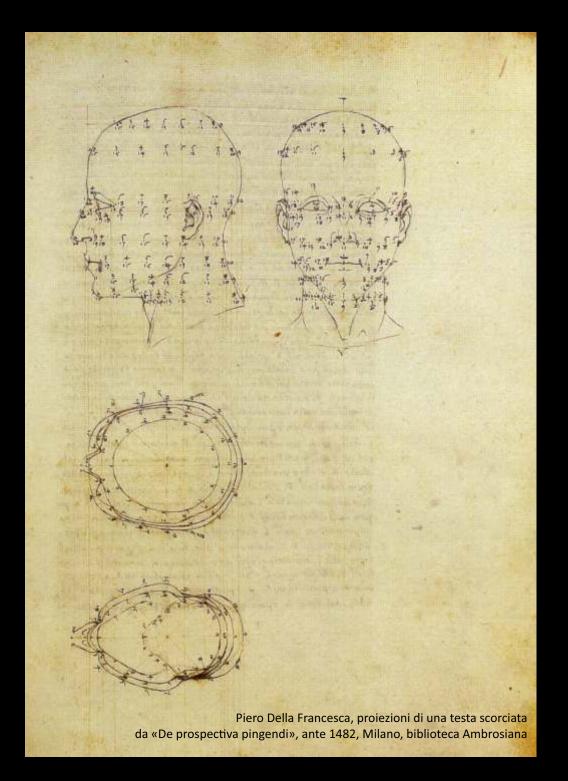


UNA PELLE A QUADRETTI

La pelle riveste tutte le cose, quelle organiche e le inorganiche. La frutta ha la buccia, l'albero la corteccia, le case hanno le piastrelle, i divani hanno il velluto o il broccato. Per vedere la realtà senza la pelle bisognerebbe scorticare le cose e il risultato potrebbe anche essere interessante, penso ai disegni anatomici di Leonardo, o allo splendido Museo fiorentino della Specola, dove esseri umani e animali sono rappresentati con modelli di cera coi fasci muscolari e le vene a vista.

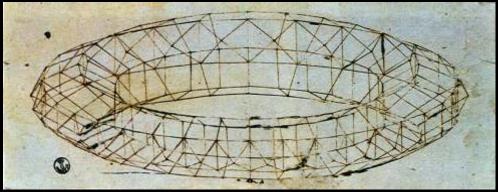


Ma la realtà ci si presenta vestita, così siamo stati abituati a conoscerla e così la riconosciamo. Anche per Adolf Loos, quello di "Ornamento e delitto", il teorico del gusto dell'architettura moderna e razionalista, il rivestimento, la pelle, viene prima dell'architettura. La parte che viene a contatto con l'uomo, non è una cosa superficiale di cui si può fare a meno, essa è l'origine, la motivazione della struttura che la supporta. Essa è piena di funzioni pratiche e anche semantiche e non deve trasformarsi in ornamento inutile e puerile, che potrebbe solo confondere e sviare. Forse sono anche queste considerazioni che mi spingono a cercare di spiegare perché faccio quello che faccio.



Il disegno della realtà, che per secoli è stata la ragion d'essere delle arti visive, non è altro che il disegno delle cose come ci appaiono. Certo il contenuto semantico di un quadro o una scultura non si ferma a questa rappresentazione fedele dell'aspetto delle cose, ma implica vari livelli di lettura e interpretazione, a seconda della profondità dell'indagine ermeneutica che se ne fa. Ma La possibilità di condividere "oggettivamente" il mondo esterno, in modo tale che ognuno possa riconoscerlo allo stesso modo è sempre stata una sfida tecnica fondamentale della produzione artistica.

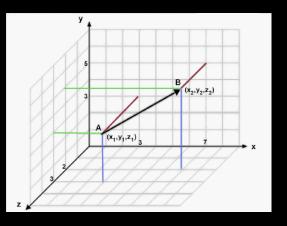
C'è stato un momento della nostra storia dell'arte (dico nostra per intendere l'arte occidentale, perché le storie sono tante in verità) in cui questa sfida è riuscita a raggiungere una codificazione scientifica, matematica. Stiamo parlando di quello splendido momento che fu il Rinascimento e di Brunelleschi, di Paolo Uccello, di Piero della Francesca. E fu proprio Filippo Brunelleschi che codificò precisamente le regole matematiche della prospettiva.



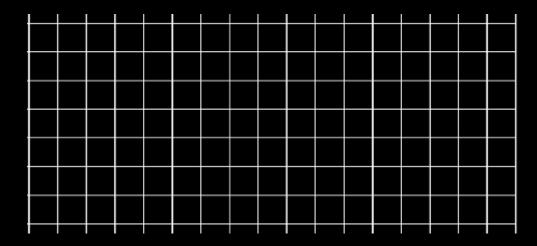
lo ero studente di Eugenio Battisti alla facoltà di Architettura di Firenze, e ricreammo, in un seminario, l'esperimento della tavoletta brunelleschiana. Ancora ricordo quando alla fine di tanti studi preparatori arrivammo alla verifica finale, riuscimmo a farci aprire la porta centrale della Cattedrale di Firenze (che si apre solo per le festività pasquali) e provammo praticamente l'esperimento che il grande architetto rinascimentale aveva svolto all'inizio del 1400. Poi Piero della Francesca ci scrisse sopra un intero trattato "De propsectiva pingendi". Insomma ogni punto dell'universo tridimensionale poteva essere riportato esattamente al suo posto su un



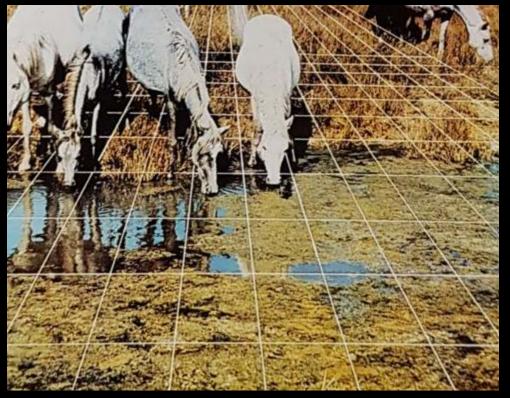
foglio bidimensionale, attraverso una maglia cartesiana e delle regole precise. Questa maglia cartesiana, un insieme di righe ortogonali, apparentemente così rigida serviva a rappresentare qualsiasi forma, fosse anche la più arzigogolata.

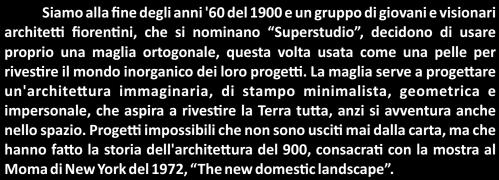


Fermiamo l'immagine su questa maglia ortogonale.



Si passarono i secoli, nel 1800 l'invenzione della fotografia ha privato le arti visive di quella sua ragion d'essere. E da qui tutto ha cominciato a trasformarsi velocemente: impressionismo, postimpressionismo, avanguardie storiche, Duchamp, neoavanguardie, arte contemporanea). Le regole della prospettiva per rappresentare fedelmente lo spazio fisico, rimasero fondamentali solo per la rappresentazione di quello che ancora non esisteva nella realtà: il progetto architettonico (d'altronde Brunelleschi era un architetto). E proprio spostandoci dal campo delle arti visive a quello dell'architettura che ritroviamo questa maglia a quadretti.



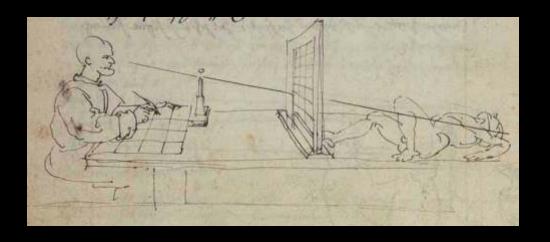


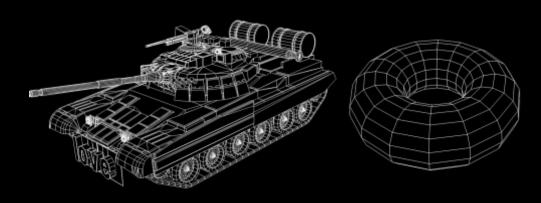
Nasceva la "Architettura radicale", come il lungimirante Alessandro Mendini la divulgò sulla rivista Casabella, che metteva in crisi il movimento moderno, egemonico da oltre 50 anni. Se i bellissimi fotomontaggi di Adolfo Natalini e compagni non sono mai usciti dalla carta, è invece uscita eccome la maglia cartesiana di fili neri su bianco: è diventata un laminato plastico prodotto da Abet Laminati, e ha rivestito una collezione di mobili prodotti da Zanotta e venduti fino ai giorni nostri (2020). Il laminato è bianco con questa maglia cartesiana di quadretti di fili neri, di 3 cm di lato. Gli è stato dato il nome di "misura", anche perché i 3 cm sono la misura, il modulo che genera tutte le forme.

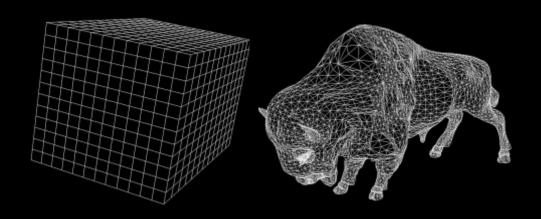






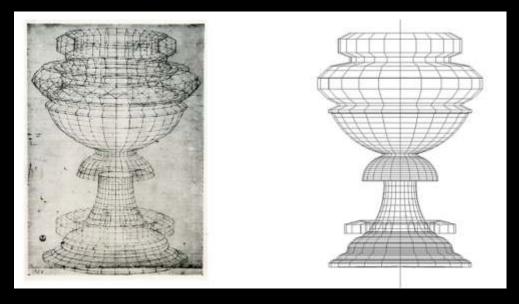






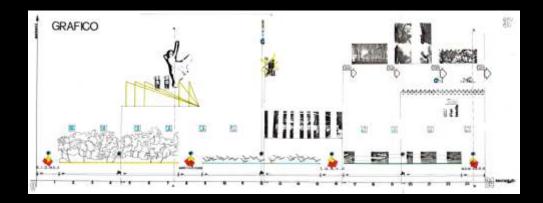
Quando negli anni '90 ho cominciato a lavorare col CAD, la maglia cartesiana si è ripresentata con tutta la sua forza creativa, soprattutto nelle modellazioni tridimensionali. Tutti gli oggetti virtuali sono formati da maglie wireframe, cioè da una struttura scheletrica rappresentata dai vertici e dalle linee di confine dei vari poligoni che la compongono.

Ho notato ad un certo punto che gli sforzi rinascimentali per definire le regole per la rappresentazione di un vaso erano estremamente simili al disegno tridimensionale prodotto da un computer. Quei fili e quei vertici non erano altro che i punti collocati nello spazio tridimensionale cartesiano (tramite le coordinate X,Y,Z).

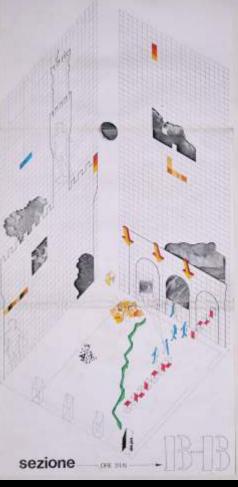


Lasciando da parte le considerazioni matematiche della geometria analitica, che non interessa in questo momento, ho pensato che quella maglia ortogonale potesse essere applicata a tutte le cose, come una pelle: una pelle a quadretti.

Ora, Superstudio aveva già fatto questo con la sua formica quadrettata, ma i loro oggetti erano geometrici e minimali, anzi era la pelle (cioè il modulo di 3 cm) che ne definiva la struttura. La gamba del tavolo era di 9x9 cm, alta 69 cm, insomma tutto doveva essere multiplo di 3 per poter seguire la forma della pelle. Ma io volevo applicare questa pelle alle cose organiche: che materiale potevo usare?

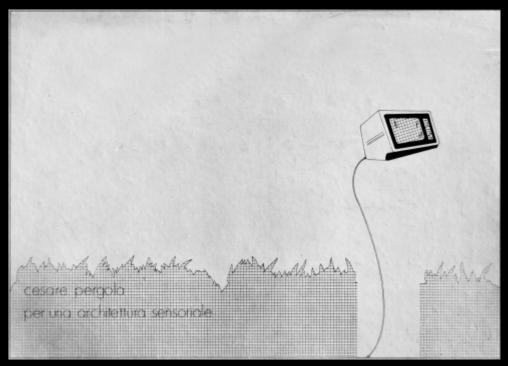




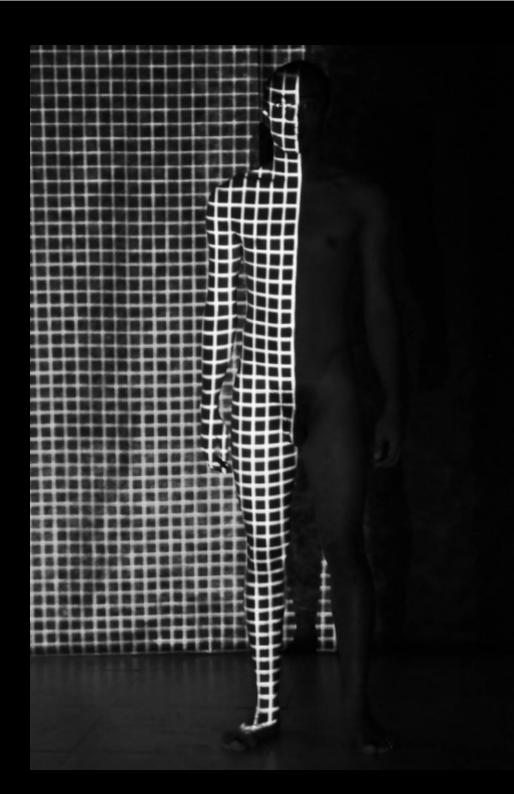


Torniamo indietro di una quindicina d'anni. Siamo nel 1979, mia tesi di laurea in architettura (guarda caso come allievo di Adolfo Natalini di Superstudio), il titolo era "Per una architettura sensoriale".

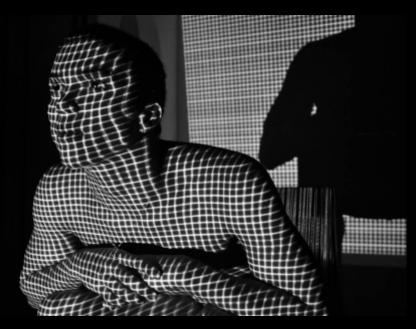
In quella tesi cercai di dimostrare che materiali di una architettura sono anche il tatto, i suoni, la luce, cioè quei materiali "immateriali" che nel progetto architettonico non sono considerati. Questa tesi ha prodotto in seguito un saggio "La città dei sensi", in cui parlo della importanza della sensorialità nella percezione della città. Un esempio per tutti: la chiesa neo gotica, sconsacrata, che diventa discoteca "Limelight" a New York, vuoi mettere come le luci e il suono possono trasformare uno spazio, senza intaccarlo fisicamente?



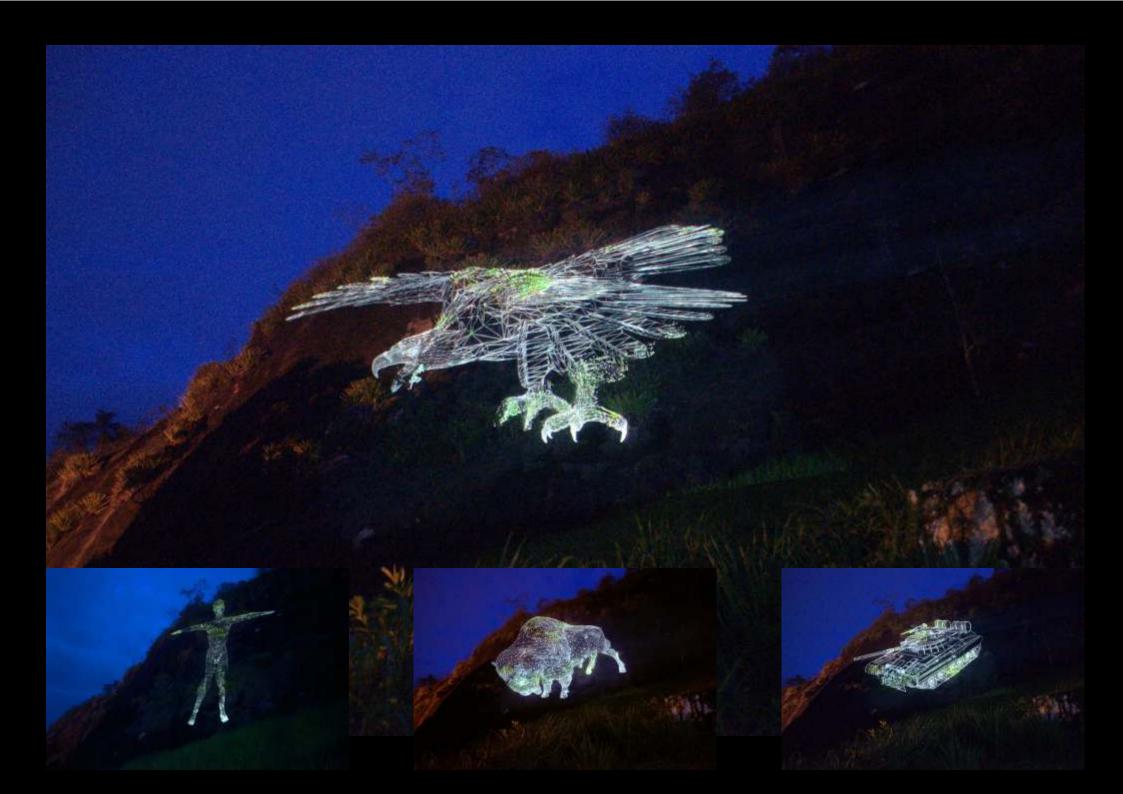
Saltiamo di nuovo di qualche decennio e torniamo negli anni '10 del 2000, stavo dicendo che volevo applicare al mondo organico una pelle a quadretti, quale materiale migliore della luce? Così ebbi l'idea di proiettare una maglia ortogonale di fili bianchi di luce su un corpo umano, che adattandosi alle forme del corpo ne misurasse le proporzioni e le geometrie. In questo modo il processo di rappresentazione della realtà che vista attraverso un reticolo ortogonale, come in Albrecht Durer, veniva riportata

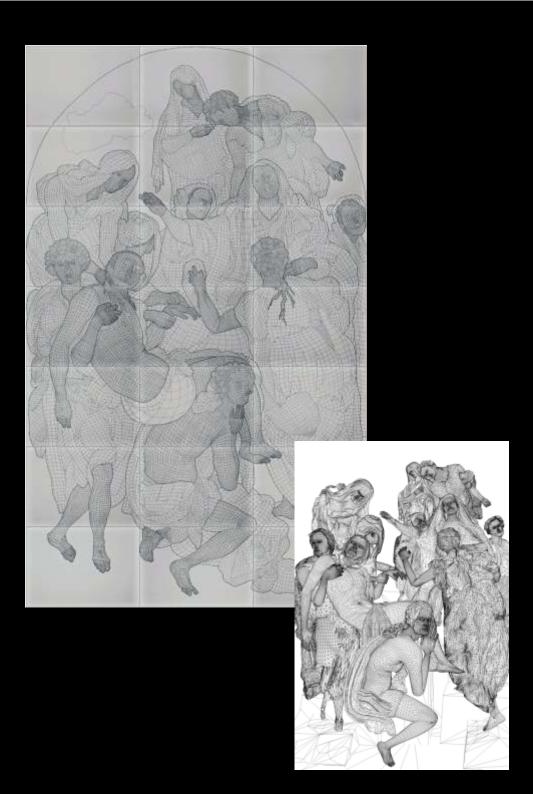


sul foglio bidimensionale, era stato invertito. Nacque così una serie di fotografie che chiamai "La misura del corpo". La maglia di luce bianca rivestiva i corpi dei modelli e ne misurava le geometrie, ne disegnava le forme.



Continuando a sperimentare e confrontare il mondo reale e quello virtuale, ho scoperto che quelle maglie a quadretti, che nella realtà erano come una decorazione sui corpi e le cose, nel mondo virtuale diventavano la struttura stessa degli oggetti tridimensionali. E questo cortocircuito tra pelle e scheletro porta a una seconda serie di lavori che ho chiamato "Fantasma rupestre", che consiste nella proiezione sul paesaggio di una serie di elementi tridimensionali virtuali, rappresentati con le loro strutture wireframe. La prima installazione è avvenuta su una grande roccia, nella selva atlantica di Paraty Mirim, nello stato di Rio de Janeiro, al lato di un piccolo villaggio indigeno di etnia Guaranì. All'imbrunire proiettavo queste immagini gigantesche di armamenti, animali, o semplici figure geometriche e pensavo che se gli indigeni le avessero viste avrebbero pensato a delle apparizioni fantasmagoriche degli spiriti della foresta, da questo il titolo della serie.





Intanto stavo migliorando le mie conoscenze tecniche di modellazione tridimensionale e pensai che avrei potuto realizzare un progetto che da anni avevo nel cassetto: ricostruire dei modelli tridimensionali di opere bidimensionali dei grandi maestri dell'arte. Avevo già tentato di ricostruire la "Deposizione" del Pontormo, ma sempre abortendo l'idea perché non

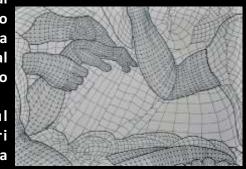
avevo chiaro dove volevo arrivare. Le ultime sperimentazioni mi avevano suggerito il prodotto finale a cui potevo aspirare, il modello doveva essere una struttura scheletrica del quadro bidimensionale. Doveva sparire la pelle originale del quadro (colore, testura, pennellata) con tutte le sue implicazioni storico-pittoriche e rimanere solo con una definizione dei volumi geometrici della composizione. E questo era possibile con i volumi wireframe dei modelli virtuali. Una volta ricostruito il modello del quadro si può girarvi intorno e vederlo da milioni di punti di vista differenti. In un certo senso si produceva una sorta di archeologia del disegno del quadro, definendone la sua composizione architettonico-geometrica.



Questa forma di vedere lo scheletro volumetrico del quadro mi era piaciuta tanto che ho cominciato a ridisegnarla, questa volta a mano, su carta. Il passaggio dal quadro pittorico

al disegno del suo scheletro fu visto dal mio amico critico e curatore Luciano Migliaccio che ne diede una lettura interessante, come il passaggio dal teatro figurativo classico al teatro brechtiano.

Dalla prima esperienza sul Pontormo sono passato ad altri progetti, su Caravaggio, Raffaello, Luca









Signorelli e altri ancora in corso.

Intanto questa "Maniera" manuale di copiare i modelli wireframe del computer si è via via affermata come un mio personale modo di rappresentare tutto il rappresentabile. Avevo scoperto il modo di rivestire il mondo di una pelle a quadretti, una pelle che è allo stesso tempo una scelta poetica, ma anche una modalità di lettura e misurazione, il mondo come una geometria di poligoni concatenati.



Ho cercato di raccontare, e anche di dare un senso a quella che potrebbe sembrare una 'maniera' grafica, una pelle inutile, ma in realtà queste maglie di fili mi permettono di leggere la realtá che mi circonda mantenendo quell'equilibro tra il coinvolgimento (quasi erotico) e il distacco filosofico (la geometria delle forme).

Ora, inseguendo all'indietro tutto il percorso svolto, posso (o voglio) credere che quella maglia ortogonale mi accompagni e mi appartenga... forse fin da bambino, dal primo quaderno a quadretti o dalla piccola lavagna anch'essa a quadretti, che ancora conservo.