

da un'idea di ALGOR



TERRA DI CIELI, ACQUA E PIETRE

PNRR M1C3I2.1 - PROGETTO LOCALE DI RIGENERAZIONE CULTURALE E SOCIALE DENOMINATO TERRA DI CIELI, ACQUA E PIETRE" - CUP F79I22000140006. CLP: 2.1\_SANTO STEFANO QUISQUINA\_TEATRO ANDROMEDA

INDICE

<b><i>PRESENTAZIONE</i></b> .....	<b>2</b>
<b><i>UN GESTO ORIGINARIO</i></b> .....	<b>3</b>
<b><i>LE OPERE</i></b> .....	<b>5</b>

## PRESENTAZIONE

di *Salvatore Presti*

Compito del progetto di land art qui presentato è quello di mettere in dialogo il territorio del comune di Santo Stefano Quisquina col teatro Andromeda, bene architettonico privato che da più un decennio dà lustro ai Sicani. L'idea progettuale è stata sviluppata su tre direttrici: da un lato si è pensato di rappresentare in maniera creativa uno degli elementi più paradigmatici del teatro, vale a dire la finestra sull'infinito, dall'altro è stata sviluppata un'idea che si muovesse in equilibrio tra la committenza e la popolazione e si presentasse come elemento accettabile, qualcosa di già "visto" che si propone come oggetto spaziale che accompagna, che suggerisce, che conduce. Dall'altro lato ancora si è voluto inserire un elemento ludico rispetto a una narrazione che deve tenere conto del fatto che il teatro, per sua stessa natura, è rappresentazione, è finzione. Da qui la scelta di un cubo che riproduca uno dei giochini preferiti dai bambini, un cubo che sia possibile smontare montare e rimontare. La scomposizione del cubo che diventa in vari luoghi (si vedano le ipotesi progettuali riprodotte nella scheda) ora finestra, ora sedia, ora panchina vuole instaurare un dialogo costante con la collettività contrapponendosi alla staticità di opere che, calate dall'alto, vengono in qualche modo subite dalla popolazione. Il cubo richiama anche la parte sacra del teatro: la sua funzione simbolica, evoca la terra, l'unione del maschile e del femminile, la creazione dell'universo.

Anche se per l'opera qui presentata si tratta di una implicazione e non di una estensione, il riferimento è, naturalmente, al cubo di Metatron (si veda la *fig. n.2*), simbolo della geometria sacra il quale contiene in sé le cinque proiezioni piane dei solidi platonici che sono la chiave dell'universo: il tetraedro, l'esaedro, l'ottaedro, il dodecaedro e l'icosaedro. Si tratta dunque di una figura tridimensionale (da cui ricaviamo gli oggetti artistici qui proposti) realizzata attraverso 13 sfere collegate a linee che raggiungono il centro di ciascuna sfera. Le linee sono metafora dell'energia maschile, le sfere di quella femminile: da questa unione si ha la vita da cui tutto proviene.

Il titolo dell'opera è "*Collisione*" proprio a evidenziare la connotazione "spaziale" tra l'opera di Lorenzo Reina e le ipotesi di Land art qui presentate, un venire incontro che è apertura, confronto ma che è anche scontro, prosecuzione, frammento sparso.

## UN GESTO ORIGINARIO

di Salvatore Alessandro Turturici

Il progetto nasce da un gesto originario. Il Teatro Andromeda a Santo Stefano Quisquina è il precedente reale e poetico che accende la miccia. È il pre-testo. È l'origine etica del sistema. Entri, esci, e subito capisci che la forma non serve a decorare il mondo, serve a risponderne. L'iconico portale, due piedritti e un architrave, pietra che regge pietra, soglia che non seduce e non spiega, come quelle sedute "cubiche" che, ormai si sa, prendono posto in un disegno cosmico e lo riflettono, lo proiettano al suolo-terra. Da lì i cubi-conci-pietre, scendono nel paesaggio come conseguenza, non come ornamento.

Il progetto qui presentato assume quella lezione e la trasforma. I cubi diventano altro, presenze, entità, soglie, varchi, oggetti, architetture minime. Non impongono un uso, lo suggeriscono. Non raccontano, fanno accadere.

Perché dunque un cubo?

Il cubo, in sei facce.

Sei facce quadrate uguali, otto vertici, dodici spigoli. È l'esaedro regolare. Un volume che non seduce, ma resta. Nel *Timeo*, Platone lo accosta alla terra, a ciò che pesa, resiste, resta e nutre. Il cubo è la forma che promette stabilità. Non un solido comodo, ma una promessa severa. Una forma che obbliga a dichiarare criteri, misure, distanze, responsabilità. Una grammatica capace di generare molte frasi senza perdere la voce. L'oggetto tace, ma non è muto. Sussurra severo. Ti costringe ad ascoltare lo spazio e il silenzio. La forma più semplice è quella che non fa sconti e ti chiede conto di tutto.

Prima faccia - Terra

La terra regge senza spiegarsi. Il cubo anche. Non chiede comprensione, chiede attenzione. Nel paesaggio, in questo progetto, ogni modulo posato è un atto minimo di fiducia e sfida, un sì detto al suolo con prudenza. L'insieme non decora, interroga. Misurare è il nostro modo di rispondere alla terra. È la nostra maniera di dire la verità.

Seconda faccia - Misura

Il cubo non si possiede. Si costruisce nel pensiero, poi nello sguardo. E lo sguardo misura. Misurare non è solo contare. È scegliere un'unità, una regola di equivalenza, un criterio di confronto. In un sistema modulare la misura è la regia invisibile. Tiene insieme identità e variazione. La costruzione rende lo spazio argomentabile. Un cubo è un'affermazione. Molti cubi, se disposti secondo misura, diventano ritmo. E il ritmo è già un metodo etico, perché distribuisce distanze, accessi, possibilità, orientamenti. Ogni metodo onesto è una confessione chiara.

---

### Terza faccia - Trasformazione

La modularità è una grammatica di operazioni. Spostare, ruotare, accostare, impilare, sottrarre. Le combinazioni non mostrano un esito, mostrano un linguaggio. Combinare è mettere insieme; trasformare è dichiarare come lo fai. La differenza tra gioco arbitrario e sistema leggibile sta nel metodo, in regole che restano riconoscibili mentre cambiano le relazioni. Quando la regola passa di mano senza degradarsi, la precisione smette di essere freddezza e diventa condivisibilità. E il modulo, da tassello, si fa regola che cammina. Trasformare non è cambiare per capriccio. È mutare restando leggibile.

### Quarta faccia - Stanza

Abitato, il cubo diventa umano. La geometria è interrogata da luce, ombra, vento, suono, sguardo. Non più volume, ma qualità dello spazio. La "stanza" può essere esplicita, riparo, seduta, recinto minimo; oppure implicita, senza pareti, fatta di relazioni. Basta una disposizione di moduli a disegnare un bordo, un qui, un dentro, un fuori, interno-esterno-intorno. Il portale è archetipo di soglia, l'arena circolare è stanza collettiva, civile, quasi rituale. I moduli suggeriscono usi senza imporli. Ma una libertà senza qualità è un rischio. Per questo servono variazioni misurate. Ogni stanza è una possibilità. Se il vuoto non respira, l'ordine diventa costrizione e la libertà svanisce.

### Quinta faccia - Utopia

Quando il cubo diventa sistema, la forma perde innocenza. La regola sogna un mondo leggibile. Se tutto è modulare, tutto è controllabile, e se è controllabile sembra giusto. Ma la chiarezza non è morale di per sé. Può proteggere o cancellare. Il rischio non è nel cubo; è nella regola innamorata della propria coerenza. L'utopia resta viva quando la regola non si innamora di sé. La costellazione può essere gioco e libertà, oppure messa in riga del paesaggio. La differenza sta nella regia, nelle densità, nelle gerarchie, nell'accessibilità, nella possibilità di deviare. Un sistema che non ammette deviazioni diventa sterile. La coerenza, da sola, non salva nessuno.

### Sesta faccia - Campo

Il cubo può rifiutare la narrazione poiché semplicemente sta. E nel suo stare organizza distanze, ritmi, vuoti. Obbliga a sentire lo spazio invece di consumarlo come immagine. Da solo, il cubo è corpo; scomposto e ricomposto in moduli, genera un campo fenomenologico. Non è somma, ma rete di relazioni, allineamenti, densità, intervalli, traiettorie, interferenze. Non serve aggiungere simboli, né cercare altrove. Basta guardare bene, e ascoltare il vuoto tra le cose.

## LE OPERE

di *Massimo Rabante*

Il progetto *COLLISIONE* prende corpo attraverso una costellazione di opere che, pur nella loro autonomia funzionale e spaziale, condividono una stessa matrice formale, simbolica e concettuale: il cubo e i suoi componenti modulari.

L'uso reiterato di tale elemento non si configura come ripetizione seriale, ma come variazione disciplinata, secondo una tradizione che attraversa la storia dell'arte e dell'architettura: dalla modularità classica, alla grammatica dell'architettura moderna, fino alle pratiche contemporanee di arte ambientale e site-specific.

Il blocco a L (delle dimensioni di 100×100×50 cm) si fa forma generatrice, capace di assumere ruoli diversi - soglia, seduta, segno, portale - adattandosi ai contesti e caricandosi di significati sempre nuovi pur mantenendo una coerenza rigorosa.

### 1. CF — Il portale come finestra/quadro sul paesaggio

La prima opera si configura come un portale collocato lungo il percorso ciclopedonale che connette lo snodo tra la Via Francigena, l'*Itinerarium Rosaliae* e il bivio verso Castronovo, in direzione del Teatro Andromeda, e il centro abitato di Santo Stefano Quisquina.

Questo tracciato, già denso di memorie infrastrutturali - il vecchio casello ferroviario, il ponte dismesso - rappresenta un asse di attraversamento lento di eccezionale valore paesaggistico e simbolico, che merita attenzione e valorizzazione.

Il portale, composto da un totale di otto blocchi a L in acciaio corten, si imposta come una soglia abitabile dello sguardo. Non delimita uno spazio chiuso, ma incornicia una visione: il Teatro Andromeda, la montagna di San Calogero con la chiesa che ne segna la vetta.

Il riferimento è antico e profondo: la finestra rinascimentale, intesa non come apertura edilizia ma come dispositivo concettuale. La finestra diviene un quadro, una porzione di mondo resa leggibile attraverso una cornice. Qui, però, il quadro non è dipinto: è il paesaggio stesso a farsi opera.

Il camminatore, attraversando il portale, è posto nella condizione di misurare il territorio con il corpo, di cogliere in un unico sguardo un sistema di relazioni geografiche, culturali e simboliche.

Il Teatro Andromeda, icona contemporanea del luogo, si ricompone idealmente con altre emergenze del territorio comunale, generando una prima "cartolina" consapevole, non iconica ma critica, che introduce al viaggio e ne dichiara la natura.

### 2. AP — Il portale nel bosco come luogo di sosta e contemplazione

La seconda opera è anch'essa un portale in acciaio corten, realizzato questa volta con sei blocchi a L, e collocato nell'area boschiva adiacente al parcheggio in prossimità del bivio tra Cammarata e Palermo, lungo la SS 118.

Questo punto rappresenta uno snodo fondamentale: area di sosta per veicoli, luogo di passaggio per escursionisti, pedoni e ciclisti provenienti dalla strada statale e dal sentiero della Rocca, quindi direttamente dal Teatro Andromeda verso il paese.

Qui il portale assume una valenza diversa ma complementare. Non è più soglia di attraversamento, ma luogo di pausa, di sospensione del movimento. Ancora una volta si propone come finestra sul paesaggio sicano, con una vista ampia che, filtrata dalla vegetazione del bosco, si apre fino al mare e abbraccia il paese.

Il gesto artistico non sovrasta il contesto ma ne amplifica le qualità percettive. La struttura guida lo sguardo, costringendo a vedere meglio, più lentamente.

Il portale diventa così un dispositivo contemplativo, capace di integrare il tempo della sosta con quello della visione, offrendo un'esperienza misurata della vastità del territorio.

### 3. SE — Il cubo originario. Forma, gioco, futuro

La terza opera, assieme al Teatro Andromeda, rappresenta il cuore simbolico e generativo dell'intero progetto: il cubo, collocato nei pressi della Scuola Elementare.

Questa scelta non è casuale. La scuola è il luogo della formazione, dell'inizio, della possibilità. È lo spazio in cui il futuro prende forma. Collocarvi il cubo significa affermare che ogni costruzione culturale nasce dall'educazione, dalla capacità di immaginare e trasformare. E che la trasformazione nasce dal gioco, dalla sperimentazione, dall'apprendimento.

Il cubo è composto da nove blocchi a L, realizzati in lamiera di acciaio smaltata, nei colori:

giallo, simbolo del sole e della terra arsa;

blu, richiamo all'acqua e al cielo, temi centrali del bando di progetto;

arancione, evocazione dei tramonti che caratterizzano il paesaggio dei Sicani;

verde, riferimento ai boschi che avvolgono le montagne del territorio;

rosso, colore della creatività e della passione insita nell'atto artistico.

Il riferimento formale è tanto al cubo di Metatron, quanto al gioco infantile, alla costruzione e scomposizione continua.

Da questo cubo originario nascono tutte le altre opere: esso viene scomposto, riorganizzato, reinterpretato nei vari luoghi del progetto. Il cubo è dunque alfabeto, matrice, principio.

I bambini, futuri cittadini, sono qui chiamati implicitamente a comprendere che il mondo si costruisce per parti e che la forma non è immobile, ma disponibile al cambiamento, senza però perdere l'identità.

### 4. Va (soluzione alternativa alla Vb) — La panchina sul paesaggio nella villa comunale

All'interno della villa comunale viene proposta una prima opzione: una panchina collettiva sul paesaggio, collocata nell'unico punto della villa che si apre visivamente verso l'orizzonte e il mare.

I nove blocchi a L, affiancati, generano una seduta continua che invita alla sosta condivisa, alla conversazione, alla contemplazione.

La panchina non è un arredo neutro, ma una architettura minima di relazione, che costruisce un'esperienza a 360°, dall'interno della villa al vasto paesaggio circostante, permettendo una fruizione a doppia scala: intima e territoriale. La vista diventa collettiva, condivisa, democratica.

#### 4. Vb (soluzione alternativa alla Va) — Lo spazio circolare come opera d'arte aperta

La seconda opzione per la villa, in alternativa alla prima, prevede la collocazione dei blocchi in uno spazio circolare in prossimità delle scalinate vicine al prato all'inglese.

La disposizione radiale richiama esplicitamente la scena del Teatro Andromeda: centralità, concentrazione, comunità. Le singole sedute diventano frammenti di una scena possibile.

Qui il progetto esplicita il concetto di “*opera d'arte aperta*”: un'opera che non si chiude in una forma definitiva, ma si offre a interpretazioni e trasformazioni.

La possibilità di riconfigurare i blocchi (così come anche per le altre opere presenti in ambito urbano) rende il fruitore co-autore, artista a sua volta. Ogni disposizione temporanea genera nuove letture, nuovi usi, nuove relazioni.

#### 5. HT Hub turistico — L'opera come manifesto e soglia iniziale

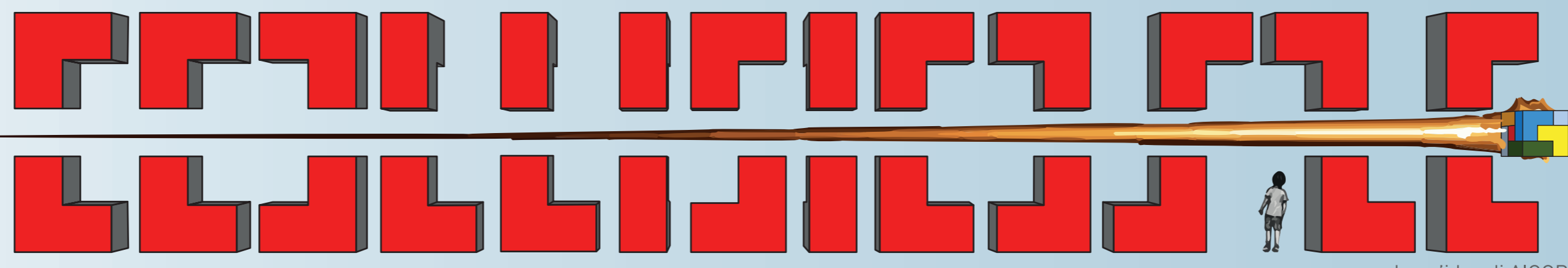
Per la quinta opera si propone la collocazione davanti l'hub turistico e rappresenta il punto di accesso narrativo all'intero progetto *COLLISIONE*. I nove blocchi a L vengono inizialmente disposti a formare le lettere SSQ, iniziali di Santo Stefano Quisquina. L'opera diventa così segno di benvenuto, ma anche manifesto: un dispositivo artistico che promuove il territorio e ne dichiara l'identità.

Il turista, dopo aver ricevuto informazioni all'interno dell'hub, incontra qui la prima materializzazione del progetto. Da questo punto potrà intraprendere il percorso che collega il paese al Teatro Andromeda, comprendendo sin dall'inizio la logica modulare, trasformativa e relazionale dell'intervento.

L'opera non è solo arte, ma strumento di orientamento e narrazione. Un segno che rappresenta il luogo e allo stesso tempo lo interpreta, rendendo visibile l'ambizione di un territorio che sceglie l'arte come forma di racconto di sé.

OPERA	LOCALIZZAZIONE*	N. BLOCCHI L	MATERIALE
CF	37°38'2.32"N 13°29'45.46"E	8	Lamiera in acciaio corten
AP	37°37'24.08"N 13°29'43.40"E	6	Lamiera in acciaio corten
SE	Scuola Elementare	9	Lamiera in ferro smaltata
Va o Vb	Villa Comunale	9	Lamiera in ferro smaltata
HT	Hub turistico	9	Lamiera in ferro smaltata

\* Previa disponibilità del Comune di S. Stefano Quisquina.

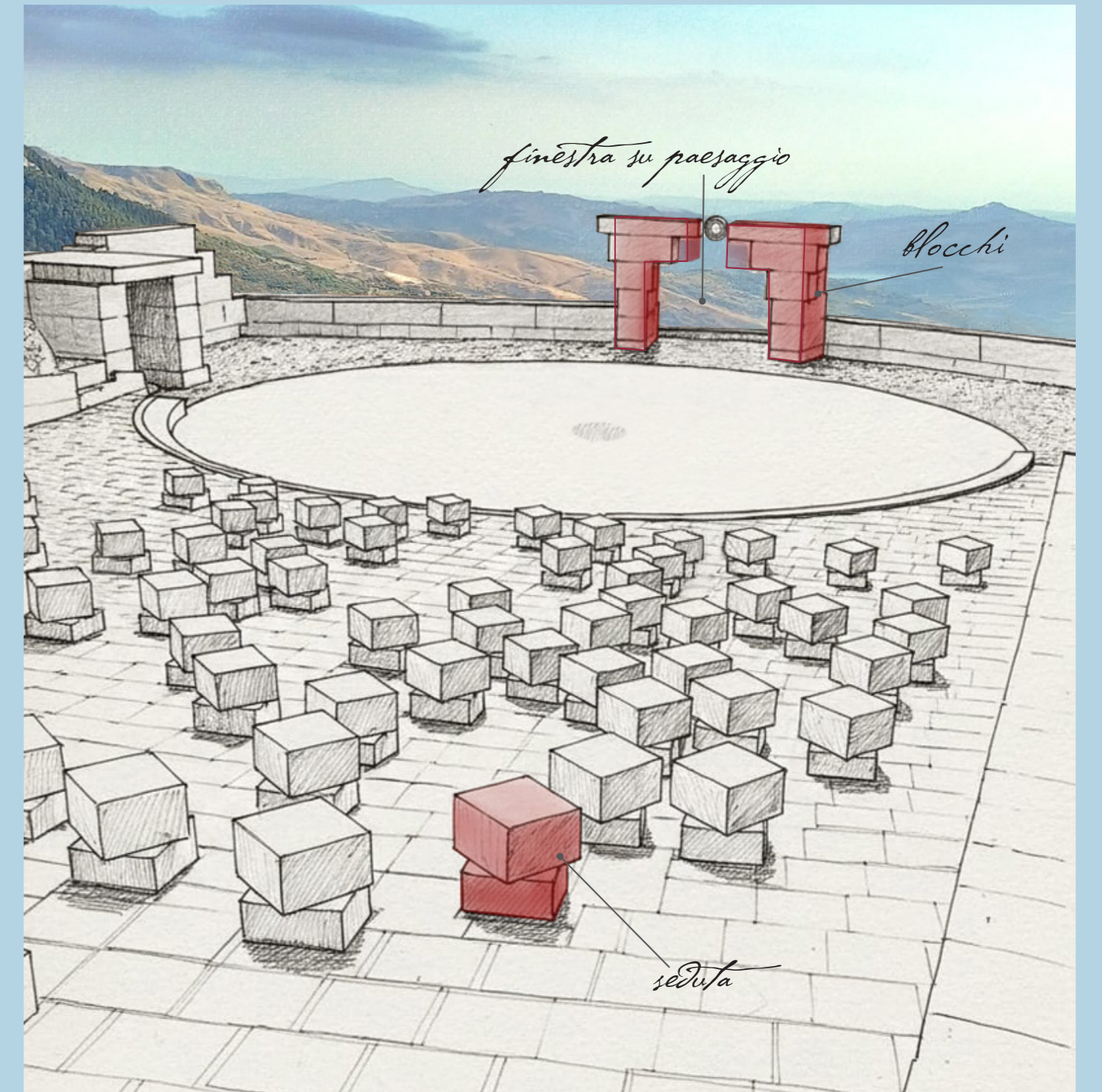


da un'idea di AIGOR

Compito del progetto di land art qui presentato è quello di mettere in dialogo il territorio del comune di Santo Stefano Quisquina col teatro Andromeda, bene architettonico privato che da più un decennio dà lustro ai Sicani. L'idea progettuale è stata sviluppata su tre direttrici: da un lato si è pensato di rappresentare in maniera creativa uno degli elementi più paradigmatici del teatro, vale a dire la finestra sull'infinito, dall'altro è stata sviluppata un'idea che si muovesse in equilibrio tra la committenza e la popolazione e si presentasse come elemento accettabile, qualcosa di già "visto" che si propone come oggetto spaziale che accompagna, che suggerisce, che conduce. Dall'altro lato ancora si è voluto inserire un elemento ludico rispetto a una narrazione che deve tenere conto del fatto che il teatro, per sua stessa natura, è rappresentazione, è finzione. Da qui la scelta di un cubo che riproduca uno dei giochini preferiti dai bambini, un cubo che sia possibile smontare e rimontare. La scomposizione del cubo che diventa in vari luoghi (si vedano le ipotesi progettuali riprodotte nella scheda) ora finestra, ora sedia, ora panchina vuole instaurare un dialogo costante con la collettività contrapponendosi alla staticità di opere che, calate dall'alto, vengono in qualche modo subite dalla popolazione. Il cubo richiama anche la parte sacra del teatro: la sua funzione simbolica, richiama la terra, l'unione del maschile e del femminile, la creazione dell'universo. Anche se per l'opera qui presentata si tratta di una implicazione e non di una estensione, il riferimento è, naturalmente, al cubo di Metatron (si veda la fig. n.2), simbolo della geometria sacra il quale contiene in sé le cinque proiezioni piane dei solidi platonici che sono la chiave dell'universo: il tetraedro, l'esaedro, l'ottaedro, il dodecaedro e l'icosaedro. Si tratta dunque di una figura tridimensionale (da cui ricaviamo gli oggetti artistici qui proposti) realizzata attraverso 13 sfere collegate a linee che raggiungono il centro di ciascuna sfera. Le linee sono metafora dell'energia maschile, le sfere di quella femminile: da questa unione si ha la vita da cui tutto proviene. Il titolo dell'opera è "Collisione" proprio a evidenziare la connotazione "spaziale" tra l'opera di Lorenzo Reina e le ipotesi di Land art qui presentate, un venire incontro che è apertura, confronto ma che è anche scontro, prosecuzione, frammento sparso.



"A vision of the future" (cit. Lorenzo Reina).



sedia

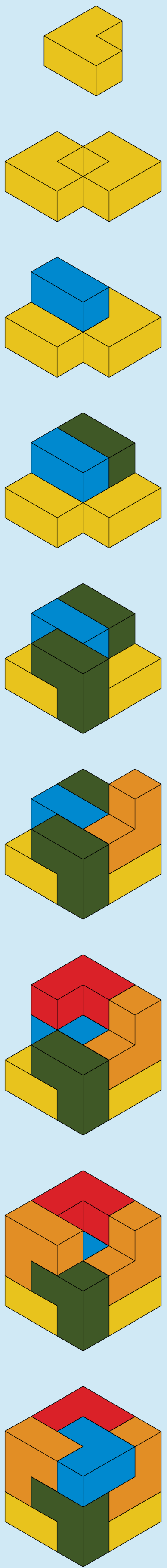


FIG. 01

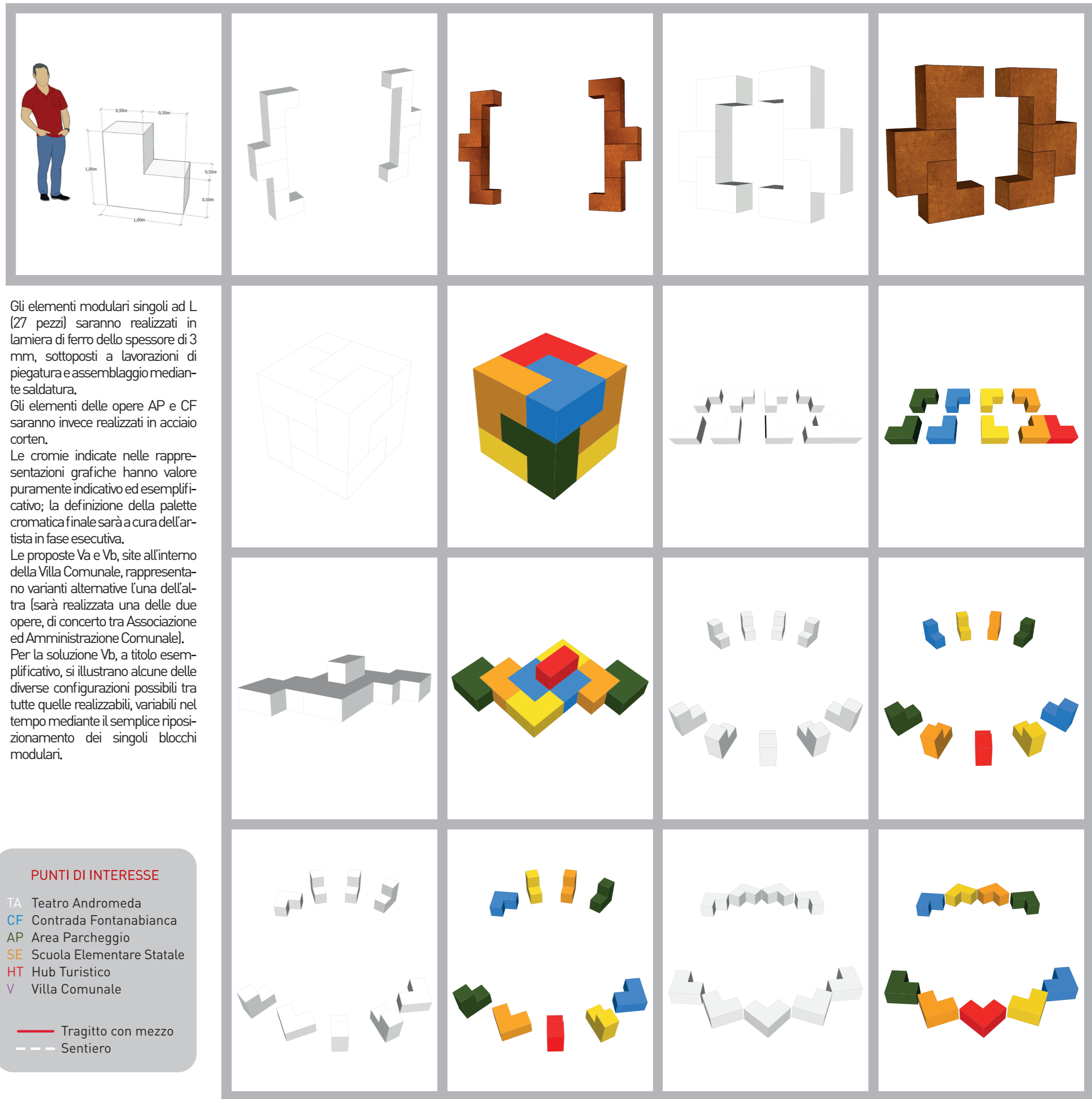


FIG. 02

Sviluppo progettuale: Massimo Rabante - Progetto grafico: Valerio Rabante - © Tutti i diritti riservati. Vietata la copia e la riproduzione non autorizzata in qualsiasi forma.

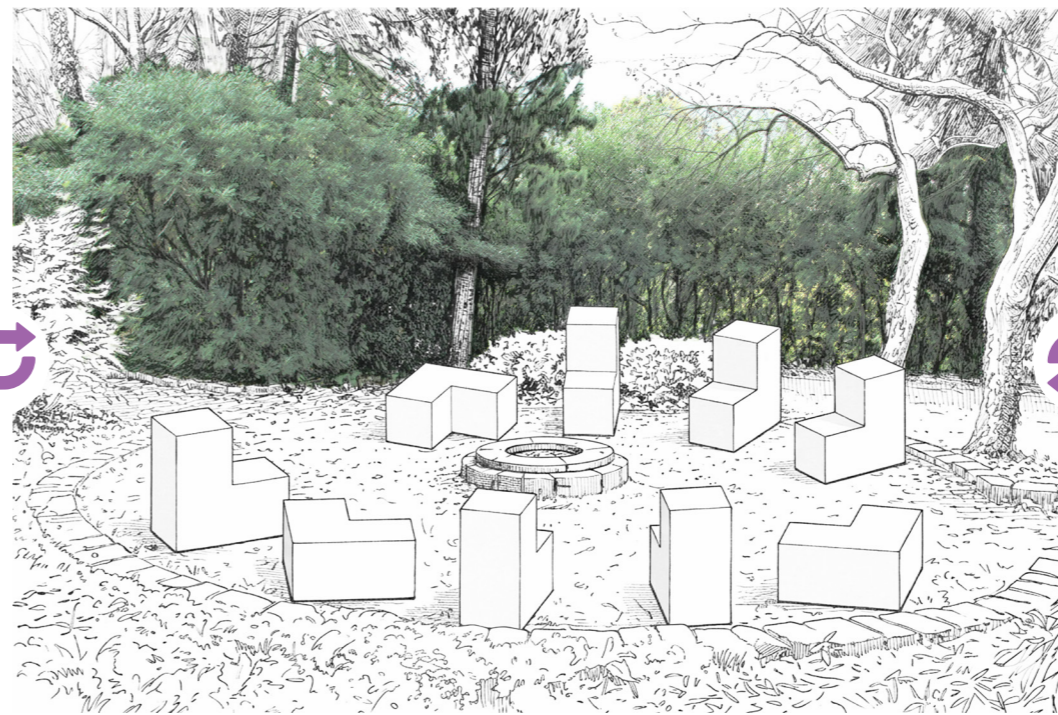
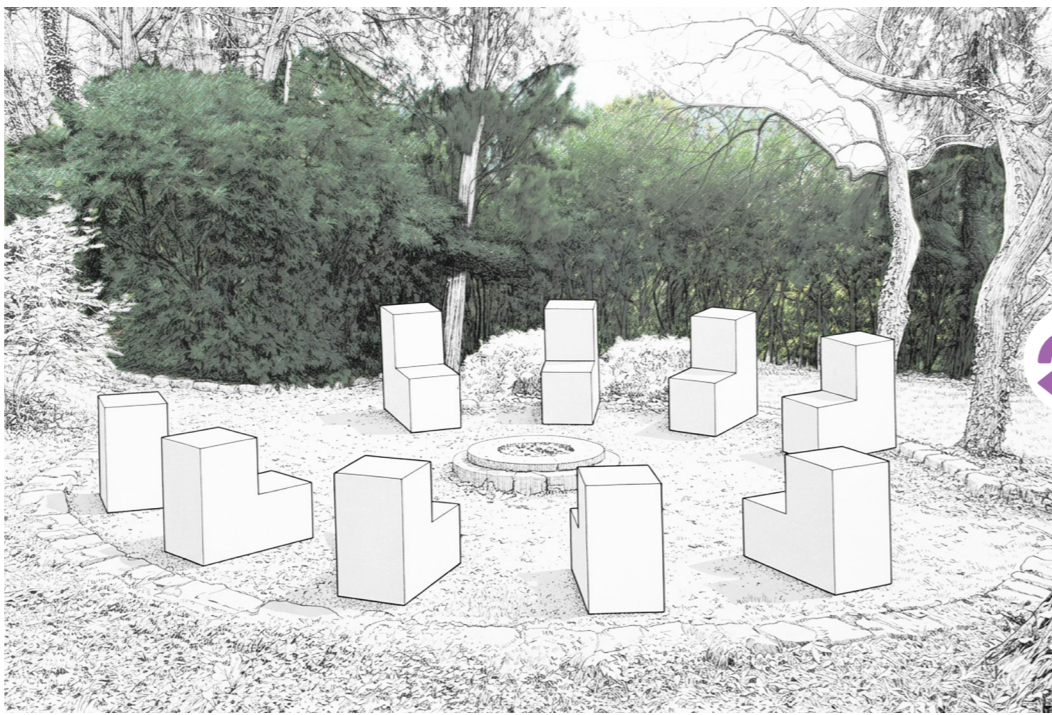
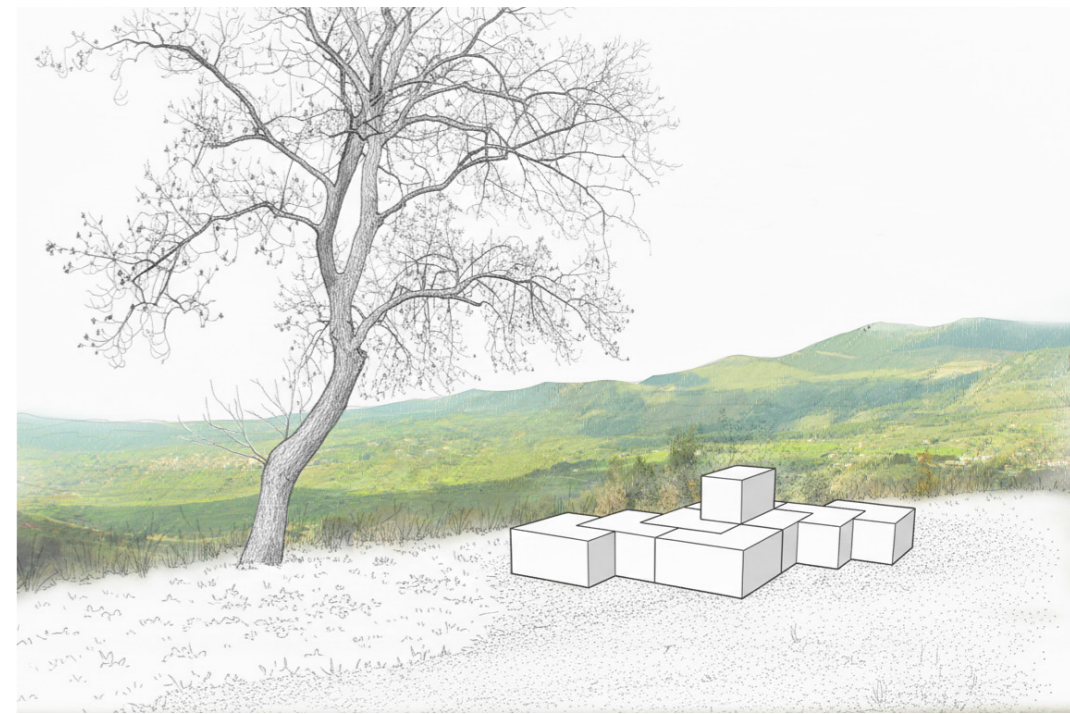
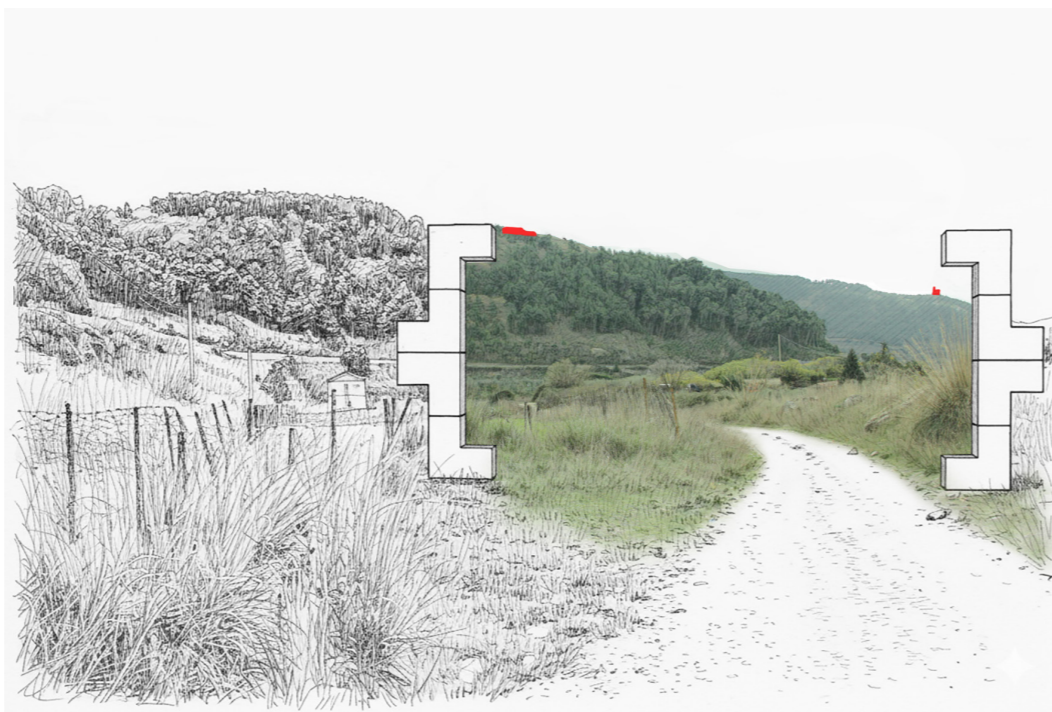
# TERRA DI CIELI, ACQUA E PIETRE

da un'idea di AIGOR



Gli elementi modulari singoli ad L (27 pezzi) saranno realizzati in lamiera di ferro dello spessore di 3 mm, sottoposti a lavorazioni di piegatura e assemblaggio mediante saldatura.  
 Gli elementi delle opere AP e CF saranno invece realizzati in acciaio corten.  
 Le cromie indicate nelle rappresentazioni grafiche hanno valore puramente indicativo ed esemplificativo; la definizione della palette cromatica finale sarà a cura dell'artista in fase esecutiva.  
 Le proposte Va e Vb, site all'interno della Villa Comunale, rappresentano varianti alternative (una dell'altra [sarà realizzata una delle due opere, di concerto tra Associazione ed Amministrazione Comunale]).  
 Per la soluzione Vb, a titolo esemplificativo, si illustrano alcune delle diverse configurazioni possibili tra tutte quelle realizzabili, variabili nel tempo mediante il semplice riposizionamento dei singoli blocchi modulari.

- PUNTI DI INTERESSE**
- TA Teatro Andromeda
  - CF Contrada Fontanabianca
  - AP Area Parcheggio
  - SE Scuola Elementare Statale
  - HT Hub Turistico
  - V Villa Comunale
- Tragitto con mezzo  
 - - - Sentiero



Soluzione alternativa alla Va

