

MATIA CHINCARINI



## ARTIST'S STATEMENT

Il mio lavoro inizia con il cerchio, come uno e tutto, come creatore. Il cerchio è. Lui è il nostro centro. E' anche una massa di materia, è la morbida sfericità di un seno. Ricorda la mamma, la nascita, il bianco latte e anche il rosso sangue. Perché non c'è vita senza morte e viceversa. Per vivere bisogna cibare il proprio corpo, la nostra anima e il nostro spirito. Mettere in circolo come le cellule/biglie. Risputare, far uscire, soffiare il fiore dopo averlo mangiato, trasformato: ed ecco nuova vita.

Il cerchio è anche ipnosi. Girare fino a perdere i sensi. Andare in un altro mondo, in un'altra dimensione. Come il mondo dei sogni. Tanto reale quanto questa realtà definita oggettiva. E non è solo sognando che si esce dal sé: le tecniche rituali, dallo sciamanesimo all'uso di sostanze alteranti, dalla fede alla violenza. Anche con un gioco. È questo uscire che ci porta ad esplorare nuove sensibilità. La percezione ci regala magia dove un semplice gesto diventa poesia.

Gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e gioia e dalla coscienza di *essere diversi dalla vita ordinaria*. Così determinata, la nozione sembra adatta a comprendere tutto ciò che chiamiamo gioco, di animali, di bambini, di adulti: giochi di abilità, di forza, di intelligenza, d'azzardo, rappresentazioni ed esecuzioni. Ci è parso di poter considerare questa categoria *gioco* quale uno dei più fondamentali elementi spirituali della vita."

*J. Huizinga, "Homo Ludens"*

"Io dico che dobbiamo occuparci di ciò che è serio, e non di ciò che serio non è: e per natura ciò che è divino è degno di ogni interesse, come un essere beato, mentre l'uomo, come dicevamo prima, è soltanto un giocattolo fabbricato dagli dèi, ed in effetti questa è la sua parte migliore. In conseguenza di questa concezione, ogni uomo e ogni donna devono vivere giocando al meglio possibile questo gioco, pensando il contrario di ciò che oggi si pensa. Bisogna vivere giocando i propri giochi, facendo sacrifici, cantando e danzando, in modo da poter rendere benevoli a se stessi gli dèi, respingendo i nemici e vincendoli in battaglia. [...] essi suggeriranno cioè a quali divinità bisogna fare sacrifici, e quando ciascuno deve essere celebrato, e quali renderanno propizi, in modo da poter vivere conformemente alla natura umana, essendo per lo più come delle marionette, e partecipando in piccola parte della verità."

*Platone, "Leggi"*

∞

VIDEO + PAINT  
2008 - 2012

Questi lavori vogliono costruire un dialogo tra due diversi media, con l'interesse sotteso nei confronti della pittura. I due media, pur conservando la loro indipendenza, diventano così complementari dal momento che il video prende forma come schizzo necessario alla realizzazione dell'oggetto pittorico; il video, scelto proprio per la sua immediatezza e influenza nel contemporaneo, suggerisce immagini quasi tangibili grazie alla loro forza animata, creando un rapporto più diretto con il pubblico.

L'oggetto fisico prendendo forma dal video, ne dichiara l'entità concretizzandone la materia: il movimento del pizzo di un ombrellino in vortice su se stesso diventa segno ricamato sulla seta, il girare in circolo del girotondo si incide sulla tela con la traccabilità della grafite.

## DIVINE

"Il gioco qui è visto come azione catartica e spirituale che porta ad un allontanamento momentaneo dalla quotidianità, nel tentativo di ricongiungersi e riaffermare lo spirito fanciullesco che si cela dentro ognuno di noi, creando una sorta d'ipnosi che infine ci alleggerisce. L'iconografia del divino assume così una dimensione ironica. La distruzione e la ricostruzione del canone sprigionano inevitabilmente energie inusuali date dal confronto fra il dio intoccabile e il mezzo ludico, tipico dell'uomo.

I movimenti sono estratti e ripetuti in modo ossessivo seguendo in un moto infinito, nel contempo, una gestualità quasi rituale e la voce della Callas accompagna verso l'elevazione spirituale."

Cecilia Freschini, "Catalogo ArtVerona" 2011



Divine, 2008, video loop, 1'51", ed. 1/3



Divine, 2008, ricamo su seta, 70x70cm

[http://www.matiachincarini.com/giuchi\\_divine](http://www.matiachincarini.com/giuchi_divine)

## GIROTONDO

Interagire insieme attraverso il movimento: riunirsi in cerchio e girare in circolo ispirandosi alla magia del gioco. Il territorio della Lessinia, i monti, lo spirito del vento sono luoghi incantati e dimenticati dove le energie si muovono. Due gruppi di persone adulte che giocano su di un prato a "casca il mondo casca la terra tutti giù per terra". Invece di cadere continuano a girare all'infinito. Energie lente e veloci, lentissime e velocissime, infinitamente legate ad un ciclo che crea un ritmo vitale. Per questo non vi è né un inizio, né una fine, ma un continuum che non necessita di presentazione o titoli di coda. Un'energia che fluisce, capace di ritrovarsi nei luoghi e trasformarsi nell'arte. E nella vita.



Casca il mondo (girotondo), 2008  
video loop, 1'23", ed. 1 + 1ap



Casca il mondo (girotondo), 2008, grafite su tela, 80x80cm

[http://www.matiachincarini.com/giuochi\\_girotondo](http://www.matiachincarini.com/giuochi_girotondo)

## TURN AROUND

Nella chiesa di San Zeno a Verona si intravedono delle figure trasparenti di donne, vestite di bianco e di nero, intente ad aggirarsi attorno ad una colonna marmorea. Dal basso verso l'alto e viceversa, vanno sfiorando la colonna di marmo veronese con un pennello. Da principio, una suono barocco di clavicembalo ci fa pensare ad un gruppo scultoreo simile ad un carrilon, poi quando il giro si inverte anche il suono si trasforma diventando cinematografico: si fa spesso, esistenziale e legato ad un sentimento di contemporaneità.

Il tratto definito dal pennello sulla superficie della colonna si concretizza nel lavoro scultoreo, realizzato in commesso fiorentino da artigiani indiani, la stessa tecnica impiegata nel Taj Mahal - il mausoleo fatto erigere nel 1632 dall'imperatore moghul Shah Jahan - e importata in India da artigiani toscani. Un'ideale fusione tra due antiche tecniche.



Turn Around, 2009, video loop, 2'52",  
ed 1 + 1ap

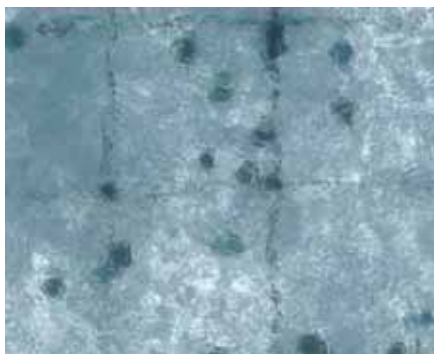


Tour Around, 2012, mosaico commesso fiorentino, in pietre  
dure, 30x30cm

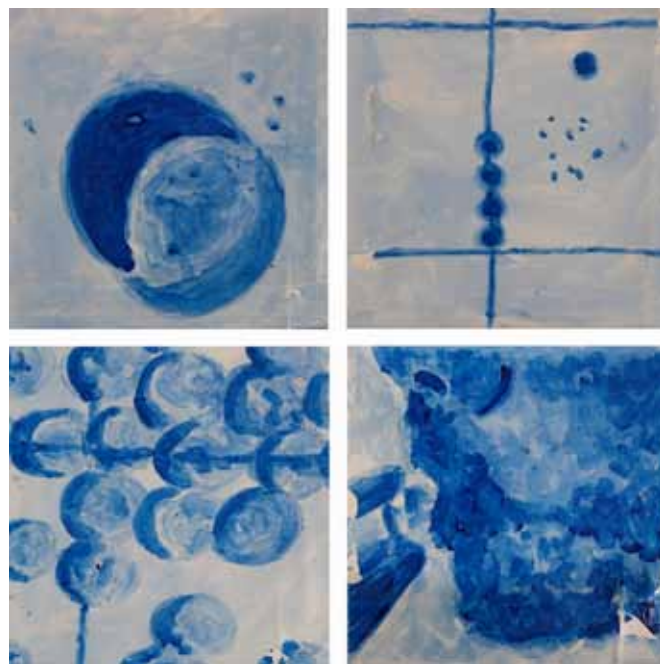
[http://www.matiachincarini.com/tourn\\_around](http://www.matiachincarini.com/tourn_around)

## CELLS

Piccole sfere si muovono, incomprensibili. Cosa sono e dove sono? Si muovono al contrario e perdono il senso del tempo. Forse cellule, forse un liquido. Piano si svela il mistero delle biglie. Le stesse con cui giocavamo da piccoli: lanciarle, raccoglierle, vincerle e muoverle. Adesso sono cellule, nutrono, sono la vita e le possiamo mangiare come avremo voluto fare un po' di tempo fa. Quando era inarrestabile il desiderio di provare tutto. Gli equilibri spazio-temporali sono incerti, il paese dell'ignoto scorre per scorgere ciò che non si può comprendere fino in fondo.



Cells, 2008, video loop, 3'36", ed 1 + 1ap



Cells, 2008, colori per vetro su pvc, 35x35cm cad.

[http://www.matiachincarini.com/giuochi\\_cell](http://www.matiachincarini.com/giuochi_cell)



## UOMINI STRAORDINARI 2010 - 2012

Gli dei sono uomini. Straordinari, certo. Ma uomini. E dove sta la prova più semplice ma perfetta, immediata eppure profonda della loro umanità? Nel gioco. Un gioco che diventa categoria unificante, gesto catartico capace di mettere sullo stesso piano umano e divino, annullando ogni possibile distanza.

Persino la Sapienza divina del dio biblico, che pure siamo abituati a immaginare come temibile, si diverte costruendo il mondo. "Allora io ero con lui come architetto / ed ero con la sua delizia ogni giorno, / dilettrandomi davanti a lui in ogni istante" si legge nel Libro dei Proverbi (8, 30 - 31). La creazione: quasi mettere mano ad una scatola di Lego.

Quindi: gli dei giocano un gioco universale, l'uomo attraverso il gioco tende al divino; la dimensione ludica è sia prodotto della sua mente razionale, sia necessità dello spirito: il gioco è un'azione sublime. Un sublime dinamico, che rende l'uomo consapevole del proprio limite razionale - direbbe Kant - e prende coscienza del suo potenziale soprasensibile.

Gli Uomini straordinari dimostrano come attraverso il gioco - ed una buona dose di ironia - umano e divino siano vicinissimi. Medium di questo rapporto è l'artista, che sembra così rispondere ad un ruolo naturale: quello di un creatore, logico e libero, che diventa ludimagister.

Il gioco pone dubbi ed interrogativi: è ontologicamente vero solo se generato da un soggetto esterno. Così come la religione sussiste solo in grazia di una fede.

Flavia Fiocchi, Francesco Sala, "Uomini Straordinari"



## GESU' PRESOCRATICO VS GIOTTO

In Gesù Presocratico vs Giotto la mano del pittore viene mossa dal divino per eseguire il famoso cerchio perfetto di Giotto: lo stesso cerchio eseguito sulla stoffa rossa nel video, diventa nel quadro la misura per il dio che calcola l'universo. La testa di cervo sul corpo del bambino rappresenta invece l'uomo che, in mezzo a queste faccende divine, gioca. Il segno conduce il pittore alla ricerca della bellezza perfetta.



Gesù presocratico vs giotto, 2010, transfert, colla vinilica, legno, stoffe, 130x130cm



Gesù presocratico vs giotto, 2011, video loop, 2'45"

[http://www.matiachincarini.com/giuochi\\_di\\_dio\\_giotto](http://www.matiachincarini.com/giuochi_di_dio_giotto)



## BUDDHA CHE SOFFIA LA C

Il Buddha cinese, soffia, attraverso una pipetta ad aria una pallina argentata. Invece che dalla bocca, la sua energia vitale viene sprigionata dalla pancia: dal punto C.

E' il momento di trasformazione della materia e dello spirito: il metallo è in una fase intermedia, deve ancora diventare oro ma non è già più materiale grezzo. L'anima non è ancora creata ma il corpo è sulla scala per il cammino. Qui avviene un'inversione: il video diventa schizzo, il quadro progetto iniziale. Il disegno a matita nasce dal quadro ma appare come sua genesi: "niente è come sembra, perchè niente è reale".



Buddha che soffia la C, 2010, transfert,ricamo, plastica e foglia d'argento su seta e raso, 80x80cm



Bozzetti per video animazione

## MIRACOLO DELLE BOLLE

Dall'iconografia giottesca del *battesimo di Gesù* nella *Cappella degli Scrovegni* di Padova proviene un nuova interpretazione del messaggio divino.

Passando attraverso l'umanesimo, le illusioni dell'uomo hanno modificano parole e messaggi. Il messia, uomo superiore/straordinario, lanciò un messaggio concreto; questo, in mano a uomini ordinari, divenne una serie di bolle di sapone per altri uomini che mistificano le Sue parole.



Miracolo delle bolle, 2010, transfert, colla vinilica, smalto e ricamo su stoffe, 35x35cm



Miracolo delle bolle, 2011, video, 1'33"



## GAYATRI E HANUMAN (GIUOCHI DI PITTURA)



Gayatri e hanuman (giuochi di pittura), 2010, transfert, colla vinilica, impregnante, catrame, legno, stoffe, 300x200cm



Details



## GIUOCHI DA TAVOLO 2011 - 2012

L'intento del progetto è quello di fornire un punto di vista differente dell'opera d'arte diminuendo lo spazio, sia temporale che fisico, tra artista, opera e fruitore.

Ciò è possibile grazie al logico completamento dell'opera che si verifica nel momento in cui si interagisce con essa, modificandola e definendola.

Il legame del progetto con i lavori precedenti è evidente dal momento che il tema del giuoco rimane il centro propulsore verso un mondo altro, che diventa ora più accessibile e immediato.

Il progetto comprende dei giuochi da tavolo rivisitati in chiave poetica, simbolica e intimista per dare la possibilità anche allo spettatore meno introspettivo di partecipare ai linguaggi e alla memoria dell'arte grazie a degli oggetti che si animano con l'uso.

La mano dell'artista li crea, quella dell'uomo da loro la vita.

# GOD'S FLIPBALL



God's Flipball, 2011, raso, faggio pirografato, chiodi e biglie su legno, 50x60cm



Details



## GIUOCO DEI TAPPI#2 :INFERNO PARADISO LIMBO



Inferno Paradiso Limbo 33 3, 2011, pirografia su legno, raso, stoffe, sabbia, polvere di marmo, polvere di vetro, chiodi, pelle, specchio, bamboline di plastica, regolo, tappi e acrilico su legno, 100x50x12cm



Details

## SNODO DI MINOTAURO



Details



Snodo di Minotauro, 2011, legno, alluminio, corda, pelle, chiodi di bronzo, molla, penna su carta, seta indiana, 25x24x55cm



Details

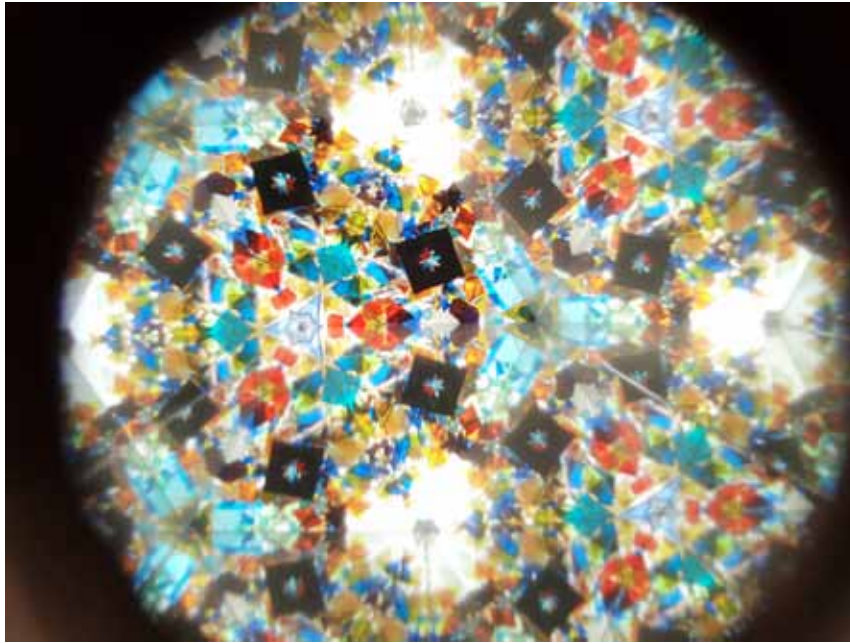


12345678



12345678, 2010, stoffe, transfert e puntine su legno, 50x50cm

## CALEIDOSCOPIO (ALEPH)



Details



Caleidoscopio (Aleph), 2011, legno, plastica, stoffe, alluminio, rame, vetro, specchi, zinco, cuscinetti a sfera, 75x41x55cm

## GIUOCO DEI TAPPI#1: 8 SU SPIAGGIA



Gioco dei Tappi#1: 8 su spiaggia, 2011, raso, stoffe, sabbia, polvere di marmo, mosaico, tappi e acrilico su legno, 90x50cm



Details

## **MATIA CHINCARINI**

Valdagno, Vicenza

diciotto settembre millenovecentosettantacinque

vive e lavora a Verona

## **CONTACT**

+39 3289047581

matiachincarini@hotmail.com

www.matiachincarini.com

## **EDUCAZIONE**

1996 - 2001 Accademia di Belle Arti di Bologna

## **PERSONALI**

2010 "moduli" a cura di Lorenza Loverato, Consorzio SPRCA, Verona

2009 "8+6+2" a cura di Ernesto Zancanella, galleria dorò, Verona

2007 "scabrosamente" a cura di Margherita Salmaso, [mana.]art., Bruxelles, Belgio

2005 "angeli, sacchi e santi" a cura di Nadia Melotti, Galleria Testoni, Verona

1999 "medias" a cura di Moreno Danzi, galleria redzone, S.Giorgioingannapoltron, Verona

## **COLLETTIVE**

2011 "PoliartLAB" a cura di Leonardo Conti, Poliart Contemporary, Milano

"ArtVerona" selezione al premio Ciaccio broker con Poliart contemporary, Verona

The Mistycal Self" a cura di Cecilia Freschini, ArtVerona, Verona

2010 "micro2", a cura di Anna Epis e Aldo Torrebruno, Associazione Circuiti Dinamici, Milano

Arte fiera, Galleria Biagiotti, Bologna

"Apparenti circostanze+Diario di pittura", Andrea Facco+Matia Chincarini, testo critico di Alberto Zanchetta, Galleria Biagiotti, Firenze

"(in)Cavo" a cura di Gaetano Salerno e Miguel Angel Cuevas, Villa Pisani, Stra, Venezia

"La natura come cura la cura della natura" a cura di Dario Trento e Nadia Melotti, valle del tasso, Caprino, Verona

"93ma Collettiva Giovani Artisti" Fondazione Bevilacqua La Masa, a cura di Stefano Coletto, Venezia

2009 "amoredovesei?" a cura di Giulia Scapini, ex dogana, Verona

"paratissima" fuorisalone Artissima, "Avventura Urbana", studio di architettura, Torino

"ventennale Ance" (primo premio), Palazzo della Gran Guardia, Verona

2008 "sentieri nell'arte" a cura di Nadia Melotti, valle del tasso, Caprino, Verona

2006 "CZ VPI 2006" direzione artistica di Massimo Caiazzo, la Biennale di Venezia.10.Mostra di Architettura, Giudecca, Venezia

"quaranta per quaranta. circa." a cura di Sebastiano Zanetti e Francesco Bonazzi, Verona

2005 "artisti di galleria" galleria Paola Verrengia, Salerno

"riparte" ripahotel, galleria Paola Verrengia, Roma

2004 "premioceleste" a cura di Gianluca Marziani, presente in catalogo

2003 "oozy oomph" a cura di Marco Casadei e Andrea Fiorini, sala silentium, Bologna

2002 "arte per emergency" a cura di Mario Pasquotto, galleria redzone S.Giorgioingannapoltron, Verona

2001 "diffusa" la Biennale di Venezia.49.Esposizione Internazionale d'Arte, a cura di Camilla Bertoni, Venezia

2000 "diffusa" a cura di Davide Coltro, centro culturale B. Brecht, Milano

1999 "premio Federico Garcia Lorca" a cura dell'Università di Belle Arti, palazzo de la Madraza, Granada, Spagna

1998 "generazioni" Palazzo Forti, museo d'Arte moderna, Verona, a cura di Giorgio Cortenova, Verona