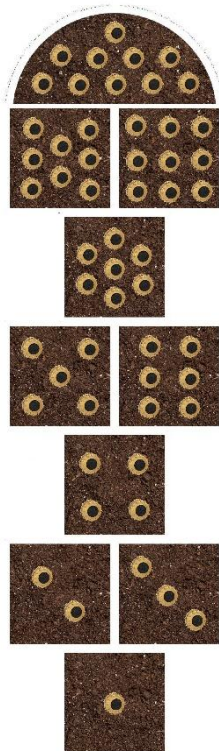


## Relazione Artistica: "VS-50" (Installazione Ambientale)

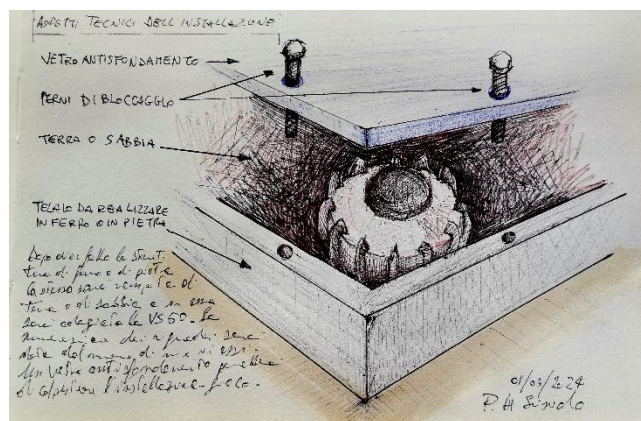
### 1. Il Concept

L'opera si configura come un'installazione *site-specific* che rielabora il tradizionale gioco della "Campana", innestandolo nel tessuto urbano della città. Il cuore pulsante del progetto è il contrasto tra la spensieratezza di un gioco infantile e la letalità di un ordigno bellico. Le mine antiuomo VS-50, storicamente progettate per mutilare, vengono qui spogliate della loro funzione distruttiva e trasformate in elementi ceramici innocui, diventando "portagioie" della memoria o, in questo caso, pedine numeriche per il salto di un bambino.



### 2. Contestualizzazione Geopolitica e Umanitaria

In un momento storico segnato dai conflitti in *Gaza*, in *Ucraina* e in altre zone del mondo intero, l'opera assume una valenza politica brutale e necessaria. Mentre la "stupidità dell'uomo" continua a produrre morte e a mietere vittime tra i più piccoli, l'artista interviene denunciando l'ipocrisia della produzione bellica specie quella del "Made in Italy".



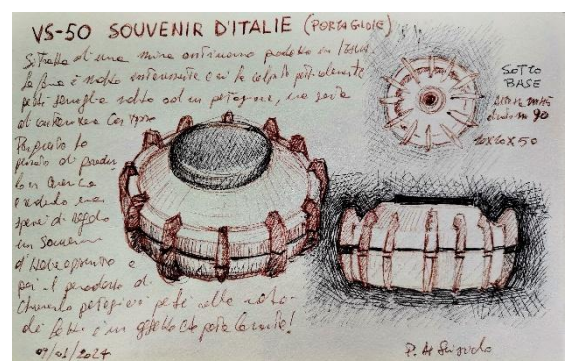
**Il paradosso del vetro:** La presenza dei vetri antisfondamento crea una barriera fisica e metaforica. Proteggono le mine in ceramica dal peso del salto, ribaltando la realtà: nel mondo reale, la mina distrugge il bambino; qui, la società

(rappresentata dal vetro) deve proteggere l'oggetto artistico dal bambino, sottolineando quanto sia assurdo che oggetti di tale fattura esistano.

### 3. Analisi degli Elementi Visivi

**La Numerazione:** I numeri del gioco non sono scritti, ma contati attraverso la quantità di mine presenti in ogni scomparto (da 1 a 10). Questo costringe il fruitore a soffermarsi, a contare, a guardare l'ordigno dritto negli occhi.

**I Materiali:** L'uso della ceramica smaltata e lucida trasforma lo strumento di morte in un oggetto del





desiderio, un "souvenir" accattivante che maschera l'orrore sotto una superficie preziosa.

**La Sabbia:** Alloggia le mine come in un vero campo minato, ma qui è contenuta in casseforme di pietra integrate nel pavimento cittadino, rendendo l'orrore una parte integrante e "calpestabile" della quotidianità.

#### **4. Conclusione:**

L'opera non cerca il consenso, ma lo shock. Rendere "ridicolo" e "giocoso" un oggetto di morte è l'atto di ribellione più potente: è la vita che salta sopra la morte, protetta da un velo di cristallo, mentre ricorda al mondo che ogni mina prodotta è un gioco interrotto per sempre.

**5. Collaborazioni:** Il progetto è proposto dal sottoscritto Prof. Pietro De Scisciolo, docente di Plastica Ornamentale dell'Accademia di Belle Arti di Foggia. Per la realizzazione dell'opera in questione ci si avvarrà della collaborazione degli studenti del biennio del corso di Tecniche Plastiche Contemporanee e del Corso di Tecniche della Ceramica dell'Accademia di Belle Arti di Foggia. Il progetto, inoltre, vede anche la collaborazione dei Cultori della Materia, Annibale Trani e Sara Bonassisa.



## Stima dei costi di realizzazione

**Materiali e realizzazioni** (Totale € 3050,00 + IVA)

€ 650,00 - materiale lapideo (struttura del gioco)

€ 550,00 - realizzazione di 55 mine antiuomo in ceramica smaltata (€ 15,00 a pezzo)

€ 850,00 - vetri antisfondamento (3 vetri di cm 100x50; 3 vetri di cm 50x50; 1 vetro di cm 100x50 a semicerchio)

€ 1000,00 – 10 telai in acciaio per alloggiare vetri antisfondamento

Per la realizzazione dell'opera e in considerazione dei tempi tecnici di realizzazione è consigliabile, partire subito dopo l'approvazione che, si spera possa avvenire in tempi brevi. L'opera sarà collocata nell'area pavimentata dello stabile di fronte all'Aula Magna. Dopo il montaggio l'opera resterà fissa nel luogo di installazione divenendo proprietà della Facoltà di Economia di Foggia

Foggia, 10/03/2026



*Pietro De Susuolo*