

TOGLIERE³

2006

12 cubi

Candeggina su fustagno nero

Candeggina + pirografo su carta bitumata accoppiata

Candeggina su fotografia

Cm 50x50x50 c/u - totale cm 150 x 200 x 50

COMBINAZIONI

Si tratta di una combinazione semplice (senza ripetizioni, ogni elemento viene usato una sola volta) di 72 possibili elementi a disposizione (6 facce di 12 cubi $6 \times 12 = 72$) di classe 12, ovvero si utilizza un sottoinsieme di 12 elementi tra i 72 disponibili. Una combinazione può differire da un'altra anche solo per un singolo elemento.

Il numero ottenuto è **15.363.284.301.456** (quindicimila miliardi e rotti)

Sembra incredibile, ma considerando di avere a disposizione 72 frammenti di immagini (6 facce per 12 cubi):

usando 1 cubo si hanno	72 combinazioni
usando 2 cubi si hanno	2.556 combinazioni
usando 3 cubi si hanno	59.640 combinazioni
usando 4 cubi si hanno	1.028.790 combinazioni
...	
usando 12 cubi si ottiene il numero sopra indicato	

IL GIOCO DEI 12 CUBI

È un gioco per bambini che si può trovare in diverse culture che aiuta a sviluppare senso logico e curiosità.

Inizialmente ho realizzato 6 lavori, 2 su fustagno, 2 su carta, 2 su fotografia, ciascuno dei quali misura cm 150 x 200. Ho utilizzato la candeggina sui tre differenti materiali (tranne per la carta bitumata accoppiata dove ho usato anche il pirografo ed il ferro da stiro) lavorando esclusivamente per sottrazione. Successivamente ogni singolo lavoro è stato suddiviso e tagliato in 12 quadrati di cm 50 x 50 l'uno per un totale di 72 quadrati, ognuno dei quali è stato applicato sulle facce dei 12 cubi di legno, in modo che ogni cubo avesse una delle 12 parti di ciascun lavoro intero.

Si tratta di un lavoro **scultoreo** e di **installazione** fatto però di **disegno**, **pittura** e di **fotografia**.

A questo si aggiunge un **video** di **immagini** dell'artista nell'atto di comporre i 6 lavori iniziali impilando i diversi cubi.

Nel momento in cui si compone un lavoro intero e riconoscibile (**ordine**), dalla parte opposta si ottiene un lavoro scomposto e illeggibile nella sua interezza (**caos**).

C'è poi la parte ludica, dove si invita il pubblico ad intervenire liberamente. Questo comporta il fatto di toccare l'opera sentendo le diverse superfici e soprattutto la facoltà di poter creare nuove composizioni grazie alle numerosissime combinazioni.