



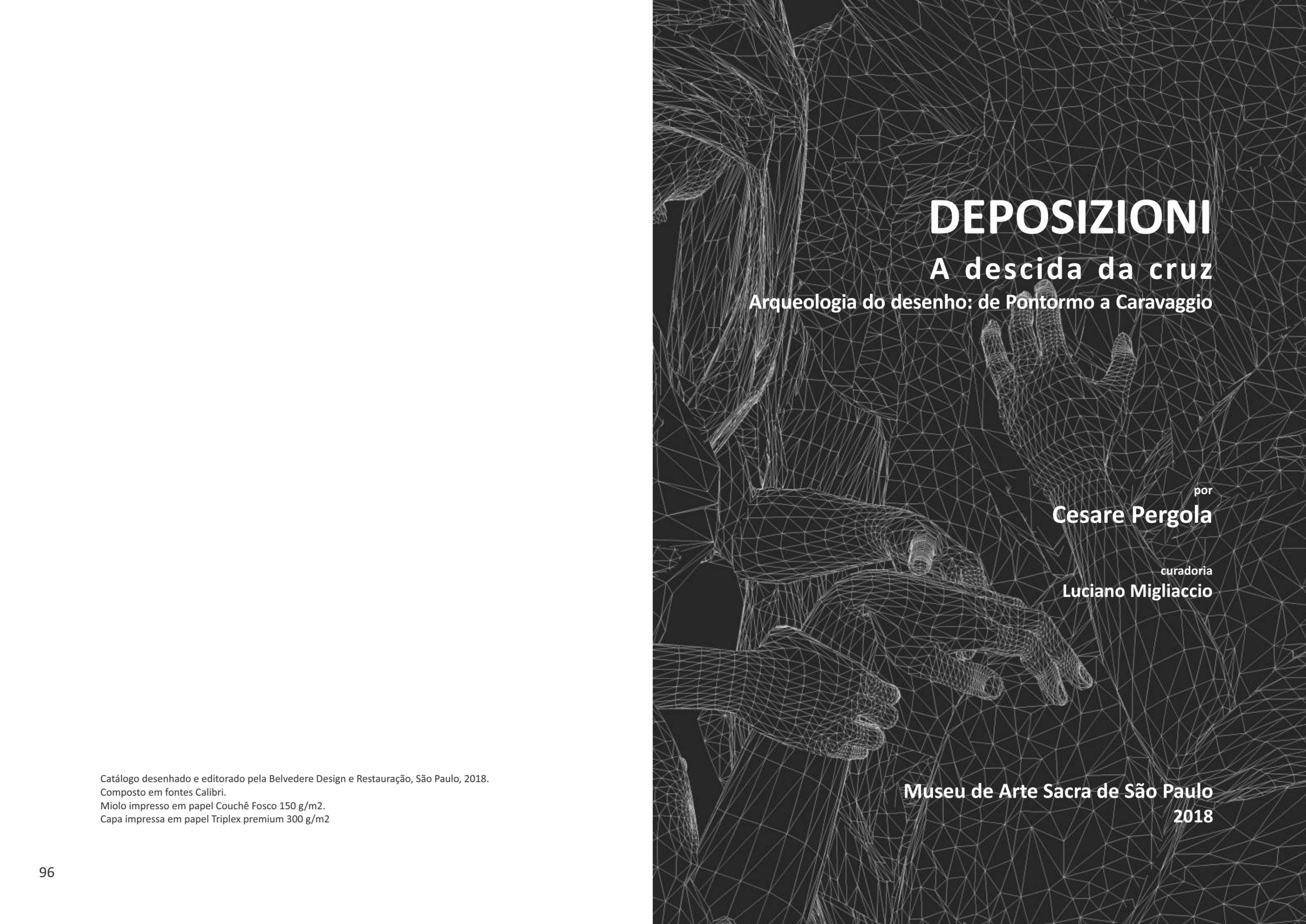
# DEPOSIZIONI

A Descida Da Cruz  
arqueologia do desenho: de Pontormo a Caravaggio

Cesare Pergola

"O desenho é uma coisa mental"

citação atribuída a Leonardo Da Vinci

A wireframe illustration of hands, rendered in a dark grey color against a black background. The lines are thin and create a mesh-like structure that defines the form of the hands and fingers. The hands are positioned in a way that suggests they are holding or supporting something, with one hand more prominent than the other.

# DEPOSIZIONI

## A descida da cruz

Arqueologia do desenho: de Pontormo a Caravaggio

por

**Cesare Pergola**

curadoria

**Luciano Migliaccio**

**Museu de Arte Sacra de São Paulo**

**2018**

Catálogo desenhado e editorado pela Belvedere Design e Restauração, São Paulo, 2018.  
Composto em fontes Calibri.  
Miolo impresso em papel Couchê Fosco 150 g/m2.  
Capa impressa em papel Triplex premium 300 g/m2

**FICHA CATALOGRÁFICA**  
(Elaborada por Cláudio Oliveira CRB8-8831)

**Deposizioni a descida da cruz: arqueologia do desenho de Pontormo a Caravaggio**  
Cesare Pergola ; curadoria de Luciano Migliaccio.  
São Paulo: Museu de Arte Sacra de São Paulo, 2018. 96p. il.

**ISBN 978-85-67787-30-5**

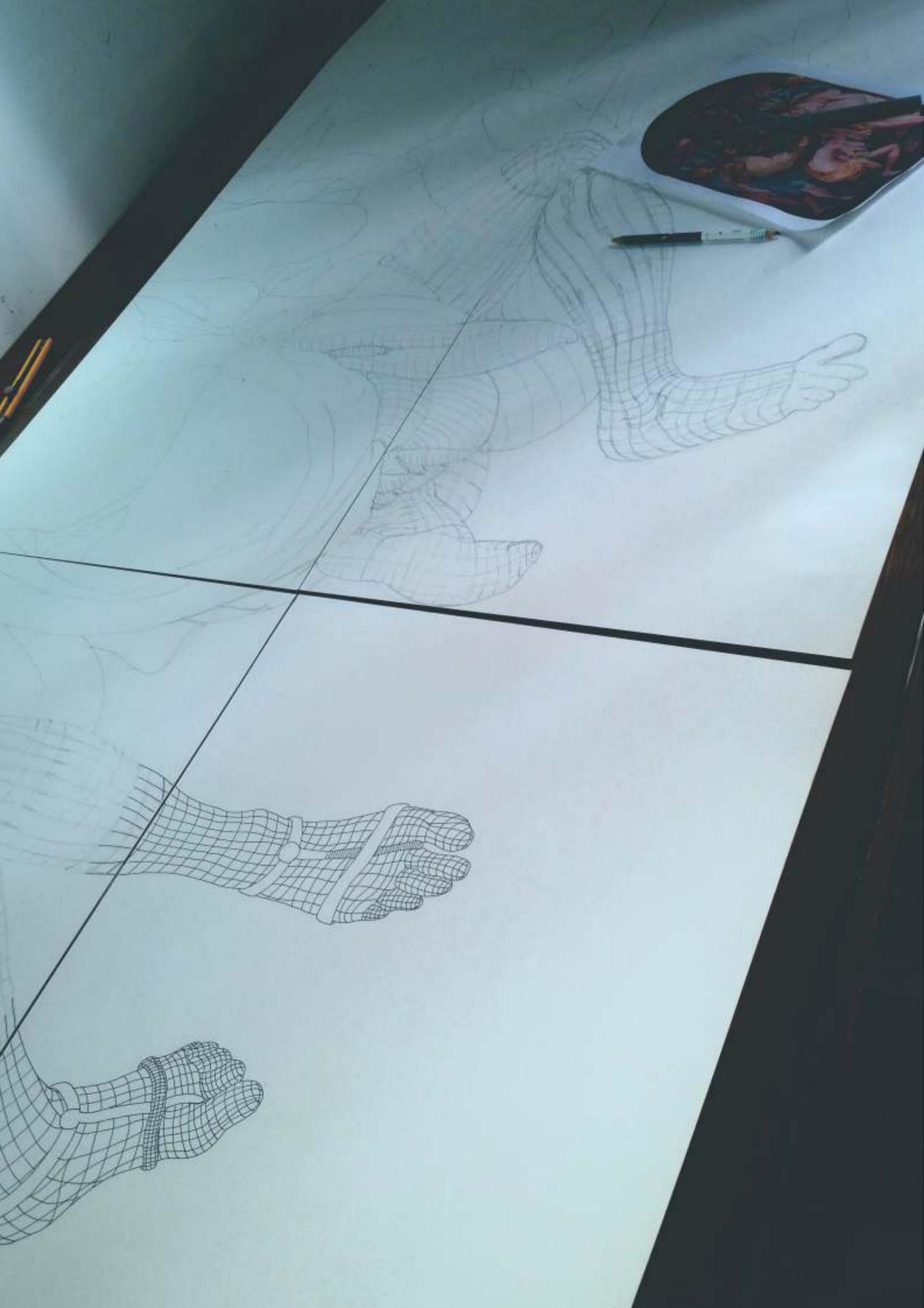
Exposição realizada de 25 de março a 06 de maio de 2018 no Museu de Arte Sacra de São Paulo.

1. Exposição 2. Deposizioni 3. Museu de Arte Sacra de São Paulo  
I. Título. II. Autor.

## Sumário

Texto de apresentação do Museu por José Oswaldo de Paula Santos e José Carlos Marçal de Barros	pág. 5
Texto do Instituto Italiano de Cultura de São Paulo por Michele Gialdroni	pág. 6
Texto do curador da exposição por Luciano Migliaccio	pág. 9
O percurso da pesquisa	pág. 15
A recomposição digital do mundo	pág. 42
A exposição	pág. 53
Pontormo	pág. 58
Caravaggio	pág. 74





**Museu de Arte Sacra de São Paulo  
Páscoa do ano de 2018  
“A descida da Cruz”**

A crucificação simboliza, na religião católica, o último momento da trajetória terrena de Jesus Cristo. A descida de seu corpo da cruz foi magistralmente retratada por dois dos maiores artistas Italianos, Pontormo e Caravaggio. Nessa mostra, ora proposta pelo Museu de Arte Sacra de São Paulo, o também artista Cesare Pergola, utilizando-se de reproduções dessas obras e recorrendo a própria competência artística e à moderna tecnologia, delas apresenta uma visão tridimensional.

A partir dessas duas reproduções, o artista cria em um fundo milimetrado o contorno de cada uma das figuras apresentadas nos respectivos quadros. A seguir, por meio da moderna tecnologia digital, captura e lança os quadros com suas magníficas cores às três dimensões.

Assim, coloca o espectador frente a uma imagem “viva” de ambos.

Graças a essa tecnologia e ao talento de Cesare Pergola, torna-se possível a contemplação dessas obras-primas que, como poucas, tornam real e, mais do que nunca, presente o sacrifício daquele que veio ao mundo para nos salvar.

**José Oswaldo de Paula Santos**  
Presidente do Conselho de Administração  
**José Carlos Reis Marçal de Barros**  
Diretor Executivo

**Museu de Arte Sacra de São Paulo  
Pasqua dell'anno 2018  
“La discesa dalla Croce”**

*La crocifissione simbolizza, nella religione cattolica, l'ultimo momento della traiettoria terrena di Gesù Cristo. La discesa del suo corpo dalla croce è stata magistralmente ritrattata da due dei maggiori artisti italiani, Pontormo e Caravaggio.*

*In questa mostra, proposta dal Museo di Arte Sacra di San Paolo, un altro artista, Cesare Pergola, facendo uso di riproduzioni delle opere e ricorrendo alla propria competenza artistica e alla moderna tecnologia, ne propone una visione tridimensionale.*

*Partendo dalle due riproduzioni, l'artista crea attraverso un fondo millimetrato il contorno di ognuna delle figure presenti nei rispettivi quadri.*

*In seguito, utilizzando la moderna tecnologia digitale, cattura e trasforma i quadri con i loro magnifici colori in oggetti tridimensionali.*

*Quindi, mette lo spettatore di fronte a un'immagine "vivente" di entrambi.*

*Grazie a questa tecnologia e al talento di Cesare Pergola, diventa possibile contemplare questi capolavori che, come pochi, rendono reale e, più che mai, attuale il sacrificio di colui che è venuto nel mondo per salvarci.*

**José Oswaldo de Paula Santos**  
Presidente del Consiglio di Amministrazione  
**José Carlos Reis Marçal de Barros**  
Direttore Esecutivo

**Instituto Italiano de Cultura de São Paulo**  
**"Deposizioni"**

A comparação com os Mestres da arte é sempre uma comparação com si mesmo. Admiramos as obras de um Pontormo ou um Caravaggio não só por sua importância nas tradições artísticas e culturais do Ocidente, mas porque podem nos falar diretamente, transmitir conteúdos, despertar emoções.

A operação de Cesare Pergola, que visa recriar algumas obras-primas da arte descascando-as, reduzindo-as à sua essência gráfica, tem um significado mais profundo do que a atualização das antigas técnicas pictóricas. É uma busca pela identidade, um posicionamento do artista no espaço e no tempo, onde a tecnologia é o meio necessário para a assimilação contemporânea da tradição cultural.

É, portanto, com grande satisfação que o Instituto Italiano de Cultura colabora nesta feliz iniciativa do Museu da Arte Sacra de São Paulo.

**Michele Gialdroni**

Diretor do Instituto Italiano de Cultura de São Paulo.

**Istituto Italiano di Cultura di San Paolo**  
**"Deposizioni"**

*Il confronto con i Maestri dell'arte è sempre un confronto con se stessi. Ammiriamo le opere di un Pontormo o di un Caravaggio non solo per il loro rilievo nelle tradizioni artistiche e culturali dell'Occidente, ma perché sanno parlarci direttamente, trasmettere contenuti, suscitare emozioni.*

*L'operazione di Cesare Pergola, che si propone di ricreare dei capolavori dell'arte scarnificandoli, riducendoli alla loro essenza grafica, ha un significato più profondo dell'aggiornamento di antiche tecniche pittoriche. È una ricerca di identità, un posizionamento dell'artista nello spazio e nel tempo, dove la tecnologia è il tramite necessario per l'assimilazione contemporanea della tradizione culturale.*

*È quindi con viva soddisfazione che l'Istituto Italiano di Cultura collabora a questa felice iniziativa del Museo da Arte Sacra di San Paolo.*

**Michele Gialdroni**

Direttore dell' Instituto Italiano di Cultura di San Paolo.



*"A partir da condição tecnológica contemporânea, Cesare Pergola critica as noções de desenho, cópia, modelo. Como todo artista verdadeiro, ele se apropria de técnicas nascidas no campo da prática e usa-as de forma subversiva para torná-las ocasião para uma nova experiência estética."*

## Cesare Pergola: a arqueologia do desenho

por Luciano Migliaccio

A afirmação que "o desenho é uma coisa mental" é atribuída a Leonardo da Vinci. A frase expressa a crença de que o ato de desenhar é uma tradução racional da experiência visual e, portanto, a imagem é uma forma de conhecimento da realidade comparável à palavra.

As artes figurativas, a pintura, a escultura, a arquitetura, são reconhecidas como "artes irmãs", filhas de um único pai, isto é, o Desenho, porque todas são baseadas na base da atividade gráfica. O emblema da Accademia Fiorentina delle Arti del Disegno fundada por Giorgio Vasari, em 1563, é precisamente três guirlandas que se cruzam. A invenção remonta a Michelangelo.

Na tradição figurativa nascida do Renascimento italiano, o desenho é, portanto, a tradução do ato de ver formulado pela mente através da mão. A percepção visual do mundo, fixada na mente pelo exercício contínuo, forma as imagens na fantasia do artista. Estas, dependendo do tipo de representação escolhida, revelam não só a sua capacidade de observar, mas também o seu temperamento moral. O desenho é, portanto, também seu estilo, a expressão única de sua personalidade. Durante séculos, a noção de arte figurativa no pensamento ocidental foi baseada neste pressuposto. O desenho representava a máxima expressão visual do autor, um indivíduo capaz de realizar a síntese entre percepção e sensibilidade, conhecimento e criação, e reinventar a tradição graças ao seu estilo

## Cesare Pergola: l'archeologia del disegno

di Luciano Migliaccio

*L'affermazione "Il disegno è cosa mentale" è attribuita a Leonardo da Vinci. La frase, esprime la convinzione che l'atto di disegnare sia una traduzione razionale dell'esperienza visiva e, pertanto, che l'immagine sia una forma di conoscenza della realtà comparabile alla parola.*

*Le arti figurative, pittura, scultura, architettura, sono riconosciute quali "arti sorelle", figlie di un solo padre, il Disegno, perché tutte si basano sul fondamento dell'attività grafica. L'emblema dell'Accademia Fiorentina delle Arti del Disegno fondata da Giorgio Vasari, nel 1563, sono appunto tre ghirlande che si intersecano. L'invenzione viene fatta risalire a Michelangelo.*

*Nella tradizione figurativa nata dal Rinascimento italiano il disegno è dunque la traduzione dell'atto di vedere formulata dalla mente per mezzo della mano. La percezione visiva del mondo, fissata nella mente dal continuo esercizio, forma le immagini nella fantasia dell'artista. Queste, a seconda del tipo di rappresentazione scelto, rivelano non solo la sua capacità di osservazione, ma anche il suo temperamento morale. Il disegno è, dunque, anche il suo stile, l'espressione unica della sua personalità.*

*Per secoli, su questo presupposto, si è costruita nel pensiero occidentale la nozione dell'arte figurativa, somma espressione visiva dell'autore, individuo capace di operare la sintesi tra percezione e sensibilità, conoscenza e creazione, grazie al suo stile e alla sua*

e sua técnica única.

O desenho não é apenas o meio para formar a imaginação do artista, mas revela sua capacidade criativa através de esboços e maquetas, gráficos e plásticos, que são sua manifestação visível. A execução do modelo é, portanto, um passo fundamental para dar vida ao trabalho.

No mundo moderno, no entanto, a tecnologia criou máquinas que são próteses da mente, do olho e da mão humana, capazes de ver, desenhar, produzir modelos gráficos ou tridimensionais por meio de programas de computador, câmeras e impressoras 3D que parecem simular perfeitamente os processos artísticos tradicionais. Qual é o significado no campo da experiência criativa e estética dessa transformação que investe a cultura e a vida diária de nosso tempo em todos os setores?

A exposição de Cesare Pergola, um artista formado na tradição florentina do desenho, com uma longa experiência também no campo da arquitetura, é uma maneira fascinante de nos convidar a refletir sobre essas questões urgentes e de enorme importância para a cultura contemporânea, embora pouco presentes à atenção do público em geral. Ainda mais, nas metrópoles da América Latina e especialmente no Brasil, onde os fenômenos culturais e as tecnologias de vanguarda coexistem e entrelaçam com formas de vida e tradições que possuem concepções artísticas profundamente diferentes. A exposição pode ser vista como uma reflexão sobre a condição típica da arte em nosso tempo: baseia-se em um processo de desconstrução que desloca a atenção da representação para as linguagens artísticas e as experiências

*tecnicamente única, e de reinventar a tradição.*

*Il disegno non è solo il mezzo per formare l'immaginazione dell'artista, ma rivela le sue capacità creative per mezzo degli schizzi e dei modelli, sia grafici, sia plastici, che ne sono la manifestazione visibile. L'esecuzione del modello è dunque un passaggio fondamentale affinché l'opera prenda vita.*

*Nel mondo moderno, tuttavia, la tecnologia ha creato macchine che sono protesi della mente, dell'occhio e della mano umana, capaci di vedere, di disegnare, di produrre modelli grafici o tridimensionali per mezzo di programmi informatici, telecamere e stampanti che sembrano simulare perfettamente i processi artistici tradizionali. Qual'è il significato nel campo dell'esperienza creativa e estetica di questa trasformazione che investe la cultura e la vita quotidiana del nostro tempo in tutti i settori?*

*La proposta espositiva di Cesare Pergola, artista formato nella tradizione fiorentina del disegno, con una lunga esperienza anche nel campo dell'architettura, è un modo affascinante per invitarci a riflettere su questi temi di urgente attualità e di enorme importanza per la cultura contemporanea, eppure ancora poco presenti all'attenzione del grande pubblico. Soprattutto, nelle metropoli dell'America Latina, e particolarmente in Brasile, dove fenomeni culturali e tecnologie di avanguardia convivono e si intrecciano con forme di vita e tradizioni portatrici di concezioni artistiche profondamente diverse.*

*La mostra può essere vista come una riflessione sulla condizione tipica dell'arte nel nostro tempo: è basata su un processo di decostruzione che sposta*

estéticas atuais, apropriando-se de obras-primas da história da arte italiana. O percurso desenvolve-se em momentos diferentes. O primeiro identifica algumas obras de arte de autores famosos, reproduzidas em muitos contextos, desde livros escolares, guias de museus até cartões postais. No caso deste evento, trata-se da Deposição (1528) de Pontormo (1494-1557), preservada na igreja de Santa Felicità em Florença e da Deposição (1602) de Michelangelo da Caravaggio (1571-1610), hoje na Pinacoteca Vaticana. Estas são obras com o mesmo tema, a descida do corpo de Cristo no sepulcro, que, no entanto, são considerados os vértices de dois movimentos artísticos opostos: Maneirismo e Naturalismo.

No segundo momento, as duas obras são transformadas em modelos digitais tridimensionais gerados por um programa de computador que os reproduz através de uma rede de pontos. As superfícies criadas desta forma, graças a outros programas, podem receber sombreados, cores e texturas digitais e ser transformados em modelos plásticos convencionais com o uso de uma impressora 3D.

No entanto, em vez dessa passagem mecânica da pintura ao objeto tridimensional, a terceira fase da produção envolve a intervenção da mão humana. A imagem da rede produzida pelo computador é projetada em papel na escala da pintura original e é desenhada com a tinta preta em um paciente e vagaroso exercício de interpretação manual, semelhante ao do gravador que traduzia em preto e branco as grandes pinturas do passado antes da invenção da fotografia. Porém, com resultados bem diferentes.

*l'attenzione dalla rappresentazione ai linguaggi artistici e alle esperienze estetiche attuali, appropriandosi di capolavori della storia dell'arte italiana. Il percorso si svolge in diversi momenti. Il primo individua alcune opere d'arte di celebri autori, riprodotte in moltissimi contesti, dai manuali scolastici, alle guide dei musei, alle cartoline postali. Nel caso di questo evento si tratta della Depositione (1528), opera del Pontormo (1494 – 1557), conservata nella chiesa di Santa Felicità a Firenze, e della Depositione (1602) di Michelangelo da Caravaggio (1571 – 1610), oggi nella Pinacoteca Vaticana. Si tratta di opere con lo stesso tema, la discesa del corpo di Cristo nel sepolcro, che tuttavia sono considerate i vertici di due movimenti artistici opposti: il Manierismo e il Naturalismo.*

*Nel secondo momento, le due opere sono trasformate in modelli tridimensionali digitali generati da un programma informatico che le riproduce tramite una rete di punti, uniti da linee. Le superfici così create, grazie a altri programmi, potrebbero ricevere ombreggiatura, colori e texture digitali trasformandosi in modelli plastici convenzionali con l'uso di una stampante 3D.*

*Tuttavia, invece di questo passaggio meccanico dalla pittura all'oggetto tridimensionale, la terza fase della produzione prevede l'intervento della mano umana. L'immagine della rete prodotta dal computer è proiettata su carta nella scala dell'opera originale ed è disegnata con l'inchiostro in un paziente e lento esercizio d'interpretazione manuale simile a quello dell'incisore che traduceva in bianco e nero le grandi pitture prima dell'invenzione della fotografia. Eppure, con risultati affatto*

Graças à intervenção da máquina, as cores e as expressões humanas são retiradas; as pinturas são reduzidas a puros volumes. É produzido um efeito de distanciamento em relação à imagem, semelhante ao do estilo de Brecht no teatro, em comparação com o naturalismo tradicional. Como no levantamento digital de uma arquitetura, a técnica reduz as pinturas a traçados de linhas desenhando uma construção espacial pura, antes da interferência da cor e de qualquer conteúdo narrativo e emocional. Os impassíveis manequins digitais nas poses dos personagens, como aqueles inquietantes, em trajes clássicos, das pinturas metafísicas de Giorgio De Chirico, provocam uma revelação retirando a obra do seu contexto histórico consagrado e devolvendo-a à condição de modelo. A exposição dá então um novo significado ao processo de cópia de obras de arte antigas, que foi a base da educação acadêmica. Ao provocar a interferência entre a reprodução digital e o exercício manual e mental do desenho, ela questiona uma técnica que pode parecer desatualizada na época da gráfica digital, mas não é. Ver um trabalho e reproduzi-lo através de um programa de computador é bastante diferente de fazê-lo com olhos e mãos humanas. Por sua vez, a tecnologia oferece leituras sem precedentes e formas de reconstrução da antiga obra de arte, mostrando potencialidades surpreendentes, especialmente no campo da experimentação espacial, que muitas vezes, nos museus, permanecem escondidas sob o manto da erudição histórica, literária e iconográfica. O processo também nos faz refletir sobre a transformação da noção de

*diversi. Grazie all'intervento della macchina, le pitture private dei colori e delle espressioni umane, ridotte a puri tracciati di volumi, creano un effetto di estraniamento in relazione all'immagine originale, simile a quello prodotto nel teatro dalla recitazione di stile brechtiano, rispetto al naturalismo tradizionale. Come nel rilievo di una architettura, la tecnica riduce le pitture a tracciati di linee disegnando una costruzione spaziale pura, anteriore all'interferenza di qualsiasi contenuto narrativo, emotivo e del colore. Gli impassibili manichini digitali nelle pose dei personaggi, come quelli inquietanti, in costumi classici, dei dipinti metafisici di Giorgio De Chirico, provocano una rivelazione ritirando l'opera dal suo contesto storico consacrato e riportandola alla condizione di modello. La mostra dà allora un nuovo significato al processo di copia delle opere d'arte antiche, che fu la base dell'educazione accademica. Provocando l'interferenza tra la riproduzione digitale e l'esercizio manuale e mentale del disegno riattualizza questa tecnica che potrebbe apparire sorpassata dalla grafica digitale, ma non lo è. Vedere un'opera e riprodurla per mezzo di un programma informatico è ben diverso dal farlo con occhi e mani umane. La tecnologia infatti offre letture e forme inedite di ricostruzione dell'opera d'arte antica, mostrandone potenzialità sorprendenti, soprattutto nel campo della sperimentazione spaziale, che molto spesso, nei musei, restano occulte sotto il manto dell'erudizione storica, letteraria e iconografica. Il processo ci fa riflettere inoltre sulla trasformazione storica della nozione di*

autor na realidade contemporânea. Se os artistas pop americanos como Andy Warhol e Roy Lichtenstein renunciaram conscientemente à ideia de criação e estilo individual, usando em sua pintura a linguagem da gráfica industrial, desde a propaganda comercial aos quadros, neste caso, o processo criativo passa da pintura à modelagem computadorizada, e é compartilhado com a máquina digital, colocando em questão a relação entre invenção e execução. A partir da condição tecnológica contemporânea, Cesare Pergola critica as noções de desenho, cópia, modelo. Como todo artista verdadeiro, ele se apropria de técnicas nascidas no campo da prática e usa-as de forma subversiva para torná-las ocasião para uma nova experiência estética. Através de uma comparação entre o funcionamento da máquina e o da mão humana ele propõe uma reflexão sobre os diferentes significados do tempo, sobre as transformações em andamento no campo da arte e sobre a permanência da tradição artística do passado na modernidade. Desta forma, ele se aproxima de uma das questões prementes da cultura urbana contemporânea, já destacada por Giulio Carlo Argan em numerosos escritos: a relação entre a cultura humanística e histórica e o conhecimento científico e tecnológico. A referência anterior à pintura de De Chirico revela-se então de grande significado. A arte metafísica aportaria ao "Retorno ao ofício", para citar o título de um ensaio do pintor publicado em 1919, que visava superar as vanguardas e refletir sobre os valores transmitidos pela própria história das técnicas artísticas. No momento em que a existência das

*autore nell'attualità. Se gli artisti del pop americano come Andy Warhol e Roy Lichtenstein rinunciarono conscientemente all'idea della creazione e dello stile individuali utilizzando nella loro pittura il linguaggio della grafica industriale, dalla propaganda commerciale al fumetto, in questo caso il processo creativo va dalla pittura al modello informatico, ed è condiviso con la macchina digitale, sovvertendo la relazione tra invenzione e esecuzione. A partire dalla condizione tecnologica contemporanea, Cesare Pergola sottopone a critica le stesse nozioni di disegno, copia, modello. Egli, come ogni vero artista, si apropria di tecniche nate nel campo della pratica e le usa in modo sovversivo per farne l'occasione di una nuova esperienza estetica. Attraverso un confronto tra l'operare della macchina e quello della mano umana propone una riflessione sulle diverse modalità di tempo, sulle trasformazioni in atto nel campo dell'arte e sul ruolo della conservazione della tradizione artistica del passato nella modernità. In questo modo affronta uno dei nodi costanti della cultura urbana attuale, già evidenziato da Giulio Carlo Argan in numerosi scritti: la relazione tra cultura umanistica e storica del passato e il sapere scientifico e tecnologico. Il riferimento anteriore alla pittura di De Chirico si rivela allora ricco di significato. L'arte metafisica sarebbe approdata al "Ritorno al mestiere", per citare il titolo di un saggio del pittore pubblicato nel 1919, cioè al superamento dell'avanguardia e alla riflessione sui valori trasmessi dalla propria storia delle tecniche artistiche. Nel momento in cui l'esistenza della grande tradizione tecnica del passato*

técnicas do passado parece definitivamente ameaçada pelas tecnologias digitais e pelas ciências da informação, a exposição propõe, em vez disso, uma consideração mais cuidadosa dessa experiência histórica através da integração da ciência e tecnologia. Para tornar a mostra mais acessível ao público não especializado o itinerário da exposição é composto de desenhos e recursos tecnológicos, como imagens de vídeo e fotográficas, que, a partir do distanciamento causado pelas diferentes imagens das mesmas obras, conduzem o visitante através das várias fases da realização destacando o significado do processo criativo de Cesare Pergola. Os desenhos na mesma escala das pinturas originais são acompanhados por reproduções fotográficas a cores de igual tamanho e, finalmente, pela projeção dos modelos digitais tridimensionais gerados pelo computador, oferecendo assim a possibilidade de uma comparação entre os produtos da mão, do olho e da mente humanos e aqueles das suas próteses artificiais, cada vez mais presentes em todos os atos das nossas vidas. Uma comparação que também é uma provocação.

**Luciano Migliaccio** (curador) é Professor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU USP) e Curador Adjunto de Arte Europeia do MASP (Museu de Arte de São Paulo).

*sembra messa definitivamente in questione dalle tecnologie digitali e dalle scienze dell'informazione, la mostra propone, invece, una più attenta considerazione di quella esperienza storica proprio attraverso l'integrazione dei mezzi della scienza e della tecnologia.*

*Per rendere più evidenti e accessibili al pubblico non specializzato il percorso della mostra è composto dai disegni e da risorse tecnologiche quali il video e le immagini fotografiche, che partendo dall'estraniamento provocato nel visitatore dalle diverse immagini delle stesse opere lo conducono attraverso le varie fasi della realizzazione mettendo in evidenza il significato del processo creativo di Cesare Pergola.*

*I disegni nella stessa scala dei dipinti originali sono accompagnati da riproduzioni fotografiche a colori di uguale grandezza e finalmente dalla proiezione dei modelli tridimensionali digitali generati dal computer offrendo così immediatamente la possibilità di un confronto tra i prodotti della mano, dell'occhio e della mente umani e quelli delle loro protesi artificiali sempre più presenti in ogni atto della nostra vita. Un confronto che è anche una provocazione.*

**Luciano Migliaccio** (curatore) è professore nella Facoltà di Architettura e Urbanismo della Università di San Paolo (FAU USP) e curatore aggiunto per l'Arte Europea del MASP (Museu de Arte de São Paulo).

## O percurso da pesquisa

Da realidade à sua representação, através da perspectiva.

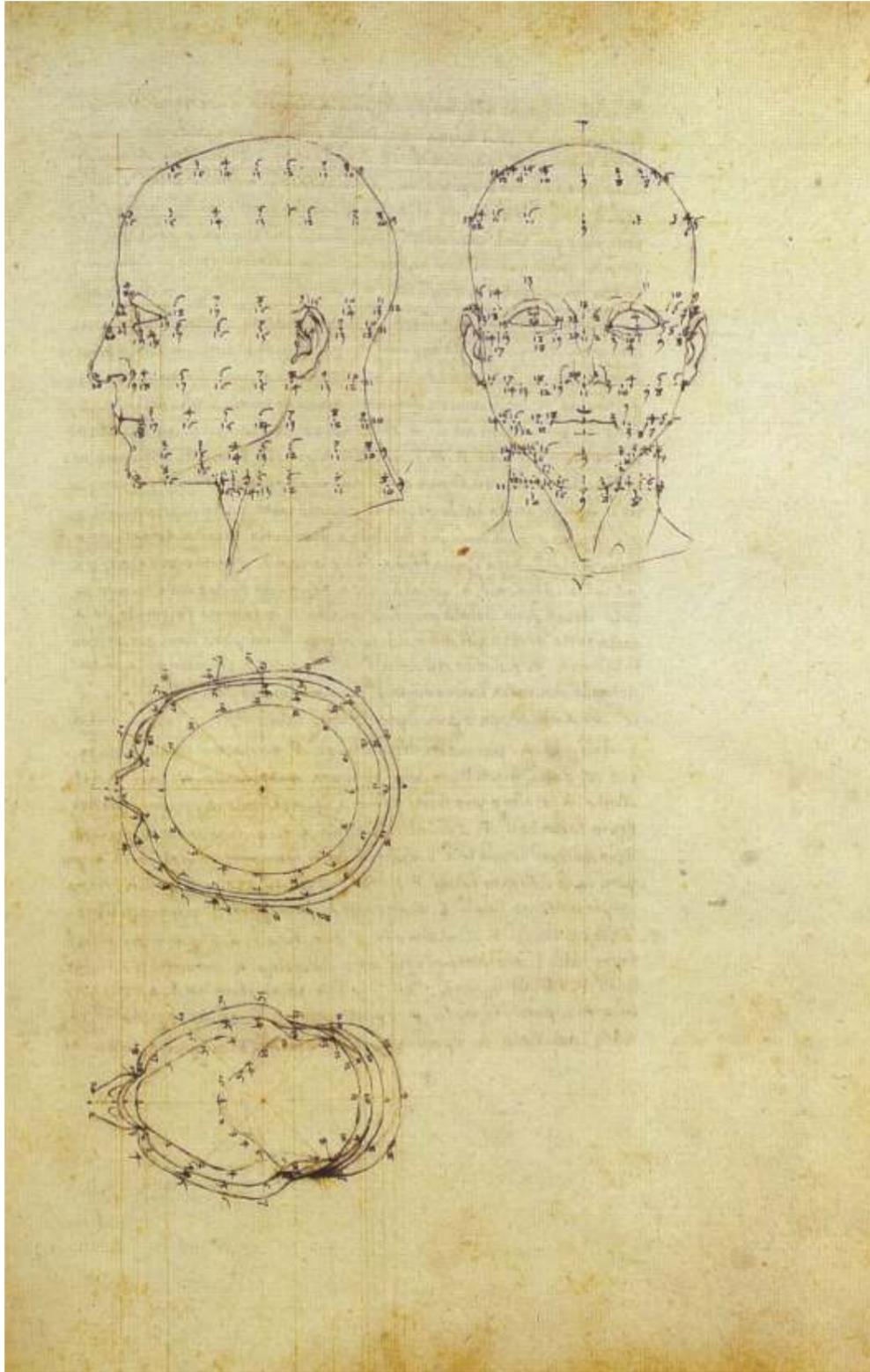
Tudo teve início com as pesquisas experimentais de artistas renascentistas, para a definição das regras do desenho em perspectiva: Brunelleschi em primeiro lugar, mas também Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Paolo Uccello, Albrecht Dürer. Não se pode negar que a definição das regras do desenho em perspectiva, esquecidas durante a Idade Média e redescobertas por Brunelleschi no início do 1400, foi um fator fundamental para a evolução artística do Renascimento. A mesma figura do arquiteto / projetista, como figura diferente do arquiteto / construtor pode ser consequência da possibilidade de representar a realidade de forma objetiva e não mais subjetiva. Em uma ilustração publicada em 1538 de Albrecht Dürer, pode-se ver claramente o uso de uma rede ou grade ortogonal, através da qual se pode ver a realidade.

## Il percorso di ricerca

*Dalla realtà alla sua rappresentazione, attraverso la prospettiva.*

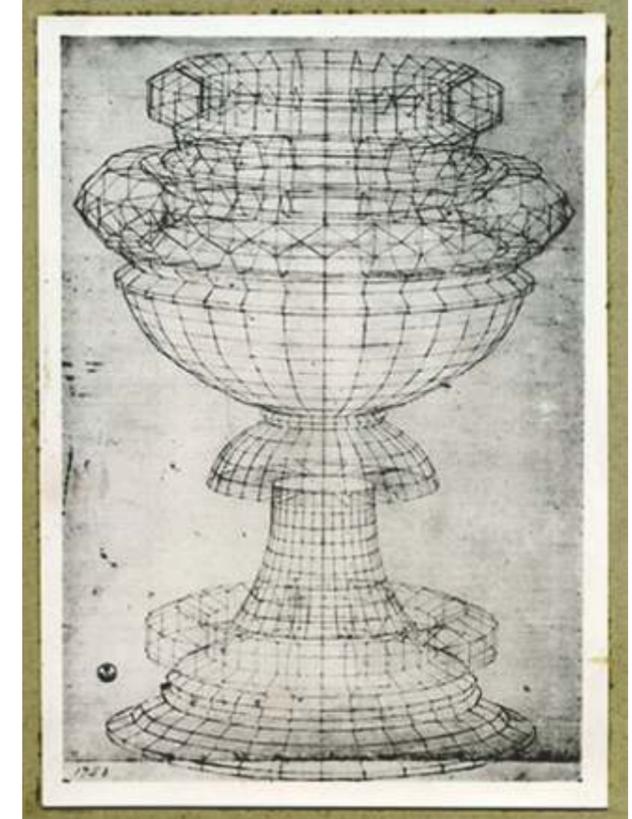
*Tutto è cominciato dalle ricerche sperimentali degli artisti rinascimentali per la definizione delle regole del disegno prospettico: Brunelleschi in primis, ma anche Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Paolo Uccello e Albrecht Dürer. Non si può negare che la definizione delle regole del disegno prospettico, perdutesi durante il Medio Evo e riscoperte da Brunelleschi nei primi anni del 1400, sia stato un fattore fondamentale per l'evoluzione artistica del Rinascimento. La stessa figura dell'architetto\progettista distinta dall'architetto\costruttore si può far dipendere dalla possibilità di rappresentare la realtà in maniera oggettiva e non più soggettiva. In una illustrazione di Albrecht Durer, pubblicata nel 1538, si vede chiaramente l'uso di un reticolo, o griglia ortogonale, attraverso cui vedere la realtà.*



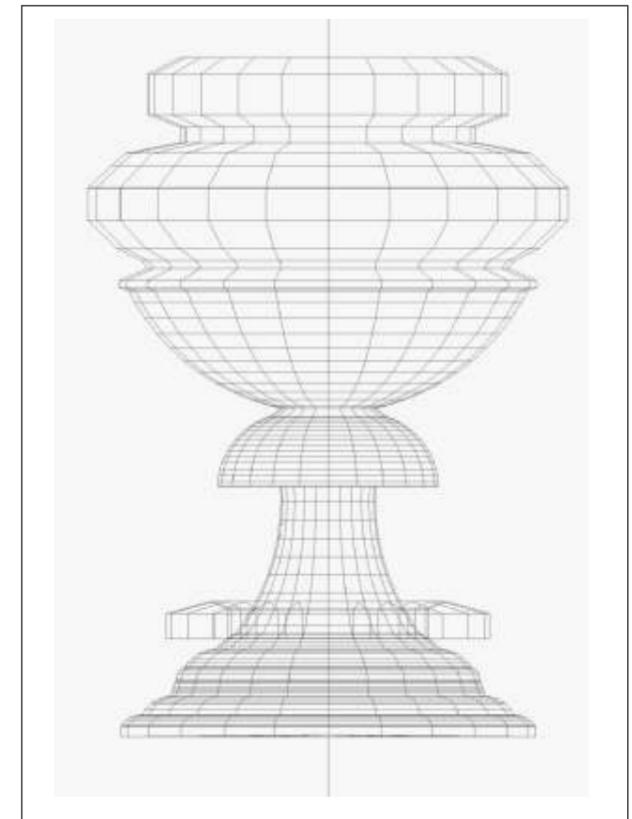


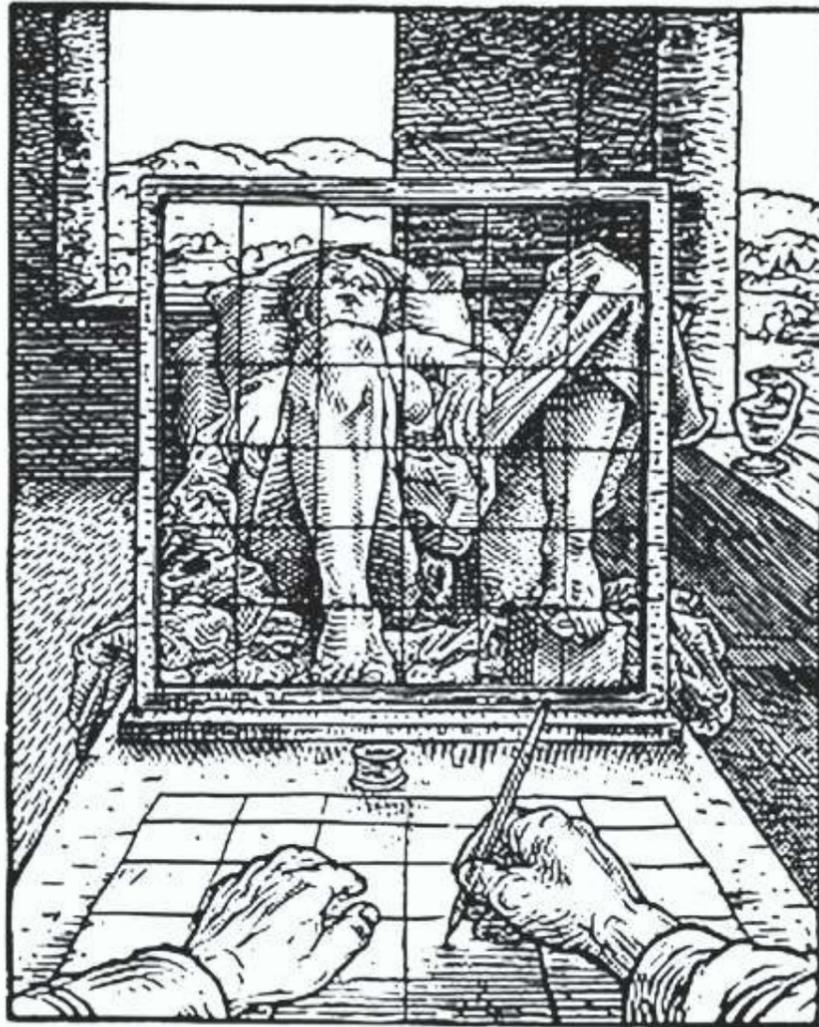
Piero della Francesca, projeções de uma cabeça em escorço, do livro "De prospectiva pingendi", 1482.  
 Piero della Francesca, proiezioni di una testa scorciata, dal "De prospectiva pingendi", 1482.

Paolo Uccello, Estudo para uma taça, séc. XV.  
 Paolo Uccello, Studio per un calice, XV sec.

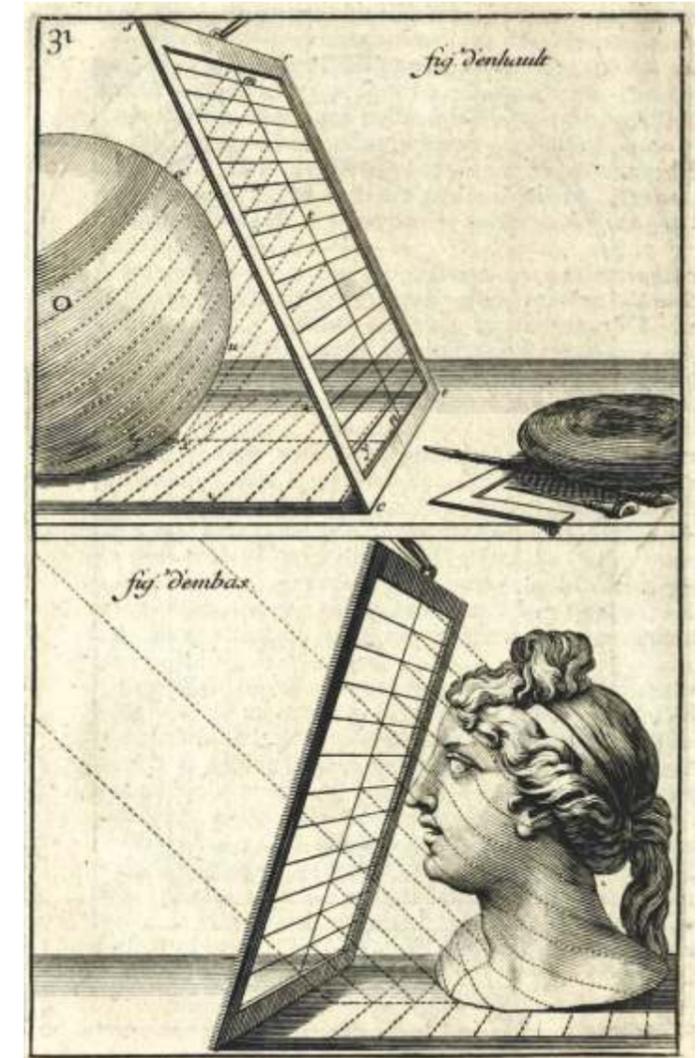


Estudo para uma taça, renderização de um modelo tridimensional digital, séc. XXI.  
 Studio per un calice, rendering da modello tridimensionale digitale, sec. XXI.





Maquina para perspectiva do ponto de vista do artista, Albrecht Dürer, séc. XVI.  
*Macchina prospettica dal punto di vista dell'artista, Albrecht Dürer, sec. XVI.*

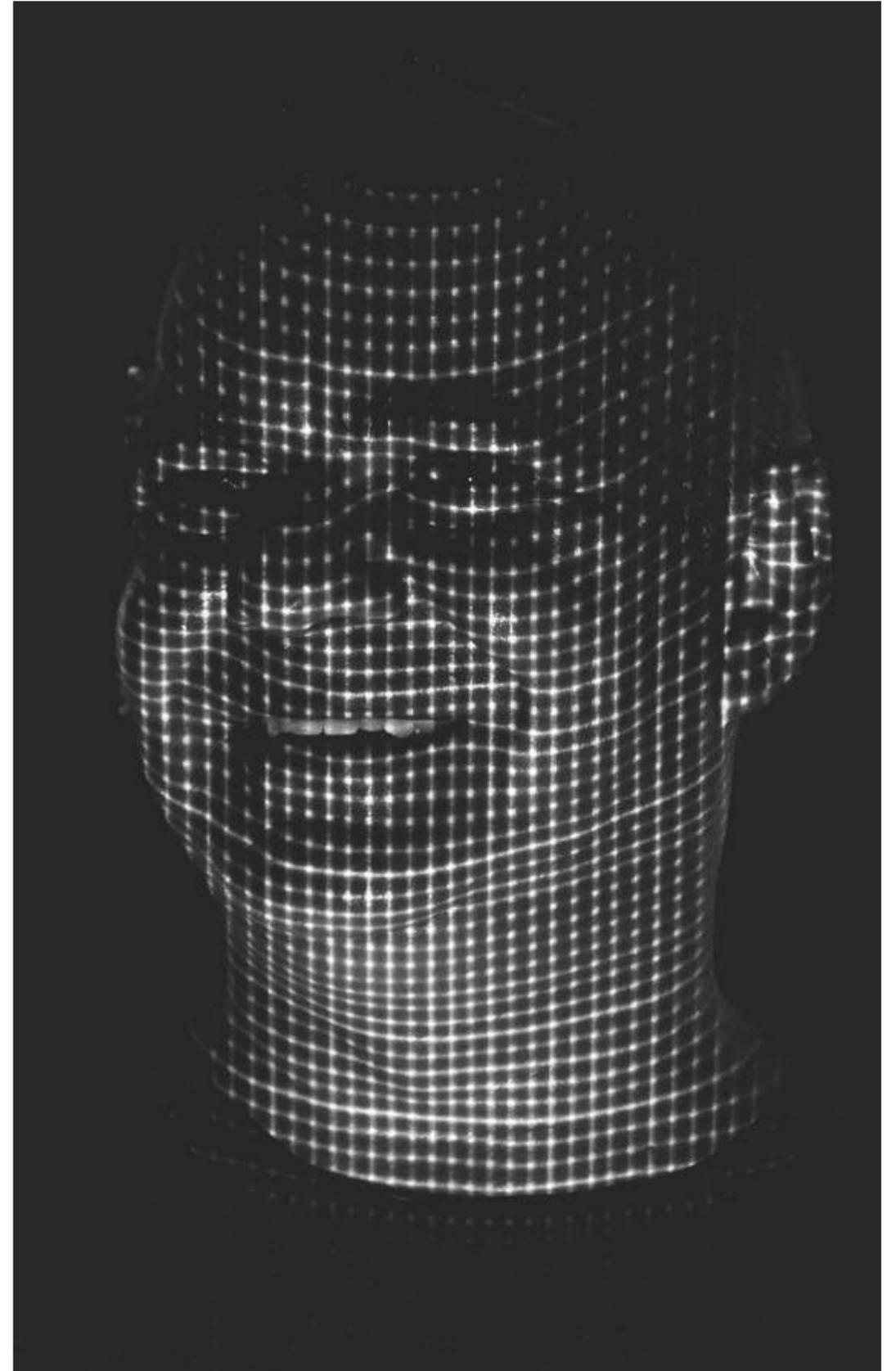
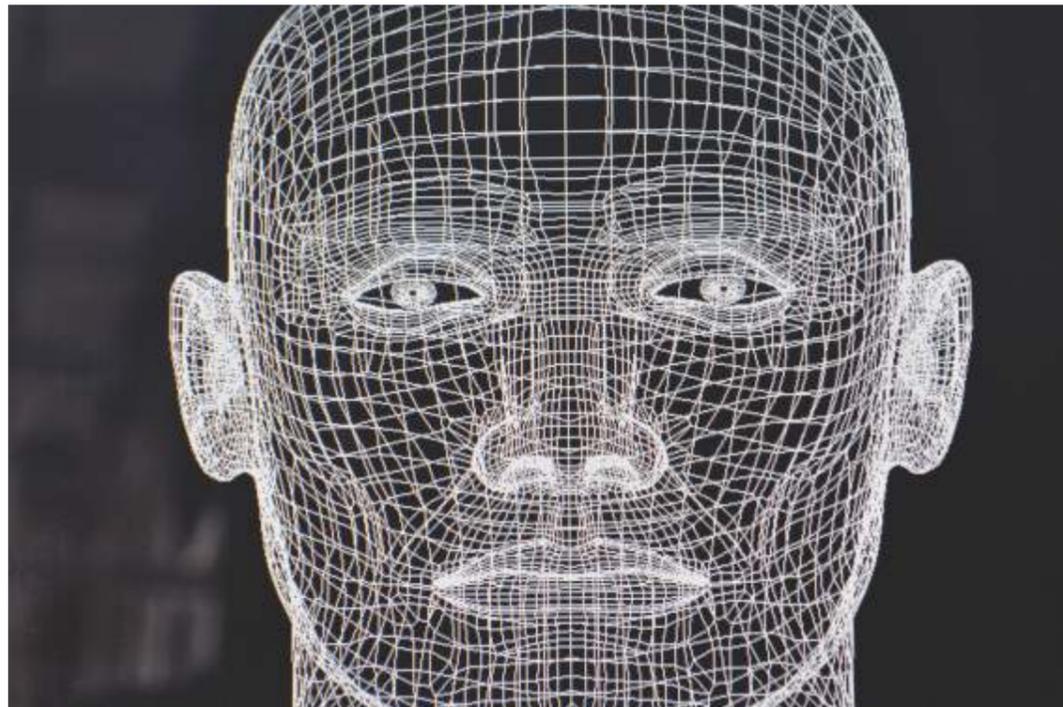


Prática de perspectiva, ilustração do Método Universal, por Abraham Bosse, séc. XVII.  
*Pratica della prospettiva, illustrazione del Metodo universale, di Abraham Bosse, sec. XVII.*

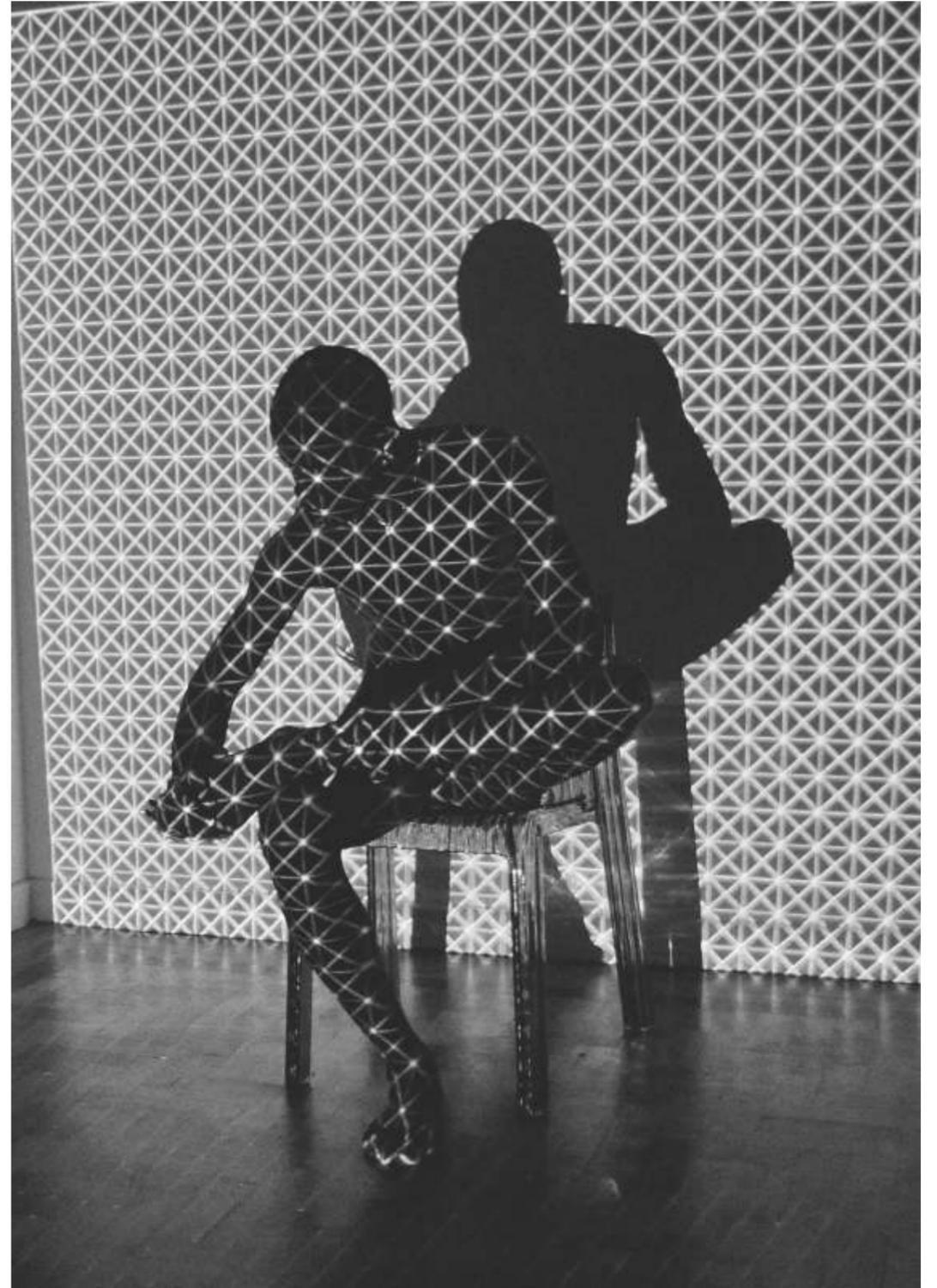
Desta forma, os pontos do espaço tridimensional podem ser definidos exatamente em uma folha bidimensional.

Partindo dessa suposição, comecei a usar a luz e a tecnologia digital para reverter o processo e projetar uma malha de luz ortogonal no espaço tridimensional. Deste período (2013-2014) é a série de fotos "A medida do corpo", onde a grade de luz foi projetada em corpos de modelos nus. As linhas de luz branca desenhavam assim a geometria espacial dos corpos atingidos pela luz. Esta experiência fotográfica leva a uma outra pesquisa: os corpos iluminados com a malha de luz ortogonal criam volumes que são muito próximos da estrutura wire-frame das construções digitais tridimensionais. Basicamente, a realidade digital baseia-se nas leis de perspectiva para reconstruir as malhas dos objetos, nas três dimensões do espaço (altura, largura e profundidade). O resultado gráfico é muito semelhante a uma realidade quando iluminada por uma malha de luz branca.

*In questo modo i punti dello spazio tridimensionale si possono definire esattamente su un foglio bidimensionale. Partendo da questo presupposto ho cominciato a utilizzare la luce e la tecnologia digitale per invertire il procedimento e proiettare sullo spazio tridimensionale una maglia di luce ortogonale. Di questo periodo (2013-2014) è la serie di foto "La misura del corpo", dove la maglia era progettata su corpi di modelli nudi. Le linee di luce bianca disegnavano una geometria spaziale dei corpi investiti dalla luce. Questa esperienza fotografica leva ad un ulteriore passaggio: i corpi illuminati con la maglia di luce ortogonale creano delle volumetrie che sono molto vicine alla struttura wire-frame delle costruzioni tridimensionali digitali. In sostanza la realtà digitale si basa sulle leggi della prospettiva per ricostruire delle maglie degli oggetti, nelle tre dimensioni dello spazio (altezza, larghezza e profondità). Il risultato grafico è molto simile ad una realtà quando illuminata con una maglia di luce bianca.*



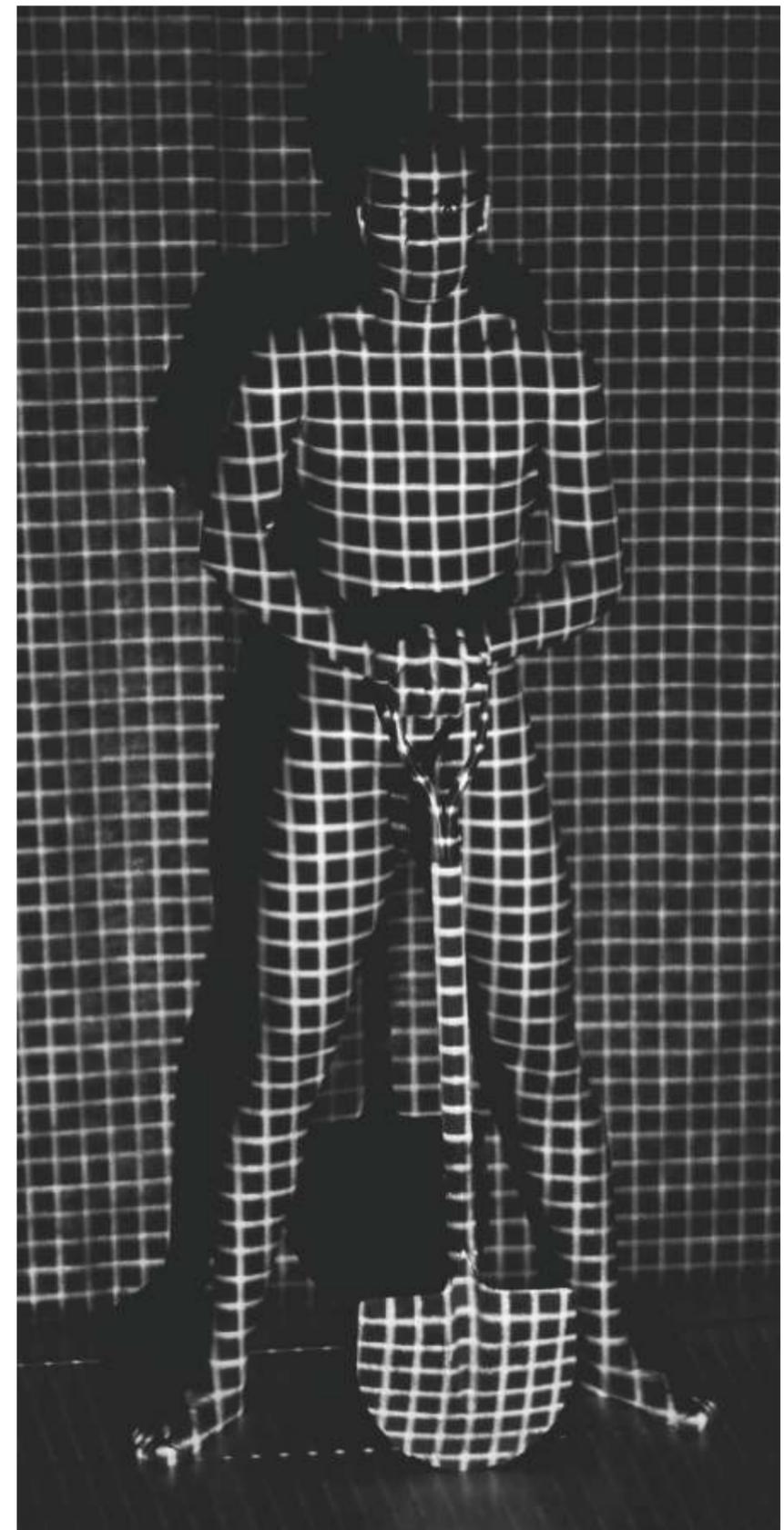


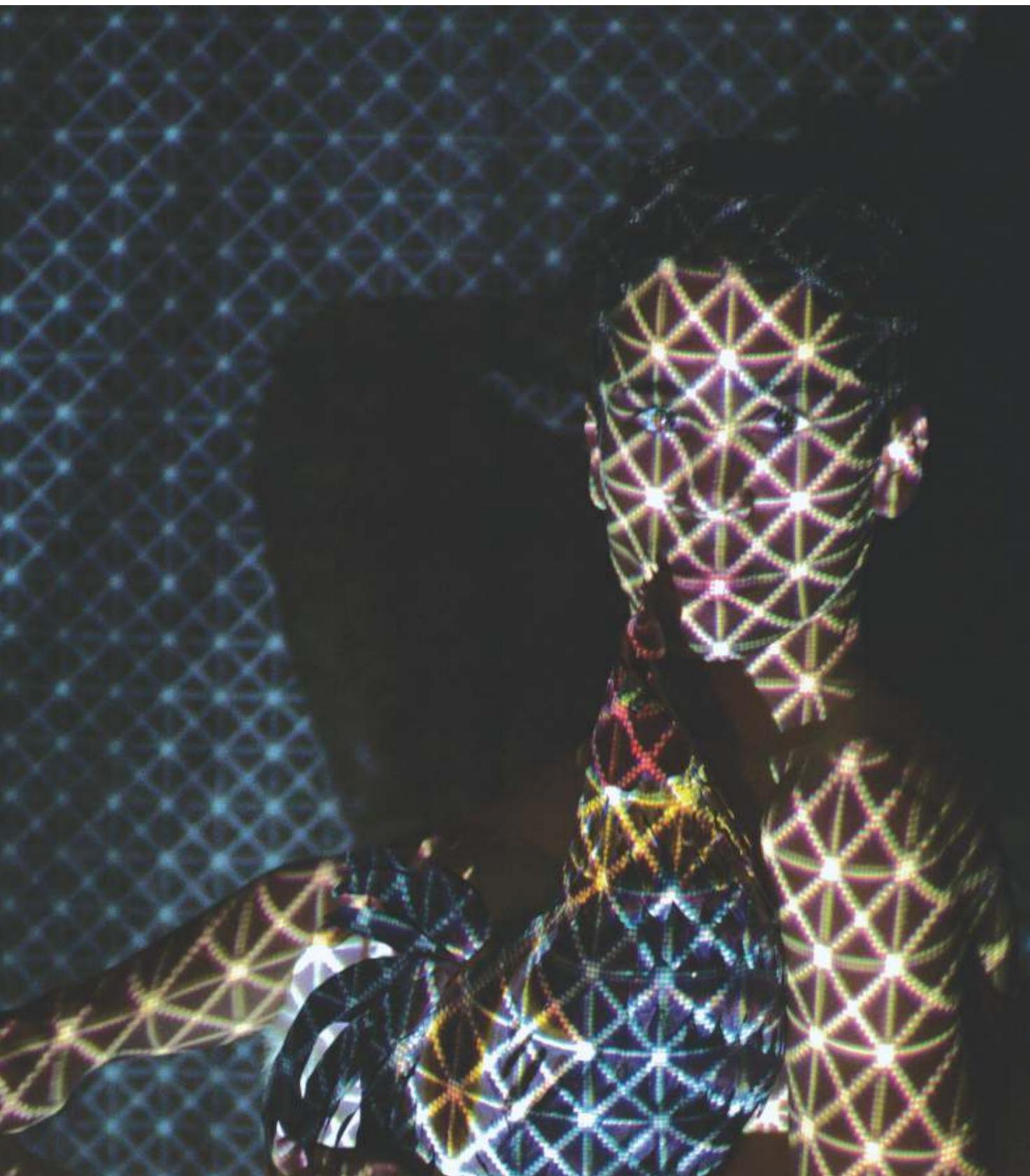


Da série "A medida do corpo", fotografia P&B, 2014-2015.  
Della serie "La misura del corpo", fotografia B&N, 2014-2015.



Da série "A medida do corpo", fotografia P&B, 2014-2015.  
Della serie "La misura del corpo", fotografia B&N, 2014-2015.





Neste ponto, o trabalho evolui em outra série fotográfica, desta vez são projeções em grande formato em diferentes situações paisagísticas (Paraty Mirim, Altilia, Florença, Limosano, na Itália). Uma biblioteca de objetos tridimensionais (elementos geométricos, animais, armamentos) é projetada (sempre mantendo a estética de uma malha de luz branca) sobre montanhas, palácios, igrejas, etc. A série leva o título de "Fantasma rupestre" e se apresenta como uma espécie de grafite eletrônico, que aparece ao anoitecer (2014-2016).

*A questo punto il lavoro si evolve con un'altra serie fotografica, questa volta si tratta di proiezioni in grande formato in situazioni paesaggistiche differenti (Paraty Mirim, Altilia, Firenze, Limosano). Una libreria di oggetti tridimensionali (elementi geometrici, animali, armamenti) vengono proiettati (sempre mantenendo l'estetica di una maglia di luce bianca) su montagne, palazzi, chiese, ecc. La serie prende il titolo di "Fantasma rupestre" e si presenta come una sorta di graffito elettronico, che appare al calar della notte (2014-2016).*







"Fantasma rupestre", Vídeoprojeção no sítio arqueológico de Altilia em Molise, na Itália, 2016.  
"Fantasma rupestre", Videoproiezione nel sito archeologico di Altilia in Molise, 2016.

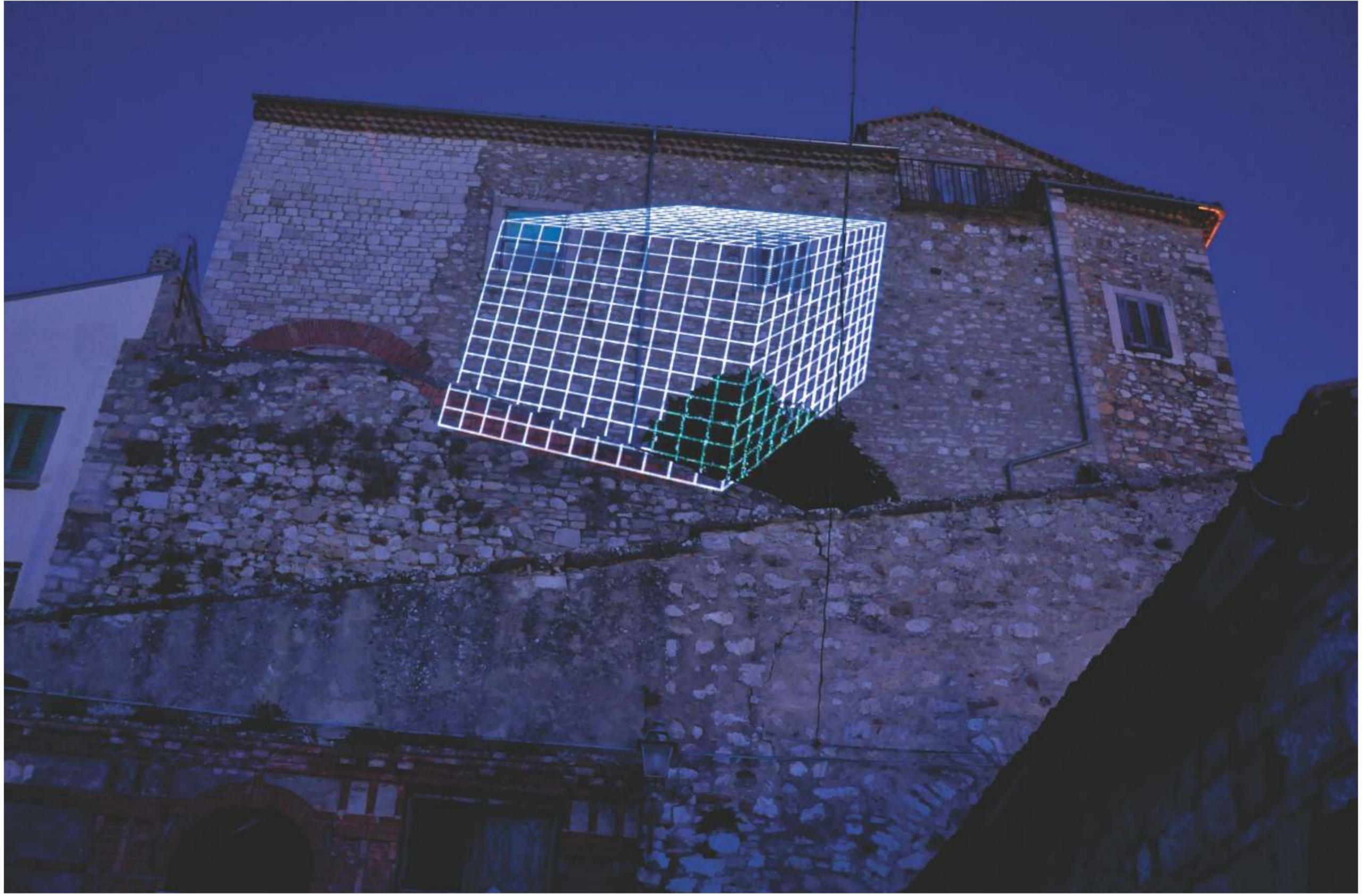




"Fantasma rupestre", Vídeoprojeção no sítio arqueológico de Altilia em Molise, na Itália, 2016 (ao lado), em Paraty Mirim, 2014 (em cima), na igreja de Sant'Ambrogio em Florença, 2016 (em baixo), em Limosano, Itália, 2016 (na página seguinte).

"Fantasma rupestre", Videoproiezione nel sito archeologico di Altilia in Molise, 2016 (a lato), a Paraty Mirim, Brasile (in alto) e sulla chiesa di Sant'Ambrogio a Firenze, 2016 (in basso), in Limosano, 2016(nella prossima pagina).









## A recomposição digital do mundo

Além da parte tecnológica, que é a base de todas essas experiências, há uma sensibilização gráfica, de desenho, que gradualmente toma forma e manifesta-se em experiências subsequentes, quase uma espécie de trabalho "alla maniera de" um computador. O desenho que na história da arte sempre serviu para imaginar uma realidade inédita (existente no pensamento do artista) é agora delegado ao computador. É através da computação digital que eu construo o projeto da obra, mesmo que, no final, eu a levo de volta a uma dimensão manual (óleo sobre tela, desenho de tinta em papel).

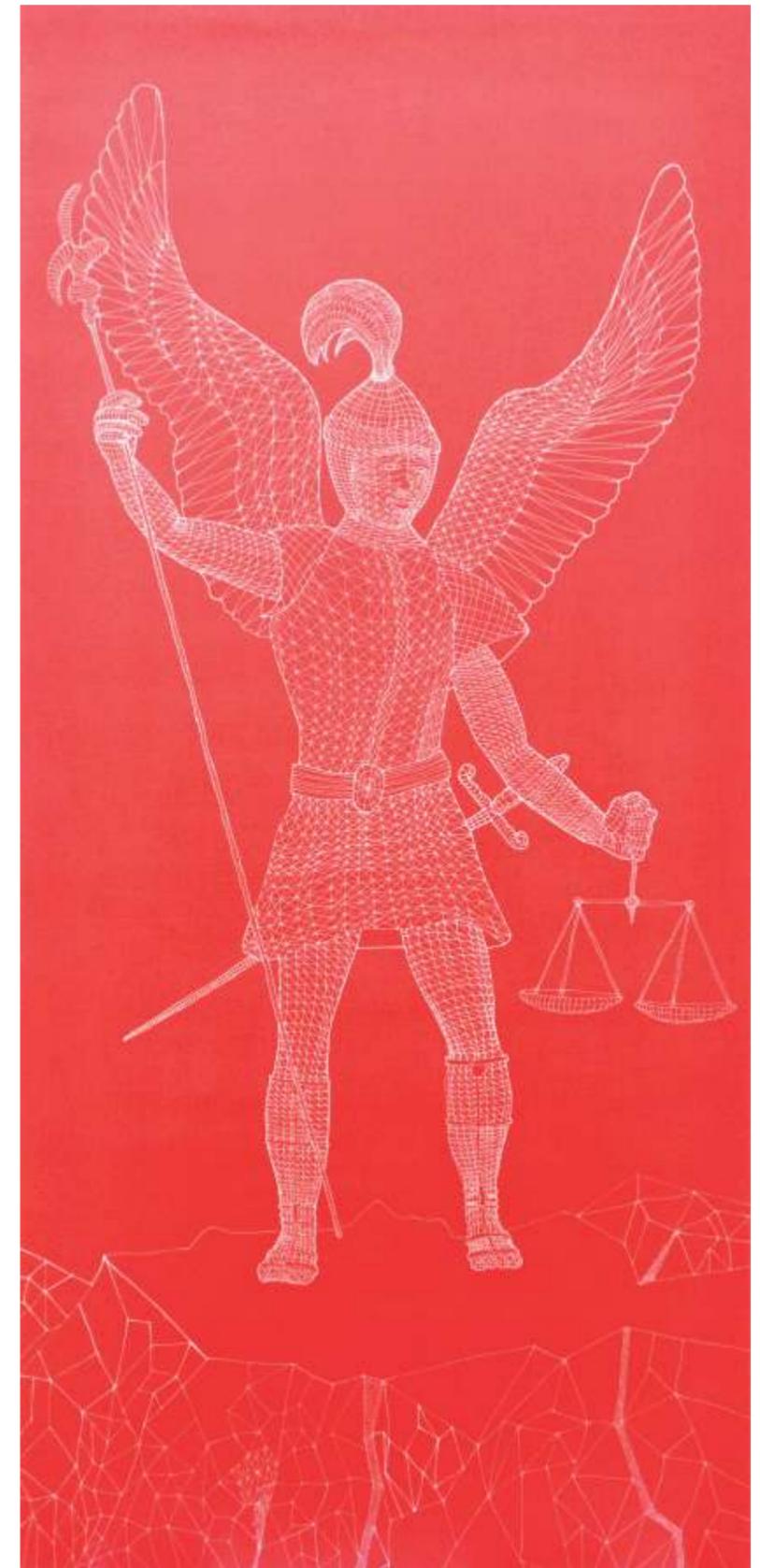


## La ricomposizione digitale del mondo

Al di là della parte tecnologica, che sta alla base di tutte queste esperienze, esiste una consapevolezza grafica, di disegno, che prende via via corpo e si manifesta nelle esperienze successive, quasi una specie di lavoro 'alla maniera' del computer. Il disegno che nella storia dell'arte è sempre servito a immaginare una realtà inedita (esistente nel pensiero dell'artista) è ora delegato al computer. È attraverso la computazione digitale che costruisco il progetto dell'opera, anche se alla fine la riporto ad una dimensione manuale (olio su tela, disegno a inchiostro su carta).



São Miguel Arcângelo,  
modelo digital e  
desenho a mão, tinta e  
acrílico sobre tela.  
San Michele Arcangelo,  
modello digitale e  
disegno a mano,  
inchiostro e acrilico su  
tela.





**São Gabriel Arcângelo, esboço a lápis sobre papel.**  
*San Gabriele Arcangelo, schizzo a matita su carta.*



**São Gabriel Arcângelo, desenho a mão em tinta prata e acrílico sobre tela.**  
*San Gabriele Arcangelo, disegno a mano, inchiostro argento e acrilico su tela.*

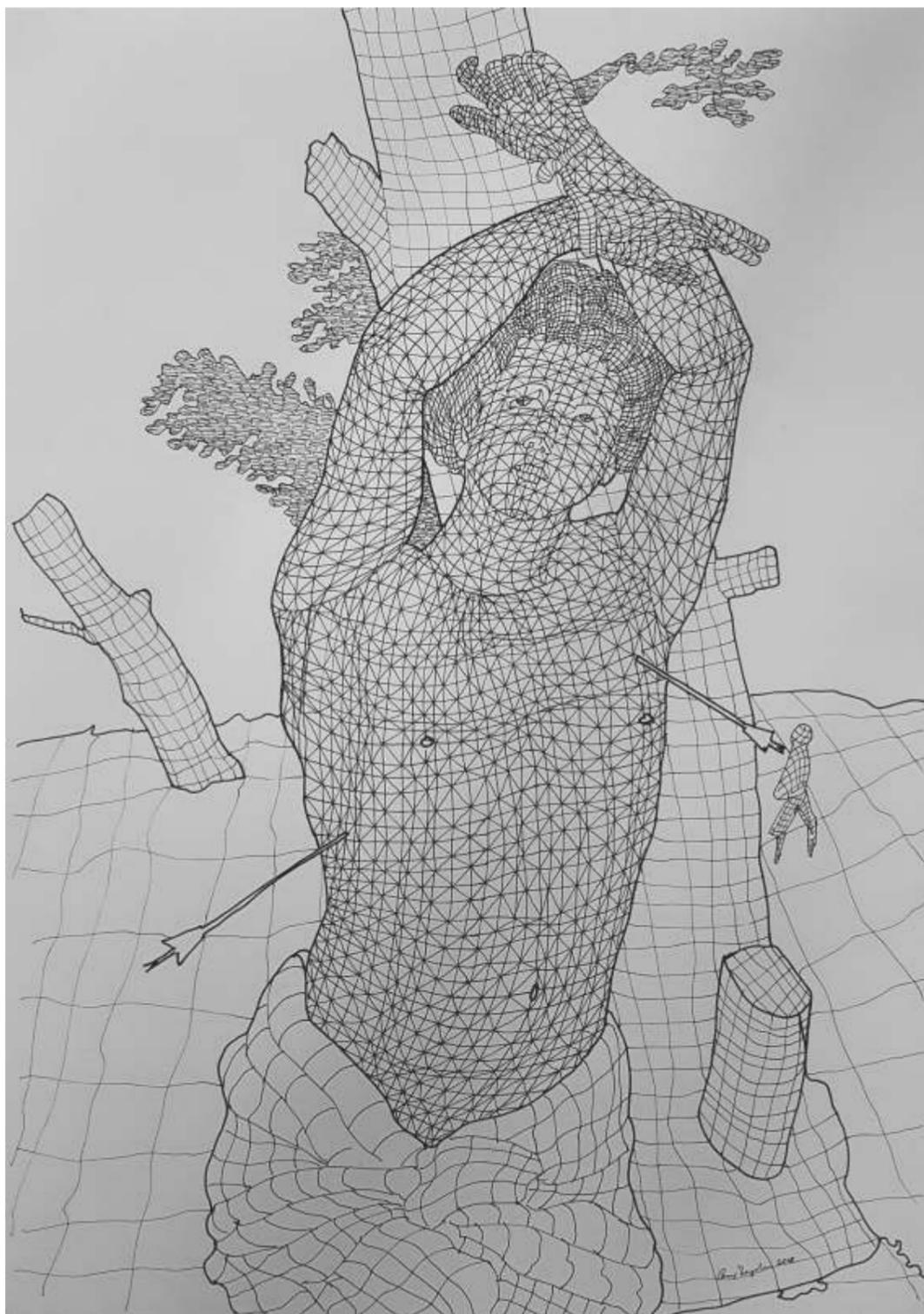


São Sebastião por Guido Reni, óleo sobre tela, por volta de 1615, Museo di Palazzo Rosso, Génova.  
*San Sebastiano di Guido Reni, olio su tela, circa 1615, Museo di Palazzo Rosso, Genova.*



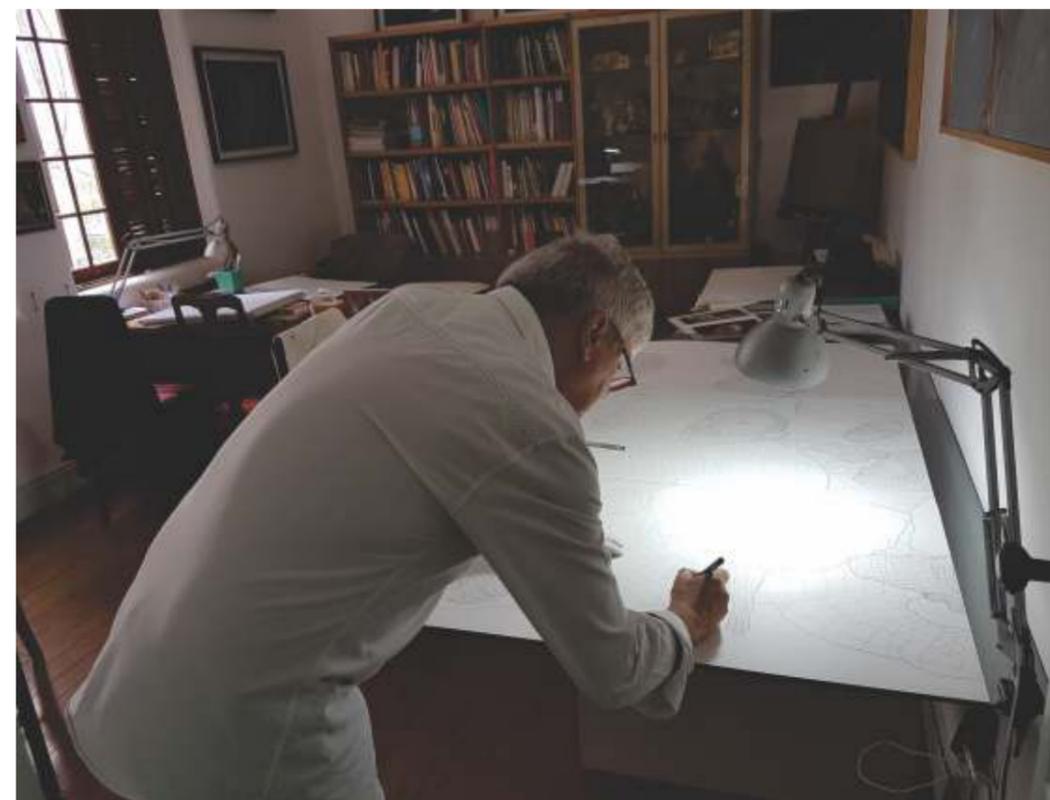
Esboço a mão em lápis sobre papel, simulando a malha do modelo digital tridimensional.  
*Schizzo a mano a matita su carta, simulando la malha del modello digitale tridimensionale.*

**Depois São Sebastião de Guido Reni, acrílica e tinta prata sobre tela, 2017.**  
*Dal San Sebastiano di Guido Reni, acrilica e inchiostro d'argento su tela, 2017.*



O trabalho é construído com o auxílio da técnica digital, mas o resultado final é devolvido à mão humana, que traça a malha digital como uma maneira (a maneira dos maneiristas) de representar o mundo. Esta representação gráfica é escassa e quase matemática, onde as cores e as texturas desaparecem, e apenas o esqueleto estrutural das formas permanece, mas a imperfeição da realização manual remete a uma certa humanidade, enquanto a performance verdadeiramente ilusória da realidade representada é evidente nas imagens em movimento. Quando esses emaranhados de linhas e pontos começam a girar no espaço, eles comunicam ao espectador a ilusão da tridimensionalidade que estava na base do desenho em perspectiva.

L'opera è costruita con l'ausilio della tecnica digitale, ma il risultato finale è restituito alla mano umana, che ricalca la maglia digitale come una "maniera" (la maniera dei manieristi) di rappresentare il mondo. Questa rappresentazione grafica risulta scarna e quasi matematica, dove scompaiono i colori, le texture e resta solo l'ossatura strutturale delle forme, ma l'imperfezione della realizzazione manuale le restituisce una certa umanità, mentre la prestazione veramente illusionistica della realtà rappresentata si evince nelle immagini in movimento. Quando questi grovigli di linee e punti nello spazio girano su se stessi, comunicano allo spettatore quella illusione di tridimensionalità che era alla base del disegno prospettico.





Após a experiência de "Fantasma rupestre", me concentro na possibilidade de reconstruir modelos digitais tridimensionais das coisas que mais me interessam. Talvez mesmo para as minhas andanças no mundo (Itália, Tailândia, Brasil), poder ter um simulacro de minhas paixões, dentro do meu laptop, me compensa, em certo sentido, das ausências. O modelo tridimensional de um objeto, visto em sua versão wire-frame, faz muito bem a ideia de um simulacro de realidade, um fantasma, mas que existe e se move e pode ser modelado.

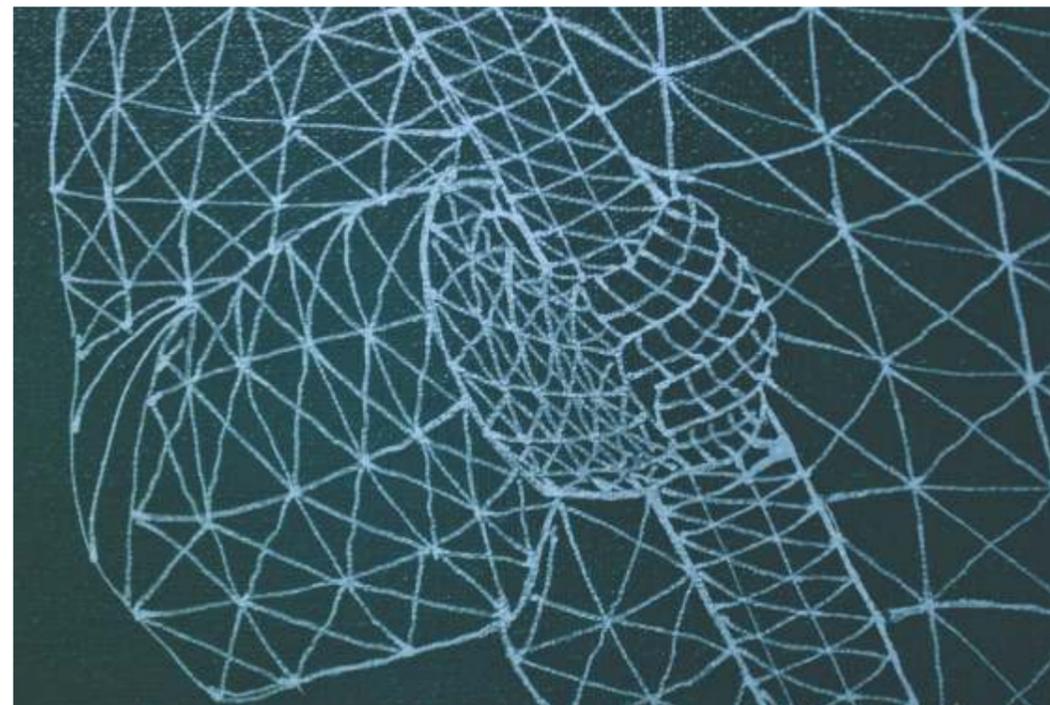
Assim, começou o interesse (e o desafio) para reconstruir as grandes obras clássicas, os ícones de uma história que mais me afasto da minha terra e mais me pertence.

Reconstruir o modelo (tridimensional) de uma pintura (bidimensional) é como partir da ideia do artista, do desenho da obra ainda não realizado, do projeto da pintura.

Dopo l'esperienza di "Fantasma rupestre" mi concentro sulla possibilità di ricostruire modelli digitali tridimensionali delle cose che più mi interessano. Forse anche per le mie peregrinazioni nel mondo (Italia, Thailandia, Brasile), poter avere un simulacro delle mie passioni dentro il mio laptop mi ripaga in un certo senso delle assenze. Il modello tridimensionale di un oggetto, visto nella sua versione wire-frame, rende molto bene l'idea di un simulacro della realtà, un fantasma, ma che esiste e si muove e si può modellare.

Così è cominciato l'interesse (e la sfida) per ricostruire le grandi opere classiche, le icone di una storia che più mi allontano dalla mia terra e più mi appartiene.

Ricostruire il modello (tridimensionale) di un quadro (bidimensionale) è come ricominciare dall'idea dell'artista, dal disegno dell'opera ancora non realizzata, dal progetto del quadro.



Como Migliaccio (curador da exposição) diz, o que eu tento fazer é uma espécie de arqueologia do desenho. Como os artistas renascentistas, maneiristas e barrocos usavam modelos, truques e estratégias para compor e depois reproduzir a ideia que eles tinham em mente, meus truques estão no software que eu uso. Os programas 3D me permitem construir objetos e mundos com proporções corretas e formas complexas. Não só isso, mas quando o modelo está pronto, posso vê-lo a partir de mil diferentes pontos de vista. Então, reconstruir algumas das obras que mais gosto na história da arte é como possuir deles um modelo vivo. Obviamente, esse modelo não possui nada das qualidades morfológicas e simbólicas do trabalho original, mas possui suas próprias qualidades que dialogam com sua matriz e juntos produzem uma nova narrativa. Ver um Caravaggio de perfil não é pouca coisa não!

Come dice Migliaccio (curatore della mostra), quello che cerco di fare è una sorta di archeologia del disegno. Come gli artisti rinascimentali, manieristi e barocchi, usavano modelli, trucchi ed espedienti per comporre e quindi riprodurre l'idea che avevano in mente, i miei trucchi stano nei software che uso. I programmi 3D mi permettono di costruire oggetti e mondi con proporzioni corrette e forme complesse. Non solo, ma quando il modello è pronto posso vederlo da mille punti di vista diversi. Quindi ricostruire alcune delle opere che più mi piacciono della storia dell'arte è come possederne un modello vivo. Ovviamente questo modello non ha nulla delle qualità morfologiche e anche simboliche dell'opera originale, ma possiede delle qualità proprie che dialogano con la propria matrice e producono una narrativa nuova, originale. Vuoi mettere vedere un Caravaggio di profilo!



## A exposição

As grandes narrativas estão mortas: viva as grandes narrativas!  
Para esta exposição, foram escolhidas duas Deposições: a história é bem conhecida no mundo cristão ocidental, a cena do Cristo morto que é deposto da cruz. A primeira pintura é feita por Jacopo di Pontormo (1494-1557), pintura a óleo sobre madeira (313x192 cm), datada de 1526-1528, localizada na igreja de Santa Felicità em Florença. A segunda obra é de Michelangelo Merisi (Caravaggio), (1571-1610) pintado em óleo sobre tela (300 x 203 cm) feito entre 1602-1604 e mantido na Pinacoteca do Vaticano. O primeiro é um grande desenhista, temos vários estudos preparatórios da pintura, o segundo é conhecido por desenhar pouco, quase como se ele criasse o trabalho diretamente na tela. Caravaggio usa uma composição realista de seis caracteres, apoiando-se naquele grande paralelepípedo de pedra. O Pontormo, em vez disso, compõe uma cena maneirista e completamente irreal, são onze caracteres pendurados no espaço, quase sem gravidade. Na reconstrução tridimensional, as diferentes concepções de composição são bem visíveis, sobretudo observando os trabalhos de lado. No Pontormo, as figuras são organizadas seguindo uma pirâmide de cima pra baixo, o que sugere o movimento de descer do topo da cruz onde o crucifixo foi, até o primeiro anjo na base do quadro que, curvado nos joelhos, segura Jesus. Caravaggio coloca as figuras em um plano horizontal e o movimento da

## La mostra

Le grandi narrazioni sono morte: viva le grandi narrazioni.  
Per questa mostra ho scelto due Deposizioni: la storia è ben nota nel mondo occidentale-cristiano, la scena del Cristo morto che viene deposto dalla croce. Il primo quadro è di Jacopo di Pontormo (1494-1557), dipinto a olio su tavola (313x192 cm), databile al 1526-1528, conservato nella chiesa di Santa Felicità a Firenze. Il secondo è di Michelangelo Merisi (Caravaggio), (1571-1610) dipinto a olio su tela (300x203 cm) realizzato tra il 1602-1604 e conservato presso la Pinacoteca Vaticana. Il primo è un grande disegnatore, abbiamo vari studi preparatori del suo quadro, il secondo è conosciuto per disegnare poco, quasi che creasse l'opera direttamente sulla tela. Il Caravaggio usa una composizione realista di sei personaggi, appoggiati su quella grande pietra parallelepipedica. Il Pontormo invece compone una scena manierista e completamente irreal, si tratta di undici personaggi appesi nello spazio, quasi senza forza di gravità. Nella ricostruzione tridimensionale le differenti concezioni compositive si notano bene soprattutto osservando le opere di profilo. Nel Pontormo le figure sono disposte seguendo una piramide verso l'alto, che suggerisce il movimento di discesa dall'alto della croce dove si trovava il crocifisso, fino al primo angelo in basso che, curvato sulle ginocchia, sorregge Gesù. Caravaggio colloca le figure su un piano orizzontale e il movimento della discesa di Cristo dalla croce è affidato al

descida de Cristo da cruz é demandado ao movimento de João e Nicodemos, de corpo dobrado na frente, que o seguram com os braços.

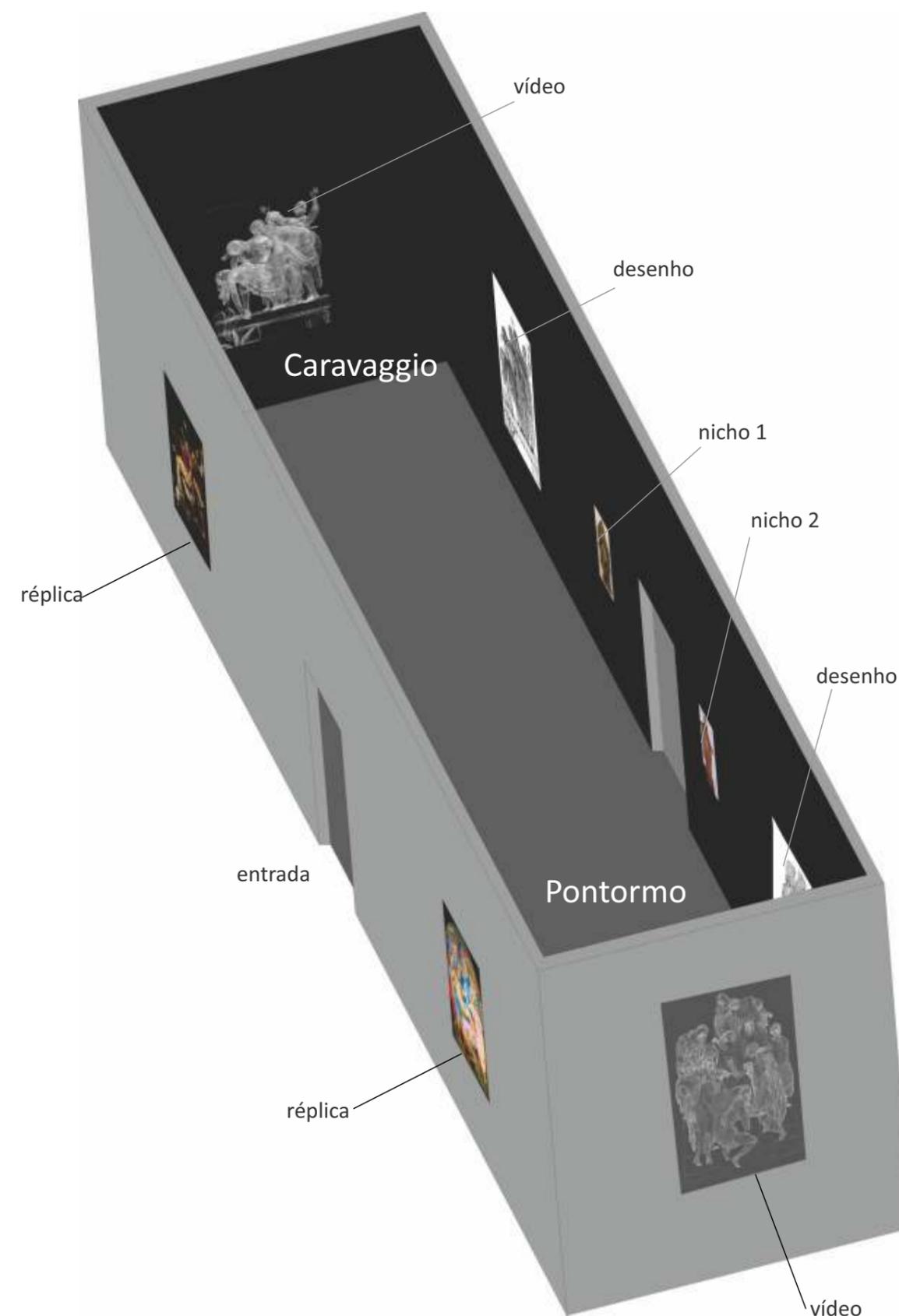
A exposição ocupa uma sala central do Museu de Arte Sacra em São Paulo, que é um longo retângulo de cerca de 6m por 24m, com a entrada na parede comprida. As duas obras estão montadas uma à direita e a outra à esquerda, simetricamente e na longa parede frontal estão dois nichos onde serão colocadas duas esculturas do século XVIII, da coleção do Museu, representando São João Evangelista e Nossa Senhora das Dores, que são personagens da cena da Deposição. Ambos os lados da sala são compostos da mesma maneira, com as paredes pretas e três elementos: a projeção de cerca de 3 m de altura para 2 m de largura (na escala real do trabalho) no lado curto da sala e aos dois lados a réplica em escala 1: 1 da obra original e de frente, o desenho em preto e branco, sempre em escala 1: 1.

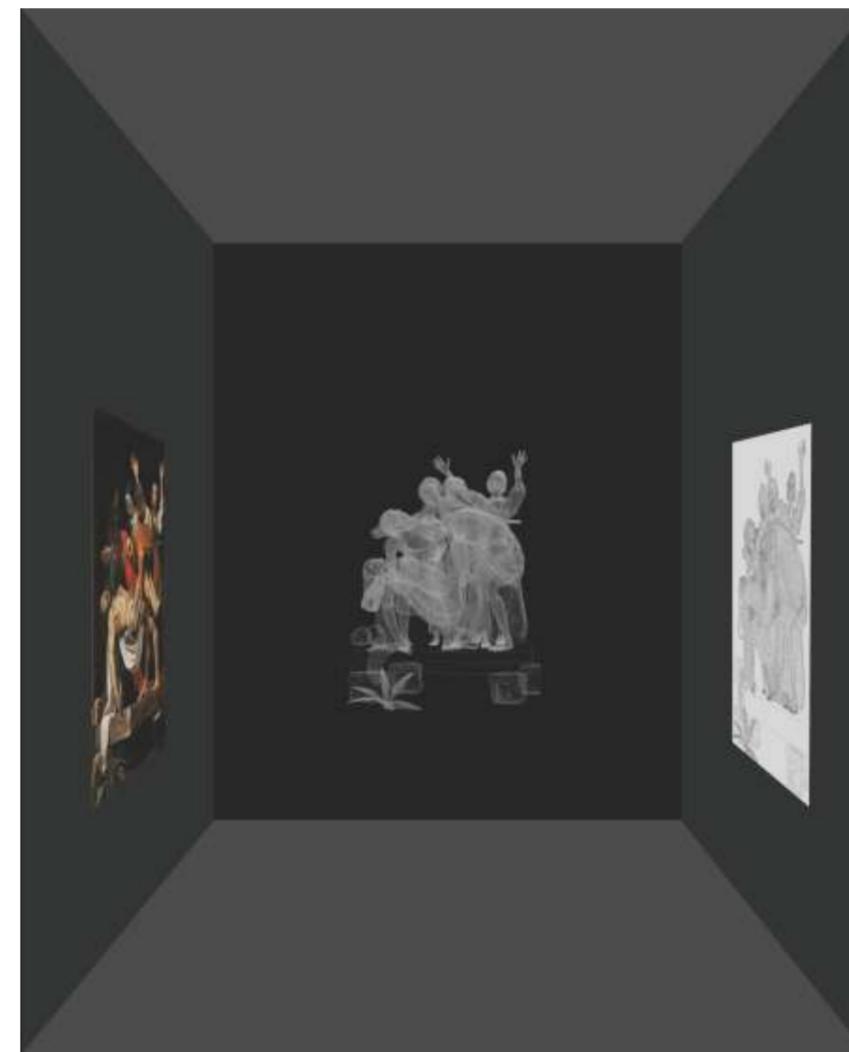


movimento di Giovanni e Nicodemo, entrambi col corpo piegato in avanti, che lo sorreggono con le braccia.

La mostra occupa una sala centrale del Museo d'Arte Sacra di San Paolo, che è un lungo rettangolo di circa 6m per 24m, con ingresso centrale. Le due opere sono montate una sulla destra e l'altra sulla sinistra in maniera simmetrica e al centro sulla parete lunga frontale sono due nicchie dove saranno esposte due piccole sculture settecentesche della collezione del Museo, che rappresentano San Giovanni Evangelista e la Madonna Addolorata, che sono personaggi della scena della Deposizione.

I due lati sono composti allo stesso modo con pareti scure e tre elementi: sul lato corto della sala è la proiezione di circa 3 m di altezza per 2m di larghezza (in scala reale dell'opera), su un lato è la replica in scala 1:1 dell'opera originale, e di fronte a questa il disegno in bianco e nero sempre in scala 1:1.





**O lado do Pontormo, com o nicho ocupado por Nossa Senhora do Calvário, escultura em madeira policromada do século XVIII, do acervo do Museu.**

*Lato del Pontormo, con la nicchia occupata dalla Madonna Addolorata, scultura in legno policromo del secolo XVIII, appartenente alla collezione del Museo.*



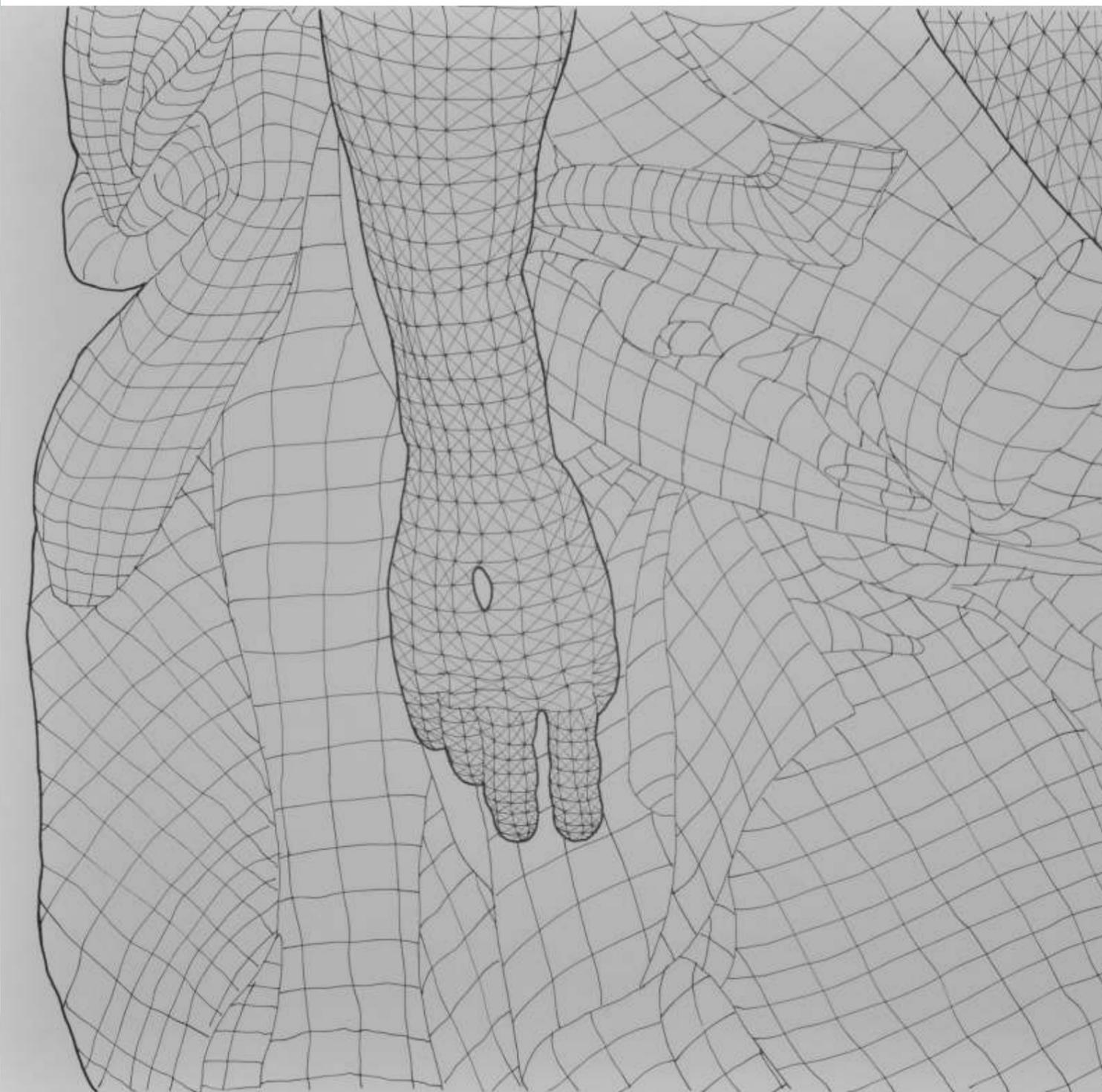
**O lado do Caravaggio, com o nicho ocupado por São João Evangelista, escultura em madeira policromada do século XVIII, do acervo do Museu.**

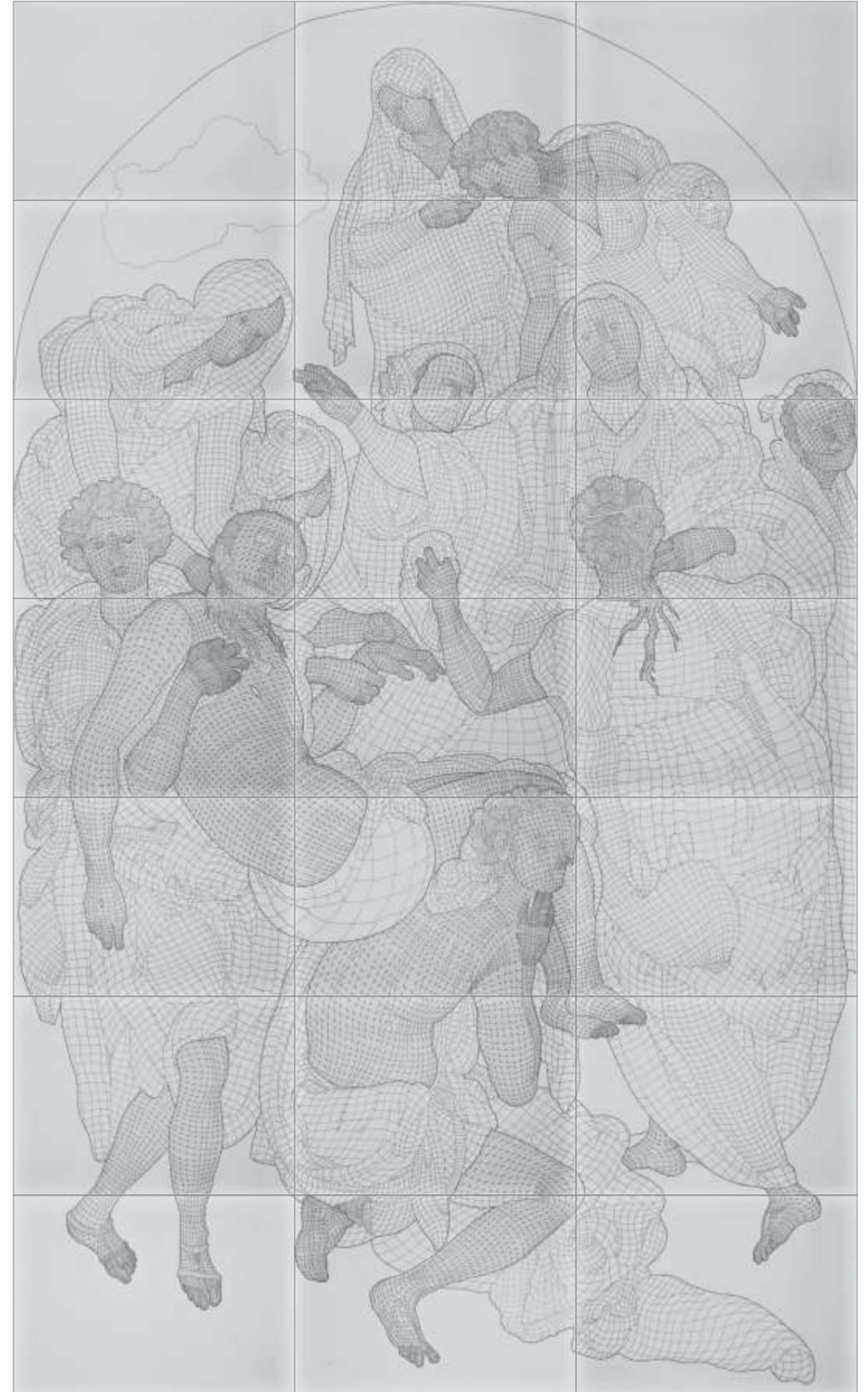
*Lato del Caravaggio, con la nicchia occupata da San Giovanni Evangelista, scultura in legno policromo del secolo XVIII, appartenente alla collezione del Museo.*

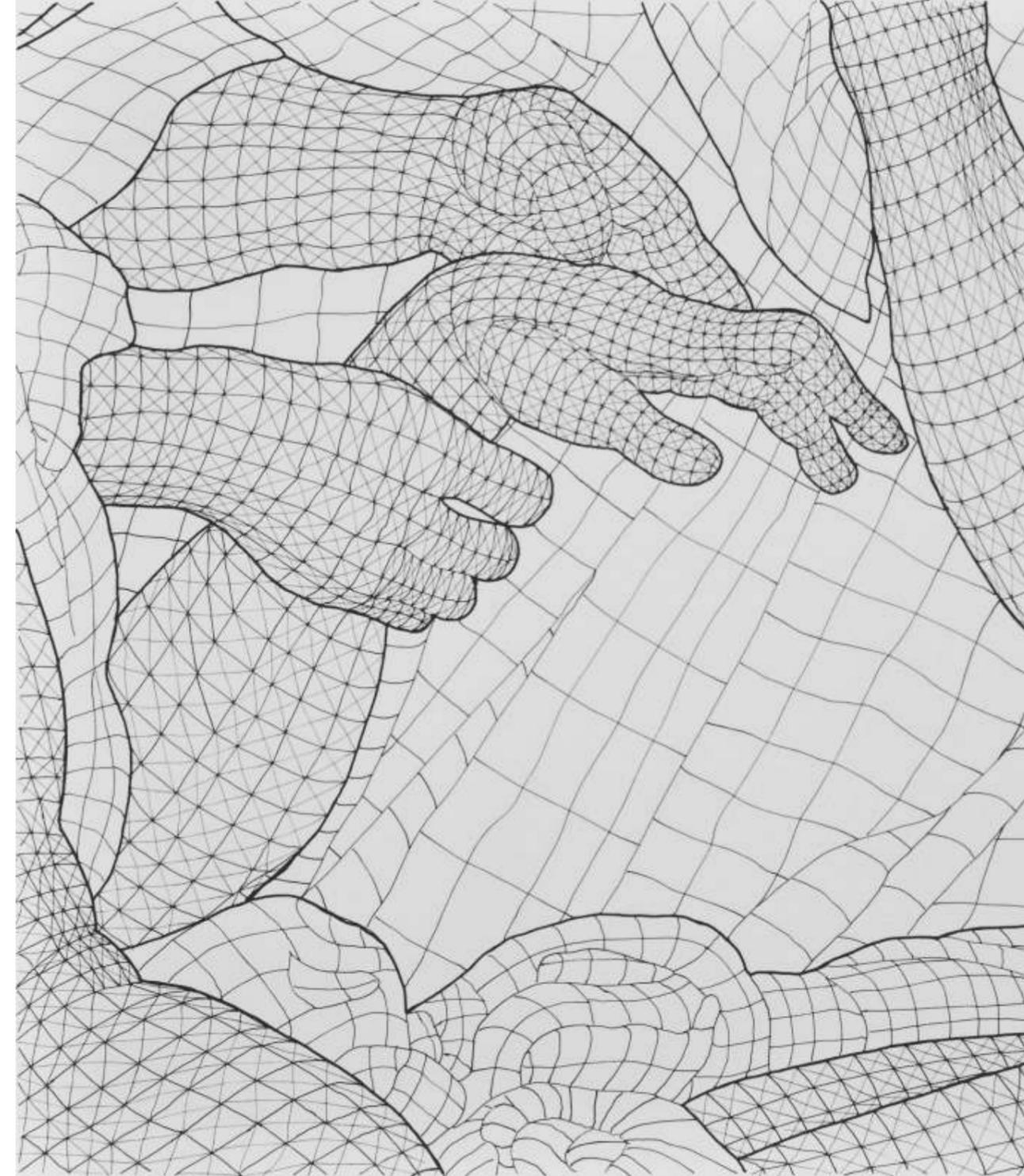
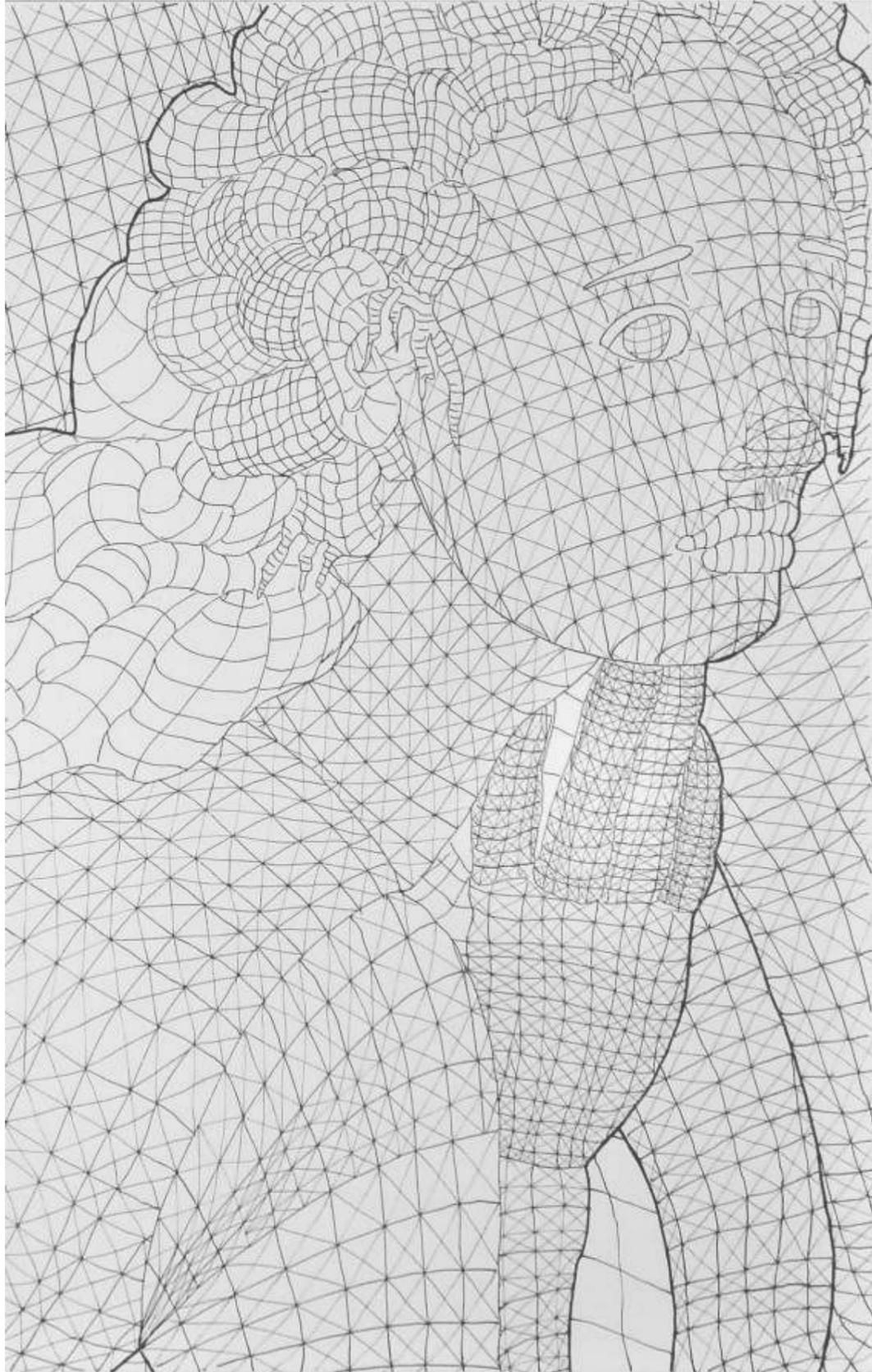
# PONTORMO



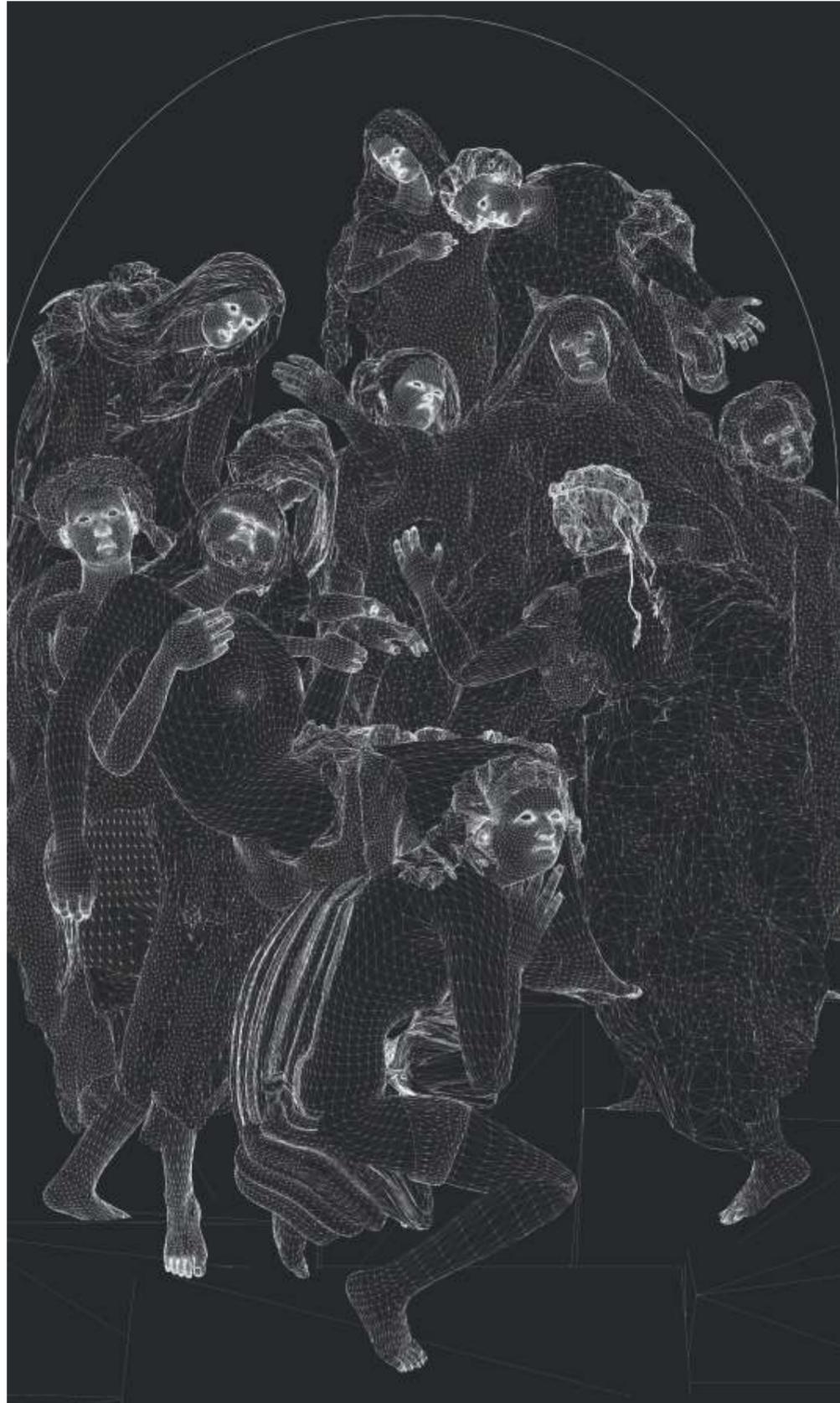
**DEPOSIÇÃO** de Jacopo di Pontormo, óleo sobre madeira (313x192 cm), pintado em 1526-1528, localizado na igreja de Santa Felicita em Florença.  
*DEPOSIZIONE* di Jacopo di Pontormo, dipinto a olio su tavola (313x192 cm), databile al 1526-1528, conservato nella chiesa di Santa Felicita a Firenze.





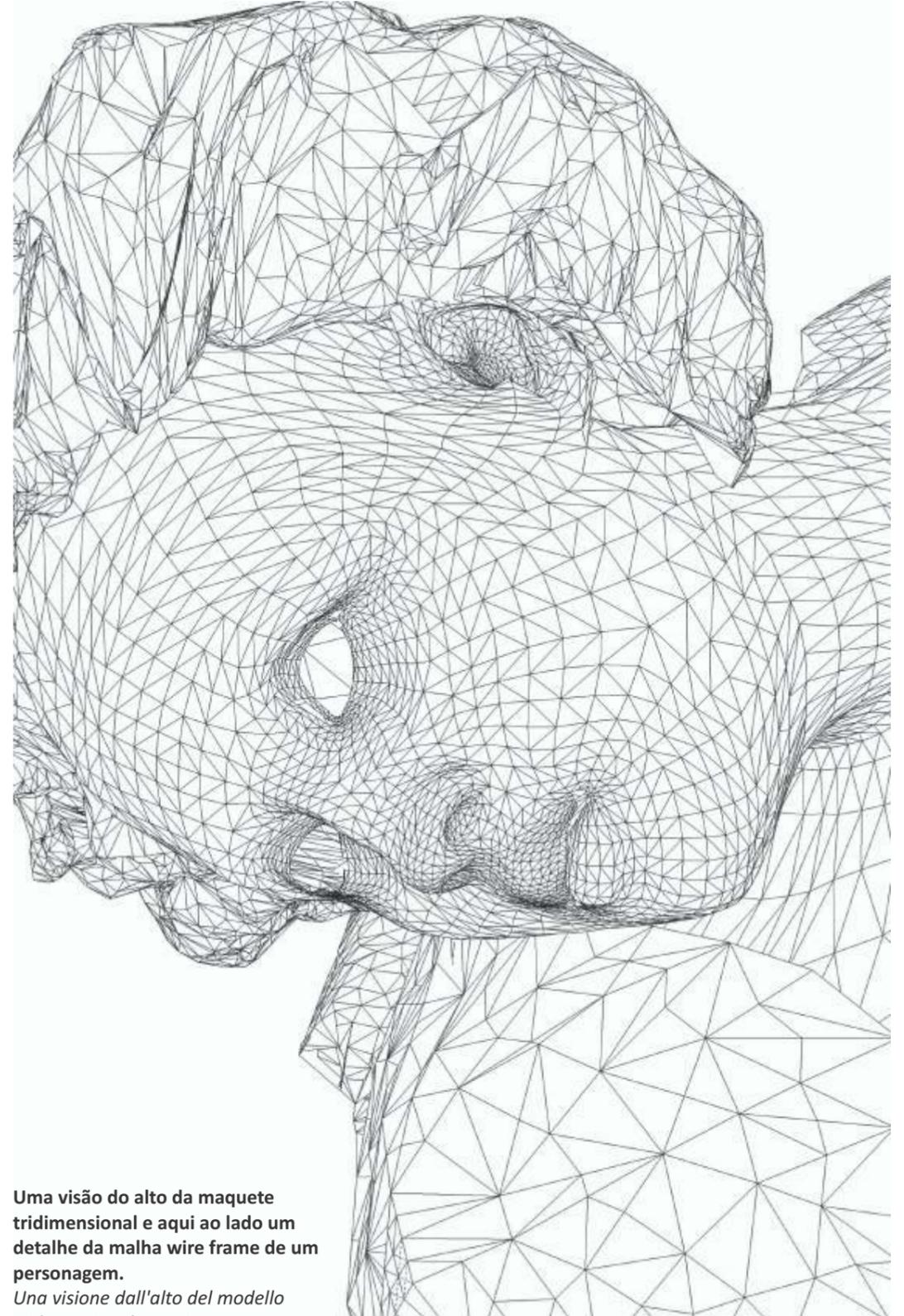
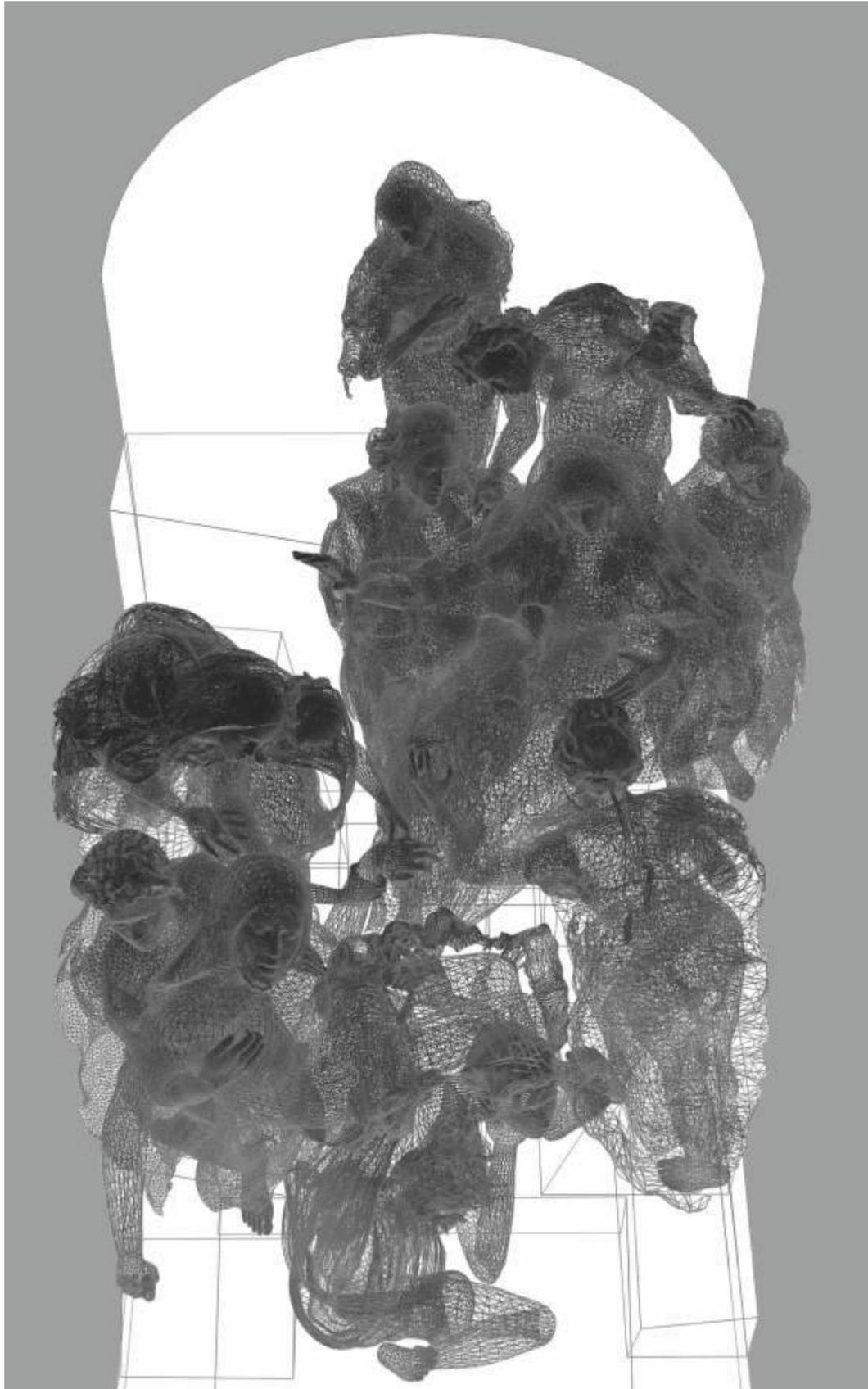


**Detalhes do desenho a mão em tinta preta sobre papel branco.**  
*Dettagli del disegno a mano ad inchiostro nero su carta bianca.*



**Renderização inteira e detalhe.**  
*Rendering intero e dettaglio.*





**Uma visão do alto da maquete tridimensional e aqui ao lado um detalhe da malha wire frame de um personagem.**

*Una visione dall'alto del modello tridimensionale e qui accanto un dettaglio della maglia wire frame di una figura.*

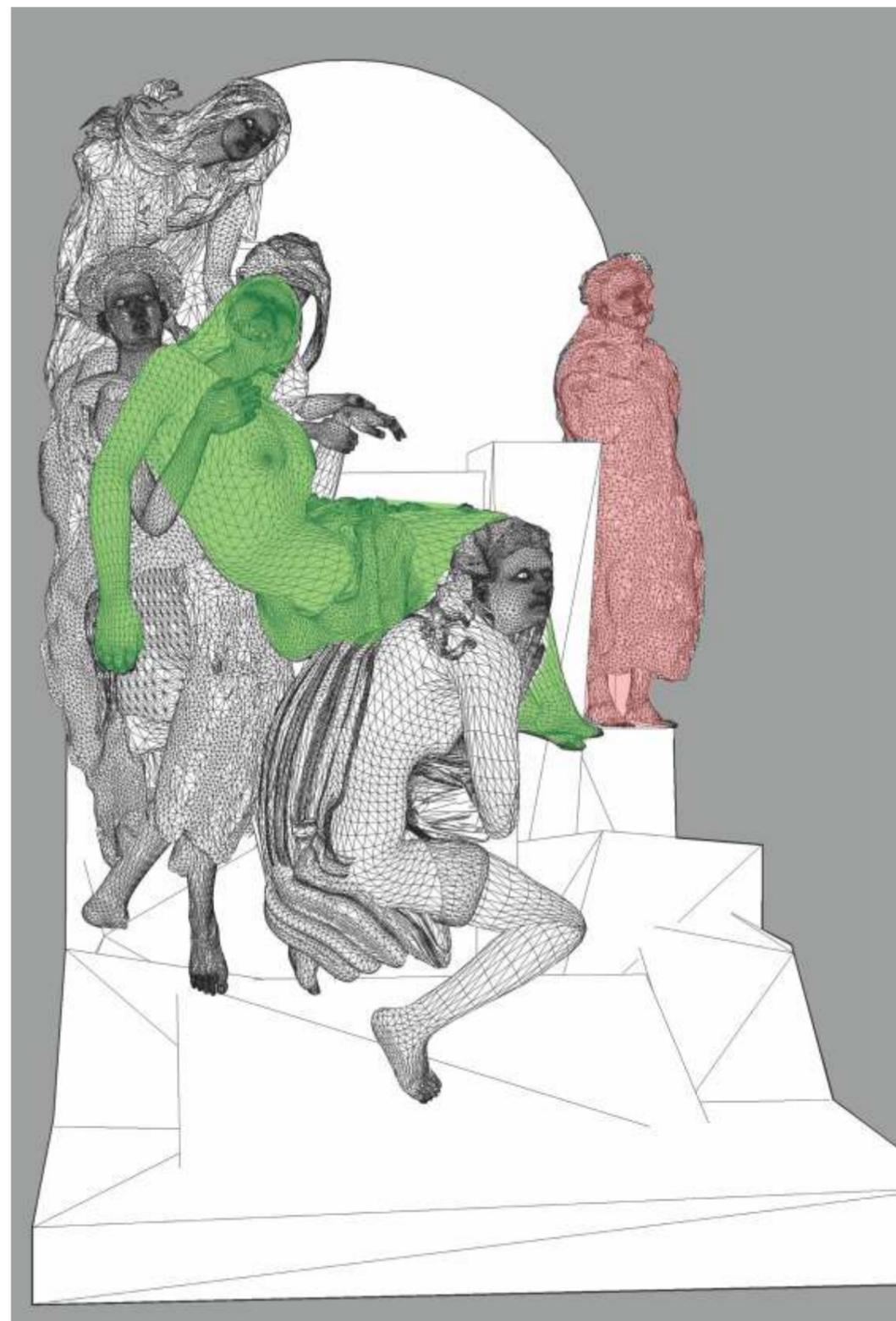


**O tema da descida de Cristo da Cruz em Pontormo é claramente visível seja na vista frontal (triângulo), seja na vista lateral, com a disposição das figuras em diagonal.**

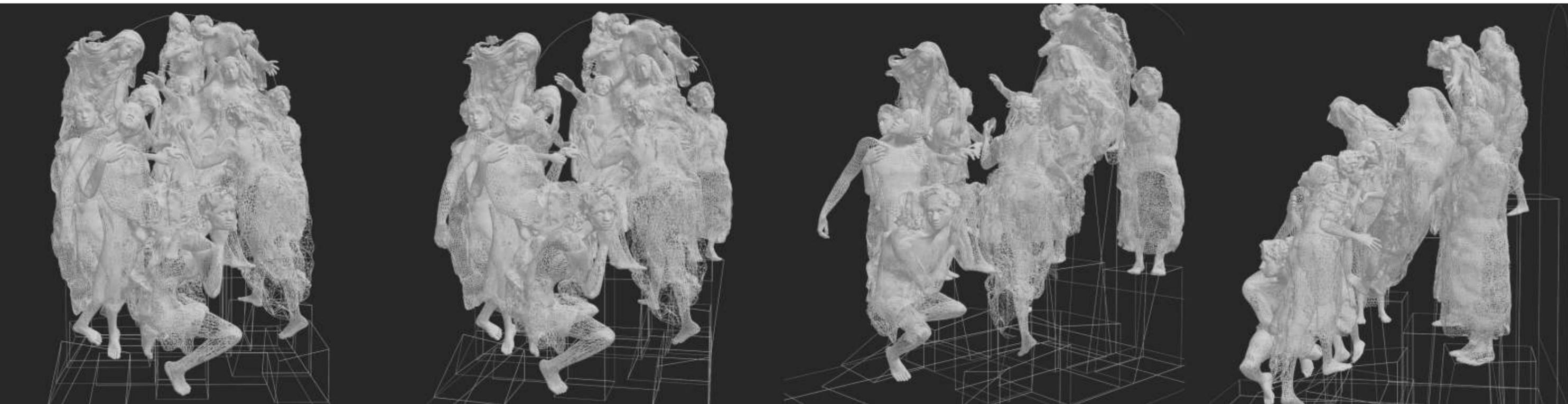
*Il tema della discesa di Cristo dalla croce in Pontormo è chiaramente visibile sia in visione frontale (triangolo) che nella visione laterale con la disposizione delle figure in diagonale.*



Quatro personagens estão dedicados à Nossa Senhora.  
*Quattro personaggi sono dedicati alla Madonna.*

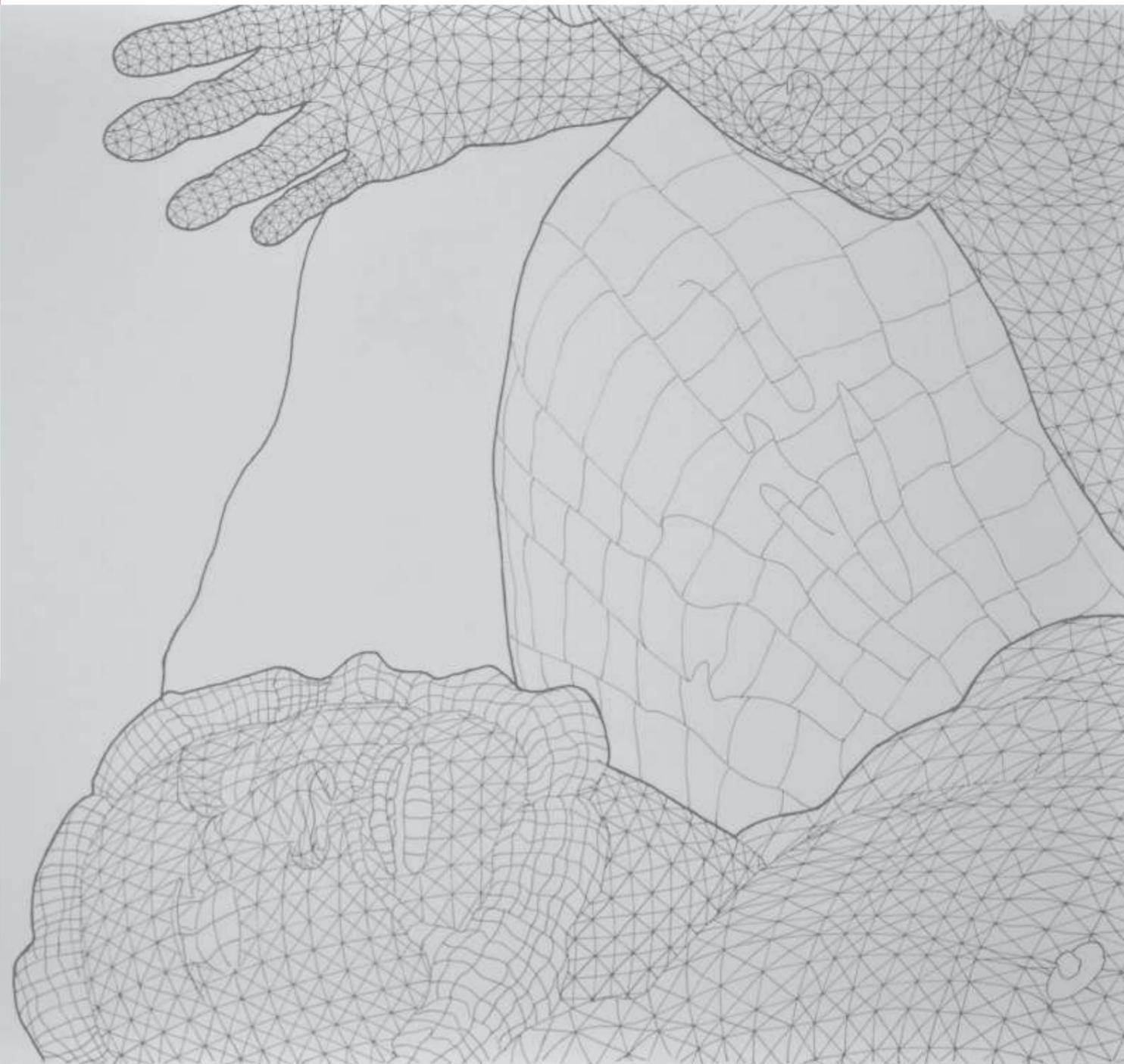


Quatro personagens estão dedicados ao Cristo, mais um quinto no fundo (o mesmo Pontormo).  
*Quattro personaggi sono dedicati a Cristo, più un quinto sullo sfondo (lo stesso Pontormo).*



Frames do vídeo.  
*Frame dal video.*

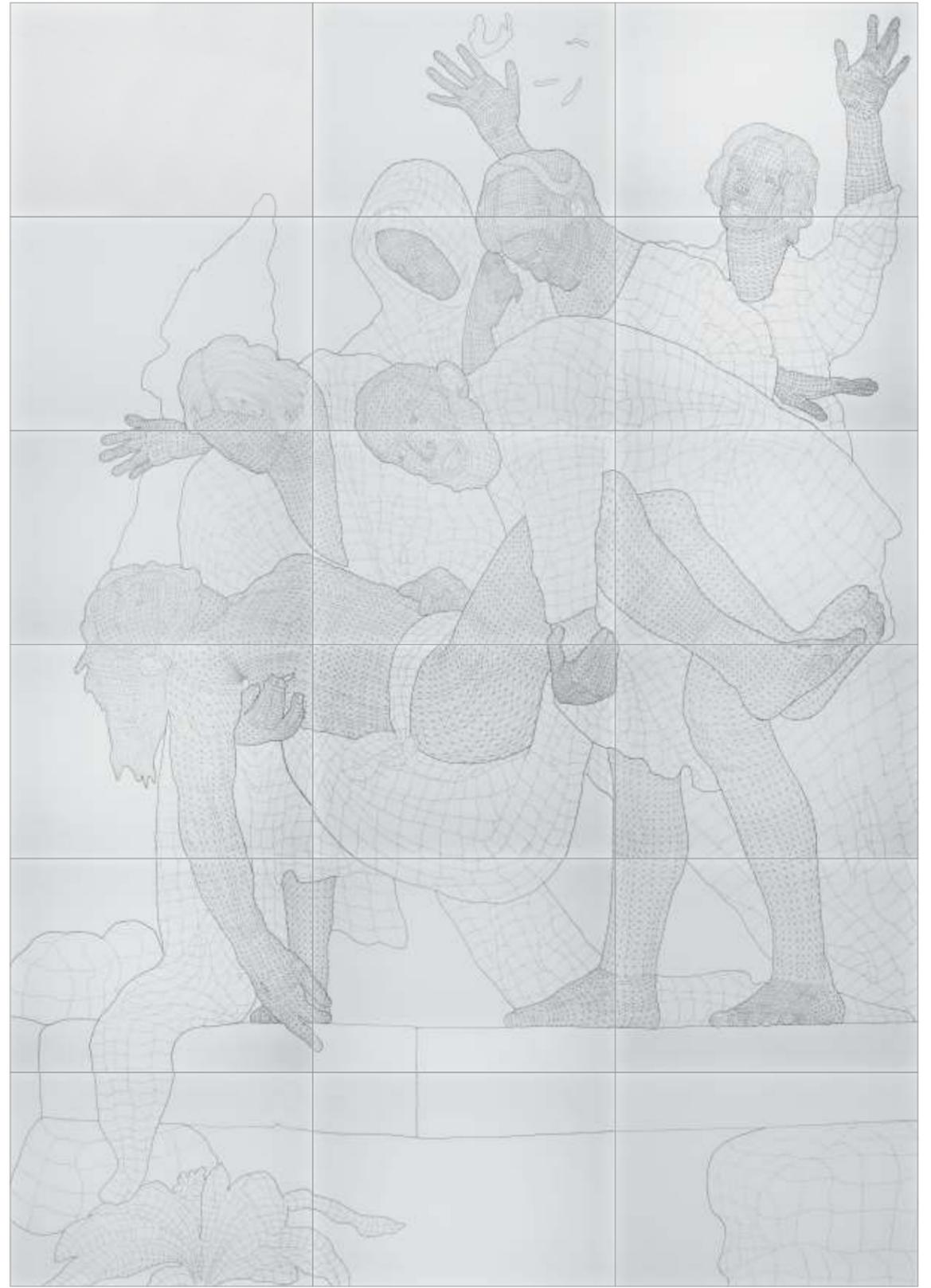
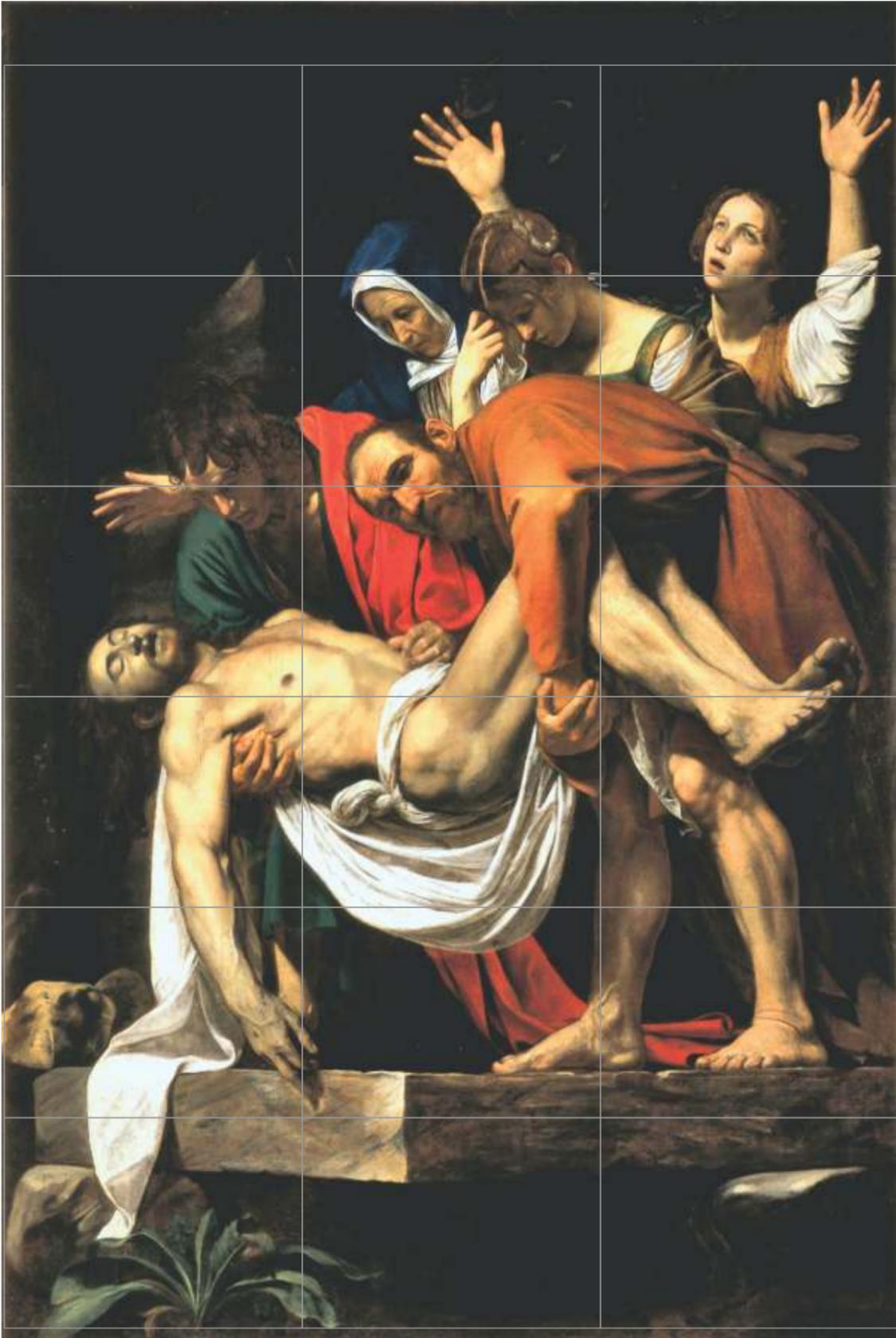
# CARAVAGGIO



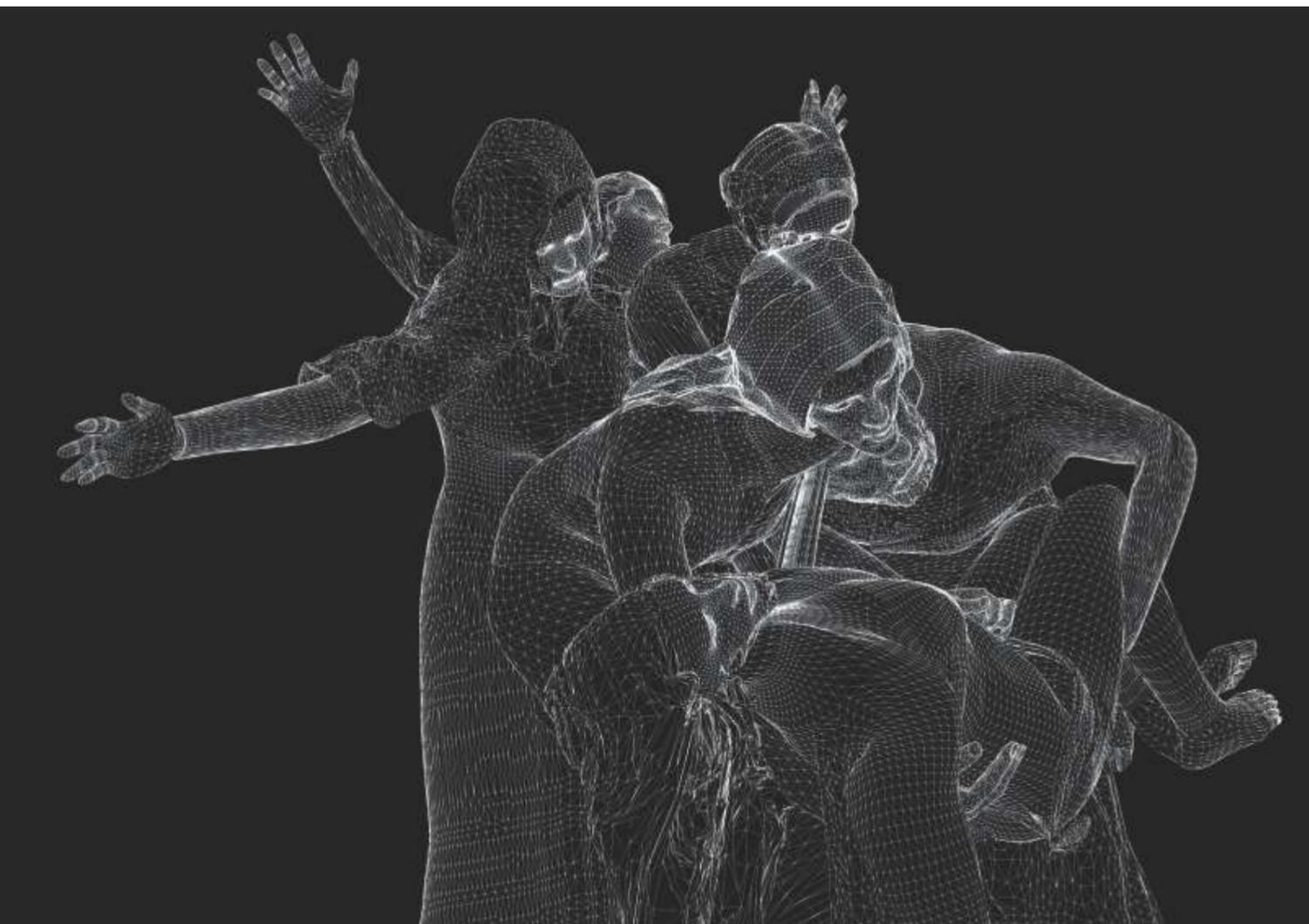
**DEPOSIÇÃO** de Caravaggio, óleo sobre tela (300x203 cm), pintado em 1602-1604, localizado na Pinacoteca do Vaticano em Roma (detalhe da obra original e do desenho a mão livre em tinta sobre papel).

DEPOSIZIONE di Caravaggio, dipinto a olio su tela (300x203 cm) realizzato tra il 1602-1604 e conservato presso la Pinacoteca Vaticana, Roma (dettaglio del quadro originale e del disegno a mano libera in inchiostro su carta).



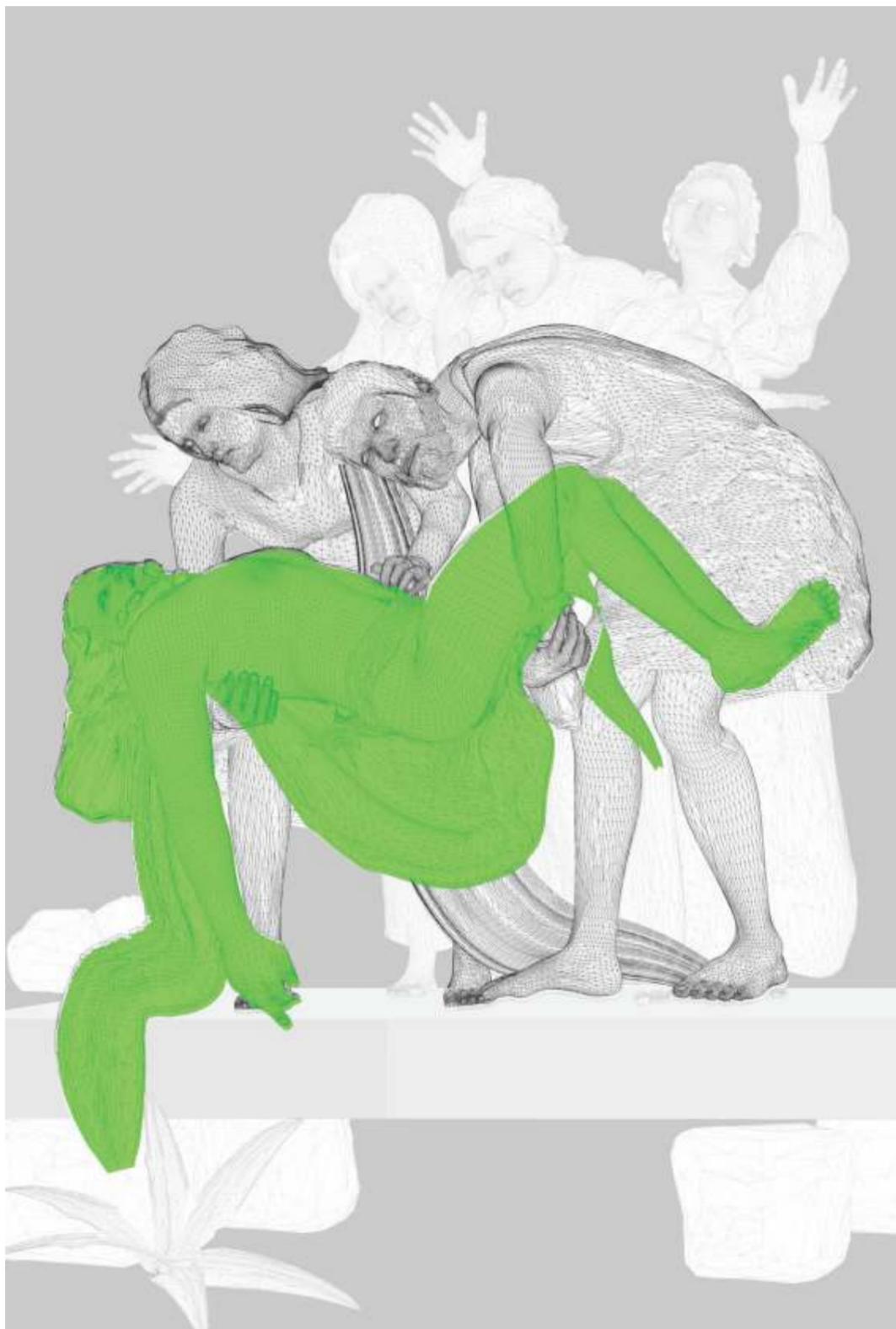






DEPOSIÇÃO de Caravaggio, detalhe e vista lateral da maquete 3D.  
DEPOSIZIONE di Caravaggio, dettaglio e vista laterale del modello 3D.





**Cristo e dois personagens a ele referidos, João e Nicodemo.**  
*Cristo e due personaggi a lui riferiti, Giovanni e Nicodemo.*



**Nossa Senhora com os braços estendidos horizontalmente e duas mulheres ao seu redor.**  
*La Madonna con le braccia allargate orizzontalmente e due donne al suo intorno.*



**Em Caravaggio a composição frontal é organizada entorno de uma geometria essencialmente horizontal, a pedra, o Cristo deitado e os braços da Madona; somente na visão lateral encontramos o tema triangular da descida de Cristo da cruz.**

*In Caravaggio la composizione frontale risulta organizzata su una geometria prevalentemente orizzontale, la pietra, il Cristo disteso, le braccia della Madonna; solo con la visione laterale incontriamo il tema triangolare della discesa di Cristo dalla croce.*



Frames do vídeo.  
Frame dal video.

"O meu trabalho é fundamentalmente experimental; eu não tenho uma técnica predefinida para representar um pensamento concluído ou valores reconhecidos, eu procuro uma experiência inédita para transmitir."

Da entrevista para o Arte Conceituando (Laura Ammann-João G. Rizek) (12\02\2016)

#### **Cesare Pergola,**

arquiteto e artista de origem de Limosano (Itália) e florentino de adoção, atravessou a cena artística dos anos '80, variando entre arquitetura, arte e teatro, sempre em chave puramente experimental. Foi fundador dos grupos Il Marchingegno e Orient Express, que participaram daquele momento feliz do teatro experimental italiano.

Em seguida, como Diretor Artístico da discoteca Manila, perto de Florença, animou a cena noturna, envolvendo artistas, músicos, arquitetos, estilistas, em instalações e performances inesquecíveis.

Foi professor de arquitetura e design por mais de 20 anos e teve, na Universidade de Florência, a cadeira de Semiótica da Arquitetura, instituída por Gillo Dorfles e Umberto Eco.

No campo arquitetônico desenvolveu uma teoria inédita de "arquitetura sensorial", publicada no ensaio "A cidade dos sentidos", 1997.

De 2000 a 2007, viveu em Banguetocque e desde 2008 vive no Brasil em São Paulo, onde desenvolveu sua carreira artística sempre na frente experimental multimídia.

Suas obras estão nos acervos do Museu da Cidade de São Paulo, no Memorial do Povo Indígena de Brasília e na Embaixada da Itália em Brasília.

No Brasil Pergola fundou a Galeria Belvedere (2009-2015) em Paraty (RJ) e criou o Festival de Arte Contemporânea de Paraty - Prêmio Belvedere (2010-2013). energizando a cidade fluminense com 45 exposições, 10 residências artísticas e mais de 500 artistas envolvidos.

[cesarepergola.com](http://cesarepergola.com)

#### **Exposições recentes**

##### **Individuais:**

**2018** "DEPOSIZIONI. ARQUEOLOGIA DO DESENHO DE PONTORMO A CARAVAGGIO", Museu de Arte Sacra di São Paulo, Brasil.

**2016** "FANTASMA RUPESTRE PER KISS ME DEADLY" vídeo-instalação para o festival de cinema noir de Campobasso, Itália.

**2015** "GEOMETRIA DA SEDUÇÃO", Centro Cultural São Paulo- São Paulo, Brasil.

**2014** "LA MISURA DEL CORPO", Galeria Belvedere, Paraty -Rio de Janeiro, Brasil.

**2013** "MATEMÁTICA DA PAISAGEM", Casa Contemporânea, São Paulo, Brasil.

**2011** "LUTADORES DO MUNDO", Museu Afro Brasil, São Paulo, Brasil.

##### **Coletivas:**

**2017** "8º SALÃO DOS ARTISTAS SEM GALERIA" Mapa das artes, São Paulo, Belo Horizonte, Goiânia , Rio de Janeiro, Brasil.

**2012** "A SEDUÇÃO DE MARILYN MONROE", Museu Afro Brasil, São Paulo, Brasil.

**2010** "TERRAS INDÍGENAS", Memorial dos Povos Indígenas, Brasília, Brasil.

"Il mio lavoro è essenzialmente sperimentale; io non ho una tecnica pronta per rappresentare un pensiero definitivo o valori riconosciuti, io cerco un'esperienza inedita da trasmettere."

Dalla intervista a Arte Conceituando (Laura Ammann-João G. Rizek) (12\02\2016)

**Cesare Pergola,** architetto e artista di origine molisana e fiorentino di adozione, ha attraversato la scena artistica degli anni '80, spaziando tra architettura, arte e teatro, sempre in chiave puramente sperimentale. È stato fondatore del gruppo Il Marchingegno e Orient Express, con cui partecipò di quel felice momento del teatro sperimentale italiano. In seguito, come direttore artistico della discoteca Manila, nella periferia di Firenze, animò la scena notturna, coinvolgendo artisti, musicisti, architetti, fashion designers, in installazioni e performances memorabili. Docente di architettura e design per oltre 20 anni, in varie università italiane e straniere, è stato titolare della cattedra di Semiotica dell'architettura istituita da Gillo Dorfles e Umberto Eco, nella Università di Firenze. Nel campo architettonico ha sviluppato una inedita teoria di "architettura sensoriale", pubblicata nel libro "La città dei sensi", 1997.

Dal 2000 al 2007 ha vissuto a Bangkok, e dal 2008 vive in Brasile a San Paolo, dove ha sviluppato una carriera artistica sempre sul fronte sperimentale multimediale.

Sue opere sono nelle collezioni permanenti del Museo Della Città di San Paolo, nel Memoriale del Popolo Indigeno di Brasilia, nell'Ambasciata d'Italia in Brasilia.

In Brasile ha fondato e diretto (2009-2015) la Galeria Belvedere a Paraty (Rio de Janeiro) e il Festival Internazionale di Arte Contemporanea di Paraty -Premio Belvedere (2010-2013), vivacizzando la cittadina fluminense con 45 esposizioni, 10 residenze artistiche e più di 500 artisti coinvolti.

[cesarepergola.com](http://cesarepergola.com)

#### **Esposizioni recenti**

##### **Individuali:**

**2018** "DEPOSIZIONI. ARCHEOLOGIA DEL DISEGNO DA PONTORMO A CARAVAGGIO", Museo di Arte Sacra di San Paolo, Brasile.

**2016** "FANTASMA RUPESTRE PER KISS ME DEADLY" vídeo-instalação para o festival de cinema noir de Campobasso, Italia.

**2015** "GEOMETRIA DA SEDUÇÃO", Centro Cultural São Paulo- San Paolo, Brasile.

**2014** "LA MISURA DEL CORPO", Galeria Belvedere, Paraty -Rio de Janeiro, Brasile.

**2013** "MATEMÁTICA DA PAISAGEM", Casa Contemporânea, San Paolo, Brasile.

**2011** "LUTADORES DO MUNDO", Museu Afro Brasil, San Paolo, Brasile.

##### **Collettive:**

**2017** "8º SALÃO DOS ARTISTAS SEM GALERIA" Mapa das artes, São Paulo, Belo Horizonte, Goiânia, Rio de Janeiro, Brasile.

**2012** "A SEDUÇÃO DE MARILYN MONROE", Museu Afro Brasil, San Paolo, Brasile.

**2010** "TERRAS INDÍGENAS", Memorial dos Povos Indígenas, Brasilia, Brasile.

## GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

**Geraldo Alckmin**  
Governador do Estado

**José Luiz Penna**  
Secretário da Cultura do Estado

**Clodoaldo Pelissioni**  
Secretário dos Transportes do Estado

**Romildo Campello**  
Secretário-adjunto da Cultura do Estado

**Regina Célia Pousa Ponte**  
Coordenadora da Unidade de Preservação do Patrimônio Museológico da Cultura do Estado

## ARQUIDIOCESE DE SÃO PAULO

**Cardeal Dom Odilo Pedro Scherer**  
Arcebispo Metropolitano de São Paulo

## ASSOCIAÇÃO MUSEU DE ARTE SACRA DE SÃO PAULO – SAMAS

### CONSELHO ADMINISTRATIVO

**José Oswaldo de Paula Santos**  
Presidente do Conselho de Administração

**Rodrigo Mindlin Loeb**  
Vice-Presidente

**Arnold Wald Filho**  
**Demosthenes Madureira de Pinho Neto**  
**Dom Carlos Lema Garcia**  
**Dom Devair Araújo da Fonseca**  
**Haron Cohen**  
**Luiz Arena**  
**Maria Elisa Pimenta Camargo Araujo**  
**Pe. Fernando José Carneiro Cardoso**  
**Pe. José Rodolpho Perazzolo**  
**Pe. Luiz Eduardo Baronto**  
**Pe. Valeriano Santos Costa**

**Renato de Almeida Whitaker**  
**Ricardo Almeida Mendes**  
**Ricardo Nogueira do Nascimento**  
**Ricardo von Brusky**  
**Roberta Maria Rangel**  
**Rosimeire dos Santos**  
Conselheiros

### CONSELHO FISCAL

**José Emídio Teixeira**  
**Jussara Delphino**  
**Pe. José João da Silva**  
Conselheiros

### CONSELHO CONSULTIVO

**José Roberto Marcellino Santos**  
Presidente

**Ary Casagrande Filho**  
**Beatriz Vicente de Azevedo**  
**Cônego Celso Pedro da Silva**  
**Marcos Mendonça**  
**Maria Alice Milliet**  
**Mari Marino**  
**Ricardo I. Ohtake**  
**Silvia Aquino**  
**Tito Enrique da Silva Neto**  
Conselheiros

### MUSEU DE ARTE SACRA DE SÃO PAULO

**José Carlos Marçal de Barros**  
Diretor Executivo

**Maria Inês Lopes Coutinho**  
Diretora Técnica

**Luiz Henrique Marcon Neves**  
Diretor de Planejamento e Gestão

## EXPOSIÇÃO

**Cesare Pergola**  
Artista

**Luciano Migliaccio**  
Curador

**Flávia Andrea Siqueira Dias**  
Conservação preventiva

**Alana Iria Augusto**  
**Célia Maria Bezerra Cupertino**  
**Elaine Bueno Prado**  
**Elisa Carvalho**  
**Iran Monteiro**  
**Lia de Oliveira Ravaglia Strini**  
**Rosimeire dos Santos**  
Acervo – catalogação e exposição

**Geraldo Monteiro da Silva**  
**Jose Mauri Vieira**  
**Marcelo Batista Oliveira**  
Montagem e iluminação

**Wermeson Teixeira Soares**  
Segurança e montagem – coordenação

**Pedro Paulo de Sena Madureira**  
Consultor editorial

**Roseane Sobral**  
Comunicação visual

**Jorge Brandão**  
**Ligia Maria Paschoal Diniz**  
Assistência - Equipe Técnica

**Ação Educativa**  
Vanessa da Costa Ribeiro – coordenação

**Câmera Press**  
Plotagem

**Silvia Balady**  
Assessoria de Imprensa

## CATÁLOGO

**Cesare Pergola**  
Concepção

**Michelangelo Rossi**  
Organização e realização

**Brayan Godoy**  
Assistente design

### Créditos fotográficos

Todas as imagens são de propriedade do autor, feita exceção para:  
pg. 15-16-17-18-19-46-59-68-74-79  
(reproduções de obras de arte de Domínio Público)  
pg. 32-33 (foto de Vito Epifani)  
pg. 4-48-49-50-51 (foto de Brayan Godoy).

**Claudio S. De Oliveira CRB 8-8831**  
Ficha Catalográfica

**RRD**  
Impressão:

### AGRADECIMENTOS

José Carlos Marçal de Barros  
Silvia Balady  
Luiz Henrique Marcon Neves  
Michelangelo Rossi  
Brayan Godoy  
Renato Poma  
Michele Gialdroni  
Rosângela Rondon Rossi