



# TOPOGRAFIES DE L'ÀNIMA

CESARE  
PERGOLA

TOPOGRAFIES DE L'ÀNIMA CESARE PERGOLA





DENOUA VALLÈNCIA, ALS TALLERS DE GRÀFIQUES ROVANES /  
SI HI HAN EMPRAT PAPERS FEDRIGONI SYMBOL TATAMI WHITE DE 135G, TORRAS PRÀCTICAMENT S'HA SERVIR LA TIPOGRAFIA AVENIR NEXT, UNA REVISIÓ DE 2007 DE L'AVENIR DE 1987 /  
AQUEST CÀTALOG ES VA ACABAR D'IMPRIMIR A PRIMERS DEL MES DE NOVEMBRE DE 2009. /  
ADRIÀ FRUTIGER, UN DELS TIPÒGRAFS MÉS INFLUENTS DELS DARRERS 100 ANYS.

# TOPOGRAFIES DE L'ÀNIMA

## CESARE PERGOLA

**DIPUTACIÓ DE VALÈNCIA /**  
**DIPUTACIÓN DE VALENCIA**

*President de la Diputació  
de València /*  
*Presidente de la Diputación  
de Valencia*

Antoni Francesc Gaspar Ramos

*Diputada del MuVIM /*  
*Diputada del MuVIM*  
Glòria Tello Company

**MUSEU VALENCIÀ DE  
LA IL·LUSTRACIÓ I DE LA  
MODERNITAT, MuVIM**

*Director /*  
*Director*  
Rafael Company i Mateo

*Subdirectora /*  
*Subdirectora*  
Carmen Ninet

*Cap d'exposicions /*  
*Jefe de exposiciones*  
Amador Griñó Andrés

*Cap de producció  
i difusió cultural /*  
*Jefe de producción  
y difusión cultural*  
Marc Borràs

*Cap de protocol i  
producció de catàlegs /*  
*Jefa de protocolo y  
producción de catálogos*  
Amparo Sampedro

*Administració i  
serveis tècnics /*  
*Administración y  
servicios técnicos*

Fernando Baixaulli, Nerea  
Franco, María Moya, María  
José Iglesias

**Biblioteca /**  
**Biblioteca**

Ana Reig, Benedicta Chilet,  
Sabina Tomás

*Cap de coordinació  
d'exposicions /*  
*Jefa de coordinación  
de exposiciones*

María José Navarro

**EXPOSICIÓ /**  
**EXPOSICIÓN**  
**TOPOGRAFIES DE L'ÀNIMA**

**Organitza /**  
**Organiza**

Museu Valencià de la  
Il·lustració i de la Modernitat  
(MuVIM)  
Diputació de València

**Col·labora /**  
**Colabora**

Ajuntament de València.  
Regidoria de Patrimoni i  
Recursos Culturals

**Comissari /**  
**Comisario**

Amador Griñó Andrés

**Coordinació general /**  
**Coordinación general**

Amador Griñó Andrés

**Coordinació tècnica /**  
**Coordinación técnica**

Pilar Albiach, María José  
Hueso Sandoval, Bárbara  
Trillo-Figueroa Muñoz

**Disseny expositiu /**  
**Diseño expositivo**

Cesare Pergola

**Disseny gràfic /**  
**Diseño gráfico**

el bandolero Lacabra

**Assegurances /**  
**Seguros**

Allianz · Howden Iberia

**Enmarcaments /**  
**Enmarcados**

Galeria 4

**Muntatge /**  
**Montaje**

Vicente Borrego

**Il·luminació /**  
**Iluminación**

Instalaciones J. Verde

**Audiovisuals /**  
**Audiovisuales**

VITELSA

**Fotografia /**  
**Fotografía**

Cesare Pergola  
Museu de Belles Arts de  
València

**Agraïments /**  
**Agradecimientos**

Daniel Benito, Mª Francisca  
Castilla, Mª Jesús Clarés, David  
Gimilio, Javier Martí, Ramón  
Martínez, Museu de Belles Arts  
de València, Carlos Reyero,  
Margarita Vila

**CATÀLEG /**  
**CATÁLOGO**

**Edició /**  
**Edición**

Diputació de València,  
Museu Valencià de la  
Il·lustració i de la Modernitat  
(MuVIM)

**Texts /**  
**Textos**

Amador Griñó Andrés,  
Cesare Pergola, Daniel Benito.

**Coordinació tècnica /**  
**Coordinación técnica**

Bárbara Trillo-Figueroa

**Coordinació tècnica de  
textes, Traduccions i estil /**  
**Coordinación técnica de  
textos, traducciones y estilo**

Amparo Sampedro Alemany

**Fotografies /**  
**fotografías**

Cesare Pergola, Rafael de  
Luis, Museu de Belles Arts de  
València

**Disseny i maquetació /**  
**diseño y maquetación**  
el bandolero Lacabra

**Impressió /**  
**Impresión**

Gráficas Royanes

**Imprès en Espanya /**  
**Impreso en España**

**© dels textos /**  
**de los textos**  
**© de les traduccions /**  
**de las traducciones**  
**© de les imatges /**  
**de las imágenes**  
Els autors / los autores

**© de l'edició /**  
**de la edición**

Diputació de València,  
Museu Valencià de la  
Il·lustració i de la Modernitat  
(MuVIM)

**ISBN:** 978-84-7795-836-9

**DL:** V3370-2019

**Amb el suport de /**  
**Con el apoyo de**

**IBERIA**

**Organitza /**  
**Organiza**



**Col·labora /**  
**Colabora**



6 I **ÍTEM PERSPECTIVA**  
ITEM PERSPECTIVA  
Amador Griñó

20 II **INDAGACIÓ DE L'ESSÈNCIA**  
INDAGACIÓN DE LA ESENCIA  
Daniel Benito

36 III **LA RECONSTRUCCIÓ DIGITAL DEL MÓN**  
LA RECONSTRUCCIÓN DIGITAL DEL MUNDO  
Cesare Pergola

46 IV **LA MESURA DEL COS**  
LA MEDIDA DEL CUERPO

60 V **FANTASMA RUPESTRE**  
FANTASMA RUPESTRE

82 VI **RIBERA**

90 VII **CARAVAGGIO**

96 VIII **PONTORMO**

102 IX **CESARE PERGOLA CV**

104 X **TOPOGRAFIES DE L'ÀNIMA**

**ITEM PERSPECTIVA**

Amador Griñó  
*Cap d'exposicions del MuVIM*

L'art és il·lusió, il·lusió de ser una representació mimètica, en el cas figuratiu o conceptual, o simplemente decorativa. La seua bellesa, limitada, com assegurava Lev Tolstoi, per la seua utilitat pràctica d'una banda i per la lletgesa i la impotència de l'artista per a produir-la per l'altra, precisa ara més que mai de la capacitat interpretativa o perícia semiòtica de l'espectador.

Com estudia àmpliament Gombrich<sup>1</sup>, la representació de les imatges està basada en un conjunt de signes i convencions, semblants als de l'escriptura o el llenguatge, que, com no podria ser d'una altra manera, estan construïts en les cultures on es produueixen.

Occident, en la seua busca de la mimesi perfecta, va triar la perspectiva per a la representació formal de les imatges en una superfície plana. Aquesta construcció geomètrica descoberta al Renaixement i perfeccionada a poc a poc des que Brunelleschi inventara la perspectiva cònica, és l'enginyós art que intenta representar els objectes tot generant la idea de la posició, volum i situació que ocupen en l'espai respecte a l'ull de l'espectador. La tècnica de la perspectiva basa la contemplació del món des d'un sol punt de vista concret, des

1. E.H. Gombrich,  
*Arte e ilusión*,  
 Phaidon Press  
 Limited, 2010, imprès  
 a la Xina. Passim.

**ITEM PERSPECTIVA**

Amador Griñó  
*Jefe de exposiciones del MuVIM*

El arte es ilusión, Ilusión de ser una representación mimética en el caso figurativo o conceptual, o simplemente decorativa. Su belleza, limitada -como aseguraba León Tolstoi- por su utilidad práctica de una parte, y por la fealdad y la impotencia del artista para producirla por la otra, precisa ahora más que nunca de la capacidad interpretativa o pericia semiótica del espectador.

Como estudia ampliamente Gombrich<sup>1</sup>, la representación de las imágenes está basada en un conjunto de signos y convenciones similares a los de la escritura o el lenguaje que, como no podría ser de otra forma, están construidos en las culturas donde se producen.

1. E.H. Gombrich,  
*Arte e ilusión*,  
 Phaidon Press  
 Limited, 2010,  
 impreso en China.  
 Passim.

Occidente, en su búsqueda de la mimesis perfecta, eligió la perspectiva para la representación formal de las imágenes en una superficie plana. Esa construcción geométrica descubierta en el Renacimiento y perfeccionada poco a poco desde que Brunelleschi inventó la perspectiva cónica, es el ingenioso arte que intenta representar los objetos generando la idea de la posición, volumen y situación que ocupan en el espacio con respecto al ojo del observador. La técnica de la perspectiva se basa en la contemplación del mundo desde un solo punto

d'un ull únic que abasta tot el panorama, des de la finestra a través de la qual realitzarem l'acte de *mirar a través*, que és com Dürer va traduir *ítem perspectiva* i va tractar de circumscriure aquest concepte<sup>2</sup>.

Ningú no entén allò que no comprèn. Sense referents, l'esguard ha de ser educat per a poder entendre les representacions. Els dowaios de Kongle de l'Àfrica septentrional, acostumats a representar les figures mitjançant traços rectilinis, no sabien identificar les imatges de les fotografies, no les relacionaven amb la realitat<sup>3</sup>. Per a poder veure, per a comprendre, necessitem contar-nos el que percebem. Sense comprensió no podem relatar els sentiments que aquesta visió ens suscita, necessitem claus, una clau que ens òbriga els panys dels significats. Veiem allò de mirem, però necessitem de la informació que ens permeta descodificar de manera comprensible aquestes imatges, i és en aquest punt on entra en acció el nostre bagatge cultural.

2. Erwin Panofsky,  
*La perspectiva como forma simbólica*,  
Tusquets Editores,  
Barcelona, 2010,  
pàg. 11.

3. Nigel Barley, *El antropólogo inocente*,  
Editorial Anagrama,  
Barcelona, 1989,  
pàg. 123.

4. Erwin Panofsky,  
*La perspectiva como forma simbólica*,  
Tusquets Editores,  
Barcelona, 2010,  
capítol IV pàssim.

L'esclavitud de la representació de la realitat mitjançant la tècnica matemàtica, de l'aprehensió de la imatge "real", es mantindrà ferma i quasi inalterable des del Renaixement fins a mitjan segle XIX, moment en què l'artista és alliberat de tot formalisme i abandonat a la seu pròpia sort. L'artista, des d'aleshores, no té més obligacions de les que ell mateix i la seu necessitat li generen. Ja no cal que l'espai siga matematitzat per la perspectiva. Aquesta tècnica és un ordre, però un ordre d'aparences visuals l'objectivitat del qual limita i conté el subjectiu de l'expressió artística<sup>4</sup>.

Hem sigut tan educats per a poder entendre la perspectiva, que quan veiem aquelles representacions figuratives anteriors al Renaixement, o realitzades per mans inexpertes mancades

de vista concreto; desde un ojo único que abarca todo el panorama, desde la ventana por la que realizamos el acto de *mirar a través*, que es como Durero tradujo *ítem perspectiva* y trató de circunscribir dicho concepto<sup>2</sup>.

2. Erwin Panofsky,  
*La perspectiva como forma simbólica*,  
Tusquets editores,  
Barcelona, 2010,  
p.11

3. Nigel Barley, *El antropólogo inocente*,  
Editorial Anagrama,  
Barcelona, 1989,  
p.123.

4. Erwin Panofsky,  
*La perspectiva como forma simbólica*,  
Tusquets editores,  
Barcelona, 2010,  
capítulo IV passim.

Nadie entiende lo que no comprende. Sin referentes, la mirada ha de ser educada para poder entender las representaciones. Los Dowayos del Kongle del Africa septentrional, acostumbrados a representar las figuras mediante trazos rectilíneos, no sabían identificar las imágenes de las fotografías, no las relacionaban con la realidad<sup>3</sup>. Para poder ver, para comprender, necesitamos contarnos lo percibido. Sin comprensión no podemos relatar los sentimientos que esta visión nos suscita, necesitamos claves, llaves que nos abran las cerraduras de los significados. Vemos aquello que miramos, pero necesitamos de la información que nos permita descodificar de manera comprensible estas imágenes, y es en este punto donde nuestro bagaje cultural entra en acción.

La esclavitud de la representación de la realidad mediante la técnica matemática, de la aprehensión de la imagen "real", se mantendrá firme y casi inalterable desde el Renacimiento hasta mediados del siglo XIX, momento en que el artista es liberado de todo formalismo y abandonado a su propia suerte. El artista, desde entonces, no tiene más obligaciones que las que él mismo y su necesidad le generan. Ya no es necesario que el espacio sea matematizado por la perspectiva. Esta técnica es un orden, pero un orden de apariencias visuales cuya objetividad limita y contiene lo subjetivo de la expresión artística<sup>4</sup>.

Hemos sido tan educados para poder entender la perspectiva, que cuando vemos a aquellas representaciones figurativas anteriores al Renacimiento o ejecutadas por manos inexpertas

d'una perspectiva correcta, no podem evitar de titlar-les de primitives, infantils o kitsch.

Tanmateix, aquest rígid cànon també serà l'impulsor de la investigació i la busca de noves formes expressives per als artistes, tant en l'ús d'aquesta com fora d'aquesta. Des que va aparèixer la fotografia i el seu perfeccionament tècnic avançat, la mimesi natural com a finalitat clàssica de la pintura manca de sentit, i fins i tot les fotografies menys avançades tècnicament superen l'aprehensió de la veritat en la representació pictòrica; d'aquesta manera els artistes poden cercar a partir d'uns altres supòsits.

Servisca com a exemple l'aparició de l'impressionisme i el seu interès principal per captar el moment de llum sense que importen els elements i formes que hi estan presents; el cubisme i les seus perspectives múltiples, o l'art cinètic en busca d'atrapar el moviment en l'obra. Canvis que commouran els fonaments de la cultura visual occidental i que encara a males penes són entesos; de fet, qualsevol espectador filisteu no només es creu capaç de pintar com Picasso, sinó que opina que qualsevol xiquet pot fer-ho. El nostre ull està tan educat a desxifrar les formes clàssiques de la representació mitjançant la perspectiva matemàtica –més de sis-cents anys de fèrria perspectiva– que no tenim problemes per a poder descodificar l'anamorfosi de la calavera que apareix al quadre *Els ambaixadors* de Hans Holbein el Jove.

Cesare Pergola realitza en aquesta mostra una excel·lent reflexió sobre l'art de veure. Format com a arquitecte, no pot evitar d'usar tot el bagatge que l'acompanya des del fons del seu inconscient i conscient. I és així com Girard Desargues, el pare de la geometria projectiva i últim investigador que

carentes de una perspectiva correcta, no podemos evitar tildarlas de primitivas, infantiles o kitsch.

Sin embargo, este rígido canon también será el impulsor de la investigación y la búsqueda de nuevas formas expresivas para los artistas, tanto en el uso de la misma como fuera de ella. Desde la aparición de la fotografía y su perfeccionamiento técnico avanzado, la mimesis natural como fin clásico de la pintura carece de sentido, y hasta las fotografías menos avanzadas técnicamente superan la aprehensión de la verdad en la representación pictórica; de este modo, los artistas pueden buscar a partir de otros supuestos.

Sirva como ejemplo la aparición del impresionismo y su interés principal por captar el momento de luz sin importar los elementos y formas que están presentes; el cubismo y sus perspectivas múltiples o el arte cinético en busca de atrapar el movimiento en la obra.

Cambios que conmoverán los cimientos de la cultura visual occidental y que aún a duras penas son entendidos; de hecho cualquier espectador filisteo no solo se cree capaz de pintar como Picasso, sino que opina que cualquier niño puede hacerlo. Nuestro ojo es tan disciplinado en descifrar las formas clásicas de la representación mediante la perspectiva matemática –más de seiscientos años de férrea perspectiva– que no tenemos problemas para poder descodificar la anamorfosis de la calavera que aparece en el cuadro *Los embajadores* de Hans Holbein "el joven".

Cesare Pergola realiza en esta muestra una excelente reflexión sobre el arte de ver. Formado como arquitecto, no puede evitar usar todo el bagaje que desde el fondo de su

perfeccionà la ciència matemàtica perspectiva, acompaña Pergola com ja va fer amb Brunelleschi, Piero della Francesca, Leon Battista Alberti, Masaccio, Dürer, etc., per citar-ne alguns entre molts. Són, per tant les tècniques emprades al món de l'arquitectura les que empra per a conformar el volum d'allò representat i fonamentar els seus treballs i investigacions plàstiques.

Els seus wireframes manuals, l'algoritme dels quals serà utilitzat també per a recrear la cara oculta del quadre elegit, són malles/esquelets que substitueixen els objectes i personatges representats en els quadres estudiats. Aquestes obres ens evoquen d'alguna manera la representació de Paolo Ucello en el seu estudi d'una copa o, millor encara, el del *mazzocchio* florentí que tant ha importat als tractadistes de la perspectiva. Ni tan sols Leonardo va quedar indiferent davant el capell d'Ucello: l'interpretarà a la seua manera amb la mateixa tècnica que usarà amb els seus dissenys del *rombicuboctaedre* que tant s'adeqüen a aquests treballs ací exposats. Pergola aconsegueix el resum, l'essència d'allò representat amb il·lusió de volum. Les seues obres que manquen de color, sense que hi puguem reconèixer cap il·luminació específica en la composició de l'escena, són subtils línies que transformen les seues superfícies i rostres en polígons encadenats.

La seua elecció per la captura pura del volum en l'espai l'impulsa a investigar els grans mestres de la composició i la perspectiva, el *Davallament de la creu* de Pontormo, l'*Enterrament de Crist* de Caravaggio, i en aquesta exposició, a més a més, el *Sant Sebastià* de Josep de Ribera, *lo spagnoletto*, que va passar pràcticament tota la seua vida a Itàlia. Cesare Pergola afronta sense pors els grans formats com ara la seu darrera reinterpretació tridimensional dels condemnats (l'

inconsciente y consciente le acompaña. Y es de este modo como Gerard Desargues, el padre de la geometría proyectiva y último investigador que perfeccionó la ciencia matemática perspectiva, acompaña a Pergola como también lo hacen Brunelleschi, Piero della Francesca, Leon Battista Alberti, el Masaccio, Durero, etc., por citar a algunos entre tantos.

Son, por tanto, las técnicas usadas en el mundo de la arquitectura las que emplea para conformar el volumen de lo representado y en las que fundamenta sus trabajos e investigaciones plásticas.

Sus wireframes manuales, cuyo algoritmo será usado también para recrear la cara oculta del cuadro elegido, son mallas/esqueletos que sustituyen los objetos y a los personajes representados en los cuadros estudiados.

Estas obras nos evocan de algún modo la representación de Paolo Ucello en su estudio de una copa o, mejor aún, el del *mazzocchio* florentino que tanto ha importado a los tratadistas de la perspectiva. Ni siquiera Leonardo quedó indiferente ante el sombrero de Ucello: lo interpretará a su manera con la misma técnica que usará con sus diseños del *rombicuboctaedro* que tanto se adecuan a estos trabajos aquí expuestos.

Pergola consigue el resumen, la esencia de lo representado con ilusión de volumen. Sus obras carentes de color, sin que podamos reconocer ninguna iluminación específica en la composición de la escena, son sutiles líneas que transforman sus superficies y rostros en polígonos encadenados.

Su elección por la captura pura del volumen en el espacio le impulsa a investigar a los grandes maestros de la composición

*dannati*) del gran fresc de Luca Signorelli de la Capella de Sant Brici de la catedral d'Orvieto, recentment exposat als subterrànies de la mateixa capella.

El seu treball no és únicament la reconstrucció tridimensional realitzada a mà de les obres elegides; aquest treball comporta tota un investigació que, com indicàvem abans, ens permetrà entrar en l'obra i poder veure l'escenografia de l'obra i la seua arquitectura completa. Aquesta possibilitat d'alguna manera trenca la rigidesa i tiranía de la perspectiva en poder tenir més d'un punt de visió, sense la necessitat de recórrer a la perspectiva múltiple del cubisme o a la perspectiva invertida de les icones russes.

Quan estudia el *Sant Sebastià* de Ribera del Museu de Belles Arts de València, per exemple, el pot de l'ungüent, que la criada de Santa Irene porta a la mà, pren un rellevància que no tenia al quadre. L'obscuritat del fons, la forta il·luminació del assagetat Sebastià i el segon pla assignat a l'assistant en la composició, desapareixen, i el quadre queda sublimat en la seua essència, tres personatges i pocs objectes afloren en igualtat de tractament: una sageta i un pot, tot en blanc i negre com les pel·lícules clàssiques. Potser hi vinga com un guant la reflexió de Roland Barthes que explica que no li agradava el color en la fotografia –paradigma de la mimesi perfecta– perquè és *una capa fixada ulteriorment sobre la veritat original del blanc i negre*<sup>5</sup>, un postís, un afait com els que es fan servir per a maquillar els cadàvers.

Aquesta investigació sobre l'espai i el volum no es limita a la pintura; la sèrie fotogràfica *La mesura del cos* i els *mappings* de la sèrie *Fantasmes rupestres* conformen la investigació sobre la perspectiva i tanquen la trilogia.

5. Roland Barthes,  
*La cámara lucida*,  
Editorial Paidós,  
Barcelona, 2007,  
pàgs. 127,128

y perspectiva, el *Descendimiento de la Cruz* del Pontormo, el *Santo Entierro* de Caravaggio y, en esta exposición, además, el *San Sebastián* de José Ribera, el *spagnoletto*, que pasó prácticamente toda su vida en Italia.

Cesare Pergola afronta sin miedos los grandes formatos, como su última reinterpretación tridimensional de los condenados (*I Dannati*) del gran fresco de Luca Signorelli de la capilla de San Brizio de la catedral de Orvieto, expuesto recientemente en los subterráneos de la misma capilla.

Su trabajo no es únicamente la reconstrucción tridimensional realizada a mano de las obras elegidas; este trabajo comporta toda una investigación que, como indicábamos anteriormente, nos va a permitir entrar en la obra y poder ver la escenografía de la obra y su arquitectura completa. Esta posibilidad, de algún modo quiebra la rigidez y tiranía de la perspectiva al poder tener más de un punto de visión, sin necesidad de recurrir a la perspectiva múltiple del cubismo o a la perspectiva invertida de los iconos rusos.

Al estudiar el *San Sebastián* de Ribera del Museo de Bellas Artes de Valencia, por ejemplo, el bote ungüentario que la criada de Santa Irene lleva en la mano, toma una relevancia que no tenía en el cuadro. La oscuridad del fondo, la fuerte iluminación del asaeteado Sebastián y el segundo plano asignado a la asistente en la composición desaparecen, y el cuadro queda sublimado en su esencia. Tres personajes y pocos objetos afloran en igualdad de tratamiento: una saeta y un tarro, todo en blanco y negro como en las películas clásicas. Quizá venga como un guante la reflexión de Roland Barthes explicando que no le gustaba el color en la fotografía –paradigma de la mimesis perfecta– porque es *una capa fijada*

Amb la projecció d'una xarxa ortogonal de llum blanca sobre els cossos nus dels models, Pergola aconsegueix, en les fotografies obtingudes, un resultat gràfic el volum del qual és molt similar als wireframes de les construccions digitals tridimensionals que produeix una trobada de resultats estètics que d'alguna manera confirma la versemblaça dels treballs realitzats sobre la pintura bidimensional. El cercle queda tancat amb els *Fantasmes rupestres*. L'espai obert, vessants de muntanya, murs públics, edificis, etc., són envaïts per projeccions tridimensionals de wireframes objectuals.

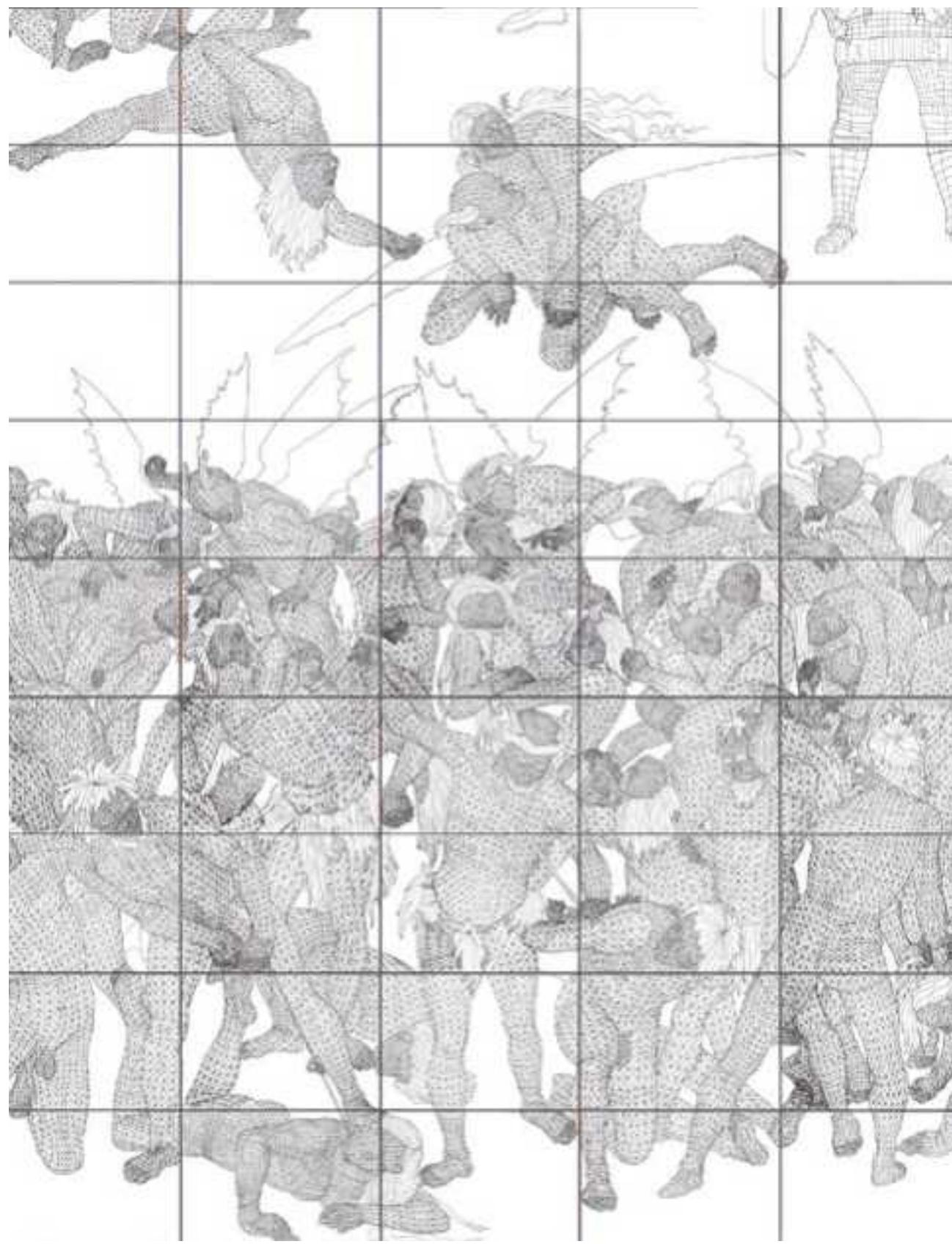
Qui sap si aquella frase atribuïda a Paolo Ucello quan aquest, content dels seus descobriments i estudis, li diu a la seua dona: *O, che dolce cosa è questa prospettiva*, no ha sigut repetida també per Cesare Pèrgola a la seua parella.

ulteriormente sobre la verdad original del blanco y negro<sup>5</sup>, un postizo, un afeite, como los que se utilizan para maquillar los cadáveres.

Esta investigación sobre el espacio y el volumen no se limita a la pintura, la serie fotográfica *La Medida del cuerpo* y los *mappigns* de la serie *Fantasmas rupestres* conforman la investigación sobre la perspectiva y cierran la trilogía.

Con la proyección de una red ortogonal de luz blanca sobre los cuerpos desnudos de los modelos, Pergola consigue en las fotografías obtenidas un resultado gráfico cuyo volumen es muy similar a los wireframes de las construcciones digitales tridimensionales, produciendo un encuentro de resultados estéticos que de algún modo confirma la verosimilitud de los trabajos realizados sobre la pintura bidimensional. El círculo queda cerrado con los fantasmas rupestres. El espacio abierto, laderas de montaña, muros públicos, edificios, etc., son invadidos por proyecciones tridimensionales de wireframes objetuales.

Quién sabe si aquella frase atribuida a Paolo Ucello cuando este, contento por sus descubrimientos y estudios, le dice a su mujer: *O, che dolce cosa è questa prospettiva*, no ha sido repetida también por Cesare Pergola a su pareja.



**INDAGACIÓ DE L'ESSÈNCIA**

Daniel Benito

La proposta expositiva de Cesare Pergola, artista de Limosano format en la tradició florentina del dibuix, desenvolupa una indagació sobre l'objecte i sobre l'espai que, amb els infinitis recursos de la ciència moderna i la tecnologia digital, aconsegueix una experiència, alhora tècnica i estètica, i reprèn allò que ja van realitzar alguns artistes renaixentistes, fascinats pels prodigis de l'aspecte i la seu representació. Renova, doncs, aquell temps, que va constituir la fita fundacional de l'art occidental, quan s'assenta la perspectiva geomètrica i els seus arcans.

Tot partint de la superfície plana il·lusionista, proposa penetrar en el quadre per a aprofundir en la seu essència. I el visita miraculosament en un pla que hi subjau i que sustenta la seu construcció per a recuperar la seu tridimensionalitat original. Es tracta d'un recorregut que encara necessita, a més a més, el concurs de la quarta dimensió: la temporal, que proposava el cubisme analític.

La presència d'aquesta dimensió és ací substancial per tal de permetre un transcurr que, per darrere de l'objecte i de la composició, explora al voltant de les formes planes acolorides.

**INDAGACIÓN DE LA ESENCIA**

Daniel Benito

La propuesta expositiva de Cesare Pergola, artista limosano formado en la tradición florentina del dibujo, desarrolla una indagación sobre el objeto y sobre el espacio, que, con los infinitos recursos de la ciencia moderna y la tecnología digital, logra una experiencia, a la vez técnica y estética, retomando aquello que ya realizaron algunos artistas renacentistas fascinados por los prodigios del aspecto y su representación. Renueva pues aquel tiempo, que constituyó el hito fundacional del arte occidental, cuando se asienta la perspectiva geométrica y sus arcanos.

Partiendo de la superficie plana ilusionista propone penetrar en el cuadro para profundizar en su esencia. Visitándolo milagrosamente en un plano que subyace sustentando su construcción, para recuperar su tridimensionalidad original. Se trata de un recorrido que aún precisa además del concurso de la cuarta dimensión: la temporal que proponía el cubismo analítico.

La presencia de esta dimensión es aquí sustancial para permitir un transcurso, que, por detrás del objeto y de la composición, explora alrededor de las formas planas coloreadas. Invita

Invita a transcorrer per aquestes superfícies ambigües del clarobscur i permet accedir a l'essència geomètrica dels cossos representats i al secret misteriós i a l'íntim rigor de la composició. Explora aleshores aquest territori ignot i aconsegueix dibuixar-lo.

Cesare Pergola presenta d'una manera diversa i fascinant dues coneudes obres mestres que ocupen un lloc d'excepcional rellevància en la tradició artística italiana. Totes dues es refereixen, en la seua iconografia, a un mateix tema. Ambdues plantegen l'emotiva escenografia d'un episodi crucial que constitueix, al mateix temps, una fita de la vida de Jesucrist i un punt focal de l'espiritualitat i la teologia cristiana. Un assumpte que durant segles ha ocupat un lloc preferent en la producció artística plàstica i literària de la cultura occidental: la representació de la deposició i enterrament del cos de Crist, en dues versions de capital importància que van nàixer de l'art inspirat de Jacopo da Pontormo (1494-1557) i de Michelangelo Merisi, Caravaggio, (1571-1610), que constitueixen els vèrtexs de dos moviments artístics oposats en el fons i en la forma: el manierisme renaixentista i el naturalisme barroc.

La primera és un oli sobre taula, datat entre 1526 i 1528, que es pot admirar a l'església florentina de Santa Felicita, prop de l'Arno; la segona va ser pintada també a l'oli, però sobre tela, entre 1602 i 1604, amb destinació a un dels altars laterals de la Chiesa Nuova, Santa Maria in Vallicella, de Roma, encara que hui es conserva a la pinacoteca del Museu Vaticà.

Es tracta, doncs, d'obres molt coneudes, que van tenir la major transcendència en el seu moment i que van exercir una poderosa influència sobre generacions d'artistes. Pintures que han sigut reiteradament copiades i profusament difoses en els

a transcurrir por esas superficies ambiguas del claroscuro, permitiendo acceder a la esencia geométrica de los cuerpos representados y al secreto misterioso e íntimo rigor de la composición. Explora entonces ese territorio ignoto y logra dibujarlo.

Cesare Pergola presenta de un modo diverso y fascinante dos conocidas obras maestras que ocupan un puesto de excepcional relevancia en la tradición artística italiana. Ambas se refieren en su iconografía a un mismo tema. Ambas plantean la emotiva escenografía de un episodio crucial que constituye, al mismo tiempo, un hito de la vida de Jesucristo y punto focal de la espiritualidad y la teología cristiana. Un asunto que durante siglos ha ocupado un lugar preferente en la producción artística plástica y literaria de la cultura occidental. La representación de la deposición y entierro del cuerpo de Cristo en dos versiones de capital importancia que nacieron del arte inspirado de Jacopo di Pontormo (1494-1557) y de Michelangelo Merisi Il Caravaggio (1571-1610), y constituyen vértices de dos movimientos artísticos opuestos en el fondo y en la forma: el manierismo renacentista y el naturalismo barroco.

La primera es un óleo sobre tabla, datado entre 1526 y 1528, que se puede admirar en la iglesia florentina de Santa Felicità, cerca del Arno; la segunda fue pintada también al óleo, pero sobre tela, entre 1602 y 1604, con destino a uno de los altares laterales de la Chiesa Nuova, Santa Maria in Vallicella, de Roma, aunque hoy día se conserva en la pinacoteca del Museo Vaticano.

Se trata pues de obras muy conocidas, que tuvieron la mayor trascendencia en su momento y ejercieron poderosa influencia sobre generaciones de artistas. Pinturas que han sido

més diversos contextos, amb reproduccions de tota mena, fins a formar part del corrent principal del cabal artístic del nostre cànnon.

Ara bé, precisament per això, Cesare Pergola, que no ens en mostra els originals, en aquesta època de perfecta reproductibilitat, que va assenyalar Walter Benjamin, tampoc no acudeix a la rèplica, sinó que ens presenta una fascinant i profunda reflexió visual, basada en un procés de desconstrucció, característic de l'esperit i de l'art del nostre temps, que transcendeix la imatge admirada i ens trasllada a una experiència artística actual i ens revela, al seu torn, el seu més enllà i més endins.

Totes dues pintures, per a ser confeccionades, van requerir de dibuixos previs i esbossos on epifànicament es va manifestar la creativitat de l'artista. El dibuix ha sigut considerat fonament i principi de les arts figuratives, de la pintura, de l'escultura i la arquitectura, que s'hi basen. En la tradició nascuda del Renaixement italià, el dibuix és la traducció de l'acte de veure formulada la imatge des de la ment per mitjà de la mà. Leonardo va intentar valorar l'activitat de l'artista i la va elevar al màxim nivell intel·lectual en comparar el dibuix, quant al procés mental, a l'escriptura. Ambdues activitats derivarien del pensament i són compreses igualment en el concepte grec de *γράφειν*. Però el dibuix i l'escriptura tampoc no es confinen merament en l'anàlisi i representació d'allò que es veu i es pensa, sinó que a més d'expressar la percepció visiva del món, poden enriquir-la mitjançant la plasmació de la fantasia de l'artista, que va més enllà de la seua capacitat d'observació, fins a l'expressió de la seua personalitat creativa en la llibertat de selecció, la sensibilitat i el temperament. Encara que és sabut que el Caravaggio no feia servir dibuixos previs preparatoris

reiteradamente copiadas y profusamente difundidas en los más diversos contextos por reproducciones de toda especie hasta formar parte de la corriente principal del acervo artístico de nuestro canon.

Ahora bien, precisamente por esto, Cesare Pergola, que no nos muestra los originales, en esta época de perfecta reproductibilidad, que señaló Walter Benjamin, tampoco acude a la réplica, sino que nos presenta una fascinante y profunda reflexión visual basada en un proceso de deconstrucción, característico del espíritu y del arte de nuestro tiempo, que trasciende la imagen admirada y nos traslada a una experiencia artística actual revelando a la vez su más allá y más adentro.

Ambas pinturas para ser confeccionadas requirieron de dibujos previos y esbozos donde epifánicamente se manifestó la creatividad del artista. El dibujo ha sido considerado fundamento y principio de las artes figurativas, de la pintura, la escultura y la arquitectura, que en él se basan. En la tradición nacida del Renacimiento italiano, el dibujo es la traducción del acto de ver formulada desde la mente por medio de la mano. Leonardo intentó valorar la actividad del artista elevándola al sumo nivel intelectual al comparar el dibujo, en cuanto proceso mental, a la escritura. Ambas actividades, derivarían del pensamiento y son comprendidas igualmente en el concepto griego de *γράφειν*. Pero dibujo y escritura tampoco se confinan meramente en el análisis y representación de lo que se ve y se piensa, sino que además de expresar la percepción visiva del mundo, pueden enriquecerla mediante la plasmación de la fantasía del artista, que va más allá de su capacidad de observación hasta la expresión de su personalidad creativa en la libertad de selección, la sensibilidad y el temperamento. Aunque es sabido que el Caravaggio no usaba dibujos previos

per a les seues pintures, que creava directament sobre la tela, ni tampoc els *modellini* que li permeteren construir les composicions complexes de diferents personatges interrelacionats, aquesta va ser, durant segles, la pràctica habitual dels artistes per a realitzar les seues obres, i per descomptat la tècnica comprovada de Pontormo.

Cesare Pergola, arquitecte, docent d'arquitectura i excel·lent dibuixant, recorre també al dibuix i utilitza les modernes tecnologies digitals per al procés revertit de la desconstrucció d'aquestes obres mestres consagrades per l'alta cultura i ansiosament consumides per la cultura popular. Es tracta d'una representació absolutament distinta d'aquests quadres que implica explorar entre l'extensió superficial de la imatge acolorida i la del suport pictòric. Introduir-se màgicament en una realitat distinta d'allò real, aventurar-se en un no-espai misteriós i inviolat a partir de la complexa geometria suggerida per l'escorç i la perspectiva racional.

Per a iniciar el procés, suprimeix lesombres, el clarobscur i el color, i roman només la geometria de la forma; i quan renuncia a l'anàlogic, es filtra entre la imatge i el seu fons per les irreals però racionals vies d'allò virtual.

En la reconstrucció tridimensional que fa l'artista d'ambdues realitzacions compostives es realcen encara més les notables diferències conceptuales. A la cascada piramidal d'onze personatges quasi ingràvids en un espai irreal, que semblen descendir des d'altura de la creu on penjava el crucificat, plantejada per Pontormo, s'oposa la rotunditat quasi violenta dels sis robustos personatges caravaggescos fermament assentats sobre la sòlida plataforma horitzontal que representa el petri paralelepípede de la unció, que des

preparatorios para sus pinturas, que creaba directamente sobre la tela, ni tampoco los *modellini* que le permitieran construir las composiciones complejas de varios personajes interrelacionados, esta fue, durante siglos, la práctica habitual de los artistas para realizar sus obras, y desde luego la comprobada de Pontormo.

Cesare Pergola, arquitecto, docente de arquitectura y excelente dibujante, recurre también al dibujo, utilizando las modernas tecnologías digitales para el proceso revertido de la desconstrucción de estas obras maestras, consagradas por la alta cultura y ansiosamente consumidas por la cultura popular. Una presentación absolutamente distinta de estos cuadros que implica explorar entre la extensión superficial de la imagen coloreada y la del soporte pictórico. Introducirse mágicamente en una realidad distinta de lo real, aventurarse en un no-espacio misterioso e inviolado a partir de la compleja geometría sugerida por el escorzo y la perspectiva racional.

Para iniciar el proceso, suprime las sombras, el claroscuro y el color y permanece solo la geometría de la forma; renunciando a lo analógico se filtra entre la imagen y su fondo por las irreales, pero racionales, vías de lo virtual.

En la reconstrucción tridimensional que ejecuta el artista de ambas realizaciones compostivas se realzan aún más las notables diferencias conceptuales. A la cascada piramidal de once personajes casi ingrávidos en un espacio irreal, que parecen descender desde la altura de la cruz donde pendía el crucificado, planteada por Pontormo, se opone la rotundidad casi violenta de los seis recios personajes caravaggescos firmemente asentados sobre la sólida plataforma horizontal que supone el pétreo paralelepípedo de la unción, que desde el

del fons de la pintura perfora agressivament el territori de qui la contempla.

Mitjançant l'aplicació d'aquests rigorosos mètodes digitals, Cesare Pergola ha transformat tots dos quadres en sengles models tridimensionals generats a través d'un programa informàtic que els reproduceix en forma d'una retícula de punts units per línies. Aquestes malles flexibles evoquen els estudis perspectivístics de Piero della Francesca, Leon Battista Alberti i Paolo Ucello, però també els procediments amb bastidors enreixats i punt de vista fix, ideats per Albrecht Dürer per a aconseguir emular els convinents resultats assolits per la perspectiva geomètrica florentina inventada per Brunelleschi, el secret de la qual desconeixia.

Cesare Pergola activa un procés pel qual l'art fet a mà visita el món dels ordinadors i els programes informàtics. Amb aquestes malles es pot reconstruir visualment la corporeïtat dels personatges i els volums dels objectes i la composició general. Gràcies a la intervenció de la màquina i la nova tecnologia, les pintures, privades dels colors i de les textures que els confereixen aspecte i expressió humans, i reduïdes a purs volums buits suggerits, esdevenen formes i figures noves i estranyes, totalment deslligades de les imatges originals, semblants als inquietants maniquins dels quadres metafísics de Giorgio de Chirico.

Més encara, les superfícies de les figures així creades, que en el pla físic podrien semblar construïdes amb malles de filferros, poden ser intervingudes gràcies a uns altres programes informàtics més complexos per a dotar-les de textures, ombrejats i colors fins a aparentar fantàstiques reproduccions escultòriques obtingudes per estampacions en 3D.

fondo de la pintura perfora agresivamente el territorio de quien la contempla.

Mediante la aplicación de estos rigurosos métodos digitales, Cesare Pergola ha trasformado ambos cuadros en sendos modelos tridimensionales generados a través de un programa informático que los reproduce en forma de una retícula de puntos, unidos por líneas. Estas mallas flexibles evocan los estudios perspectivísticos de Piero della Francesca, Leon Battista Alberti y Paolo Ucello, pero también los procedimientos con bastidores enrejados y punto de vista fijo, ideados por Alberto Durero para conseguir emular los convincentes resultados alcanzados por la perspectiva geométrica florentina inventada por Brunelleschi, cuyo secreto desconocía.

Cesare Pergola activa un proceso por el que el arte hecho a mano visita el mundo de los ordenadores y los programas informáticos. Con estas mallas se puede reconstruir visualmente la corporeidad de los personajes y el volumen de los objetos y la composición general. Gracias a la intervención de la máquina y la nueva tecnología, las pinturas, privadas de los colores y texturas que les confieren aspecto y expresión humanos, y reducidos a puros volúmenes vacíos sugeridos, devienen en formas y figuras nuevas y extrañas totalmente desligadas de las imágenes originales, semejantes a los inquietantes maniquíes de los cuadros metafísicos de Giorgio de Chirico.

Más aún, las superficies de las figuras así creadas, que en el plano físico podrían parecer construidas con mallas metálicas de alambres, pueden ser intervenidas gracias a otros programas informáticos más complejos para dotarlas de

Però tots aquests procediments en gran mesura mecànics a partir dels complexos dissenys dels programadors informàtics, encara resulten insuficients a l'artista quan es tracta d'exposar el resultat de la seua novella reflexió sobre la veritat o l'engany il·lusionista de la imatge que va pertorbar els *cubistes* a principis del segle XX. Cal una nova, treballosa i virtuosista transició que resuscite l'obra mestra de les mans humanes. Les imatges de les xarxes produïdes per les computadores, visibles a les seues pantalles, han de ser projectades sobre les superfícies planes del paper a l'escala de l'obra original i amb un pacient, lent i minuciós exercici d'interpretació manual, semblant al del gravador que obria el dibuix sobre la planxa tot incidint-la amb el buril.

Amb aquesta arriscada proposta de l'artista, allò concebut manualment visita el món digital de l'ordinador on es transfigura, però des d'ací torna al que és manual i retorna així a l'artesanal en una fecunda conjunció entre l'artesanal i el digital. Allò digital participa íntimament del procés, n'és el seu principal instrument; tanmateix, és en el seu resultat final, sempre refet a mà, quan assoleix la seua poderosa presència estètica.

D'aquest trajecte d'anar i tornar sorgeix el catalitzador, artesanal-digital alhora, que permet aquesta nova experiència estètica. Perquè, tot i que la presència de la màquina resulta imprescindible, el resultat final sempre és revisat per la mà, aquest prodigiós factor d'humanització, tot renunciant a la comoditat de la pròtesi informàtica per a apareixer sempre més humà, més nostrat en els albors d'un segle que ens empeny bruscament a través de la constant evolució-revolució tecnològica cap a l'univers robotitzat que van somiar els *futuristi* ja fa més d'un segle.

texturas, sombreados y colores, hasta parecer fantásticas reproducciones escultóricas obtenidas por estampaciones en 3D.

Pero todos estos procedimientos, en gran medida mecánicos a partir de los complejos diseños de los programadores informáticos, aún resultan insuficientes al artista cuando se trata de exponer el resultado de su novedosa reflexión sobre la verdad o el engaño ilusionista de la imagen que perturbó a los *cubistas* a principios del siglo XX. Es precisa una nueva trabajosa y virtuosa transición que resucite la obra maestra de las manos humanas. Las imágenes de las redes producidas por los computadores, visibles en sus pantallas, han de ser proyectadas sobre las superficies planas del papel a la escala de la obra original y con un paciente, lento y minucioso ejercicio de interpretación manual, semejante al de grabador que abría el dibujo sobre la plancha incidiéndola con el buril.

Con esta arriesgada propuesta del artista, lo manualmente concebido visita al mundo digital del ordenador donde se trasfigura, pero desde ahí vuelve a lo manual retornando a lo artesanal en una fecunda conjunción entre lo artesanal y lo digital. Lo digital participa íntimamente del proceso, es su principal instrumento; sin embargo, es en su resultado final, siempre rehecho a mano, cuando alcanza su poderosa presencia estética.

De este trayecto de ida y vuelta surge el catalizador, artesanal-digital a un tiempo, que permite esta novedosa experiencia estética. Porque, aunque la presencia de la máquina resulta imprescindible, el resultado final siempre es revisado por la mano, ese prodigioso factor de humanización, renunciando a la comodidad de la prótesis informática para aparecer siempre

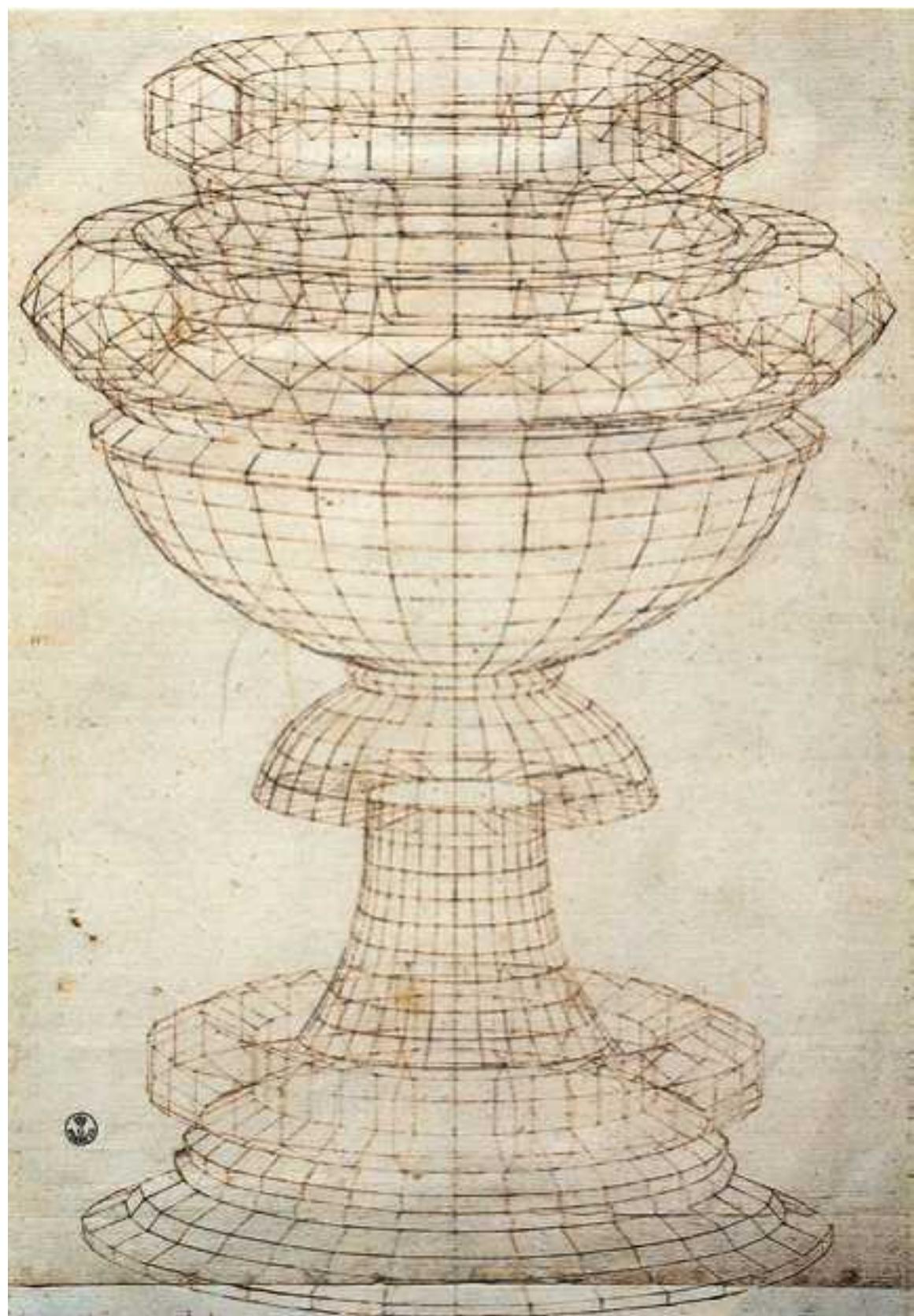
A partir de l'acusada condició tecnològica del món contemporani, Cesare Pergola revisa i subverteix les nocions de dibuix, còpia i model, i confronta, i alhora fon, la cultura humanística del passat amb el desenvolupament tecnològic del present, per a descriure un futur per a la tradició històrica de la còpia d'obres d'art antigues que durant segles ha constituït el fonament de l'educació acadèmica dels artistes i que semblava ja superada pel desenvolupament de la gràfica digital: en utilitzar de manera provocadora processos que involucren i interfereixen els tradicionals de còpia en l'exercici manual i mental del dibuix, mitjançant la utilització de programes informàtics que les reproduueixen de manera diversa, aliè a les possibilitats de l'ull i la mà humans, però assumible per la ment directora de l'artista. Aquest procés mental ofereix lectures inèdites de les obres clàssiques que les doten de sorprenents potencialitats.

Aquesta subversió tècnica i conceptual no només afecta els mètodes d'aprenentatge i les formes de fruïció de les obres d'art, sinó que fins i tot posa en qüestió nocions històriques d'autoria que, de manera alhora ingènua i provocadora, ja van anticipar les avantguardes contemporànies sense aconseguir derrotar, ni tan sols alterar, l'omnipotència del Mercat.

más humano, más nuestro en los albores de un siglo que nos empuja a empellones a través de la constante evolución-revolución tecnológica hacia el universo robotizado que soñaron los *futuristi* hace ya más de un siglo.

A partir de la acusada condición tecnológica del mundo contemporáneo, Cesare Pergola revisa y subvierte las nociones de dibujo, copia y modelo, confrontando y a la vez fundiendo la cultura humanística del pasado y el desarrollo tecnológico del presente, para describir un futuro para la tradición histórica de la copia de obras de arte antiguas que durante siglos ha constituido el fundamento de la educación académica de los artistas y que parecía ya superada por el desarrollo de la gráfica digital. Utilizando de modo provocador procesos que involucran e interfieren los tradicionales de copia en el ejercicio manual y mental del dibujo, mediante la utilización de programas informáticos que las reproducen de modo diverso, ajeno a las posibilidades del ojo y la mano humanos, pero asumible por la mente directora del artista. Este proceso mental ofrece lecturas inéditas de las obras clásicas que las dotan de sorprendentes potencialidades.

Esta subversión técnica y conceptual, no solo afecta a los métodos de aprendizaje y a las formas de fruición de las obras de arte, sino que incluso pone en cuestión nociones históricas de autoría que de modo a la vez ingenuo y provocador ya anticiparon las vanguardias contemporáneas sin conseguir derrotar, ni siquiera alterar, la omnipotencia del Mercado.



**LA RECONSTRUCCIÓ DIGITAL DEL MÓN**

Cesare Pergola

Tot va començar amb les investigacions experimentals dels artistes del Renaixement per a definir les regles del dibuix en perspectiva: Brunelleschi primer, i posteriorment Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Paolo Ucello i Albrecht Dürer. No podem negar que la definició de les regles de dissenys de perspectiva, perdudes durant l'Edat Mitjana i redescobertes per Brunelleschi a començament del segle XV, van ser un factor fonamental per a l'evolució artística del Renaixement. La mateixa figura de l'arquitecte/projectista distinta de l'arquitecte/constructor pot dependre de la possibilitat de representar la realitat d'una manera objectiva o més subjectiva. En una il·lustració d'Albrecht Dürer, publicada el 1538, es veu clarament l'ús d'una retícula o reixa ortogonal, a través de la qual es veu la realitat d'aquesta manera; els punts de l'espai tridimensional es poden definir exactament en un full bidimensional.

A partir d'aquest supòsit, vaig utilitzar la llum i la tecnologia digital per a revertir el procés i projectar una retícula ortogonal de llum en l'espai real (inicialment sobre el cos humà). A aquest període (2013-2014) pertany la sèrie de fotografies *La mesura del cos*, on la xarxa va ser projectada sobre cossos de models

**LA RECONSTRUCCIÓN DIGITAL DEL MUNDO**

Cesare Pergola

Todo comenzó con las investigaciones experimentales de los artistas del Renacimiento para definir las reglas del dibujo en perspectiva: Brunelleschi primero, y posteriormente Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Paolo Uccello y Albrecht Dürer. No se puede negar que la definición de las reglas de diseño de perspectiva, perdidas durante la Edad Media y redescubiertas por Brunelleschi a principios del siglo XV, fueron un factor fundamental para la evolución artística del Renacimiento. La misma figura del arquitecto/proyectista distinta del arquitecto/constructor puede depender de la posibilidad de representar la realidad de una manera objetiva o más subjetiva. En una ilustración de Albrecht Dürer, publicada en 1538, se ve claramente el uso de una retícula o rejilla ortogonal, a través de la cual se ve la realidad de esta manera, los puntos del espacio tridimensional se pueden definir exactamente en una hoja bidimensional.

A partir de este supuesto, utilicé la luz y la tecnología digital para revertir el proceso y proyectar una retícula ortogonal de luz en el espacio real (inicialmente sobre el cuerpo humano). A este período (2013-2014) pertenece la serie de fotografías "La medida del cuerpo", donde la red fue proyectada sobre

nus i on les línies de llum blanca en dibuixaven una geometria espacial en ser vestits per la llum.

Aquesta experiència fotogràfica va avançar un pas més: els cossos il·luminats amb la xarxa ortogonal creen volums que estan molt prop de l'estructura de malles o algoritmes de renderització, de les construccions tridimensionals digitals. En essència, la realitat digital es basa en les lleis de la perspectiva per a poder reconstruir les malles dels objectes, és a dir, en les tres dimensions de l'espai (alçada, amplada i profunditat). El resultat gràfic és molt similar a un objecte quan és il·luminat amb una malla de llum blanca.

Després de la primera experiència sobre el cos, vaig passar a ocupar-me del paisatge. En aquest punt, el treball va créixer amb una altra sèrie fotogràfica, aquesta vegada amb projeccions de gran format sobre diferents punts paisatgístics (Parati Mirim, Altilia, Florència, Limosano). Es van projectar una sèrie d'objectes tridimensionals (elements geomètrics, animals, armaments... sempre amb la tècnica de la malla de llum blanca) sobre muntanyes, edificis, esglésies, etc. La sèrie es va titular *Fantasma rupestre* (2014-2016) i semblen una espècie de *graffiti* electrònics que només poden ser vistos a la caiguda del dia.

Més enllà de la part tecnològica, que es troba en la base de totes les experiències, hi ha una consciència gràfica i de disseny que gradualment adquireix cos i es manifesta en experiències posteriors; una espècie de treball a la *maniera* de l'ordinador. El dibuix, que en la història de l'art sempre ha servit per a imaginar una nova realitat (que existeix en el pensament de l'artista), ara ha sigut delegat en l'ordinador. És a través de la informàtica digital com construïsc el projecte del treball, fins i tot quan al final el conforme en una dimensió manual (oli sobre

cuerpos de modelos desnudos y las líneas de luz blanca, dibujaban una geometría espacial de los mismos vestidos por la luz.

Esta experiencia fotográfica avanzó un paso más: los cuerpos iluminados con la red de luz ortogonal, crean volúmenes que están muy cerca de la estructura de mallas o algoritmos de renderización, de las construcciones tridimensionales digitales. En esencia, la realidad digital se basa en las leyes de la perspectiva para poder reconstruir las mallas de los objetos, es decir, en las tres dimensiones del espacio (altura, anchura y profundidad). El resultado gráfico es muy similar a un objeto cuando se ilumina con una malla de luz blanca.

Después de la primera experiencia sobre el cuerpo, pasé a ocuparme del paisaje. En este punto, el trabajo creció con otra serie fotográfica, esta vez con proyecciones de gran formato sobre diferentes puntos paisajísticos (Paraty Mirim, Altilia, Florencia, Limosano). Se proyectó una serie de objetos tridimensionales (elementos geométricos, animales, armamentos..., manteniendo siempre la técnica de la malla de luz blanca) sobre montañas, edificios, iglesias, etc. La serie se tituló: "fantasma rupestre" (2014-2016) y parecen una especie de graffitis electrónicos, que solo pueden ser vistos al anochecer.

Más allá de la parte tecnológica, que se encuentra en la base de todas estas experiencias, existe una conciencia gráfica y de diseño que gradualmente adquiere cuerpo y se manifiesta en experiencias posteriores; una especie de trabajo a la *maniera* del ordenador. El dibujo que en la historia del arte siempre ha servido para imaginar una nueva realidad (existente en el pensamiento del artista) ahora ha sido delegado en el

lienç, dibuix a tinta sobre paper). El treball es construeix amb l'ajuda de la tecnologia digital, però el resultat final retorna a la mà humana, que segueix la xarxa digital com un "forma" de representar el món.

Aquesta representació gràfica és escassa i quasi matemàtica, on els colors, les textures desapareixen i només hi queda l'esquelet estructural de les formes, però la imperfecció de la realització manual li dona alguna humanitat; mentre que el rendiment vertaderament il·lusionista de la realitat representada es mostra en les imatges en moviment. Quan aquests embolics de línies i punts en l'espai giren sobre ells mateixos, comuniquen a l'espectador la il·lusió de la tridimensionalitat, que va ser la base del disseny de la perspectiva. Després de l'experiència de *Fantasma rupestre*, em concentre en la possibilitat de reconstruir models digitals tridimensionals de les coses que més m'interessen. Potser també a causa del meu recorregut pel món (Itàlia, Tailàndia, Brasil); el fet de poder tenir un simulacre de les meues passions dins del meu ordinador portàtil em recompensa, en certa manera, de les seues absències. El model tridimensional d'un objecte, vist en la seua versió d'estructura de filferro, construeix molt bé la idea de ser un simulacre de la realitat, un fantasma, però és un fantasma que existeix, ja que es pot moure i modelar.

Així va començar el meu interès (i el repte) de reconstruir les grans obres clàssiques, les icones d'una història que com més m'allunye de la meua terra, més em pertany. Reconstruir el model tridimensional d'una pintura bidimensional és com remuntar-se a la idea de l'artista, del disseny de l'obra encara no realitzada, del dibuix de la pintura. El que intente fer és una mena d'arqueologia del dibuix. Igual que els artistes

ordenador. Es a través de la informática digital que construyo el proyecto del trabajo, incluso cuando al final lo conformo en una dimensión manual (óleo sobre lienzo, dibujo a tinta sobre papel). El trabajo se construye con la ayuda de la tecnología digital, pero el resultado final retorna a la mano humana, que sigue la red digital como una "forma" de representar al mundo.

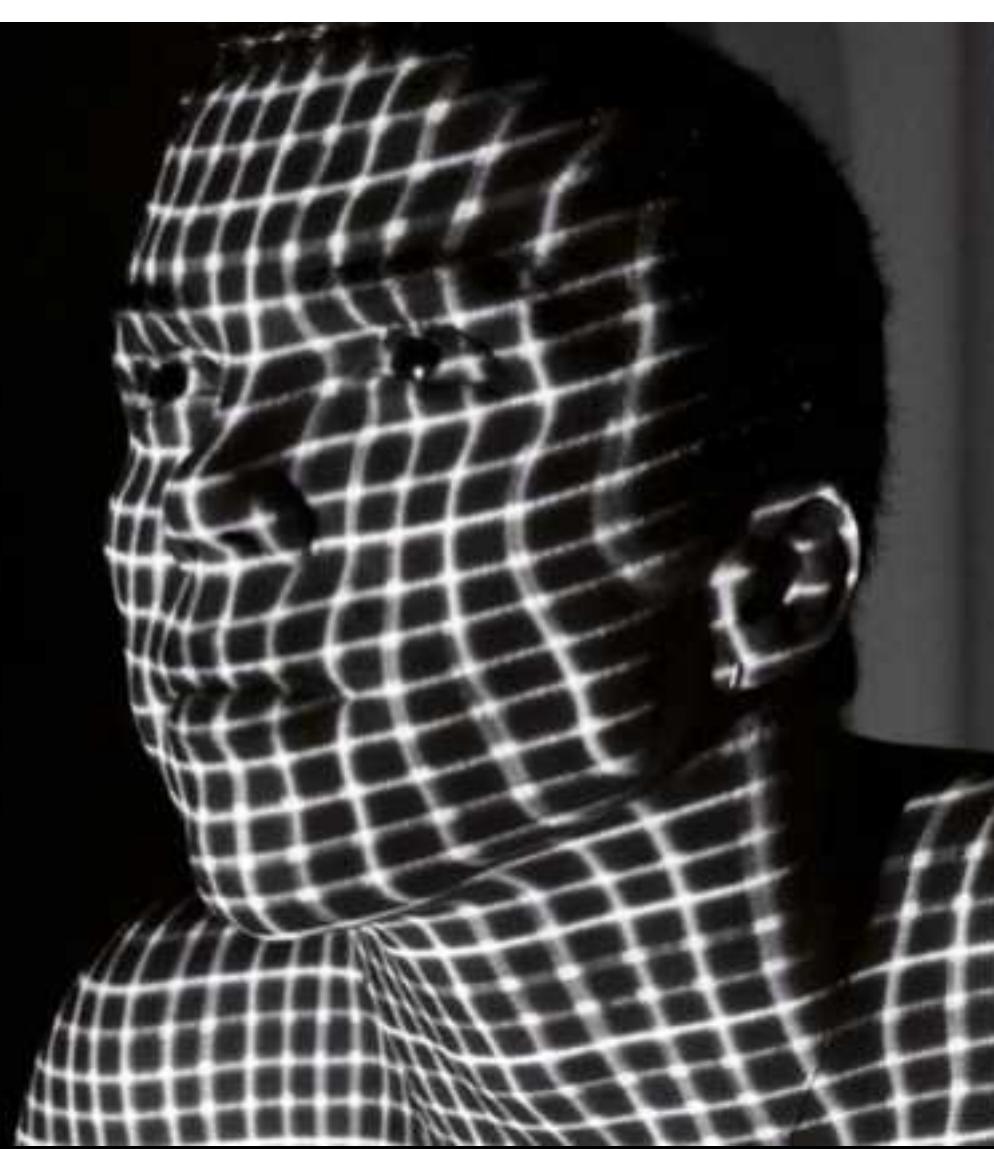
Esta representación gráfica es escasa y casi matemática, donde los colores, las texturas desaparecen y solo queda el esqueleto estructural de las formas, pero la imperfección de la realización manual le da cierta humanidad, mientras que el rendimiento verdaderamente ilusionista de la realidad representada se muestra en las imágenes en movimiento. Cuando estos enredos de líneas y puntos en el espacio giran sobre sí mismos, comunican al espectador la ilusión de la tridimensionalidad que fue la base del diseño de la perspectiva. Después de la experiencia de "Fantasma rupestre", me centro en la posibilidad de reconstruir modelos digitales tridimensionales de las cosas que más me interesan. Tal vez también debido a mis andanzas por el mundo (Italia, Tailandia, Brasil); el hecho de poder tener un simulacro de mis pasiones dentro de mi ordenador portátil me recompensa, en cierto modo, de sus ausencias. El modelo tridimensional de un objeto, visto en su versión de estructura de alambre, construye muy bien la idea de ser un simulacro de la realidad, un fantasma, pero es un fantasma que existe, pues se puede mover y modelar.

Así comenzó mi interés (y el desafío) de reconstruir las grandes obras clásicas, los íconos de una historia que cuanto más me alejo de mi tierra, más me pertenece. Reconstruir el modelo tridimensional de una pintura bidimensional, es como remontarse a la idea del artista, del diseño de la obra aún no realizada, del dibujo de la pintura. Lo que intento hacer es una

renaixentistes, manieristes i barrocs, van fer servir models, estratagemes i trucs per a compondre i després reproduir la idea que tenien en ment, els meus trucs estan en el programari que faig servir. Els programes 3D em permeten construir objectes i mons amb proporcions correctes i formes complexes. No només això, sinó que quan el model està llest, puc veure'l des de mil punts de vista diferents. D'aquesta manera, reconstruir algunes de les obres que més m'agraden en la història de l'art és com tenir un model viu. Òbviament, aquest model no posseeix cap de les qualitats morfològiques ni àdhuc les simbòliques de l'obra original, però té les seues pròpies qualitats que interactuen amb la seuà propàia matriu i produueix una narrativa nova i original. Les obres vistes de perfil, o des de dalt, suggereixen lectures que no són perceptibles frontalment. Un altre element fonamental de la reconstrucció tridimensional és el moviment: les obres poden moure's, girar-se sobre elles mateixes i donar així la percepció de complexitat compositiva. L'estructura geomètrica de l'obra pictòrica, mentre es mou en l'espai (a través de la projecció de malles lluminoses) produeix un espectacle nou, una nova història.

especie de arqueología del dibujo. Al igual que los artistas renacentistas, manieristas y barrocos, usaron modelos, tretas y trucos para componer y luego reproducir la idea que tenían en mente, mis trucos están en el software que uso. Los programas 3D me permiten construir objetos y mundos con proporciones correctas y formas complejas. No solo eso, sino que cuando el modelo está listo, puedo verlo desde mil puntos de vista diferentes. De esta forma, reconstruir algunas de las obras que más me gustan en la historia del arte es como tener un modelo en vivo. Obviamente, este modelo no posee ninguna de las cualidades morfológicas e incluso simbólicas de la obra original, pero tiene sus propias cualidades que interactúan con su propia matriz y producen una narrativa nueva y original. Las obras vistos de perfil, o desde arriba, sugieren lecturas que no son perceptibles frontalmente. Otro elemento fundamental de la reconstrucción tridimensional es el movimiento, las obras pueden moverse, girarse sobre sí mismas, dando la percepción de complejidad compositiva, la estructura geométrica de la obra pictórica, moviéndose en el espacio (a través de la proyección de mallas luminosas) produce un espectáculo nuevo, una nueva historia.





**LA MESURA DEL COS**

Sèrie fotogràfica (2013-2015)



**LA MEDIDA DEL CUERPO**

Serie fotográfica (2013-2015)

De la realitat a la seu representació, a través de la perspectiva.

La sèrie es basa en els experiments que els artistes del Renaixement van realitzar per a definir les regles del dibuix en perspectiva: Brunelleschi en primer lloc, però també Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Paolo Uccello i, més tard, Albrecht Dürer. En una il·lustració de Dürer, publicada el 1538, es veu clarament l'ús de la retícula, o reixa ortogonal, a través de la qual observa la realitat. D'aquesta manera, els punts de l'espai tridimensional real es poden definir exactament en un full bidimensional.

Pergola fa servir la llum i la tecnologia digital per a revertir el procés i projectar una xarxa de llum ortogonal en l'espai tridimensional.

D'aquest període (2013-2015) és la sèrie de fotos *La mesura del cos*, on es va projectar una xarxa lumínica sobre els cossos dels models nus: les línies de llum blanca va dibuixar la geometria dels cossos invertits. La fotografia mostra en un pla bidimensional les deformacions de pateix la xarxa lluminosa quan es troba amb els volums dels cossos invertits; d'aquesta manera, és la mateixa llum la que dibuixa la realitat.

El resultat és una mena de mesura del cos humà, una definició quasi geomètrica, però que no elimina aquells elements que escapan del món analític i donen a les imatges un valor simbòlic, de màgia i erotisme.

De la realidad a su representación, a través de la perspectiva.

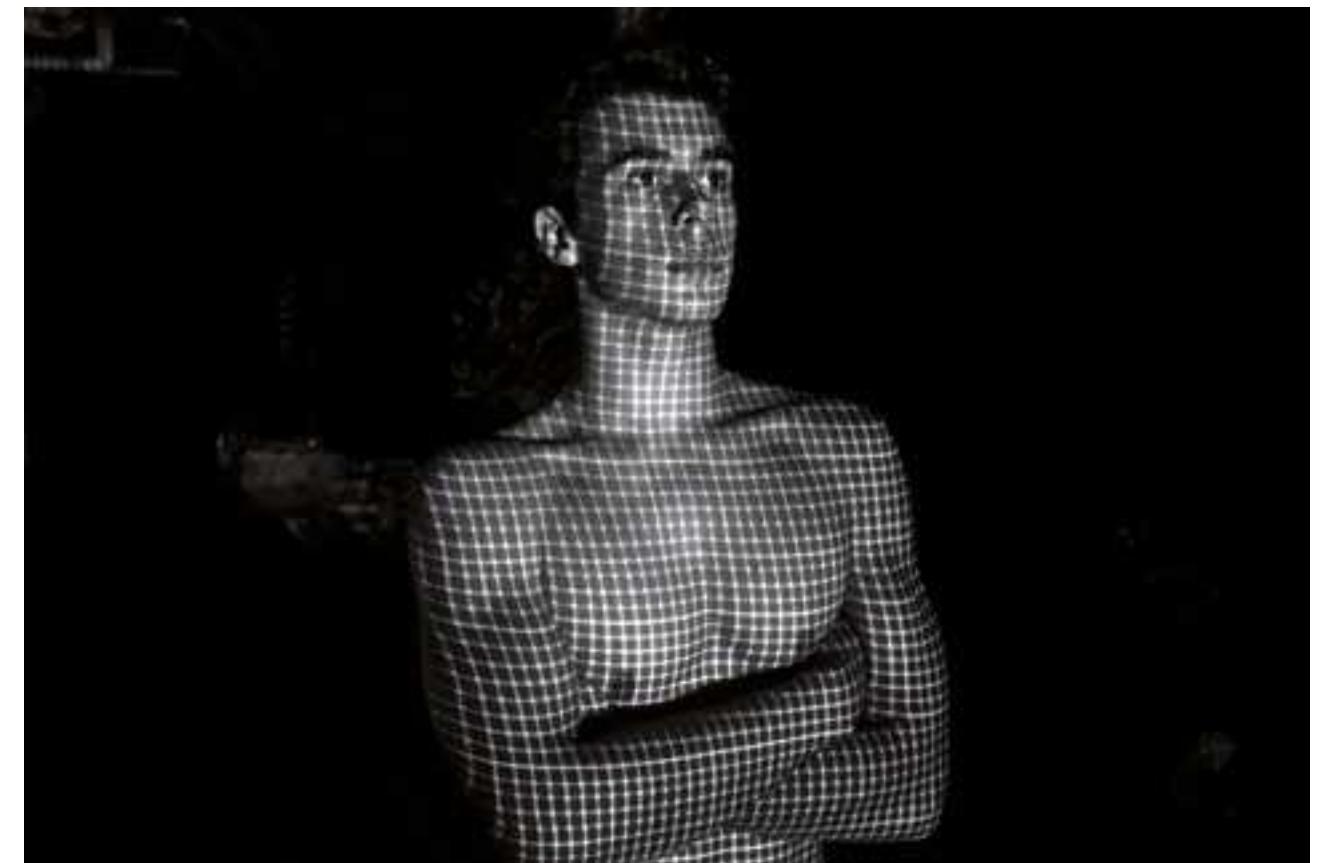
La serie se basa en los experimentos que los artistas del Renacimiento realizaron para definir las reglas del dibujo en perspectiva: primero Brunelleschi, pero también Leon Battista Alberti, Piero della Francesca, Paolo Uccello y más tarde Albrecht Dürer.

En una ilustración de Dürer, publicada en 1538, se ve claramente el uso de una retícula, o rejilla ortogonal, a través de la cual observa la realidad. De esta manera, los puntos del espacio tridimensional real se pueden definir exactamente en una hoja bidimensional.

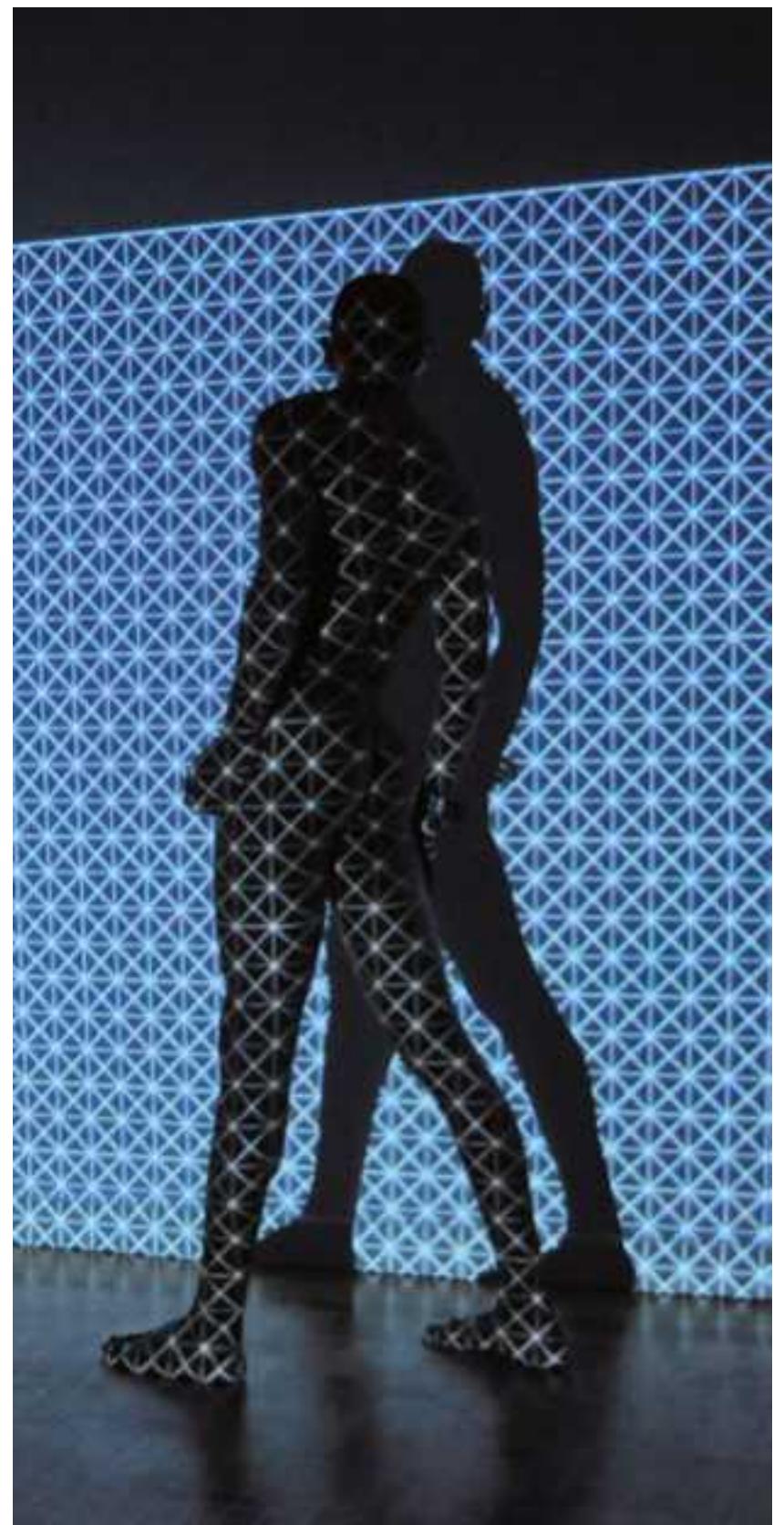
Pergola utiliza la luz y la tecnología digital para revertir el proceso y proyectar una red de luz ortogonal en el espacio tridimensional.

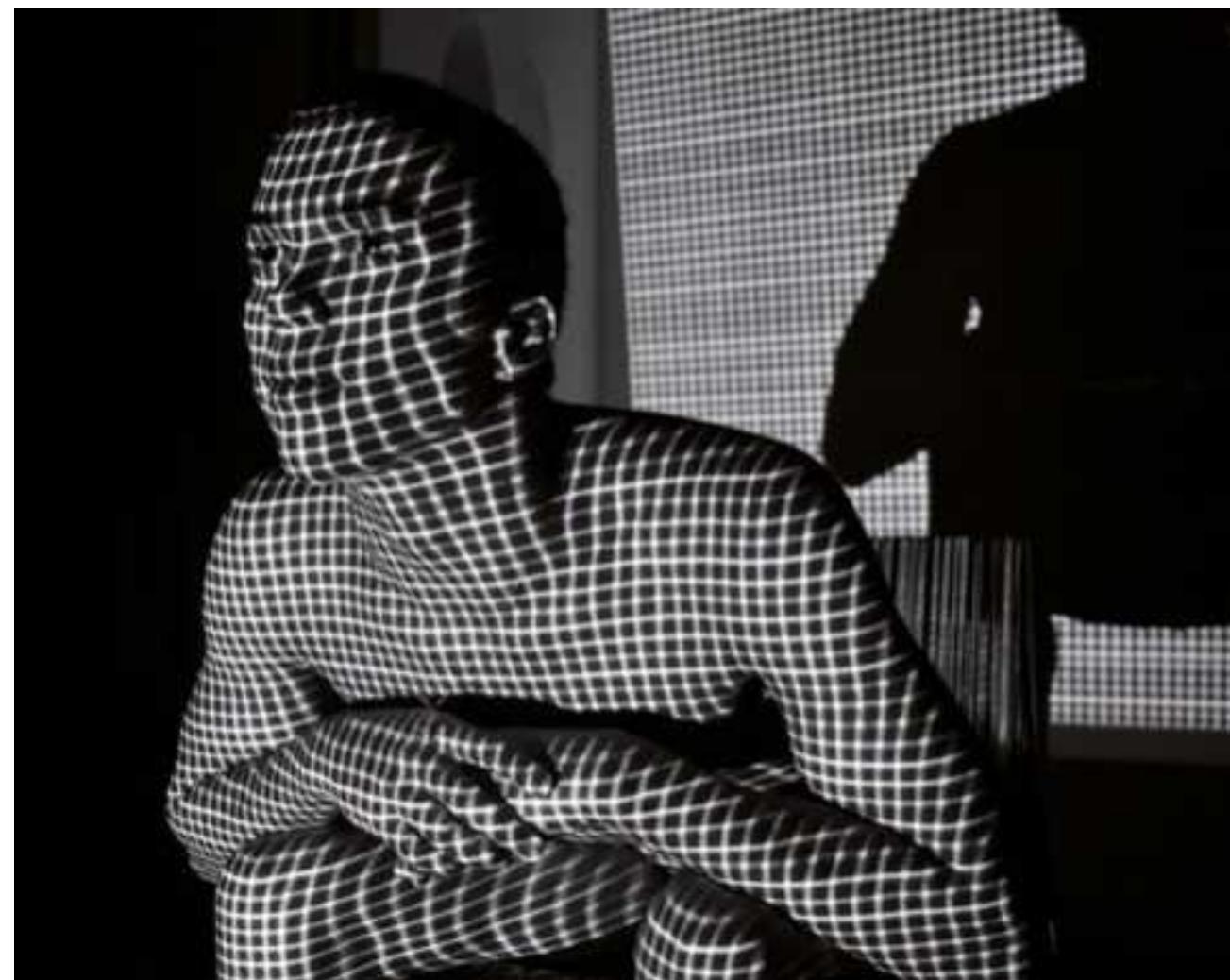
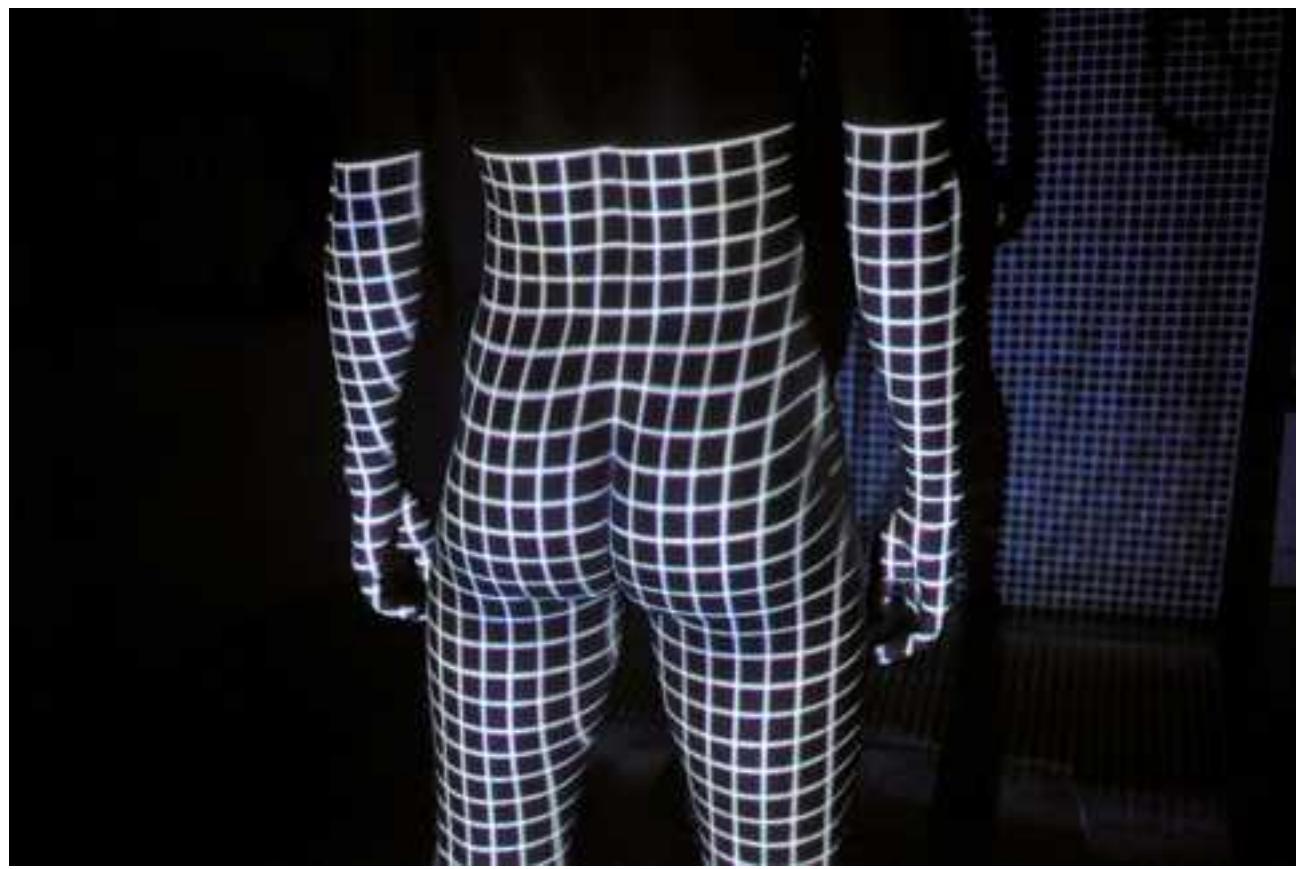
De este período (2013-2015) es la serie de fotos "La medida del cuerpo", donde se proyecta una red lumínica sobre los cuerpos de los modelos desnudos: las líneas de luz blanca dibujan la geometría de los cuerpos invertidos. La fotografía muestra en un plano bidimensional las deformaciones que sufre la red luminosa cuando se encuentra con los volúmenes de los cuerpos invertidos, de esta manera es la misma luz la que dibuja la realidad.

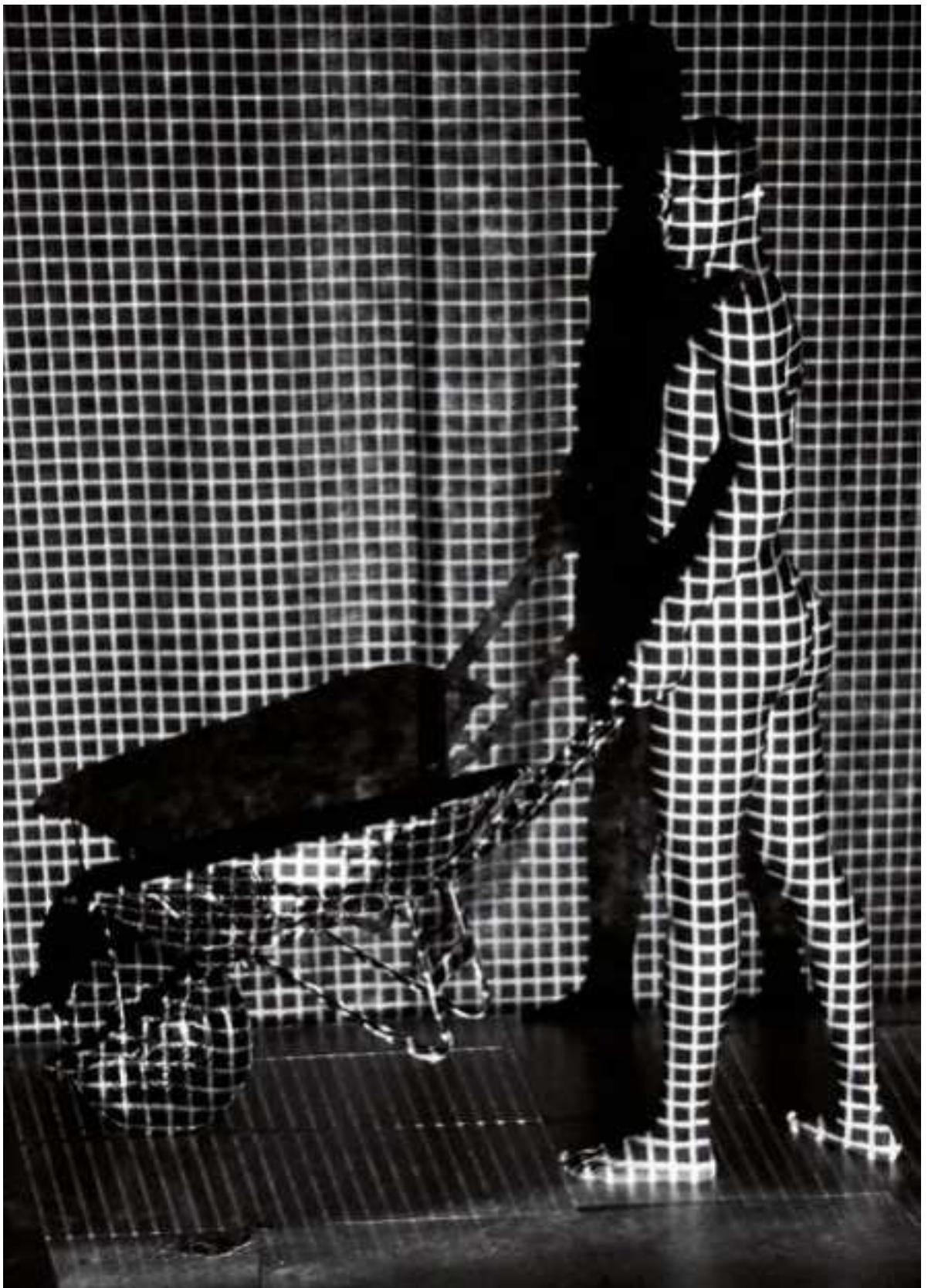
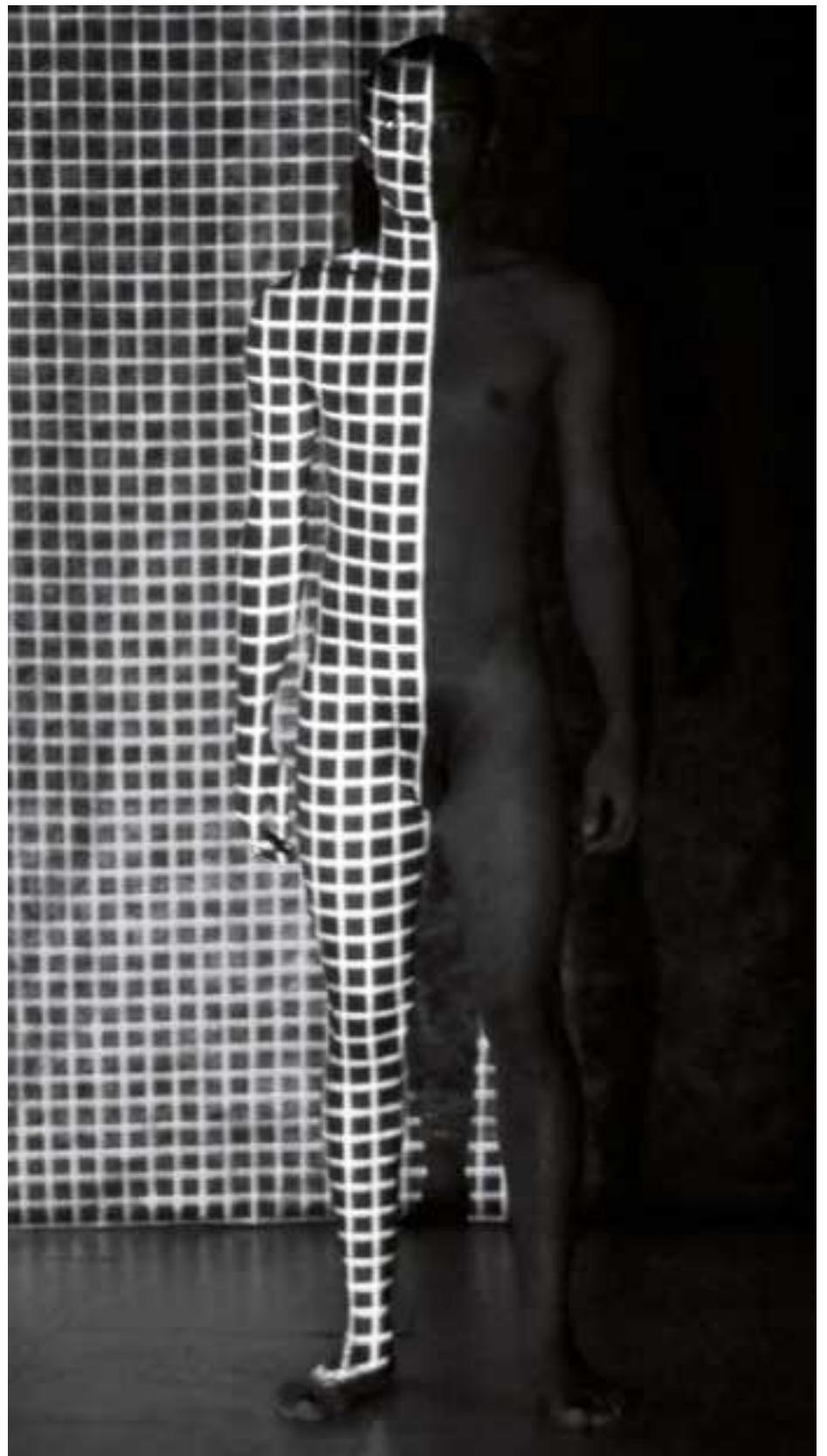
El resultado es una especie de medida del cuerpo humano, una definición casi geométrica, que, sin embargo, no elimina aquellos elementos que escapan del mundo analítico y le dan a las imágenes un valor simbólico, de magia y erotismo.







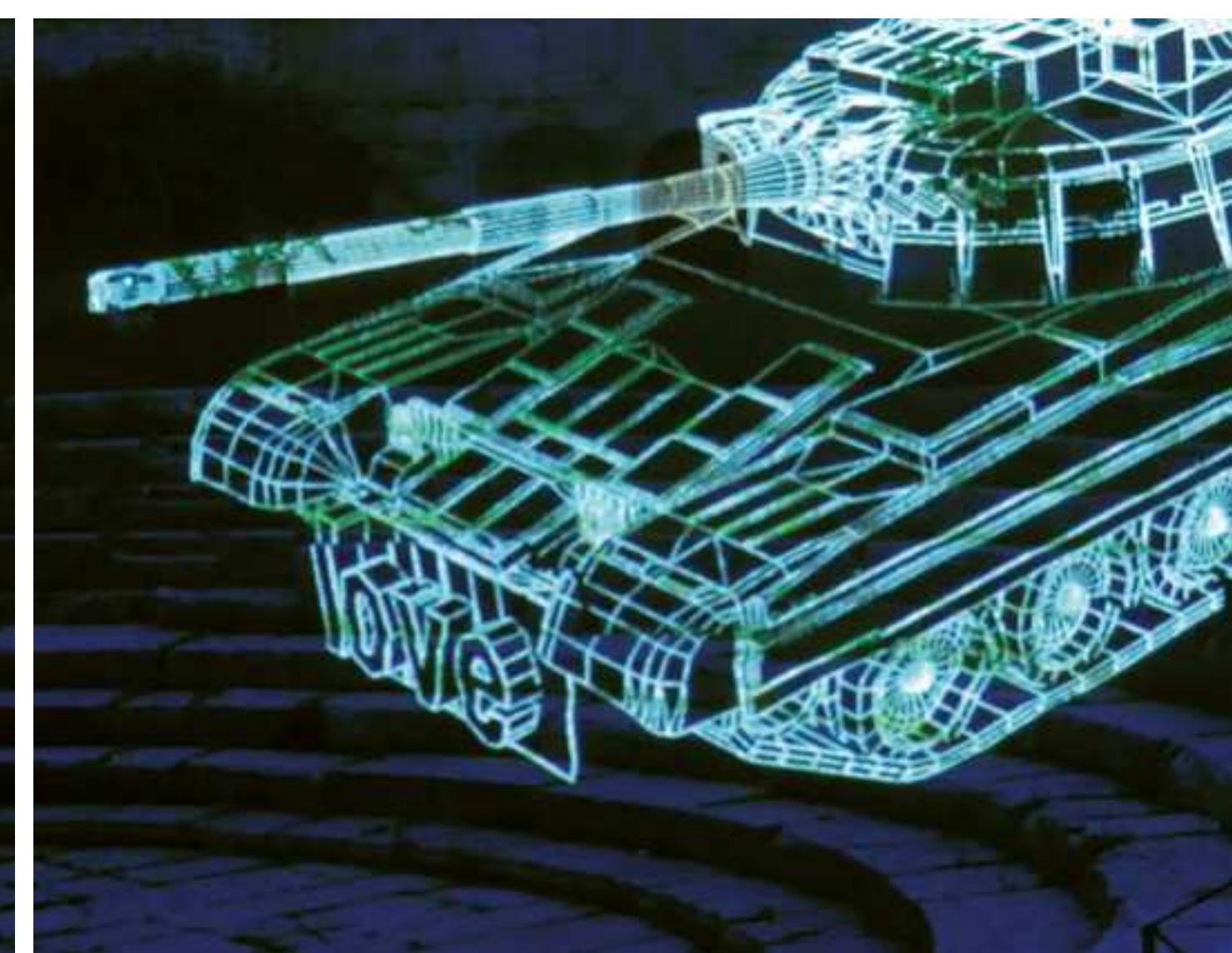






**FANTASMA RUPESTRE**

Videoinstal·lació (2014-2016)



**FANTASMA RUPESTRE**

Videoinstalación (2014-2016)

Aquest projecte és la conseqüència dels primers resultats obtinguts amb la sèrie *La mesura del cos*. Representa el traspàs del cos al paisatge. La xarxa lluminosa que servia per a "mesurar" el volum dels cossos fotografiats pren la forma d'objectes tridimensionals. Elements geomètrics, animals, armament, etc., són projectats, a gran escala, sobre muntanyes, palaus, esglésies, etc., sempre mantenint l'estètica d'una xarxa de fils de llum blanca.

La sèrie pren el títol de *Fantasma rupestre* i es presenta a tall d'una espècie de llapis electrònic, una imatge onírica que apareix en caure la nit, com un fantasma, que de sobte desapareix sense deixar-ne rastre. La foto de la instal·lació es dibuixa exactament des del mateix punt de projecció, altrament veuríem la imatge distorsionar-se sobre les superfícies irregulars (per exemple, sobre els arbres, les columnes o l'amfiteatre).

La videoinstal·lació s'ha projectat en localitzacions paisatgístiques molt diferents: des del bosc atlàntic de Parati Mirim (Brasil), el lloc arqueològic d'Altilia (Itàlia), l'església de Sant'Ambrogio a Florència, al palau-castell de Limosano (Itàlia). I en cada ocasió, les figures elementals presentades adquireixen nous significats i interactuen amb el context del paisatge. Els volums de wireframe de les construccions tridimensionals digitals, sense color ni ombrejat, sense "pell", es tornaran a presentar com un disseny manual que construirà la "marca" visual de l'artista.

Este proyecto es la consecuencia de los primeros resultados obtenidos con la serie "La medida del cuerpo". Representa la traslación del cuerpo al paisaje. La red luminosa que servía para "medir" el volumen de los cuerpos fotografiados, toma la forma de objetos tridimensionales. Elementos geométricos, animales, armamento, etc., son proyectados, a gran escala, sobre montañas, palacios, iglesias, etc., siempre manteniendo la estética de una red de hilos de luz blanca.

La serie se titula "Fantasma rupestre" y como si tratara de un lápiz electrónico, se presenta una imagen onírica que aparece al caer noche, como un fantasma, que repentinamente desaparece sin dejar rastro.

La foto de la instalación se dibuja exactamente desde el mismo punto de proyección, de lo contrario veríamos la imagen distorsionarse sobre la superficie en una proyección irregular (por ejemplo, sobre los árboles, las columnas o el anfiteatro).

La videoinstalación se ha proyectado en localizaciones paisajísticas muy diferentes: desde el bosque atlántico de Paraty Mirim (Brasil), el sitio arqueológico de Altilia (Italia), la iglesia de Sant'Ambrogio en Florencia, o el palacio-castillo de Limosano (Italia). Y en cada ocasión las figuras elementales presentadas adquieren nuevos significados, interactuando con el contexto del paisaje.

Los volúmenes de "wireframe" de las construcciones tridimensionales digitales, sin color ni sombreado, sin "piel", se volverán a presentar como un diseño manual que constituirá la "marca" visual del artista.

**Paraty**

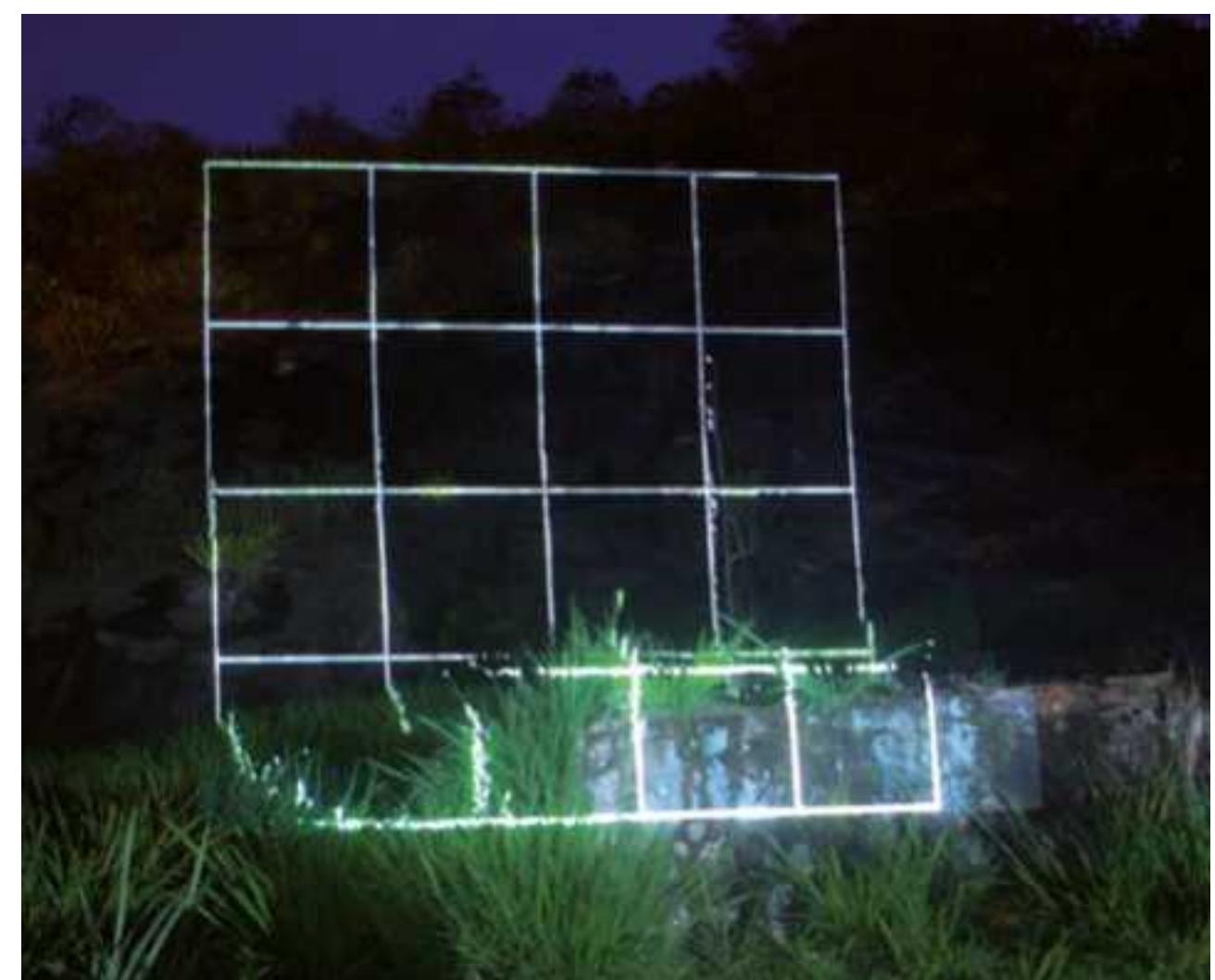
Rio de Janeiro, Brasile  
2014





67

-V-



**Chiesa di sant'Ambrogio**

Firenze, Italia

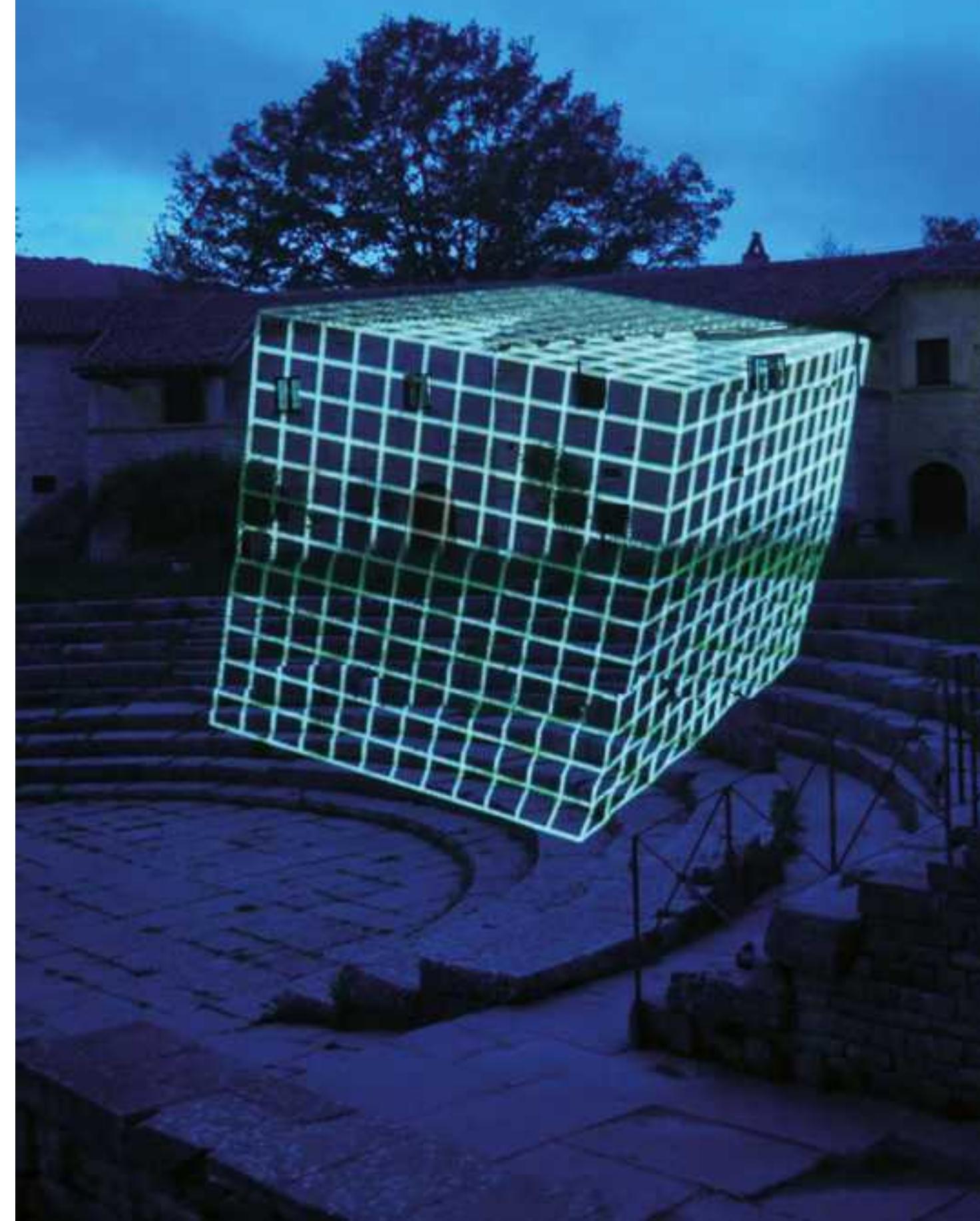
2016





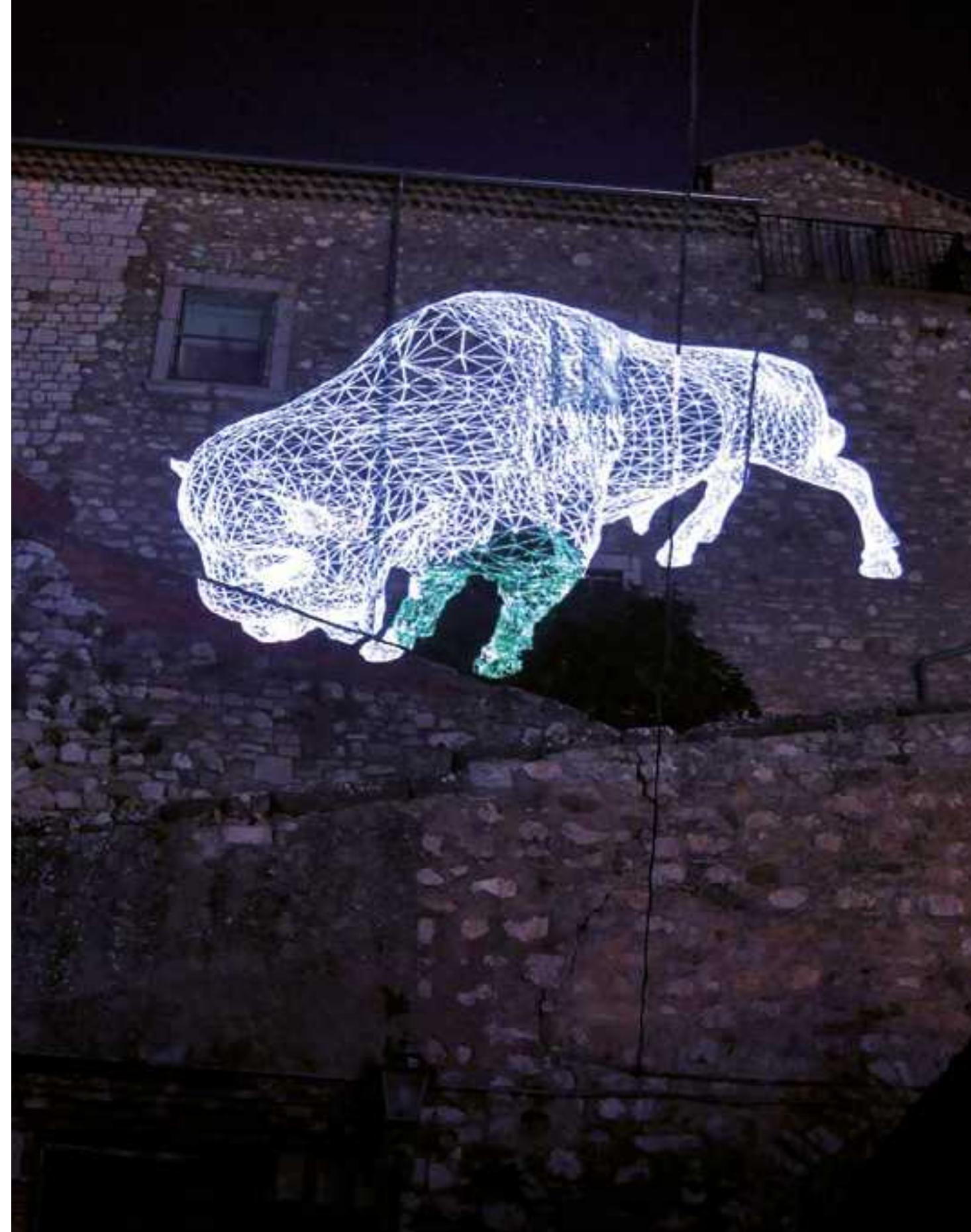
**Sito archeologico di Altilia**  
Molise, Italia  
2016







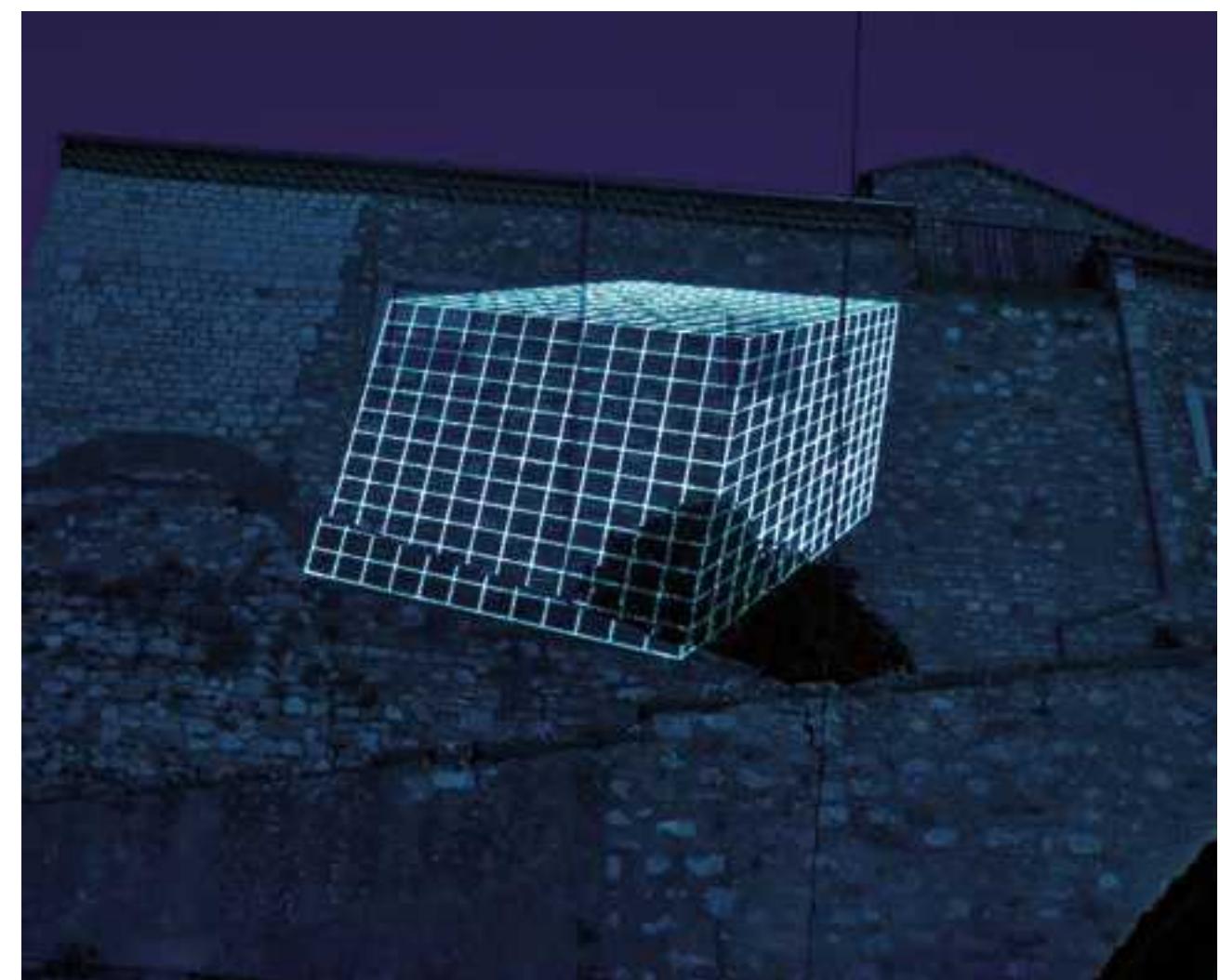
**Palazzo di Limosano**  
Molise, Italia  
2016





81

-V-





### RIBERA

Reproducció del quadre de Josep de Ribera "Sant Sebastià atès per Irene i la seu criada" (Fotografia: Museu de Belles Arts de València).

Disseny manual de l'estructura geomètrica de l'obra.

Projecció del model digital tridimensional.

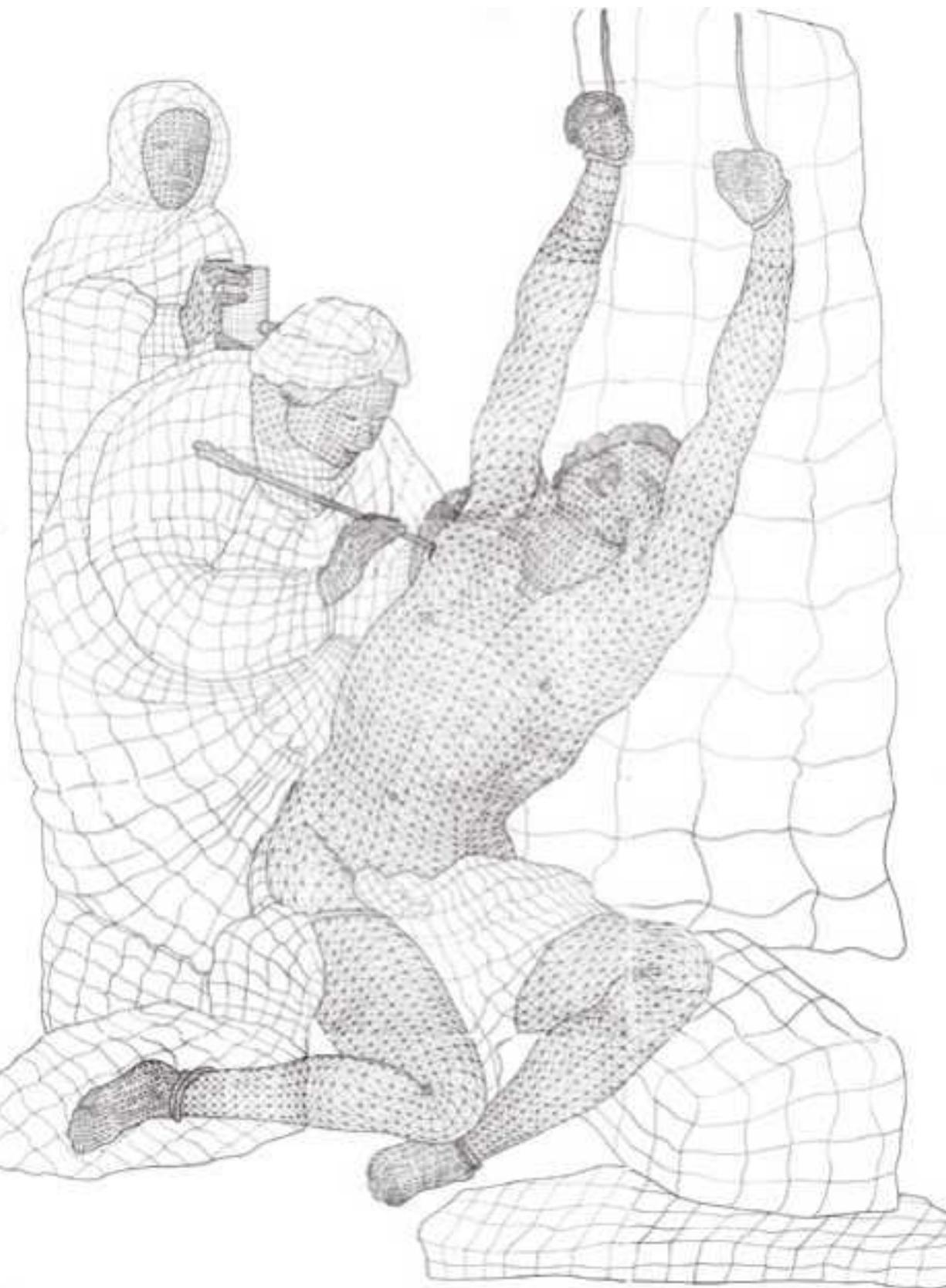
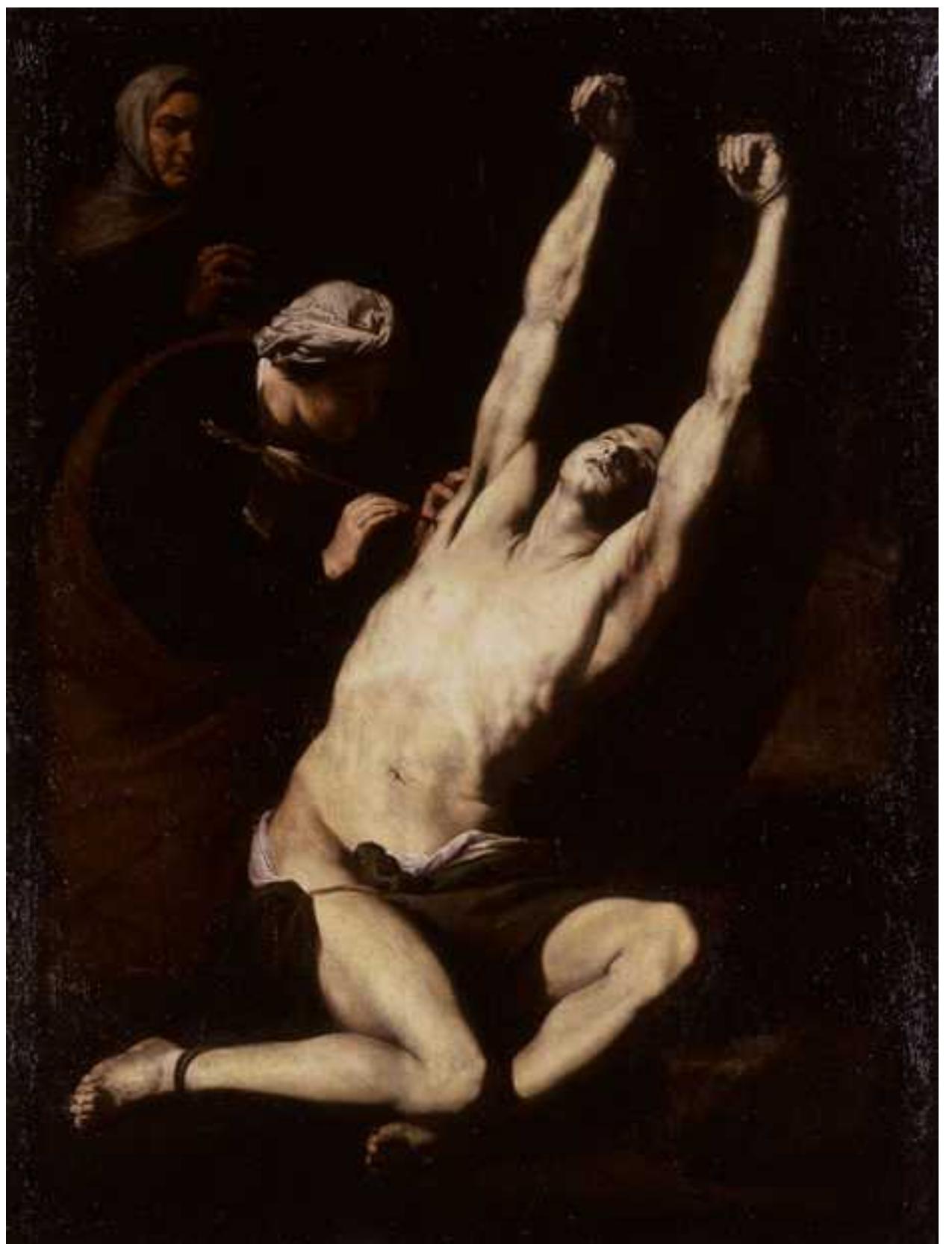


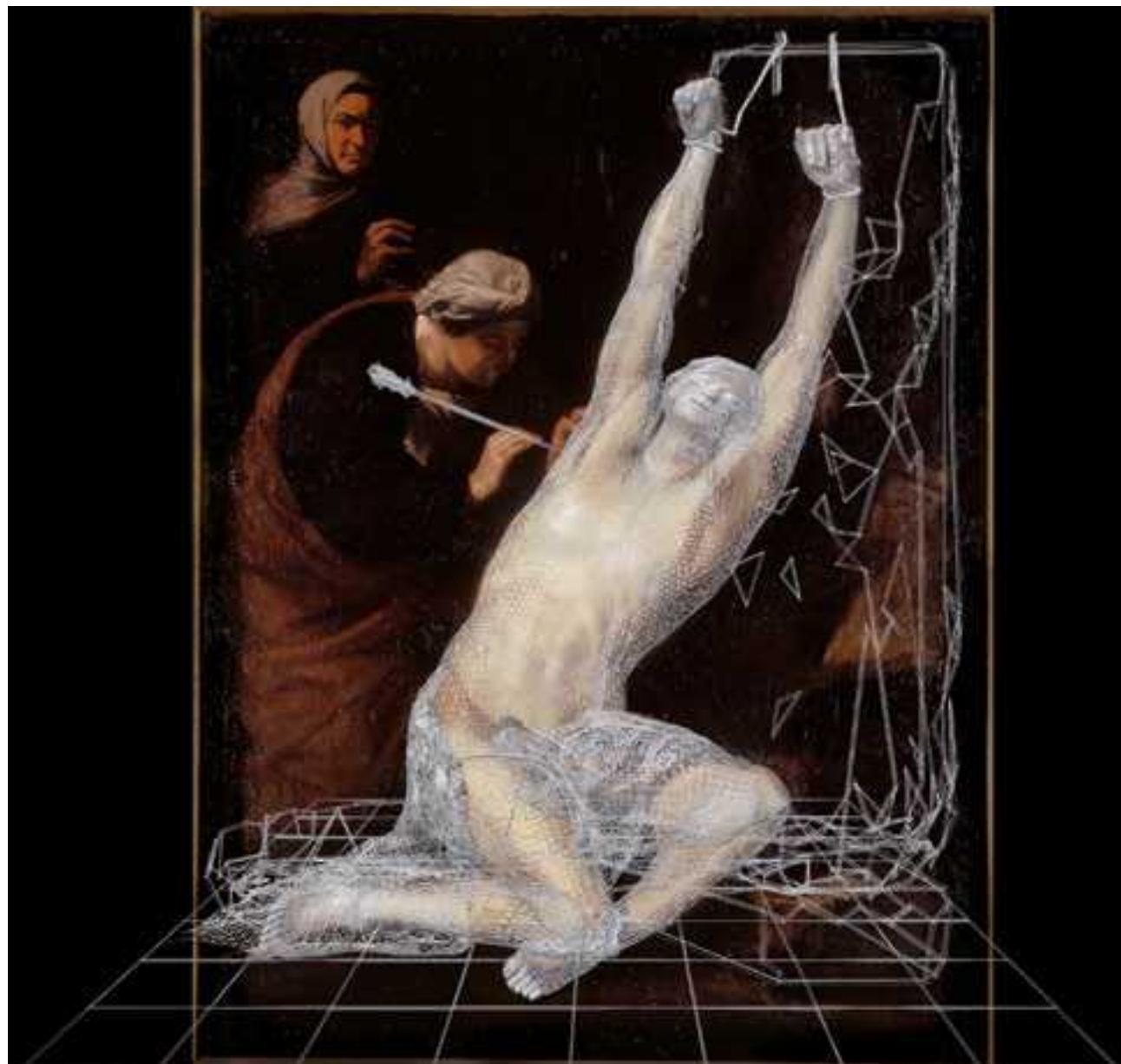
### RIBERA

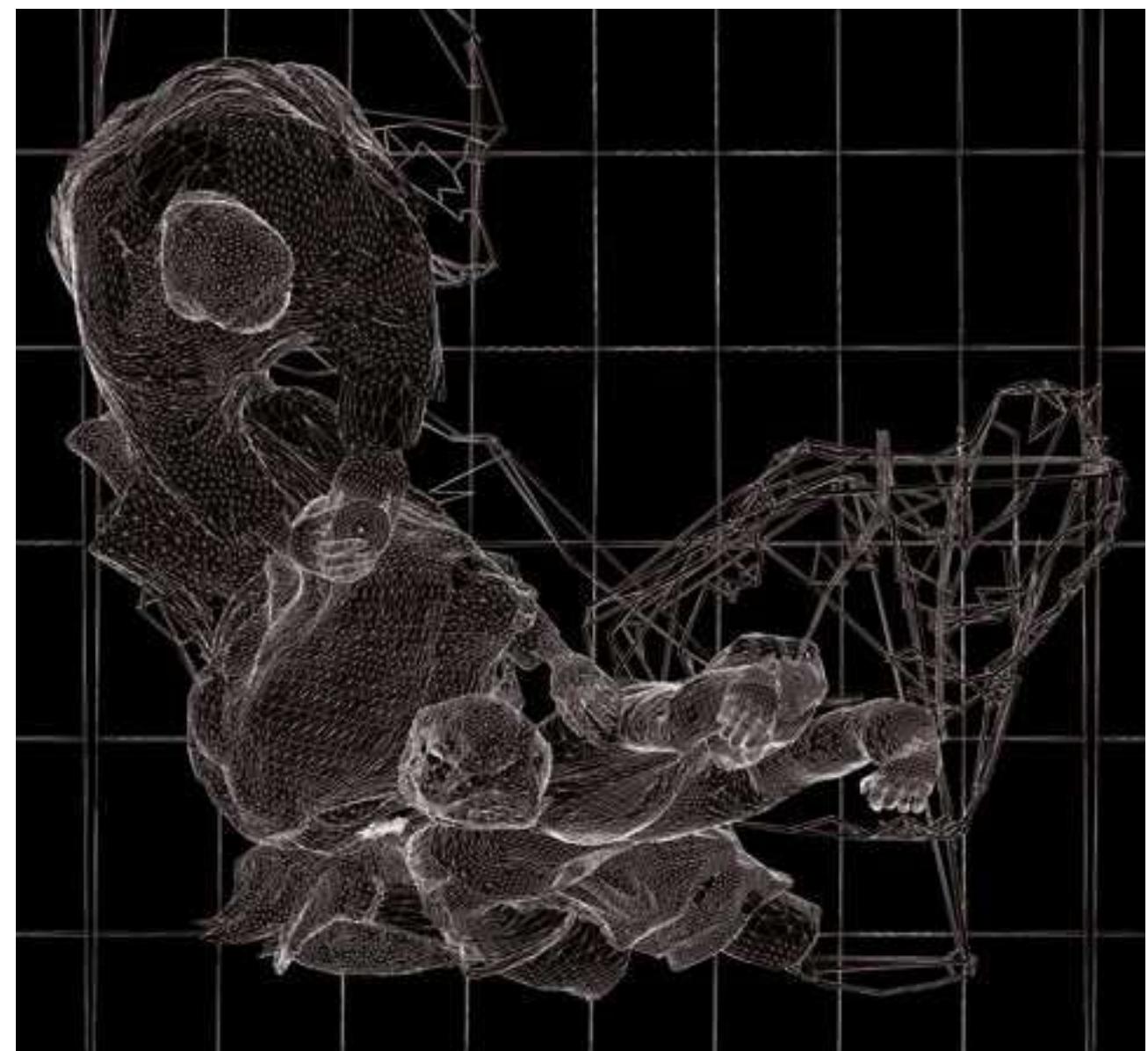
Reproducción del cuadro de José de Ribera "San Sebastián atendido por Irene y su criada" (Fotografía: Museo de Bellas Artes de Valencia).

Diseño manual de la estructura geométrica de la obra.

Proyección del modelo digital tridimensional.









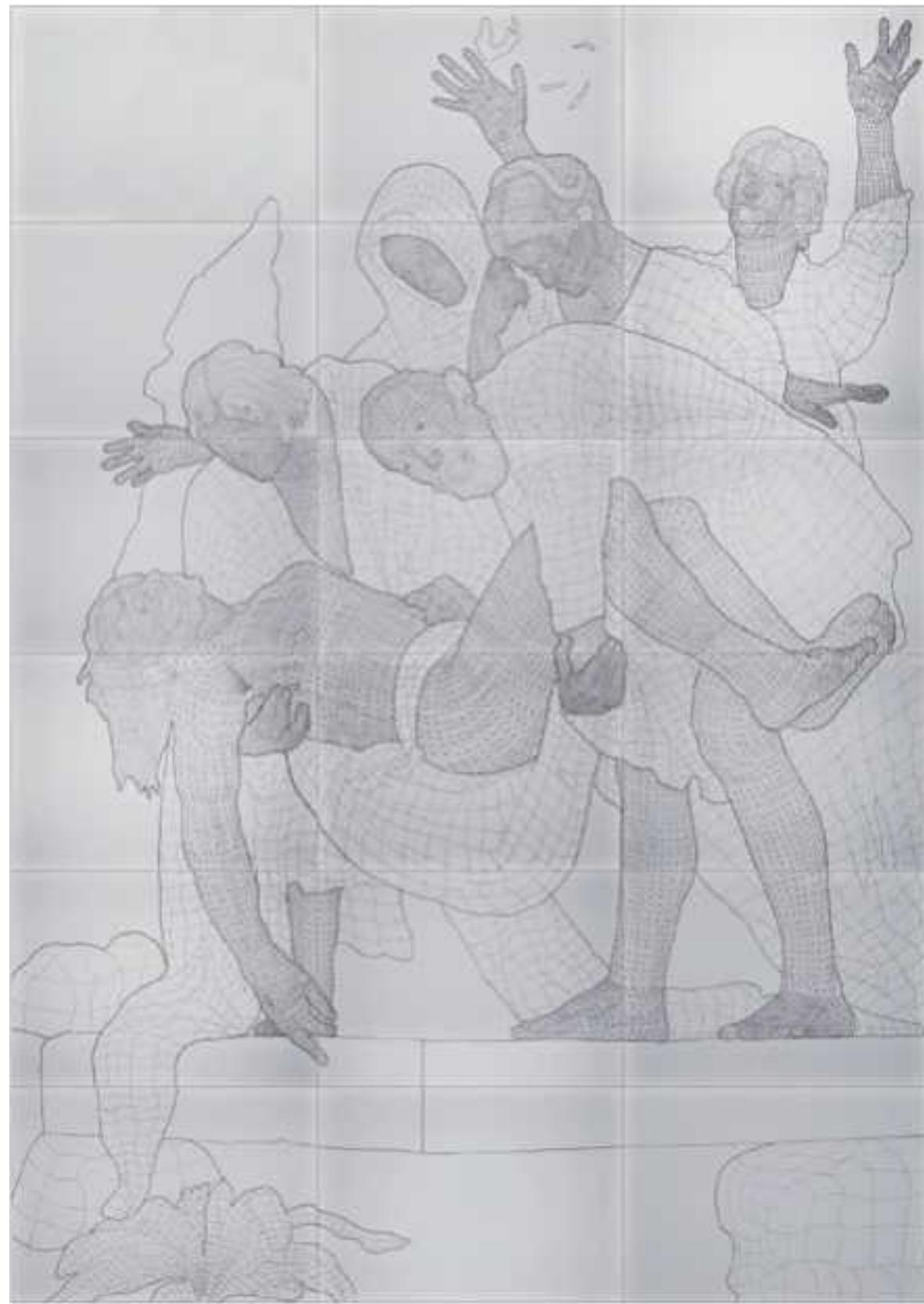
### CARAVAGGIO

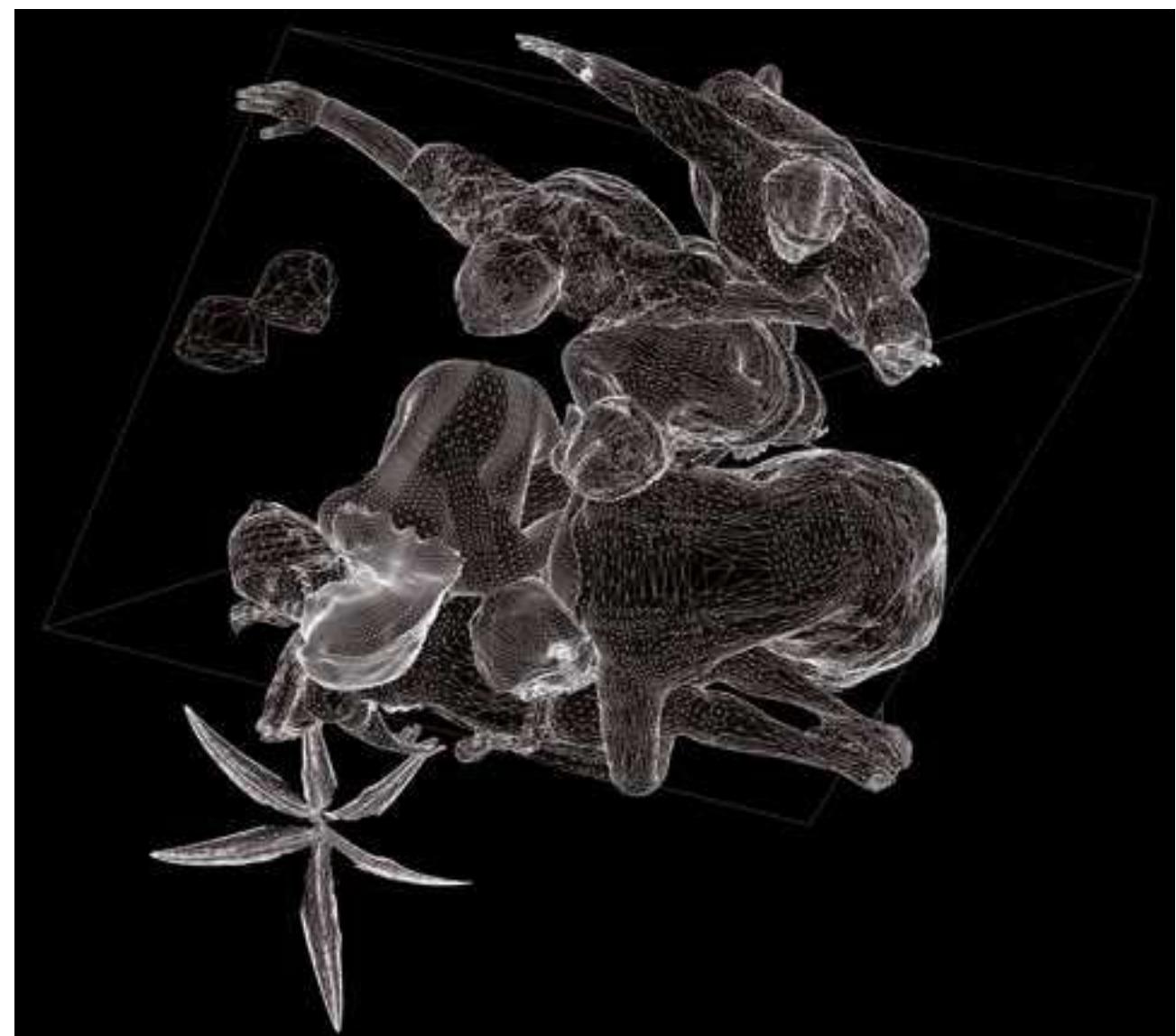
Reproducció del quadre de Caravaggio "Sant Enterrament".  
Disseny manual de l'estructura geomètrica de l'obra.  
Projecció del model digital tridimensional.



### CARAVAGGIO

Reproducción del cuadro de Caravaggio "Santo Entierro".  
Diseño manual de la estructura geométrica de la obra.  
Proyección del modelo digital tridimensional.







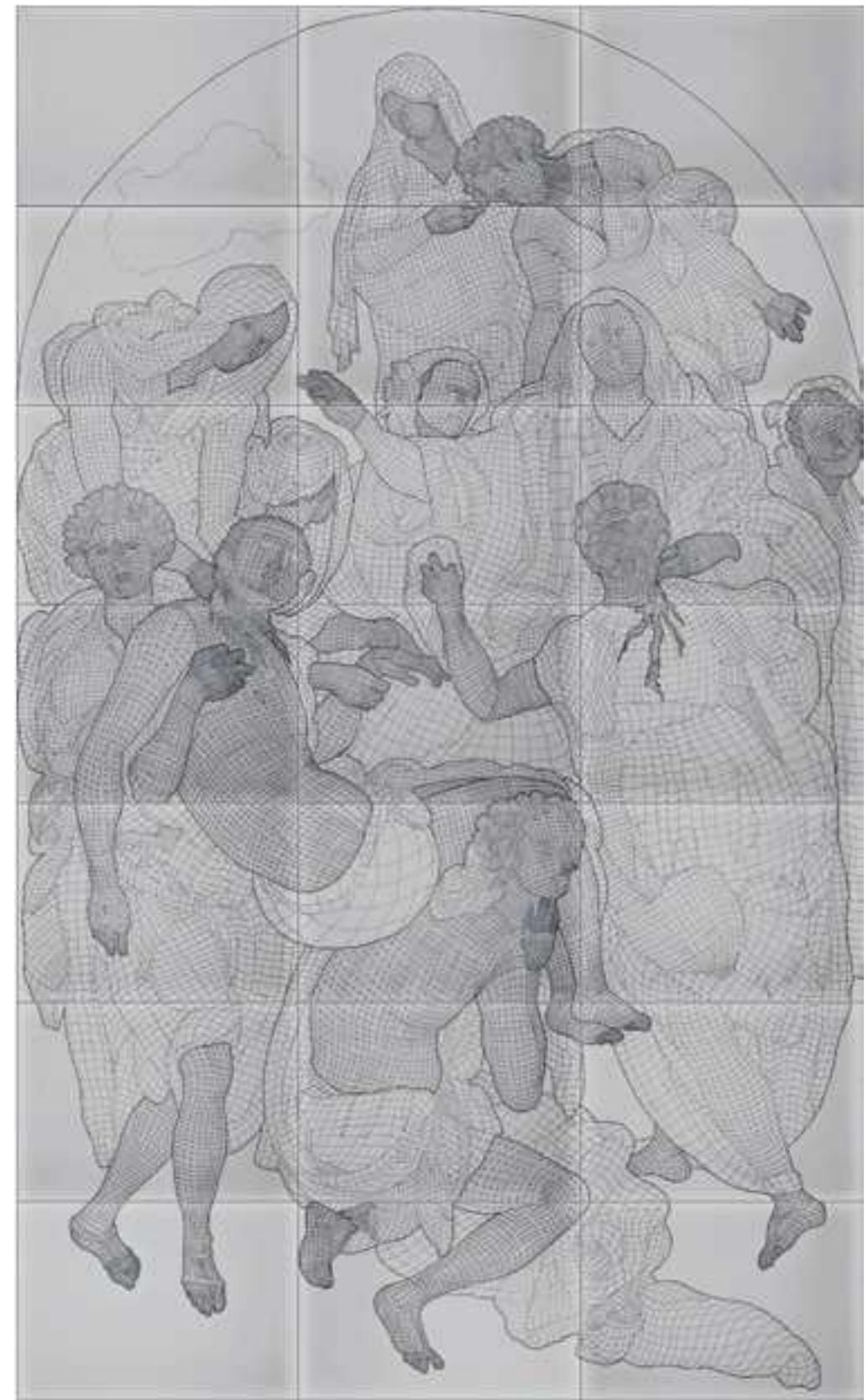
### PONTORMO

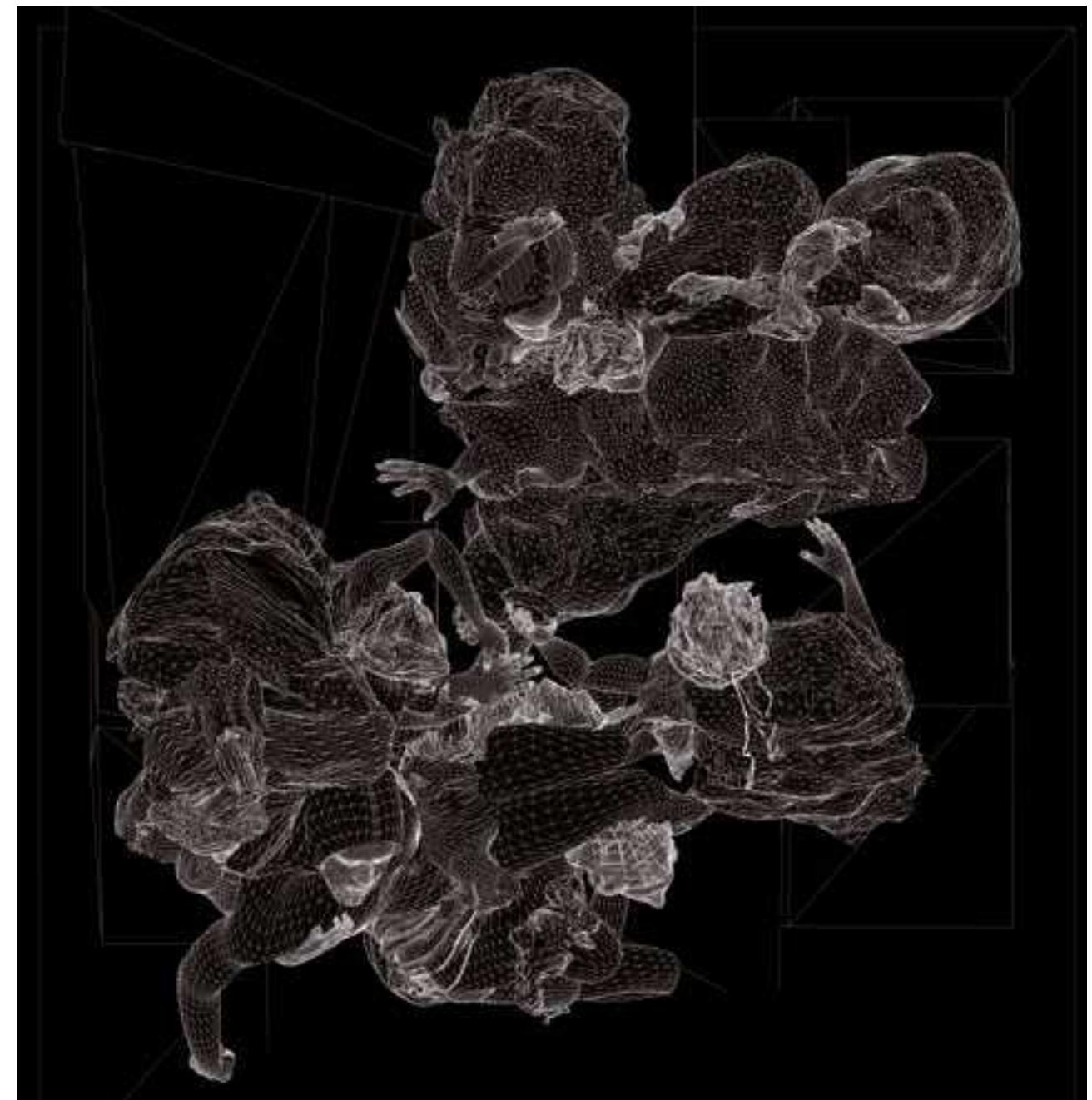
Reproducció del quadre de Pontormo "Descendiment de la Creu".  
Disseny manual de l'estructura geomètrica de l'obra.  
Projecció del model digital tridimensional.



### PONTORMO

Reproducción del cuadro de Pontormo "Descendimiento de la Cruz".  
Diseño manual de la estructura geométrica de la obra.  
Proyección del modelo digital tridimensional.





**CESARE PERGOLA CV**

Nascut a Limosano (Itàlia) i florentí d'adopció, posseeix una trajectòria artística iniciada als anys 80 que abasta l'arquitectura, l'art i el teatre.

Durant més de 20 anys va ser professor d'arquitectura i disseny a Florència, Bangkok i São Paulo. Des de final dels anys 90 es va centrar en la seua carrera artística, sempre en l'àmbit multimèdia (pintura, dibuix, fotografia, vídeo, instal·lació, so).

Des de 2001 fins a 2007 va viure a Bangkok.

Al Brasil, entre 2009 i 2015, va fundar i dirigir la Galeria Belvedere, a Parati (Rio de Janeiro), i el Festival Internacional d'Art Contemporani-Premi Belvedere (2010-2013), amb 45 exposicions, 10 residències artístiques i més de 500 artistes implicats.

Entre les exposicions, hi ha les individuals: al Duomo d'Orvieto (2019), a l'església de Santa Verdiana, a Florència (2019), al Museu d'Art Sacre de São Paulo (2018), al Centre Cultural de São Paulo (2015), al Museu Afro Brasil de São Paulo (2011).

El 2019 va ser invitat per l'Istitut Cultural Italià de São Paulo per a inaugurar les celebracions del 500è aniversari de la mort de Leonardo da Vinci, per a la qual cosa va reconstruir la perduda Batalla d'Anghiari, del gran geni del Renaixement, en tres dimensions.

Les seues obres es troben en les col·leccions permanents del Museu de la Ciutat de São Paulo, al Memorial dels Pobles Indígenes de Brasília i a l'Ambaixada d'Itàlia a Brasília.

**CESARE PERGOLA CV**

Nacido en Limosano (Italia) y florentino de adopción, posee una trayectoria artística iniciada en los años 80, que abarca la arquitectura, el arte y el teatro.

Durante más de 20 años fue profesor de arquitectura y diseño en Florencia, Bangkok y São Paulo. Desde finales de los años 90 se centró en su carrera artística, siempre en el ámbito multimedia (pintura, dibujo, fotografía, video, instalación, sonido).

Desde 2001 hasta 2007 vivió en Bangkok.

En Brasil, entre 2009 y 2015, fundó y dirigió la Galería Belvedere en Paraty (Río de Janeiro) y el Festival Internacional de Arte Contemporáneo - Premio Belvedere (2010-2013), con 45 exposiciones, 10 residencias artísticas y más de 500 artistas involucrados.

Entre las exposiciones, se encuentran las individuales en el Duomo de Orvieto (2019), en la Iglesia de Santa Verdiana en Florencia (2019), en el Museo de Arte Sacro de SP (2018), en el Centro Cultural de São Paulo (2015), en el Museo Afro Brasil en São Paulo (2011).

En 2019 fue invitado por el Instituto Cultural Italiano de São Paulo para inaugurar las celebraciones del 500 aniversario de la muerte de Leonardo da Vinci, para lo que reconstruyó la perdida "Batalla de Anghiari" del gran genio del Renacimiento en tres dimensiones.

Sus obras se encuentran en las colecciones permanentes del Museo de la Ciudad São Paulo, en el Memorial de los Pueblos Indígenas de Brasilia y en la Embajada de Italia en Brasilia.

**Topografies de l'ànima**

València, 2019

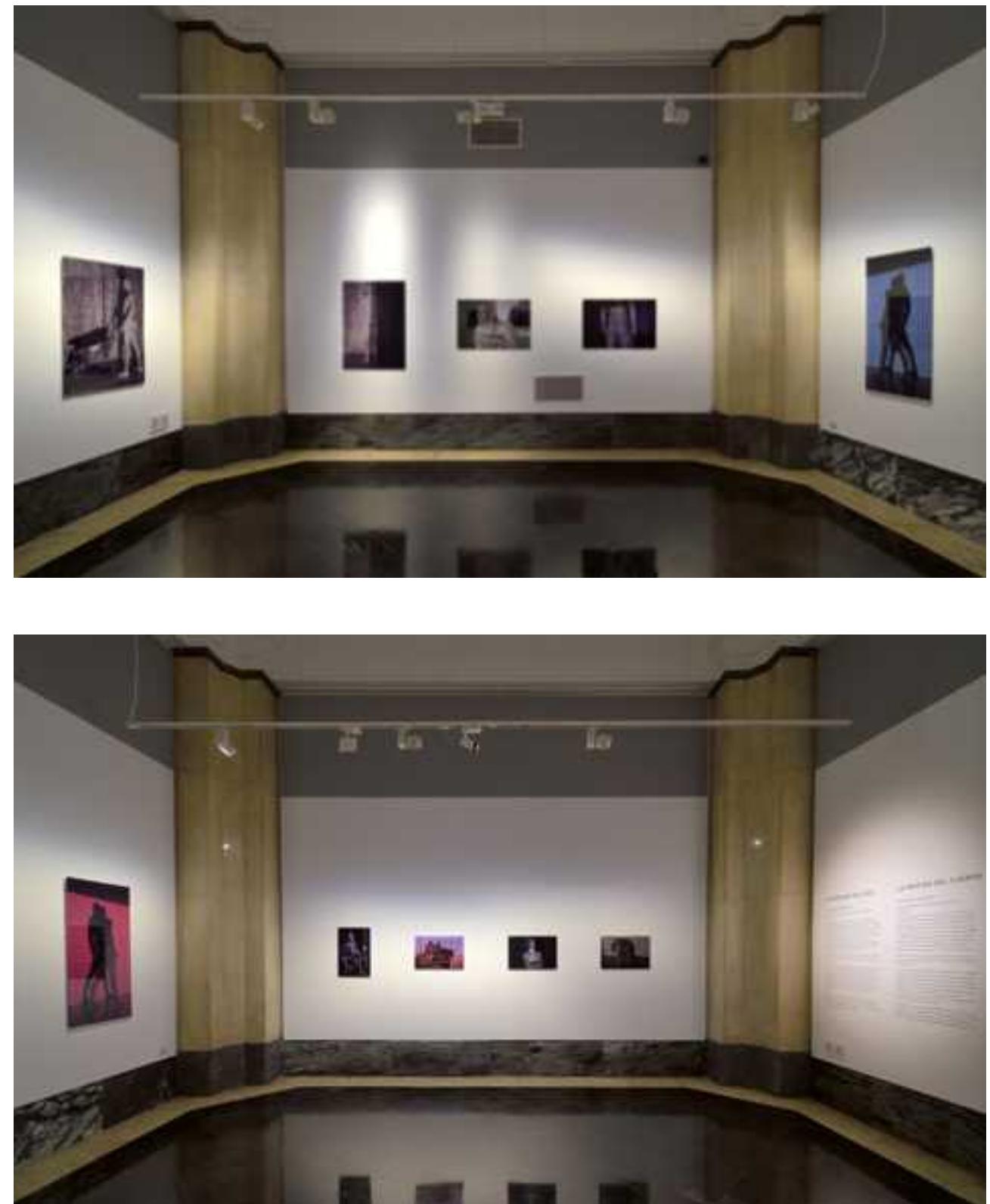






**Misura del corpo**

Topografies de l'ànima  
València, 2019

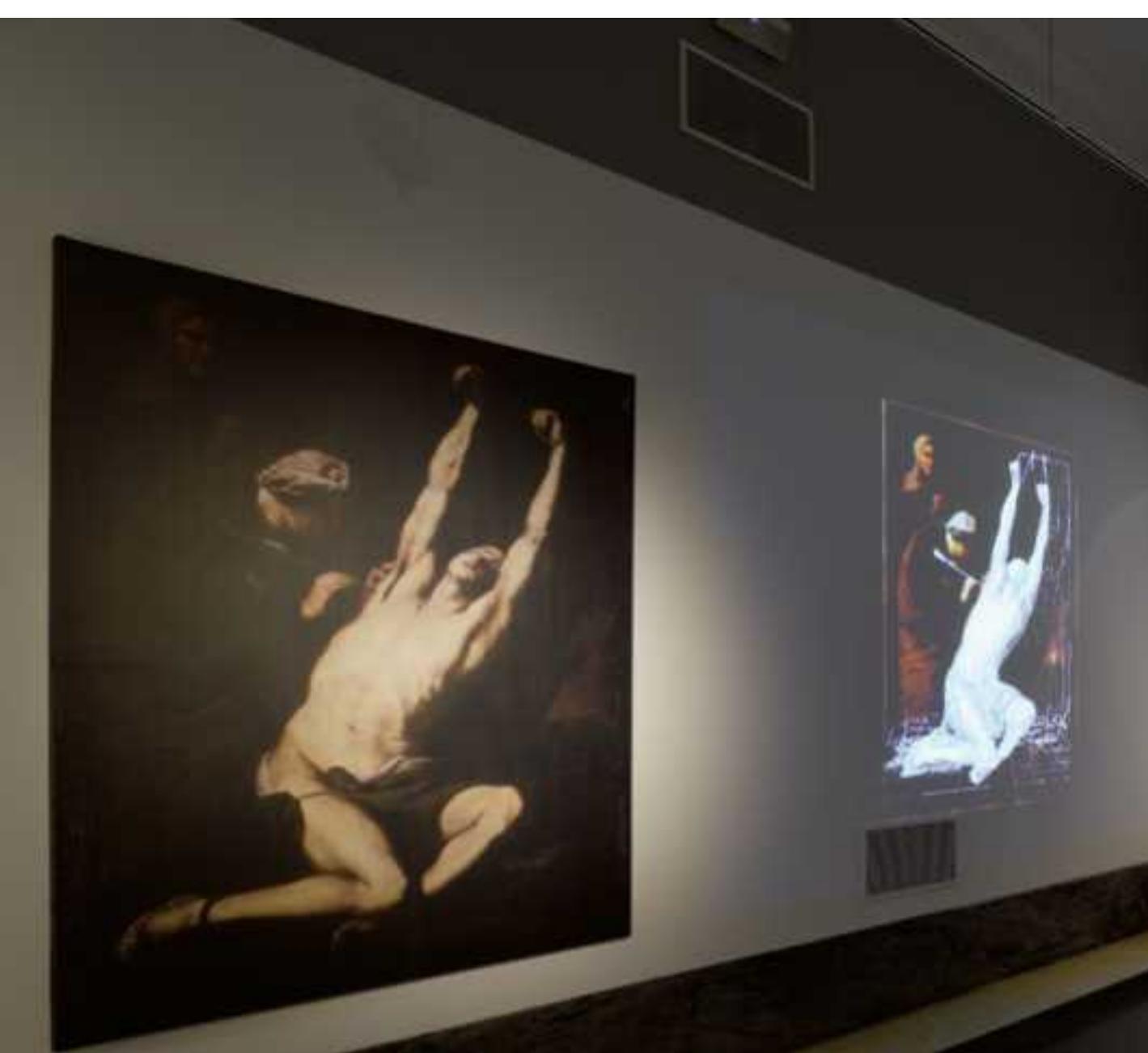




**Caravaggio**  
Topografies de l'ànima  
València, 2019







Ribera  
Topografies de l'ànima  
València, 2019





**Pontormo**  
Topografies de l'ànima  
València, 2019



**Pontormo**  
Topografies de l'ànima  
València, 2019

