AL PUNTO TALE CHE

Elio Grazioli

Un pugno nell'occhio o un rumore appena percepibile, una scritta diventata illeggibile?

Uno degli insegnamenti fondanti delle avanguardie storiche è che non si afferma o costruisce senza al tempo stesso denegare o smantellare, che maneggiamo un linguaggio il quale, mentre diciamo, contemporaneamente dice altro. La presunta univocità o immediatezza non sono più di questo mondo, senza dubbio non di quello artistico. L'arte è appunto il modo di gestire tale stato espressivo – che per l'artista, certamente, è anche esistenziale.

La posizione – e l'originalità, almeno noi crediamo – di Codeghini è quella di portare ai limiti tale stato, di lavorare sui suoi bordi estremi, perché lì accade qualcos'altro, le cose si presentano e noi le percepiamo in modi particolari, modi che suggeriscono altro, non soluzioni ma un oltre, il "noi se" del "noise" (che è il leitmotif di una serie di sue opere), il noi che emerge dal rumore, se agiamo in quel modo.

Dunque Codeghini ha iniziato con un pugno nell'occhio. Nel 1991, insieme a Mirko Zandonà realizzava un libro d'artista con una serie di doppi ritratti, ogni coppia fatta corrispondere a un movimento artistico storico, l'insieme raccolto sotto il titolo *È tutta una montatura*. Che cosa, ci si chiederà, è tutta una montatura? I movimenti artistici? La storia raccontata per movimenti? O l'operazione stessa dei due artisti? Restano gli occhi pesti, o in altro caso sbarrati, o vacui o altro: l'arte è e chiede uno sguardo differente (famosa è la lunga serie degli occhi particolari dell'iconografia delle avanguardie).

Ironicamente, ma in posa e senza sorriso sulle labbra – il gioco è serio –, questo è un vero punto di partenza, come quando i movimenti artistici stessi iniziavano con un manifesto che rivendicava la volontà di fare un'arte corrispondente ai tempi, a costo di essere perentori con il passato.

TORACE 89,8 CM

È TUTTA UNA MONTATURA (ESPRESSIONISMO), 1991/2017
Diptych, portraits of G. Codeghini and M. Zandonà
Inkjet printing on cotton Hahnemühle paper
30x38 cm

Nello stesso anno Codeghini ha una mostra personale, intitolata *Conservare fuori della portata*, che consisteva nell'oscuramento totale dello spazio espositivo mentre a chi entrava veniva fatto indossare sul capo una luce con cui, cercando di illuminare per vedere, finiva con l'accecare gli altri presenti.

Erano anni che venivano dopo un lungo strapotere della cosiddetta trans-avanguardia e di un eclettismo che, all'insegna di un malriposto postmodernismo, flirtava in vari modi con il "sistema", dell'arte ma non solo, dato per unico mondo reale. Intanto, invece, molti cercavano di fare altro, nelle direzioni più disparate, reinventando le cose e i modi senza badare, come si suol dire, al canto delle sirene, o di quelle che ci guadagnavano a spacciarsi per tali. Ricominciare era per l'ennesima volta la necessità sentita, anche con aria un poco scanzonata talvolta, per smarcarsi dal gioco altrui.

Allora l'artista torna in scena con un *Autoritratto*, ma alquanto singolare, non solo perché lo raffigura – ammesso che sia lui – in una foto sfocatissima e indecifrabile, ma perché fin dall'inizio è progettato che l'immagine venga ripetuta con una minima variazione ogni 10 anni, a scandire lo scorrere di un tempo senza effetti visibili. Autoritratto dunque non dell'artista, come si comprenderà, ma dell'opera: Codeghini inizia infatti un percorso e un modo di operare che subito gioca sull'intreccio dei piani, di quelli della rappresentazione, dell'autoreferenzialità, della lettera, dell'allusione.

Lo si vede e vedrà sempre nella scelta dei titoli e sottotitoli. Qui è *Per una nota paesaggistica*, dunque si tratta del paesaggio, cioè dell'immagine nel suo insieme, piuttosto che del personaggio. Nell'immagine è poi inserita una scritta che ad ogni versione decennale è destinata, quella sì, a cambiare, ma di pochissimo, solo poche lettere della prima parola: "L'istituzione si propone di trasformare" diventa "L'intuizione" e poi "L'interdizione". Frasi impegnative in realtà, che riguardano problematiche di contenuto visivamente insospettabile: l'istituzione, l'intuizione, l'interdizione.

La forma della frase è poi giocata sulla sospensione – modo che ritornerà come una nota peculiare nelle opere seguenti – per cui la mancanza di complemento oggetto – che cosa si propongono di trasformare? – finisce col diventare riflessiva, come non ce l'aspetteremmo: trasformare se stesse.

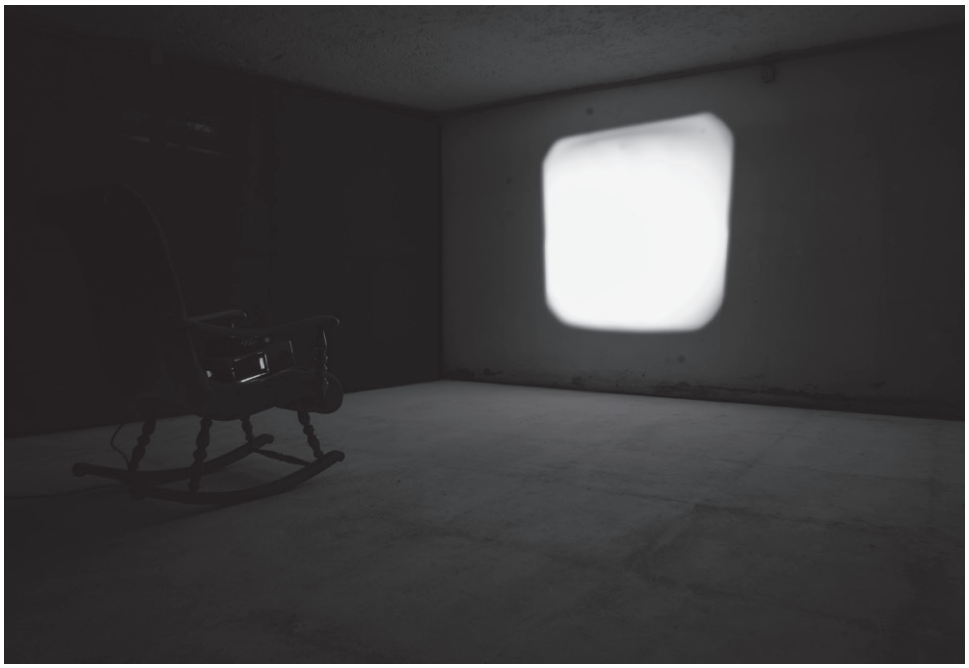
AT THE SOURCE OF NOISE
1997 #14 / 1999 #24 / 2001 #33
Unfixed dust images
29,7x21 cm

È il modo che Codeghini mette in atto in tutte le sue opere e che diventa più evidente ed esplicito in quelle che hanno forma di giochi. Si gioca per vincere o per giocare? In ogni caso, se si annulla il fine competitivo, il gioco ruota su se stesso, diventa il proprio fine. Quelli di Codeghini allora hanno regole astruse, o troppo letterali o frammentarie o contraddittorie, e dunque danno su un finale arbitrario, spesso opposto rispetto alle consuetudini, in cui lo spettatore si trova in tal modo contemporaneamente irretito e messo di fronte al dubbio, a un dubbio essenziale che lo costringe a guardare non più la situazione, né solo "decostruttivamente" il suo funzionamento, ma se stesso, la propria posizione, la propria condizione. Questo si rivela in realtà il meccanismo principale di tutta l'opera di Codeghini.

Torniamo allora al percorso cronologico sintetizzato dalla presente mostra. Sempre nel 1991 l'artista si è messo a giocare con la polvere e nel 1994 inizia la serie *Alla sorgente del rumore*. Appare per la prima volta il suono nel rimando del titolo: Codeghini è infatti anche musicista e da quell'anno intreccerà sempre più il suo lavoro visivo con quello sonoro.

La serie in questione è composta da "disegni con la polvere", come li chiama, che consistono in immagini fotocopiate con toner non fissato e che perciò si sfaldano, da sé col tempo o perché toccate, sfigurandosi e conservando le eventuali impronte delle ditate. Inutile ribadire quanto la polvere sia legata all'impronta, spostando lo statuto dell'immagine da icona-rappresentazione a indice-impronta appunto, per cui nel momento stesso in cui la prima si nega, disfacendosi fino al limite dello scomparire, si trasforma in realtà in un'altra, quella delle ditate, che alla fine diventa totale, cioè "altra" nel senso più pieno. È quanto ribadirà ed estenderà in una versione tridimensionale più di vent'anni dopo, nel 2012, la serie non a caso intitolata *Everything begins and ends on the tips of the fingers*, tutto comincia e finisce sulla punta delle dita. Anche stavolta il titolo va preso alla lettera, trattandosi di vasi la cui superficie nera non è fissata, per cui il nero resta sulle dita di chi li tocca. Intanto il vaso rivela il colore sottostante, su cui le ditate realizzano una nuova composizione.

Ma vale soprattutto la metafora: in punta di dita, l'arte in punta di dita, cioè al limite, al limite di tutto, della possibilità di distinguere, di decidere a proposito di ciò che si ha di fronte, e dell'operazione stessa, e della percezione, al limite delle regole e delle condizioni. Vuol dire al tempo stesso arte fatta con "tatto", alla lettera, con delicatezza, con poche cose spesso fragili, ma trattate con scrupolo e cura. E che cos'è *Seducente continua aggiunge*, dell'anno seguente, 1995? È un astruso "allevamento di polvere" formato da un foglio, su cui sono scritte le tre parole del titolo, dentro una busta di plastica appesa in modo da presentare il lato aperto in alto, cosicché la polvere vi finisca dentro. È infatti alla polvere che si riferiscono le tre parole misteriose: non solo indice, né solo passivamente accumulantesi – e ancora c'entra il tempo –, ma attivamente continua, aggiunge e seduce, cioè crea altro.



SPINTA DI CONTORNO, 1991
Installation with rocker and slide projector
Variable dimensions

NOI SE, 2004
Blue neon
92x24 cm

PER UNA NOTA PAESAGGISTICA, 1993
1993 institution - 2003 intuition - 2013 interdiction
Black and white lambda print
28x23 cm

SEDUCENTE CONTINUA AGGIUNGE, 1995
A4 paper sheet with red ink writing,
plastic bag, elastic hooks, slide
Approx. 22x31x4 cm

SENZA TITOLO (PER TROPPO TEMPO), 1999/2017
10 m of white rolled up canvas, hooks,
white writing embroidered on black fabric
Approx. 240x11x16 cm

WWW.UNDERDESTRUCTION.IT, 2004

UNDERDESTRUCTION: I DON'T HAVE TIME TO PLAY, 2009
7 used leather balls; one of them black with white serigraph, white net,
framed photograph, lp vinyl record
Approx. 80x55x30 cm

Veniamo ora al suono, ovvero naturalmente a quel suono al limite che è il rumore o a quelli all'altro limite che sono i sussurri, i fruscii, i quasi-silenzi. Che cos'è il rumore? È un suono sgradevole all'orecchio, una cacofonia, a volte è determinata da un ostacolo, un inciampo, un trabocchetto, un'interruzione, un'interferenza. Il suo ruolo può essere distruttivo ma anche rivelatore e costruttivo, nella misura in cui da un lato può servire ad evidenziare, a modellare, a tridimensionare gli altri suoni, dall'altro ne scandisce la struttura per contrasto e la materialità per analogia, e rivela, di nuovo, i caratteri letterali e metalinguistici dell'operazione. Così un bollino o un graffio su un disco blocca lo svolgimento di un brano sonoro e lo fa risuonare, ri-suonare, nel nostro orecchio o ne sottolinea il punto che si ripete. Oppure un bisbiglio ci fa dubitare di ciò che ascoltiamo e con il dubbio acuisce l'attenzione non solo al suono ma all'ascolto stesso: ascoltare ascoltarsi.

C'è qui il nucleo poetico dell'opera di Codeghini, che non fa sound art ma lavora con il suono come con gli altri materiali ed elementi del suo operare artistico. Lo ha messo in forma esplicita nel testo che accompagna *Intervallo didattico 4* (2006):

> "Ascolta intensamente,
> al punto tale da lasciare nella memoria
> il dubbio di aver ascoltato altro
> o di non aver ascoltato affatto".

Al limite del percepibile, del decifrabile, dell'identificabile, mentre apparentemente sottrae, l'opera di Codeghini apre su una dimensione diversa, quella altrimenti invisibile o inudibile, un visibile e un udibile aumentato, altro. Allora il rumore diventa *Noi se*, come si è già accennato, dove in causa entra anche la relazione tra ordine e disordine.

Il rumore è anche una forma di disordine e di casualità, ma che Codeghini usa, sintetizziamo così, come interrogativo. Arriva perfino a spacciare la parola "noise" per un acronimo: "nessun ossimoro in suggestivi enunciati". Questo è dunque per lui il rumore: nessun ossimoro, nessuna teoria degli opposti, antinomici, compresenti o in dialettica, invece il dubbio di sempre, con una risposta nuova: "suggestivi enunciati".

PRIVATE PATTERING: RELAX, 2012
9 white scratches portraits on LP records
White signs, black paper napkins, plexiglas box
16x16x3 cm

Così ha senso anche *Underdestruction*, non un gioco di parole che rovescia la scritta dei siti "in costruzione", ma "non ho tempo per giocare", come specifica il titolo della performance che riprende il tema: dei bambini tirano delle palle da calcio contro una parete quasi a volerla demolire, ma di fatto producendo un "concerto" del tutto speciale. (Apriamo una parentesi: i più informati avranno di mano in mano riconosciuto i rimandi storici ad opere, autori, idee.
Codeghini ha anche questo talento, e comunque fa parte dello stesso meccanismo, di riprendere degli spunti del passato, non a caso delle avanguardie, facendoli propri fino al limite – a loro volta appunto – della riconoscibilità, cioè operando anche con essi come dei materiali e su di essi allo stesso modo che con gli altri materiali. Quello dei bambini che giocano a calcio all'entrata della galleria, forse meno noto di altre citazioni, fu un'idea di Man Ray per l'*Esposizione internazionale del Surrealismo* del 1938.
In altra occasione Codeghini ne ha dato una variante con bambini che "disturbavano", o rallegravano, l'inaugurazione con quegli aggeggi che fanno il suono delle cicale.)

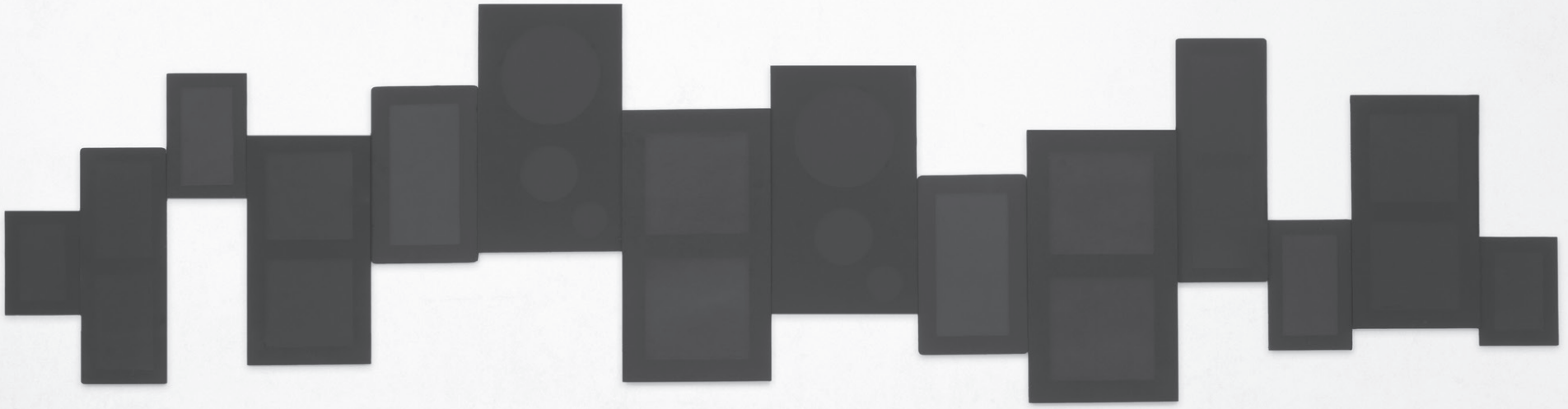
Underdestruction è dunque l'altra faccia dei concerti di bisbigli o di suoni appena percepibili. Di questi, recentemente Codeghini ne ha performato lui stesso una variante che consisteva in miniconcerti ad personam, "suonando" all'orecchio di uno spettatore di inaugurazione per volta quelle polveri effervescenti per bambini che scoppiettano in bocca. Ne ha realizzato poi il vinile intitolato *AK there's still time for a bit* – un disco-opera, come ne ha già realizzati dei giochi, con copertine ad hoc e, in fondo, da mettere sul filo della serie dei vinili vari che ricorrono in Codeghini, quelli con i bollini, quelli rotti, i "ritratti di graffi", quelli nei video. E altrettanto: altre polveri, altri bambini, altri ascolti... tutto è legato.

Prendiamo infine le opere più recenti. *Short story without return* è una serie iniziata nel 2013 – a parte un anticipo nel 1999 con la scritta "nosey" – di sculture realizzate con cotton fioc. Visivamente appaiono come delle strane sculture costruttiviste, ma in realtà sono delle parole le cui lettere sono assemblate in maniera tridimensionale: le parole non si leggono più, le si ritrova indicate nel titolo, mentre diventano altro, o, se si vuole, leggibili diversamente, in un altro senso. La particolarità sta poi naturalmente nel materiale in cui sono realizzate, cioè i cotton fioc. L'allusione risulta ora chiara e ricca in tutte le sue sfaccettature e collegamenti, ovvero, almeno, da un lato alla necessità di "pulirsi" gli orecchi per sentire questa "musica", quest'arte, perché di fronte ad essa si dubita di sentire o vederla bene o nel modo giusto, che quello che si sta ascoltando o vedendo sia davvero ciò che va ascoltato o visto, dall'altro lato al cerume stesso come "polvere" dell'ascolto, traccia lasciata dal suono, che nel visivo assume una forma diversa.

Con le ceramiche "decapitate", *Cracked Lip Corner* (del 2016), chiudiamo con un nuovo rovesciamento il cerchio del nostro percorso: questi "acefali" diventano degli strumenti per la trasmissione di suoni, altri fruscii, stavolta di "lenzuola che", dice la didascalia dell'artista, "vengono spostate al risveglio", sottolineando poeticamente l'indicazione di un giorno nuovo che inizia, di un ricominciamento, dell'unica affermazione possibile: non si tema di perdere la testa, e con essa l'identità, la rappresentazione, il controllo, la certezza; quel poco che rimane non è un resto, è il poco di realtà che conta, non è la distruzione, è un'altra realtà. E non si creda che sia una realtà tutta discreta, inoffensiva e ritirata – dagli agoni di ogni genere – perché è anzi tagliente come non lo era l'oggetto di partenza. Attenzione, il quasi silenzio può ferire le orecchie.

Sarà banale farlo notare, ma la "breve storia senza ritorno" è la vita stessa, la realtà irreversibile, entropica: non si torna indietro e quello che è fatto è fatto. Dunque quello che è rotto è rotto? Quello che è scritto è scritto? Sì *e* no: "One more" dice la scritta in cotton fioc, "ancora una": questa è l'opera, il senso di dar forma in un'opera; è un "angolo screpolato di labbra", una screpolatura, una spaccatura, un "rumore", che anzi dà tridimensionalità al senso, come un piccolo disturbo che dà corpo, un ritocco che fa da lumeggiatura, una sottile distruzione che richiama a una costruzione diversa.

THERE IS ALWAYS SOMETHING BEHIND EVERYTHING, 2009
14 wooden frames with sound system anti-dust black fabric
432x110 cm



TO THE POINT THAT

Elio Grazioli

A fist in the eye
or a barely perceptible noise,
a writing that has become illegible?

EVERYTHING BEGINS AND ENDS ON THE TIPS OF THE FINGERS, 2017
White vase colored with black dry-erase markers
15x35 cm

One of the founding teachings of historical avant-gardes is that you cannot assert or build without at the same time denying or dismantling. While we are handling a language, at the same time, this language says something else. The presumed unequivocal or immediacy are no part of this world; without any doubt not of the artistic one. Art is precisely the way we manage this expressive state - which for the artist, of course, is also existential.

Codeghini's position - and his originality, is that he pushes this state to its limit. He works on the extreme edges because something happens there. Things appear and we perceive them in peculiar ways. It is not involved in finding solutions but going beyond that. It is the "we if" of the "noi se" (which is the leitmotif of a series of his works). The "we" that emerges from the noise, if we give ourselves over to acting in that way.

Therefore Codeghini started by punching you in the eye. In 1991, together with Mirko Zandonà, he created an artist's book with a series of double portraits, each pair made to correspond to an historical artistic movement. The collection was assembled under the title "È tutta una montatura" or "It's All a Hoax".
What is all a hoax, one might wonder? Artistic movements? The story told by movements? Or the two artists and their project? The eyes are bruised, or in other cases barred, or vacuous, or something else. It suggests that art is and asks for a different look (famous is the long series of peculiar eyes of the iconography of the avant-garde). Ironically, but without a smile, the game gets serious. This is a real starting point, as when artistic movements themselves started with a manifesto stating their intention to make art corresponding to their times, even if that was meant to be peremptory with the past. In the same year Codeghini had a personal exhibition, titled "Conservare fuori della portata", "Keep out of reach", which consisted in a total blackout of the exhibition space. Those who entered the space had to wear a light on their head. But the same light that was meant to let people see also inevitably blinded all the others in the room.

Next followed a long overpowering period of the so-called trans-avant-garde and an eclecticism that, in the name of a misplaced postmodernism, flirted in various ways with the art "system" (and not only with that), considered as a single real world. Meanwhile, however, many tried to do something else, in the most disparate directions, reinventing things and ways, without paying attention, as we say, to the Siren song. Or to those who pretended to be such. A need arose to make a fresh start, sometimes in a light-hearted manner, in order to eliminate the game others were playing. There was a need to start over, even a little light-heartedly sometimes, in order to get rid of the game of others.

Therefore the artist returned to the stage with a rather unusual self-portrait, not only because it depicts him - if it is him - in a very blurry and indecipherable picture, but because from the beginning the image is meant to be repeated with minimum variation every 10 years in order to to mark the passage of time without visible effects.

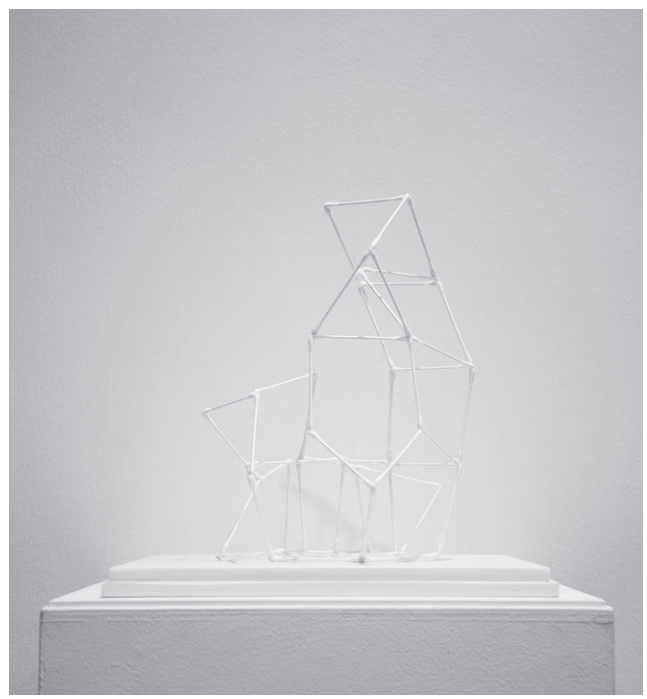
REFINED: NOT TO KEEP. **ABSTRACTION REFINED, 2010**
26th November 2010 Abstraction Refined by P. Braione.
Conference: mathematical theory about software errors identification
Black erasable markers on a white board
70x100 cm

EVERYTHING BEGINS AND ENDS ON THE TIPS OF THE FINGERS, 2016
2 red, 2 blue and 2 yellow vases colored with erasable black marker

It is not the self-portrait of the artist in the traditional sense, but of the artist's work. Codeghini begins in fact a path and a way of working that immediately plays on the intertwining of his work various levels: those of representation, self-referentiality, letters, allusion. It is evident, and always will be, in the choice of titles and subtitles. Here it is "For a landscape note." So it is the landscape, the image as a whole, rather than the character. Text is combined with the image. An image bound to change every ten years. But it changes very little, only a few letters in the first word: "The institution aims to transform" becomes "intuition" and then "interdiction".

Demanding sentences in reality, concerning issues of visually unsuspected content: the institution, the intuition, the interdiction. The form of the sentence is then played on the suspension - so that it will return as a peculiar note in the following works. Therefore its lack of a direct object - what is supposed to be transformed? – becomes reflective, in an unexpected manner: to transform itself.
This is the way of acting that Codeghini uses in all his work, which grows more evident and explicit in the form of games. Do you play to win or just to play?

SHORT STORY WITHOUT RETURN, 2017
Q-tip sculpture
Approx. 23x16x27 cm



SHORT STORY WITHOUT RETURN, 2017
Q-tip sculpture sculpture
Approx. 22x24x28 cm

In any case, if the competitive aim is canceled, the game rotates on itself, becoming an end in itself. Codeghini's games then have abstruse rules. They are either too literal or fragmentary or contradictory and therefore end up having an arbitrary ending, often opposite to the habits of the viewer, who is thus simultaneously enmeshed and placed in front of doubt, to an essential doubt that forces him to look no longer at the situation, but at himself, his position, his condition. And not just to observe "deconstructively" its function. This is in fact the main mechanism of all Codeghini's body of works.

Then we return to the chronological path summarized by this exhibition. In 1991, the artist started playing with dust and in 1994 he started the series called "At the Source of Noise". For the first time sound appears in the reference of the title: Codeghini is in fact also a musician and from that year on his visual work became more involved with sound.

This series is composed of "drawings with dust", as he calls them, which consist of photocopied images obtained using unfixed toners and which therefore tend to spontaneously exfoliate over time. Or because they get touched and disfigured, preserving any fingerprints. It is needless to reiterate how dust is linked to imprinting, shifting the status of the image from icon-representation to index-imprint precisely. So in the very moment when the image is denied, unraveling to the limit of disappearing, it changes in reality and becomes that of the fingers, which eventually becomes total. That is, "other" in its fullest sense. This is what he will reiterate and extend in a three-dimensional version more than twenty years later, in 2012. The series is purposefully titled "Everything begins and ends on the tips of the fingers". Once again, the title must be taken literally, since the work consists of vases whose black surface is not fixed, so that black pigment remains on the fingers of those who touch them. Meanwhile, the vase reveals the underlying color, on which the fingers make a new composition.

A metaphor applies above all: fingertips, the art on the tip of your fingers, at the limit, at the limit of everything, of the possibility of distinguishing, of deciding about what is in front of you, and of the operation itself, of perception, at the limit of rules and conditions.

CRACKED LIP CORNER, 2017
15 decapitated porcelain sculptures,
2 woofers and MP3 player
Variable dimensions

CRACKED LIP CORNER, 2016
9 decapitated porcelain sculptures, 2 woofers and MP3 player
Variable dimensions

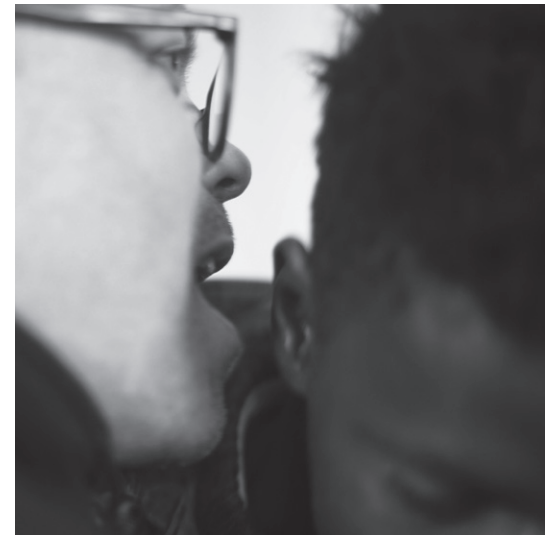
It means art made with "tact," literally, with delicacy, with a few things that are often fragile, but treated scrupulously with care.

And what does "Seducente continua aggiunge", the following year, 1995? It is an abstruse "rearing of dust" formed by a sheet, on which the three words of the title are written, inside a plastic bag hanging so as to present its open side at the top, in a way so that dust will end up being collected inside.
It is in fact to dust that the three mysterious words refer: not only index, not just passively accumulating. Once again time is involved. Dust actively continues, adds and seduces, that is, creates something else.

Let's get to the sound now, or naturally to that sound called noise or, at the other end, whispers, rustles, the almost-silence. What is noise? It is an unpleasant sound in the ear, a cacophony. Sometimes it is determined by an obstacle, a stumbling block, a pitfall, an interruption, interference. Its role can be destructive but also revealing and constructive, insofar as on the one hand it can serve to highlight, to model, to size the other sounds. On the other it scans their structure by contrast and materiality by analogy, and reveals, again, the literal and metalinguistic characters of the operation. So a lump or a scratch on a record block the unfolding of a sound track and forces it to be replayed, re-played, underlining the repeating point in our ears. Or a whisper makes us doubt what we hear and with the doubt our attention sharpens not only to the sound but to listening itself: listening to listen.

Here is the poetic nucleus of Codeghini's work, which is not sound art but works with sound as with other materials and elements. He put it explicitly in the text that accompanies Intervallo didattico 4 (2006):

"Listen intensely, to the point
of engraving on memory
the doubt of having listened
to something else or of
not having listened at all".



AK THERE'S STILL FOR A BIT, 2017
"Ad personam" concert , 6 audio tracks on LP vinyl record,
photograph, special issue with customized cover
and plexiglass box
30 copies
Approx. 32x32x2 cm

At the limit of the perceptible, the decipherable, the identifiable, while apparently subtracting, Codeghini's work opens on a different dimension, invisible or inaudible, visible and increasingly audible.
Then noise becomes us if, as already mentioned, the relationship between order and disorder becomes involved. Noise is also a form of disorder and randomness, but that Codeghini uses as questioning. It even arrives to substitute the word "noise" for an acronym: "no oxymoron in suggestive utterances". So this is noise for him: no oxymoron, no theory of opposites, antinomic, co-present or in dialectic. Instead the eternal doubt, with a new answer: "suggestive utterances".

This way, it also makes sense "Underdestruction.it", not a word game that overturns the writing of "under construction" sites, but "I do not have time to play", as specified by the title of the performance where children shoot soccer balls against a wall as if to demolish it, but in fact producing a very special "concert". (Let's open a parenthesis: the most informed will have from hand to hand recognized references to historical works, authors, ideas. Codeghini has the talent to take inspiration from ideas of the past, not by chance from the avant-gardes, making them his own up to the limit of recognition. That is, working with them and on them as materials in the same way as with others. The children playing soccer at the entrance to the gallery, perhaps less well known than other quotations, it was an idea of Man Ray for the International Exposition of Surrealism in 1938. On another occasion Codeghini gave a variation, with children who "disturbed", or cheered, the inauguration using those tin clicker toy making the sound of cicadas).

"Underdestruction" is therefore the other side of the concerts of whispers or of just barely perceptible sounds. Codeghini himself has recently performed a variant of these, which consisted of personal mini-concerts, "playing" those effervescent mouth-crackling children powders into the ear of a spectator during an inauguration. He then made the vinyl entitled "AK there's still time for a bit" - a disco-opera. And he made some games, with ad hoc covers to be included in the series of various recurring vinyls . Those with stamps, the broken ones, the "scratches portraits", those in videos. And then on: other powders, other children, other listenings... everything is linked.

Finally let's take the most recent works. "Short Story Without Return" is a series that began in 2013 - except for preview in 1999 with the inscription "nosey" - of sculptures made with Q-tips. Visually they appear as strange constructivist sculptures, but in reality they are words whose letters are assembled in a three-dimensional way: the words are no longer read, you find them indicated in the title, while they become something else, or, if you want, read differently, in another sense.

The particularity obviously consists in the material they are made of, that is, cotton. The allusion is now clear and rich in all its aspects and connections. On the one hand the need to "cleanse" our ears so to hear this "music", this art, because in front of it one might doubt to hear or see it properly or in the right way. That what you are hearing or seeing is really what should be heard or seen, considering ear wax as listening "dust," traces left by sound, which visually assumes a different form.

With the "decapitated" ceramics, "Cracked Lip Corner" (2016), we come to a closing, overturning the circle of our path again: these "acephalous" objects become instruments for sound transmission. Other rustlings, this time of "bed sheets that," says the artist's caption, "are moved to the awakening," poetically underlining the indication of a new day that begins, of a new beginning, of the only possible affirmation: we are not afraid of losing our mind, and with it our identity, the representation, the control, the certainty. What little remains is not a leftover, it is the little reality that matters. It is not destruction, it is another reality. And don't you believe that it is an entirely discrete, harmless and withdrawn reality - from agons of all kinds - because it is indeed sharper than the original object. Watch out, the almost silence can hurt your ears.

It will be banal to point it out, but the "Short Story Without Return" is life itself, the irreversible, entropic reality: we do not go back from there and what is done is done. So what is broken is broken? What is written is written? Yes and no: "One more" says the q-tips writing.

This is the work, the sense of giving shape in a work; it is a "cracked corner of lips", a crack, a split, a "noise", which actually gives three-dimensionality to the sense, like a small disturbance that gives substance, a touch bearing a light, a subtle destruction recalling a different construction.

REFINED: NOT TO KEEP. REFINED SIGN, 2016
Conference: semiotics theory about unexpected words identification
Black dry-erase marker on whiteboard
98x150 cm

COSE SEMPLICI CHE PUOI FARE PER PERDERLE
SIMPLE THINGS THAT YOU CAN DO TO LOSE THEM

Gianluca Codeghini

GALLERIA SIX Piazzale Piola 5 Milano www.galleriasix.it

Milano, Febbraio 2018