

Abacus/Game

testo di John-Daniel Martin

Abacus/Games è il terzo libro della trilogia Abacus di Berty Skuber. Mentre i temi di Abacus/Carte Veneziane e Abacus/Reservoir erano chiaramente delimitati, Abacus/Games presenta una sfaccettata visione d'insieme del lavoro dell'artista. Il gioco come elemento artistico è il punto di partenza di un'escurione associativa/cronologica attraverso oggetti, immagini, disegni, collage, fotografie e appunti che sono apparsi nel corso del tempo, accompagnate da citazioni che Berty Skuber ha ritenuto importanti. Arte e gioco sono forme d'espressione culturale strettamente intricate. Storicamente, essi sono passati attraverso vari momenti di sviluppo, sono stati messi al servizio della religione e della società, e in seguito hanno trovato la loro libertà perseguendo fisionomie specifiche. Entrambi risalgono alle origini dell'evoluzione umana, fino alla preistoria, e si riferiscono quindi a livelli di coscienza in cui il pensiero logico non era separato dal pensiero magico e religioso. Per molte centinaia di migliaia di anni, arte e gioco in forme di mito e di rito costituiscono la base di una percezione olistica della vita. La percezione, più che la semplice esperienza, implica un dialogo con ciò che si sperimenta, e uno degli eventi fondamentali della vita umana è l'esperienza del sé come individuo fisico e psichico. È in questi termini sciamanici che il pensiero sviluppato nel lavoro di Berty Skuber da circa il 1975 in poi va oltre il campo dell'esperienza individuale per avvicinarsi a un livello di antropologia culturale e sociale:

Un gioco d'ordine e disordine—resistenza e trasgressione—scambio fra centro e periferia... il gioco permette l'accesso a qualcosa d'altro, il gioco è una mimetizzazione, il gioco ha la qualità di una maschera, di un punto di partenza... "All'inizio il gioco era sempre lo stesso"... lo tento di concentrare la mia mente su qualcosa di specifico, un pensiero, una visione, un oggetto nello spazio, il ricordo di un volto, un suono—la visione improvvisamente si divide in due, una parte in perfetto ordine, l'altra in disordine, una specie di caos... e in questo momento può accadere qualcosa d'inaspettato.

Il quadrato, forma basilare del lavoro di Berty Skuber, così come è forma di uno dei più antichi giochi dell'umanità, il gioco degli scacchi, è espressione, da tale punto di vista, non del rigore delle regole del gioco, ma delle premesse e della struttura da cui un gioco sempre nuovo può nascere. È lo spazio rituale, uno spazio terrestre chiaramente definito, come l'anfiteatro greco, in cui l'essere umano diventa l'agente e il protagonista della propria immanenza e trascendenza.

Da bambino, molto tempo prima di poter capire che un abaco è uno strumento matematico serio, ero solito usarlo come strumento musicale, o trovavo piacere nel muovere le perle dipinte in colori brillanti avanti e indietro, osservando l'ordine dei colori e i modi nei quali cambiavano.