

filosofi 

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

NASCE L'IDEA

Fin da sempre ho coltivato un profondo interesse per la filosofia. Nei primi approcci con questa disciplina, immaginavo uomini trasandati e barbuti, immersi nell'incessante ricerca delle sfumature più misteriose dell'esperienza umana. Si trattava di individui che non si accontentavano delle risposte offerte dalle religioni, con i loro inflessibili dogmi e presupposti. Questa prospettiva mi affascinava profondamente. Tuttavia, col passare del tempo, il mio interesse si è trasformato in letture occasionali, prive di sistematicità.

Il tempo scorre e i figli crescono... Di recente, mio figlio ha iniziato a studiare filosofia in terza liceo e, durante una conversazione, ho scoperto con piacere che una delle sue materie preferite è la Filosofia! Abbiamo così continuato a parlarne, e man mano che studiava nuovi filosofi a scuola, lui ne parlava, suscitando così nuovo interesse e nuovi dibattiti. Proprio durante queste conversazioni, mi è venuta l'idea di declinare questo rinnovato interesse in forma artistica. Nei miei lavori grafici, ho sempre esplorato nuove forme di integrazione tra "parola" e "immagine" - comunicazione testuale e comunicazione visiva - attraverso vari progetti e modalità espressive. Dunque, perché non tentare di rappresentare il pensiero dei grandi filosofi con la stessa forma che ho sempre utilizzato? Con mio figlio abbiamo stabilito così, quasi come un gioco o una scommessa, che per ogni nuovo filosofo che lui avrebbe studiato a scuola, io avrei tentato di elaborare un manifesto evocativo.

NASCE IL PROGETTO

Solo in seguito mi sono reso conto dell'ingarbugliato pasticcio in cui mi sono infilato. Infatti, c'è una differenza tra cimentarsi nell'interpretare un pensiero e un pensatore scelti personalmente, magari per affinità o semplice suggestione, e dover interpretare un pensiero di un filosofo da cui è difficile trarre ispirazione. Ma, in fondo, il gioco è sempre un modo per conoscere e spostare i limiti con la creatività...

E così prende forma il progetto: unire la potenza delle parole all'irriverenza delle immagini... un'affascinante sfida e un coinvolgente gioco intellettuale, ma al tempo stesso un vero dilemma morale. In primo luogo, per la necessità di trovare una frase che rappresenti il pensiero del filosofo, una scelta che, per sua natura, è forzata e arbitraria; in secondo luogo, per la volontà di evitare di scivolare nel didascalico, e cercare invece una chiave visuale originale, che sia anch'essa de-contestualizzata e soggettiva. Ogni manifesto diventa quindi un'invocazione al pensiero profondo attraverso una lente visiva inusuale, in un dialogo giocoso tra passato e presente, tra serietà e spirito irriverente, con l'obiettivo di riscoprire le vibrazioni del pensiero umano.

Lorenzo Ori

ANASSIMANDRO

610 - 542 a.c.

Non esistono testi scritti direttamente da Anassimandro, ma stralci del suo pensiero vengono citati nelle opere di diversi filosofi successivi. A lui si deve l'introduzione del concetto di "archè", che significa "principio" o "origine"

«esistono molti mondi e molti sistemi di universi che esistono tutti allo stesso tempo, tutti deperibili»

Mi sono lasciato tentare dall'interpretare queste parole in una prospettiva moderna e paradossale, attraverso l'uso del noto triangolo di Penrose. Questo enigma geometrico è in realtà un'illusione ottica, un fenomeno che spesso altera la nostra percezione e dunque la comprensione della realtà.

Da un'antica concezione dell'infinito, ho tracciato un percorso che conduce alla visione contemporanea del multiverso, tutto ciò mediante un paradosso basato su una figura geometrica, il triangolo, carica di valori simbolici.

In sintesi, ho esplorato l'interplay tra concetti quali il paradosso, l'illusione ottica, la visione dell'infinito e il multiverso, unendo passato e presente attraverso l'utilizzo di simboli e idee. (spero che Anassimandro non me ne voglia ...)



**ESISTONO MOLTI MONDI
E MOLTI SISTEMI DI UNIVERSI
CHE ESISTONO TUTTI ALLO STESSO TEMPO
TUTTI DEPERIBILI**

filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

ANASSIMANDRO

610 - 542 a.c.

ANASSIMENE

585 - 528 a.c.

La sua idea principale era che l'elemento fondamentale alla base di tutto fosse l'aria, considerata l'archè o principio originario. Credeva che l'aria potesse trasformarsi in vari stati, dando origine alla diversità del mondo. Sebbene le sue teorie siano superate scientificamente, il suo contributo alla filosofia ha influenzato il pensiero sulla natura dell'universo.

«L'aria è il principio delle cose. Dall'aria tutto deriva e in essa poi tutto si risolve»

In una cosa però aveva ragione: l'aria non è certo un elemento privo di materia. Nell'era moderna, abbiamo scoperto che l'aria è composta da una varietà di elementi chimici che, quando si combinano in diverse forme, danno origine appunto alla materia. Perché allora l'aria, osservata nelle sue più diverse composizioni, non può assumere forme materializzando anche i concetti? E così ho deciso di dare soddisfazione ad Anassimene e permettere che l'aria manifesti il suo pensiero



filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

ANASSIMENE

585 - 528 a.c.

ERACLITO

535 – 475 a.c.

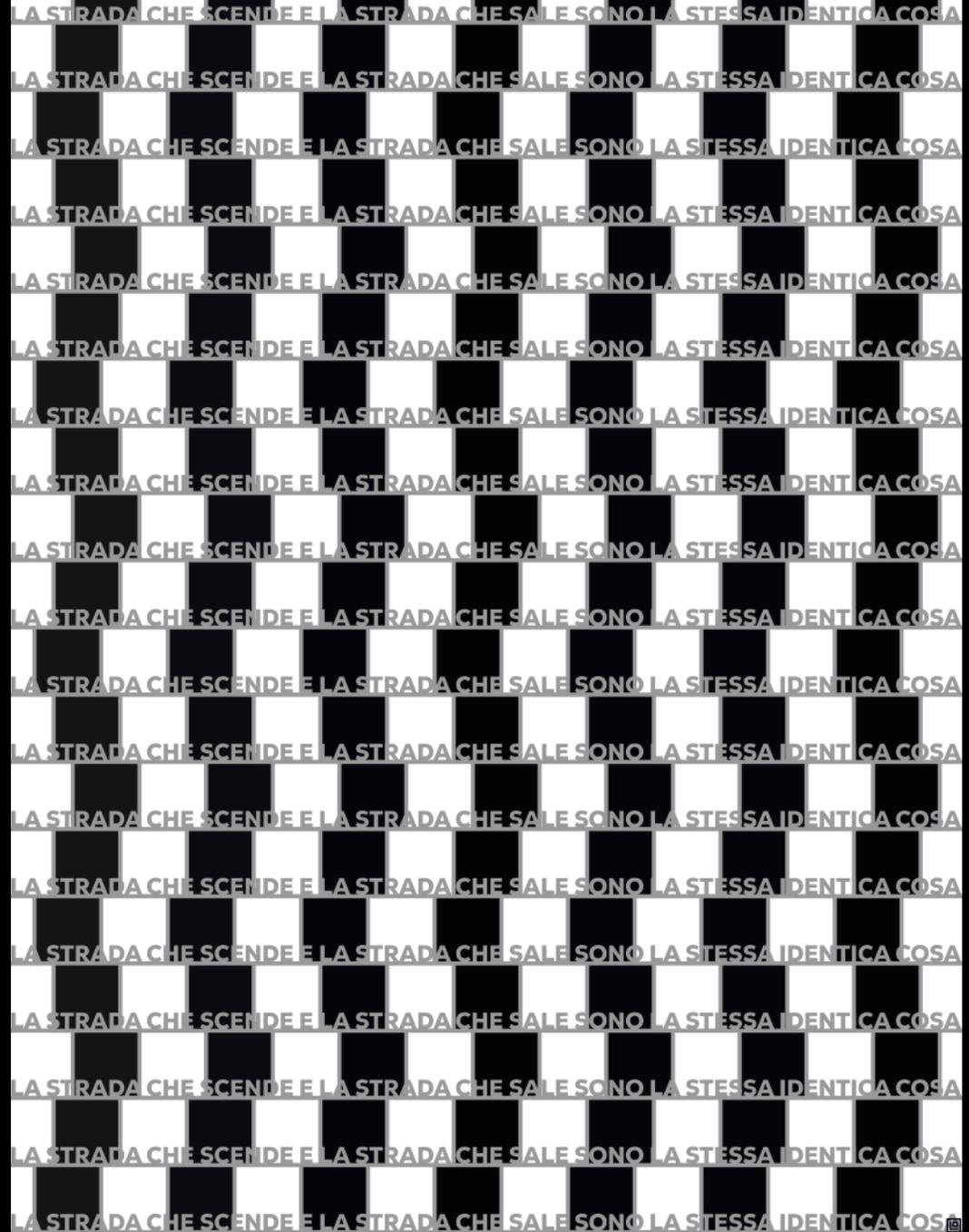
«*la strada che scende e la strada che sale sono la stessa identica cosa*»,

è un'espressione emblematica della filosofia di Eraclito del cambiamento e dell'unità degli opposti.

Questa frase riflette l'idea che apparenti opposti sono interconnessi e parte di un flusso continuo di trasformazione. Eraclito invita a vedere oltre le differenze superficiali e a riconoscere la complementarità degli opposti nella realtà.

Anche in questo caso mi è sembrato interessante proporre un'altra illusione ottica da manuale, quella delle rette parallele. Ad un primo sguardo, le rette sembrano inclinate (un'allusione alla salita e alla discesa), ma con un'osservazione più attenta, che supera l'istintività visiva e tiene conto dell'uguaglianza dei quadrati, ci rendiamo conto che le rette sono in realtà parallele.

Questa rappresentazione visiva richiama l'invito di Eraclito a vedere oltre le apparenze.



PITAGORA

570 - 495 a.c.

Pitagora è noto per il pitagorismo, una scuola di pensiero che unisce filosofia, matematica, religione e musica. I suoi insegnamenti erano basati sulla convinzione che i numeri fossero fondamentali per comprendere la realtà.

“Il numero è il sovrano di forme e idee e l'origine di Dei e Demoni”

Beh, sarò banale, ma quando ho letto questa frase mi è emersa immediatamente l'immagine iconica del Film Matrix. I computer utilizzano sistemi binari, che sono fondamentalmente composti da sequenze di '0' e '1'. Così come i numeri erano per Pitagora il fondamento delle forme e delle idee, i codici numerici sono il fondamento del funzionamento dei computer. La realtà virtuale e l'intelligenza artificiale sembrano oggi non lontane dalla possibilità di creare mondi del tutto credibili agli occhi umani, così credibili da farci mettere in discussione anche l'autenticità della realtà stessa.

filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

PITAGORA

570 - 495 a.c.

PARMENIDE

515 - 450 a.c.

«L'essere è e non può non essere – Il non essere non è e non può essere»

così Parmenide espone la sua visione metafisica che si basa su una distinzione tra ciò che è vero e reale (l'essere) e ciò che è illusorio o erroneo (il non-essere).

Egli affermava che l'essere è l'unica realtà vera e che la conoscenza autentica è possibile solo tramite la ragione e il pensiero razionale, non attraverso i sensi. Riteneva che i sensi potessero ingannare e portare a percezioni errate del mondo. La sua visione contrastava con l'idea del divenire e del mutamento, influenzando futuri filosofi come Platone e Aristotele.

L'affermazione di Parmenide mi ha fatto pensare al lavoro del noto pittore Oleg Shuplyak, che dell'illusione generata dai sensi ne ha fatto il tema principale della sua arte. Così ho scelto di prendere a modello uno dei suoi famosi dipinti rielaborandolo allo scopo. L'intuizione, nata in me dal corto circuito tra Parmenide e Shuplyak, spero possa restituire un concetto complesso del pensiero in un'immagine poetica.



**L'ESSERE E'
E NON PUO'
NON ESSERE**

**IL NON ESSERE NON E'
E NON PUO' ESSERE**

filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

PARMENIDE

515 - 450 a.c.

ZENONE DI ELEA

489 - 431 a.C.

Zenone di Elea è conosciuto soprattutto per i suoi paradossi. Uno tra i più celebri è sicuramente il paradosso di Achille e la tartaruga:

Achille Piè veloce corre contro una tartaruga in una gara concedendole un vantaggio. Achille però non potrà mai raggiungere la tartaruga poiché deve prima raggiungere il punto in cui si trova la tartaruga; nel frattempo, però, la tartaruga avanza, seppure leggermente, e lascia quel punto. Questo movimento sembra ripetersi all'infinito, implicando che Achille non arriverà mai a superare la tartaruga.

Il Paradosso di Achille evidenzia le questioni filosofiche e matematiche associate all'infinitesimale e all'infinito, questioni che sono state risolte solo nel XVII secolo tramite il calcolo infinitesimale di Newton e Leibniz, dimostrando matematicamente che Achille può superare la tartaruga in un tempo finito.

La considerazione ispiratrice di questo manifesto è però rivolta al povero Achille: infatti, se Zenone ha cercato di stimolare il pensiero critico e filosofico, invitando ad esaminare più attentamente le questioni legate al concetto di infinito e di movimento, non si è certo preoccupato di risparmiarlo da una rincorsa in-finita: e l'eroe, raggiunta finalmente la tartaruga dopo più di dieci secoli grazie a Newton e Leibniz, ha pensato bene di non cadere più nel tranello, e ha adottato, qui, una soluzione semplice semplice...

IL PARADOSSO DI ACHILLE

Achille «piè veloce» non potrà mai raggiungere una tartaruga che ha un vantaggio iniziale: Achille deve prima raggiungere il punto in cui si trova la tartaruga; nel frattempo, però, la tartaruga è già andata un po' più avanti...



filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

ZENONE

489 - 431 a.c.

SOCRATE

469 - 399 a.c.

"Tutto il mio sapere è sapere che nulla so."

Un lungo corridoio (il cammino della conoscenza). Tante porte chiuse (i limiti della nostra comprensione attuale).

Dalle porte trapela luce, simbolo e promessa della verità quando si è disposti a mettere in discussione le proprie convinzioni.

L'opera vuole invitare a riflettere sull'importanza dell'autoconsapevolezza e dell'apertura al dubbio e all'esplorazione.

Il messaggio di Socrate è sempre sorprendentemente attuale. L'umiltà intellettuale e il riconoscimento dell'ignoranza come punto di partenza per la ricerca della saggezza, resta un insegnamento fondamentale per maturare una comprensione più profonda del mondo che ci circonda.



ilosofi

jochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

SOCRATE

469 - 399 a.c.

SOCRATE

469 – 399 a.C.

Nella storia della Filosofia Socrate è considerato uno spartiacque.

Si usa infatti definire i filosofi antichi in pre-socratici o post-socratici. La centralità di questo filosofo mi permette così di avere un buon pretesto per dedicargli un secondo manifesto, questa volta utilizzando un esempio di approccio socratico raccontato e rappresentato nella nostra contemporaneità.

Nel film "The Truman Show" (1998) diretto da Peter Weir. Il protagonista, Truman Burbank, vive in un mondo fittizio creato per uno spettacolo televisivo, completamente ignaro della vera natura della sua esistenza. Tuttavia, pian piano inizia a dubitare della realtà che gli è stata presentata, avvicinandosi alla consapevolezza della sua ignoranza e alla ricerca della verità al di là delle illusioni. Alla fine, Truman riesce a raggiungere la conoscenza della sua vera condizione.

E noi siamo in grado di dubitare della realtà così come ci appare e di esaminare criticamente le nostre conoscenze?

In un'era segnata da radicalismi religiosi e scientifici, da realtà aumentate e realtà virtuali, da manipolazione mediatica e propagazione di informazioni distorte, il vecchio Socrate può ancora aiutarci a sviluppare una comprensione più profonda e critica del mondo che ci circonda. Il suo messaggio di autoconsapevolezza e pensiero critico rimane fondamentale per affrontare anche le sfide contemporanee.



**TUTTO IL MIO SAPERE
È SAPERE CHE
NULLA SO**

filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

SOCRATE

469 - 399 a.c.

PLATONE

428 - 348 a.c.

Intorno al 387 a.c. ad Atene, Platone fondò l'Accademia, una delle prime istituzioni di istruzione superiore nel mondo occidentale. Numerosi furono i suoi allievi illustri, tra tutti, Aristotele è il più noto.

Il pensiero platonico influenza da secoli filosofia, cultura, arte, scienza e politica occidentali e non solo. Le idee estetiche di Platone, come la ricerca della bellezza e dell'armonia ideale, hanno influenzato numerosi artisti e scrittori fino ad oggi: la distinzione tra mondo sensibile e mondo intelligibile e la rappresentazione della realtà attraverso simboli e metafore trovano riscontro in molte opere d'arte e letterarie moderne. E' proprio una tra le sue allegorie più note che ha suscitato il mio maggiore interesse: **il mito della caverna**.

Nel mito Platone immagina un gruppo di prigionieri che sono stati incatenati fin dall'infanzia all'interno di una caverna, con il volto rivolto verso il fondo della caverna. Dietro di loro c'è un fuoco che proietta ombre di sagome su una parete di fronte a loro. Poiché i prigionieri non hanno mai visto nulla al di fuori della caverna, credono che le ombre siano la realtà ultima. Un giorno, uno dei prigionieri viene liberato e lasciato uscire dalla caverna per poter così scoprire la realtà...

Ansioso di rivelare tutto ai suoi compagni ancora prigionieri, torna nella caverna... Come lo accoglieranno i suoi compagni? Cosa sceglieranno di credere?

Cosa sceglie di credere l'essere umano?



filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

PLATONE

428 - 348 a.c.

ARISTOTELE

384 - 322 a.C.

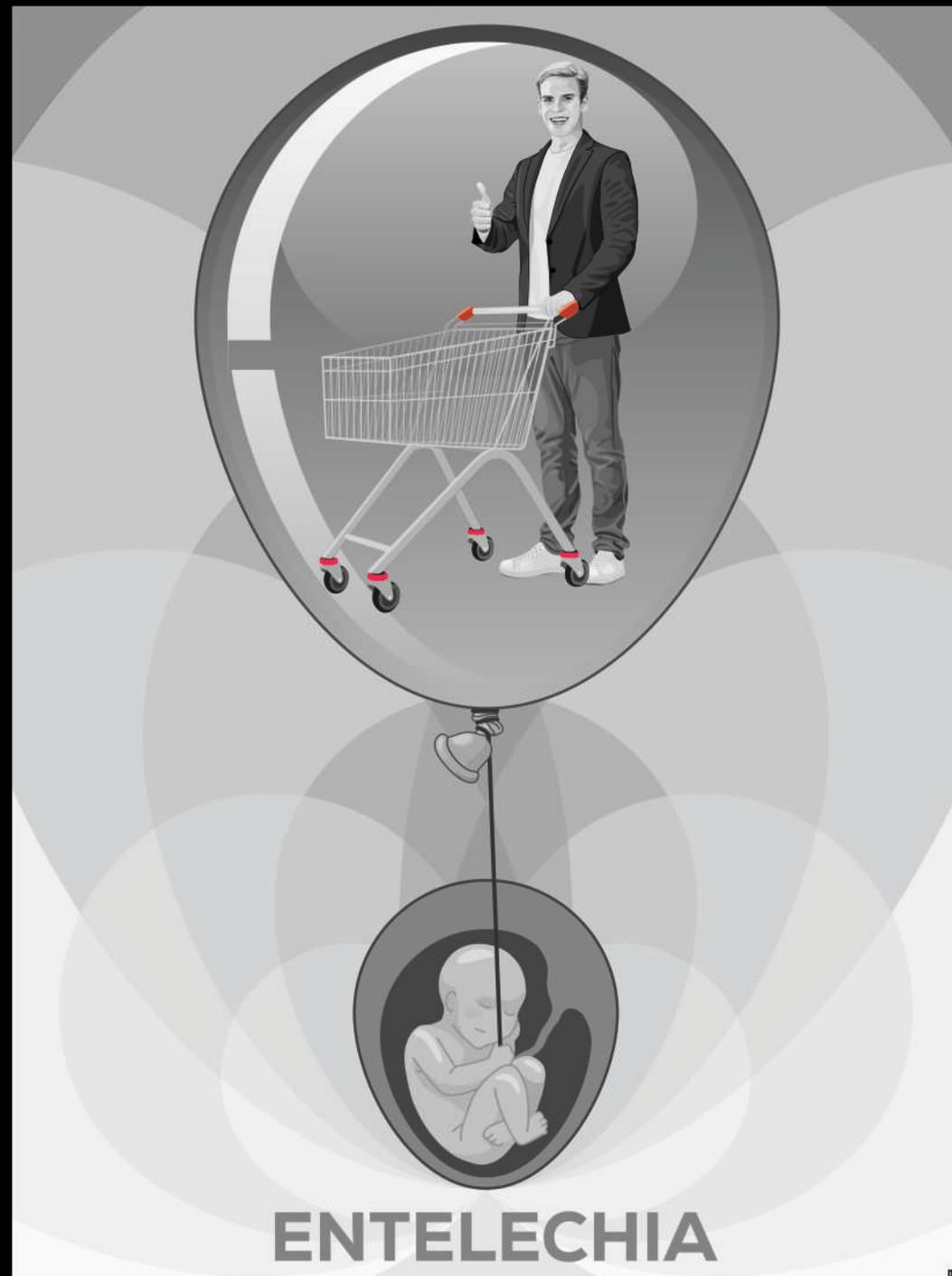
Aristotele è considerato uno dei più grandi pensatori nella storia della filosofia. E' stato allievo di Platone e maestro di Alessandro Magno. Il suo contributo comprende ogni campo della filosofia e delle scienze umane, e la sua influenza si estende fino ai giorni nostri.

L'*entelechia* è un concetto filosofico che rappresenta uno degli elementi chiave della metafisica aristotelica. In sintesi, l'entelechia per Aristotele rappresenta il compimento o la realizzazione delle potenzialità di un essere, sia che si tratti di una pianta, di un animale, di un oggetto artificiale o di un essere umano.

Ad esempio, se consideriamo una ghianda, essa ha la potenzialità di diventare una quercia, e quando questo potenziale viene attuato attraverso la crescita e lo sviluppo, si realizza l'entelechia della ghianda.

Ma quale è l'entelechia dell'essere umano? Per Aristotele l'entelechia dell'essere umano è realizzata quando vive una vita virtuosa e felice, in accordo con la sua natura razionale e sociale.

Cosa intende oggi, la nostra società, per vita virtuosa e felice?



ENTELECHIA

filosofi

(giochi tra padre e figlio in forma di manifesto)

ARISTOTELE

384 - 322 a.C.

LORENZO ORI

Designer, Illustratore e Grafico.

Ideatore e creatore del
«CREATORI Graphic Art»
Laboratorio di Arti grafiche.



Realizza i suoi lavori prevalentemente mediante l'utilizzo della computer grafica talvolta unitamente a tecniche miste. In passato ha esplorato a lungo vari e diversi codici comunicativi attraverso la scrittura in poesia, la composizione e l'adattamento di testi per canzoni molti dei quali per la rock band underground *Ege Ninfa*, di cui è stato co-fondatore e batterista negli anni 90'.

Ha approfondito il suo naturale interesse per i linguaggi verbo-visivi sviluppando così una personale espressività artistica che si inserisce nell'ambito dell'arte concettuale e nella sfera artistico-letteraria della "Poesia Visiva". Vive e lavora a Firenze.

ALTRI PROGETTI DELL'ARTISTA

- **Manifesto dei Mestieri e delle Professioni**
Progetto di ricerca verbo-visiva ideato per rappresentare in forma originale i mestieri e le professioni di tutti noi (www.creatori.eu/progetti-artistici/manifesto-dei-mestieri-e-professioni)
- **Poesia visiva**
Opere di libera ispirazione nella ricerca e sperimentazione di nuovi rapporti tra parola e immagine (www.creatori.eu/poesia-visiva)
- **Amore!**
Un'esplorazione geografico-linguistica della parola "Amore" tradotta nelle 20 lingue più parlate nel mondo e con un'attiva, divertita e originale interpretazione dei bambini. (www.creatori.eu/progetti-artistici/amore-love-liebe)



INFORMAZIONI TECNICHE

Il progetto dei manifesti è consultabile nella sua completezza sul sito di CREATORI Graphic Art (www.creatori.eu/progetti-artistici/filosofi/)



Caratteristiche attuali dei manifesti:

Dimensioni: 500 x 700 mm.

Stampa: digitale su carta fotografica 230 gr.

Firma autografa dell'autore sul retro

Su richiesta si possono progettare e realizzare nuovi manifesti per il Filosofo desiderato. Sono in corso di sperimentazione nuovi formati e nuovi supporti di stampa.

CREATORI Graphic Art

Laboratorio di arte grafica

Il Laboratorio si occupa di:

- progettazione di Loghi, Logotipi, Marchi, Branding;
- illustrazioni;
- progettazione grafica;
- composizioni artistiche.



 CREATORI Graphic Art

+39 3889321354

info@creatori.eu

www.creatori.eu



 CREATORI Graphic Art
+39 3889321354
info@creatori.eu
www.creatori.eu