.

Il buio della prima stanza è attraversato da un fascio di luce che crea sul muro un oblò di luce talmente intensa che al posto di svelare nega all'occhio la percezione della scritta in essa contenuta.

Sempre nella stessa stanza troviamo appesi, ai lati della soglia con il secondo spazio, in ordine geometrico 50+50 lampade da indossare sul capo, molto simili a quelle dei minatori, con una fascia elastica e una torcia a batteria.

Cingiamo il capo con la lampada e oltrepassiamo la soglia, apparentemente la stanza sembra vuota, però ci sono altri spettatori intenti a cercare qualcosa che non c'è. La cecità, la voltità e la vuotezza si moltiplicano negli sguardi che si cercano, perché anche il volto sparisce nella luce contro luce di chi si ha di fronte. Stiamo al gioco, guardiamoci, tocchiamoci, parliamoci, ma senza vederci.

Ma non è finita questa storia perché in un angolino della stanza, ad altezza d'orecchio, una piccola cassa sussurra a tempo di rap una fiaba del c'era una volta... tante fiabe destrutturate e ricomposte a formare una nuova fiaba dove il ruolo sociale, principe, strega e altri sono censurati da un bip quello che resta è un racconto di personaggi buoni e cattivi







CONCERTO A PORTE CHIUSE

registrazione su nastro e casse
Paraxo 1992



Durata: performance musicale articolata in diversi momenti della giornata per la durata di tre giorni.

Muniti di strumenti giocattolo, microfoni, amplificazioni, campionamenti su cassetta e brevi comunicati su fogli di carta e una cariola, ci spostavamo tra i vicoli di Matera, quella storica detta "Sassi" sulla Gravina.

L'evento sonoro e pulsante provocava curiosità e portava a se i curiosi che a volte non si fermavano al solo ascolto ma si univano al gruppo.

DALLE STALLE ALLE STELLE
performance
Matera 1993

DISSIPARE FUORI DALLA PORTATA

1993

Durata: 1 mese

Progetto realizzato per la galleria "Società Lunare", Roma

a cura di A. Fogli e S. Chiodi

Documentazione: fotografica

Multiplo: libretto fotografico con cd

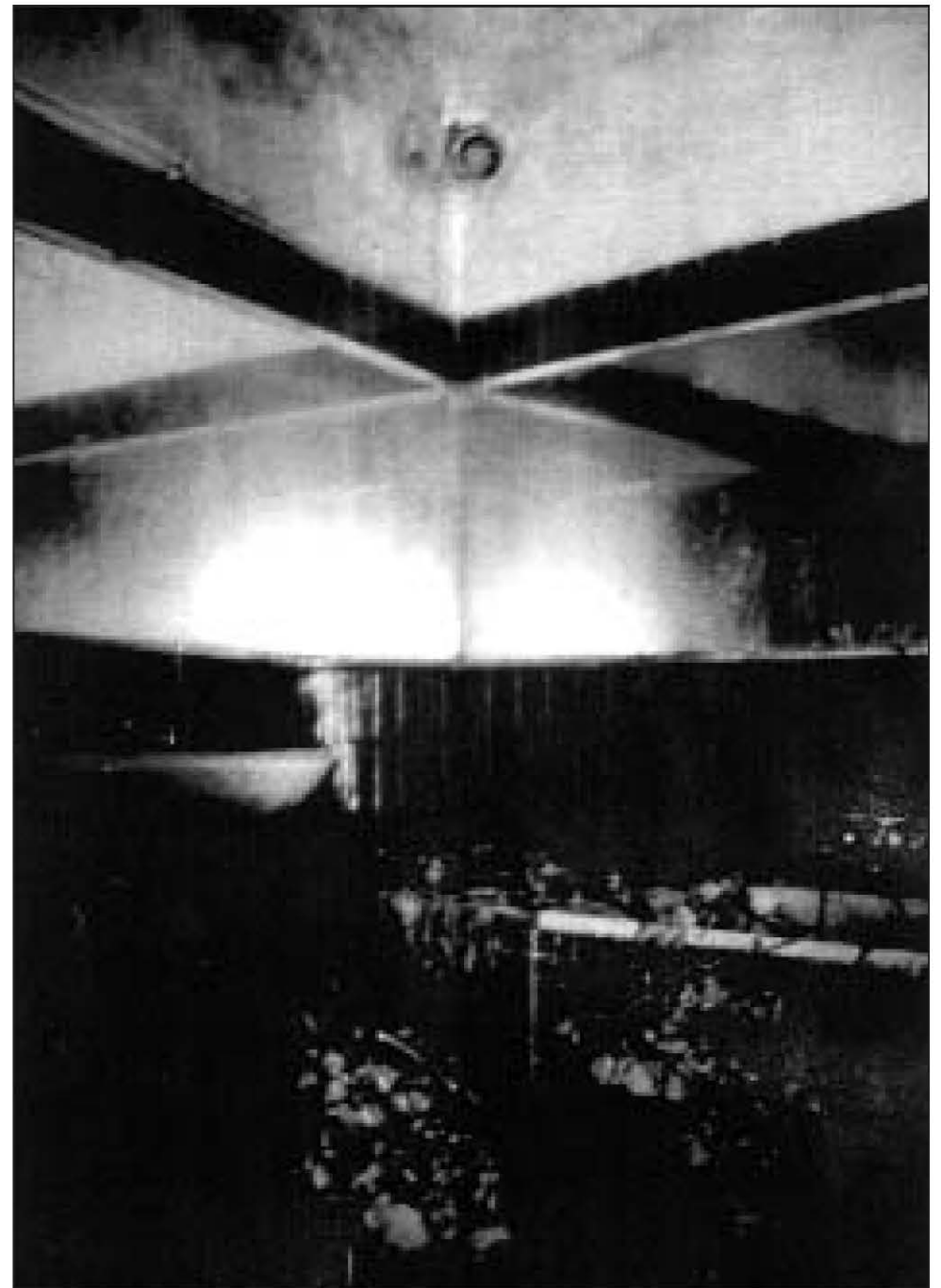
La stanza superiore è con luce a giorno e vuota, a destra, prima di scendere le scale c'è un breve racconto con alcune immagini raccolte in un libretto. Il racconto è un dialogo tra due persone che traggono spunto dagli ingredienti scritti sulle confezioni che imbandiscono la tavola della prima colazione, una voce esplode alle loro spalle "**finalmente vi ho trovato**".

Scendiamo le scale che portano al buio seminterrato della galleria, l'intera pavimentazione è ricoperta da 20 cm di terra necessari per poter piantare il "rampicante del diavolo". L'ambiente ha un grado di umidità ideale per la crescita della pianta ma quello che gli manca è il sole.

L'edera cresce da mesi, da punti diversi del seminterrato si dirige verso le scale e il giorno dell'inaugurazione è arrivata al terzo scalino.

Nel seminterrato ci sono dei neon che consumati alternano alla luce il buio con tempi diversi. da una stanza si ode una voce di donna ma non se ne capiscono le parole, i visitatori per carpirne il senso devono avvicinarsi calpestando l'edera e le proprie ipocrisie.





POCA FAVILLA GRAN FIAMMA SECONDA

1993

Durata: 15 giorni, possibile la visione per un massimo di tre persone per volta, con luce naturale, consigliato tra le 14.00 e le 16.30.

Progetto realizzato per il Castello di Rivara, Torino.

a cura di E. De Cecco

Documentazione: fotografica

Multiplo: libretto fotografico con cd

Dal cancello semiaperto perché bloccato da una pietra comincia il percorso attraverso il parco secolare, si può entrare solo a piedi lungo un sentiero di ghiaia; a un certo punto ci troviamo a un bivio, questo è l'inizio della storia che ha tutte le caratteristiche di un gioco di ruolo.

La strada di sinistra porta al parco, la destra al castello.

Nebbia e umido.

Siamo all'entrata del castello, attraversiamo una sala, un'altra ancora, una stufa, andiamo oltre e arriviamo alla nostra sala illuminata al naturale, i raggi di sole penetrano da una forzata fenditoia nella veneziana in modo tale da illuminare tre punti precisi della stanza dove troviamo tre tappeti persiani, girati al contrario in modo da mostrare la trama, attrezzati per la lettura.

Ogni tappeto è un luogo di raccoglimento adatto alla lettura del libro-game "Poca favilla gran fiamma seconda"; oltre al libro troviamo sul tappeto una penna che illumina, un cuscino bianco e un elastico verde/rosso.

Nella stanza echeggiano dei passi.

"Poca favilla gran fiamma seconda" è una citazione dantesca tratta dal Paradiso, Canto I°, che ritroviamo come decoro in un affresco del castello.

Il libretto segue la struttura del libro-game, ovvero il lettore è in prima persona chiamato a compiere delle scelte dinanzi a vicende che lo porteranno in altre pagine del libro, in altre stanze, and so on...





Installazione sonora all'interno di una delle edicole, che caratterizzano il Sacro Monte di Varallo Sesia, con una delle rappresentazioni scultoree della vita di Gesù. Il brano musicale viene attivato dal pellegrino quando accende la luce, la composizione ha la struttura di una falsa partenza perché non ha uno sviluppo ma è il ripetersi a diversi intervalli del preludio.

PROPOSIZIONE XL
woofer+noise
Sacro Monte di Varallo Sesia 1993

PORZIONE DI MANICO ASESSUATO

1994

Progetto realizzato per "Domestic Violence"

Giò Marconi, Milano

a cura di A. S. Jacques

Documentazione: fotografica

multiplo: cofanetti con dischi 33 e 45 giri

Formazione di un archivio sonoro per tre voci, i dischi musicali dei miei genitori, i dischi della mia infanzia e i dischi con registrazioni dei comizi di personaggi politici.

Installazione variabile: giradischi in funzione, collegato alle casse, tavolino o le stesse casse come supporto delle custodie.

Con un bollino rosso fermo l'istante sonoro in cui si verifica un collasso informativo provocato dall'accumulo di polvere sulla puntina del giradischi, a un certo punto la puntina non ha più aderenza e slitta provocando un fruscio.

Da questo momento il bollino rosso posizionato su quel punto continuerà a ripetere come un loop sempre lo stesso suono o parola.

alcuni titoli di cofanetto:

1- cofanetto dell'erba voglio - 45 giri

2- cofanetto degli alpini - 33 giri



ayed

available. The Web
site, or you may need

an later,
Address bar, make
the Tools menu,
the Connections
id match those
(Ah) administrator or
abled it, Microsoft
and automatically
Discover them,

security. Click the
Internet Explorer to
have installed.
or, make sure your
the Tools menu, the
Advanced tab, turn
ings for SSL 2.0, SSL

by Site



LA MUSICA INDUSTRIALE CI HA MESSO IN CASSA INTEGRAZIONE

performance
Milano 1995

LA PATOLOGIA DEL BENESSERE

installazione sonora
Imola 1996

Progetto realizzato all'ex manicomio, Imola
a cura di A. Davossa

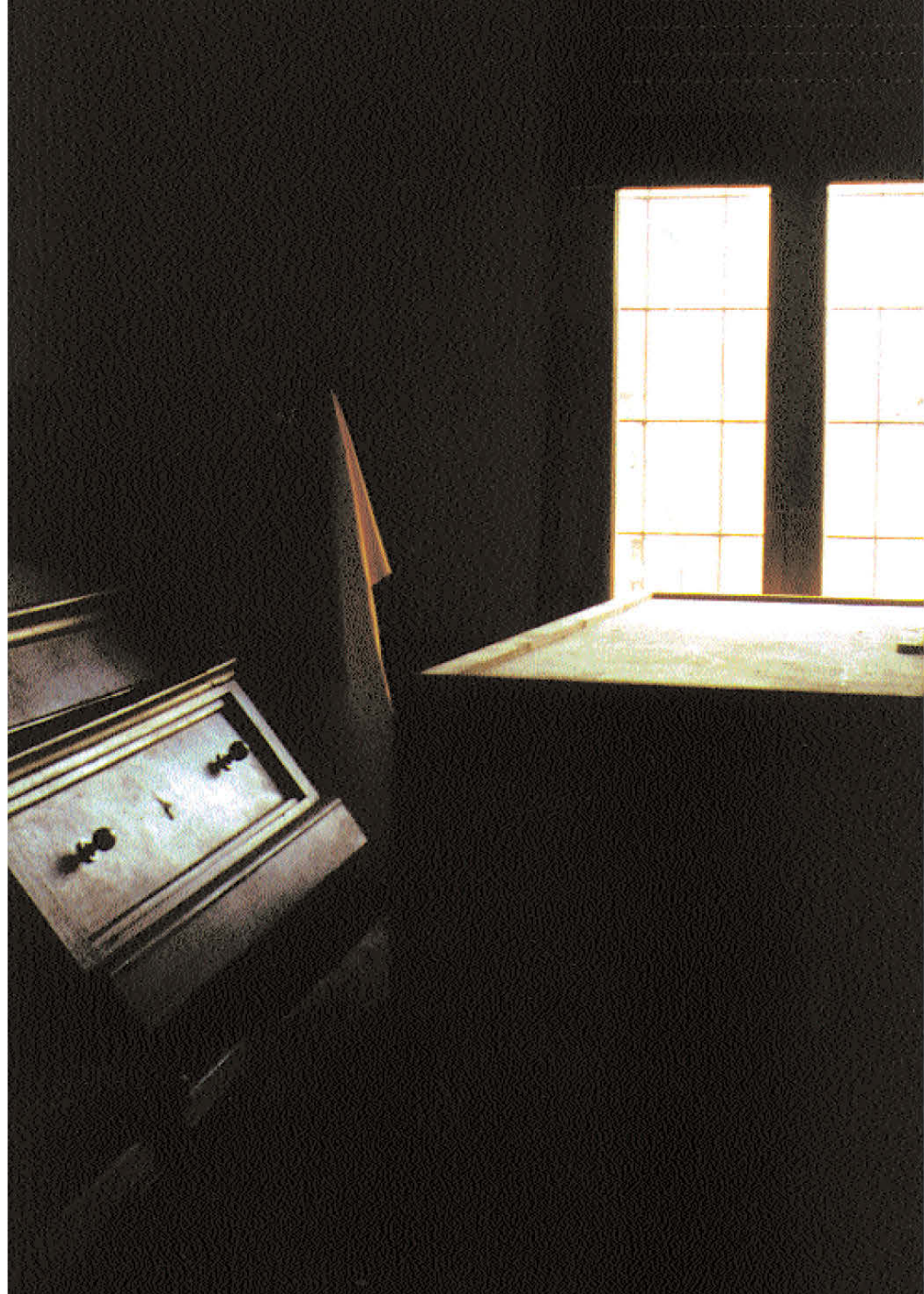
Documentazione: fotografia+cd

La stanza è colma di mobili accatastati fino a ridosso della soglia.
Chi entra trova dinnanzi un muro di mobili, lo sguardo come il corpo risultano bloccati, salendo su una sedia si può cominciare un percorso, dalla sedia al fianco di una credenza per poi passare sul dorso di un armadio e così via tra alti e bassi, spigoli e legni scheggiati.

In tutta la stanza echeggia una composizione musicale dai suoni destrutturati e una voce che dice:

“ Mi viene da scolpire sui denti la patologia del benessere ”

Sul fondo della stanza troviamo una finestra e alla sua sinistra un telo giallo che copre un mobile, è la cassa dello stereo.



LA DECISIONE ERRANTE

1997

Progetto realizzato alla Triennale di Milano

"Generazione Media"

a cura di

Francesca Alessandrini

Sonia Campagnola

Paola Darra

Laura Ghirardelli

Federica Rossi

Documentazione: fotografia+video

Sette woofer di misure diverse pulsano al ritmo incalzante di un pezzo musicale trance (realizzato per l'occasione), il riso contenuto nei coni sobbalza agli impulsi e lentamente fuoriesce. Con il variare del volume aumenta o diminuisce la gettata del riso.



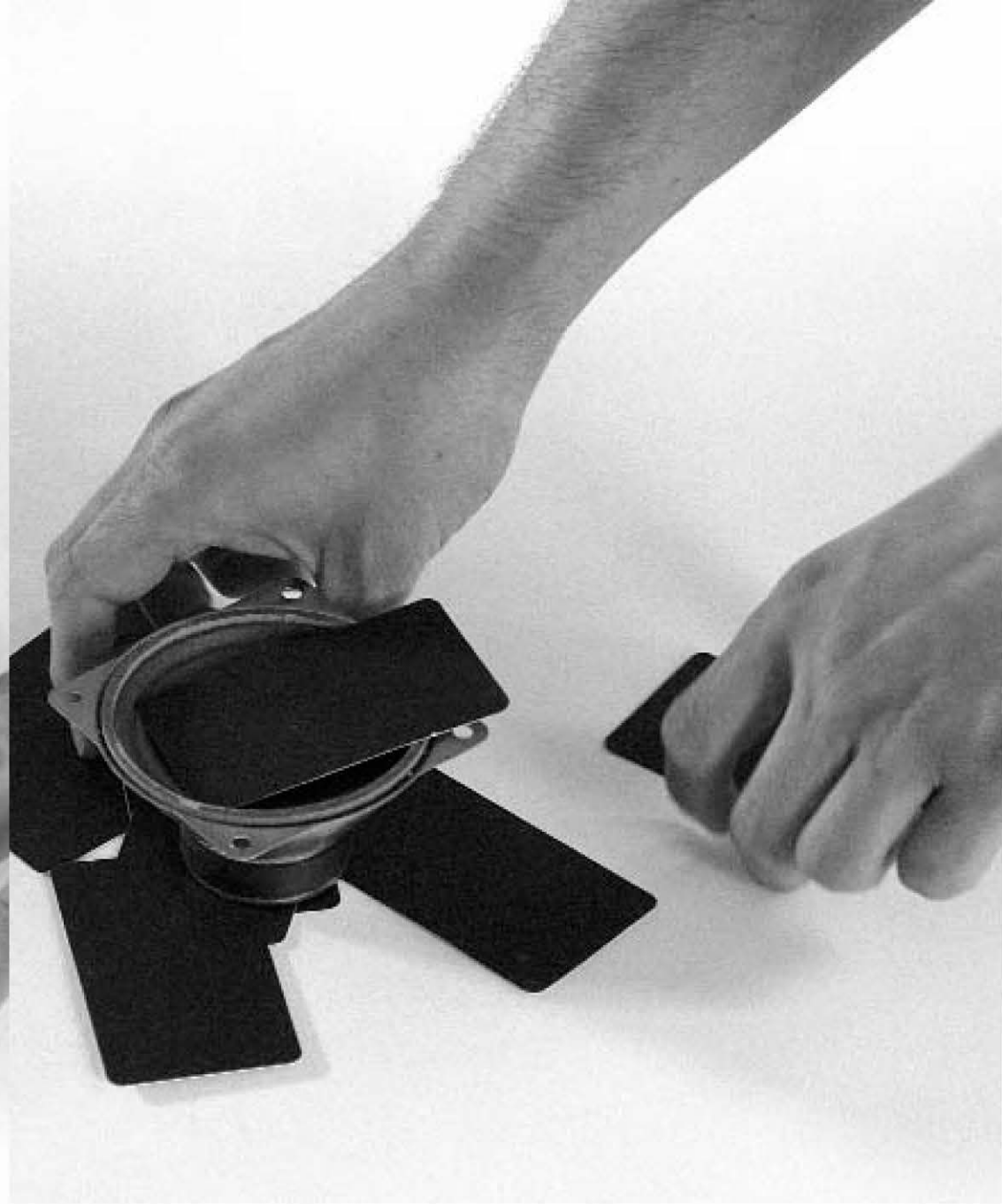
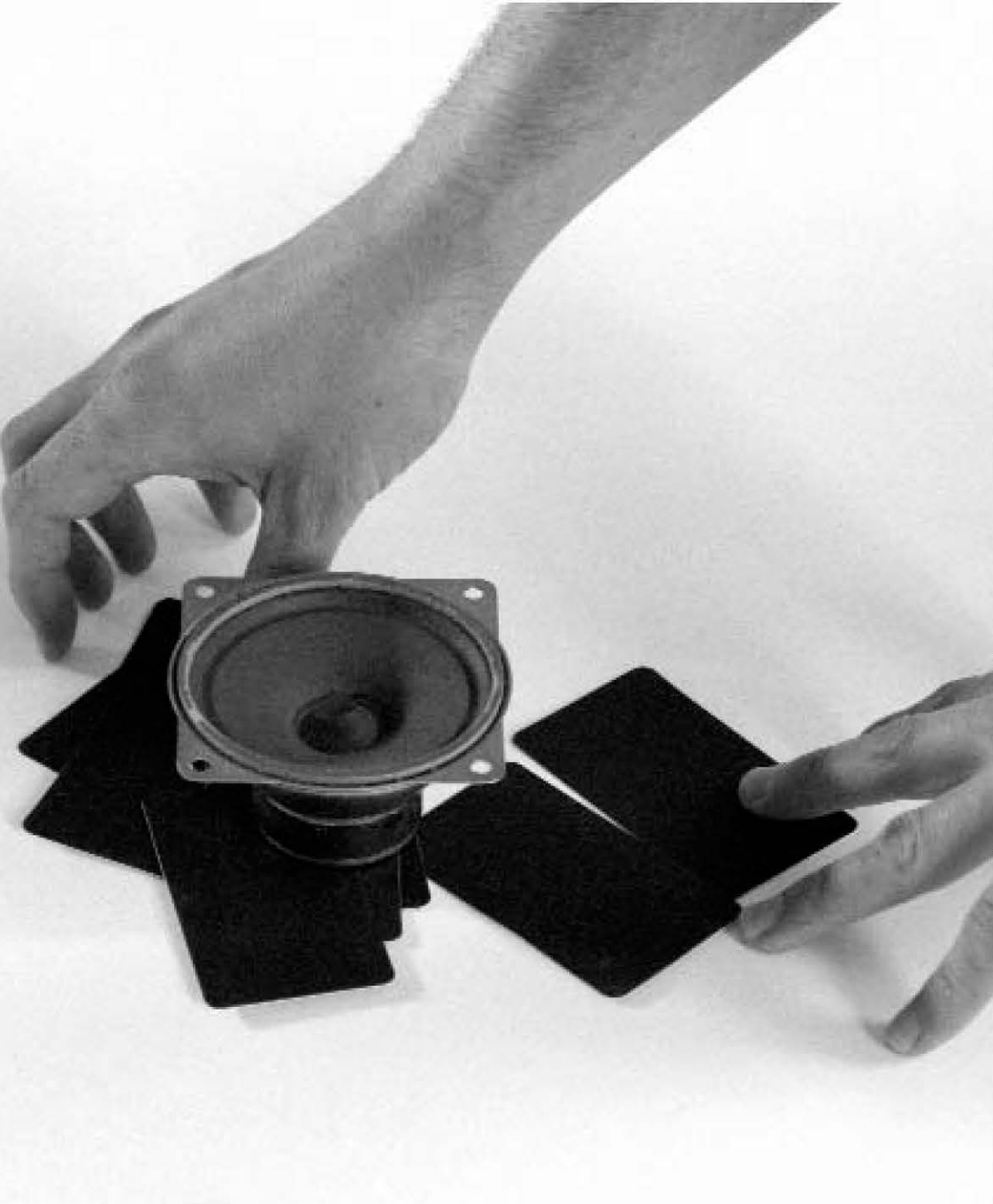
LA DECISIONE ERRANTE

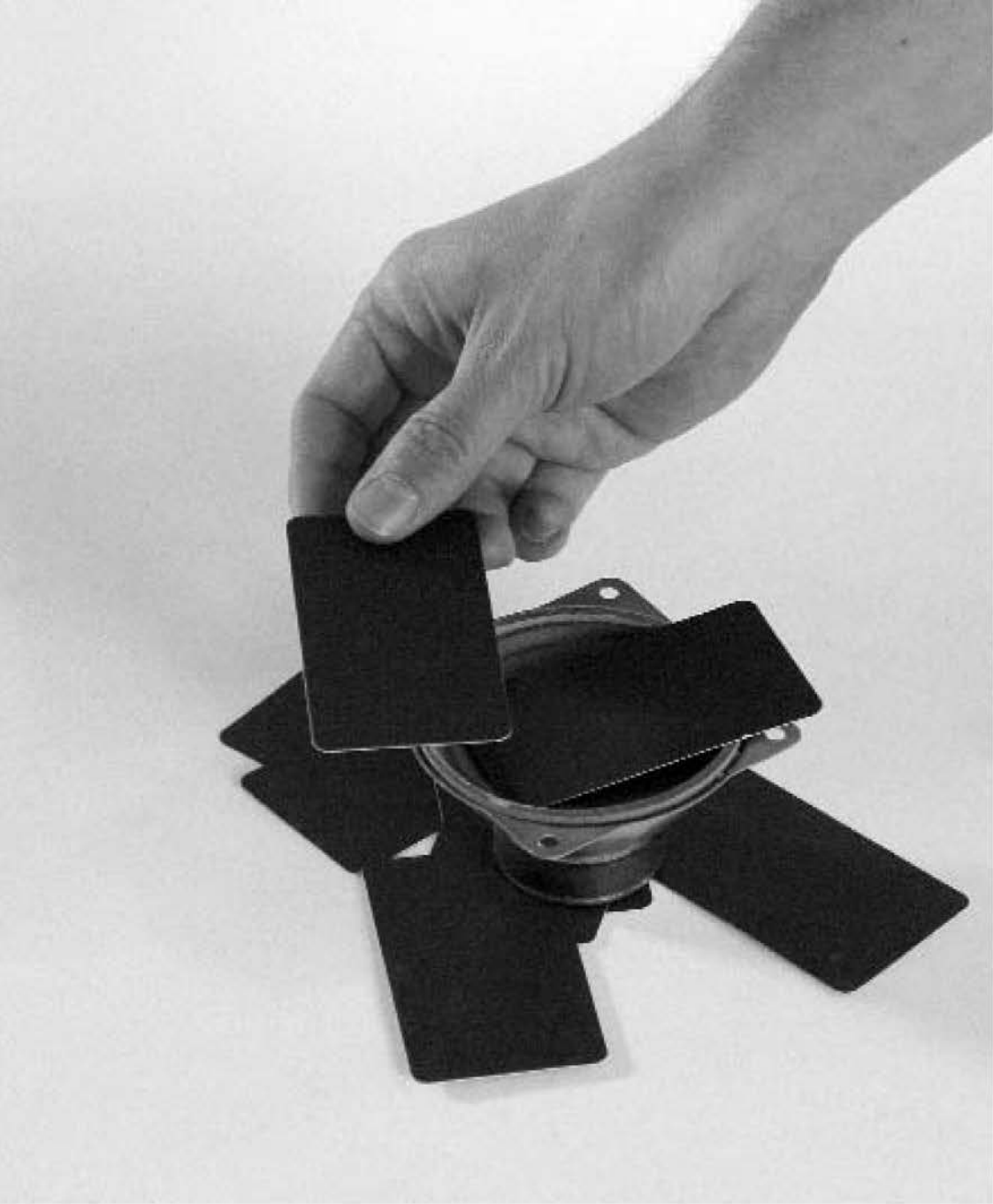
pedana autoparlanti e riso - misure variabili - cd audio

1997



WHEN I'M WATCHING MY T.V.
tenda+videonoise+cover "I can't get no"
Milano 1998

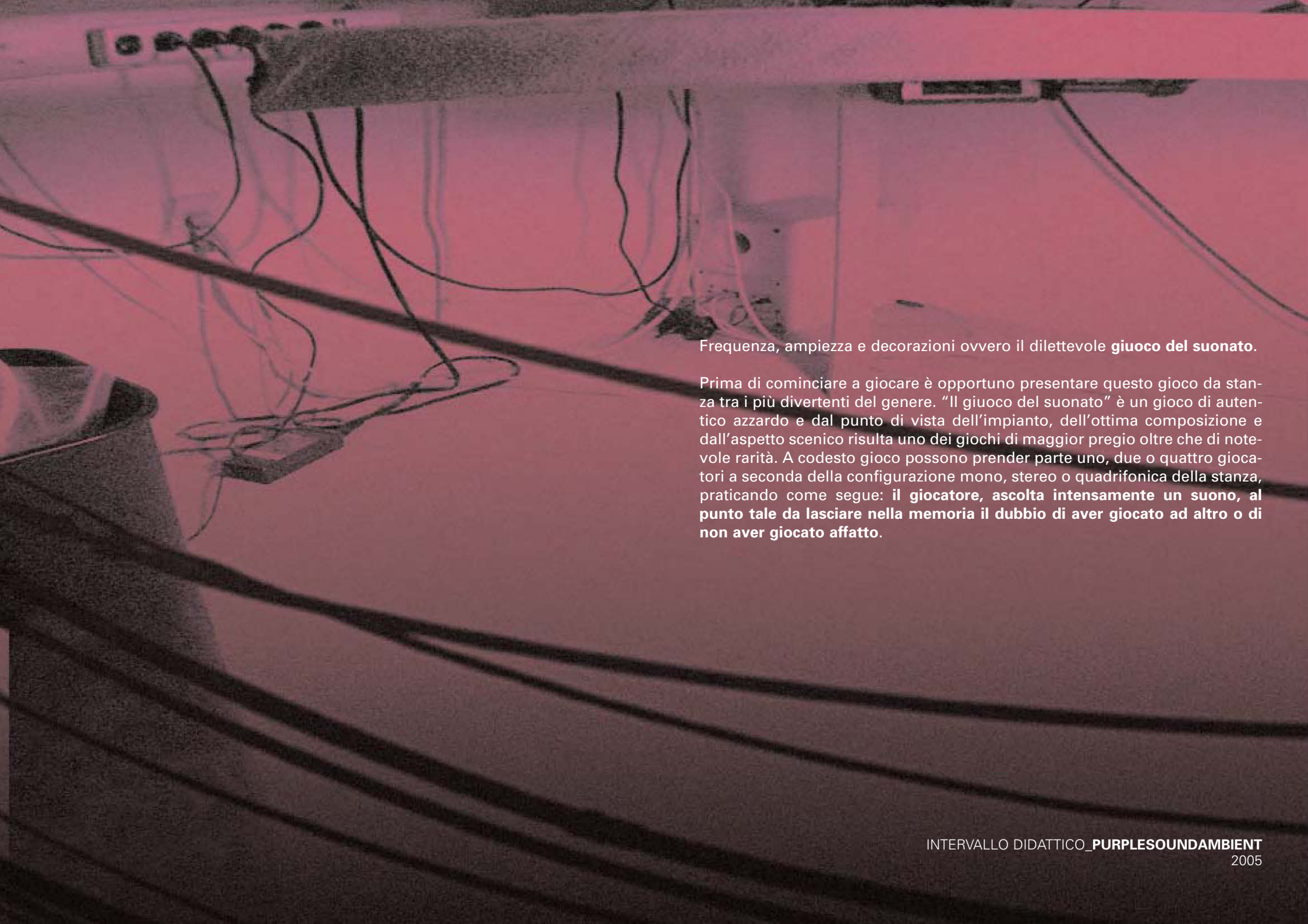




stampa labda posizionata su alluminio e plastificata + cd audio
f.to 18x18 cm
tiratura 3 copie



RESPIRATORY PROTECTION PROGRAM
sound performance+video
Milano 2004



Frequenza, ampiezza e decorazioni ovvero il dilettevole **giuoco del suonato**.

Prima di cominciare a giocare è opportuno presentare questo gioco da stanza tra i più divertenti del genere. "Il giuoco del suonato" è un gioco di autentico azzardo e dal punto di vista dell'impianto, dell'ottima composizione e dall'aspetto scenico risulta uno dei giochi di maggior pregio oltre che di notevole rarità. A codesto gioco possono prender parte uno, due o quattro giocatori a seconda della configurazione mono, stereo o quadrifonica della stanza, praticando come segue: **il giocatore, ascolta intensamente un suono, al punto tale da lasciare nella memoria il dubbio di aver giocato ad altro o di non aver giocato affatto.**



DICE NON-DICE

Light and sound are the elements that aim the artist's search.

In this new installation, using the metaphor of dices, Gianluca Codeghini wants to involve the viewer in a suspended reflection, perceptively unfinished, a game to play. Even sides are sounding and they have woofers, odd sides are luminous and have spotlights.

The two dices are apparently still in one instant of their trajectory, a suspension that evokes the gesture and points to the end. It is a sculpture that "says and not says", negating itself, "dice and not dice" but is also a pleasurable contact with mutating things.

Seeing and listening are the main characters in the event's slow development.

The first one is stimulated by a game of lights, while rhythmic structure accompan the phrase:

"a dumb says to a deaf: a blind is watching us".

So the viewer is in a perceptive play, becomes other, image, reflection of a mutating space, but at this point the die is cast, Les jeux sont fait...

DICE NON-DICE
100x250x180 cm circa
installation wood, spotlights, woofer.





Noi se...

Neon, un gioco di parole ma anche un rumore, più un incognito brusio che cresce piano e forte fino a consumarsi.

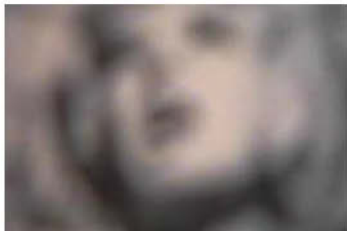
2003

UNA SUPERFICIE UMIDISSIMA E LIEVEMENTE CALDA



Video

1994

PULSE FOR PRIVATE PATTERNING

Video 4'42"

1992/2002

DIALOGO SENZA SGUARDO

Video 6'30"

2004

UNA SUPERFICIE SOLCATA DA BANDE CHIARE E OSCURE



Video 4'11"

2004

CURRICULUM

GIANLUCA CODEGHINI _ 2/9/1968 Milano
studio in Via Pizzi 29, 20141 Milano
tel/fax studio 02 57 40 8876 _ tel cell. 335 65 39 448

Diplomato all'Accademia di Brera Milano. Frequenta i corsi di Musica Elettronica e Computer Music presso la Scuola Civica di Musica a Milano

MOSTRE COLLETTIVE

1991

Torino "Spazio Dinamico" intervento a due piani con M. Zandonà, presenta L. Meneghelli
Trezzo d'Adda "Loro", a cura di C.C. Canovi e S. Simoni
Milano "Immagini proiettate", Spazio Viafarini
Milano "Member Ship", Spazio Viafarini

1992

Rapolano Terme "Doppio e triplo gioco" banco della pesca di beneficenza con M. Cattelan e M. Mercuri
Verona "Solo per i tuoi occhi"
Maastricht "Art Shop", Galleria Henn

1993

Milano, Attivazione di uno spazio dedicato all'arte presso la Rete Civica di Milano (fino al 95)
Milano "A scatola chiusa", a cura di E. Grazioli, Spazio Viafarini
Milano "Dietro la porta chiusa", a cura di A. S. Jacques, appartamento
Varallo "Pose", a cura di I. Mulatero
Matera "Dalle stalle alle stelle" performance musicale, video e fumetto in collaborazione con M. Zandonà e G. Ferlazzo, special guest G. Magnabosco
IPSO FACTO n° 5 "Una vita da cameriere" su M. Duchamp biografia di Pierre Cabanne a cura di E. Grazioli

1994

Milano "Domestic Violence" a cura di A. S. Jacques, abitazione di G. Marconi, installazione audio dischi-polvere
Dortmund "Lebensmittel" organizzato da F. Thiene, S. Ungauer, H.D.Christ, G.Schmedes
Milano "Primordi" presenta A. Gigli, Palazzo della Triennale

1995

Como, Attivazione del sito Internet: Internez con Emilio Corti e Emilio Prini
Cusano Milanino, "Sponde Fiduciarie" di Dario Bellini, Careof
Vienna, "One interface", Art Club
San Gimignano, "Sponde Fiduciarie", Galleria Continua.
Parigi, Trieste, Bologna, "Arte Video Tv" a cura di A. Borgogelli, S. Grandi, C.Colasanti, C. Terrosi
München, "Video vision", Galleria Palazzo Municipale
Trieste, S. Gimignano, Longiano, Valdagno "Riga Italia" rivista, mostra e convegno a cura di E. Grazioli e M. Belpoliti
Genova, Lessicoccidentale"

1996

San Gimignano, "Il punto", a cura di E. Grazioli, G. Continua
 Genova, "Obsceines"
 Imola "...", a cura di Antonio Davossa, installazione audio "La patologia del benessere"
 Milano, "Video junes trailers", a cura di G. Romano, Atlantique; sonoro "Altrove" per video "L'idea come limite tende a realizzarsi" di F. Mazzitelli

**1997**

Senigallia, "Mani blu", a cura di Luca Lavatori, videogame
 Erba, "Nuovi territori" a cura di G. Bai, videogame
 San Gimignano, "Il punto", a cura di E. Grazioli, Galleria Continua
 Rovereto, "Invocare la guerra" presentazione del documentario a cura di D. Bellini, presso MART
 Kassel, "Internezisdead" con Emilio Corti e Emilio Prini
 Milano, "Generazione Media" a cura di Federica Rossi e Sonia Campagnola, Palazzo della Triennale Milano,

"Dettagli della noia" installazione audio e riso
 Milano, "Inattualità dell'Arte", Centro Sociale Leoncavallo, installazione audio dischi-polvere
 Milano, "Visual Rave", a cura di Antonio Davossa, ambiente sonoro "Quando guardo la tv"

1998

San Gimignano, "Il punto", a cura di E. Grazioli, Galleria Continua
 Milano, "Attraversamenti" a cura di D. Grandi e C. Corbetta, "Teatri90" Teatro Franco Parenti, presentazione ambiente sonoro e gelatina "Nausea Bastarda"
 Riga N°15, John Cage, a cura di G. Bonomo e G. Fuglieri
 Trento/Rovereto, "S.E.A.E." Festival a cura di Francesca Cristelloni & Stefano Giovanazzi
 Nantes, "Otello", musiche per lo spettacolo teatrale di E. Corti
 Milano "You experienced?", Cosmocodex Live, C/O Leoncavallo

1999

IPSO FACTO n°5 "Conneries", a cura di E. Grazioli
 San Gimignano, "Il punto", a cura di E. Grazioli, Galleria Continua
 Fax Art - <http://www.agora.stm.it/artel/faxart/>
 Nantes, "Le Titre cree l'alibi" intervento editoriale sulla rivista "1998"

2000

Riga N°17, Italia 2, a cura di E. Grazioli e M. Belpoliti
 Racconto illustrato da G. Guatta, progetto per breve cartoon

2001

IPSO FACTO "Sparati" testo di Elio Grazioli - immagini Gianluca Codeghini
 Riga N°18, Alberto Arbasino, a cura di E. Grazioli e M. Belpoliti
 Brescia, Galleria Cavellini, a cura di D. Bellini

**2002**

Milano, "un altro tavolo per..." a cura di A. Andrighetto presso A+M bookstore
 Milano, "groupe mobile" a cura di A. Andrighetto presso www.groupemobile.it

2004

Benevento, "Premio Razzano".
 Nuoro, "Lo sguardo ostinato" by E. Grazioli, MAN (Art Museum of Nuoro)
 Milano, "Dust" a cura di E. Grazioli, Assab One Milano.

MOSTRE PERSONALI**1991**

Brescia "Illuminazioni & Comp." ex Chiesa di S. Zenone, installazione

1992

Milano "Conservare fuori dalla portata", Spazio Viafarini happening con audio

1993

Roma "Dissipare fuori dalla portata", Società Lunare a cura di A. Fogli, happening con audio
 Castello di Rivara "Poca favilla gran fiamma seconda", a cura di E. De Cecco, environment con audio

1994

Firenze "Guardati alle spalle" dislocata in tre punti della città: abitazione, centro ricreativo per anziani e una via nel centro città, a cura di F. Sorace e A. S. Jacques
 Maastricht "Projecte" a cura di G. Codeghini e G. Tomasi, collaborazione con M. Cattelan, M. Mercuri, F. Thiene e M. Zandonà, Spazio Viafarini - Galleria Heen

1995

Genova "Intervallo didattico", spazio Satura, installazione

1996

Milano "Spasso e chiudo", Spazio Tondol, performance

1998

Roma, "no title" con D. Bellini a cura di F. Basso, Libro Galleria il Ferro di Cavallo, installazione

2003

Milano, "Noi se" presso A+M Bookstore, installazione

dal 95 al 2004 seguono una serie di concerti, performance musicali, oggetti sonori per Video e Teatro, libri.

**OGGETTI SONORI**

- 84_ "1-2-3 prova" LSD Project
- 86_ "Repeat" LSD Project per un nuovo realismo collaborazioni con M. Mondani
- 88_ "Gift" 6 oggetti sonori
- 89_ "Positi-on" 5 oggetti sonori
- 91_ "Manipolazioni" Hot Shit for the Bride Project varie collaborazioni
- 92_ "Schegge Sinistre" un progetto con G. Ferlazzo
- 93_ "Cosmocodex" progetto live fino al 98
- 93_ "Proposizioni" raccolta di 8+1 oggetti sonori dal 85/93
- 94_ "Porzione di manico asessuato" raccolte di 45 e 33 giri - polvere
- 96_ "Le parvenze di gravità che ci inquietavano" 2+1 oggetti sonori, cd
- 96_ "Mi viene da scolpire sui denti la patologia del benessere" 2+1 ambienti, cd
- 96_ "Exercise" 5 ogg. sonori per "Invocare la guerra" video di D. Bellini
- 97_ "Dettagli della noia" 3+1 ambienti, cd
- 98_ "Profezia", videoinstallazione con E. Corti, cd
- 98_ "Altrove" per "L'idea come limite tende a realizzarsi" video di F. Mazzitelli
- 00_ "Ma che bello" colonna sonora teatrale "Otello" di E. Corti
- 01_ "Music for air" cd con 1+8 ambienti
- 02_ "Intervallo didattico" cofanetto cd+immagini
- 03_ "Le jardin sauvage" UNCODE project 9 composizioni musicali

03. "The two of us alone at the source of noise" B.N. Project con P. Braione
 03. "Tu...Tu... Turna" 10 ogg. sonori per "Zanardelli" video di D. Ballini
 04. "Il canto di Ada" 5 ogg. sonori per "Ada Negri" video di D. Ballini

OGGETTI VIDEO

93. "Guardati alle spalle" cofanetto con 4 video e libretto
 94. "Una superficie unidissima e lievemente calda" 9' 17"
 97. "Quando guardo la mia TV" loop
 00. "Next" 3' 01"
 02. "Pulse for private patterning" 4' 42" (1992)
 04. "Dialogo senza sguardo" 6' 30"
 04. "Una superficie solcata da bande chiare e oscure" 4' 11"

GIOCHI

93. "Poca favilla gran fiamma seconda" libro gioco
 94. "Guardati alle spalle" gioco in scatola
 95. "Poca favilla gran fiamma seconda" versione video gioco
 97. "La caverna degli spaventati passeri ovvero..." video-gioco
 99. "La scatola di utensili" raccolta di tre giochi "Ritratto", "Tra le righe", "Alla polvere"
 00. "Intervallo didattico" video-gioco
 01. "Campo di concentramento" video-gioco
 02. "Gioco per dispiacenti" video-gioco
 02. "Miss-Media" web game con P. Braione
 03. "Gioco epistemico" conversazione con P. Braione
 03. "Pulsante" videogioco con P. Braione
 04. "Centralpractic" videogioco

SERIE FOTOGRAFICHE/DISEGNI

93. "Per una nota paesaggistica" 1^a foto stampa in bianco e nero
 93. "Primo intervallo didattico" 5 foto stampa digitale colori (corda)
 94. "Così e così..." 1 foto stampa fotografica colori + 4 particolari (Vapore)
 94. "Alla sorgente del rumore" soggetto fotografico, stampa xerografica foto A4 e A3 incorniciata, istruzioni, cofanetto nero, serie fotografica in 99 soggetti.
 95. "Pubblico esercizio con evento" installazione 5 foto b/n stampa fotografica (voliti-donna-ovali)
 96. "Secondo intervallo didattico" 3 foto stampa digitale b/n (trama/mani)
 96. "Per una didattica del falso" serie di 9 fotografie tra il 96/02 b/n (testi)
 97. "Decisione errante" 2 foto stampa digitale (mani)
 98. "Per una metafisica fantastica" 7 foto stampa digitale (campane)
 99. "Terzo intervallo didattico" 1 foto stampa digitale (campane)
 00. "Esercizio: indovinare il futuro delle forme" 3 foto stampa digitale b/n (interni)
 00. "Comerles" 5 foto stampa digitale (sguardi)
 01. "Esercizio: indovinare per associazioni innaturali" immagini con testi su stampa digitale colori (libri-neri)
 02. "Esercizio: indovinare per associazioni innaturali" continua
 03. "Per una nota paesaggistica" 2^a foto stampa in bianco e nero
 03. "The two of us alone at the source of noise" B.N. Project

WEB-PROJECT

- "D" spazio web dedicato all'arte in collaborazione con D. Cerbino
- "Internetz" spazio destinato a sviluppi di progetti specifici per la fruizione digitale in collaborazione con E. Corti
- "Fax Art" partecipazione
- "Groupe Mobile.it" partecipazione
- "Miss Media" web game in collaborazione con P. Braione
- "Compilation" in collaborazione con P. Braione
- "... con P. Braione dal 99, presenza senza ritorno nel web
- "Internetzdead" Kassel in collaborazione con E. Corti e E. Prini
- "La cieca materia"
- "Unicode"

AUTORPRODUZIONI "LA CIECA MATERIA"

nasce nel 1992 e copre anche un ruolo documentativo.

"Pecolella..." romanzo breve in fotocopie con A. Canavera - "Portugio e Ostaggio" raccolta di racconti, libretto - "Montatura" fotografie con M. Zandonà e testo di L. Meneghelli - "Asia" libretto documentativo con fotografie di S. Uberto - "E' tutto sottocontrollo" storie brevi, libretto - "Dissipare fuori dalla portata" libretto con testo, foto e alcuni accessori - "Poca favilla gran fiamma seconda" libretto - "Guardati alle spalle" cofanetto che comprende quattro video in VHS più un libretto con testi di A. Cammi - G. Codeghini - F. Sorace - M. Zandonà - "Schlegge Sinistre" demotape musicale con quattro pezzi, "Pirrocchio Killer" racconto musicale, in collaborazione con G. Ferlazzo - "Americani Go Home" fumetto in collaborazione con M. Zandonà e G. Ferlazzo - "Proposizione XL" film Super 8 muto a colori con sonoro separato - "Pierino breaks a vase" cofanetto contenente immagine puzzle, tape, luce - "Conservare fuori dalla portata" cofanetto contenente immagine puzzle, tape, luce - "Porzione di mantico assassino" raccolta di dischi 33 e 45 giri in apposite custodie con aggiunta di testo specifico - "La fabbrica del Karma" di G. Ferlazzo, raccolta di due romanzi brevi e di un testo teatrale - "Trascrizioni" di Rocco Longomaco, vademecum dell'artista - "S.T.", raccolta di testi di Mazzitelli, Umbaca, Basso, Codeghini...

TESTI

93. "Dissipare fuori dalla portata" la cieca materia edizioni
 93. "Bianche pelli di pallido"
 94. "L'ostaggio" in Guardati alle spalle, la cieca materia edizioni
 95. "L'isola dei pirati", "La protesta illusoria", "Per questa volta chiudo un occhio", "La congiura" in Riga n.8
 95. "Italia" Marcos y Marcos
 96. "Chiario e tondo" in PS... la cieca materia edizioni e John Wayne production
 96. "Pratiche penali", la cieca materia edizioni e John Wayne production



97_ "Decisione & errante" in Generazione Media

98_ "Disperdere ciò che esiste allo stato riunito" Riga n°15 "John Cage", edizioni Marcos y Marcos

99_ "Il brandello, frammenti per un mancato discorso anoressico" contiene 4 racconti: "A tempo di accumulazione", "I dettagli della N.O.I.A. (Nessun Ossimoro In Anatomia)", "Laddove sbatte lo sguardo"

00_ "La scatola di utensili" raccolta di tre racconti da giocare con i libri "Ritratto", "Tra le righe", "Alla polvere" in Riga n°17 "Italia 2", Marcos y Macos

03_ "Il gioco epistemico" con P. Braione

Collaborazioni:

Andrea Canavera, Natascia Tessera, Giuseppe Cannistraro, Davide Cerbino, Pancrazio Auteri, Gianfranco Ferlazzo, Marco Mondani, Mirko Zandonà, Luigi Meneghelli, Simona Uberto, Maurizio Cattelan, Elio Grazioli, Graziella Tomasi, Federica Thien, Maurizio Mercuri, Antonio Cammi, Francesca Sorace, Emanuela De Cecco, Luisa Lambri, Emilio Corti, Fabrizio Basso, Ferdinando Mazzitelli, Rocco Lomonaco, Aurelio Andrighetto, Dario Bellini, Rosi Colombo, Giuliano Guatta, Emilio Prini, Pietro Braione...

Dissipazioni di riferimento:

- Il gioco, le regole, l'attesa, la polvere, la cecità, la conclusione, la tradizione orale, il suono, l'amicizia, il libro, la guerra, le barzellette, il tradimento, le date...
- installazione abbandonata lungo l'autostrada Torino- Milano
- installazione calpestata a Roma
- immagine-testo stampa fax e cornice persa, in compagnia di D. Bellini e G. Paolini
- "Guardati alle spalle" gioco in scatola disperso durante il trasloco
- "Testo" richiesto e successivamente censurato da Joseph Kosuth.

P.S. per ulteriori approfondimenti è possibile rivolgersi a: Riga Italia, edizioni Marcos y Marcos - E. Grazioli - M. Belpoliti - R. Colombo - L. Peccolo - E. De Cecco - P. Braione - M. Zandonà - D. Bellini - archivi Careof e Viafarini.



foto Armin Linke "Maurizio Cattelan"

GIANLUCA CODEGHINI

studio in Via Pizzi 29, 20141 Milano
tel/fax studio +39 02 57 40 8876
tel cell. +39 335 65 39 448
info@laciecamateria.it