

Atomideogenesi: Manifesto Filosofico (2002) – Virgilio Rospigliosi

È un processo di smaterializzazione. Un linguaggio limite che si sposta oltre la percezione sensoriale. Un concetto innovativo intuito alla fine degli anni 90' e applicato nei primi anni del 2000'. Come conseguenza del limite umano.

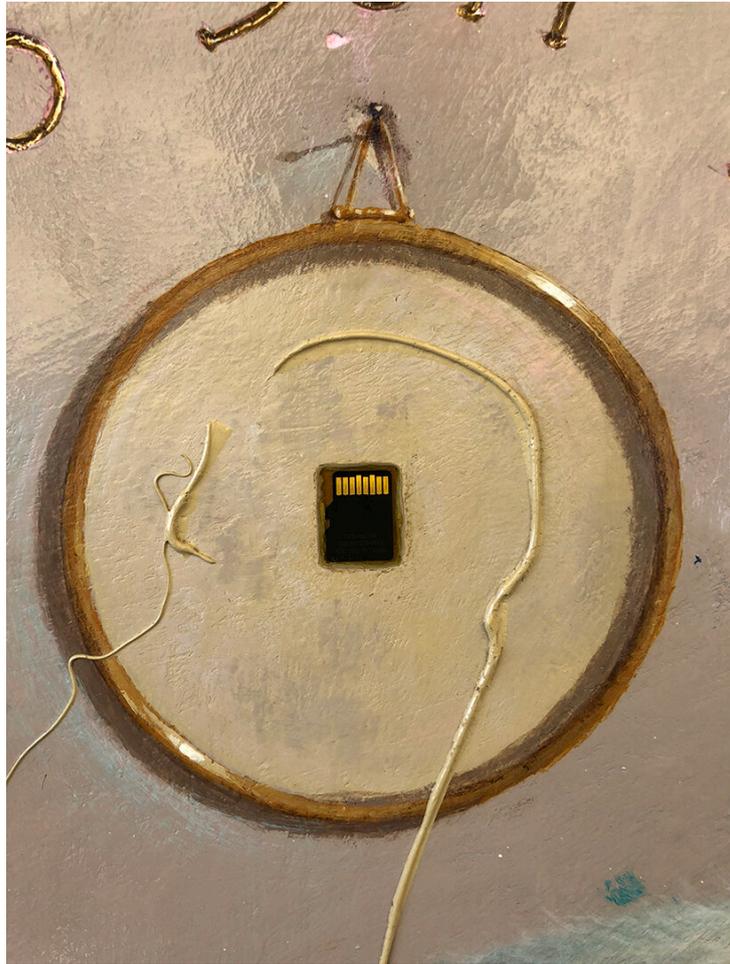
È implicito pensare che il linguaggio abbia da sempre vincolato la ricerca filosofica/estetica. Se una mela è nominata convenzionalmente e all'unanimità mela, non possiamo dire che sia una pera. Il linguaggio circonda l'uomo alle cose e le cose sono circonscritte all'uomo. La catalogazione linguistica impone limiti. Dunque è impossibile pensare di elaborare un concetto o una forma che non abbia pertinenza con il riconoscibile. Nel corso della storia, alcuni geniali Artisti hanno dato vita a mutamenti estetici, creando modelli di riferimento seguiti successivamente da altri Artisti. Tuttavia ripetendo lo stesso processo creativo. Con lo stesso linguaggio e con la stessa finalità. Che può essere riassunto con il seguente schema: "Intuizione Azione Linguistica/Procedurale Rappresentazione/Esposizione oggettiva". Oggettivazione dell'idea. Dunque Compositori, Poeti, Artisti visivi, hanno oggettivato le proprie idee mediante forme, segni, suoni, parole, le hanno rese tangibili e fruibili ai sensi mediante l'azione meccanicistica e il linguaggio. Illudendosi inconsapevolmente che l'oggettivazione prodotta fosse la rappresentazione dell'idea/intuizione primigenia. Ma il "momento" in cui l'idea si manifesta non può essere percepito nella sua completezza. Si tratta di un "attimo" che svanisce subito dopo la sua percezione, lasciando uno stato d'incompletezza che l'Artista compensa con la codificazione linguistica. Dunque l'oggetto ottenuto sarà il frutto del linguaggio, delle cose. E non del "momento"

astratto percepito all'origine. Quel preciso istante di pienezza assoluta, non può essere rappresentato fisicamente. L'uomo non può comprendere e comunicare quello che non percepisce, perché ciò è aldilà del suo linguaggio e quindi inafferrabile.



Dunque l'Artista si limiterà a oggettivare gli impulsi residuali e confusi di "un'intuizione", che definirà Opera d'Arte. Si tratta di un grossolano tentativo di ricostruzione dell'idea, molto lontano dalla purezza totalizzante "dell'attimo o impulso primigenio". Molto vicino invece a un riflesso speculare e narcisistico dell'Artista in quanto uomo e vittima del linguaggio. Una modalità teorica per contemplare concettualmente la purezza dell'idea potrebbe essere la "non oggettivazione", attraverso la "non espressione". Non fare, non agire e non rappresentare. L'immobilità, la "non azione" come consapevolezza e conseguenza del limite. Paradossalmente l'intenzionale "non espressione" diventa espressione linguistica dell'inespressione. Dunque anch'essa azione e grossolana oggettivazione. In tutte le espressioni artistiche vi è una schematica procedura, che ha come finalità l'esposizione e la fruizione sensoriale dell'oggetto,

riconosciuto come Opera d'Arte. In "Atomideogenesi" la finalità consiste nella smaterializzazione dell'oggetto, rendendo impossibile la sua fruizione sensoriale. La deoggettivazione che ne consegue trova coerenza con "l'attimo o impulso primigenio". Si tratta di un percorso procedurale intuito alla fine degli anni 90', che si avvale della tecnologia e matematica. Fu applicato per la prima volta nel 2002', con l'intento di smaterializzare/ deoggettivare l'icona che storicamente e più di ogni altra ha definito l'espressione artistica: "Il dipinto". Poco dopo "Atomideogenesi" avrebbe trovato applicazione anche alle cose, compresi gli elementi naturali. Per fare un esempio concreto; In "Atomideogenesi" l'Opera d'Arte non è l'installazione, la scultura, il dipinto, il brano musicale, la performance o la fotografia. Non è l'oggetto in sé. L'Opera d'Arte è l'immagine o l'informazione registrata dell'oggetto inserita dentro una memory card. Il dato viene smaterializzato dal processo informatico, trasformato e rinominato in codice binario. In numeri, i quali essendo un'entità astratta sono intangibili come il pensiero. "Atomideogenesi" smaterializza l'oggetto restituendolo all'attimo o impulso primigenio da cui ha avuto origine. In seguito a tale processo, ciò che rimane è il feticcio, l'oggetto contaminato, il veicolo integro. Che "non è l'Opera D'Arte". Anche la fotografia, il video e le registrazioni audio possono essere sottoposti a tale processo. Perché un'opera digitale nel momento in cui è rappresentata materialmente mediante una visualizzazione da display, una stampa, una proiezione oppure un ascolto è percepita dai sensi. Dunque diventa oggetto.



Ego Sum Lux (Atomideogenesi). 2017-2018©. Cm 100×100, acrilico e oro su tavola, memory card con all'interno l'immagine smaterializzata del dipinto

Esempio della matita

Abbiamo una comunissima matita ed una macchina fotografica digitale. Se fotografiamo la matita, il processo informatico che si attiva allo scatto della foto smaterializza immediatamente l'immagine della matita, che sarà trasformata in numeri. In entità astratta. E non sarà più percepita come oggetto. Se però accendiamo la macchina fotografica e guardiamo sul display l'immagine della matita, attraverso il senso della vista rioggettiviamo la matita. Quale differenza c'è tra l'immagine della matita che guardiamo sul display della macchina fotografica e la matita fisica? Nessuna differenza. Sono entrambi oggettivazioni. L'immagine della matita che guardiamo sul display della macchina è oggettivata soltanto dal senso della vista. Mentre la matita fisica è

oggettivata, oltre che dal senso della vista, dal senso del tatto, dell'udito e dell'olfatto. E se vogliamo anche dal senso del gusto. Se invece l'immagine della matita resta "non visibile-smaterializzata" all'interno del contenitore informatico, sarà soltanto una combinazione di numeri, dunque astratta. Questo è il principio basilare di "Atomideogenesi", che può essere applicato a qualunque cosa.



Conseguenza

Ciò che determina l'imprescindibilità dell'uomo dal linguaggio è il senso del linguaggio. Quando affermiamo che "una mela è una mela e non è una pera", significa che l'uomo ha definito le cose, gli elementi, con un codice di nomina comune. Attraverso il quale avviene la comprensione e la comunicazione. Per esempio se schiacciassimo una mela con il

piede, la mela perderebbe la sua forma originaria, diventando una mela schiacciata e informe. Ma resterebbe comunque una mela. Lo stesso vale se un Artista lanciasse del colore su una tela. Ciò sarebbe indicizzato come Arte Astratta. Ma indipendentemente dal sentimento che l'Artista volesse esprimere, si tratterebbe solo di colore su una tela. Questo ci fa capire che il linguaggio ha un senso. Dunque il termine "Astrattismo", attraverso il quale gli storici hanno nominato la nota corrente artistica è "errato". Perché nel momento in cui guardiamo un oggetto, lo tocchiamo e lo percepiamo mediante i sensi, quell'oggetto è rappresentativo di qualcosa, è tangibile. Dunque non è astratto. Un colore, una linea, un suono, una frase, anche se originali e svincolate dalle forme di rappresentazione convenzionali, saranno sempre espressioni riconducibili, attraverso i sensi, a una riconoscibilità umana. E quindi saranno espressioni "tangibili e non astratte". In un dipinto di Kandinskij, definito dagli storici "Astratto", ci sono colori, forme e linee su un supporto fisico che è lì davanti a noi. Elementi oggettivi, tangibili, riconoscibili da chiunque senza alcuna difficoltà. Se il dipinto di Kandinskij fosse astratto non sarebbe argomento di discussione, poiché privo di corrispondenza con la realtà oggettiva. Non esisterebbe. Anche la musica, considerata erroneamente intangibile, una volta scritta sullo spartito oppure espressa attraverso uno strumento e percepita dal senso dell'udito, diventa oggetto. "Atomideogenesi", attraverso la procedurale smaterializzazione dell'oggetto, è l'unica espressione umana in grado di avvicinarsi "all'attimo o impulso primigenio".



Tramonto (Atomideogenesi). 2004©. Cm 9x30x15, marmo, memory card con all'interno l'immagine smaterializzata del marmo.
Fotografia dell'installazione cm 100x100

Paradosso Rospigliosi

Per potenziare il concetto di annullamento si innesca un paradosso; la memory card con l'immagine smaterializzata dell'oggetto al suo interno, divenuto Opera d'Arte, è allegata all'oggetto solo successivamente. Concludendo il lavoro. Sarebbe impossibile fotografare l'oggetto con la memory card incastonata o allegata all'oggetto comprensiva d'immagine. Quindi, l'oggetto fotografato è privo di memory card. Di conseguenza privo di contenuto.

Etimologia

Atom(o)=Materia/Oggetto – Ideo=Idea/Intuizione –
Genesi=Origine Atomideogenesi è un termine creato nel 2002 dall'artista stesso per definire la dimensione filosofica da lui ideata.

Virgilio Rospigliosi