

ANDREA LULLI - TEMPO LIBERO
INSTALLAZIONE AUDIO SITE SPECIFIC
PROGETTO PER LOCALEDUE, BOLOGNA, 2014

TRAIETTORIE PERCEPIBILI

"NEI GIOUCHI CON LA PALLA C'È VINCERE E PERDERE; MA QUANDO UN BAMBINO GETTA LA PALLA CONTRO UN MURO E LA RIACCHIAPPA, QUESTA CARATTERISTICA È SPARITA."

- L. WITTGENSTEIN, RICERCHE FILOSOFICHE, TORINO, EINAUDI EDITORE, 2010

IL LAVORO PREVEDE PRIMA DI TUTTO UN'AREA DELIMITATA E PECULIARE.
ESSA È ANCHE IL CAMPO DA GIOCO IN CUI AGISCO.
L'AREA INFATTI È SGOMBRA MA IL SUO VOLUME È RIEMPITO A INTERVALLI DAL SUONO,
IMPULSI DI VARIE FREQUENZE BASSE GENERATE DA UN SUBWOOFER,
IN ORIGINE REGISTRAZIONE AUDIO DI PALLONATE NEL GARAGE SOTTO CASA.
COME MULTIPLO HO SCELTO INVECE UNA RESTITUZIONE VISIVA, FIRMATA E NUMERATA,
TRAMITE UNA FOTO DAL RETRO STAMPATO DA UNA PALLONATA.

CONSIDERARE LE PROBABILI TRAIETTORIE E PROIEZIONI DI UNO SPAZIO GIOCATO.
CHE RELAZIONE HANNO CON IL SUONO PRESENTE?
(ANCH'ESSO IN CONTINUO RIMBALZO CON LE PARETI)
NELLO STUDIO DEI SISTEMI FORMALI È MOLTO IMPORTANTE DISTINGUERE IL LAVORARE
ALL'INTERNO DEL SISTEMA DAL FARE OSSERVAZIONI SUL SISTEMA.
IL GIOCO È UN'ATTITUDINE, MA I GIOCHI SONO UNA MOLTTITUDINE.
CHE COSA È COMUNE A TUTTI QUESTI GIOCHI? SONO TUTTI DIVERTENTI?
CERCO UN GIOCO IN CUI I GIOCATORI NON SONO PIÙ, IL CUI TEMPO È SCAGIONATO,
LIBERO.

