

VITO PACE

2

"Ein Hut und ein Kräuterlikör"  
"Gastrocnemius"

MECENATE

*grazie a*

Ursula Eberhardt  
Nicola M. Genovese  
Susan Hefuna  
Petra Jaschke  
Sigrid Kafka  
Manfred Lepold  
Monika Markert e Michaela Kraft  
Philipp Reisert  
Adriana e Valeria Rosa  
Giuseppe Rosa

*in collaborazione con*  
amnesiac arts - Potenza

*traduzione dal tedesco*  
Simona Coviello

*layout*  
Donato VS Gerardi

*foto*  
Markus Geldhauser (n. 10 a pag. 33)  
Vito Pace

*contributi di:*



**REGIONE BASILICATA**



**Provincia di Potenza**

**SANPAOLO  
BANCO DI NAPOLI**

**kunst  
und kunstgewerbeverein  
pforzheim e.v.**

© 2006 Vito Pace (All rights reserved)  
[www.vitopace.eu](http://www.vitopace.eu)

EDIZIONI MECENATE - LUCERA (Fg)  
*Finito di stampare nel mese di ottobre 2006  
presso il Centro Grafico Francescano s.r.l., Foggia*

## L'artista sintetico

Il teatro costruttivista russo proclamava la necessità di un *attore sintetico* una definizione tutt'altro che negativa e minimalizzante se pensiamo che con essa si intendeva un congegno perfetto che all'occorrenza sappia cantare, ballare, essere ginnasta ed acrobata e possa indifferentemente passare dall'operetta alla tragedia. Se trasportiamo questa definizione in arte, potremmo dire che Vito Pace è una sorta di artista sintetico, che si serve nelle sue rappresentazioni artistiche di tecniche differenti che vanno dalla scultura alla pittura, all'architettura, alla *performance*, all'*happening*, alla fotografia, al video e alla *net-art*, a seconda della "storia" che viene narrata e, per usare le stesse parole dell'artista, "a seconda della porzione di reale che fisicamente entra nell'opera".

Come un rivoluzionario, il suo compito non è quello di distruggere ma consiste nel produrre. Il suo lavoro è una sorta di stilizzazione di un momento o un avvenimento che ne mette in luce, con ogni mezzo espressivo, i tratti caratteristici nascosti, attraverso il messaggio di libertà e rigore lanciato dal fenomeno Dada e diventato parte essenziale di tutta l'arte contemporanea.

L'arte diventa un evento, e non più solo un oggetto, in cui vengono valorizzati il caso e il gioco. L'arte come il gioco diventa parte integrante della nostra vita, è libertà da ogni costrizione ed in quanto tale è solo giocando, o creando che si è veramente liberi.

Decostruzione concettuale della realtà, autocelebrazione, interesse per il grottesco e l'utopia e autoironia sono nell'arte di Vito una sorta di invito a riflettere e ad interrogarsi.

La sua arte è contro l'immobilità del pensiero, è una provocazione contro il cosiddetto buon senso, la morale, le regole, che creano atrofia come ogni piaga creata dall'intelligenza.

Per dirla con le sue stesse parole, "il nulla" diventa una sorta di "filosofia dell'azzeramento dell'arte o ... paradosso stesso del fare arte".

GIOVANNA GENOVESE  
*storica dell'arte*



## **“Ein Hut und ein Kräuterlikör” 2002-2003**

Il mistero della villa e delle tre dame

Nella sala dalle candide pareti della fondazione artistica “Kunststiftung Baden-Württemberg” di Stoccarda si materializzano alcuni oggetti che sembrano essere stati disposti a caso, come se fossero stati messi lì provvisoriamente, in attesa di una sistemazione adeguata e coerente. La visione incongrua di oggetti misteriosi di primo acchito ci disorienta ma dopo un po’ ci spinge a cercare il nesso nascosto tra di loro, a immaginare storie, a inventare le associazioni più bizzarre partendo dagli indizi forniti dai pregiati ed enigmatici manufatti, alla fine ci diverte come un gioco, un sofisticato rebus. Ma non è forse un gioco l’arte, capace di scardinare l’ordine logico delle cose, di rivelare le relazioni apparentemente irrazionali della vita inconscia dell’individuo, di stimolare il potere liberatorio dell’immaginazione?

Sicuramente è un raffinato gioco intellettualistico l’opera “*Ein Hut und ein Kräuterlikör*” (Un cappello e del liquore alle erbe, 2002-2003) di Vito Pace, artista aviglianese che vive da tempo in Germania, un gioco tra ‘capricci’ settecenteschi, rare ricercatezze da bottega quattrocentesca, assurde associazioni surrealiste e rimandi concettuali di cui noi siamo chiamati a trovare la chiave di lettura. Un gioco, dunque, “interattivo”, dove l’interpretazione personale può cambiare il senso dell’opera, metafora lieve dell’esistenza umana in cui ognuno di noi si muove seguendo un personale codice di riferimento, per non smarrisce nella plurisemanticità della realtà moderna.

Di grande fascino è tutta l’opera di questo artista sicuramente contemporaneo nel creare universi stranianti e ambigui, edifici ‘mentali’ che non ci è dato di penetrare, che nascondono un segreto, oggetti che provocano un turbamento non emotivo ma intellettuivo, stravaganti scenografie che sacralizzano e demitizzano allo stesso tempo gli spazi dedicati all’arte. Erede dell’antica tradizione artigianale meridionale, come Pino Pascali, usa materiali non preziosi e li nobilita con l’invenzione artistica, non dissimula l’effimera, splendente e superflua bellezza formale delle sue opere che richiedono un lungo tempo per essere decifrate, in evidente contrasto con gli oggetti necessariamente funzionali della società tecnologica e con la semplice, immediata leggibilità dei linguaggi della comunicazione di massa. Enigmatico artista-mago, come Dürer o Bosch talmente bravi nell’apprendere la tecnica e nel creare meraviglie da essere considerati alchimisti-stregoni, custodi privilegiati di misteri iniziatici.

E il mistero, insieme al gioco, è uno degli elementi più presenti nella sua arte, sempre associato ad una sottile vena ironica e maliziosa. Vediamo di svelarlo, o almeno di avvicinarlo, il mistero di questa bizzarra messinscena che compone l'opera di Vito.

In una teca di vetro il plastico di una villa (creta, cm 180x90x200) circondato da pianta e sezioni precise, calligrafiche (disegni acquerellati, cm 200x80 e 100x70), sembra il progetto originale di un architetto del cinquecento, Palladio o un suo emulo. Ma poi no, una villa così non esiste...allora forse è la ricostruzione museale di un progetto palladiano mai realizzato? A guardar meglio non è poi così classica la sua struttura: cupole, stanze ovali, pareti concavo/convesse ricordano di più le macchine sceniche tardo-barocche ma non del tutto...ecco ci sono, mi sembra uno dei 'capricci' dall'antico di Canaletto o forse la realizzazione plastica dei bizzarri edifici in rovina di Piranesi.

L'arcano si complica alla vista di tre ritratti femminili e delle due colonne ornamentali con preziosi intarsi in legno. Le tre signore di profilo sugli ovali a rilievo (poliestere, cm 100x70x15), che ricordano i bei ritratti quattrocenteschi del Pollaiolo o di Piero della Francesca o le silhouettes di dame di corte settecentesche, hanno però l'aria austera di donne dalla rigida disciplina luterana, rigore enfatizzato dal materiale scuro e opaco come lava di cui sono fatti gli ovali. Hanno abitato in quella strana villa condividendo un segreto, ma quale?

Le colonnine ornamentali (legno a intarsi, cm 120x40x40), anch'esse con una insolita, funerea base nera dall'austero design, ci danno un indizio, anzi due: gli intarsi compongono due immagini, una bottiglietta di liquore su di una colonna, un cappello da uomo sull'altra. Sono segni, simboli che concettualmente rimandano al mondo delle tre donne ma sono talmente lontani tra loro (come l'ombrellino e la macchina da cucito sul tavolo operatorio di Lautreamont) da suscitare le più fantasiose supposizioni sul loro significato. Le tre donne (sorelle? amiche? madre e figlie?) distillano il liquore alle erbe nel laboratorio della villa e conservano gelosamente la ricetta segreta di questo liquido paradisiaco, come monaci certosini oppure come streghe dai potenti filtri magici mascherate da brave donne di casa. O come sacerdotesse pagane, dediti ai culti dionisiaci come quelle della ville pompeiane.

E il cappello? Cosa significa quel cappello, simbolo magrittiano dell'uomo qualunque? Rappresenta gli uomini anonimi, comuni che hanno frequentato quella villa per qualche motivo, attratti dal mistero o dalle lusinghe delle donne, perché quello che seduce Vito Pace come nettare d'ambrosia (o liquore alle erbe!) è il mistero dell'universo femminile, sempre impenetrabile come le stanze segrete delle sue ville e ambiguo come l'identità delle sue eroine.

Ci siamo aggirati sul palcoscenico come inconsapevoli personaggi di una *pièce* del

“teatro dell’assurdo” aspettando che il senso si rivelasse a noi ma non è successo, o almeno non del tutto. Abbiamo giocato a fare ipotesi basandoci sugli indizi disseminati dall’artista come sulla “scena del crimine” di un film giallo ma il finale è rimasto sospeso.

Ma è proprio nella sospensione tra senso e *nonsense*, evasione e riflessione, trasparenza e mistero che risiede il fascino di un’opera d’arte. E nelle mille interpretazioni di chi guarda che essa vive e rivive, continuamente.

BARBARA IMPROTA  
*critica d’arte*



## **“Gastrocnemius” 2004-2005**

Das Nichts erweist sich als Stoff von unglaublicher Fülle und Intensität. Auf diesen Stoff treffen wir im Theater der Möglichkeiten von Vito Pace. Er spielt mit dem Vokabular des Theaters: der Ausstellungsraum als Bühne, Haus und Kleider als Requisiten. Oder handelt es sich um eine Filmkulisse? Inszeniert er hier einen Kultort? Das Haus als Ort ritueller Handlungen, ein Tempel, ein Mausoleum oder ein Denkmal, zwei fiktive Akteure in weißen Kleidern. Sind es Priester, die diese Kleider tragen bzw. getragen haben? Sie treten in das Haus ein, nehmen in den Seitenräumen verschiedene Handlungen zur Vorbereitung auf den rituellen Höhepunkt vor, betreten dann den zentralen, nach oben hin offenen Innenraum, werden von einem Sonnenstrahl in die verzweigten Kellerräume geleitet, um sich hier, tief im Innern der Erde, in einer dem Pantheon ähnlichen Halle, Rücken an Rücken stehend, auf die gegenseitige Berührung mit dem *Gastrocnemius*, ihrem Wadenmuskel, zu konzentrieren. Um die körperliche Berührung zu ermöglichen, ist die Hose über diesem Muskel oval ausgeschnitten. Der senkrecht einfallende Sonnenstrahl kommt an der Stelle des Zusammentreffens beider Körper zum Stillstand und ergießt sich in sie hinein. Beobachten wir eine absurde Berührungszeremonie zur körperlichen Kontaktaufnahme zwischen Mann und Frau oder eher ein Begrüßungsritual in einem Fantasy-Film, das dem Austausch von geistiger Energie gilt. Vielleicht ist aber auch das Innehalten im Ablauf eines kultischen Tanzes zu sehen? Alles ist möglich in dieser Inszenierung, alles ist offen, um inhaltliche Zusammenhänge und Bezüge zu konstruieren, auch dort, wo möglicherweise keine vorhanden sind.

Architektur, Sonnenstand und Kleidung sind auf diese ungewöhnliche Begegnung zweier Personen ausgerichtet. Und der Betrachter erhält ebenso Einblick in die präzise ausgearbeiteten Grundrisspläne und Entwurfszeichnungen des Hauses. Eine Zeichnung skizziert den Weg in die Kellerräume, eine weitere, an eine wissenschaftliche Schautafel erinnernde Zeichnung ordnet architektonische Elemente in eine Trichterform, welche auf die anatomische Darstellung eines Unterschenkels hinführt. Hier sehen wir den, dieser Ausstellung den Titel

gebenden *Gastrocnemius* (“Bauch vom Bein”). Warum ist es gerade dieser Muskel, dem Vito Pace eine Geschichte und deren Inszenierung widmet? Er ist zweiteilig, ein Grundprinzip seiner künstlerischen Arbeit. Er ist kräftig, für die Bewegung des Beines absolut wichtig und kugelig wie ein gefüllter Bauch. Natürlich könnte Vito Pace diese Ausstellung auch einem anderen Muskel widmen, z. B. dem Herzmuskel. Aber das wäre wieder eine andere Geschichte.

Seine fiktiven Akteure tragen weiße Gewänder, die in ihrer geometrischen Strenge und Akkuratesse an militärische Uniformen erinnern. Zeichnungen der russischen Konstruktivistin, vor allem von Malevič und Tatlin, gaben Vito Pace den anregenden Gestaltungsimpuls. Doch der historische Rahmen ist noch weiter zu spannen. So lässt der wegweisende Sonnenstrahl beispielsweise an den Sonnenkult der alten Ägypter denken. Das heißt, der um Verständnis bemühte Betrachter sucht nach Möglichkeiten der inhaltlichen Festlegung und historischen Zuordnung. Es verlangt ihn nach einer Klärung des rätselhaften Zusammentreffens so unterschiedlicher Ausstellungselemente, die er wie Bausteine miteinander verbinden möchte. In diesem Klima des Absurden mit der Schwierigkeit rationaler Deutungen lebt der revoltierende Geist des Dadaismus wieder auf.

“Wenn sich das Publikum nicht regte”, schreibt Richard Huelsenbeck über einen seiner Dada-Vortragsabende “wurde ich ein wenig aggressiver. Ich sprach kritisch über Leute, die die Kunst als Nachspeise ihrer bürgerlichen Existenz benutzen und mit der falschen Innigkeit eines Pastors appellierte ich an das Gewissen derjenigen, die glaubten, die Kunst sei für etwas Besseres da”. Und er fährt fort: “Wir waren Irrationalisten, aber wir begnügten uns nicht damit, den Leuten nette Verrücktheiten vorzusetzen, die sie wie Weihnachtsgeschenke heim tragen konnten. Wir stellten die Frage nach der Notwendigkeit einer Wertübermittlung, indem wir den Inhalt aus unserer Darstellung entfernten. Das ‘Nichts’, von dem Sartre so oft spricht, setzte sich an die Stelle des Etwas. Wir zeigten Verachtung für die konventionelle Substanz, wir proklamierten den Verlust der Mitte.”<sup>1</sup>

Das Spiel, das die Dadaisten mit sich selbst und der Welt spielten, war ein freies, ungezwungenes, spontanes Agieren und Abreagieren inmitten der Welt, ohne Rücksicht auf die Empfindungen und Erwartungen des Publikums. Denn ihre Welterfahrung ist die Erfahrung des Absurden. Kommt die Vernunft ins Spiel mit ihrem Verlangen nach Klarheit und dem Bestreben, um die Wirklichkeit zu verstehen, die Vielfalt der Erscheinungen auf einen absoluten Begriff zurückzuführen, so sieht man sich einer irrationalen Welt voller Widersprüche gegenüber. Diese tiefe Kluft zwischen den Ansprüchen der Vernunft auf ein sinnvoll einendes Prinzip und der Realität der Welt vermittelte sich ihnen als absurde Erfahrung, die sie in ihren

Aktionen zum Ausdruck brachten. Zugleich artikulierten sie ihre Hoffnung auf eine kommende Gesellschaft, in der die Freiheit des Menschen und sein Ausgleich mit der Natur erreicht sein werde.

Vito Paces Utopia weist etwas andere Konturen auf. Er setzt auf die Phänomene der Anschauung, erweckt die Aufmerksamkeit des Betrachters durch die handwerkliche Qualität der ausgestellten Arbeiten, die für Disziplin und Perfektion stehen. Er verliert den Betrachter nicht auf der Rezeptionsebene, weil er eine nachvollziehbare Wirklichkeit schafft und verschiedenartige Gestaltungselemente bereitstellt. Zwar wird das Publikum von dieser Architektur, Wissenschaft, Kunst und Mythos zusammenführenden Ausstellungssituation überrascht, fühlt sich vielleicht irritiert, provoziert, verunsichert und zieht sich auf sich selbst zurück. Doch es geht um solche Erfahrungsprozesse und das Formulieren von Fragen. Will ich mich auf diese Inszenierung einlassen und mitspielen? Oder verweigere ich mich? Nutze ich die visuellen Angebote, um meine eigene Geschichte zu erfinden? Diagnostiziere ich eine Krise der Kunst, in der sich eine metaphysische Krise unseres Zeitalters spiegelt? Erlebe ich die Raumszenierung als gedanklichen Freiraum fern von konventionellen Regelungen und Beschränkungen? Mehr Fragen als Antworten. In einer absurd, sich auflösenden, zersplitterten Welt, in der herkömmliche Bezugssysteme wie Natur oder Religion keine Wertigkeit mehr haben, ist es auch der Kunst nicht möglich, verbindliche Antworten zu geben. Die Werke der Kunst bleiben notwendig fragmentarisch, sind Versuche, Angebote, Hinweise, eine Spiel der Möglichkeiten und Andeutungen.

Es ist eine erfundene Geschichte, vielleicht mythischen Ursprungs, die ein Zusammenspiel der ausgestellten Werke bewirkt und diese in unserer Phantasie in Bewegung versetzt. Interessant ist in diesem Zusammenhang ein Blick auf die Etymologie des Wortes Geschichte im Sinne von Erzählung. Im Althochdeutschen bedeutet Geschichte = Ereignis, Zufall, Hergang, im Mittelhochdeutschen zusätzlich, 'was einem Ding zukommt, Eigenschaft, Weise'. Geschichte wird seit Ende des 18. Jahrhunderts auch verstanden als Prozess, als Fortschritt, Aktion und Handlungsfeld, d. h. als reiner Bewegungsbegriff und "Chance zur Tat". Besonders anschaulich beschreibt Hans Geißlinger in diesem Zusammenhang die Bewegungsenergien von Geschichten: "Die in eine Geschichte Verstrickten erfahren die Welt als das andere, das noch nicht Angeeignete. Sie sind Flüchtlinge aus dem Land der Gewohnheit und der Gewissheit. Grenzüberschreitend verbinden sie durch ihre Person und ihren Weg verschiedene Wirklichkeiten. Insofern sind Geschichten die Begegnung mit allem Möglichen und allem Vorstellbaren, ein Erleben, das nicht von vornherein gewusst und berechnet werden kann"<sup>2</sup>.

Das Geschichtenerzählen, oftmals in Anlehnung an alte Mythen und Märchen,

übernehmen heute zunehmend die neuen Medien, Film, Video und PC. In Computerspielen wie beispielsweise „*Die Sims*“ oder „*Age of Empires*“ kann der Benutzer aktiv in den Verlauf der Geschichte eingreifen. So eröffnet der Computer per Simulation neue Spielräume des Denkens und der Phantasie. Er mache, wie Medientheoretiker meinen, die menschliche Existenz erst richtig frei, individuell und vielfarbig. Vor allem aufgrund der scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten der Vernetzung ist Vito Pace im Rahmen seines Internetprojektes „*Kontora Mir*“ (Friedensbüro) auch in diesem Medium aktiv.

Seine Inszenierung „*Gastrocnemius*“ stellt sich mir als Spielfeld dar, auf dem der Künstler als Player im Crossover der Zeiten, Medien und Kunstsparten sich und dem Betrachter die größtmögliche Freiheit zur gedanklichen Bewegung und Veränderung lässt. In einem solchen offenen Gedankenraum hat auch das Nicht-Erklärbare, das Ungewisse, Sinn- und Bedeutungslose seinen Raum. Ein freies Schweifen im Reich der kreativen Möglichkeiten. Ein befreientes Lachen in Vito Paces Utopia.

DR. HEIDEROSE LANGER  
Kunsthistorikerin

(text für die Ausstellung „*Gastrocnemius*“ 13.02.2005 Kunstverein Pforzheim, Deutschland)

---

<sup>1</sup> Richard Huelsenbeck, Mit Witz, Licht und Grütze, Auf den Spuren des Dadaismus, Hamburg 1992, pag. 102 e pag. 105

<sup>2</sup> Hans Geißlinger, Die Imagination der Wirklichkeit, Frankfurt/M 1992, pag. 144f

## **“Gastrocnemius” 2004-2005**

Il nulla si mostra come materia di incredibile ricchezza ed intensità - ed è questa materia che s'incontra nel teatro delle possibilità di Vito Pace. Egli gioca con il vocabolario teatrale: la sala d'esposizione diventa palcoscenico, casa e vestiti diventano attrezzi di scena. O si tratta forse di un set cinematografico? Oppure si mette in scena un luogo di culto? La casa come luogo di atti rituali: un tempio, un mausoleo o un monumento, due attori finti vestiti di bianco. Chi porta o ha portato questi vestiti sono sacerdoti? Entrano in casa, nelle stanze periferiche compiono diverse azioni che preparano al momento rituale più importante, quindi entrano nella sala centrale aperta al di sopra, si lasciano guidare da un raggio di sole verso le stanze sotterranee per poi ritrovarsi nell'interno profondo della terra, schiena contro schiena per concentrarsi sul reciproco tocco del *gastrocnemius*, il muscolo del polpaccio. Per facilitare il contatto dei corpi una gamba dei pantaloni ha un'incisione ovale proprio su questo muscolo. Il raggio di sole verticale si ferma proprio sul punto di contatto dei due corpi e si rifrange in essi. Ma osserviamo un'assurda cerimonia di contatto tra uomo e donna o si tratta piuttosto di un rituale di saluto e scambio di energia spirituale come in un film di fantascienza? Può darsi però che lo si debba vedere come un interrompersi di una danza rituale. Tutto sembra possibile in questa messa in scena, tutto è aperto: si possono costruire nessi e riferimenti contenutistici anche dove questi forse non vi sono.

Architettura, posizione del sole e vestiti sono tutti funzionali all'insolito incontro di queste due persone. All'osservatore viene inoltre data un'idea precisa dell'elaborato progetto della casa. Un disegno segna il percorso che porta verso le stanze sotterranee, un altro disegno che ricorda scientifiche tavole dimostrative, mette in ordine elementi architettonici a forma di imbuto che porta alla raffigurazione anatomica della parte inferiore di una gamba. Qui vedremo il *gastrocnemius* (“la pancia della gamba”) che ha dato il nome a questa esposizione. Ma perché proprio a questo muscolo Vito Pace dedica una storia e la sua messa in scena? Esso ha due parti, e ciò rappresenta un principio fondamentale del suo lavoro artistico. Esso è forte, per permettere il movimento della gamba indispensabile e tonda come

una pancia ben riempita. Senz'altro Vito Pace potrebbe dedicare la sua esposizione anche ad un altro muscolo, per esempio al cuore. Ma questa sarebbe un'altra storia. I suoi attori finti portano vestiti bianchi. Disegni dei costruttivisti russi, soprattutto Malevič e Tatlin hanno dato a Vito Pace impulsi creativi stimolanti. Ma il riferimento storico va oltre. Si può per esempio porre in relazione il raggio di sole che indica la strada con il culto del sole degli antichi egizi. Ciò vuol dire che l'osservatore nel suo sforzo di comprensione cerca la possibilità di determinare il contenuto e di ritrovare una correlazione storica. L'osservatore richiede un chiarimento dell'incontro così misterioso dei vari elementi dell'esposizione che lui invece vorrebbe collegare tra di loro come pietre in un gioco di costruzione. Ma ne sente la resistenza. Casa e vestiti negano la loro funzionalità quotidiana: la casa è inaccessibile, i pantaloni con quelle incisioni non sono indossabili. In questo clima di assurdità con la difficoltà di trovare interpretazioni razionali ci pare di ricordare lo spirito in rivolta del Dadaismo.

“Quando il pubblico non reagiva io diventavo un po' più aggressivo” scrive Richard Huelsenbeck su una delle sue conferenze serali sul Dadaismo. “Ero molto critico nei confronti di coloro che usano l'arte come dessert della propria esistenza borghese e con l'intensità falsa di un predicatore mi appellavo alla coscienza di coloro che credevano che l'arte fosse lì per qualcosa di migliore”. E continuava: “Eravamo irrazionalisti, ma ciò non significava che ci bastasse presentare graziose pazzie che la gente avrebbe potuto portare a casa come regali di Natale. Liberando la nostra esposizione dal contenuto, ponevamo la questione della necessità di una trasmissione di valori. Il *Nulla* di cui Sartre parla, assumeva così la posizione del *Qualcosa*. Mostravamo il disprezzo per la sostanza convenzionale, proclamavamo la perdita del centro”<sup>1</sup>.

Il gioco che i Dadaisti giocavano con se stessi e con il mondo era un agire e sfogarsi nel mondo del tutto libero e spontaneo, senza tener conto dei sentimenti e delle aspettative del pubblico. Questo perchè la loro percezione del mondo è l'esperienza dell'assurdo. Quando nel gioco entra la ragione con il suo bisogno di chiarezza, con lo sforzo di comprendere la realtà, il tentativo di ridurre la molteplicità dei fenomeni ad un concetto assoluto, ci si confronta con un mondo irrazionale pieno di contraddizioni. Questo abisso profondo tra la pretesa della ragione di avere un principio razionale appunto, e la realtà del mondo, si mostra loro come un'esperienza assurda che essi esprimevano poi nelle loro azioni. Contemporaneamente riponevano la propria speranza verso una società futura nella quale sarebbe stata possibile la realizzazione della libertà dell'uomo in armonia con la natura.

L'utopia di Vito Pace mostra profili diversi. Egli punta sui fenomeni della

prospettiva, stimola l'attenzione dell'osservatore attraverso la qualità artigianale delle opere esposte che esprimono disciplina e perfezione. Egli non smarrisce l'osservatore sul piano della ricezione perché crea una realtà ripercorribile ed offre svariati elementi creativi. Certo, il pubblico è sorpreso da questi campi d'azione che sorpassano i limiti e che diventano punto d'incontro tra architettura, scienza, arte e mito; può darsi che si confonda e che si senti provocato, insicuro e che si ritiri in se stesso. Ma la questione si gira proprio intorno a questi processi esperienziali del tutto individuali e alla rispettiva formulazione di domande: voglio aprirmi a questa messa in scena e partecipare al gioco? O mi rifiuto? Utilizzerò le offerte visuali per inventare la mia propria storia? Do la diagnosi di una crisi dell'arte? In un mondo nel quale i sistemi di riferimento abituali come la natura o la religione hanno sempre meno valore, anche l'arte non può dare risposte sicure. L'opera d'arte rimane necessariamente frammentata, diventa esperimento, offerta, rinvio, un gioco di possibilità ed illusioni, creazione con elementi di costruzione variabili.

Vito Pace usa nel suo spettacolo “*Gastrocnemius*” una forma d'espressione estetica che contiene elementi di simbolismo, costruttivismo e dadaismo. Qui rivive la gioia dell'avanguardia degli anni 10 e 20 del 1900 nella luce e nel movimento, nell'architettura e nella grafica, nell'aspetto cinematografico e teatrale. Si tratta anche di raccontare storie. La storia di Vito Pace che è segnata da riferimenti mitico-magici fa sì che le opere esposte si muovano e interagiscano nella nostra fantasia. In questo contesto è interessante guardare l'etimologia della parola “storia” nel suo significato di racconto.

Alla fine del XVIII secolo con storia s'intendeva processo, sviluppo, azione e campo d'azione, cioè puro concetto di movimento e “possibilità d'azione”. In questo contesto Hans Geisslinger descrive in maniera particolarmente chiara il ruolo degli attori: “Coloro che sono coinvolti in una storia percepiscono il mondo come qualcosa di diverso, qualcosa di cui ancora non si sono appropriati. Essi fuggono dal paese dell'abitudine e della certezza. Superando i limiti, essi collegano attraverso la propria persona e il proprio percorso le diverse realtà. Per questo le storie rappresentano l'incontro tra tutte le possibilità e tutto ciò che è immaginabile, un agire che non può essere saputo o calcolato a priori...”<sup>2</sup>.

Oggi sono i media come film, video e computer che riferendosi ad antichi miti e fiabe raccontano storie. Nei giochi da computer come “*I Sims*” o “*Age of Empire*” l'utente può interagire attivamente con il computer e creare la sua propria storia. Così il computer offre, attraverso la simulazione, nuovi spazi di gioco del pensiero e della fantasia. Secondo alcuni mass-mediologi, ciò porrebbe l'esistenza umana in una condizione libera, individuale e policroma.

Grazie soprattutto alle possibilità illimitate di una rete globale e per la possibilità

di mettere insieme progetti visivi individuali di numerosi collaboratori, Vito Pace lavora nell'ambito del suo progetto internet “*Kontora Mir*” (ufficio della pace) anche con questo mezzo. Così il progetto di *Gastrocnemius* si propone come campo di gioco sul quale l'artista come player nel crossover dei tempi, delle professioni e delle lingue artificiali lascia a se stesso e ai suoi osservatori la più ampia libertà di movimento del pensiero. In uno spazio di pensiero talmente aperto anche il non spiegabile, ciò che è incerto, ciò che pare non avere senso e significato trova il suo spazio.

Un vagare libero in un campo di possibilità creative.

Un riso liberatorio nell'utopia di Vito Pace.

DR. HEIDEROSE LANGER  
*storica dell'arte*

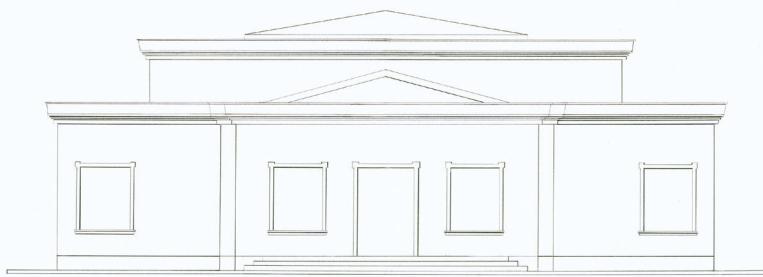
(testo per la Mostra personale “*Gastrocnemius*” 13.02.2005 Kunstverein Pforzheim, Germania)

---

<sup>1</sup> Richard Huelsenbeck, *Mit Witz, Licht und Grütze, Auf den Spuren des Dadaismus*, Hamburg 1992, pag. 102 e pag.105

<sup>2</sup> Die Imagination der Wirklichkeit, Frankfurt/M 1992, pag.144f

**“Ein Hut und ein Kräuterlikör”**  
2002-2003



1.



2.



5.

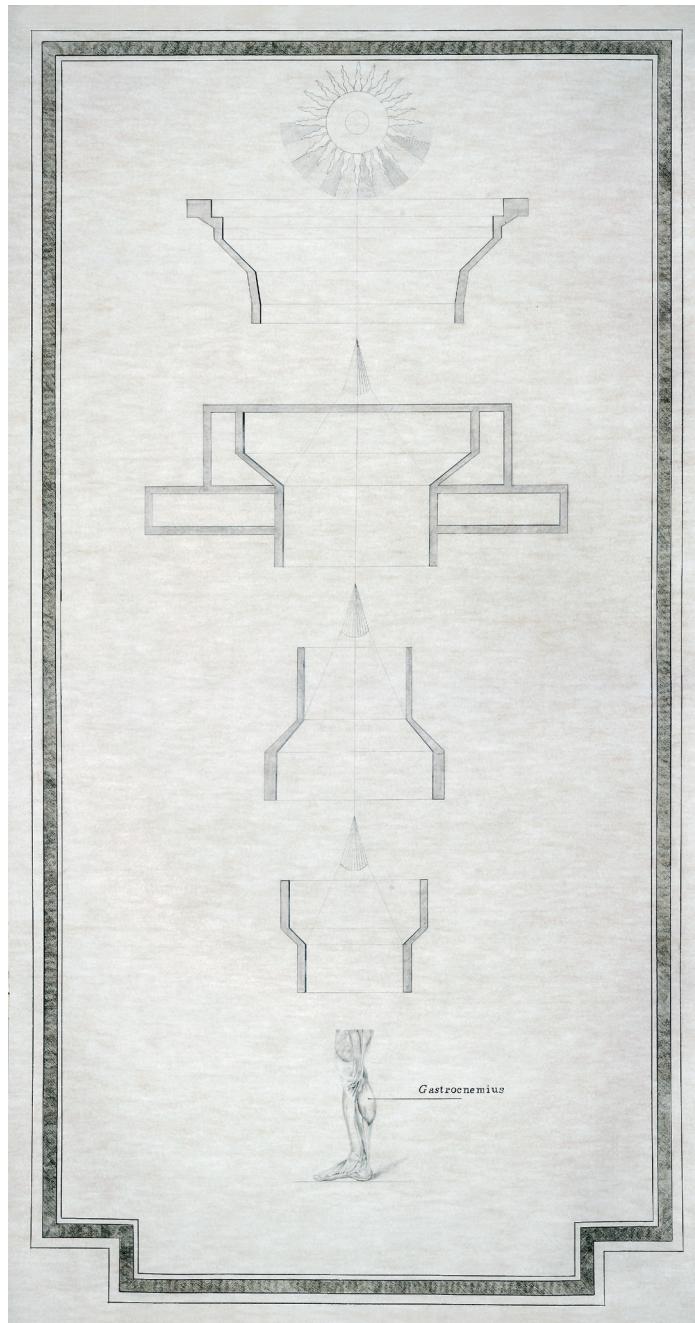


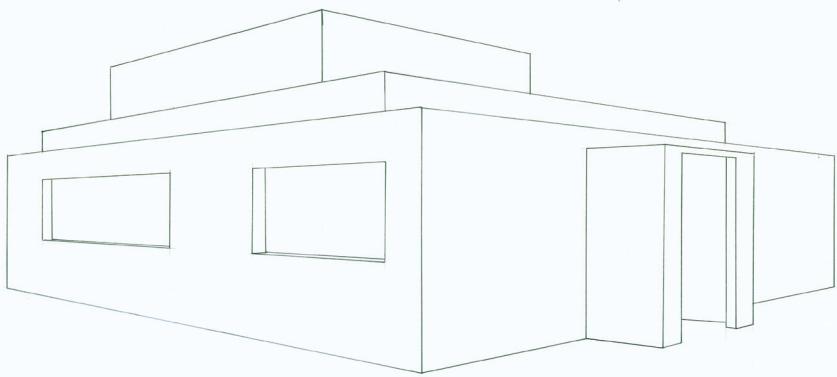
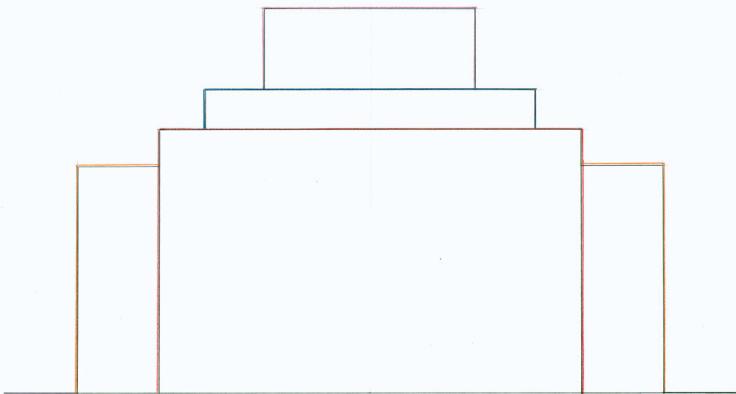


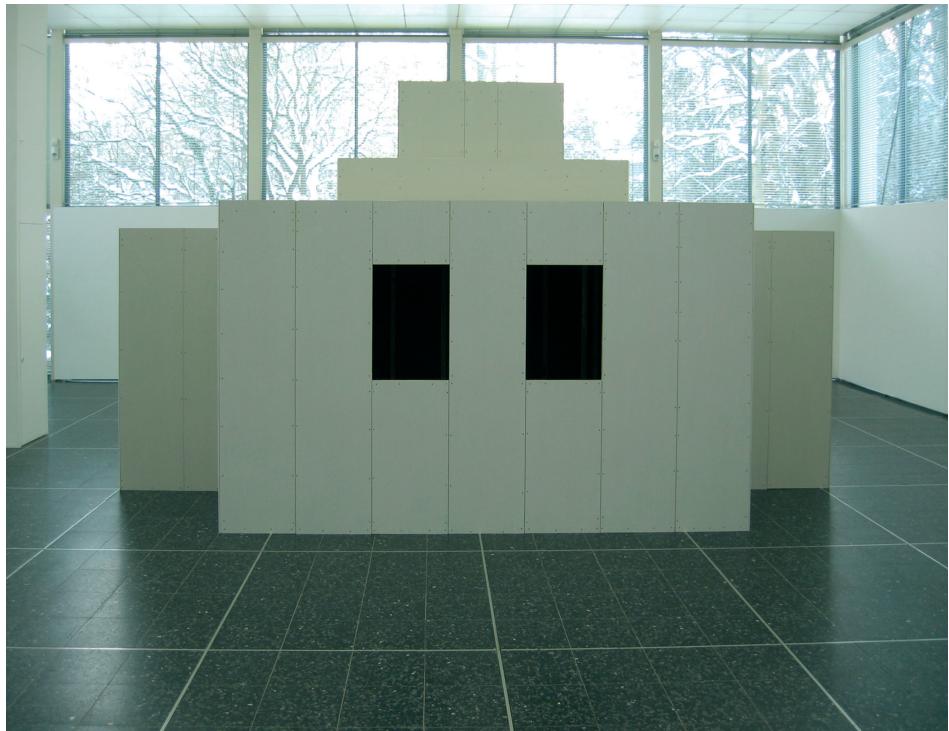


9.

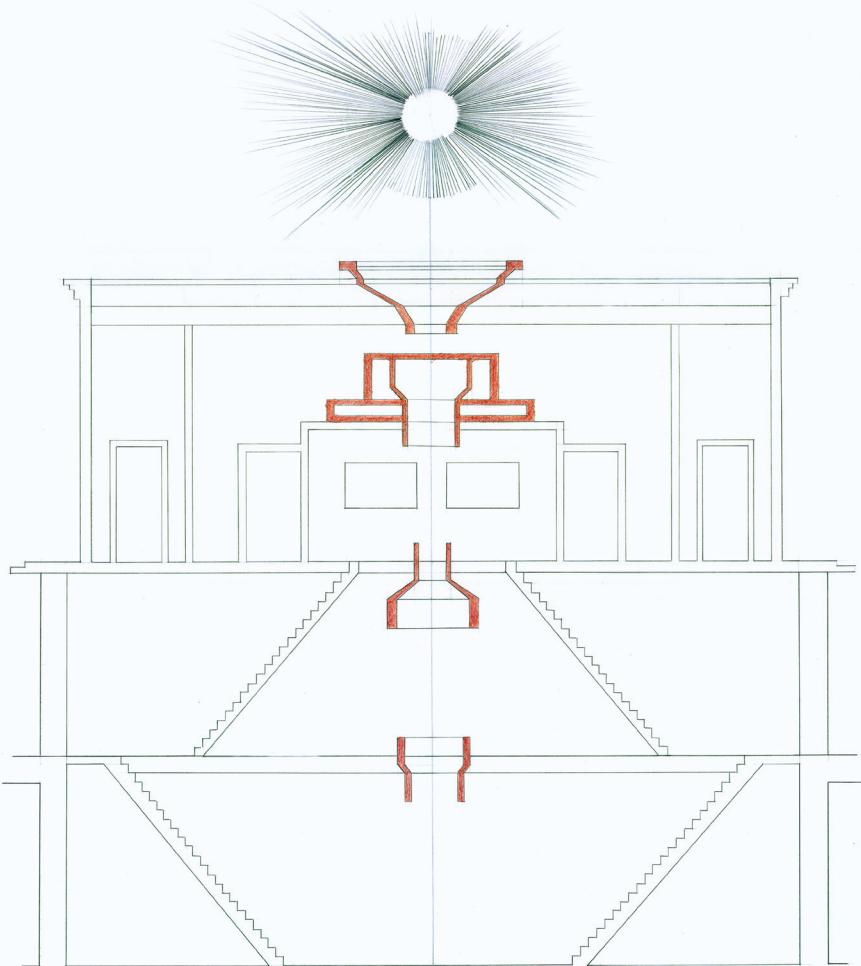
**“Gastrocnemius”**  
2004-2005





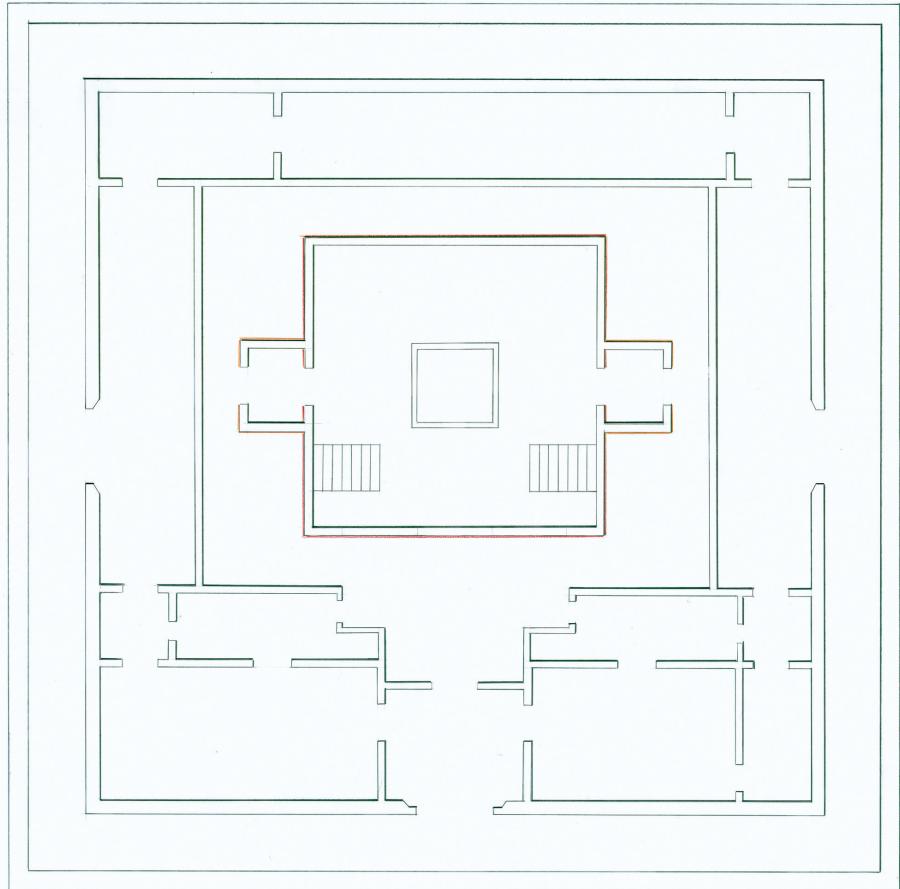


12.





14.









21.



22.

## INDICE DELLE IMMAGINI

"**EIN HUT UND EIN KRÄUTERLIKÖR"**  
2002-2003

"**GASTROCNEMIUS"**  
2004-2005

1. **disegno progettuale della Villa**, veduta frontale,  
matita e acquerello su carta,  
cm. 100x70
2. **disegno progettuale della Villa**, veduta in sezione e laterale,  
matita e acquerello su carta,  
cm. 100x70
3. **disegno progettuale della Villa**, veduta della pianta,  
matita e acquerello su carta,  
cm. 100x70
4. **ritratto #1/3**  
poliestere laccato nero,  
cm. 100x60
5. **ritratto #2/3**  
poliestere laccato nero,  
cm. 100x60
6. **ritratto #3/3**  
poliestere laccato nero,  
cm. 100x60
7. **intarsio su colonne di legno**  
cm. 120x40x40
8. **intarsio su colonne di legno (particolare dell'intarsio)**,  
cm. 120x40x40
9. **modello della villa in una teca di vetro**,  
creta, legno, vetro,  
cm. 180x90x200
10. **tavola della luce**,  
matita e acquerello su carta, cm. 250x100
11. **vista prospettica e frontale della "Haus"**,  
disegni progettuali, matita su carta, cm. 180x100
12. "**Haus**", veduta frontale,  
costruzione con pannelli di cartogesso, cm. 600x500x500  
courtesy Kunstverein Pforzheim, Germania
13. **vista in sezione frontale della "Haus"**, disegni progettuali,  
matita su carta, cm. 180x100
14. "**Haus**" veduta dall'alto,  
costruzione con pannelli di cartogesso, cm. 600x500x500  
courtesy Kunstverein Pforzheim, Germania
15. **vista in pianta della "Haus"**, disegni progettuali  
matita su carta, cm. 180x100
16. "**Haus**", veduta della costruzione interna,  
costruzione con pannelli di cartogesso, cm. 600x500x500  
courtesy Kunstverein Pforzheim, Germania
17. **panoramica della mostra "GASTROCNEMIUS"**  
courtesy Kunstverein Pforzheim, Germania
18. **disegno delle divise**, disegni progettuali  
matita su carta, cm. 180x100
- 19.- 20. **divise in feltro**,  
foto, cm. 50x70
21. **divise in feltro**, particolare del gastrocnemius,  
foto, cm. 50x70
22. "**Divise in feltro**", foto della mostra "GASTROCNEMIUS"  
courtesy Kunstverein Pforzheim, Germania

## NOTE BIOGRAFICHE

Vito Pace è nato ad Avigliano (Pz) nel 1966; ha completato gli studi presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze trasferendosi, poi, a Milano per fare l'assistente di studio dello scultore Francesco Somaini.  
Nel 2002, la città di Stoccarda gli ha conferito una borsa di studio della Fondazione Artistica Teatrale Musicale e Letteraria "Kunststiftung Baden-Württemberg".  
Attualmente è docente nel dipartimento di Scultura e Sperimentazione del Contemporaneo presso la Hochschule für Gestaltung, Università per le Arti e le Scienze Applicate di Pforzheim, Germania.

## PRINCIPALI MOSTRE COLLETTIVE

### 2006

"Zeichnung"

Württembergischer Kunstverein, Stuttgart

"Visioni underground"

a cura del Potenza Film Festival, Potenza

"L'Arte tra il Visibile e l'Invisibile"

Museo Provinciale, Potenza

"La Parola creatrice"

chiesa di Sant'Antonio Abate, Lucera

"underwood"

project by Ruggero Maggi, Galleria Civica di Arte Moderna, Gallarate, 2.19.06-4.2.06

13x17 – www.padiglionitalia

1200 opere d'arte nella Chiesa di San Severo al Pendino, Napoli

### 2005

"italianate"

Stuttgarter Kunstmuseum e.V Stoccarda

Aural Sculpture(s) and Bad Seeds

Amnesiac Arts, Potenza

Forum dei saperi e dell'Università,

Cosenza

### 2004

"MAIL ART AT THE MIRROR"

project by Ruggero Maggi, London Art Biennial 2004

"110,10 CMQ CULTUR AREA"

Istituto Italiano di Cultura, Stoccarda, Germania

### 2003

3° Shiryaev Biennale of Contemporary Art,

Russia

"Das taegliche Geheimnis"

Stadt Apotheke, Gleisdorf, Austria

Napoli "art line do not cross",

project by Angelo Ricciardi, Galleria 404, Napoli

### 2001

"the cover of daily routine < und > the art of communication"

project by Nelia Korjova e Roman Korjov,  
Stuttgarter Kunstmuseum Stoccarda

"Brötzinger Art 25 Jahre"

Brotzinger Art Galerie, Pforzheim

"Tangibility-between Europe and Asia"

3° Shiryaev Biennale of contemporary art Shiryaev, Russia

Fondazione del KONTORA MIR/PROJEKT

"Poetry leafletting on the roads of...", Napoli

Mostra della Borsa di studio

Villa Kunststiftung Baden-Württemberg, Stoccarda, Germania

"Stipendiaten 2002/2003"

Altes Dampfbad Baden Baden, Germania

## PRINCIPALI MOSTRE PERSONALI

### 2006

"Der Transfer ist aus" "durchblick - Casa di tolleranza"

Milano

### 2005

"GASTROCNEMIUS"

Kunstverein Pforzheim, Pforzheim, Germania

### 2000

"Ein Megaphon und Eine Nähmaschine"

Stuttgarter Kunstmuseum e.V., Stuttgart

## SEMINARI E COLLABORAZIONI UNIVERSITARIE

"Corso Superiori di Disegno", Fondazione Ratti, Como

Universität Wolfgang Goethe Frankfurt, Dipartimento di Pedagogia e Arte, Prof. Michael Schacht

Seminario "KONTORA MIR-TRANSFER" Campus,  
Accademia di Belle Arti, Foggia.