

**ROSA NAPOLI'S HOME MUSEUM GIOSUE' MARONGIU -
LOC. MONTI NIEDDU, MARACALAGONIS (CAGLIARI) – SARDEGNA – ITALY**

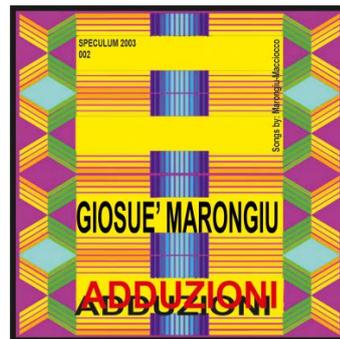
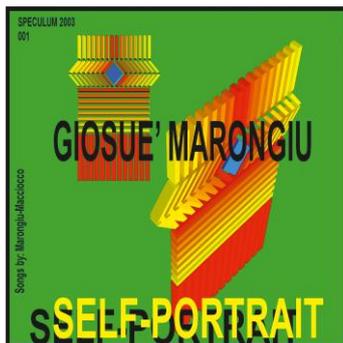
Watch the Home-Museum video animation: <https://youtu.be/laJQOgEdCR8>



**“SOGLI DIGITALI” REDAZIONE DI ARTE&SOCIETA':
INTERVISTA ALL'ARTISTA MULTIMEDIALE GIOSUE' MARONGIU**

http://www.artesocieta.eu/intervista-a-giosue-marongiu-artista-multimediale/?fbclid=IwAR3P69ZKNKdKXz5JCUq7CVFznCFDx5K4Ftiwn_08s7nBhilisHFvHlzFSU

**ALCUNE OPERE DELLA PRODUZIONE MUSICALE DI GIOSUE' MARONGIU 2000/2007
SOME ARTWORKS OF THE MUSICAL PRODUCTION OF GIOSUE 'MARONGIU 2000/2007**



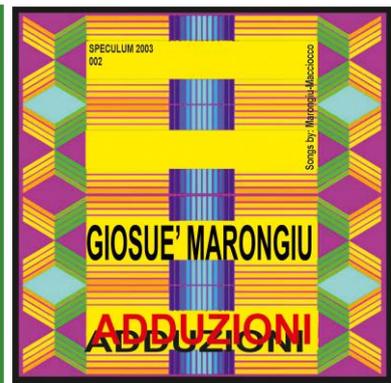
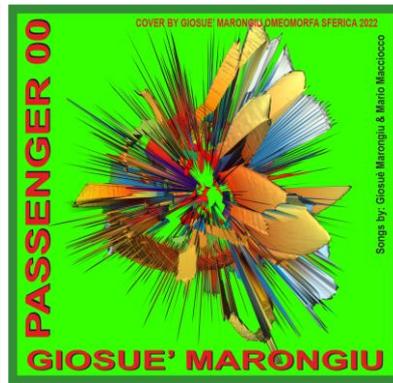
Da oggi potete ascoltare ed acquistare in tutto il mondo su Spotify, Apple Music e altro ancora!
Buon ascolto. Ascoltala Anche su Amazon Music:

As of today you can listen and buy Giosuè Marongiu's music all over the world on Spotify,
Apple Music and more! Have a good listening:

<https://open.spotify.com/artist/5wc1pUFzKVRBB9DfU5IFa>

Listen to it in Amazon Music: <https://music.amazon.com/artists/B0B8ZX3B6B/giosu%C3%A8-marongiu>





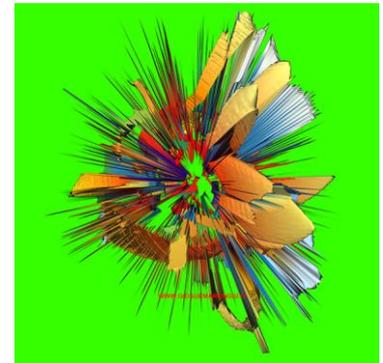
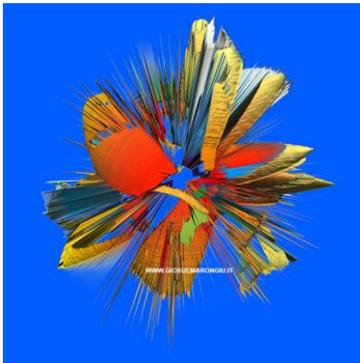
“ DAL ‘BANG’ AI COLORI DELLA VITA”



**MOSTRA PERSONALE DI GIOSUE' MARONGIU NELLA STORICA GALLERIA AUGUSTO CONSORTI DAL 10 AL 23 MAGGIO 2024
IN ESPOSIZIONE OPERE NFT e NFC STEREO-METRICHE
CON CERTIFICAZIONE BLOCKCHAIN.**

[https://www.exibart.com/evento-arte/dal-bang-ai-colori-della-](https://www.exibart.com/evento-arte/dal-bang-ai-colori-della-vita/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR3Np5nIre3g6ZBPP4C6F4v9CSiCalfkmLtHpx_cxW497w8wTJV2TsS3jC8_aem_AUKI5voN76m-aUg38Y76LgNcLL4tk1711WHV1Zds29A5ZMO0vfUOvJipMriOBg4fzMj6r6nFdx3X2Rs2ev3pCq5P)

[vita/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR3Np5nIre3g6ZBPP4C6F4v9CSiCalfkmLtHpx_cxW497w8wTJV2TsS3jC8_aem_AUKI5voN76m-aUg38Y76LgNcLL4tk1711WHV1Zds29A5ZMO0vfUOvJipMriOBg4fzMj6r6nFdx3X2Rs2ev3pCq5P](https://www.exibart.com/evento-arte/dal-bang-ai-colori-della-vita/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR3Np5nIre3g6ZBPP4C6F4v9CSiCalfkmLtHpx_cxW497w8wTJV2TsS3jC8_aem_AUKI5voN76m-aUg38Y76LgNcLL4tk1711WHV1Zds29A5ZMO0vfUOvJipMriOBg4fzMj6r6nFdx3X2Rs2ev3pCq5P)



In English below

Orari di Galleria: 10:30 13:00 e 16:00 19:30

Gallery opening hours: 10.30am 1.00pm and 4.00pm 7.30pm

Il prossimo 10 Maggio si inaugurerà nella storica Galleria Augusto Consorti di Via Margutta 52/A a Roma dal 10 al 23 Maggio "Dal Bang ai colori della vita". In mostra dieci opere NFT e NFC con certificazione blockchain. La prima epocale mostra di opere NFT e NFC stereometriche, dell'artista multimediale Giosuè Marongiu. Sarà presente all'inaugurazione del 10 Maggio alle ore 18:30 Luigi Paolo Finizio, presente in catalogo e nella locandina con una sua lettera inviata a Giosuè Marongiu:

Next May 10th it will be inaugurated in the historic Galleria Augusto Consorti in Via Margutta 52/A in Rome from 10th to 23rd May "From the Bang to the colors of life". Ten NFT and NFC artworks with blockchain certification on display. The first epochal exhibition of stereometric NFT and NFC artworks by the multimedia artist Giosuè Marongiu. Luigi Paolo Fizio will be present at the inauguration on May 10th at 6.30pm, present in the catalog and on the poster with his letter sent to Giosuè Marongiu:

Massa Lubrense Aprile, 2024

Caro Giosuè, vedo e seguo che la ricerca prosegue imperterrita, tra strumentazioni digitali e immaginazioni virtuali, travalicando i consueti e naturali media espressivi del fare arte. Sei nello spirito più impellente dei tempi, lo spirito dell'artificio di pensieri e linguaggi 'online' lo spirito tecnologico di intelligenza artificiale che avanza sempre più nell'arte contemporanea. Sappiamo, tra il secolo scorso e il presente, il clima artistico come il dibattito culturale sull'arte e nell'arte, sono andati a mutarsi sino ad oggi, il nostro flagrante contemporaneo, proponendosi scarsamente dialettico nel contrappunto di poetiche, se ce ne sono ancora. Si tende a forme discorsive quanto indistinte di mediazione tra idee, segni e immagini. Maniere pervase piuttosto da diegesi audiofotovisiva in cui spesso l'informazione vince sull'immaginazione, vince sulle tacite, complesse ambiguità stimolanti pensiero e fantasie. Dal nostro primo incontro presso l'ospitale Galleria Consorti nel 2010 il ventaglio multimediale del lavoro, come testimonia online il tuo 'bauform'* che allestisci e aggiorni puntualmente, si è arricchito di episodi ed esperienze che si tengono insieme nell'artificio dei linguaggi digitali con fattualità e pensiero-visione dell'arte. Come so che ti preme ripetere, 'l'arte è pensiero' e così continuano qui a dimostrare le tue spinte astrazioni dinamiche di forme e colori nelle opere portate in esposizione all'insegna metaforica di «Dal 'bang' ai colori della vita». Il pensiero e il fare arte oggi la tua ricerca espressiva li ha convertiti nelle dimensioni computerizzate dell'informatica, dimensioni scambiabili e moltiplicabili, dimensioni eteree e come tali imperiture nella loro non deperibilità fisica, al fine, come miri a sostenere, che l'arte resti davvero eterna e incondizionatamente presente e disponibile.

Questa l'utopia, la sconfinata speranza liberatoria che proponi per le vie dei linguaggi dell'arte, per le vie che fondono sensibilità e conoscenza nell'esperienza estetica delle pratiche digitali. La tua simbolica deflagrante espansione di segni e colori ci offre vividi pensieri di gioia vitale, di espansive sensazioni multimediali da condividere e comunicare in questi giorni non proprio tranquilli.

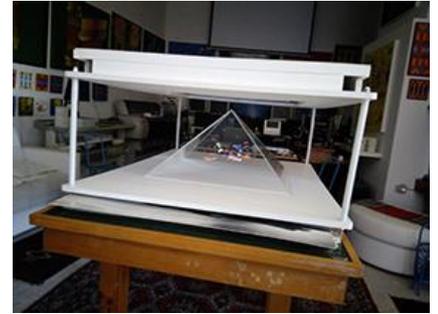
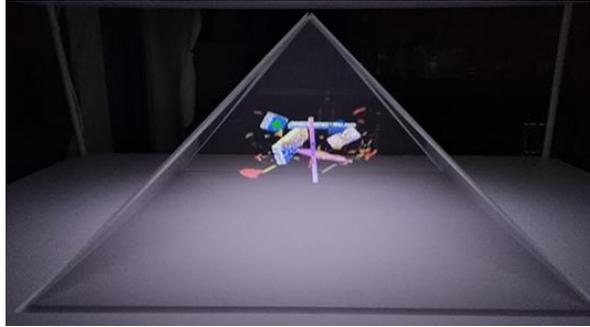
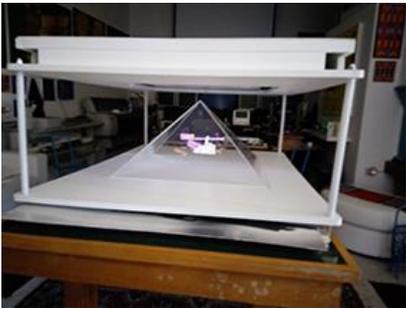
Luigi Paolo Finizio

Massa Lubrense April 2024

Dear Giosuè, I see and follow that the research continues undaunted, between digital instruments and virtual imaginations, going beyond the usual and natural expressive media of making art. You are in the most pressing spirit of the times, the spirit of the artifice of 'online' thoughts and languages, the technological spirit of artificial intelligence that is increasingly advancing in contemporary art. We know, between the last century and the present, the artistic climate as well as the cultural debate on art and in art have changed until today, our flagrant contemporary, presenting itself as poorly dialectical in the counterpoint of poetics, if there are any. Still, there is a tendency towards discursive and indistinct forms of mediation between ideas, signs and images. Ways pervaded rather by audio-photovisual diegesis in which information often wins over imagination, wins over tacit, complex ambiguities that stimulate thought and fantasies. Since our first meeting at the hospitable Galleria Consorti in 2010, the multimedia range of the work, as evidenced online by your 'bauform'* which you prepare and update punctually, has been enriched with episodes and experiences that are held together in the artifice of digital languages with factuality and thought-vision of art. As I know you are keen to repeat, 'art is thought' and so you continue here to demonstrate your dynamic abstractions of shapes and colors in the works exhibited under the metaphorical banner of "From the 'bang' to the colors of life". Thinking and making art today, your expressive research has converted them into the computerized dimensions of information technology, exchangeable and multipliable dimensions, ethereal dimensions and as such imperishable in their physical non-perishability, with the aim, as you aim to maintain, that art you remain truly eternal and unconditionally present and available. This is the utopia, the boundless liberating hope that you propose along the paths of the languages of art, along the paths that merge sensitivity and knowledge in the aesthetic experience of digital practices. Your symbolic explosive expansion of signs and colors offers us vivid thoughts of vital joy, of expansive multimedia sensations to share and communicate in these not exactly peaceful days. Luigi Paolo Finizio

PRODUZIONE ARTISTICA 6.0
ARTISTIC PRODUCTION 6.0

Opera Cineplastica Olografica 6.0 - n° 0001 19 luglio 2017-
Artwork hologram Cineplastica No 0001 19 July 2017



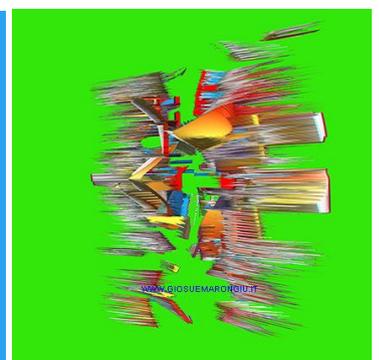
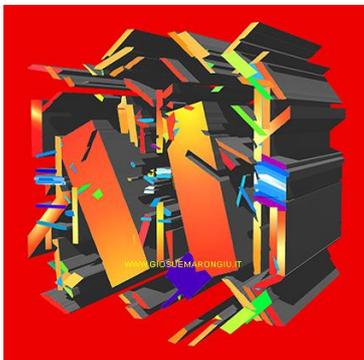
Watch the video animation: <https://youtu.be/lr5ZakLQISw>

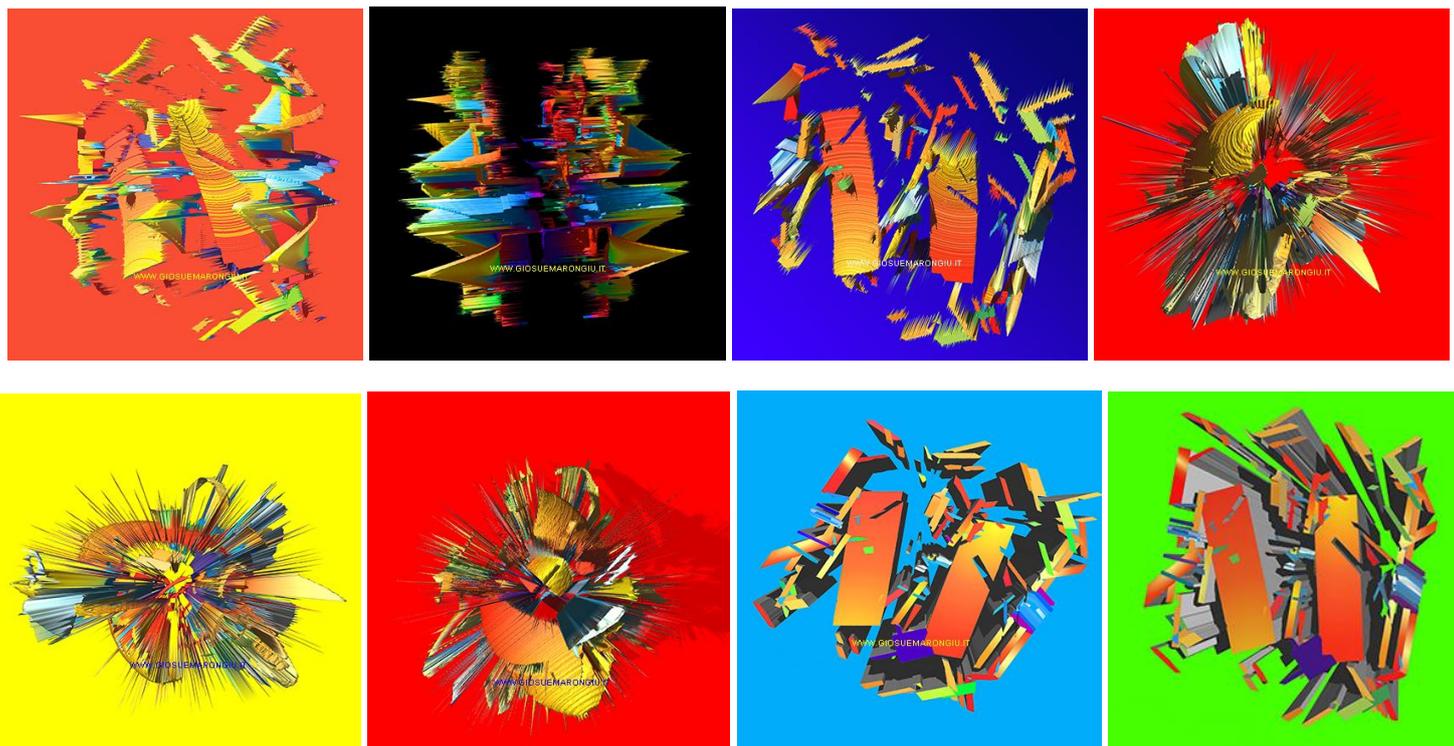
Un affascinante viaggio nell'Universo che parte dal Big Bang iniziale fino ai nostri giorni che segue la trasformazione della materia. I suoni dell'Universo, traslati dagli scienziati, affinché siano udibili ai nostri orecchi, qui descrivono il percorso nello spaziotempo in una utopistica quadridimensionalità.

A fascinating journey into the Universe that starts from the initial Big Bang up to our days that follows the transformation of matter. The sounds of the Universe, translated by scientists, so that they are audible to our ears, here describe the path in space-time in a utopistic four-dimensionality.

PRODUZIONE ARTISTICA 5.0
ARTISTIC PRODUCTION 5.0

L'Arte immortale di Giosuè Marongiu 5.0 Gennaio 2018 e Settembre 2007
"Le opere Omeomorfe"
The Immortal Art of Giosuè Marongiu 5.0 January 2018
"Homeomorphic Artworks"





La ricerca dell'immortalità fisica delle opere d'arte è stata l'utopia lungamente agognata dagli artisti di tutte le generazioni. È chiaro che questa presunta immortalità avrebbe senso unicamente fino a quando un essere senziente albergasse ancora in questo universo a noi noto; o in quelli a noi sconosciuti... . Si vuol dire che anche se l'Arte sopravvivesse all'umanità, non importerebbe poi tanto se mancasse l'Uomo; soggetto indispensabile di riferimento attraverso il quale l'Arte trova la sua funzione... Detto questo, dall'avvento della teoria relativistica di Albert Einstein, la materia e l'energia sono di fatto considerate interscambiabili, quindi non sorprenderà definire l'Arte del nuovo millennio sotto forma di energia, magari da allocare e preservare per i millenni a venire in una chiavetta USB o in un CD rom, o in qualsiasi altro supporto ottico-informatico di qualsivoglia natura; anche in quelli che ancora non siano stati inventati.

Ma cosa sono queste Opere Immortali 5.0 di Giosuè Marongiu? La lunga strada di ricerca artistica intrapresa da Giosuè Marongiu sulla Computer-Art, fin dalla fine degli anni 80', lo ha portato ad elaborare forme, statiche nei frame e in movimento, con i suoni, nelle animazioni computerizzate, dove la materia è stata sostituita dall'energia. Egli ha sostituito gli antichi colori e pennelli con Mouse e Cips e la tela bianca con un monitor da computer, consegnando così le sue opere all'immortalità fisica; oltre che a quell'eternità del gesto rivendicata lungamente dagli artisti di oggi e del passato. Sia ben chiaro qui non si parla di contenuti e/o racconti proposti, più o meno validi, che niente hanno a che vedere con il linguaggio/mezzo con il quale essi vengono espressi: << ai posteri l'ardua sentenza! >>. Giosuè Marongiu tenta di consegnare i suoi pensieri più intimi e le sue visioni delle forme dell'arte agli abitanti del suo tempo, affinché ne facciano l'uso che desiderano: frame da stampare e appendere su qualsivoglia supporto o da proiettare o visionare su monitor o qualsiasi apparecchio di riproduzione visiva e sonora. O i suoi ultimi Video-Ologrammi animati quadridimensionali da far esibire in ambienti eterei; finalmente liberati dalla costrizione della proiezione bidimensionale, il tutto a discrezione del possessore, al quale siano stati affidati dall'autore, del o dei file custoditi all'interno, a suo esclusivo uso, di una chiavetta USB firmata dall'autore. L'usura del tempo sull'opera d'Arte finalmente sconfitta, in grado di restituire in ogni istante ed in ogni periodo a venire, una vivida rappresentazione indelebile del pensiero e di quel particolare momento artistico dell'autore come fosse appena partorito.

“L'ARTE E' IMMORTALE” Settembre 2007:

L'utopia che gli artisti hanno sempre perseguito riguarda l'immortalità dell'arte; ricercando una possibile soluzione attraverso l'uso di materiali, tra quelli più resistenti che la tecnologia, di volta in volta, abbia messo, con il passare del tempo, a disposizione di tutti. Attraverso i materiali quindi gli artisti avevano riposto le loro speranze nella immortalità delle proprie opere. Con l'affermarsi dello spazialismo però, la ricerca in quel senso viene abbandonata, infatti essi si indirizzano verso una poetica concettuale e gestuale, all'interno della quale sia

possibile trovare, una presunta immortalità dell'arte. Tale atteggiamento, lo si deve anche in gran parte, al fatto che i materiali disponibili, si dimostrarono inefficaci al fine di garantire il perdurare delle opere in eterno. Di fatto essi dichiarano, nel primo Manifesto del maggio del 1947: << Che l'arte è eterna ma non può essere immortale.>>, quindi destinata con il tempo a deteriorarsi irreparabilmente.

L'uomo, che ha molto lavorato nella conquista del progresso, è oggi in grado di aiutare l'arte a realizzare tale utopia; facendola diventare Immortale.

La possibilità di spostarsi "METARATIONALFILE", che hanno cambiato, quella che è stata fino ad ora, la definizione di materia.nello spazio/tempo è ora una realtà per le opere

La nuova materia, fatta di bit, risiede fra le trame del concetto, ma anche in quelle del gesto, che attraverso il mouse si compie; affermando la propria reale esistenza. Un'esistenza inossidabile, da custodire in un CD Rom, o in un Hard Disk, o in qualsiasi supporto ottico/informatico, in grado di contenere questi immortali file, che sono il risultato di una rigorosa matematica, e che all'occorrenza, partono per destinazioni a noi conosciute, che attraversando l'universo si spostano facilmente in uno spazio tempo, contemporaneamente, differente.

Una nuova arte, questa, che racchiude in se: il Concetto, il Gesto, la materia, il movimento ed il suono, ma che anche non rinuncia ad una poetica delle emozioni che, nell'ippocampo dell'artista, trovano le sue origini; in grado di manifestarsi a tutti attraverso: una immagine televisiva, una stampa Ink Jet, una proiezione nello spazio impalpabile; o in qualsiasi altro supporto che nel futuro dovesse essere dagli uomini inventato, in grado di decodificare questi bit, di questa nuova arte immortale.

Giosuè Marongiu

Maracalagonis (Cagliari) Martedì 27 settembre 2007

The Immortal Art of Giosuè Marongiu 5.0 January 2018 "Homeomorphic Artworks"

The search for the physical immortality of works of art has been the long-cherished utopia of artists of all generations. It is clear that this presumed immortality will only make sense until a sentient being still lives in this universe known to us; or to the less known ones ... It means that even if art survived humanity, it would not matter much if man was missing; indispensable reference subject through which Art finds its function ... Having said that, since the advent of the relativistic theory of Albert Einstein, matter and energy are in fact considered interchangeable, so it will not be surprising to define the Art of new millennium in the form of energy, perhaps to be allocated and preserved for millennia to come in a USB flash drive or CD ROM, or any other optical-computer support of any kind; even in those that have not yet been invented. But what are these Artworks Immortals 5.0 by Giosuè Marongiu? The long path of artistic research undertaken by Giosuè Marongiu on Computer-Art, since the end of the 80s, led him to elaborate forms, static in frames and in movement, with sounds, in computerized animations, where the material was replaced by energy. He replaced the ancient colors and brushes with Mouse and Cips and the white canvas with a computer monitor, thus delivering his works to physical immortality; as well as that eternity of the gesture long claimed by the artists of today and of the past. Let it be clear here we are not talking about contents and / or stories proposed, more or less valid, that have nothing to do with the language / medium with which they are expressed: << to posterity the difficult sentence! >>. Giosuè Marongiu tries to deliver his innermost thoughts and his visions of the forms of art to the inhabitants of his time, so that they can make use of them: frames to be printed and hung on any support or projected or viewed on monitors or any visual and sound reproduction apparatus. Or his last four-dimensional animated video-holograms to show off in ethereal environments; finally freed from the constraint of the two-dimensional projection, all at the discretion of the owner, who have been entrusted by the author of the file or files stored inside, for his exclusive use, a USB flash drive signed by the author. The wear and tear of time on the work of art finally defeated, able to give back in every moment and in every period to come, a vivid indelible representation of the thought and that particular artistic moment of the author as if he had just given birth.

" Art is Immortal" September 2007

Artists have been always pursuing the utopia of the search of Art Immortality and they have been always looking for a good solution through the use of different matters, those most resistant that the technology has put at everybody disposal.

The Artists set their hope on the immortality of their works through the materials, but when the Spetialism asserted its authority, the search in that way had been neglected and Artists addressed themselves to a conceptual and gestural poetics inside which one can find a supposed immortality of the Art; considering anyway an insurmountable obstacle the problem of the material endurance of the work during the eternity.

In the first Manifesto of 1947 they declare "Art is eternal, but it can not be immortal", that means that Art is destined to be deteriorated by the time.

The Man, who has been always working hard for the conquest of the progress, is now able to help the Art to carry out this utopia.

In the Metarational Poetics, with this new support, Art becomes Immortal.

The possibility of move oneself in the space/time is now a fact for the "Metarational file" Works which have changed that one that had been the definition of the matter till today.

The new matter, made of bit, resides into the fillings of the concept but also into those of the gesture done through the mouse, asserting its real existence. An inoxidizable existence to be kept in CD Rom or in a Hard Disk or into or into whatever optic/informatic support that can contain these immortal file, result of a severe mathematics and that when it's needed go to known destinations and in the meantime they cross the universe moving easily in a space/time.

This is a new Art that holds: the Concept; the Gesture; the Matter; the Movement and the Sound, but it does not renounce a poetics of the emotions that burns in the mind of the Artist and that can show itself to everybody through a televisional image, an Ink Jet Print, a Projection into the impalpable space or in every other support that in the future should be invented by men to decode those bits of this inoxidizable and immortal Art.

Mostra itinerante di Giosuè Marongiu:
"Le Forme della Quarta Dimensione"

Se interessati per una tappa espositiva potete contattarmi anche al 3476231802 o la
giosue@giosuemarongiu.it

CENTRO CULTURALE D'ARTE EXMÀ

Cagliari, 19 Dicembre 2014 - 19 Gennaio 2015
Curated by Pietro Franesi

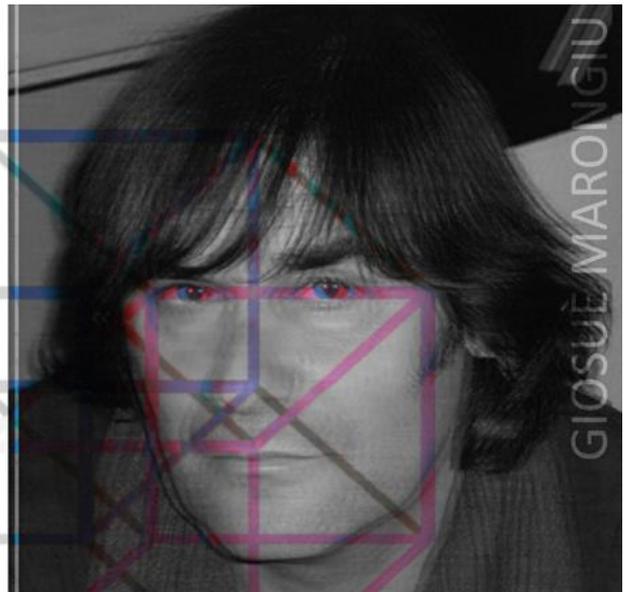
GIOSUÈ MARONGIU

Mostra Personale - Solo Exhibition
December 19, 2014 - January 19, 2015

THE FORMS OF THE FOURTH DIMENSION
LE FORME DELLA QUARTA DIMENSIONE

NYBA DUBAI
New York Biennale Art art biennial

Tel 070 666399



CENTRO CULTURALE D'ARTE EXMÀ'

Curated by Pietro Franesi

GIOSUÈ MARONGIU

Solo Exhibition - December 19, 2014 – January 11, 2015

"THE FORMS OF THE FOURTH DIMENSION"

[VISIT THE EXHIBITION IN THE INTERACTIVE 3D BAUFORM VIRTUAL GALLERY](#)

PRESS RELEASE:

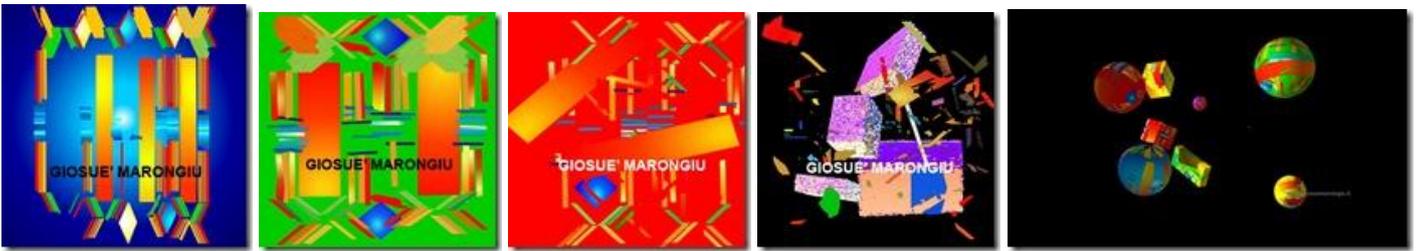
<http://247.libero.it/focus/31199660/5/le-forme-della-quarta-dimensione-mostra-personale-di-giosu-marongiu/>

<http://notizie.tiscali.it/regioni/sardegna/articoli/14/11/26/artisti-sardi-biennale-new-york.html>

<http://www.comunecagliarinews.it/news.php?pagina=12844>

<http://www.rai.tv/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-3cf43a3f-a102-46c7-a365-686dc6292d2c-tgr.html#p=0>

GIOSUE' MARONGIU
“LE FORME DELLA QUARTA DIMENSIONE”:
(Introduzione di Giosuè Marongiu.)



Il motivo di questa mia sintetica presentazione è quello di cercare di fissare dei punti fermi attraverso i quali rapportarsi in maniera corretta sia alla mia ricerca artistica di questi ultimi 30 anni ma anche con l'Arte Contemporanea in generale. Ripercorreremo quindi insieme le varie fasi che hanno caratterizzato, fin dalla fine dell'800 ai giorni nostri, la ricerca artistica. La necessità mi porta quindi a dover ritornare indietro nel tempo e, tralasciando l'esperienza Impressionista: (Paul Signac, Eduard Manet, Claude Monet, Vincent Van Gogh e altri), andremo a prendere in considerazione la corrente "Post Impressionista" 1886 e 1905, (Paul Gauguin, Vincent Van Gogh ed altri). In seno a questo Movimento artistico si sviluppa in Francia intorno al 1885 il Pointillisme o puntinismo. Si può considerare quel momento come il punto di nascita dello studio della Psicologia della Percezione e cioè di come l'occhio umano percepisca le immagini, i colori e l'ambiente che lo circonda. Da quel momento gli artisti iniziano ad avere un approccio più pragmatico e scientifico nei confronti dell'Arte, trasformandosi in veri e propri ricercatori. Infatti nel realizzare un'opera essi accostavano dei puntini o pennellate di colore puro gli uni agli altri, per esempio: alcuni puntini gialli vicino ad alcuni puntini azzurri o alcuni puntini rossi vicino a quelli blu, e ancora alcuni puntini gialli a quelli rossi e così via..., questi puntini o pennellate osservati da una certa distanza si fondevano fra di loro dando origine alla percezione: del verde, del viola e/o dell'arancio e così via... In pratica in quel momento nasceva il Neo-Impressionismo che poneva l'esigenza del rapporto tra Arte e scienza. La pittura del romanticismo volgeva al suo termine, e con essa l'approccio spirituale nei confronti dell'Arte. Infatti nel 1907-1921 si diffonde l'esperienza Cubista dove si tende a NON rappresentare la dimensione interiore e/o spirituale, ma a rappresentare la realtà in maniera assolutamente razionale, con un atteggiamento scientifico e analitico. Il Cubismo in pratica prende spunto dagli oggetti di uso quotidiano, ma non solo, trasportandoli, con tecnica pittorica ma a volte unendo anche il collage, sulla tela, nella loro tridimensionalità, ponendo in evidenza le tre facce dell'oggetto più o meno note. Ora, le nuove conquiste tecnologiche di quel periodo influenzano in maniera sostanziale un nuovo Movimento artistico che si affaccia nel 1909 con Tommaso Marinetti, Umberto Boccioni, Giacomo Balla e molti altri artisti: il Futurismo. Con l'avvento dell'aeronautica che fa cambiare la visione prospettica degli uomini, e con la velocità delle automobili e l'animazione del cinema, il punto di vista dell'Arte si trasforma ulteriormente, dando seguito ad una rivoluzione culturale profondissima. La spiritualità e la visione contemplativa dell'Arte è stata sostituita dal pragmatismo che ha anticipato quelle correnti che si sarebbero espresse poi più particolarmente nei nostri tempi: nell'Arte Cinetica, nell'Arte Programmata e nell'Arte Concreta trasformando, quest'ultima, il soggetto nell'oggetto. Chiaramente i punti essenziali rilevanti con i quali si afferma il Futurismo sono praticamente: il Movimento, la Materia in tutte le sue forme e la Tridimensionalità. Questa esperienza così profonda ha dato origine ad uno dei Movimenti che più ci appartiene, almeno in senso cronologico: lo Spazialismo 1946-1958. Con questa nuova ricerca informale attraverso: il gesto; anche quello concettuale, il segno e lo spazio; dal quale sono poi scaturite le correnti dell'Arte Informale e Gestuale (Action Painting): (Jackson Pollock, Hans Hartung e altri) e quella Concettuale: (Marcel Duchamp, Piero Manzoni e altri), che sono gli elementi fondanti attraverso i quali lo spazialismo si esprime. Questo Movimento, nato da Lucio Fontana nel 1946, vuole rinnovare l'Arte adeguandola alle conquiste scientifiche raggiunte, inserendo una nuova dimensione: quella dello spazio e del tempo, sollecitata dalle nuove teorie sulla relatività di Albert Einstein. In sostanza gli artisti spazialisti intendono fortemente abbandonare le due dimensioni pittoriche per sostituirle con una materia alternativa tridimensionale in grado di staccarsi dalla tela tradizionale; tenendo conto della presa di coscienza dell'esistenza di forze e particelle elettroniche che compongono il mondo dell'infinitamente piccolo, noto come la fisica quantistica, che portarono Lucio Fontana al gesto dei buchi e dei tagli nelle sue tele; distaccando per sempre la vecchia concezione dell'Arte verso una nuova forma d'Arte Spaziale. Nello Spazialismo si dichiara in buona sostanza che i mezzi da usare sono: la luce, la televisione dove lo spazio e il tempo coesistono. Inoltre viene avvertito definitivamente il Figurativismo.

Questa mia prefazione introduttiva vuole dimostrare che non possa esistere una ricerca artistica nel nostro contemporaneo che non tenga conto delle consequenzialità artistiche e temporali durante le quali sono avvenute quelle profonde trasformazioni che ci hanno portato fino ai nostri giorni.

Nel 1997 ho redatto il mio "Manifesto della nuova realtà" (L'Arte è il pensiero) tenendo conto proprio di queste consequenzialità e considerando la sostanziale trasformazione alla quale è stato sottoposto il linguaggio comunicativo contemporaneo; sottolineando le urgenze necessarie in grado di operare quei cambiamenti e quella revisione totale indispensabili alle contingenze sociali della collettività.

Vi esorto a leggere attentamente i Manifesti del Futurismo e dello Spazialismo, per meglio capire come la consequenzialità temporale costante e l'atteggiamento che gli artisti hanno tenuto, nel passare degli anni, indichino unicamente quale sia la strada di ricerca artistica da percorrere, senza ripensamenti, proiettata nel futuro. Nel mio lungo percorso pittorico giovanile di formazione, sono approdato, come era giusto che fosse, all'Arte Concreta, Programmata, Costruita; molto congeniale alla mia personalità pragmatica, collaborando per diversi anni con l'Associazione Culturale "Verifica 8+1" di Venezia Mestre, e con l'Associazione "Arte Struttura" di Milano diretta da Anna Canali, con la quale ho partecipato a vari progetti espositivi: "L'arte costruisce l'Europa" ecc... Nel 1990, mi è piaciuto immergermi in una esperienza editoriale, fondando un mensile di Cultura denominato "Sogni", titolo della testata giornalistica che ho voluto dedicare al grande Akiro Kurosawa, regista per l'appunto del film "Sogni" che usciva proprio in quei mesi. Per la pre stampa del mio giornale, mi sono dovuto dotare, in redazione, di un computer; considerato, per allora, una valida work station: un Centris 660 AV, dove AV stava per Audio-Vision (teleconferenze a distanza), e il 660 era la potenza del processore di questo Apple Macintosh; una lentezza spaventosa, che allora appariva una grande velocità, che paragonata ai vari Giga bit dei computer attuali... Con quel computer ho iniziato la mia meravigliosa avventura nella "Computer-Art". Non poche resistenze trovai avendo la pretesa di poter fare Arte con il Computer; considerata dai più; colleghi artisti in primis e critici d'arte, un'idea molto, molto, molto "discutibile". Comunque questo nuovo ed entusiasmante mezzo che avevo scoperto e che da poco era diventato di dominio pubblico, anche se ancora molto caro, mi aveva dato modo di espandere, in seguito, la mia ricerca artistica nella multimedialità. Inizialmente, questa mia ricerca visiva si fondava sulle immagini speculari; consequenziale alla mia precedente ricerca delle "Wunderkamere" (Camere delle meraviglie con l'uso di specchi anche Riflettenti), iniziata nel 1987 e durata appunto fino al 1990/91. Questa nuova ricerca sulla simmetria, tanto snobbata allora dalla maggior parte degli artisti, mi condusse ben presto alla costruzione di immagini geometriche a visione fortemente gestaltica, trasformatesi poi nei più concreti "Autostereogrammi". Queste immagini mi indicarono chiaramente la via verso la tridimensionalità. Le mie opere geometriche erano state costruite sulle discrepanze delle linee verticali sul piano orizzontale e guardandole in un certo modo svelavano la tridimensionalità delle architetture nascoste: <<si dovevano appunto guardare forzando il nervo ottico, con la tecnica di "strabiccamento" per poter agganciare l'effetto tridimensionale>>. Nel 1992 un amico ricercatore del CRS4 di Cagliari, avendo visto una mia mostra "Per un modo diverso di guardare", mi veniva in soccorso regalandomi un paio di occhiali, molto particolari, appena arrivati dall'America; dall'azienda produttrice che in fase sperimentale li inviava al Centro di Ricerca. Erano i primi occhiali per la visione tridimensionale dei colori "Croma 3D"; non quelli "rosso ciano" per la visione anaglifica delle due immagini affiancate (immagini Anaglifiche). Con questi nuovi occhiali potevo comodamente far visionare le mie opere: frame e video, senza obbligare il visitatore a quel supplizio sul nervo ottico, ma farglieli semplicemente inforcare. In buona sostanza, i colori sono onde elettromagnetiche e si dispongono, davanti ai nostri occhi, in una certa posizione dello spazio, facendoceli percepire secondo una certa distanza spaziale: prima il ROSSO, l'ARANCIONE, il GIALLO, il VERDE, il BLU, l'INDACO e il VIOLETTO e le loro rispettive mezze tinte nelle posizioni intermedie. Da quel momento quelle immagini non erano più "Auto-stereogrammi" ma semplicemente "Stereogrammi 3D", con l'ausilio degli occhiali. Questi occhiali mi diedero anche la possibilità di costruire le mie variopinte architetture geometriche cromatiche con una precisione assoluta, poiché potevo essere allo stesso tempo operatore e fruitore e poter intervenire continuamente, modificandolo, il progetto visivo. Con l'esperienza acquisita e con la biblioteca di immagini statiche che mi ero costruito, nel 1996, potevo passare alle immagini in movimento realizzando il mio primo lavoro di VIDEO-COMPUTER-ART, infatti, nel 1997 presentavo, perché invitato, il mio primo lavoro di Video-Computer-Art della serie (Speculum Files Movie) dal titolo "Metamorphosis" alla 7th Biennale del Cairo Egitto, nel Padiglione Italia; in compagnia anche di Francesco Clemente, Vincenzo Amato e altri 3 artisti. Anche la colonna sonora dei video sono un mio progetto sonoro di Sound-Art; costruite in sincrono con le animazioni prodotte, campionate e costruite/composte al computer con l'ausilio del noto programma "Cubase". Il mio secondo video: (Speculum Files Movie 2) dal titolo "The Speculum's factory" è stato da me realizzato completamente in ambiente 3D; con un programma, per allora ma ancora oggi, assai tosto: "Light Wave", per l'animazione e la modellazione computerizzata tridimensionale. Questo secondo lavoro di Video-Computer-Art lo presentai nella Galleria d'Arte "Contemporaneo" del Comune di Venezia-Mestre nel 1999; in occasione della mostra: "8+1=20!". Nel Settembre del 2007 teorizzavo il mio "Manifesto della Nuova Realtà (L'Arte è il Pensiero)", con l'intento di cercare di fare il punto in merito ai nuovi linguaggi e le nuove esigenze che andavano velocemente radicandosi nella nuova società contemporanea. Nel Febbraio del 2011, dopo svariate altre mostre negli anni precedenti, inauguravo la mia Mostra personale "L'Arte come ricerca di Giosuè Marongiu 1990/2010" nella Galleria Consorti di Via Margutta in Roma, presentata dal Professor Luigi Paolo Finizio.

Questo mio lungo percorso di ricerca, estetico e sonoro, non poteva che portarmi chiaramente alla Quadridimensionalità; facendomi indagare sulla teoria Generale della Relatività di Einstein e sulla quarta dimensione

dello Spazio-tempo. Il mio nuovo lavoro di Video-Computer-Art "L'Ordine implicito", nasce da un'ipotesi quantistica avanzata dal Professor David Bohm. Successivamente nascevano le "Opere Cineplastiche Quadridimensionali" "Movimento relativo nei confronti di uno stato di quiete apparente" originate da un pensiero filosofico Cinetico-Plastico teorizzato dal Professor Gabriele Righetto dell'Università di Padova. Questi due lavori li ho presentati in occasione della 54 e 55 Biennale di Venezia; tra gli Eventi Paralleli.

In conclusione, io penso che non si possa assolutamente prescindere dalla lezione che i grandi Gruppi Artistici di ricerca del passato ci abbiano consegnato, e di aver chiaramente preso atto che senza consequenzialità non possa esistere un futuro di crescita nell'Arte. Prima il Cubismo, poi il Futurismo ed infine lo Spazialismo, e proprio da quest'ultimo grande Gruppo artistico, che l'Arte Contemporanea deve attingere per poter continuare a muoversi e proseguire il proprio cammino verso il futuro.

Il grande Lucio Fontana, e prima di lui Pablo Picasso ci indicavano la via da percorrere verso la quarta dimensione.

Giosuè Marongiu

Maracalagonis 19-12-2014

GIOSUE 'MARONGIU

"THE FORMS OF THE FOURTH DIMENSION":

(Introduction of Marongiu.)

The reason for my brief presentation is to try to establish fixed points through which to relate correctly to both my artistic research of the past 30 years but also with contemporary art in general. Then we retrace together the various stages that have characterized, since the end of the 800 to the present day, the artistic research. The need leads me then to have to go back in time and, ignoring the experience Impressionist: (Paul Signac, Eduard Manet, Claude Monet, Vincent Van Gogh and others), would we consider the current "Post Impressionist" in 1886 and 1905 (Paul Gauguin, Vincent Van Gogh and others). Within this artistic movement developed in France around 1885 or pointillism pointillism. You can consider this moment as the point of emergence of the study of the psychology of perception and that is how the human eye perceives the images, the colors and the surrounding environment. Since that time the artists begin to have a more pragmatic approach towards scientific and art, turning into real researchers. In fact create a work they approached dots or strokes of pure color to each other, for example: some yellow dots near some blue dots or some red dots near the blue ones, and even some yellow dots to the red ones and so on ..., these dots or strokes observed from a distance mingled with each other, giving rise to the perception of green, purple and / or orange and so on ... In practice at that time was born on Neo-Impressionism which placed the 'requirement of the relationship between art and science. The painting of romanticism drew to a close, and with it the spiritual approach towards art. In fact, in 1907-1921 it spreads Cubist experience where you tend to NOT be the interior dimension and / or spiritual, but to represent reality in a completely rational, with a scientific attitude and analytical. Cubism in practice is inspired by everyday objects, but not limited to transporting them, with painting technique but sometimes even combining collage, on canvas, in their three-dimensionality, highlighting the three faces of the object more or less known. Now, new technological achievements of that period substantially affect a new art movement that faces in 1909 with Tommaso Marinetti, Umberto Boccioni, Giacomo Balla and many other artists: Futurism. With the advent of aeronautics that changes the perspective of men, and with the speed of the cars and the animation film, the point of view of Art turns further, following a profound cultural revolution. Spirituality and contemplative vision of art was replaced by the pragmatism that has anticipated the current ones they consented then more particularly in our times: the Art Kinetic, Programmed in Art and Art Concrete transforming the latter, the subject in the subject. Clearly the main points with relevant documents indicate Futurism are virtually the Movement, Matter in all its forms and the Three-dimensionality. This experience so profound has given rise to one of the movements which belong to us, at least chronologically: Spatialism 1946-1958. With this new research through informal: the gesture; even conceptually, the sign and space; from which then gave rise to the current of Informal and Gesture (Action Painting): (Jackson Pollock, Hans Hartung and others) and the Conceptual (Marcel Duchamp, Piero Manzoni and others), which are the basic elements through which the spatialism is expressed. This movement, born of Lucio Fontana in 1946, wants to renew the art of adapting to the scientific achievements attained by inserting a new dimension: that of space and time, prompted by new theories of relativity of Albert Einstein. Essentially the artists intend Spatialists strongly abandon the two dimensions of painting and replacing them with an alternative three-dimensional material can break away from the traditional canvas; taking into account the awareness of the existence of forces and particles that make up the electronic world of the infinitely small, known as quantum physics, which led Lucio Fontana to the gesture of the holes and the cuts in his paintings; detaching forever the old conception of art to a new form of Art Space. In Spatialism it declares in essence that the means to be used are: the lights, the television, where space and time coexist. Also opposed is definitely figurativism.

This preface my introductory wants to prove that it can not exist in our contemporary artistic research that does not take into account the artistic and consequential time during which took place the profound changes that have brought us to this day.

In 1997 I wrote my "Manifesto of the new reality" (Art is the thought) taking into account just these consequential and considering the substantial transformation which was performed on the contemporary language of communication; underlining the urgent need that can operate those changes and the total revision of the community are essential to the social contingencies.

I urge you to carefully read the Manifestos of Futurism and Spatialism, to better understand how the consequential constant time and the attitude that artists have held, in the passing of the years, only to indicate what is the way of artistic research to go, without second thoughts projected into the future.

In my long artistic career youth training, they landed, as it was right that it was, the Art Concrete, Programmed, built; very suited to my personality pragmatic, working for several years with the Cultural Association "Check 8 + 1" Venezia Mestre, and the Association "Art structure" of Milan directed by Anna Channels, with which I have participated in various projects Exhibition: "Art builds Europe" etc ... In 1990, I liked to immerse myself in an editorial experience, founding a monthly Culture called "Dreams", the title of the newspaper that I wanted to dedicate to the great Akira Kurosawa, director for precisely the film "Dreams" that emerged in those months. Prepress of my newspaper, I had to provide, to the office, a computer; considered, by then, a valid work station: a Centris 660 AV, where AV was for Audio-Vision (teleconferencing from a distance), and the 660 was the power of the processor that Apple Macintosh; a dreadful slowness, which then seemed a great speed, which compared the various Giga bit of current computers ... With the computer I started my wonderful adventure in "Computer Art". Many resistances having found the claim to be able to make art with the computer; considered by many; fellow artists and art critics in the first place, an idea very, very, very "questionable". However this exciting new medium that I had discovered and which had recently become public knowledge, although still very expensive, I had given way to expand, as a result, my artistic research in multimedia. At first, my research was based on visual mirror images; consequential to my previous research of "Wunderkamere" (Chambers of wonders with the use of mirrors also Reflective), begun in 1987 and lasting until the 1990/91 precisely. This new research on symmetry, so then snubbed by most of the artists, I soon led to the construction of geometric images to view strongly Gestalt, metamorphosed into the more concrete "Autostereogrammi". These images they clearly pointed the way to the three-dimensionality. My geometric works were built on the discrepancies of the vertical lines on the horizontal plane and looking at them in a certain way svelavano the three-dimensional architecture hidden: << you should just look at forcing the optic nerve, with the technique of "strabiccamento" to hook the "three-dimensional effect >>. In 1992 a friend researcher CRS4 Cagliari, having seen my exhibition "For a different way of looking", he came to the rescue by giving me a pair of glasses, very special, just arrived from America; by the developer in the experimental stage he sent them to the Research Center. They were the first glasses for viewing three-dimensional color "Croma 3D"; not those "red cyan" for viewing anaglyph of the two images side by side (anaglyphic images). With these new glasses I could easily give a preview my works: frames and video, without forcing the visitor to this torture on the optic nerve, but simply make them get on. In essence, the colors are electromagnetic waves and you have in front of our eyes, in a certain position of the space, according facendoceli perceive a certain spatial distance: first the RED, the ORANGE, YELLOW, GREEN, BLUE, the INDIGO and VIOLET and their respective halftones in the intermediate positions. Since that time the images were no longer "Auto-stereograms" but simply "Stereograms 3D", with the aid of glasses. These glasses also gave me the opportunity to build my colorful architecture geometric color with absolute accuracy, because I could be both operator and user and intervene continuously, with amendments, the project vision. With the experience gained and the library of still images that I had built, in 1996, I could go to the motion pictures made my first work-VIDEO COMPUTER-ART, in fact, in 1997 I presented, as invited, my first work of Video-Computer-Art Series (Speculum Files Movie) entitled "Metamorphosis" to the 7th Biennale of Cairo Egypt, in the Italian Pavilion; Also in the company of Francesco Clemente, Vincenzo Amato and 3 others artists. Even the soundtracks of my videos are a project of sound Sound-Art; built in sync with animation produced, sampled and built / made to the computer with the help of well-known program "Cubase". My second video: (Speculum Files Movie 2) entitled "The Speculum's factory" was made by me completely in 3D; with a program, by then but still, very soon: "Light Wave", to animation and three-dimensional computer modeling. This second work of Video-Computer-Art introduced him in the Galleria d 'Arte "Contemporary" of the City of Venice-Mestre in 1999; for the exhibition: "8 + 1 = 20." In September 2007 I theorized my "Manifesto of the New Reality (Art is the Thought)", with the intention of trying to make the point about new languages and new requirements that were quickly taking root in the new society.

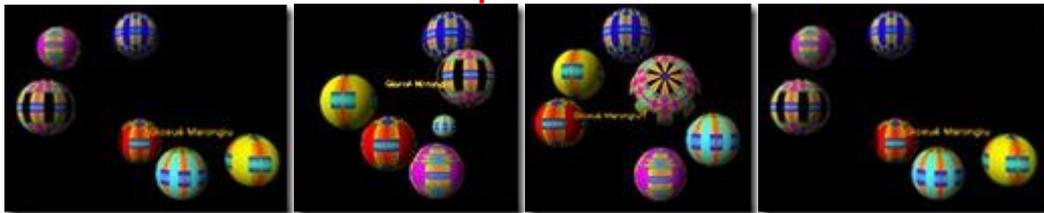
In February 2011, after several other exhibitions in previous years, inauguravo my personal exhibition "Art as research Marongiu 1990/2010" in Consorti gallery in Via Margutta in Rome, by Professor Luigi Paolo Finizio. My long search path, aesthetic and sound, could bring clearly to the fourth dimension; making investigate the theory of General Relativity of Einstein and the fourth dimension of space-time. My new job of Video-Computer Art "The Order implicit", comes from quantum hypothesis advanced by Professor David Bohm. Later arose the "Fourth Dimensional Works Cineplastiche" "Relative movement towards a state of apparent calm" originate from a philosophical Kinetic-Plastic theorized by Professor Gabriele Righetto University of Padua. These two works have them presented at the 54th and 55th Venice Biennale; between the Parallel Events.

In conclusion, I think that we can not absolutely regardless of the lesson that large groups Artistic research of the past we have delivered, and have clearly noted that consequentiality can not exist without a future of growth in Art. Before Cubism, Futurism and then finally Spatialism, and from this last great artistic group, the Contemporary Art must draw in order to keep moving and continue their journey towards the future.
The great Lucio Fontana, and before him, Pablo Picasso showed us the way to go into the fourth dimension.
Giosuè Marongiu
Maracalagonis 19/12/2014

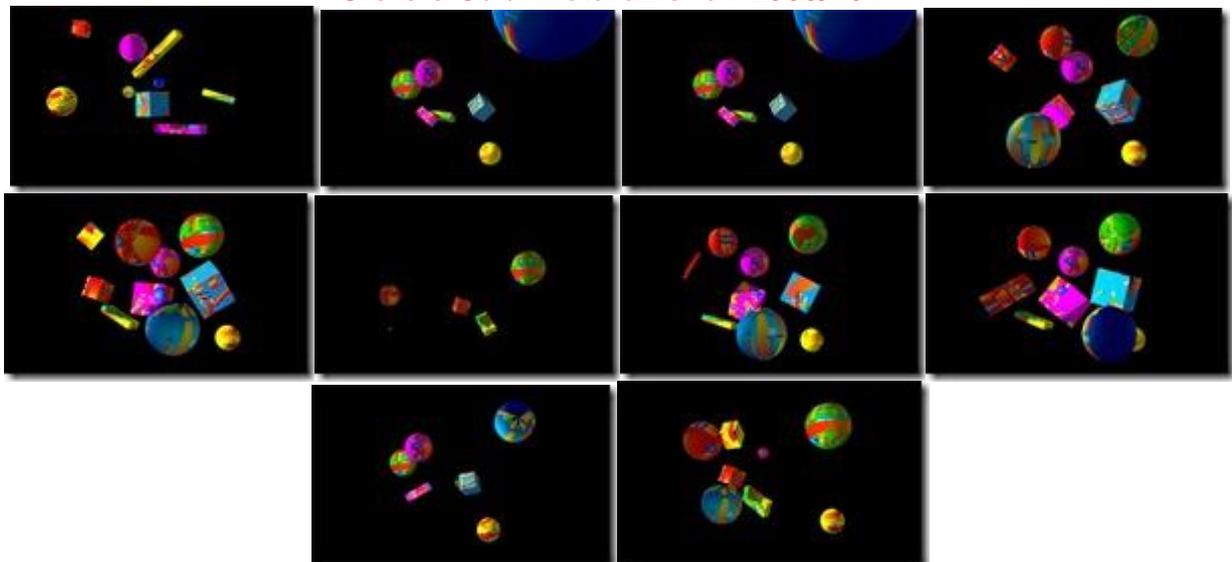
PRODUZIONE ARTISTICA 4.0 ARTISTIC PRODUCTION 4.0

THREE-DIMENSIONAL STEREOMETRIC WORKS COMPUTER ANIMATION:
DAL VIDEO "L'ORDINE IMPLICITO" - OPERE FRAME VINILE SU FOREX 2009/2014
FROM VIDEO "IMPLICIT ORDER" - ART WORKS FRAME VINYL ON FOREX 2009/2014

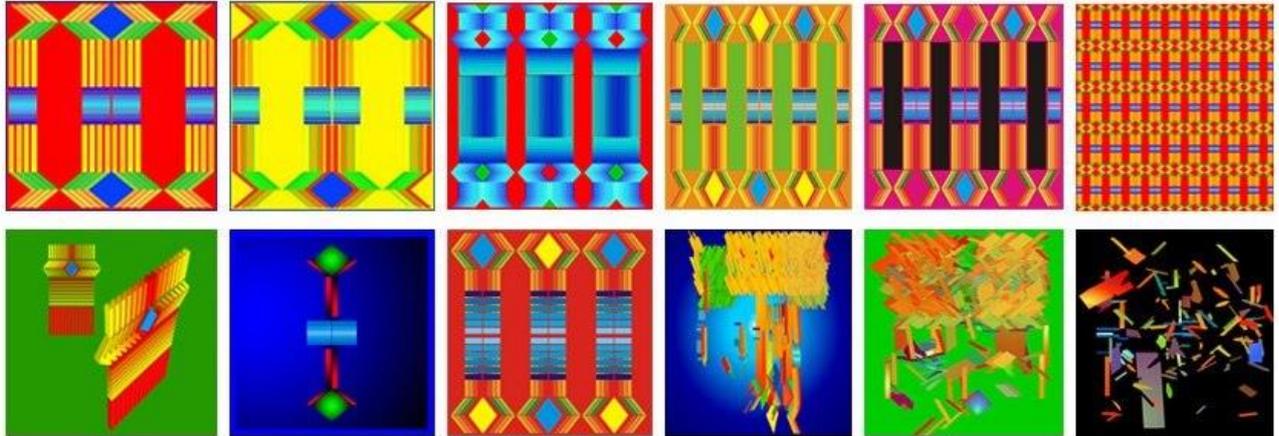
Sfere Speculum 1997



Sfere e Cubi Metarazionali 2009/2014



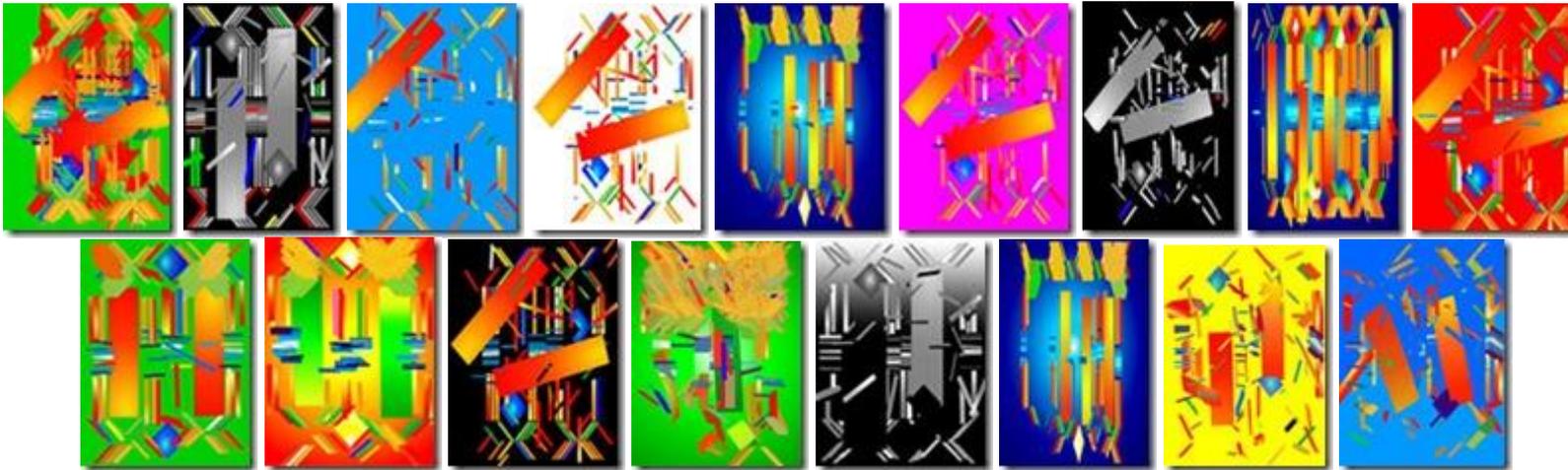
ARTWORKS COLLECTION FROM 1990 TO 2012



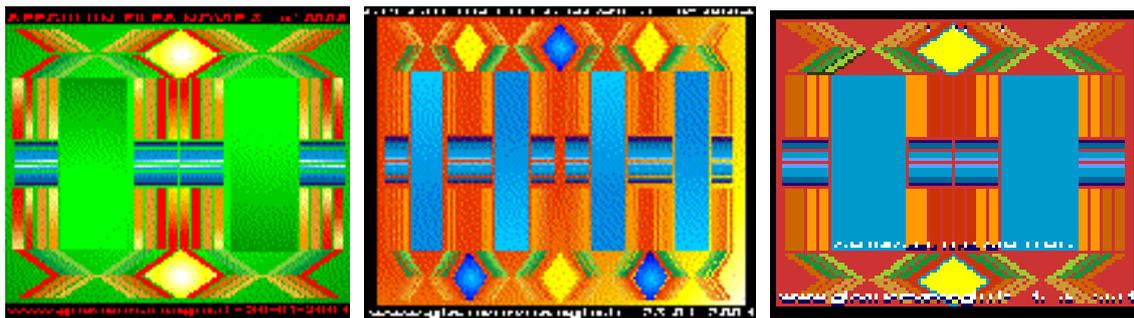
ONLINE ART GALLERY: WATCH GIOSUE' MARONGIU'S ARTWORKS COLLECTION FROM 1990 TO 2012.
<http://www.giosuemarongiu.it/artwork%20collection%20from%201990%20to%202012/Giosue%20Marongiu's%20artworks%20collection%20from%201990%20to%202012.html>

Watch Video Metarationality Computer-Animation: "METARATIONALITY F"

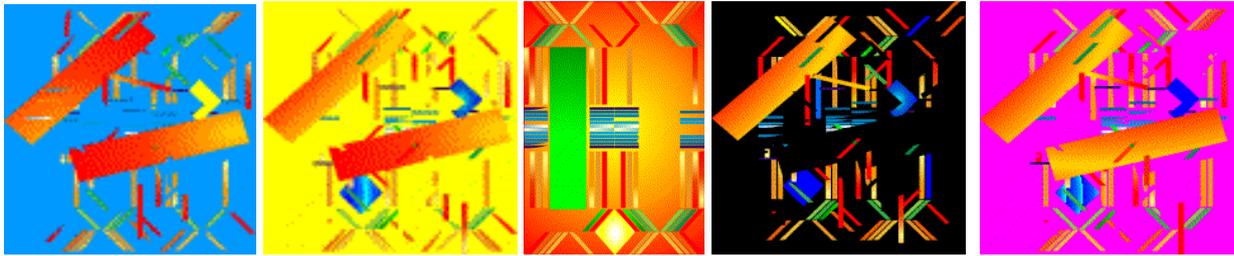
"Metarationalfile" frames printed stereometric/three-dimensional



2003 (ANIMAZIONI COMPUTERIZZATE) GIF ANIMATE:
2003 (COMPUTER ANIMATIONS) ANIMATED GIF:
SOFTWARE-ART-STEREOMETRIC THREE-DIMENSIONAL



**2007/2009 (ANIMAZIONI COMPUTERIZZATE) GIF ANIMATE:
2007/2009 (COMPUTER ANIMATIONS) ANIMATED GIF:**



THE METARATIONALITY FOUR-DIMENSIONAL "Kinetic-Plastic Art Works"



VIDEO-MAIL-ART "OPERE CINEPLASTICHE METARAZIONALI QUADRIDIMENSIONALI":

*"...Come sistole e diastole di elementi in un respiro cosmico."
(Luigi Paolo Finizio)*

"Movimento relativo nei confronti di uno stato di quiete apparente "

L'osservazione dell'universo ci ha insegnato che nulla è in stato di quiete, tutto è in perenne movimento e attraverso questo meraviglioso specchio noi ci immergiamo, quotidianamente, da millenni, nelle profondità più remote; fin dove il nostro occhio tecnologico ci permette, almeno fino ad ora, di arrivare. Essa è la magica visione del nostro passato più lontano che appare ai nostri occhi, meravigliandoci, rinnovando il fantastico gioco della ricerca e della scoperta, al fine di placare l'insaziabile bisogno di arricchire la nostra conoscenza.
Giosuè Marongiu Maracalagonis 12 Novembre 2012.

ART WORK "METARATIONALITY FOUR-DIMENSIONAL KINETIC-PLASTIC-ART "

*"...As systole and diastole of elements in a cosmic respir."
(Luigi Paolo Finizio)*

"Relative movement towards a state of apparent calm"

The observation of the universe has taught us that nothing is at rest, everything is in constant motion, and through this wonderful mirror we immerse ourselves, every day, for thousands of years, in the most remote depths, as far as our eye technology allows us, at least until now, to arrive. It is the magical vision of our distant past that appears to our eyes, marveling, renewing the fantastic game of search and discovery, in order to quench the insatiable need to enrich our knowledge.
Maracalagonis November 12, 2012 Giosuè Marongiu



“LE OPERE CINEPLASTICHE METARAZIONALI QUADRIDIMENSIONALI”

L'architetto e filosofo Gabriele Righetto, dell'Università di Padova nel mese di ottobre 2003 teorizzava “Il pensiero cinetico-plastico”: <<...Se il cinema ufficialmente nasce nel 1895 (nello stesso anno della radio) vuol dire che la nostra specie vive a contatto con il moto artificiale percettivo da oltre cento anni. Quando un evento si manifesta con continuità per oltre tre generazioni (cioè oltre la trasmissione orale), anzi si rafforza con ulteriori supporti come le tecnologie televisive e le animazioni elettroniche, allora l'evento cessa di essere evento e si configura come naturalità aggiunta, ossia elemento che se cessasse darebbe al reale un carattere di carenza e di impoverimento strutturale. Il moto artificiale percettivo aggiunge un effetto illusorio ancor più potente, perché ciò che appare viene trattato come 'normale'. Di fatto è corretto considerarla condizione 'normale' perché non appartiene più all'eccezionale, ma alla quotidianità e agli elementi strutturali del reale organizzato. Il carattere illusorio segnala invece la correlazione reale = “normale”, anche se è un prodotto artificiale che simula il reale. ...>>, ed ancora: <<...Il pensiero cinetico-plastico come esperienza attiva Quando un evento diventa 'normale' ed ha una grande diffusione, si pone il problema del rapporto attivo o del rapporto passivizzante con un fenomeno costruito, l'evento si fa linguaggio, con la doppia prospettiva del 'comunicare ed essere comunicati / parlare-essere parlati' La condizione cambia se dal solo uso del prodotto comunicativo si passa alla sua produzione. La questione non si risolve soltanto con il 'fare' del movimento percettivo, ma con l'attivazione di pensiero cinetico. Il pensiero cinetico è una forma elaborata di pensiero plastico ossia di capacità di elaborare almeno tridimensionalmente o ancor meglio cronospazialmente. Esso pensa, organizza, interpreta valuta, modifica movimenti nello spazio, uno spazio che è esso stesso percettivamente vissuto come potenziale movimento. In esso tempo e spazio sono variabili correlate. Le forme elementari di pensiero plastico riguardano operazioni del tipo: - perlustrazione esterna di un oggetto (pensiero esoplastico) - perlustrazione interna di un oggetto (pensiero endoplastico) - perlustrazione dello spazio territoriale soprattutto per indagare insediamenti e reti tecnologiche (pensiero plastico territoriale) - perlustrazione della struttura territoriale con la collocazione delle ecotecnologie o tecnologie a supporto della sostenibilità (pensiero ecoplastico) Il pensiero cinetico, in maniera specifica, si esprime in prevalenza mediante: - moti lungo percorsi - immissione di spostamenti spaziali - scorrimenti - elevazioni - dislocazioni - scomposizioni - rotazioni - accostamenti - compenetrazioni - ecc. Esso può essere un buono strumento per produrre icone dei rapporti spaziali che abbiano caratteristiche di percorrenza attraverso spazialità nel tempo. ...>>.

Nella mia più recente produzione artistica di “Opere Cineplastiche”, lo stretto legame con le nuove tecnologie e la scienza, mi ha permesso di indagare/realizzare ipotesi che solo negli anni '90, anni nei quali elaboravo i miei primi lavori di computer-art ed animazioni-computerizzate, parevano utopistici. La possibilità di entrare in contatto, manipolandola, con questa nuova materia plastica, mi ha portato a scoprire dimensioni sconosciute, facendomi aprire un passaggio “spazio/temporale” su di una superficie “bidimensionale”. Questo passaggio in questa nuova “dimensione parallela”, oltre che a essere ispezionabile visivamente, è anche modificabile, interagendo, dallo spettatore. Questo “passaggio”, per ora, rappresenta il punto di partenza, attraverso il quale potersi catapultare negli ambiti più intimi della “Nuova realtà” della materia.

Giosuè Marongiu

Mracalagonis (CA) 08 aprile 2009

["Manifesto dello Spazialismo di Lucio Fontana Milano 1951"](#)

[...Concepriamo la sintesi con una somma di elementi fisici: colore, suono, movimento, spazio, integranti un'unità ideale e materiale. Colore, l'elemento dello spazio, suono, l'elemento del tempo ed il movimento che si sviluppa nel tempo e nello spazio. Son le forme fondamentali dell'arte nuova che contiene le quattro dimensioni dell'esistenza..."](#)

insideoutsideBiennale parallel event WORLD PAVILION

"The Kinetic-Plastic Art Works"

In October 2003 Gabriele Righetto, an architect and philosopher at Padua University, theorized "the kinetic-plastic thought": "Since both cinema and radio were officially invented in 1895, the mankind has lived in contact with perceptive artificial motion for over a hundred years. When an event occurs continuously during more than three generations (beyond the oral transmission), or rather it grows stronger thanks to further means such as television technology and electronic animation, that event stops and becomes an additional natural element, that is an element which would make reality very lacking and structurally poor if it ceased. Perceptive artificial motion creates a much more powerful illusory effect, because what appears is treated like a normal event. It is therefore correct to consider it as a normal condition because it stops being an exceptional event and it is part of our daily life and of the structural elements which concern the organized reality. The illusory effect points out the correlation "real = normal", even if it is an artificial product which simulates reality.

As far as "the kinetic-plastic thought as an active experience" is concerned: When an event gets "normal" and widespread, the active or passive link with a constructed phenomenon becomes a problem and that event becomes language, with the double outlook "to communicate and to be communicated / to speak and to be spoken". The condition changes if there is a real production of the communicative product. The problem is solved not only by means of perceptive motion, but also by putting the kinetic thought into action. The kinetic thought is an elaborate form of the plastic thought, that is the capacity to elaborate at least tridimensionally, or at the best chronospacially. It thinks, organizes, interprets, values and changes space motion, in a space which is perceptively lived as potential motion and where time and space are strictly linked.

The elementary forms of the plastic thought concern operations such as: external exploration of an object (exoplastic thought), internal exploration of an object (endoplastic thought), exploration of the territorial space in order to search technological sites and networks (territorial plastic thought), exploration of the territorial structure by making technology and ecotechnology sustainable (ecoplastic thought).

The kinetic thought is mainly expressed by: motion along the way, spatial displacements, slides, elevations, dislocations, decompositions, rotations, approaches, interpenetrations, etc.

It can be a good instrument to produce icons of space relations which have the characteristic to run through spatial time".

In my latest artistical production of "kinetic-plastic works", the strong link with science and new technology enabled me to investigate/realize hypotheses which seemed to be utopian in the 90s, when I elaborated my first computer-art and animation works. The possibility of being in contact with this new plastic, which I can manipulate, let me discover unknown dimensions and enabled me to open a "space-time" way on a "bidimensional" surface.

This way through this

new "parallel dimension" can be not only visually inspected, but also modified by the onlooker who interacts. For the present this "way" represents the starting-point which enables us to enter the deepest spheres that concern the "new reality" of plastic.

Giosuè Marongiu
Mracalagonis (CA) 8 aprile 2009

"Manifesto of the space Lucio Fontana Milano 1951

... Design the synthesis with a sum of physical elements: color, sound, movement, space, an integral ideal and material. Color, the element of space, sound, the element of time and the movement that develops in time and space. Are the core of the new forms which contains the four dimensions of ... "



R G B

GALLERIA AUGUSTO CONSORTI

Via Margutta , 52/a Roma 06.3614053

**Augusto Consorti's Gallery.
Via Margutta 52/a Rome**

GIOSUE' MARONGIU MOSTRA PERSONALE DI ARTE CONTEMPORANEA

“L'arte come ricerca di Giosuè Marongiu” 1990 - 2010

Presentazione critica di Luigi Paolo Finizio.

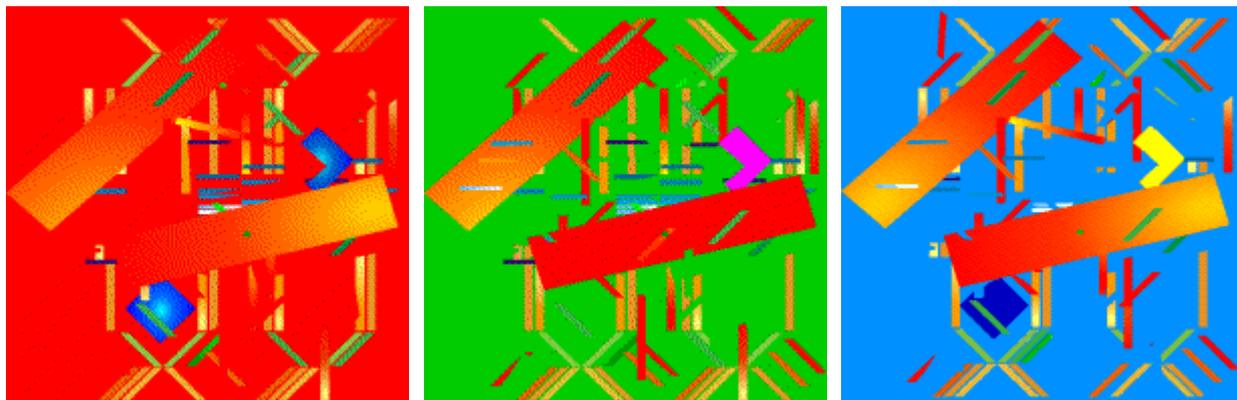
Inaugurazione sabato 19 Febbraio alle ore 18,00

Dal 19 Febbraio al 5 Marzo 2011.

Sarà presente l'autore Giosuè Marongiu e il Professor Luigi Paolo Finizio.

LEGGI IL COMUNICATO STAMPA DI EXIBART

<https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.exibart.com%2Fevento-arte%2Fgiosue-marongiu-larte-come-ricerca-1990-2010>



ANIMAZIONI FLASH R.G.B.

Giosuè Marongiu Personal Exhibition of contemporary art.

"Art as research by Giosuè Marongiu" 1990 to 2010.

Critical presentation by Luigi Paolo Finizio.

Exhibition from February 19 to May 05, 2011
The author will be present in the Gallery.
Catalog Gallery

LUIGI PAOLO FINIZIO
“L'ARTE COME RICERCA DI GIOSUE' MARONGIU”:

L'arte come ricerca s'addice all'opera di Giosuè Marongiu i cui confini sono piuttosto versatili e mobili. Al centro delle sue elaborazioni espressive, tra design e poesia, tra musica e arti visive, si dispiega il pensiero dello spazio e del tempo, del loro comporsi e scomporsi. Dopo la svolta negli anni Ottanta dalle tradizionali pratiche dell'arte plastica, le scelte d'immagine si sono indirizzate e concretizzate sulle vie della stereometria e della computer art. Da allora nell'opera di Marongiu la realtà virtuale, con le sue finzioni metarazionali di spazio e tempo, sovrasta nell'astrazione più spinta la comune percezione delle cose oppure, come nei lavori più recenti, vi s'immerge per un racconto quotidiano o d'indagine sociale.

Nel suo immaginario si fondono differenze di solito inconciliabili. E tuttavia capaci di passaggi, d'interazioni spazio-temporali. Quelli delle accudite visioni quadridimensionali (con appositi occhialini) o che solo la virtualità digitale, l'interfaccia elettronica rendono transitabili in luoghi di incontri e scoperte, di arte e scienza nel tempo di ieri, di oggi e domani. Tra spazio e tempo, l'ordine e il caos sono fra loro complementari oltre che contrapposti. Certo, la visibilità stereometrica e cineplastica cui ricorre la ricerca espressiva di Marongiu non sono invenzioni di oggi, così come il suo immaginario spazio-temporale mostra attingere e rinverdire l'intrigo spazialista di luce e spazio, di suono e colore, di massa e movimento, di etereo e materiale dell'arte di Lucio Fontana. Ma sta qui il sedimento della sua arte come ricerca, lo spessore di memoria e indagine con cui conduce il proprio pensiero immaginativo. Come tiene a dire l'artista nel [Manifesto della nuova realtà del 2007](#): *L'arte è il pensiero..è teoria...all'interno della quale risiede anche il fatto. E si sa, da sempre la capacità produttiva del pensiero si è specialmente realizzata nelle concretezze immaginative dei vari linguaggi dell'arte. Da quando però a far agire e interagire i linguaggi dell'arte è intervenuto il sistema multimediale telematico il potere produttivo del pensiero appare enormemente aumentato sia perché gli strumenti di riproduzione digitale hanno superato le tradizionali e distinte vincolazioni di linguaggio, scrittura e pensiero, sia perché ne hanno dilatato e accresciuto i poteri produttivi di illusione rappresentativa. Gran parte della storia moderna dell'arte staccandosi dalle referenze di forme oggettive e idealizzate del mondo naturale si è viepiù congiunta e immedesimata con l'astrazione delle forme autoreferenti di pensiero. Un traguardo di libertà espressive e incertezze, a dirla con un pensiero di Robert Musil in *L'uomo senza qualità*, dopo che l'uomo non ha cercato più la propria contemplante immagine nello specchio dei ruscelli ma nelle poliedriche sfaccettature della propria intelligenza. Ma Musil non poteva prevedere che il ruscello si sarebbe riproposto e imposto all'immagine dell'uomo nei riflessi ipnotici di un video domestico.*

Non diversamente da molti artisti del nostro tempo, la ricerca di Marongiu partecipa ai travalicamenti oltre l'evidenza delle cose ma anche alle calamitazioni mediatiche su di esse. Certo, il registro e il documento per vie multimediali mirano a costituire anche nell'arte un nuovo senso di realtà, di simultanea e coinvolgente 'multirealtà', come è stato detto. Così con le astrazioni stereometriche di '*universi tridimensionali*' in video, come *L'ordine implicito (2010)*, e le concezioni in chiave di osservazione sociale e di documento narrativo, *Gli uomini di vetro e Man is God*, e quindi di senso simbolico, *Utopia (2008)*, la ricerca di Marongiu mostra oscillare nei rapporti tra linguaggio e pensiero, tra immagine e vedere su due sponde, su due versanti del produrre e comunicare.

Viviamo la mutazione ambientale in senso percettivo e cognitivo in cui l'enorme produzione e riproduzione di segni visivi dell'universo digitale ha reso inservibile la vecchia distinzione tra immaginario e realtà, dove tra spazio e tempo scorre una intestina miscelatura che rende esteticamente euforico la novità come il già visto. La ricerca di Marongiu sembra dirci che è sempre possibile oggi innestare a una quantità di realtà una quantità di immaginario e che solo a torto, specialmente in arte, si possa giungere a negare l'una con l'altra. Purché non si riduca la ricerca a un semplice trovare, a un *ready-made* da raccontare. E in effetti, a fronte di tanta estemporanea pratica dell'arte nei nostri tempi viene a riscuotere un suo attuale mordente l'osservazione di G.C.Argan che nel detto di Picasso 'io non cerco, io trovo' vi è un che di immorale.

Luigi Paolo Finizio - Sorrento 2011

LUIGI PAOLO FINIZIO:

“ART AS A RESEARCH BY GIOSUE' MARONGIU”

Defining Giosuè Marongiu's work-art as “art as a research” is the best way considering its versatile and unsteady limits. The idea of space and time, of their associations and disgregations, unfolds and expresses itself in the middle of his expressive elaborations between poetry and design, music and visual arts. After the turning point in the 80s from traditional techniques of the plastic art, the choices of image have tended to and have been concretized to the way of stereometria and of computer art. Since then, in Marongiu's works, virtual reality, with its meta-rational fictions of space and time, stands above the extreme abstraction, the ordinary perception of things or, as in his recent works, the virtual reality plunges itself into a daily story or a social enquiry.

In his imaginary, usually incompatible differences merge. However, they are able to passages, to special temporal interactions. Those are the ones of followed four-dimensional visions (through special lenses) or those which only the digital virtuality, the electronic interface make them practible in places of discoveries and combinations of art and science in the past, present and future time between time and space, order and chaos are complementary as well as opposite.

The stereometric and cineplastic visibility of Marongiu's expressive research are not certainly inventions of today, the same as his space-temporal imaginary takes inspiration and reawakens the sound and colour, of mass and movement, of etherous and material of the spatialist confused situation of Lucio Fontana's art. But, this is the basis of Marongiu's art as a research, the thickness of memory and enquiry through which he leads his imaginative thought.

As stated by the artist himself in Manifesto of 2007 New Reality:” Artis thoughttheory and inside of which the fact is also based. As it is known, the productive capacity of thought has taken shape in the imaginative concretenesses of various languages of art. But, since then, the multimedial telematic system has intervned to act and interact the language of art, the productive power of thought has enourmously increased both because of the tools of digital reproduction have overcome traditional and distinct bounds of languages, writing and thought and because they have widened and increased its productive powers of a representative illusion.

More and more, most of modern history of art, detatching from references of objective and idealized forms of the natural world, has linked and identified itself with the abstraction of the autoreferent forms of thought .An achievement of expressive freedoms and uncertainties as Robert Musil asserted in his novel “a man without qualities”, after the man hasn't looked for his own contemplative image in the mirror of streams anymore but in the poliedric sides of his sides of his mind. But Musil could not foresee that the stream would propose and impose to the image of reflections of a home video.

Marongiu's research not only takes part in crossing over the evidence of things but also in a mediatic magnetization over them. It is true that the register and the document via multimedial, aim at forming a new sense of reality, of simultaneous and involving”multireality, even in art, as it has previously affirmed. In such a way, with stereometric abstractions of tridimensional universa in video, as ["The implicit order" \(2010\)](#) and the concepts from a social observation and a narrative document. [Men of glass](#) and [Man is God](#) and finally having a symbolic sense, [Utopia \(2008\)](#). Coming to conclusions Marongiu's research is not different from that one of contemporary artists: it shows a swinging in the relations between language and thought, image seeing on two sides.

Men live the environmental mutation in a perceptive and cognitive sense where the huge production and reproduction of visual signes of digital universe, have put aside and make useless the old distinction between imaginary and reality where an inner fusion (which makes apparently euphoricous the new change as “dejà vu”) flows between space and time. Marongiu's research seems to communicate that it is always possible , in our time, to graft a quantity of imagination to a quantity of reality. And, especially in art, it is possible to come to deny one with the other, but avoiding the research to a mere finding, to a ready-made to be told.

In fact, according to the extemporaneous practice of art of our times. G. Argan's observation regarding Picasso's saying, “I don't seek, I find”, earns a present and relevant verve and has something immoral.

Luigi Paolo Finizio
Sorrento, 2011

Translated by Alessandra Pitzianti

Anna Maria di Paolo: “L'ordine dinamico in Giosuè Marongiu”

Se si volesse, sinteticamente, connotare la ricerca che negli ultimi vent'anni Giosuè Marongiu è andato sviluppando si potrebbe dire che si concentra sul binomio concettuale ordine\disordine e sulle conseguenti implicazioni.

E' in riferimento all'ordine e alla nozione di equilibrio che si collocano, infatti, i video *Speculum e Animated paintings*, opere cinetico-plastiche realizzate attorno al 1990, in cui si intersecano linee, forme e volumi realizzate al computer, con un procedimento tecnico a visione stereometrica che consente di vedere un'immagine tridimensionale per effetto di cromatismi dissimili.

Se il carattere palese delle immagini, come ne *"L'Ordine Implicito"* risulta ordinato, tuttavia, vi s'intravede anche una fluttuazione evolutiva che trasmuta la dimensione da statica in dinamica, per la ben nota azione cinetica delle forme e dei colori, mutuata dalla pittura. Le *speculometrie*, dunque, derivanti da ideazioni astratte di Marongiu e ispirate alla ricerca del Movimento dell'Arte Concreta, come *"Movimento relativo nei confronti di uno stato di quiete apparente"*, sono il risultato dell'intersecarsi di linee cromatiche verticali poste sull'asse visivo orizzontale in un calibrato e illusorio effetto di movimento.

Il video, come qualsiasi altro mezzo di comunicazione, ha un suo linguaggio che, infatti, già dagli anni '80, con l'invenzione di alcune apparecchiature, è cambiato trasformando le immagini da elettroniche in digitale; ma la novità è arrivata negli anni '90 quando si applicò, effettivamente, il digitale ai video d'arte. Ed è stato così che con un singolo computer si potesse gestire il flusso delle immagini create, operando altresì il montaggio, l'aggiunta degli effetti e il mixaggio dei suoni. Il video digitale, insomma, ha permesso di concentrare dinamismo, velocità e frammentazione sia a livello di visione che di enunciazione rafforzando l'effetto di tridimensionalità. In tale contesto si colloca l'iter di Giosuè Marongiu che, partito dall'arte esatta, con il ricorso alla teoria delle simmetrie dall'uno ai molti, è approdato negli anni Novanta, appunto, alla produzione di video, come *"The Speculum's Factory"*, con strutture geometriche complesse in un equilibrio ordinato e speculare. Da questa staticità egli passò, poi, alle *"Wunderkamere"* in cui moltiplicò con specchi sul fondo, in alto e in basso, la specularità rendendo non più fisse, ma instabili gli oggetti e le strutture scelte. Ciò che interessava a Marongiu, comunque, era realizzare dei sistemi di segni di tipo *"concreto"* non soltanto coloratissimi e armoniosi, ma anche a *visione ottica stereometrica* digitali. Ed è così che è arrivato agli attuali video tridimensionali.

Giosuè Marongiu, nato nel 1954 a Cagliari dove vive e lavora, ha compiuto studi irregolari. S'interessò presto all'arte, comunque, iniziando a dipingere da autodidatta. Gli piacque anche viaggiare nelle principali città italiane come Roma, Venezia, Torino, poi Mentone, Parigi e Melbourne, in Florida, nelle quali espose i suoi quadri di tipo figurativo.

Nel '77 decise di tornare stabilmente a Cagliari dove continuò a lavorare e a esporre in varie gallerie. Nel '90, poi, i suoi interessi si rivolsero alle immagini speculari e infatti compose le *"Wunderkamere"*. Nello stesso anno fondò *"Sogni"*, una rivista di cultura e informazione, di cui fu anche editore fino al '95.

Nel '97 partecipò, nel Padiglione Italia, alla 7. a Biennale d'arte del Cairo e avvenne per lui anche la svolta di non più dipingere, ma di dare avvio a un percorso di lavoro con i video creati al computer realizzando, infatti, il primo *"Speculum Files Movie"* *"Metamorphosis"*. Risalgono al 2003, inoltre, gli *"Animated paintings"* con immagini geometriche in movimento.

Nel 2007 entrò a far parte del Gruppo LIG Metarazionalità, fondata da Beppe Bonetti con Rudolph Reiner e Milan Zoricic e vi rimase fino a marzo 2009, anno in cui nacquero le sue opere cinetico-plastiche che presentò alla mostra *Dentrofuori Biennale, World Pavillon*, nell'Evento parallelo alla 53.a Biennale di Venezia.

Nel corso degli anni, inoltre, varie sono state le mostre personali e collettive di Marongiu come, ad esempio, alla: Galleria Consorti di Roma; Florence Gallery in Florida; Galleria Bachecca di Cagliari; Palais d'Europe di Mentone; a Spoleto Arte Festival; Arx di Torino; Galleria Verifica 8+1 di Mestre; a Struktura di Milano; Galleria Anagma di Valencia; con Studio Valmore all'Expò di Shangai; a Artour- Ho, Fiera internazionale di Ywu, Cina; Galleria Colossi Arte, Brescia; Arrows eros, London Biennale e , tra altri, al Museo Minimo di Napoli.

Sue opere sono state, infine, acquisite dal: Museo Mondrianaan-huis di Amerfort, Olanda; Museo Gazoldo degli Ippoliti, Mantova; Museo Casabianca di Malo, Vicenza; Civica raccolta del disegno, Salò e, tra altri, dal Museo Arte e spiritualità di Brescia.

Il binomio arte e tecnologia, di fatto, ha attratto Giosuè Marongiu che, con un interesse crescente e innovativo per il suo immaginario, ora trasforma dinamicamente superfici, volumi e colori.

La video arte che ha più di quarant'anni di vita, ma è ancora considerata un'arte giovane, ha prodotto in tutto il mondo variegata forme artistiche su video, tv e computer sempre più presenti alle Biennali e alle Fiere internazionali d'arte.

Sorte analoga, del resto, prima di essere riconosciuta come forma d'arte, l'ebbe anche la fotografia. La validazione di originalità artistica avvenne, infatti, nel 1936, prima con "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", di Benjamin e poi con "*Gli strumenti del comunicare*", nel 1964, di McLuhan che intuì anche l'inarrestabile processo di smaterializzazione dei "media" e l'effetto di *villaggio globale*.

L'uso di nuove tecniche e la contaminazione di vari linguaggi al passo coi tempi, insomma, hanno modificato sostanzialmente il panorama artistico tanto da far apparire ormai storico il video del capostipite Nam June Paik, presentato all'Exposition of Music-Electronic Television di New York negli anni Sessanta.

Fu nel 1968, comunque, che avvenne il riconoscimento ufficiale per il video con la mostra "*The machine as seen at the end of the mechanical age*", curata da Pontus Hulten al MOMA di New York e che, di fatto, segnò il passaggio dall'epoca della macchina a quella della tecnologia.

La comunicazione globale divenne veloce e culturalmente omologante con il video che, tra integrazione e disgregazione, vide l'affermarsi del movimento artistico Fluxus, a cui Pei apparteneva, e a cui in tutto il mondo ci si ispirava. Lo stesso Gillo Dorfles, alla fine degli Anni Sessanta, dichiarò il video d'arte come "nuove dimensioni della visualità". Dai Fluxus all'arte del videotape - con artisti quali Gary Hill, Bill Viola, Marina Abramovic e gli italiani di Studio Azzurro - e, infine, ai video d'arte, realizzati col computer, il passo è stato conseguente. Si è arrivati, infatti, alla *digital art* e alla *computer art* con l'ausilio di un software di grafica vettoriale o con la scansione di una fotografia o di un disegno che si proiettano come video, numerati e firmati o anche come disegni e dipinti di un singolo frame, stampati su carta, su vinile o su tela.

Corre l'obbligo aggiungere, infine, che alle attuali forme tridimensionali di strutture geometriche complesse, si è arrivati per merito dello stereoscopio, inventato nel 1950 dal matematico, programmatore e amante dell'arte Ben Laposky, il quale, partendo dal Costruttivismo e dal Razionalismo del Bauhaus, arricchì il computer della possibilità di produrre immagini con l'illusione di spazio visivo simile alla realtà, oggi ampiamente usato sia nell'arte sia nel cinema in 3D, aprendo nuove vie sperimentali all'arte contemporanea.

Inseritosi in questa scia di ricerca, Marongiu, negli ultimi anni, ha realizzato video con immagini digitali semplici astratto-concreto che si trasformano, con velocità esponenziale, in strutture complesse di grafica tridimensionale. Ed è così che egli, curando gli aspetti estetici e l'equilibrio della composizione, genera al loro interno un movimento volumetrico.

Le sue forme stereoscopiche, che sfruttano la conseguenza della visione binoculare, non appaiono più come semplice gioco, ma come un'attenta proposta di ricerca percettiva che suscita in chi guarda una visione d'intensa affinità emozionale favorita, altresì, dall'ausilio di occhialini a lenti polarizzate di cui Marongiu venne in possesso già nel '90 per merito del "CRS4", Centro di ricerche di Cagliari, che gliene fornì una copia e coi quali approfondì le strutture video.

In definitiva, si è superata la limitatezza del campo monoculare col conseguente ampliamento della concezione dello spazio e, perfino, con la manipolazione percettiva della realtà, mediante l'estensione fluida delle proprie intuizioni.

L'ausilio digitale, ormai, è un mezzo usato a livello mondiale tanto che si colloca, a pieno titolo, nel cambiamento globale e radicale della comunicazione consentendo velocità di conoscenza e di esperienza anche nella digital art. Si è, in sintesi, prodotta una cultura nuova che sta modificando il rapporto non soltanto con se stessi, ma anche col mondo, con tutte le implicazioni positive e negative nell'incessante tensione tra umanità e aperture della tecnica e della scienza.

Mutatis mutandi, permangono, infatti, nell'arte le contraddizioni in termini tra la creatività artistica libera e la costruzione programmata delle forme, tra la regola e l'arbitrio, tra il progetto tecnologico e l'inventività manuale, salvata, in extremis, dalla speranza progettuale di invenzioni più libere.

La video art, nei suoi molteplici aspetti, in effetti, esprime la contemporaneità sociale e culturale accettando, ma anche opponendosi al sistema globale che ammantava tutto col velo dell'ordine. Ed ecco che alcuni artisti reagiscono, più o meno consapevolmente coi mezzi che scelgono, rivelandone tutta la precarietà e il disordine

endemico. Ed è così che essi non mirano soltanto a un'affermazione di estetica, ma, chiamando in concausa anche il fruitore, tendono anche a una comunicazione etica.

Coi suoi lavori Giosuè Marongiu, che ha fatto del campo artistico il suo interesse maggiore e il suo laboratorio di ricerca, dimostra la stessa tensione. Scegliendo la riproducibilità totale dell'opera digitale in cui le copie sono identiche all'originale, egli compie un viaggio nell'immagine in movimento che sembra chiudere il cerchio e tornare al punto di partenza, quando, con la costruzione pura delle forme, sembrava escludere il referente della realtà umana. Coi video "Wind" o "Utopia", del 2008, ecco che ha documentato fenomeni della natura, come il vento, l'acqua e il fuoco i quali, in modo evocativo e poetico, evidenziano, altresì, il senso di sproporzione tra l'uomo e l'ineluttabilità degli elementi della natura.

Di diverso carattere, ma sempre legato all'esistenza, sono i suoi video di tipo sociale come "Gli uomini di vetro" in cui, con riprese sequenziali, scandaglia l'emblematica giornata di un extracomunitario, con tutte le implicazioni di solitudine, di decorosa miseria e di profondi risvolti collettivi di questo terzo millennio. Giosuè Marongiu, in sintesi, non volendo rimanere vittima privilegiata di stupefacenti magie di un futuro iper tecnologico, ha rielaborato nella sua poetica l'aspetto umano e naturale della vita per dominare il sogno della realtà virtuale e, forse, anche il "sonno della ragione".

Alla fine, nessuno dimentica che l'esistenza s'incentra sull'epigramma di Eraclito: "Il cammino è il camminare".

Anna Maria Di Paolo
Brescia 25 giugno 2010

ANNA MARIA DI PAOLO "The dynamic order in Giosuè Marongiu"

If you would, briefly characterize the research in recent decades Marongiu has been developing one could say that is focused on the combination of conceptual order \ disorder and the implications.

It is in reference to the notion of order and balance that is lie, in fact, videos and Speculum Animated paintings, works kinetic-plastics made around 1990, at the intersection of lines, shapes and volumes processed by computer, with a procedure technical stereo vision that can see a three dimensional effect of dissimilar colors.

If the obviousness of the images, as in "The Implicate Order" is ordered, however, there is also a glimpse fluctuation evolutionary transmutes the size of static dynamic, kinetic action for the well-known shapes and colors borrowed painting. The speculometrie therefore abstract from ideation Marongiu and inspired the search for Concrete Art Movement, such as "Relative movement towards a state of apparent calm," are the result dell'intersecarsi color vertical lines placed horizontal visual axis in a calibrated and illusory effect of movement.

The video, like any other media, has its own language, in fact, since the '80s, with the invention of some equipment is changed by converting electronic images into digital, but the news has come in years' 90 when they apply, in fact, the digital to video art. And we did that with a single computer could handle the flow of images created, working also mounting, the addition of the effects and sound mixing. Digital video, in fact, has helped to focus the dynamism, speed, and fragmentation at both the vision statement of the effect of strengthening three-dimensional. In this context we find that the process of Marongiu, party art exact, by using the theory of symmetries from one to many, has arrived in the nineties, in fact, production of videos, like "The Speculum's Factory, with complex geometrical structures in a balanced and orderly mirror.

He passed from this static, then the "[Wunderkamere](#)" which multiplied with mirrors on the bottom, top and bottom, making the mirror no longer fixed, but unstable objects and structures chosen.

What interests Marongiu, however, was to create systems of signs like "real" not only colorful and harmonious but also digital optical vision stereometric. And so came to the current three-dimensional video.

Giosuè Marongiu, born in 1954 in Cagliari where he lives and works, he studied irregular. Soon became interested in art, however, starting to paint by himself. He liked to travel even in major Italian cities like Rome, Venice, Turin, then Menton, Paris and Melbourne, Florida, where he exhibited his figurative paintings.

In '77 he decided to return permanently to Cagliari where he continued to work and exhibit in various galleries. In '90, then, his interests turned to the mirror images and in fact wrote the "Wunderkamere. That same year he founded "Dreams", a journal of culture and information, which was also the editor until '95.

Participated in '97, in the Italian Pavilion, at [7. at the Cairo Biennale](#) and was also the turning point for him not to paint more, but embarking upon a path of working with computer-generated video realization, in fact, the first "Speculum Movie Files" Metamorphosis ". Date back to 2003, moreover, the "[Animated Paintings](#)" with geometric patterns in motion.

In 2007 he joined L.I.G Metarationality Group, founded by Beppe Bonetti Rudolph, Reiner and Zoricic Milan and remained there until March 2009, when his works were born kinetic-plastic that shows up at the Inside \ outside Biennial World Pavilion, in 'Event 53.a parallel to the Venice Biennale.

Over the years, moreover, were the various solo and group exhibitions of Marongiu, for example, at: Spouses

Gallery in Rome, Florence Gallery, Florida; Gallery Board of Cagliari; Palais d'Europe in Menton, in Spoleto Arts Festival ; Arx of Turin Gallery Check 8 +1 Mestre; Struktura at the Milan Gallery Anagma of Valencia with Studio Valmore Expo in Shanghai, to Artour-Ho Ywu International Fair, China Art Gallery Colossi, Brescia; Arrows of Eros, and London Biennale, among others, the Museum of Naples Minimum.

His works were finally obtained by the Museum Mondrianaan-huis in Amerfort, Holland Museum Gazoldo degli Ippoliti, Mantova; Museum Casabianca di Malo, Vicenza Municipal collection design, Salo and, among others, the Museum of Arts and Spirituality Brescia.

The combination of art and technology, in fact, has attracted Marongiu that with a growing interest for its innovative imagery, now becomes dynamically surfaces, volumes and colors.

Video art that has more than forty years of life, but is still considered young art, produced in various forms throughout the world on video art, television and computers increasingly present in international biennials and art fairs.

Similar fate, after all, before being recognized as an art form, he had the photograph. The endorsement of artistic originality was, in fact, in 1936, first with "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," Benjamin and then "Understanding Media", in 1964, McLuhan realized that even the unstoppable process of dematerialization of the media "and the 'effect of the global village.

The use of new techniques and contamination of several languages with the times, in fact, have fundamentally altered the art scene so as to show the video of the now historic founder Nam June Paik presented Exposition of Music-Electronic Television New York in the sixties.

In 1968, however, that was official recognition for videos with the exhibition "The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age", curated by Pontus Hulten at MOMA in New York and that, in fact, marks the transition from 'time machine to that technology.

Global communication became faster approval and culturally with the videos, between integration and disintegration, saw the emergence of the art movement Fluxus, which belonged Pei, and in the world you are inspired. The same Gillo Dorfles in the late sixties, said video art as a "new dimensions of visuality. Fluxus art from the videotape - with artists like Gary Hill, Bill Viola, Marina Abramovic and the Italians of Studio Azzurro - and, finally, to video art made with computers, the pace was a result. He arrived, in fact, the digital art and computer art using a vector graphics software or by scanning a photograph or a drawing that are projected as video, numbered and signed or as drawings and paintings a single frame, printed on paper, vinyl or canvas.

Are obliged to add, finally, that the current three-dimensional shapes of complex geometric structures, we come to regard the stereoscope, invented in 1950 by the mathematician, programmer and art lover Ben Laposky, which, starting from Constructivism and Rationalism Bauhaus, enriched the computer's ability to produce images with the illusion of visual space similar to reality, now widely used both in art and in film in 3D, opening new avenues experimental contemporary art.

Plugin in the wake of this research, Marongiu, in recent years, has made videos with digital images simple concrete-abstract transform with exponential speed, complex structures in three-dimensional graphics. And so he, taking care of the aesthetic balance of the composition, creates within them a movement in volume.

Stereoscopic forms, exploiting the effect of binocular vision, no longer appear as a simple game, but as careful research proposal that gives rise to perception in the viewer a vision of intense emotional affinity also favoring the aid of glasses Marongiu polarized lenses which was held back in '90 thanks to the "CRS4" Research Centre of Cagliari, which gave him a copy and deepened the structures with which video.

Ultimately, it overcame the limitations of the monocular field with consequent extension of the concept of space and even with the manipulation of perception of reality, by extending the fluidity of their insights.

The digital aid, now is a means used worldwide so that falls, a full, comprehensive and radical change in communication speed allows knowledge and experience also in digital art.

It is, in short, produced a new culture is changing that relationship not only with themselves but also with the world, with all the positive and negative implications in 'ceaseless tension between humanity and the openings of technology and science.

Mutatis mutandis, remain, indeed, art the contradiction between freedom of artistic creativity and the planned construction of forms, including the arbitration rules, including the technological project el'inventività manually saved in extremis by the hope project inventions freer.

Video art, in all its aspects, in fact, expresses the contemporary social and cultural acceptance, but also opposed to the global system that wraps around with a veil of order. And now some artists react more or less consciously with the means they choose, revealing the entire endemic insecurity and disorder. And so they do not just make a statement in aesthetics, but also calling contributory cause in the viewer, they also tend to communication ethics. Marongiu with his work, which has made the arts their main interest and his research laboratory, shows the same voltage. Choosing the reproducibility of the total work in which digital copies are identical to the original, he makes a moving image that seems to travel full circle and return to the starting point when, with the construction of pure forms, seemed to rule out the referent of human reality. With video "[Wind](#)" or "[Utopia](#)" of 2008, here documented

phenomena of nature, like wind, water and fire which so evocative and poetic, show also the sense of disproportion between 'man el'ineluttabilità elements of nature.

Different character, but always linked to the existence, his videos are a social as "The people" in which, with sequential shooting, scours the emblematic an extra day, with all the implications of solitude, of dignified deep poverty and collective aspects of this third millennium.

Marongiu, in short, not wanting to fall victim privileged drug spells a future of hyper-technology, has refined his art in the human and natural life to master the dream of virtual reality and perhaps even the "sleep of reason . In the end, no one forgets that the existence focuses sull'epigramma Heraclitus: "The journey is the walk."

Anna Maria Di Paolo
Brescia June 25, 2010



Mostra personale online di Giosuè Marongiu." Raccolta di opere a visione tridimensionale dal 1987 al 2010"

Per la visione di questa mostra e cogliere anche l'aspetto tridimensionale delle opere di Giosuè Marongiu, si consiglia l'uso degli occhiali 3D ChromaDepth.

Chi non li avesse ne può fare richiesta a giosue@giosuemarongiu.it - www.bauform.it

**Giosuè Marongiu's online personal exhibition of contemporary art
"Collection of three-dimensional vision works from 1987 to 2010"**

We recommend the use of glasses "3D ChromaDepth" in order to view and even capture the three-dimensional vision of Giosuè Marongiu's works of this just mentioned exhibition.

People Who lack these special glasses, could ask them directly writing to this email address: giosue@giosuemarongiu.it - www.bauform.it



LE OPERE A VISIONE TRIDIMENSIONALE/STEREOMETRICA

Nel 1990, con l'avvio della mia ricerca sulle immagini speculari (produzione Speculum), mi sono addentrato sull'aspetto gestaltico delle forme e dei colori, legato allo studio dei processi percettivi, nel modo in cui viene percepita la realtà invece di come essa sia realmente. La ricerca di una dinamicità intrinseca a queste visioni, non essendo ancora nate quelle che furono poi le mie "Animated paintings", mi condusse inevitabilmente a quel complesso mondo delle "Stereoscopie", scoperto da sir Charles Wheatstone nel 1832, immagini a visione binoculare che avevano molto interessato, già nel 1500, anche artisti come Leonardo Da Vinci. Questa peculiare ricerca tratta la possibilità di vedere attraverso delle immagini bidimensionali, un'immagine tridimensionale. Di questo campo assai vasto, fanno parte diverse varianti di applicazioni, sia ad immagini statiche che applicate al cinema, alcuni films da ricordare sono: la celebre locomotiva dei Fratelli Lumière, piuttosto che "Il mostro della laguna nera" del 1954, o ancora più vicino ai nostri giorni, nel 1973 "Lo squalo" di Steven Spielberg, tutti films visibili con ausilio di lenti per la visione stereoscopica; tra le ultime tecnologie del 1986 la "IMAX 3-D", che utilizza tutte le diverse tecniche disponibili: Anaglifo, lenti polarizzate e occhiali LCD. Alla fine degli anni '80 nascevano un nuovo tipo di stereoscopie, che si avvicinavano notevolmente a quelle che erano le esigenze delle mie immagini computerizzate: gli "Autostereogrammi", comunemente conosciuti come "Stereogrammi", (Auto in quanto non utilizzavano alcun supporto tecnologico come occhiali, ma si avvalevano di una particolare tecnica di visione): Un'illusione ottica atta a creare una immagine tridimensionale da una immagine piana bidimensionale, creando l'illusione di profondità con una particolare tecnica: concentrando la visione in un unico punto e mettendo a fuoco, o oltre l'immagine (divergenza) o davanti all'immagine (convergenza). La costruzione di queste immagini sono create con alcuni programmi del computer, unendo una texture a una singola immagine digitale tridimensionale (a differenza della stereoscopia tradizionale che utilizza due immagini singole affiancate). Quel tipo di immagini erano costruite con una sequenza di variazioni di grigio definite da una "depth map" comunemente detta "mappa di profondità" o "mappa delle altezze". Nelle mie stereometrie invece, le costruzioni geometriche (Speculometrie), non nascondevano nessuna immagine tridimensionale, ma esprimevano questa tridimensionalità illusoria, attraverso le discrepanze delle alternanze verticali disposte sull'asse visivo orizzontale. Chiaramente la rigidità geometrica di tali architetture, induceva ad una visione tridimensionale molto debole, in una scala da 1 a 3, del 3° tipo, e in taluni casi, al massimo del 2° tipo, visione stereometrica sostenuta soprattutto da una differenza cromatica degli elementi. La visione di queste immagini, avveniva come già detto, ad occhio nudo, in maniera completamente analogica, come è la "Libera visione stereoscopica". Questa tecnica di visione non poche difficoltà creava però in sede espositiva delle mie opere, anche perché non tutti erano in grado di applicarla con una certa disinvoltura. Nel 1990 la tecnologia mi venne in soccorso: << invitato da un ricercatore del "CRS4" di Cagliari, mi furono donati quale contributo alla mia ricerca, un paio di occhialini per la visione stereoscopica a lenti polarizzate (completamente trasparenti), appena arrivati presso il Centro quale prototipo sperimentale, denominati "3D ChromaDepth"; azienda produttrice. Con questo nuovo supporto visivo, avevo finalmente: sia la possibilità di agevolare la visione dei visitatori, che poter costruire i miei nuovi lavori con una percentuale di errore quasi inesistente, restando più fedele al mio concetto iniziale>>. Questa mia ricerca stereometrica, che collateralmente va avanti da diversi anni, va vista però non come una ricerca autonoma dominante, ma quale supporto tecnologico atto a trasportare, per quanto riguarda i frames statici metarazionali, in un inedito e occulto ambiente dinamico tridimensionale, riconducendoli a quella che era la loro dimensione più "naturale", quella delle animazioni computerizzate; riuscendo peraltro a sortire un effetto stereometrico del 1° tipo. Inoltre, per quanto riguarda la visione delle "Animazioni Metarazionali", comprese le ultime mie "Opere Cineplastiche", si ha avuto modo di

sperimentare la grande efficacia in questo caso raggiunta, anch'esse stereometrie del 1° tipo, in grado di rappresentare fortemente l'ambiente tridimensionale cosmico animato che ci circonda, molto vicino ai nostri sensi percettivi legati allo spazio/tempo.

Si consiglia la visione con questi particolari occhiali "3D ChromaDepth", qualora se ne fosse in possesso, del mio sito web www.giosuemarongiu.it, di modo da poter osservare, nei vari anni di ricerca artistica pubblicati, i diversi risultati raggiunti dei tre livelli di percezione stereometrica tridimensionale, già dal 1987, anno della nascita delle prime "wunderkamere" fino alle più recenti ricerche artistiche che mi riguardano, comprese quelle future.

Detti occhiali sono forniti a corredo delle mie opere.

Giosuè Marongiu
Maracalagonis 13 luglio 2009

VISIT 3D EXPOSITION

WORKS WITH THREE-DIMENSIONAL / STEREOMETRIC VISION

Work of video art in a stereoscopic / stereometric three-dimensional vision, a three-dimensional vision which can be taken thanks to special glasses with polarized lenses provided by the author.

This technique of three-dimensional vision ("self-stereometry", with the aid of polarized lenses) was developed in 1990 by Giosuè Marongiu, also with the scientific contribution of "CRS4" of Cagliari. With these glasses it is possible to display three-dimensionally large part of Giosuè Marongiu's art production (video and frames). This new video work, still three-dimensional, "The Implicit Order" was created by Giosuè Marongiu on the 13th of November 2009, and presented for the first time at the event "Sound Surrounding" in Cagliari; and now it can be visited in the "Minimo Museum" of Naples from March 2nd to April 2nd 2010, during the event "Artbahnkreuz 2". After the experience of his most recent kinoplastic works, "Relative movement towards an apparent condition of calm", presented at the last Venice Biennale 2009 (WORLD PAVILLON "Inside Outside"), with this new video Giosuè Marongiu intends to reconnect the experience of the past 1999 when, during the exposure "Check 8 +1 = 20", at the Contemporary Gallery in the City of Venice, he presented his video work "The Speculum's Factory", also in three-dimensional computer animation, to show more details of his three-dimensional Universes (including the contribution of artistical experience he did until now), ruled by Quantum Physics principles, with the intent to give life and substance to his "unlikely worlds."

WORKS WITH STEREOGRAPHIC / STEREOMETRIC VISION

In 1990, when I started my research into mirror images (Speculum production), I penetrated the Gestalt appearance of shapes and colors, linked to the study of perceptual processes in how reality is perceived rather than how it is really. The search for a dynamic that was intrinsic to these visions, when my "Animated Paintings" did not exist yet, led me inevitably to the complex world of "Stereoscope", discovered by Sir Charles Wheatstone in 1832, images with binocular vision which had aroused, already in 1500, great interest of artists such as Leonardo Da Vinci. This particular research concerns the ability to see a three-dimensional image through two-dimensional images. Different kinds of applications belong to this very large field, both static images and images that are applied to the cinema; some films to be remembered are: the famous locomotive of the Lumière brothers, rather than "The monster of the black lagoon" in 1954, or even closer to our time, "Jaws" by Steven Spielberg in 1973, all visible with the aid of film lenses for stereoscopic vision, including the latest technology of 1986, "IMAX 3-D", using all the different techniques which are available: Anaglyph, polarized lenses and LCD glasses. In the late 80s a new type of stereoscope arose, approaching substantially with those requirements of my computer pictures: the "self-stereograms", commonly known as "Stereograms" ("self", as they did not use any technological support such as glasses, but a special vision technique): an optical illusion which would create a three-dimensional image from a flat two-dimensional one, creating the illusion of depth with a particular technique: concentrating vision in only one point and focusing, or beyond the image (divergence) or before the image (convergence). The construction of these images is created with some computer programs, combining a texture to a single three-dimensional digital image (unlike the traditional stereoscope, which uses two single stereoscopic images side by side). That kind of pictures were constructed with sequence variations of gray defined by a map that was commonly called "depth map" or "map of heights". In stereometry, on the other hand, geometric constructions (Speculometry) did not conceal any three-dimensional image, but expressed this three-dimensional illusion through the discrepancies of vertical alternations forming horizontal visual axis. Clearly geometric rigidity of these architectures induced a very weak dimensional vision, of 3rd type, on a scale from 1 to 3, and in some cases, of 2nd type, stereometric vision mainly supported by a color difference of elements. The vision of these images was

done with the naked eye, as mentioned above, in a so fully analogical way, as "free stereoscopic vision". Nevertheless this vision technique created many difficulties in the exhibition of my work, because not everyone was able to apply it with some ease. In 1990 technology came to my rescue: <<invited by a researcher of "CRS4" of Cagliari, I received, as a contribution to my research, a pair of glasses for stereoscopic vision with polarized lenses (fully transparent), newly arrived at the Center as an experimental prototype and called "ChromaDepth 3-D" by manufacturer.

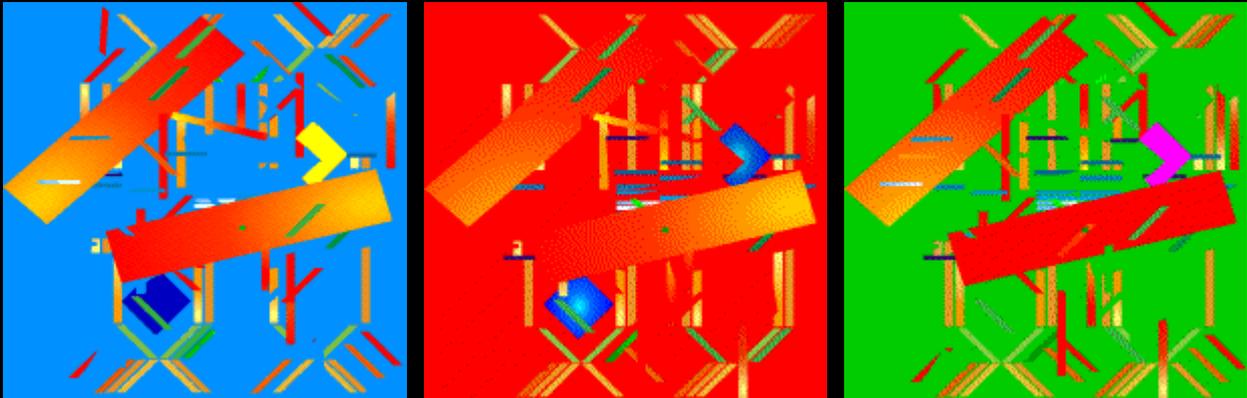
With this new visual support, I finally could both facilitate the viewing of visitors and build my new working with an almost nonexistent percentage error, remaining more faith in my initial concept>>. My stereometric research, that collaterally has gone on for several years, should not be seen as a dominant autonomous research, but as a technological support which can transport, concerning metarational static frames, in a totally new and hidden three-dimensional dynamic environment, reducing these frames to their most "natural" size, that of computer animations, however able to feed a stereometric effect of 1st type. Moreover, as far as the vision of metarational animations is concerned, including my latest "Kinoplastic Works", I could experience the great effectiveness I reached in this case, with this stereometry of 1st type, capable of representing the animated cosmic three-dimensional environment around us, very close to our perceptual senses related to space and time.

We recommend viewing with these special glasses, should you ever have them, and visit my website "www.giosuemarongiu.it", so you can observe, in several years of artistic research I published, various achievements of the three levels of three-dimensional stereometric perception, since 1989, when the last "Wunderkamere" were generated, to the most recent artistic research that concerns me, including the future one.

These glasses are supplied by me in support of my work.

Giosuè Marongiu
Maracalagonis, 13th July 2009

**"MANIFESTO OF THE NEW REALITY" "ART IS THE THOUGHT"
"MANIFESTO DELLA NUOVA REALTÀ" "L'ARTE È IL PENSIERO"**



RGB

GIOSUÈ MARONGIU:

**"MANIFESTO DELLA NUOVA REALTÀ"
"L'ARTE È IL PENSIERO"**

- 1) L'arte è: teoria, fin dalla sua origine, all'interno della quale risiede anche il fatto.**
- 2) L'artista che si rivolge agli uomini: deve sottolineare l'esistenza di un'altra realtà tangibile, quella del pensiero, modificando la concezione classica di "realtà".**
- 3) questa è: la "soluzione - Meta/razionale- nell'attività pratica umana e nella concezione di questa - nuova - attività pratica".**
- 4) Essa è: il piano concreto di una rinnovata espressione raggiunta.**
- 5) Essa vuole essere: l'affermazione del pensiero quale unico territorio possibile nella pratica dell'arte, senza quelle distrazioni manuali che "sviano l'arte verso territori mistici".**
- 6) L'arte è: il pensiero umano, che abbraccia il tutto che è universale; il particolare è fenomeno provinciale, in quanto tiene conto di una realtà di riferimento circoscritta.**
- 7) Questa è: l'esigenza morale e politica dei nostri tempi, e la nuova "reale poetica" risiede nelle "opere/pensiero" stesse, non in senso concettuale, ma nel senso di una "nuova realtà" vera e propria, in grado di metterci a riparo dal rischio di una involuzione culturale, con l'urgenza di operare una revisione totale, "riallacciandosi alle contingenze interiori e sociali della collettività".**

Giosuè Marongiu

Maracalagonis martedì 18 settembre 2007

www.giosuemarongiu.it www.bauform.it

**GIOSUE' MARONGIU:
"MANIFESTO OF THE NEW REALITY"
"Art is the thought"**

- 1) Art is theory, since its origin, inside of which lies also the fact**
- 2) The artist who is aimed at men must say that there is another tangible reality, that of thought, changing the classical conception of "reality"**
- 3) This is the solution Meta / rational in practical and human conception of this new practical activity of humans.**
- 4) It is the concrete base of a renewed expression of the communicative language reached**
- 5) It wants to be the affirmation of thought which can only territory in the practice of art, without the distractions manuals that mislead the art to mystical territories.**
- 6) Art is the human thought that embraces all that is universal, the particular phenomenon is provincial because it considers only a limited reality.**
- 7) This is the moral and political needs of our times and the new "real poetry" resides in the "work / thought", not conceptually, but in the sense of a "new reality" itself, can put a shelter from risk of a cultural involution, with the urgent need to make a complete revision, "referring back to the contingencies interior and social community"**

Giosuè Marongiu
Maracalagonis martedì 18 settembre 2007
www.giosuemarongiu.it www.bauform.it

" M E T A R A T I O N A L I T Y "

La "METARAZIONALITA'" come fenomeno di superamento

Per capire meglio come la Metarazionalità rappresenti il momento di superamento, dobbiamo porre la nostra attenzione su quei fenomeni comunicativi, fino ad ora costretti a chiusure e limiti molto rigidi. Occorre partire dall'analisi che mette in relazione uno stesso fenomeno contrapposto a se stesso: il caos e l'organizzazione di se stesso, le simmetrie e le asimmetrie, l'ordine contrapposto al disordine, la melodia all'assenza di melodia e così via. L'intento è quello di analizzare dettagliatamente il periodo di transizione che fra i due fenomeni contrapposti si alterna. Tale momento, apparso fino ad ora privo di interesse, attraverso la "Metarazionalità" viene riqualificato, considerandolo momento veramente importante e di primario interesse, in quanto ci può aiutare a comprendere come possa essere organizzato, o se non lo sia veramente, il caos.

La possibilità che abbiamo di partire dalla razionalità, ci consente, attraverso la fase di decostruzione, di percorrere a ritroso il cammino, in prima analisi con lo scopo di liberare la forma fino ad ora costretta in spazi/visione limitati, ma anche per poter analizzare, più da vicino, il momento caotico di quella realtà ben diversa da come fino ad ora ce la siamo prefigurata: << magari anche il caos rappresenta un metodo organizzativo all'interno dello spazio/tempo che, attraverso il nostro modo di concepire l'organizzazione dello spazio, può apparire apparentemente casuale e privo di alcuna logica!>>.

Ciò che regola le leggi della nostra estetica-organizzata, è però rapportabile esclusivamente al territorio del nostro pianeta. Le regole estetiche che governano però il cosmo e le sue galassie, ci sfuggono. In quanto troppo estese, in senso dimensionale, quindi difficilmente considerabili. Ci dovremmo contentare andando a ritroso, pian piano, di analizzare anche con l'aiuto della scienza e le nuove tecnologie, utopistici spazi geografici che ci portino lontani dalle nostre regole estetiche oramai dogmatizzate; quali astronauti del nuovo millennio.

Giosuè Marongiu
Oriago (Venezia) 5 febbraio 2007

"METARATIONALITY"

"THE METARATIONALITY" As overcoming phenomenon.

If we want to understand how Metarationality represents the overcoming, we must put our attention on those communicative phenomena that have been obliged to very strict limits since nowadays. We have to start from the analysis that put in relationship a phenomenon opposed to itself as the chaos and the organization of itself; the symmetries and the asymmetries; the order and the disorder; the assonance and the dissonance, etc. The Metarationality wants to make a deep analysis of the period of transaction and transformation that elapses between the two opposite phenomena: chaos and organized. This moment is going to be requalified through the Metarationality, and it's considered a very important moment because it can help us to understand how the chaos can be organized.

Starting from the rationality, through the breaking up, we can recognize the construction of the organized moving back to the chaos. In this way we can free the shape that had been forced in bordered spaces/outlooks. We can also analyse better the chaotic moment of that reality that is much different from that one that we prefigured. << Also the chaos represents an organized method inside the space/time that through our way to conceive the organization of the space can appear fortuitous and logic less! >>.

The rules of our organized aesthetics can be applicable exclusively to the known territory of our world, but aesthetics rules that govern the cosmos and its galaxies slip out our knowledge because they are too extended and for this too hard to consider. We should be content to analyse , also with the science and new technology support, utopian geographic spaces that drive us far from our aesthetic rules those are by now full of dogmatisms, like new millennium Argonauts.

Starting from the rationality, through the breaking up, we can recognize the construction of the organized moving back to the chaos. In this way we can free the shape that had been forced in bordered spaces/outlooks. We can also analyse better the chaotic moment of that reality that is much different from that one that we prefigured. << Also the chaos represents an organized method inside the space/time that through our way to conceive the organization of the space can appear fortuitous and logic less! >>.

The rules of our organized aesthetics can be applicable exclusively to the known territory of our world, but aesthetics rules that govern the cosmos and its galaxies slip out our knowledge because they are too extended and for this too hard to consider. We should be content to analyse , also with the science and new technology support, utopian geographic spaces that drive us far from our aesthetic rules those are by now full of dogmatisms, like new millennium Argonauts.

If we want to understand how Metarationality represents the overcoming, we must put our attention on those communicative phenomena that have been obliged to very strict limits since nowadays. We have to start from the analysis that put in relationship a phenomenon opposed to itself as the chaos and the organization of itself; the symmetries and the asymmetries; the order and the disorder; the assonance and the dissonance, etc. The Metarationality wants to make a deep analysis of the period of transaction and transformation that elapses between the two opposite phenomena:

chaos and organized. This moment is going to be requalified through the Metarationality, and it's considered a very important moment because it can help us to understand how the chaos can be organized.

Starting from the rationality, through the breaking up, we can recognize the construction of the organized moving back to the chaos. In this way we can free the shape that had been forced in bordered spaces/outlooks. We can also analyse better the chaotic moment of that reality that is much different from that one that we prefigured. << Also the chaos represents an organized method inside the space/time that through our way to conceive the organization of the space can appear fortuitous and logic less! >>.

The rules of our organized aesthetics can be applicable exclusively to the known territory of our world, but aesthetics rules that govern the cosmos and its galaxies slip out our knowledge because they are too extended and for this too hard to consider. We should be content to analyse , also with the science and new technology support, utopian geographic spaces that drive us far from our aesthetic rules those are by now full of dogmatism, like new millennium Argonauts.

Giosuè Marongiu
Oriago (Venezia) 5 february 2007

PRODUZIONE LETTERARIA DI GIOSUE' MARONGIU':

04 Maggio 2019

POESIE DA VIAGGIO **TRAVEL POEMS**



Sabato 4 Maggio alle ore 18.30 si terrà la presentazione del nuovo libro di poesie di Giosuè Marongiu "Poesie Da Viaggio" in doppia lingua: italiano e inglese; pubblicato dalla Casa Editrice Giuseppe Aletti con la prefazione del Professore Luigi Paolo Finizio. La presentazione, condotta dalla Giornalista Alessandra Addari, si terrà nella Casa Museo di Rosa Napoli. Nell'occasione si potrà anche visitare tutta la produzione artistica di Giosuè Marongiu degli ultimi 50 anni. SS. 125 km. 20.300 svoltare a destra per "La Tomba dei Giganti" e S. Pietro.

Di seguito le indicazioni con Google maps: <HTTPS://maps.app.goo.gl/YKWe3iUgMynAvFqL7>

PREFAZIONE DI LUIGI PAOLO FINIZIO:

"L'isola che c'è"

Tra pittura, scrittura e musica da tempo Giosuè Marongiu vive il suo scambio d'esistenza creativa, quella che è la sua ragione nell'arte, la sua vena narrativa e di creazione. L'insorgere di pensieri e immagini, di parole e suoni, l'intreccio di pratiche e tecniche, di emozioni e artifici, di passioni e strategie mentali nel loro luogo di natura, nel loro sito di nascita e vita: la sua isola natia, la sua terra di Sardegna.

Questa 'l'isola che c'è' di Marongiu, la condizione insulare di vita e cultura, di spazio e interazione dove la sua arte si fa luogo privilegiato tra forme di linguaggio, tra reti di comunicazione in poesia, musica e pittura. Qui nasce e interagisce il suo 'BauForm', la sua casa creativa, il museo di raccolta del suo lavoro d'immagini e parole, di segni, colori e musica. Ne viene il suo spazio di incontro e raccolta con altri artisti affini nella ricerca espressiva.

Un luogo insomma circoscritto, ben piantato, abitato e curato nell'entroterra di Sardegna che si dilata e sconfinava nelle reti accoglienti e diffuse del sistema telematico, delle forme digitali. Da tempo segue in arte il suo lavoro di pittura, il suo costruire forme nello spazio. Nella sua arte agisce sempre una vocazione mobile di transito tra tempo e spazio, sino a certe ultime indagini volte al gioco fluido, sonoro e luminoso di forme astratte danzanti in un virtuale campo spaziale.

Marongiu si può dire che tiene sempre la sua arte sulla corda della ricerca, sul proporsi costante e virtuoso di un pensiero che se non si raccoglie tra forme e colori si affida e compone nella scrittura, nella poesia. Ricerca per sua natura tesa alla mobilità, al transito tra memoria e futuro, dove la narrazione o l'immaginazione poetica cerca se stessa, si affaccia oltre il proprio dire. Così la raccolta di versi qui riuniti porta il titolo di "Poesie da viaggio", come a indicarne la loro intima mobilità e destinazione, il loro viatico di senso tra il proprio dire, la personale risonanza e l'alterità di chi vorrà leggerlo e ascoltarlo.

Il senso appunto del suo dire in pittura come in poesia teso a comunicarsi, ad offrirsi oltre se stesso. E se in pittura e nei progetti plastici sono le forme e i colori a farsi dimensioni aperte, sconfinite nello spazio d'immagine, in poesia è il tempo e lo spazio ad espanderla con la musica che può dilagare per ogni luogo e ogni istante come può farlo un profumo.

Alla manualità, al fare della sua opera si lega lo scrivere, il suo dire e cantare le poesie che per vocazione

comunicante le trascrive e canta pure in lingua inglese. La sua arte, il suo creare dall'isola che c'è' segue la propria libertà e volontà di essere e comunicare senza inibizioni, senza confini di sorta. Aperto e coinvolgente com'è il vento in Sardegna, così dicono alcuni suoi versi "Dalla mia casa...": Tutto intorno è teso e si muove come onde, / inventando, / la voce del vento

Luigi Paolo Finizio

"Foreverland"

Giosué Marongiu has been living for a long time his swap of creative existence, which is also his creative vein, through writing, playing music and painting. His pure thoughts and images, words and sounds, the interweaving of experiences and techniques, emotions and artifices, passions and strategies of the mind spread in their natural birthplace that is also his native island: his Sardinia Island.

This is Marongiu's "Foreverland", where his art - thanks to his state of insular life and culture - develops itself through his linguist styles, poetry, music and painting. Here was born his 'Bau Form', his "Creative House": the museum where his works of images and words, drawings, colours and music are collected. It is also the place where he meets other artists who are looking for new ways of expression just like him.

This is a well-defined, -finished and inhabited place located in the hinterland of Sardinia. A place that expands itself into the welcoming nets of the telecommunications system. I have been chasing Marongiu's activity in painting and his ability in creating shapes in the space for a while. In his art always acts a temporary vocation always acts between time and space.

We can say that Marongiu always keeps his art on the cord of research, looking continuously for a virtuous proposal of a thought that accomplishes itself in writing, in poetry. Research that aims to the movement, moving between past and future, where the poetic imagination seeks itself, looks beyond its own words.

The verses collected here under the title of "Travel Poems", want to express their intimate mobility.

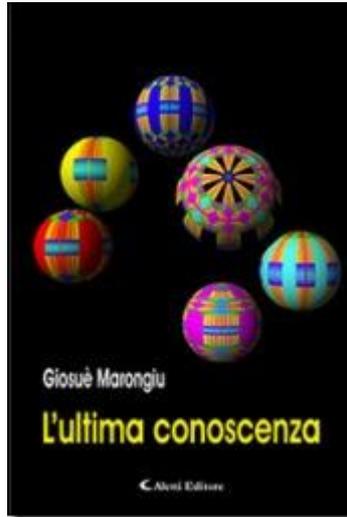
Marongiu always offers himself beyond himself through his art. And if in painting and in plastic projects the shapes and colours become open - boundless in the space, in poetry are the time and the space that expand it through the music that can spread anywhere and in anytime just like a perfume.

Marongiu's written works are strictly connected to his manual skills and his poems are also translated and sang in English.

*The art of "Foreverland" pursues its sense of freedom and the will to be communicated without inhibitions, without any boundaries. Open and charming as the wind in Sardinia, so say some of his verses "From my house ...": **All around is tense and moves like waves, / inventing, / the voice of the wind.***

Luigi Paolo Finizio

L'ULTIMA CONOSCENZA MAGGIO 2016



E' in libreria il nuovo romanzo di Giosuè Marongiu "L'Ultima Conoscenza"

<http://www.mondadoristore.it/L-ultima-conoscenza-Giosue-Marongiu/eai978885913506/>

Qui si può consultare il mio curriculum vitae completo con un semplice click...

INTERVISTA ALL'AUTORE GIOSUE' MARONGIU RILASCIATA ALLA CASA EDITRICE ALETTI CHE HA PUBBLICATO IL SUO ROMANZO:

Partiamo proprio dal titolo, come mai "*L'Ultima Conoscenza*" Quali sono gli argomenti ricorrenti, o per lei fondamentali, che tratta in questo volume?

Re: La mia, è una mente estremamente logica e razionale, così che quando mi approccio con una nuova opera, sia letteraria o di altra natura "linguistica", visualizzo il mio progetto creativo sintetizzandolo nel titolo che ho scelto di usare, per poi dar seguito al racconto che è già completo dentro di me; fin nei minimi particolari. "*L'Ultima Conoscenza*" rappresenta per me il completamento di una lunga e tormentata esperienza di vita al fine di coronare quella sete di conoscenza che, per varie circostanze della mia esistenza, mi hanno visto arrivare a questo media espressivo (la letteratura) in un periodo non più giovanile della mia vita. Ho percorso, fin da bambino, un lungo cammino con l'intento, in solitudine, di costruirmi, con l'aiuto dell'arte, un mondo ideale nel quale rifugiarmi; migliore di quello che il caso aveva voluto concedermi..., cercando di tenere ben saldi i fili che collegavano questi diversi media, tra loro, attraverso i quali andavo completando, cercando di realizzare e migliorare costantemente, tutta quella che io consideravo la mia spasmodica creatività compulsiva.

Quanto la realtà ha inciso nella scrittura?

Re: Sono un fedele sostenitore della realtà, che trovo assai più entusiasmante della finzione: anche se i luoghi, gli arredi o le situazioni, nelle storie narrate, tu non li abbia mai visti oggettivamente, ciò non vuol dire che non esistano poiché essi esistono in maniera tangibile dentro la tua mente e poco importa che tu li abbia già concretizzati/realizzati/vissuti, essi, i tuoi racconti, pazienti aspettano che tu li realizzi. Quindi si: << la realtà ha inciso profondamente sul mio romanzo!>>.

La scrittura come valore testimoniale, cosa ha voluto salvare e custodire dall'oblio del tempo con questo suo libro?

Re: la scrittura, come media espressivo, è quello che, più degli altri, ti fa accedere alle zone più intime di tutto il tuo essere, in grado di descrivere le sensazioni e le emozioni più sottili, di farti "vedere" tutto ciò che non si può vedere, e che dentro di te tumultuoso bussa per "venire alla luce". Meravigliosa testimonianza dell'unico essere senziente e consapevole dell'esistere che da senso all'Universo tutto poiché, se non ci fosse, non importerebbe a nessuno della sua bellezza... Quale migliore testimonianza di quella di un uomo che vive la sua esistenza, giorno dopo giorno, da tramandare ai propri

simili?!

A conclusione di questa esperienza formativa che ha partorito il libro "*L'Ultima Conoscenza*" se dovesse isolare degli episodi che ricorda con particolare favore come li descriverebbe?

Re: "*L'Ultima Conoscenza*" che ho terminato di scrivere nel 2002, dopo varie rivisitazioni, è stato per me il banco di scuola che mi è mancato, dove ho imparato a scrivere e a conoscermi, profondamente e intimamente, con il quale ho provato a mettermi a nudo con le mie passioni e i miei deliri più intimi; tentando di ipotizzare un futuro, che ad alcuni potrebbe apparire utopistico, che sicuramente col tempo mi darà ragione; soddisfacendo quella che io considero la mia, ma non solo mia, curiosità sull'ultima conoscenza; del resto, le utopie di ieri non sono le realtà di oggi...?!

Quali sono le sue fonti di ispirazione: altri autori che ritiene fondamentali nella sua formazione culturale e sentimentale?

Re: Come ho anzidetto, mi sono avvicinato tardi al mondo della letteratura, intento a vivere e godere intensamente della mia giovinezza; a godere della piena libertà conquistata e tanto agognata... Poi, il mio incontro con una singolare Professoressa di Mestre; alla quale ho dedicato questo mio romanzo, mi ha fatto scoprire quanto la mia visione delle cose fosse assai ristretta e che avevo assolutamente bisogno di cercare di recuperare quel tempo perduto, che stava solamente lì, in attesa che io mettessi giudizio... Ho iniziato a leggere con i libri che la mia generosa Maestra mi regalava: se non ricordo male il primo fu "*Il Sergente Nella Neve*" Di Mario Rigoni Stern. Mi spronava continuamente, spingendomi sempre un po' più avanti e così la passione per la letteratura pian piano è cresciuta: una raccolta di alcuni autori che ho letto sono inseriti nella mia pagina www.facebook.com/giosue.marongiu, ogni volta che ne finisco uno lo inserisco nell'elenco; come monito che mi ricorda che la mia strada per colmare quel divario culturale è ancora assai lunga...

Gli autori che penso siano stati per me fondamentali sono sicuramente: Pirandello con il suo "*Fu Mattia Pascal*" o "*L'uomo dal fiore in bocca*" ed altri... Moravia con il suo "*Gli indifferenti*" dai dettagli quasi maniacali; Buzzati con il suo meraviglioso "*Il Deserto dei Tartari*" dove i silenzi sono per me così "confortanti"; o forse perché penso che mi assomigli tanto... Poi Dostoevskij con i suoi "*Fratelli Karamazov*" o "*Delitto e Castigo*"; ma anche Tolstoj con "*Guerra e Pace*"; poi Kafka con "*Il Processo*" ma anche "*La Metamorfosi*"; "*Una giornata di Ivan Denisovic*" di Solzenicyn. Chiaramente, "*Se Questo è un Uomo*" del grande Levi; ma anche Euripide con la sua meravigliosa "*Ifigenia in Aulide*" o con "*Le baccanti*" ecc... ecc... ecc...

Troppe pagine servirebbero per citare tutti quegli autori che possano avermi influenzato!

Ci sono altre discipline artistiche, o artisti, che hanno in qualche modo influenzato la sua scrittura?

Re: Il mio primo amore è stata l'Arte visiva, in tutte le sue declinazioni, con la quale ho realizzato tutto il mio percorso formativo artistico fin dalle opere più giovanili degli anni 60': (Pittura, Scultura ecc), per poi approdare all'Arte Contemporanea di ricerca nel finire degli anni 80', nella quale anche tuttora opero: all'epoca ho fondato il periodico mensile di Cultura informazione e Spettacolo denominato "Sogni"; un omaggio che avevo voluto dedicare al grande Akiro Kurosawa con il suo film omonimo, per una grande avventura come Editore; nella quale sede redazionale, mi ero dovuto necessariamente dotare di un Computer per la realizzazione della impaginazione del mio Giornale. Sicuramente sta proprio lì quello che ha influenzato la mia scrittura poiché, in quegli anni, grazie all'attrezzatura in mio possesso, ho iniziato la mia particolare ed entusiasmante ricerca artistica nella "Computer-Art"; per allora considerata da tutti una pazzia anche solo da immaginare... Questo formidabile mezzo avveniristico, il Computer, per la verità, allora ancora in fase embrionale e molto lento, mi fece appassionare ai nuovi media, che avrebbe trasformato radicalmente il mio, ma non solo il mio, linguaggio espressivo, dove nel mio romanzo "*L'Ultima Conoscenza*" la fa da padrone.

Oltre a quello trattato nel suo libro, quali altri generi letterari predilige?

Re: La mia grande passione è la Fisica in generale: Galileo, Einstein, Planck. L'Universo mi affascina, quindi la Relatività Generale, la Fisica Quantistica, le varie teorie delle stringhe o degli universi paralleli, la Materia Oscura e l'Energia oscura, ma anche la matematica nel meraviglioso mondo della geometria: ho finito di leggere da qualche mese "*L'Enigma di Poincaré*" che ho trovato molto illuminante poiché ho trovato molti punti di contatto, per esempio in Topologia sull'omeomorfismo, che ho sto sviluppando attualmente in Arte con la mia ricerca geometrica sulle immagini speculari bi, tri e quadridimensionali.

Ho molto interesse anche per le letture di psicanalisi: altro meraviglioso mondo della mente, soprattutto quello onirico; un mio aspetto introspettivo che vale il 50% della mia esistenza e che ho inserito nel mio romanzo.

Preferisce il libro tradizionale cartaceo o quello digitale?

Re: Penso che ciò che interessa di un libro sia il suo contenuto a prescindere che esso sia di carta o digitale: il futuro avanza ed il prodotto; di qualunque sia la sua natura, chi lo acquista lo vuole ricevere prima possibile per poterlo "consumare". Il tempo, inesorabile, nostro malgrado, soppianderà il "vecchio" con il nuovo...

Per terminare, qual è stato il suo rapporto con la scrittura, durante la composizione del libro.

Re: Il mio rapporto con la scrittura, durante la stesura del mio romanzo, è stato molto conflittuale in quanto, per via di quella mia "creatività compulsiva", ho bisogno di cambiare continuamente media e quindi passo dalla letteratura alla musica; dove compongo brani sempre con l'ausilio del computer <https://myspace.com/giosuemarongiu>, poi passo all'arte visiva www.giosuemarongiu.it; poi sono molto impegnato alla realizzazione del mio giardino, al quale costantemente lavoro: mia complicata Opera Geometrica in progress, installazione con elementi viventi e manufatti da tramandare nel tempo: <https://youtu.be/laJQOgEdCR8>. Realizzo Cortometraggi e Lungometraggi nei quali ogni tanto mi perdo: https://www.youtube.com/user/marongiugiosue/videos?disable_polymer=1. La cucina, grande mia passione, nella quale mi cimento tutti i giorni con la "Food-Art", estensione della mia ricerca artistica multimediale che io considero il media per Antonomasia, primo mezzo di comunicazione espressivo, con il quale l'uomo si è relazionato con i propri simili. Ho un continuo bisogno di sperimentare strade nuove e come ho già detto crescere in tutto quello che ho iniziato e che devo portare avanti, quindi restare inchiodato al computer a scrivere per lungo tempo mi esaspera; anche perché non vedo l'ora di averlo ultimato.

Un motivo per cui lei comprenderebbe "L'Ultima Conoscenza" se non lo avesse scritto.

Re: Poiché acquistare un libro è sempre un salto nel buio, io lo comprerei solo dopo aver letto questa intervista.

Ha in progetto altre opere da scrivere nel prossimo futuro? In caso affermativo, può darcene una anticipazione?

Re: Ho in programma la pubblicazione di una raccolta di poesie dal titolo "Poesie da Viaggio", in doppia lingua: Italiano e Inglese, che dovrebbe vedere la luce nel 2018 sempre con la vostra Casa Editrice, nel frattempo, da qualche anno, sto lavorando alla mia biografia dal titolo "Il Piccolo venditore d'Acqua": non so quando riuscirò a terminarla e spero che quel momento arrivi il più tardi possibile; conto di superare i 150 anni di vita; mio nonno è morto a 100, quindi, essendo una biografia della mia vita, vorrei includere ancora molti ricordi di questa mia meravigliosa e sorprendente esistenza che ancora devo nel mio futuro scrivere...

An interview with author Giosuè Marongiu

di *Rassegna Stampa*

Let's start from the title, why "The Last Knowledge" What are the recurring topics, that deal with this volume?

Answer: My mind is extremely logical and rational, so that when I'm based on a new work, both literary and of a different "linguistic" nature, I will visualize my creative project synthesizing it in the title the story that is already complete inside of me; down to the smallest details. "The Last Knowledge" represents for me the completion of a long and tormented experience of life in order to crown that thirst for knowledge that, through various circumstances of my existence, that made me to reach this expressive media (literature) in a no more young period of my life. Since I was a child, I have travelled a long way with the intention, in solitude, to construct, with the help of art, an ideal world in which to take refuge; thank you for having wanted to grant me ..., trying to hold firmly the threads that connected these different media, among them, through which I can complete, trying to realize and constantly improve, all that I consider my spasmodic compulsive creativity.

How much has reality affected writing?

Answer: I am a loyal supporter of reality, which I find much more exciting than fiction: even if you have never seen the real objects or situations of the stories, does not mean that they do not exist in a tangible way in your mind and it matters little that you have already concretized or experienced them, they, your stories, wait patiently for you to realize them. So yes: << reality has deeply affected my novel! >>.

Writing as a testimonial value, what did you want to save and preserve from the oblivion of time in your book?

Answer: writing, as an expressive media, is able, more than others, to describe the most subtle sensations and

emotions, to make you "see" all that you can not see, and that inside you knocks tumultuous to "come to light". Wonderful testimony of the only sentient being and that makes sense of the entire universe; if there were not, no one would care about its beauty ... What better testimony than that of a man who lives his life, day after day, to be passed down to his fellow men? !

As a conclusion of this formative experience that gave birth to the book "The Last Knowledge", if you would isolate some episodes that you in particular remember, how would you describe it?

Answer: "The Last Knowledge" that I finished writing in 2002, after various revisions, was for me the school desk that I missed, as I learned to know, deeply and intimately, with whom I tried to put myself bare with my passions and my most intimate deliriums; trying to hypothesize a future, which to some might seem utopian, that surely with the time I want to be right; satisfying what I consider mine, but not only mine, curiosity about the latest knowledge; after all, the utopias of yesterday are not the realities of today ...?!

What are your sources of inspiration: other authors that you consider fundamental in your cultural and sentimental training?

Answer: As I said above, I approached late the world of literature, intent on living and intensely enjoying my youth; a spectacle of full freedom conquered and so much coveted ... Then, my meeting with a singular Professor of Mestre (Venice); she made me discover how limited was my vision of the thing, that I absolutely needed to recover the lost time that was just waiting for me.

I started reading what my master gave me: if I correctly remember the first was "The Sergeant In The Snow" By Mario Rigoni Stern. He constantly encouraged me, always pushing me a little further and so the passion for literature slowly grew: a collection of some authors I read are included in my page www.facebook.com/giosue.marongiu, every time I finish one I insert it in the list as a warn that reminds me that my way to fill that cultural gap is still very long ...

The authors that I think were for me very important are definitely: Pirandello with his "Fu Mattia Pascal" or "The man with the flower in his mouth" and others ... Moravia with his "Gli indifferenti" from almost maniacal details; Buzzati with his wonderful "Il Deserto dei Tartari" where silences are so "comforting" for me; or maybe because I think they look so much like me ... Then Dostoevsky with his "Brothers Karamazov" or "Crime and Punishment"; but also Tolstoy with "War and Peace"; then Kafka with "The Process" but also "The Metamorphosis"; "A day of Ivan Denisovic" by Solzenicyn. Clearly, "If This is a Man" by the great Levi; but also Euripides with its marvelous "Iphigenia in Aulis" or "Le baccanti" etc ... etc ... etc ...

Too many pages would serve to cite all those authors who could have influenced me!

Are there other artistic disciplines, or artists, that have in any way influenced your writing?

Answer: My first love was visual art, in all its forms, with which I realized all my artistic training path since the most youthful works of the 60s': (Painting, Sculpture, etc.), and then landed at the Contemporary Art of research in the late 80', in which I still work: at the time I founded the monthly magazine of Culture Information and Entertainment called "Sogni"; a tribute I had wanted to dedicate to the great Akiro Kurosawa with his eponymous film, for a great adventure as a publisher; in which editorial office, I had to necessarily provide me with a computer for the realization of the layout of my newspaper. Surely it is precisely there that influenced my writing because, in those years, thanks to the equipment in my possession, I started my particular and exciting artistic research in the "Computer-Art"; by then considered by everyone a madness even to be imagined ... This formidable futuristic mean, the Computer, for the truth, then still in the embryonic stage and very slow, made me passionate about the new media, which would radically transform my, but not only my, expressive language, where in my novel "The Last Knowledge" take the rule.

In addition to the one dealt with in your book, what other literary genres do you prefer?

Answer: My great passion is Physics in general: Galileo, Einstein, Planck. The Universe fascinates me, so the General Relativity, Quantum Physics, the various theories of the strings or parallel universes, the Dark Matter and the Dark Energy, but also the mathematics in the wonderful world of geometry: I have finished reading from some month "The Enigma of Poincaré" that I found very illuminating because I found many points of contact, for example in Topology on homomorphism, which I am currently developing in Art with my geometric research on bi, tri and four-dimensional specular images.

I am also very interested in psychoanalytic readings: another wonderful world of the mind, especially the dreamlike one; an introspective aspect of mine that is worth 50% of my life and that I have included in my novel.

Do you prefer the traditional paper or digital book?

Answer: I think that what interests a book is its content regardless of whether it is paper or digital: the future advances and the product, whatever its nature or whoever buys it, wants to receive it as soon as possible in order to "consume it". Time, inexorably, in spite of ourselves, will supplant the "old" with the new ...

To finish, what was your relationship with writing, during the composition of the book?

Answer: My relationship with writing, during the writing of my novel, was very conflicting because of my "compulsive creativity", I need constantly to change the media and then move from literature to music; whit it I compose pieces always with the help of the computer <https://myspace.com/giosuemarongiu> , then I pass to the visual art www.giosuemarongiu.it ; then I am very committed to the realization of my garden, to which I constantly work: my complicated Geometric Work in progress, installation with living elements and artifacts to be handed down over time: <https://youtu.be/laJQOqEdCR8> . I make short films and feature films in which I sometimes lose myself: https://www.youtube.com/user/marongiugiosue/videos?disable_polymer=1 . The cooking, my great passion, in which I try every day with the "Food-Art", extension of my multimedia artistic research that I consider the media for Antonomasia, the first means of expressive communication, with which the man has related to his peers. I constantly need to experiment new ways and as I have already said, grow in all that I have started and that I have to carry forward, so to stay nailed to the computer and write for a long time exasperates me; also because I can not wait to have it completed.

A reason why you would buy "The Last Knowledge" if you had not written it.

Answer: Since buying a book is always a leap into the dark, I would buy it only after reading this interview.

Are you planning of writing other works in the near future? If so, can you give us an anticipation?

Answer: I plan to publish a collection of poems titled " Travel Poems", in two languages: Italian and English, which should see the light in 2018 always with your Publishing House, in the meantime, for some years, I'm working on my biography entitled "The Little Water Seller": I do not know when I will be able to finish it and I hope that the moment arrives as late as possible; I account to exceed 150 years of life; my grandfather died at 100, so, being a biography of my life, I would like to include many memories of my wonderful and surprising existence.

**VENEZUELA MOSTRA PERSONALE DI GIOSUE' MARONGIU:
VENEZUELA PERSONAL EXHIBITION OF GIOSUE 'MARONGIU:**

The poster features a white top section with several logos: 'DA 20anni' (Dante Alighieri Society), 'REPUBBLICA 1946|2016', 'L'ITALIANO NEL MONDO CHE CAMBIA' (Italiano, la nostra lingua, una nostra risorsa), the Italian coat of arms, and the Venezuelan coat of arms. Below these is the text '20° Aniversario SOCIEDAD DANTE ALIGHIERI VENEZUELA'. The bottom section is dark red with the title 'EXPOSICIÓN DE ARTE, "LAS FORMAS DE LA CUARTA DIMENSIÓN" GIOSUÈ MARONGIU.' in gold. It lists the date (01 de Noviembre del 2016), time (05.30 pm), and location (Galería de Arte Casa de Italia de Maracay). Two small images are shown: a blue abstract pattern and a colorful abstract composition.

"Pintor, escultor, ceramista, escritor, cineasta, compositor, todo eso y más es Giosuè Marongiu. Hombre inquieto, hombre ecléctico, hombre por demás adelantado a su tiempo, de hecho en el año del 2009 publicaba su: Manifiesto de la nueva realidad que conceptualiza la producción artística conocida como: "Obras cineplásticas cuadrimensionales", investigación que se relaciona con los principios de la relatividad.

A pesar de que Marongiu se autodefine como seguidor de la huella trazada por Picasso y Fontana, entenderlo no es fácil y al tratar de hacerlo es sumergirse en un mundo lleno de imágenes, sensaciones y dimensiones. Precursor del llamado Video-Computer-art, nos presenta en esta muestra su último trabajo que es un regalo que nos hace llegar desde su tierra natal: Sardeña para celebrar junto a nosotros los 20 años de la Sociedad Dante Alighieri en Venezuela.

Hoy 01 de noviembre del 2016 en la Galería de la Casa de Italia de Maracay estamos reunidos para dejarnos llevar por los sentidos mientras juntos viajamos con Giosuè explorando más allá de los límites de lo aceptado, más allá de lo conocido, haciéndole honor a su último libro: "L'Ultima Conoscenza".

Mariano Palazzo

"Painter, sculptor, ceramist, writer, filmmaker, composer, all that and more is Giosuè Marongiu. Restless man, eclectic man, man far ahead of his time, in fact in 2009 he published his: Manifiesto of the new reality that conceptualizes the artistic production known as: "Quadrimensional cineplastic works", an investigation that is related to the principles of relativity.

Despite the fact that Marongiu defines himself as a follower of the footprint traced by Picasso and Fontana, understanding it is not easy and trying to do so is immersing himself in a world full of images, sensations and dimensions. Precursor of the so-called Video-Computer-art, he presents us in this exhibition his latest work, which is a gift that brings us from his native land: Sardeña to celebrate with us the 20 years of the Dante Alighieri Society in Venezuela.

Today November 1, 2016 in the Gallery of the Casa de Italia in Maracay we are gathered to let ourselves be carried away by the senses while together we travel with Giosuè exploring beyond the limits of what is accepted, beyond the known, honoring his last book: "L'Ultima Conoscenza". "

Mariano Palazzo

QUESTA E' LA PRODUZIONE ARTISTICA DI MODA (L'ARTE DA VESTIRE) DI GIOSUE' MARONGIU: COLLEZIONE PRIMAVERA-ESTATE 2022/2023 "LA MODA LOCA"

GM. GIOSUE' MARONGIU - LA MODA LOCA "Art to dress"



Collezione Moda Loca primavera estate di Giosuè Marongiu. Visitate gli showroom:
Moda Loca spring summer collection by Giosuè Marongiu. Visit the showrooms:

LONDRA: <https://www.contrado.it/stores/gm-giosue-marongiu-la-moda-loca>

CANADA: <https://www.legaleriste.com/en/giosue.marongiu>

Questa è l'ultima nata delle Gallerie digitali in 3D interattive di Giosuè Marongiu "LA MODA LOCA" L'Arte da vestire, posizionata nella mappa geografica in Italia a Firenze in Piazza Pitti: Visitatela:

<https://www.inverso.cloud/spaces/ga-31/>

Potrete anche visitare tutte le altre Gallerie digitali 3d di Giosuè Marongiu con questo link , o raggiungere la mappa geografica direttamente all'interno di ogni Galleria qui:

<https://www.inarte.it/nft/giosue-marongiu-tour/>

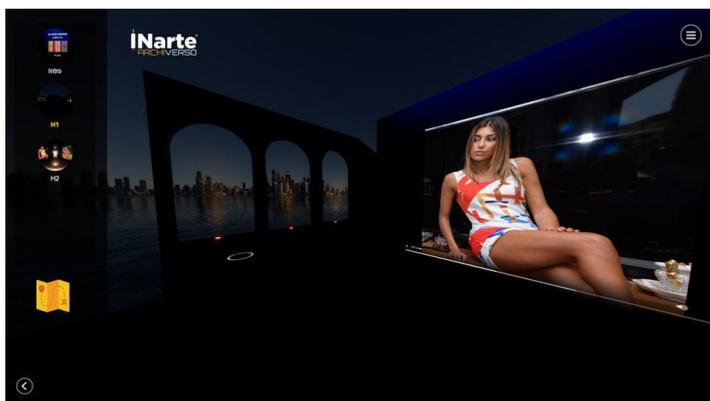
Buon viaggio a tutti gli Argonauti del Nuovo Millennio.

This is the latest addition to Giosuè Marongiu's interactive 3D digital galleries "LA MODA LOCA" "Art to dress", positioned on the geographical map in Italy in Florence in Piazza Pitti, visit it:

<https://www.inverso.cloud/spaces/ga-31/> .

You can also visit all the other Giosuè Marongiu's 3d digital galleries with this link or reach the geographical map directly inside each Gallery: <https://www.inarte.it/nft/giosue-marongiu-tour/>

Have a good trip to all the Argonauts of the New Millennium.



OPERE GIOVANILI DI GIOSUE' MARONGIU FINO AL 1980





NOTE PERSONALI DI GIOSUE' MARONGIU:

Nasce nel dicembre del 1954 a Cagliari

Autodidatta, dopo un periodo di formazione inizia un'attività che pone al centro del suo interesse la pittura, intesa sempre nel senso di ricerca formale, fatta da strutture e da cromatismi essenziali e scarni. Questi lavori, presenti anche in importanti collezioni, rappresentano la costante produttiva di oltre un ventennio, esposti in decine di gallerie d'arte e abbandonati solo per il sopraggiungere di nuovi interessi legati al mondo dell'immagine riprodotta e a nuovi indirizzi di ricerca multimediale, anch'essi legati alle nuove tecnologie e ai nuovi media, sarà infatti, per un quinquennio, editore di riviste di cultura e collane di "inediti Supereroi italiani" (Grendiverse): "Sogni e Grendizer". Nel 1997 è invitato alla [Settima Biennale d'Arte de Il Cairo](#), Padiglione Italia, con il suo primo lavoro di Video-Computer Art "Metamorphosis". Nel 1999 presenta nella Galleria d'Arte "Contemporaneo" del Comune di Venezia il suo secondo Video "The Speculum's factory". Collabora con l'Associazione Culturale "Verifica 8+1" di Mestre Venezia e con "Arte Struktura" di Milano diretta da Anna Canali. Nel 2007 accetta di entrare a far parte del Gruppo L.I.G. Metarationality.

Parallelamente, per alcuni anni, sviluppa una ricerca legata alla musica che tuttora continua.

Il suo impegno creativo si indirizza anche nell'ambito della letteratura, che si concretizza con la realizzazione di testi poetici, destinati a diventare delle compilations di brani musicali ("The Speculum's Factory" e "Adduzioni") scrive anche poesie, piccoli racconti, testi critici e teorici sull'arte contemporanea e considerazioni filosofiche, sempre collegate al vivere contemporaneo, consultabili on line:

<http://www.giosuemarongiu.it/multimediale/adduzioni%202005/adduzioni%202005.htm>

Inizia a scrivere nel giugno del 2002 il suo primo romanzo dal titolo "L'ultima conoscenza" che terminerà solamente, a causa dei numerosi impegni artistici multimediali che porta avanti collateralmente, nel giugno del 2008. Il suo lavoro, in ambito visuale, si avvale dell'apporto del computer e le immagini prodotte sono la risultante di sequenze "frames" elaborate dallo stesso e stampate su superfici di piccole e grandi dimensioni montate su supporti in forex e pannelli. Considerevole la sua produzione di Video Art presentata in importanti rassegne internazionali, dall'Europa agli Stati Uniti, e che rappresenta, per lo stesso, una strada non secondaria di ricerca. In Occasione del Centenario Futurista presenta a Milano, nel ristorante Futurista di Brera, il suo "Manifesto della Nuova Realtà", che lo porta a concettualizzare quella che sarà presentata in anteprima, in occasione della Biennale di Venezia 2009, nell'Evento Parallelo", "World Pavilion – InsideoutsideBiennale", la sua nuova produzione di "Opere Cineplastiche" (Movimento relativo nei confronti di uno stato di quiete apparente), ricerca strettamente legata ai principi della Relatività. Nel 2009 si dimette dal Gruppo L.I.G. Metarationality, per divergenze di opinioni nei confronti della "pittura" come media espressivo; che lui trova ormai superato.

Il 13/14/15 novembre 2009 ha presentato il suo nuovo video "L'ORDINE IMPLICITO" in occasione della Manifestazione di Arte Contemporanea "SOUND SURROUNDING" tenutasi a Cagliari.

Con la S.A.F. (Sardegna Arte Fiera) ha inoltre partecipato a: "Condannati a Creare" Ex Carceri di Castiadas nel settembre 2008; "Aspetti che non ti Aspetti" Castiadas settembre 2009; Mostra Prsonale Galleria Augusto Consorti, Via Margutta Roma, presentazione di Luigi Paolo Finizio febbraio 2011; 54 Biennale di Venezia – InsideoutsideBiennale "Poesy Paviion" giugno 2011.

Le sue opere sono in permanenza nella "Galleria Valmore" di Vicenza e nella Galleria Augusto Consorti di via Margutta Roma. Mostra personale a Cagliari (Le forme della quarta dimensione) Centro EXMA 14 dicembre 2014 - 2019 Esposizione di 5 opere cm 100x100 nella Cripto Art Gallery alla manifestazione: (CoinFestUK) di Manchester.

PERSONAL NOTES OF GIOSUE' MARONGIU:

Born in December 1954 in Cagliari

Self-taught, after a period of training he began an activity that places painting at the center of his interest, always understood in the sense of formal research, made up of essential and sparse structures and colours. These works, also present in important collections, represent the constant production of over twenty years, exhibited in dozens of art galleries and abandoned only due to the arrival of new interests linked to the world of reproduced images and new directions of multimedia research, even linked to new technologies and new media, will in fact be, for a five-year period, publisher of culture magazines and series of "unpublished Italian Superheroes" (Grendiverse): "Dreams and Grendizer". In 1997 he was invited to the Seventh Cairo Art Biennial, Italian Pavilion, with his first Video-Computer Art work "Metamorphosis". In 1999 he presented his second video "The Speculum's factory" in the "Contemporaneo" Art Gallery of the Municipality of Venice. He collaborates with the Cultural Association "Verifica 8 + 1" of Mestre Venice and with "Arte Struktura" of Milan directed by Anna Canali. In 2007 he agreed to join the L.I.G. Group. Metarationality.

At the same time, for some years, he developed research linked to music which still continues.

His creative commitment is also directed in the field of literature, which materializes with the creation of poetic texts, destined to become compilations of musical pieces ("The Speculum's Factory" and "Adduzioni"). He also writes poems, short stories, lyrics critics and theorists on contemporary art and philosophical considerations, always connected to contemporary living, available online:
<http://www.giosuemarongiu.it/multimediale/adduzioni%202005/adduzioni%202005.htm>

In June 2002 he began writing his first novel entitled "The Last Knowledge" which will only end, due to the numerous multimedia artistic commitments he carries out collaterally, in June 2008. His work, in the visual field, takes advantage of the computer's contribution and the images produced are the result of sequences "frames" processed by the same and printed on small and large sized surfaces mounted on forex supports and panels. His Video Art production is notable, presented in important international exhibitions, from Europe to the United States, and which represents, for him, a significant avenue of research.

On the occasion of the Futurist Centenary he presents his "Manifesto of the New Reality" in Milan, in the Futurist restaurant of Brera, which leads him to conceptualize what will be presented in preview, on the occasion of the 2009 Venice Biennale, in the Parallel Event", "World Pavilion – InsideoutsideBiennale", his new production of "Cineplastic Works" (Relative Movement towards a state of apparent stillness), research closely linked to the principles of Relativity. In 2009 he resigned from the L.I.G. Group. Metarationality, due to differences of opinion regarding "painting" as an expressive medium; which he now finds outdated.

On 13/14/15 November 2009 he presented his new video "L'ORDINE IMPLICITO" on the occasion of the Contemporary Art Exhibition "SOUND SURROUNDING" held in Cagliari.

With the S.A.F. (Sardegna Arte Fiera) also participated in: "Condannati a Creare" Ex Carceri di Castiadas in September 2008; "You wait for what you don't expect" Castiadas September 2009; Personal exhibition Galleria Augusto Consorti, Via Margutta Rome, presentation by Luigi Paolo Early February 2011; 54 Venice Biennale – InsideoutsideBiennale "Poesy Paviion" June 2011.

His works are permanently in the "Galleria Valmore" in Vicenza and in the Galleria Augusto Consorti in via Margutta, Rome. Personal exhibition in Cagliari (The forms of the fourth dimension) EXMA Center 14 December 2014 - 2019 Exhibition of 5 works 100x100 cm in the Crypto Art Gallery at the event: (CoinFestUK) in Manchester.

Opere inserite in alcune collezioni pubbliche e private:

Nel 2005 il Museo Mondrian di Amersfoort Olanda acquisisce una sua opera per la collezione degli artisti geometrici; Collezione Arianna Sartori / Archivio MANTOVA; Museo d'Arte Moderna Villa Ippoliti- Gazoldo degli Ippoliti Mantova; Museo Casabianca di Malo Vicenza; Opera inserita nella Civica Raccolta del disegno, Salò Brescia; tre opere sono inserite nella ASSOCIAZIONE ARTE e SPIRITUALITA', Centro studi sull'arte moderna, collezione PAOLO VI Brescia; Opere di Video Art sono inserite nell' Archivio della Video-Art, Galleria Valmore Vicenza; opera inserita nell'Archivio A.A.B. di Brescia; "El mail Tao": "International journal on Mail-Art-History today" realizza con una sua opera il libro d'artista assemblato, N° 59 (2 Ausgabe 2007); Archivio "Kunsthistorisches Institut in Florenz" www.khi.fi.it ; Nel gennaio del 2009 acquisizione di una sua opera metarazionale del formato cm. 100X100 della Fondazione Morcelli Repossi - Chiari Brescia Vive e lavora in Località Monti Nieddu, comune di Maracalagonis provincia di Cagliari, nella sua Casa Studio al Km. 20,300 della SS.125, direzione Tomba dei Giganti (apogeo preistorico nuragico), che è anche sede permanente della "BauForm" (Saletta delle Esposizioni e portale di Arte Contemporanea) www.bauform.it .
il suo sito è: www.giosuemarongiu.it - il suo Telefono: 347.6231802

Works included in some public and private collections:

In 2005 the Mondrian Museum in Amersfoort, Holland acquired one of his works for the collection of geometric artists; Arianna Sartori Collection / MANTOVA Archive; Museum of Modern Art Villa Ippoliti - Gazoldo degli Ippoliti Mantua; Casabianca Museum of Malo Vicenza; Work included in the Civic Collection of drawing, Salò Brescia; three works are included in the ART and SPIRITUALITY ASSOCIATION, Center for studies on modern art, PAOLO VI Brescia collection; Video Art works are included in the Video-Art Archive, Galleria Valmore Vicenza; work included in the A.A.B. Archive of Brescia; "El mail Tao": "International journal on Mail-Art-History today" creates with one of his works The assembled artist's book, N ° 59 (2 Ausgabe 2007); Archive "Kunsthistorisches Institut in Florenz" www.khi.fi.it ; In January 2009, acquisition of one of his metarational works in cm format. 100 permanent exhibition of the "BauForm" (Exhibition Room and Contemporary Art portal) www.bauform.it .

his website is: www.giosuemarongiu.it-il His phone: 347.62318

CV Synthetic

GIOSUE' MARONGIU:

He was born in 1954 in Cagliari.

In 1990 he began his artistic multimedial research, named Speculum, that wants to express the artist's creativity through his perceptive sensations.

He had been studying deeply the most actual languages and he still doing that.

From 1990 to 1995 he worked as editor for the review of culture, information and entertainment "Sogni" and the review of Comix "Grendizer".

In 1997 he was invited to the seventh Biennial Exhibition of Cairo in Egypt, where he introduced his first work of Video-Computer-Art "Metamorphosis" at the Italia Pavilion.

In 1999 he showed his second video "The Speculum Factory" at the art gallery "Contemporaneo" of Venice.

In 2000 he recorded some CD like "Self-Prtrait" and "Adduzioni" which are poetical and musical compositions in English, Italian and dialect.

In 2002 he put on line "BAUFORM", the doorway of the contemporary Art.

In 2003 he created the "Jazzhouse" music: a sort of contamination between the House and the Jazz Music. The first piece of this kind of music is "Of Course 2003". Marongiu is actually working on a new compilation with 8 pieces under the title "Metarazionalità, Jazzhouse A,B,C,D,E,F,G,H".

In 2005 Mondrian Museum of Anersfoort in Holland acquired one of his works for the collection of the geometrical artists. Otrher works are exposed in different Italian museums and collections like the Collezione Sartori (Archivio di Mantova); Museo d'Arte Moderna Villa Ippoliti (Gazzoldo degli Ippoliti, Mantova), Museo Casabianca (Malo, Vicenza). Three works are filled in the "Associazione Arte e Spiritualità"/ Association Art and Spirituality, Study Center for the Modern Art, .Video works are kept in the Record of Video-Art, Galleria Valmore Vicenza. 2009 "WORLD PAVILION" INSIDE OUTSIDE 53th BIENNALE DI VENEZIA presented the first works of Cineplastic-Art; 2011 "54th BIENNALE DI VENEZIA" "POESY PAVILION"; 2011 Personal Exhibition "Galleria Consorti" Via Margutta Roma; 2012 "Spread Art" Milano; Archivio A.A.B. di Brescia; "Kunsthistorisches Institut in Florenz" www.khi.fi.it . Cagliari 2015:

Solo Exhibition - December 19, 2014 – January 11, 2015 Exposition Century EXMA' – CAGLIARI -

"THE FORMS OF THE FOURTH DIMENSION" - 2019 Cripto Art Gallery (Coin Fest UK) Manchestrer

Giosuè Marongiu had been collaborating for many years with the group "Verifica 8+1" of Mestre, Venice.

In 2007 he joins the art Group L.I.G. Metarationality.20 February 2009 published his manifesto of the new reality, and he resigned from the Group L.I.G. Metarationality.

Questi alcuni riferimenti web dei miei lavori:

<https://www.giosuemarongiu.it/>

<https://opensea.io/giosuemarongiu>

<https://twitter.com/giosuemarongiu>

<https://www.linkedin.com/in/giosu%C3%A8-marongiu-22504039/>

<https://www.instagram.com/giosuemarongiu/>

www.youtube.com/marongiugiosue

Il Portale dell'Arte Contemporanea fondato da Giosuè Marongiu nel 2002 www.bauform.it
Collezione "La moda loca": <https://www.contrado.it/stores/gm-giosue-marongiu-la-moda-loca>
