

Opera del Duomo di Orvieto



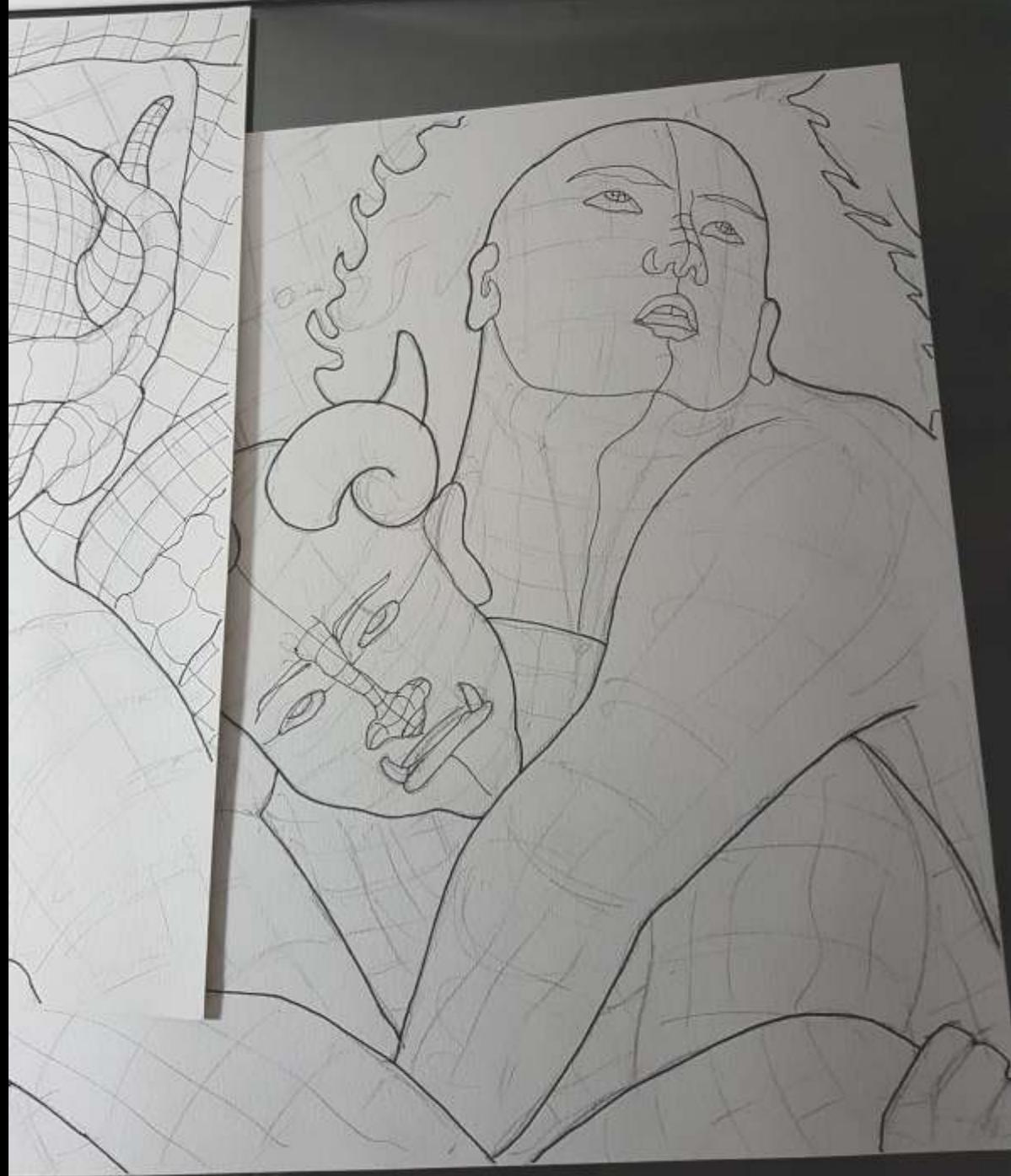
I DANNATI DI SIGNORELLI

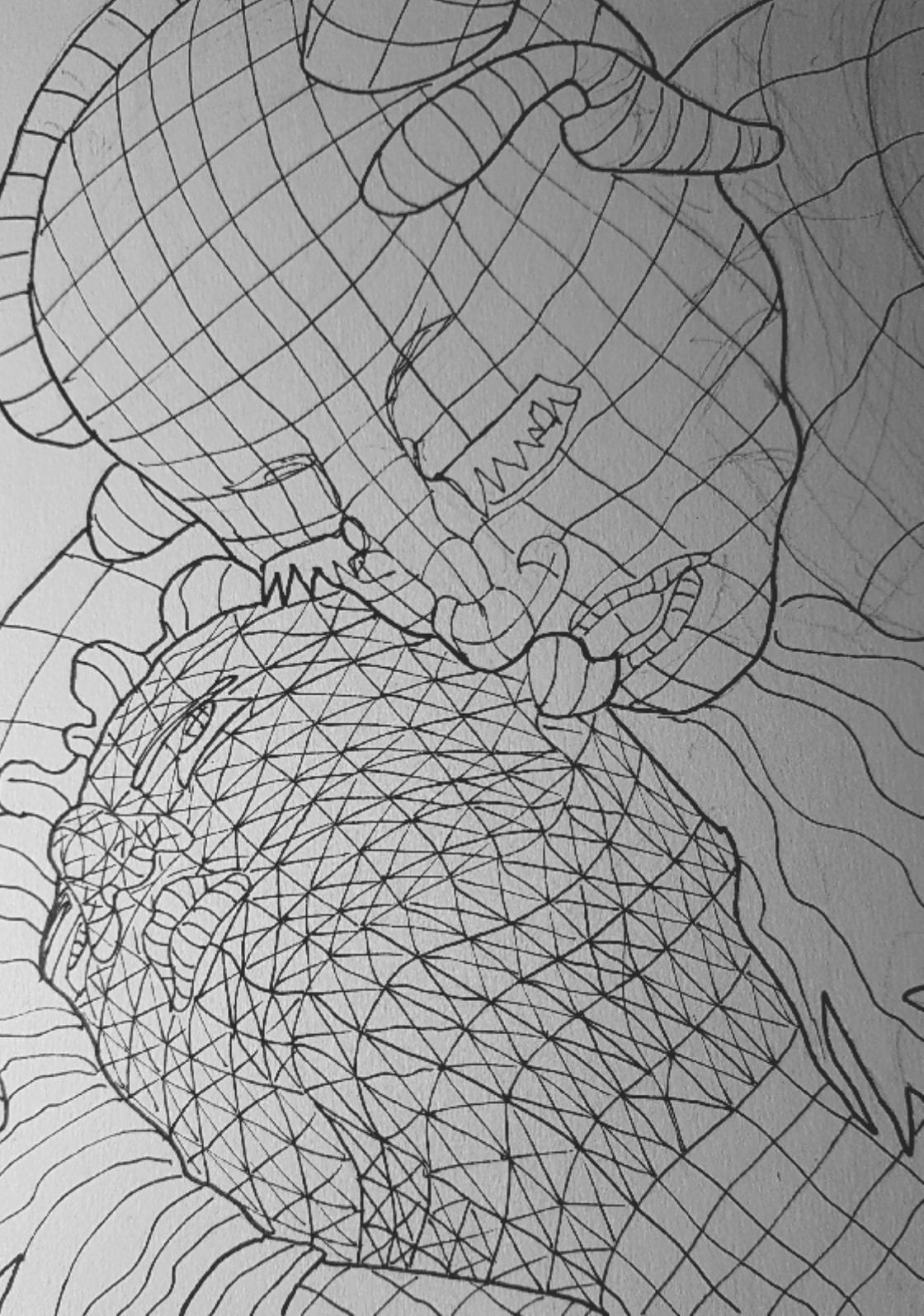
*Interpretazione tridimensionale di
Cesare Pergola*

*catalogo della mostra nel Duomo di Orvieto,
15 giugno-13 ottobre 2019*

«A partire dalla condizione tecnologica contemporanea, Cesare Pergola sottopone a critica le stesse nozioni di disegno, copia, modello. Egli, come ogni vero artista, si appropria di tecniche nate nel campo della pratica e le usa in modo sovversivo per farne l'occasione di una nuova esperienza estetica.»

*Luciano Migliaccio
Prof. di Storia dell'Arte
della università di São Paulo USP*





Indice

Presentazione di Gianfelice Bellesini

Un ricordo di Susanna Tamaro

Incontro con gli studenti del liceo artistico di Orvieto

Il percorso della ricerca

"I dannati" di Luca Signorelli

Interpretazione digitale

Il disegno manuale

La mostra

Presentazione

La mostra che Cesare Pergola ha dedicato all'interpretazione tridimensionale di uno degli affreschi più noti del ciclo di Luca Signorelli nella cappella di San Brizio nel duomo di Orvieto, ha senza dubbio rappresentato un innovativo approfondimento su una delle opere più emozionanti e in assoluto simboliche del genio artistico rinascimentale.

Quando, nel 1499, fu ingaggiato Luca Signorelli da Cortona, allora già definito «famosissimus pictor in tota Italia», la nuova visione del mondo e dell'arte faceva il suo ingresso nella cattedrale orvietana, trasformandola in uno dei centri di emanazione di quella "rivoluzione antropocentrica" del linguaggio artistico.

A partire da quel momento, la grandiosa rappresentazione del Giudizio universale e, in particolare, le grandi scene della Predicazione dell'Anticristo, della Resurrezione della carne, dell'Inferno con i Dannati e del Paradiso sono state nei secoli un modello di formazione e confronto per generazioni di artisti che, come Michelangelo -secondo quanto riferisce Vasari-, ne furono profondamente colpiti, influenzati, trasformati.

Ancora oggi questo straordinario contesto artistico continua ad essere un riferimento nello studio e nella fruizione culturale del Rinascimento, un contesto unico al mondo.

La mostra di Cesare Pergola ne è testimonianza, nella vastità e ampiezza del suo messaggio che fino in Brasile ha portato i suoi esiti, e ha costituito un momento di riflessione sull'applicazione sperimentale di tecniche e tecnologie alla conoscenza della complessità della narrazione signorelliana e alla didattica che, specie nei confronti dei giovani, necessita continuamente di rinnovarsi e sviluppare buona comunicazione

Gianfelice Bellesini
Presidente dell'Opera del Duomo di Orvieto



Un ricordo

Quando, nel 2018, Cesare Pergola mi scrisse dal Brasile per propormi, in quanto membro dell'Opera del Duomo di Orvieto, una mostra che avrebbe rivisitato gli affreschi di Luca Signorelli della Cappella di San Brizio, non mi aspettavo un'opera di così grande impatto visivo. Mi aveva parlato di voler ricostruire in 3D le figure del Signorelli, per tracciare una sorta di 'archeologia del disegno' e offrire anche alle nuove generazioni un'approccio digitale al grande affresco del Giudizio Universale. Un'idea che mi ha subito affascinato e che ho proposto con grande entusiasmo al Presidente e agli altri membri dell'Opera.

Quello che poi ho visto realizzato nel grande pannello esposto all'entrata dei suggestivi Sotterranei della Cattedrale - e nel video che mostrava la interazione tra disegni e affresco - è stato al di là della mia immaginazione, uno spettacolo davvero emozionante. La sottile maglia geometrica che catturava l'anima nascosta dell'affresco del Signorelli sembrava dare vita propria ai personaggi che, muovendosi davanti al nostro sguardo, restituivano tutta la plasticità tridimensionale di un corpo in movimento. Una tecnica innovativa e un talento davvero unici uniti nell'estro e nella fantasia di un artista che ha dimostrato di non avere timore di affrontare grandi sfide. E vincerle.

*Susanna Tamaro
(scrittrice)*

Susanna Tamaro con
Cesare Pergola all'ingresso
della mostra nel Duomo
di Orvieto.



Incontro con gli studenti del Liceo Artistico di Orvieto.

3 di giugno 2019



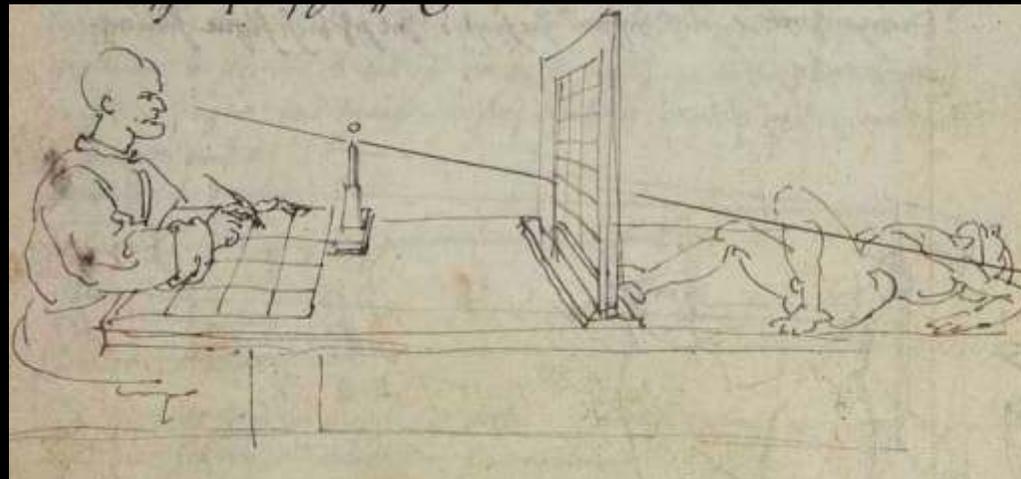
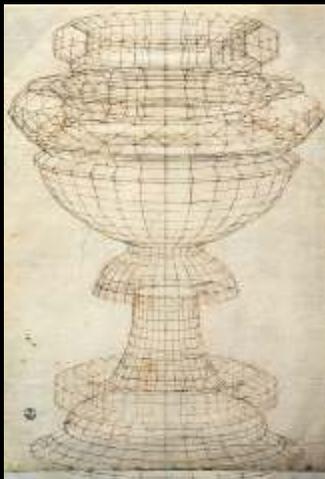




Il percorso di ricerca

Ho iniziato a lavorare alla ricostruzione tridimensionale delle opere pittoriche dei grandi maestri da qualche anno, come conseguenza di un percorso creativo cominciato con l'analisi delle ricerche rinascimentali per la definizione delle regole esatte della prospettiva. Gli studi di Paolo Uccello, di Piero della Francesca e poi anche di Albrecht Dürer erano sorprendentemente prossimi alle immagini virtuali prodotte dai moderni sistemi digitali. Io, che lavoravo col digitale già dagli anni '90, ho visto delle affinità che mi hanno suggerito nuove vie di sperimentazione: qualsiasi volume può essere ricondotto a una maglia ortogonale i cui punti sono dislocati nei tre assi dello spazio tridimensionale (sia esso reale o virtuale).

Da qui è nata la prima serie di lavori che ho chiamato "La misura del corpo" (2013-2015), dove una maglia ortogonale di luce veniva proiettata sul corpo di modelli vivi, invertendo in un certo senso la maniera digitale di disegnare i volumi wire-frame nel mondo virtuale.





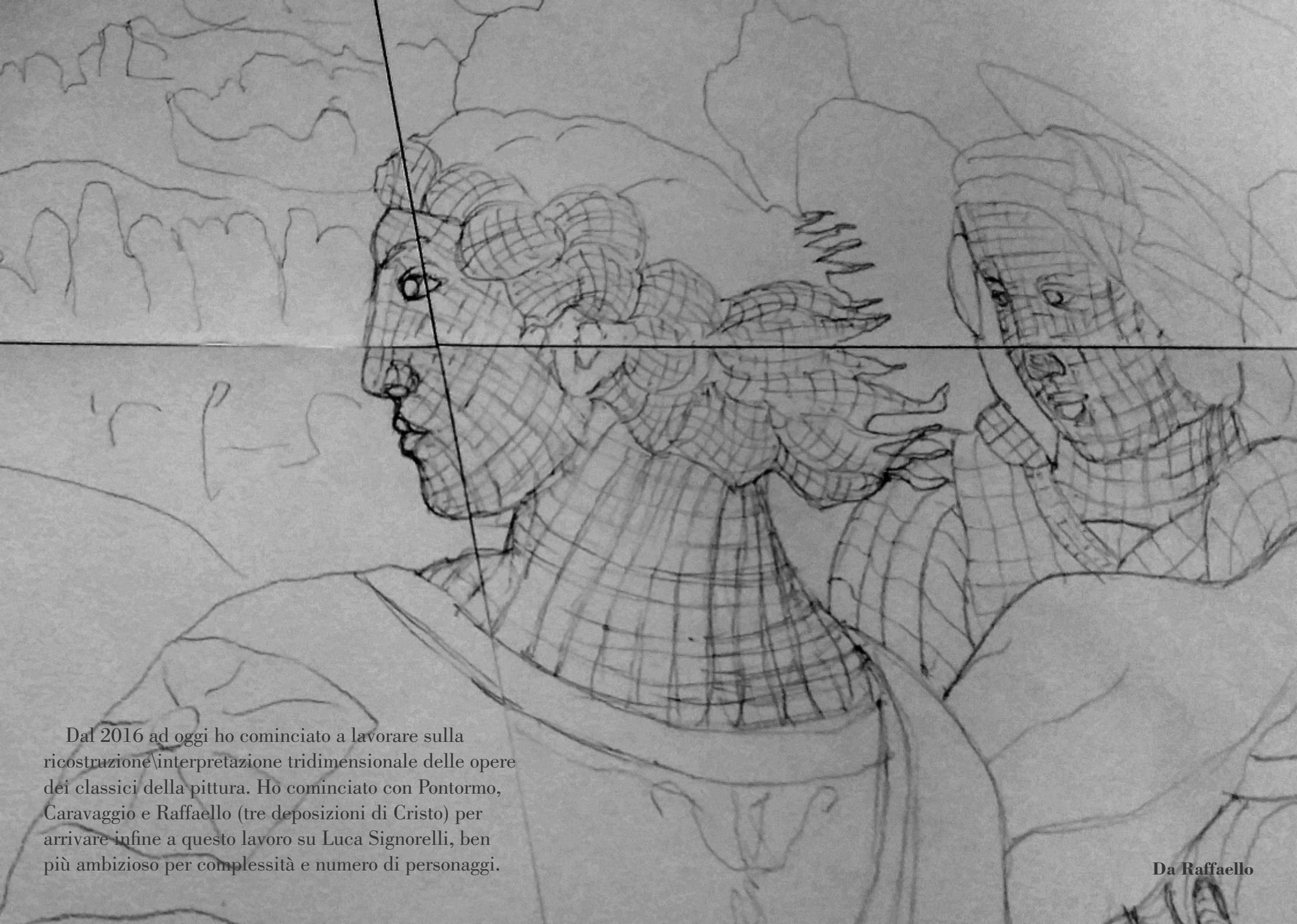
Dal corpo umano sono passato poi al paesaggio con la serie “Fantasma rupestre” (2014-2016), in cui proiettavo in diversi luoghi (montagne, castelli, chiese, siti archeologici) immagini tridimensionali rappresentati da maglie di luce bianca, come una specie di graffito effimero, fantasmagorico.



In basso la roccia di Paraty Mirim (Brasile), in alto la chiesa di Sant'Ambrogio a Firenze.
Nelle pagine seguenti le rovine archeologiche di Altilia in Molise e il palazzo-castello di Limosano.



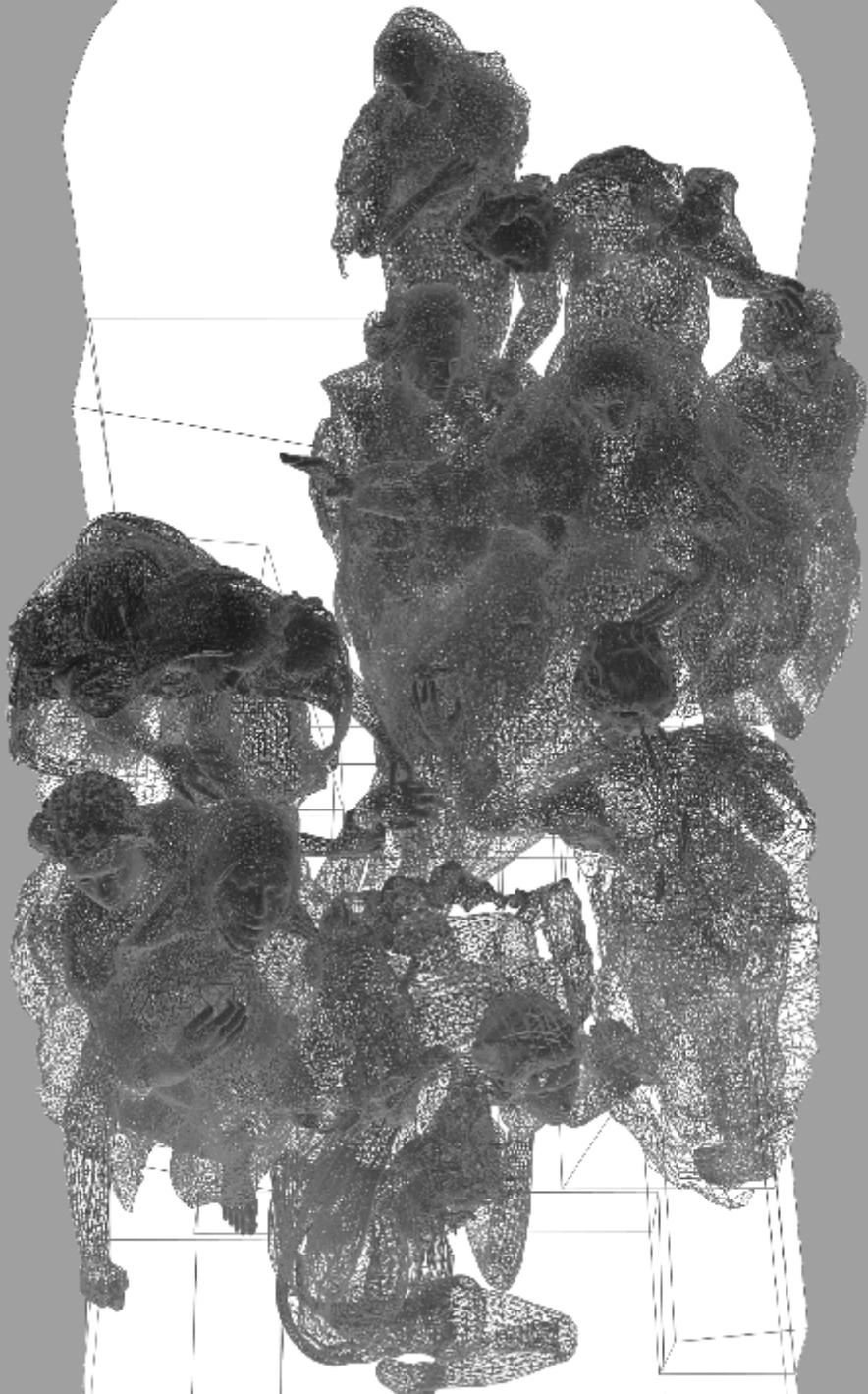




Dal 2016 ad oggi ho cominciato a lavorare sulla ricostruzione\interpretazione tridimensionale delle opere dei classici della pittura. Ho cominciato con Pontormo, Caravaggio e Raffaello (tre deposizioni di Cristo) per arrivare infine a questo lavoro su Luca Signorelli, ben più ambizioso per complessità e numero di personaggi.

Da Raffaello

Da Pontormo



Da Caravaggio



I dannati di Signorelli

Luca Signorelli è una delle figure rinascimentali che mi ha sempre affascinato (sin dalla mia tesi di laurea in architettura dove avevo usato immagini della “Resurrezione della carne” come sfondo del mio progetto sensoriale), forse per quell'erotismo così evidente e nello stesso tempo così sublimato, che rende sacro e inattaccabile quello che potrebbe facilmente scivolare nel volgare. Ecco, per me Signorelli riesce a dare alla “carne” quella nobiltà che le appartiene, quando l'anima che la muove è ricca di sentimenti positivi.

Il ciclo di affreschi della Cappella di San Brizio è una delle opere più impressionanti dell'ingegno umano e la scena dei Dannati è quella più riuscita e sorprendente, per complessità compositiva e risultato formale.

La ricostruzione digitale della struttura spaziale dell'opera (con la possibilità del movimento), è un approccio rispettoso ma nello stesso tempo ambizioso per cercare di capire meglio la complessità di quel groviglio di corpi che tanto colpisce lo spettatore.

L'interpretazione tridimensionale serve come una sorta di "archeologia del disegno" per scoprire o suggerire le possibili tecniche utilizzate dall'artista nella composizione dell'affresco originale, come modelli dal vivo,



manichini, maquette in scala e ovviamente le regole della prospettiva.

Partendo dall'opera pittorica originale, le si dà una spazialità quasi scientifica, dovuta all'interpretazione della composizione prospettica che l'artista aveva usato per rendere il disegno bidimensionale. Si ottiene in questo modo un modello che descrive nello spazio l'ambientazione e composizione dell'affresco, attraverso una maglia monocromatica (una serie di punti spaziali riconnessi con linee), che si può vedere da qualsiasi punto di vista, creando infinite nuove prospettive dell'affresco di Signorelli.

Alla fine di questa costruzione tecnologica il lavoro viene riportato su un piano manuale, ridisegnando quelle stesse maglie su carta nella scala originale dell'opera.

Abbiamo così due risultati differenti: da una parte il disegno manuale (di 4 metri per 7 metri) dove l'opera originale, pur evidente, appare scarnificata, una pura geometria dei volumi; e poi il modello digitale, che attraverso la videoproiezione si muove nello spazio, ci permette di girare intorno da qualsiasi punto di vista, ci svela i segreti della composizione spaziale, una vera e propria scultura virtuale (che potrebbe anche essere trasformata in scultura fisica con gli strumenti di stampa 3D o macchine robotizzate).





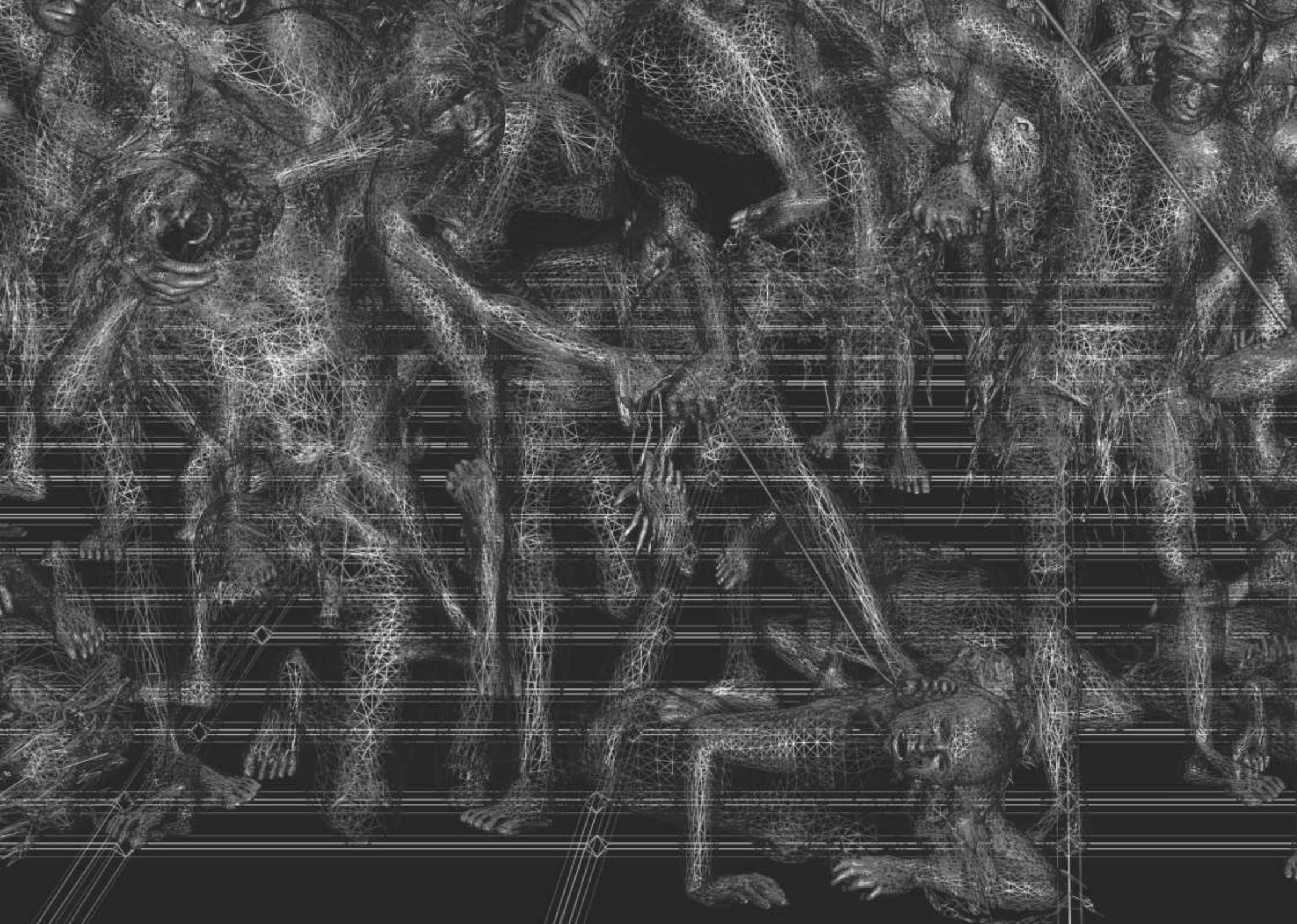
Interpretazione tridimensionale

La ricostruzione tridimensionale è sempre una interpretazione mia, perché molte cose sono nascoste alla vista e devo immaginarle, ma la struttura spaziale, che segue le regole della prospettiva, è un vincolo molto forte che ti permette di ricostruire quasi alla perfezione la posizione di ogni personaggio nello spazio. Una volta fissato un piano orizzontale e il punto di vista, le diverse figure per poter poggiare sullo stesso piano devono posizionarsi alla giusta distanza dal piano prospettico, altrimenti o non appoggiano a terra o sono completamente fuori scala.

In questo affresco abbiamo 72 personaggi, posizionati molto fittamente sul piano orizzontale più 9 figure aeree che volano libere. Il lavoro di scultura digitale è molto laborioso, significa costruire ogni personaggio con le fattezze disegnate nell'affresco, posizionarlo esattamente nella stessa posizione (gambe, torso, testa, braccia, mani, dita) e nella stessa collocazione spaziale, aggiungere infine gli accessori, i vestiti, le corna, ecc. Tutto ciò ripetuto per 81 volte... insomma all'incirca mille ore di lavoro.

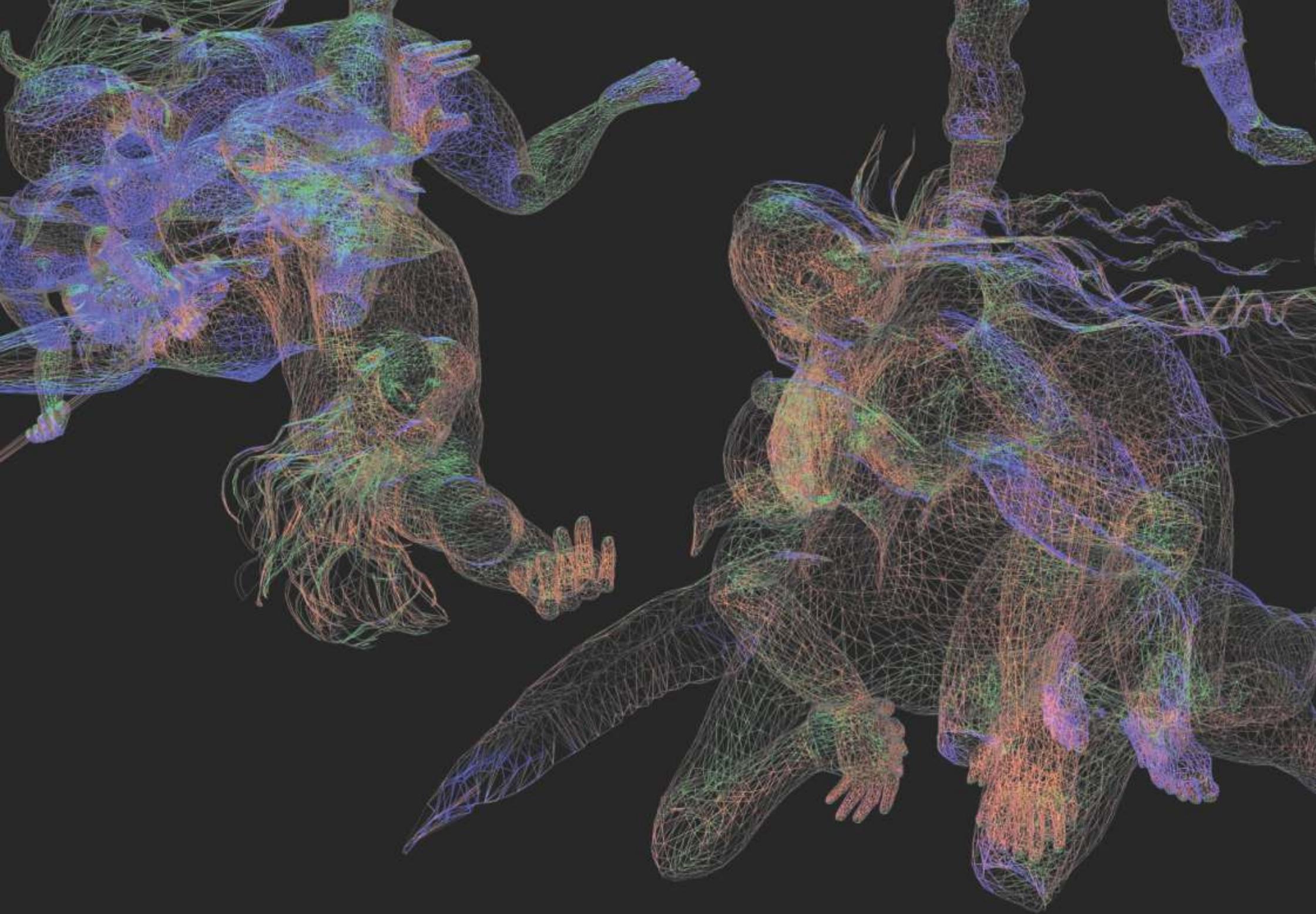


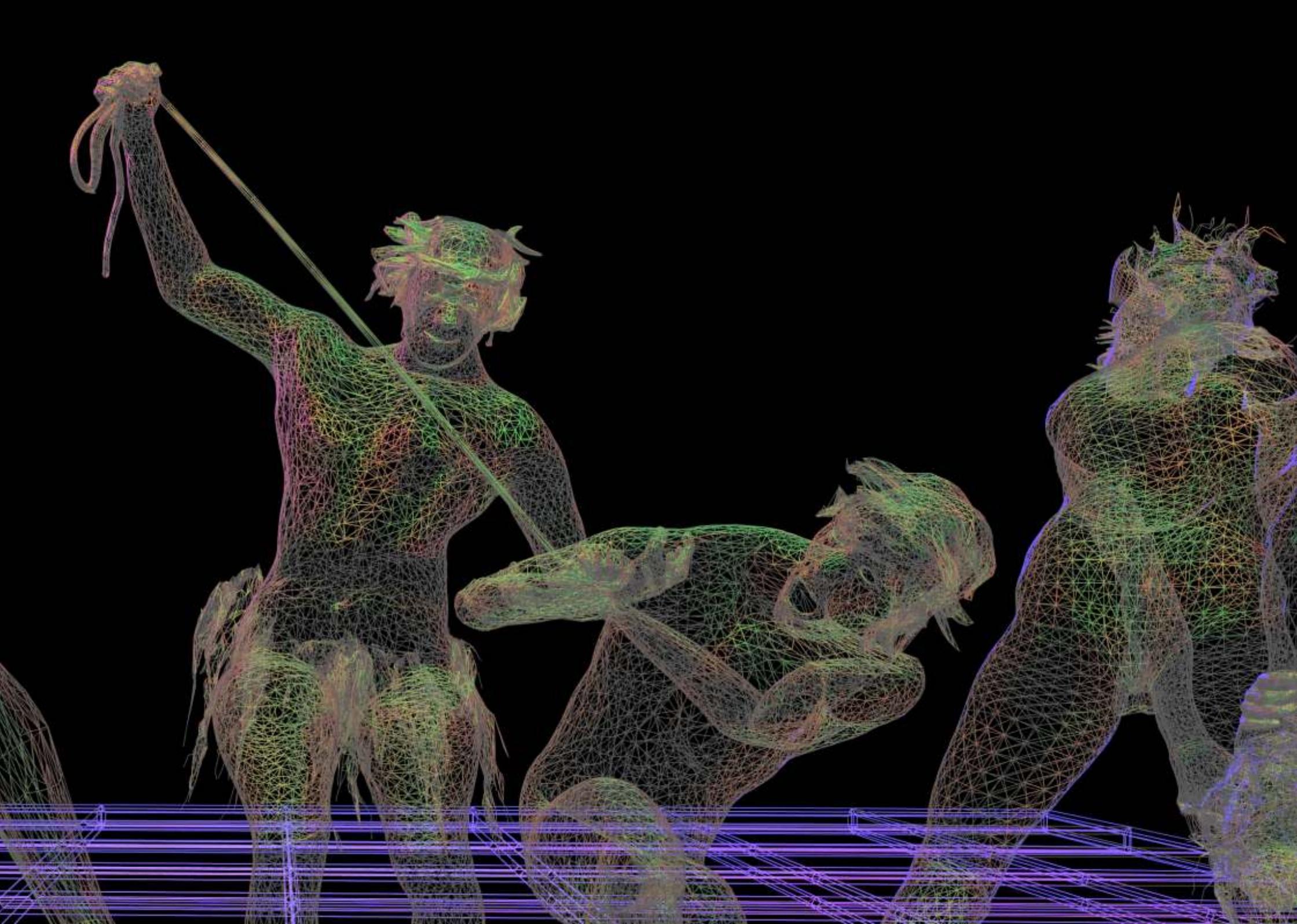


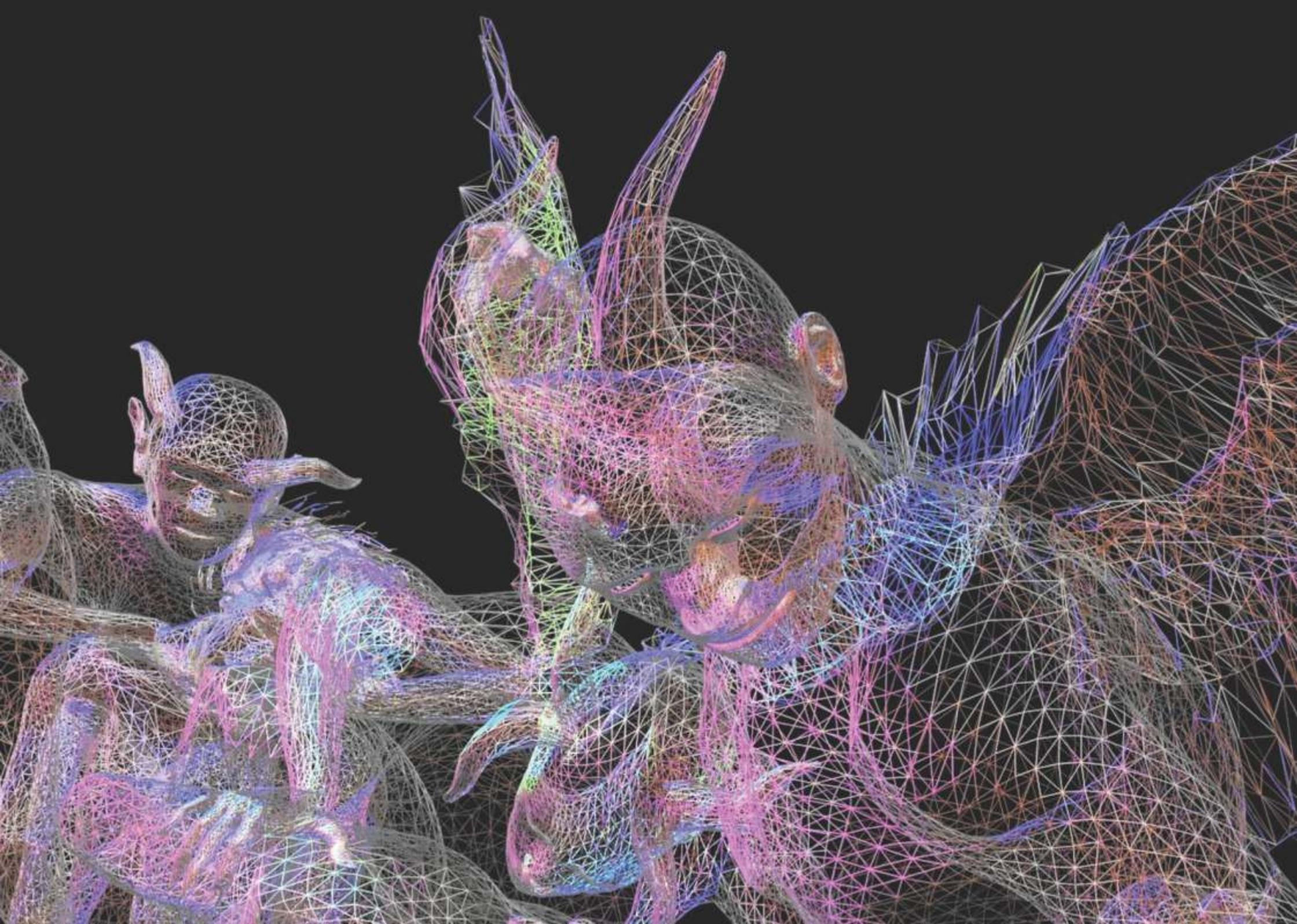


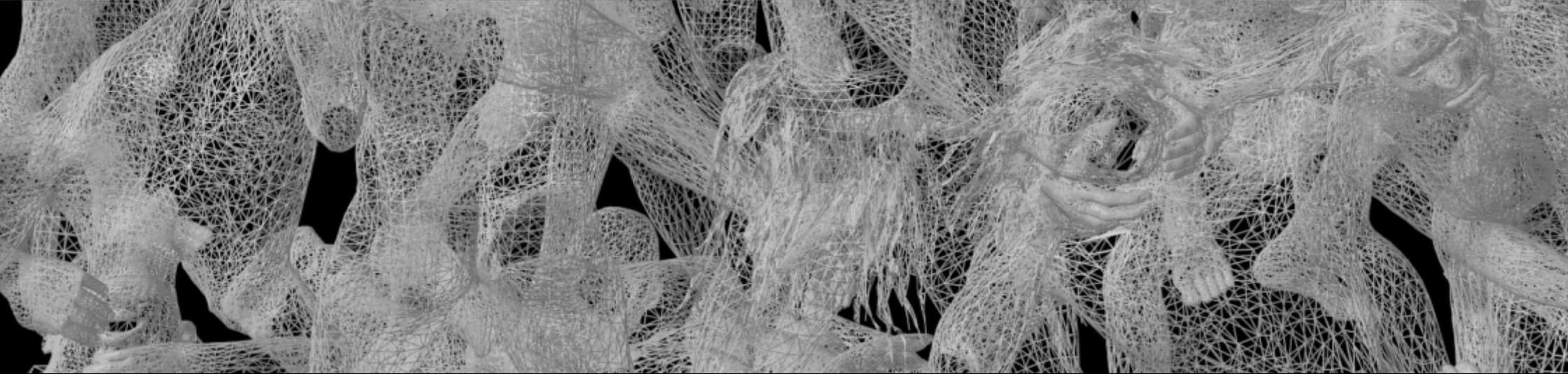


Sovrapposizione dei manichini digitali all'affresco del Signorelli.





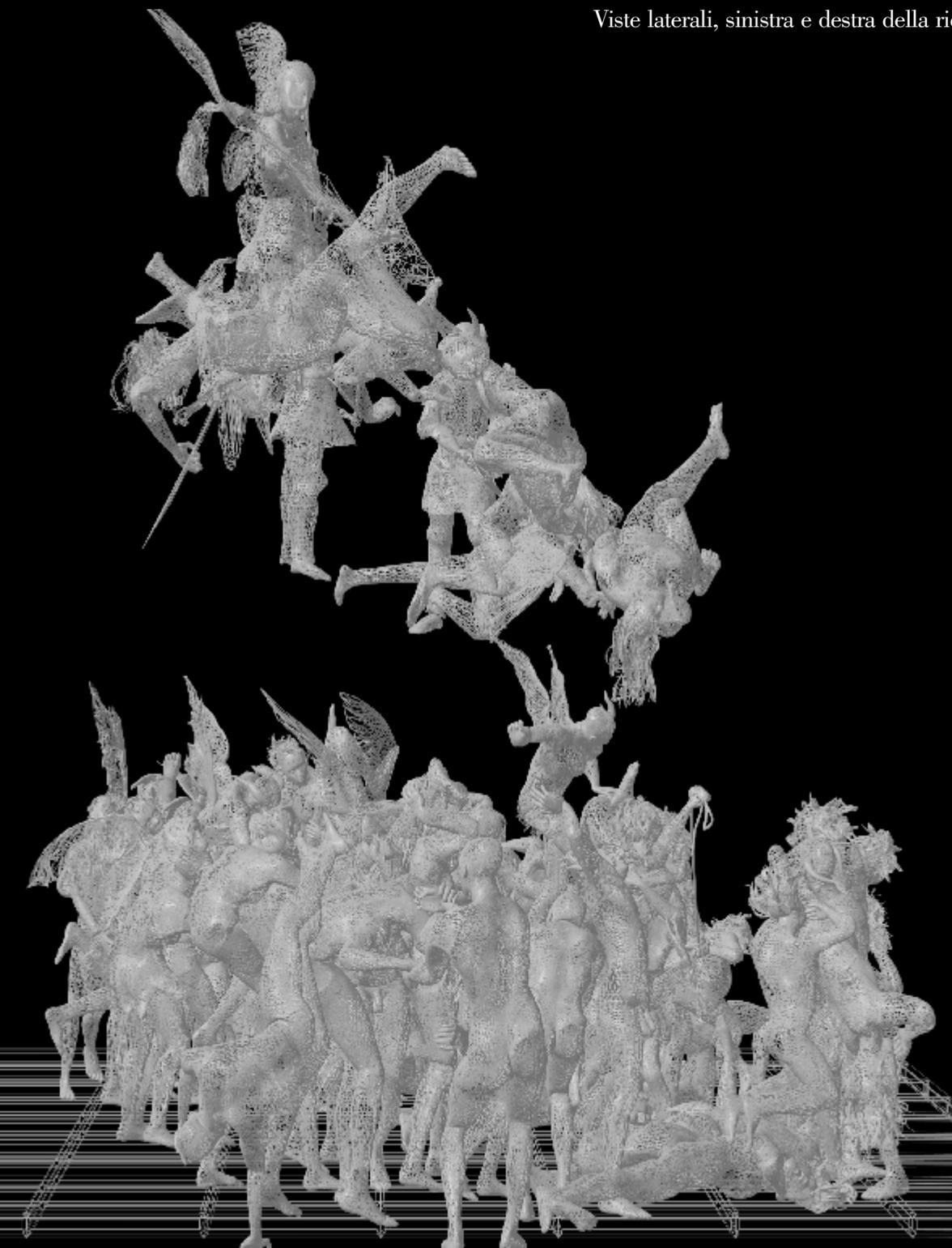




Vista frontale della ricostruzione tridimensionale



Viste laterali, sinistra e destra della ricostruzione tridimensionale.



Il disegno manuale

Al lavoro di scultura digitale, si sovrappone il lavoro manuale del disegno: minuzioso, lento, quasi maniacale. Spesso mi viene chiesto il perché di questo lavoro manuale se la ricostruzione digitale già offre il risultato preciso delle maglie geometriche, che potrebbe semplicemente essere stampato.

Qui entrano in campo tante riflessioni filosofiche, sulla copia e l'originale, sull'opera e il suo modello e infine sul concetto di autore. In questo confronto\controtra l'operato della macchina e l'operato della mano, cerco di sovvertire i significati, spostando continuamente la materia del significante. Ma la differenza tra l'operazione meccanica della stampa digitale e il disegno manuale non si limita ad una semplice variazione superficiale o estetica, essa si basa su una convinzione più profonda: ogni creazione che sia veramente tale ha bisogno di *"...quell'impulso sensuale e magico senza il quale l'uomo non riuscirà mai a diventare un autentico creatore."*(1), come diceva Gillo Dorfles.

Io credo che magia e sensualità sono ancora componenti fondamentali dell'arte contemporanea e la manualità imperfetta del disegno riesce a conferire alle immagini statiche queste due caratteristiche. Mentre le immagini tridimensionali in movimento, i video delle ricostruzioni digitali, consentono di trasmettere essi stessi una magia, dovuta allo stupore della illusione del tridimensionale.



Inoltre la mia formazione mi ha portato a coniugare tre momenti storici che ritengo fondamentali:

1-le ricerche prospettive rinascimentali (Brunelleschi, Piero della Francesca, Paolo Uccello, Albrecht Durer);

2-l'esperienza delle sperimentazioni progettuali della Architettura Radicale (Superstudio e la 'supersuperficie');

3-le tecniche di rappresentazione digitali, soprattutto le maglie wireframe degli oggetti tridimensionali.

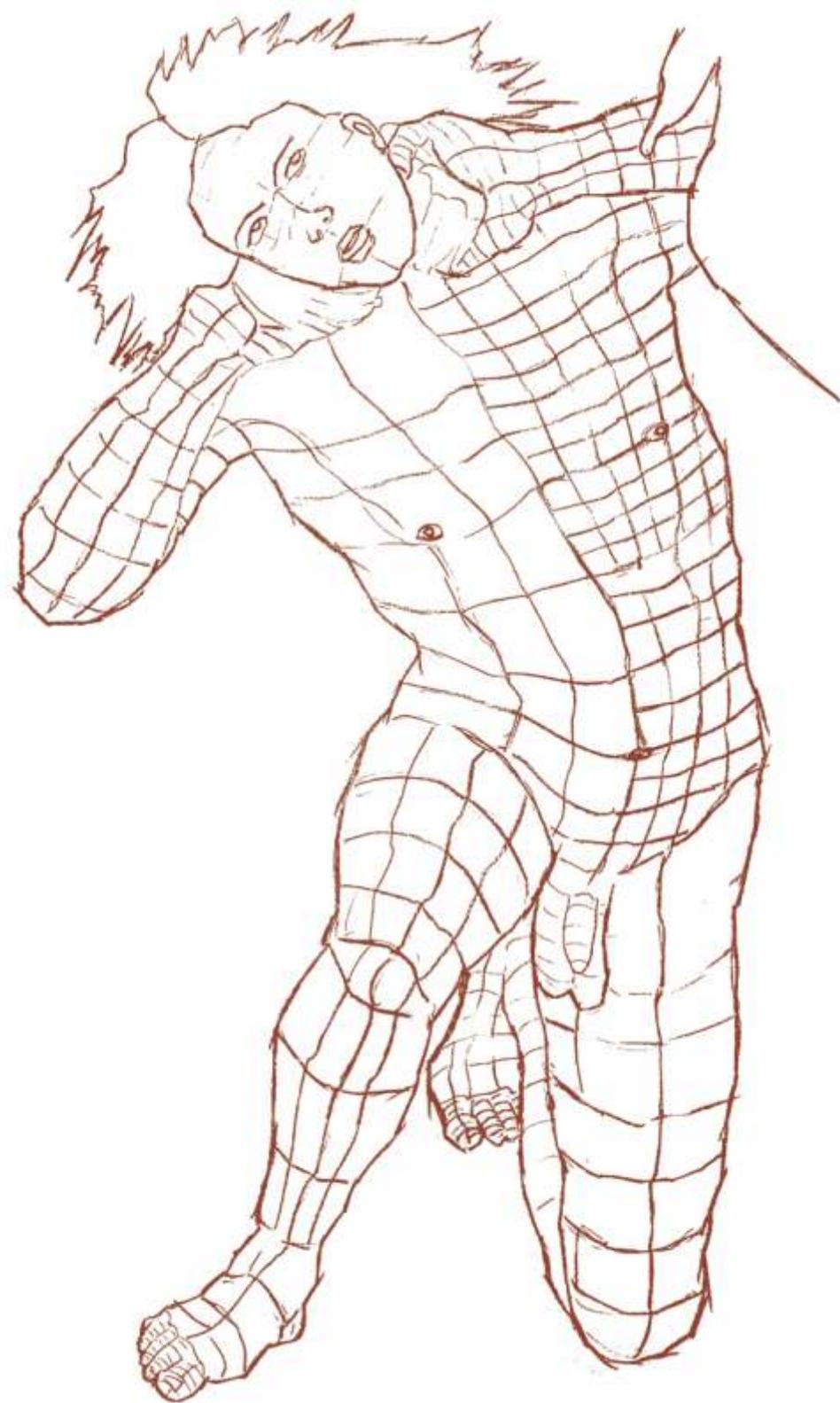
Quindi quello che potrebbe apparire come una copia dei tracciati del computer è in realtà un modo di rappresentare le cose in una maniera tutta mia, in cui l'involucro e la struttura coincidono in quelle linee geometriche, che oscillano tra il sensuale e il razionale, tra il coinvolgimento e il distacco.

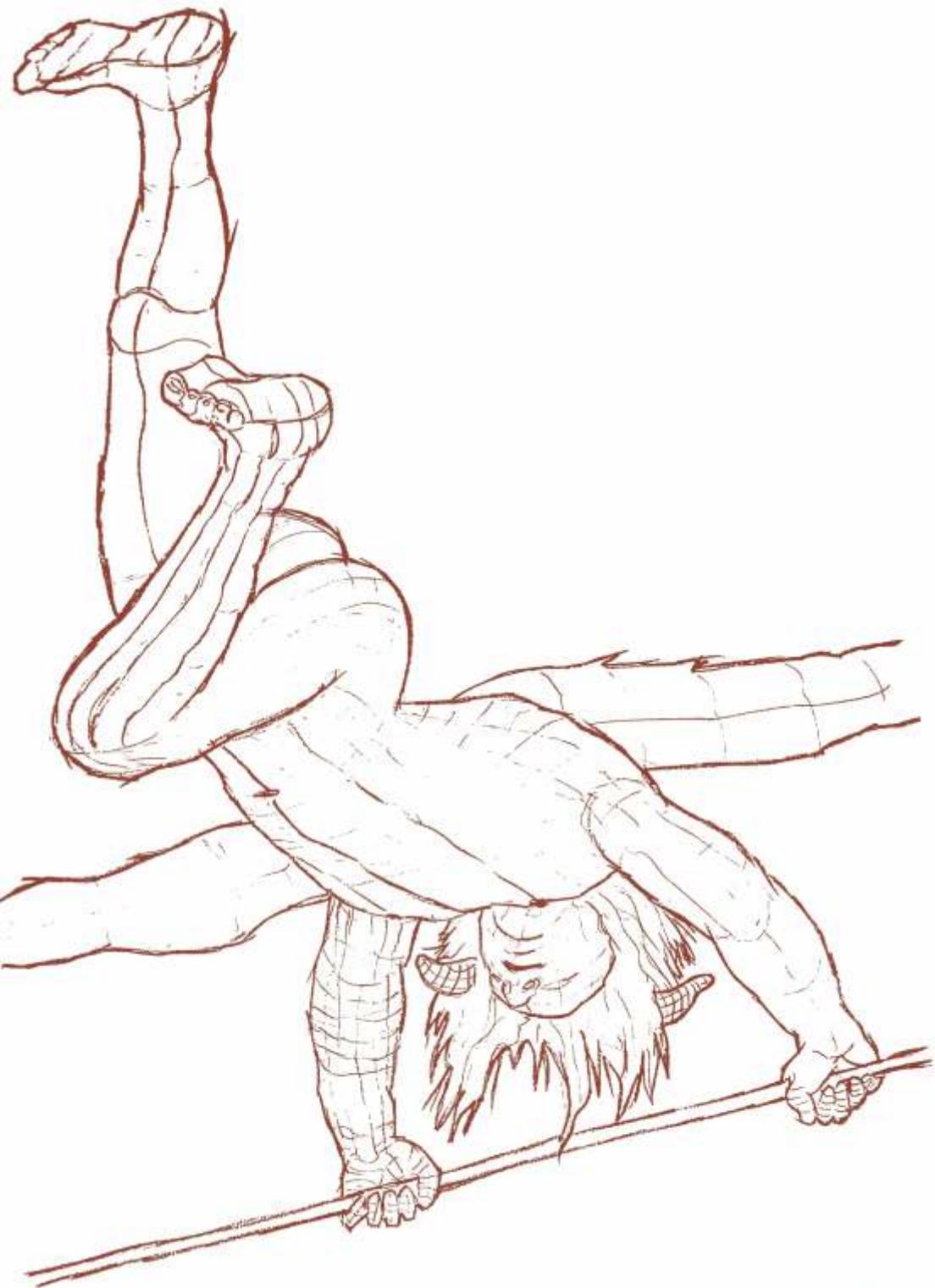
Il disegno, che si dice sia la connessione diretta tra il cervello e la mano, in questo caso prende il sopravvento, cancellando i colori, il chiaroscuro e tutto il retaggio storico della pittura classica: la tridimensionalità si esprime esclusivamente attraverso un congiunto di punti collegati da linee.

Questo disegno scheletrico crea un effetto di straniamento, simile a quello prodotto nel teatro dalla recitazione di stile brechtiano, rispetto al naturalismo tradizionale (come ha detto giustamente Luciano Migliaccio).

(1) G. Dorfler, "Preferenze critiche. Uno sguardo sull'arte visiva contemporanea", ed. Dedali, 1993









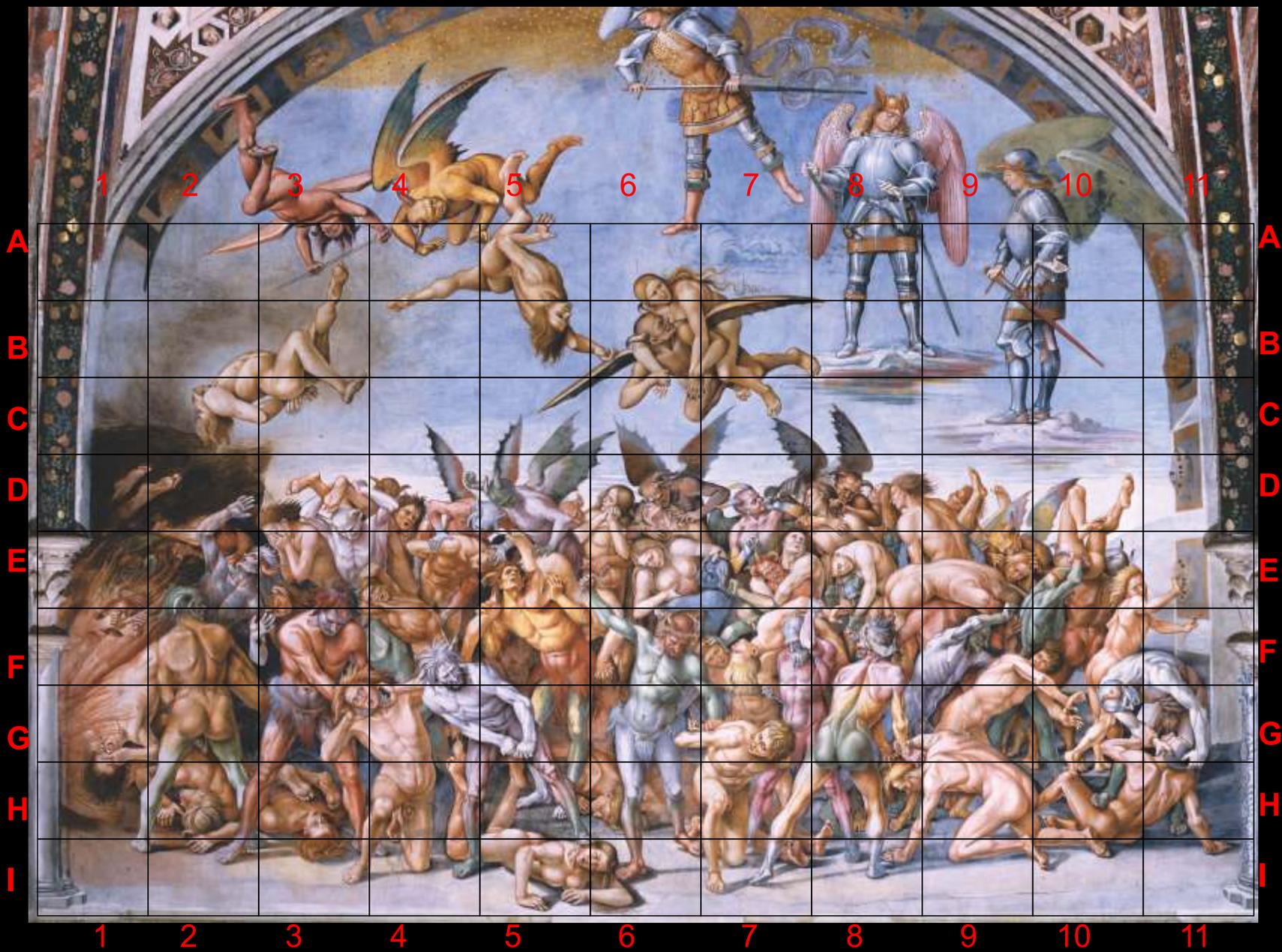




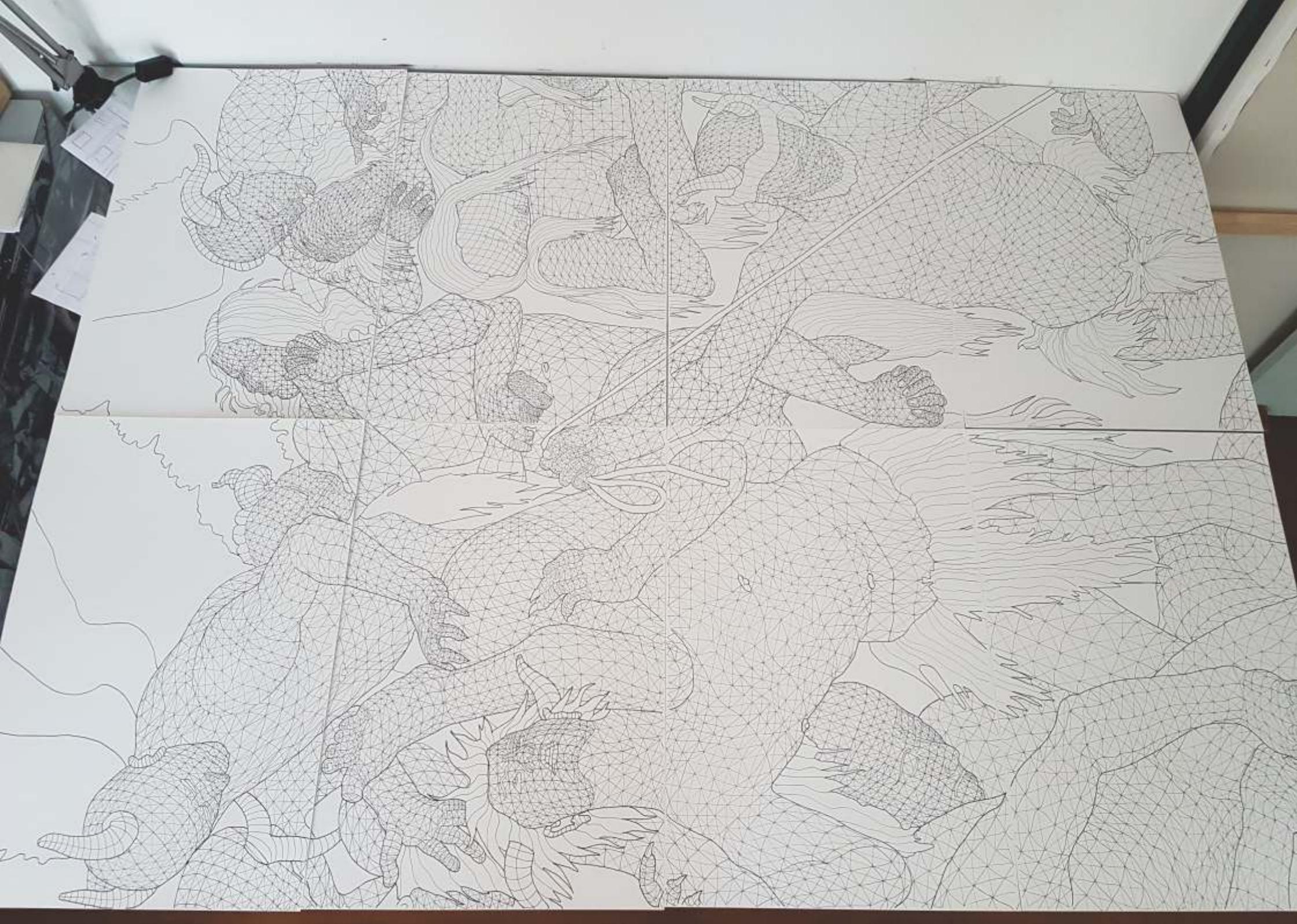
Dopo gli studi parziali sulle varie figure, la sfida è quella di ricostruire il disegno a mano nella stessa dimensione dell'opera di Signorelli (6.5 metri di altezza per 7 metri di base). A questo punto sorge un problema, lo spazio destinato alla mostra, i sotterranei del Duomo, sotto la cappella di San Brizio, non hanno 6,5 metri di altezza, si dovrebbe ridurre la scala del disegno o tagliare un pezzo del disegno: dopo approfondita riflessione ho deciso di lasciare la scala di 1 a 1, come se il disegno continuasse dopo la volta dei sotterranei fin dentro la cappella superiore.

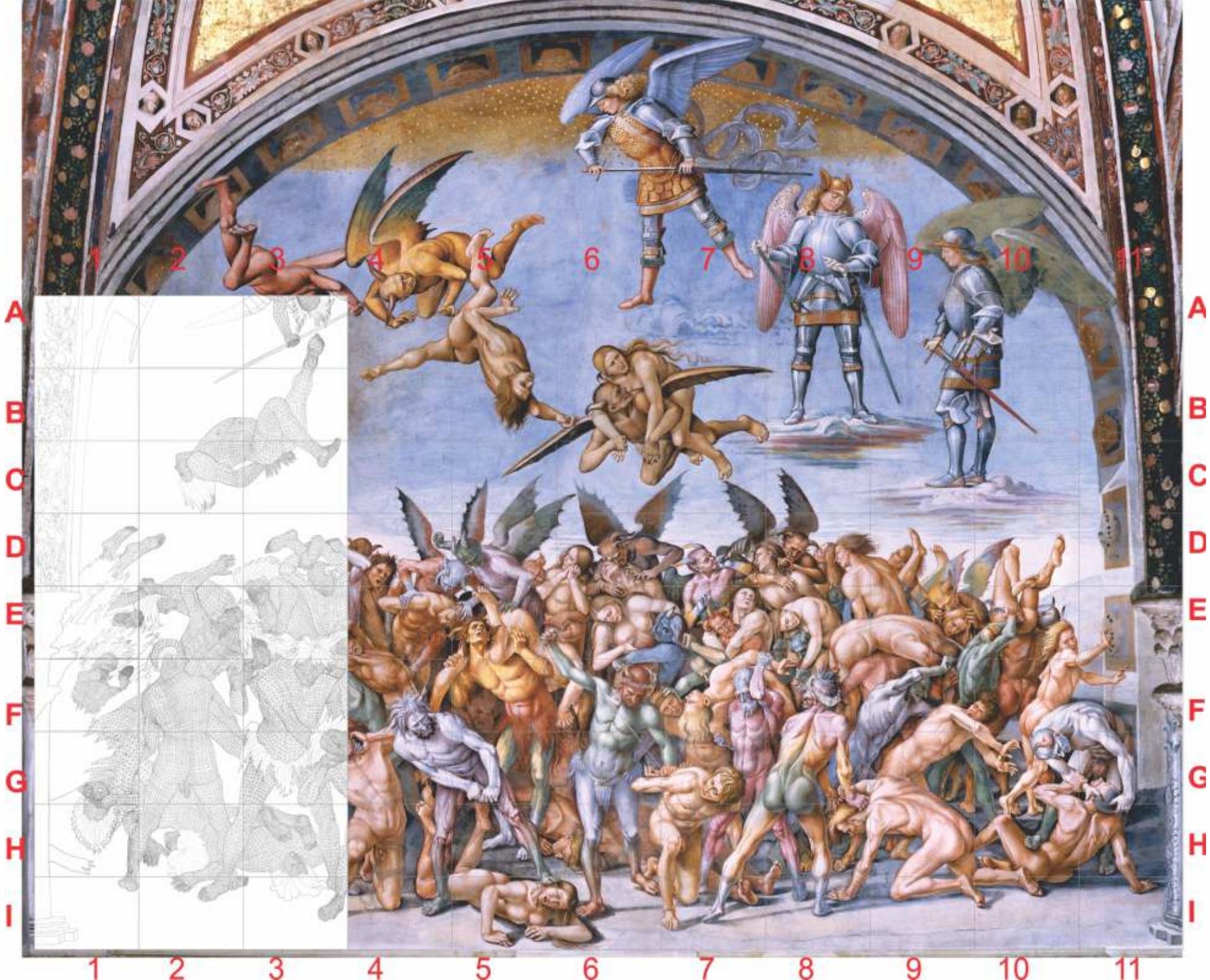
Ho diviso l'affresco in 11 fasce verticali di 9 fogli A2 ciascuna, per un totale di 99 fogli. Ho riportato ogni pezzetto dell'opera originale sulla carta e ridisegnato tutto a mano, per poi ricomporre in loco il mosaico di tutte le parti. Il processo è semplice ma operoso e ha richiesto più di 500 ore di lavoro.

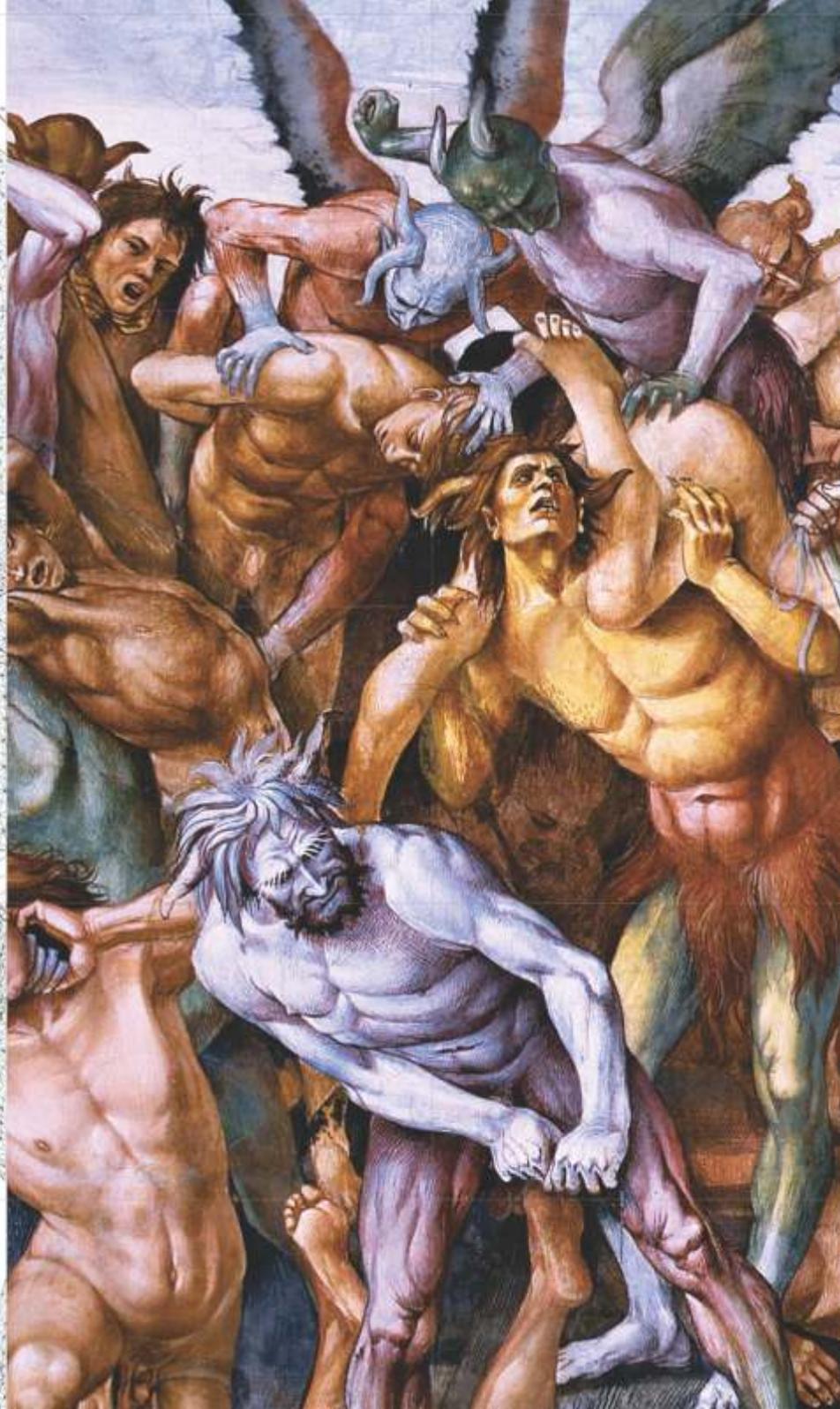
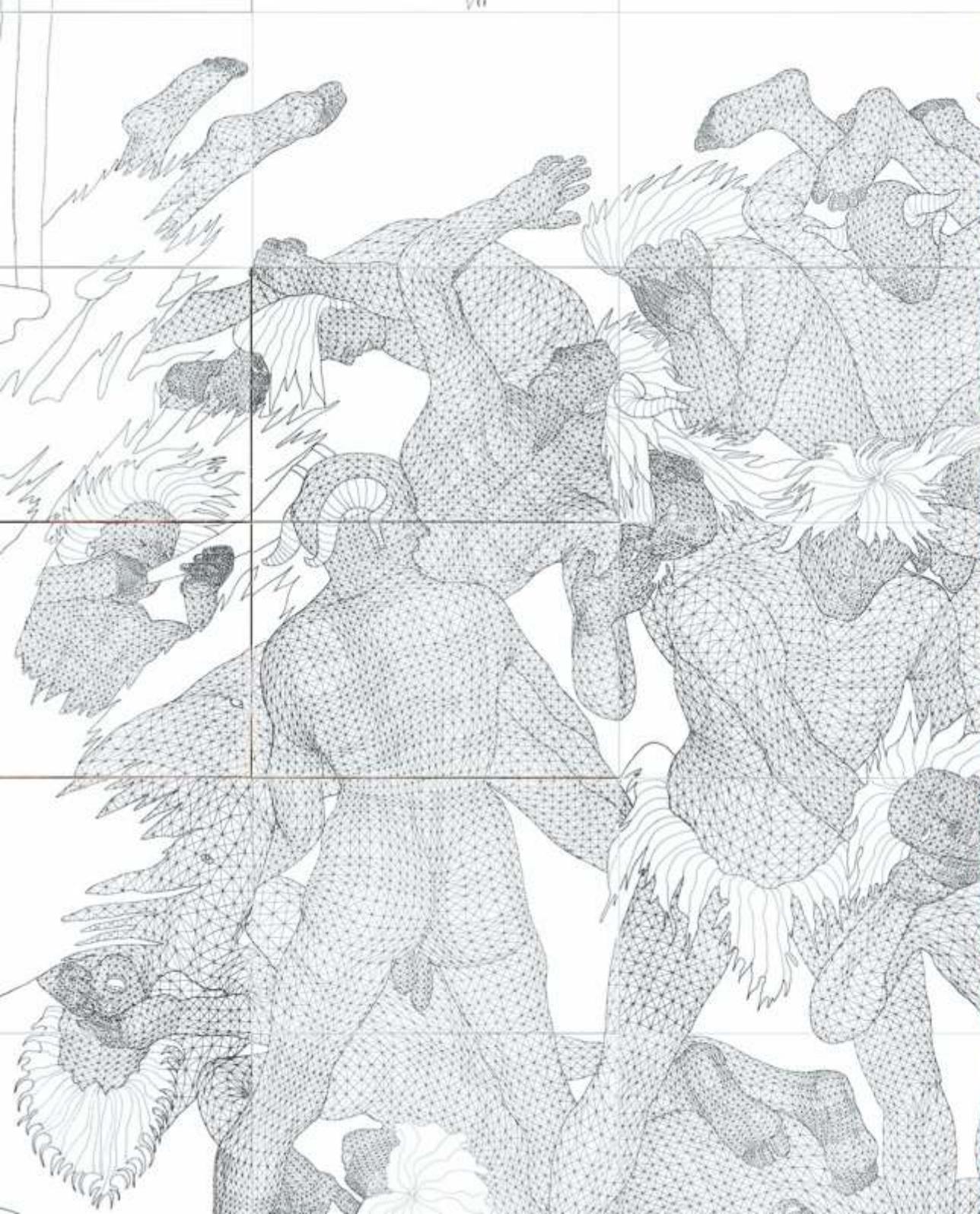




Suddivisione dell'affresco in parti per il ridisegno manuale in scala 1 a 1.









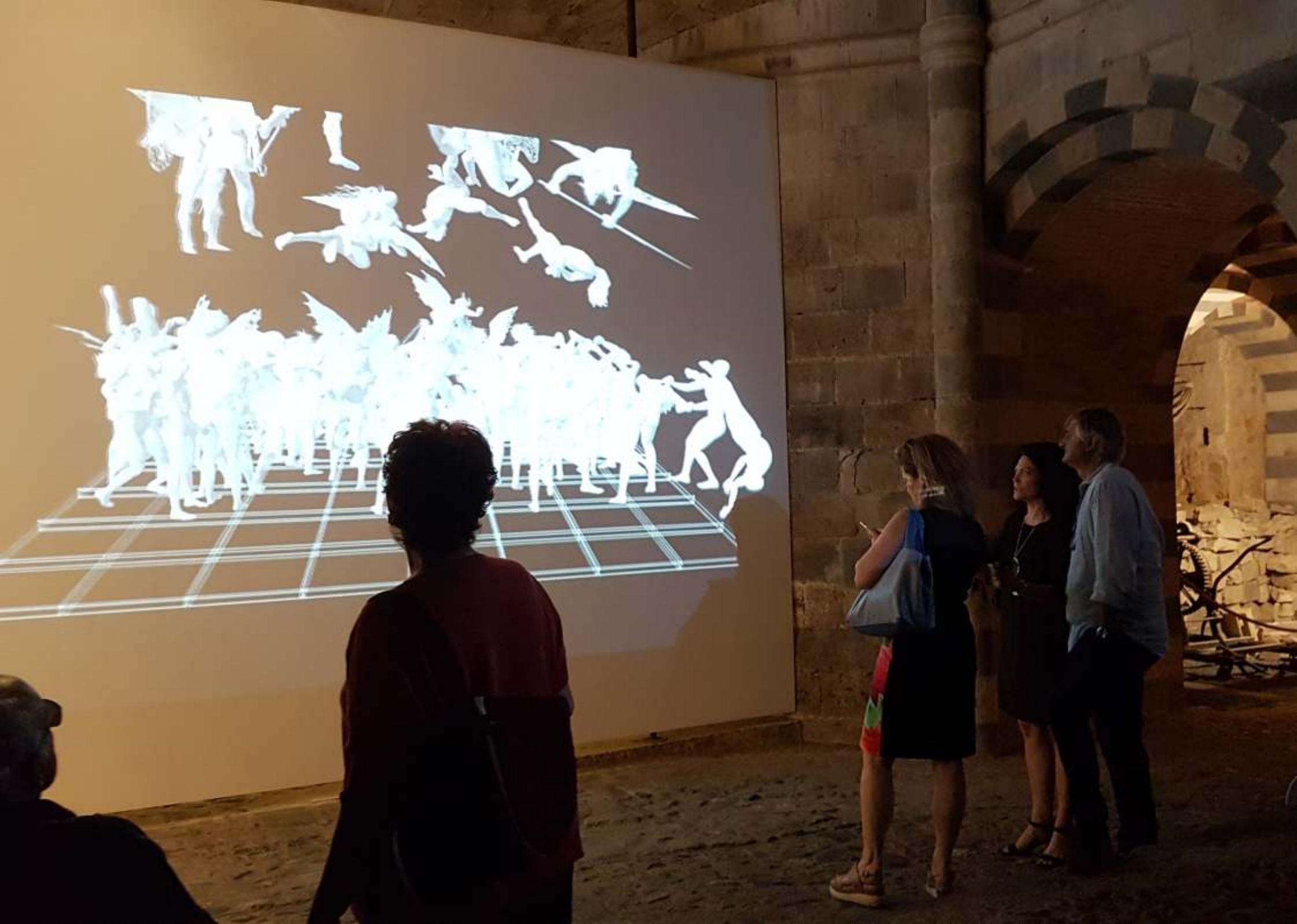
Ricomposizione del mosaico di 99 fogli del disegno manuale in scala 1 a 1 (378x660 cm)







Vista dell'ingresso alla mostra



Proiezione video nella Piazza del Duomo

















Esposizioni recenti:

2019

"TOPOGRAFIES DE L'ÀNIMA DI CESARE PARGOLA"

17 ottobre, 2019 - 26 gennaio, 2020

Museo MuVim a la Sala d'Exposicions Municipal, Valencia, Spagna.

"KANDINSKY EXPLOSION»

video-installazione, Chiesa di Santa Verdiana, Facoltà di Architettura, Firenze, Italia.

"I DANNATI DI SIGNORELLI, interpretazione tridimensionale di Cesare Pergola»

Museo dell'Opera del Duomo, Orvieto, Italia.

"DECIFRANDO DA VINCI" notte di apertura dell'anno di Leonardo.

Istituto Italiano di Cultura di San Paolo, Brasile.

2018

"DEPOSIZIONI, da Caravaggio a Pontormo”

personale, Museo di Arte Sacra di San Paolo, Brasile.

2017

"8 Salone di Mapa das artes»

collettiva, São Paulo, Belo Horizonte, Goiânia , Rio de Janeiro, Brasile.

2016

"FANTASMA RUPESTRE PER KISS ME DEADLY”

video-installazione per il festival del cinema "noir" di Campobasso, Italia.

2015

"GEOMETRIA DELLA SEDUZIONE»

personale, Centro Cultural São Paulo, Brasile.

2014

"LA MISURA DEL CORPO»

personale, galleria Belvedere, Paraty (RJ), Brasile.

2013

"MATEMATICA DEL PAESAGGIO”

personale, galleria Casa Contemporânea, São Paulo, Brasile.

2012

"LA SEDUZIONE DI MARILYN MONROE»

collettiva, Museu Afro Brasil, São Paulo, Brasile.

2011

"LOTTATORI DEL MONDO”

personale, Museu Afro Brasil, São Paulo, Brasile.

2010

"TERRAS INDÍGENAS”

collettiva, Memorial dos Povos Indígenas, Brasilia, Brasile.

2009

"VISIONI ORIENTALI”

personale per la inaugurazione della Galeria Belvedere, Paraty, RJ, Brasile.

2005

"THAI COLORS”

personale, Bangkok-CODE, Bangkok, Thailandia.

2002

"ART CRAWL 2002”

collettiva, Orbetello Gallery, Los Angeles, USA.

2001

"LA CITTÀ DEI SENSI”

personale, Villa Montalvo, Firenze, Italia.

Cesare Pergola

Architetto e artista di Limosano, Molise 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 dei gruppi "Il Marchingegno" e "Orient Express", con cui partecipò di quel felice momento del teatro sperimentale italiano.

Negli anni novanta, come direttore artistico della discoteca Manila, nella periferia di Firenze, animò la scena notturna, coinvolgendo artisti, musicisti, architetti, fashion designer, in installazioni e performance 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 un'inedita teoria di "architettura sensoriale", pubblicata nel libro "La città dei sensi", ed. Alinea, 1997.

Dalla fine degli anni 90 si è concentrato sulla sua carriera artistica, sempre sul fronte sperimentale interdisciplinare (pittura, disegno, fotografia, video, installazione, suono). Ultimamente sta rileggendo i classici della pittura, attraverso una visione digitale tridimensionale, come un'archeologia del disegno.

Dal 2001 al 2007 ha vissuto a Bangkok.

Dal 2009 vive in Brasile, a San Paolo. Pergola 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), e organizzato 45 esposizioni, 10 residenze artistiche e più di 500 artisti coinvolti.

Nel 2019 è stato invitato dall'Istituto Italiano di Cultura di San Paolo ad aprire le celebrazioni per i 500 anni dalla morte di Leonardo da Vinci, dove ha ricostruito la perduta "Battaglia di Anghiari" del grande genio rinascimentale.

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



www.cesarepergola.com
contatto: cesare@cesarepergola.com
[instagram.com/cesarepergola](https://www.instagram.com/cesarepergola)