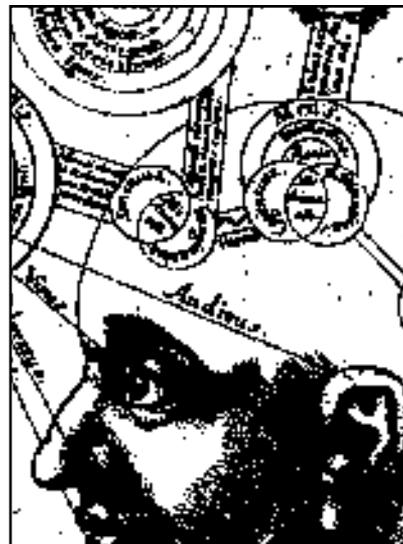


Ettore Piana

DEI SUPATELLITI



Fondazione Eredi Brancusi

Cascina "Corso" - Via La Morra, 17

12062 CHERASCO (Cn)

fondazione@eredibrancusi.net

www.eredibrancusi.net

DEI SUPATELLITI - I PRINCIPI

Il *bisogno* ed il *sogno* usati come stimoli producono delle idee. Le idee possono essere trasformate in *cose*. Tutte le *cose* hanno la possibilità di diventare SUPATELLITI.

Il SUPATELLITE è quindi *ciò che potrebbe essere*.

Non è una strada quella che collega ogni *cosa* con i suoi SUPATELLITI, ma è una distesa infinita in cui è possibile muoversi in ogni direzione. Muoversi vuol dire camminare, correre, avanzare, ma anche retrocedere, saltare, rotolarsi al suolo, tuffarsi, nuotare, fare le capriole, gattinare...

Muovendosi in questo modo la *cosa* si arricchisce e si deforma. Perde una parte di sé, ma acquisisce altre parti che *avrebbe potuto avere e non aveva*.

In alcuni istanti diventa un SUPATELLITE, ma, se non si riesce a compiere questa *trasfigurazione*, ritorna ad essere una semplice, comune, magari utilissima, ma stupida *cosa*.

E' quindi essenziale acquisire la sensibilità per avvertire uno degli *istanti aurei* in cui avviene la *trasfigurazione*, sostare e fissare nel tempo e nello spazio questo *divenire* per passare alla *realizzazione*.

DEI SUPATELLITI - LE COSE

Ogni manufatto nacque, nasce o nascerà da un bisogno sentito o da una intuizione onirica. Se postuliamo che un *bisogno* altro non è che un *doppio sogno*, ci rendiamo conto che non ha alcuna importanza il tipo di idea che portò alla realizzazione del manufatto: esso conta per quello che è.

Stabilendo poi una scala di valori tra idea, progettazione e realizzazione appare impossibile accettarla da un punto di vista oggettivo. Non esiste, infatti, differenza tra l'opera compiuta, il progetto operativo o l'intuizione creatrice; manufatto e manufattibile possono, in questo caso, scambiarsi tra di loro.

L'amigdala ed il raggio samaterializzatore, lo stuzzicadenti e l'astronave fotonica sono *cose*. Scaraventiamole nello spazio infinito della mente umana; seguiamone il *divenire*. Ecco apparire i citerei SUPATELLITI.

Un temperino, un cavatappi, in balia dei marosi della fantasia, si arricchiscono, di volta in volta e con *logica consequenzialità*, di sonde petrolifere o di gru a ponte.

In questo processo di *trasfigurazione* per arricchimento, si perde la caratteristica iniziale di ogni *cosa*; quella che la rendeva prosaica e meschina: l'*utilità* o l'*inutilità*. Essa, diventata SUPATELLITE, può ora aspirare, se manterrà la sua coerenza nelle successive fasi di *realizzazione*, a divenire un'*opera d'arte*.

DEI SUPATELLITI - IL DIVENIRE

Per assistere alla trasfigurazione di una *cosa* è opportuno farla prima *implosione* nella nostra mente. Trasformarla cioè, in una miriade di frammenti (*tesserine*), pur mantenendo, tuttavia, i confini logici che la *cosa* aveva o avrebbe potuto avere.

Attorno a quasi tutte queste *tesserine* sarà facile, poi, costruire un mosaico che rappresenti un *tutto* di cui esse potranno far parte.

Ora, con una serie di *esplosioni ameboidi*, collegheremo tutti questi mosaici fino a che avremo raggiunto una delle *soluzioni auree* possibili e plausibili.

E' certo che il passare dal *divenire* della *cosa* all'*essere* del SUPATELLITE dipenderà molto anche dalla sensibilità di chi partecipa all'evento. Infatti un lavoro individuale è certamente caratterizzato da un unico punto di vista e di riflessione, mentre un lavoro collettivo dà maggiori garanzie di poter cogliere i magici momenti delle *trasfigurazioni*. In fase di realizzazione poi, differenziate capacità operative garantiscono una più ampia copertura degli aspetti tecnici.

Meglio quindi un GARS.ON che un solo garzone.

GARS = Gruppo di Analisi e Realizzazioni Supatellitiche

DEI SUPATELLITI - DALL'INTUIZIONE AL KERIGMA

L'analisi della fase *implosiva* a cui può essere sottoposta ogni *cosa* è, come già detto, più profonda e più qualificata se effettuata collettivamente. L'*intuizione* che una *cosa* meglio di un'altra riesca a trasfigurarsi in SUPATELLITE è invece del tutto casuale ed il più delle volte individuale.

L'intuizione è un *sogno* e, se è vero che tutti sogniamo, è anche vero che non tutti riusciamo a ricordare ciò che abbiamo sognato. E' quindi essenziale che, al primo lampo intuitivo, venga lanciato il *Kerigma* del probabile, futuro, SUPATELLITE.

L'annotazione, su di una adatta scheda, dell'idea balenata, diventerà il punto di partenza per proseguire con l'*implosione* e la *trasfigurazione* della *cosa* appena individuata durante la percezione onirica.

A fine fascicolo è allegato il facsimile di scheda per il lancio del Kerigma al collettivo di GARSON.

DEI SUPATELLITI - L'ESPLOSIONE AMEBOIDE

Quando i mosaici, costruiti attorno alle *tesserine* individuate nel precedente processo di *implosione*, sono realizzati (anche solo a livello di prototipo), sarà necessario assemblarli.

Per far questo si utilizzerà una tecnica che permetta di variare, nello spazio, la posizione dei diversi componenti, in modo da individuare, attraverso differenti spostamenti, la soluzione aurea che porterà al SUPATELLITE.

KERIGMA DEL SUPATELLITE:		DENOMINAZIONI PLAUSIBILI	
GARSON	CODICE IDENTIFICATIVO		
	FUNZIONE ORIGINALE		
FUNZIONI E SVILUPPI DA IMPLOSIONE		TIPO	RIF.
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ANIMATO DA:		FATTO DI:	