

Gabriella Liva

Proiezione e rappresentazione
Una storia millenaria





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVII
Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.giacchinoonoratieditore.it
info@giacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-0285-5

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: giugno 2017

Collana di Storia dei metodi e delle forme di rappresentazione

Direttore scientifico Agostino De Rosa Università Iuav di Venezia

Comitato scientifico Vito Cardone, Università degli Studi di Salerno; Andrea Giordano, Università degli Studi di Padova; Riccardo Migliari, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"; Rossella Salerno, Politecnico di Milano.

Comitato di redazione Giuseppe D'Acunto, Università Iuav di Venezia

La collana intende introdurre il lettore italiano nell'ambito degli studi storici dedicati ai metodi e alle forme di rappresentazione, la cui evoluzione — dai primitivi approcci intuitivi fino alle rigorose elaborazioni incardinate su coerenti conoscenze di ottica e di geometria — esibisce i forti legami intercorrenti tra l'esperienza artistica e l'elaborazione scientifica del problema. I testi raccolti in questa collana offriranno un'ampia panoramica sullo 'stato dell'arte' relativo agli studi critici di settore condotti sia in Italia che all'estero, sottolineando come le attuali tendenze della ricerca si stiano orientando verso un approccio multi-disciplinare ai temi di indagine.

Sommario

Premessa	
<i>Ogni opera d'arte è un naufragio</i>	XIX
Marco Tirelli	
Introduzione	
<i>Di questo mondo e degli altri</i>	XIII
Gabriella Liva	
Parte I	
Capitolo 1:	3
<i>La "proiezione" come archetipo di conoscenza</i>	
Capitolo 2:	29
<i>La proiezione del mondo apparente</i>	
Capitolo 3:	63
<i>Memoria proiettiva e sperimentazione scientifica</i>	
Parte II	
<i>Artisti contemporanei:</i>	91
<i>James Turrell, Anthony McCall, Paul Chan</i>	
Parte III	
<i>Bibliografia</i>	127
<i>Indice dei nomi</i>	133
<i>Fonti delle illustrazioni</i>	137

Premessa

Quasi negli stessi anni in cui Paolo Uccello, Piero della Francesca, Luca Pacioli ed altri schiudevano al mondo i segreti della visione prospettica della realtà, e quindi della sua “riduzione” a linee di fuga verso un punto sulla superficie, in Germania Albrecht Dürer si inoltrava in studi non molto dissimili, coniando l’immagine di prospettiva come “perspicere”: vedere attraverso. La prospettiva accompagna l’occhio in un viaggio che supera la solida fisicità della superficie dipinta.

Senza addentrarsi negli aspetti tecnici, ottici e matematici dell’idea di prospettiva, lo farà meglio di me Gabriella Liva, non c’è dubbio che l’idea di “vedere attraverso” sia molto seducente, quasi magica, se questa parola avesse ancora un senso spendibile.

Il sogno di attraversare i muri come i fantasmi o i supereroi, o il vedere attraverso i vestiti, come offrivano gli occhiali a raggi-x di una volta, è un *topos* dell’immaginario che portiamo con noi fin da bambini. Andare oltre le barriere della concretezza, rompere la fisicità delle superfici, andare oltre i limiti, uscire dal giardino dell’Eden è un’ossessione dell’uomo, è metafora di potenza volontaristica ma anche di conoscenza, dunque di desiderio di infinito.

Gli artisti hanno da sempre cercato questa “metafisica” delle immagini, basterebbe pensare, solo per citare alcuni dei grandi momenti dell’arte, all’idea magico/apotropica dei pittogrammi delle caverne, o alle raffigurazioni legate al culto dei morti nelle antiche civiltà o, per altri versi, alle decorazioni parietali della Roma Classica, gli affreschi prospettici del Quattrocento e così via fino al secolo scorso, in cui Malevich, Fontana e Rothko praticavano un gesto concreto e metafisico allo stesso tempo.

Tutti hanno cercato un “al di là”, un “oltre”, un luogo del possibile che combaciasse ed aderisse

quasi simmetricamente e specularmente alla realtà visiva. Per acclamazione, ad esempio, tutti concordano nel pensare all’arte rinascimentale come “razionalità del vedere” da parte di un occhio oggettivo, ma non tanti hanno riflettuto su quanta metafisica vi sia nel tentativo di *mimesis* con il reale. La raffigurazione del vero non coincide con quella che chiamiamo realtà, ma ne è l’idea, dunque è un’illusione.

Il problema è che tutto è illusione.

Si dice che le apparenze ingannino, io preferisco dire che siamo noi ad ingannare le apparenze, queste ultime sono semplicemente loro stesse. La nostra percezione del reale è frutto di un gioco di specchi, di un’adesione tra ciò che guardiamo, il nostro occhio e la nostra memoria. Ma soprattutto noi non vediamo la realtà ma ciò che la luce ci rende di essa, senza scomodare Platone. Possiamo immaginare l’occhio come l’estuario della realtà visibile che sfocia nel grande mare della nostra mente, fatto di similitudini, somiglianze, interpretazioni, associazioni mentali, emozioni, filtri e ricordi.

Sicuramente l’arte ha la capacità di spingere il nostro occhio oltre le apparenze. Il nostro sguardo “poggiato” sulla superficie dipinta della tavola de *La battaglia di San Romano* di Paolo Uccello si “espande” dentro lo spazio della battaglia, supera la grave durezza della superficie pittorica, permettendo al nostro spirito di “svolazzare” tra le lance dei combattenti, sentire l’odore del sangue, il calore dei corpi dei cavalli e lo stridere delle armature, salvo poi tornarsene emozionati e fremere.

Immaginando la superficie del dipinto come un confine tra la concretezza del mondo fisico, dove è il nostro corpo, ed il possibile dell’immagine, la coscienza dell’osservatore osmoticamente viaggia in andata e ritorno continuo, come in un gioco di maree che si espandono e si ritirano, in

un “altrove” che ha più a che fare con l’infinito che con la rappresentazione del visibile.

Questa è la forza dell’opera d’arte, che usa l’evidente per proiettarci nell’invisibile, nel possibile. E la superficie pittorica, in particolare, è il punto di compressione sul piano, della profondità. Pavel Florenskij, con le sue immagini della prospettiva rovesciata o dell’icona come pelle di Dio, e dunque dell’infinito, è stato il cantore di questi temi.

Del mondo noi vediamo solo superfici e queste sono solo uno “stadion” della tridimensionalità, un punto su cui l’occhio si posa, primo di infiniti strati di profondità. Questo vale anche per la pulviscoralità della luce nello spazio. Verrebbe da chiedersi se tutto o nulla è superficie.

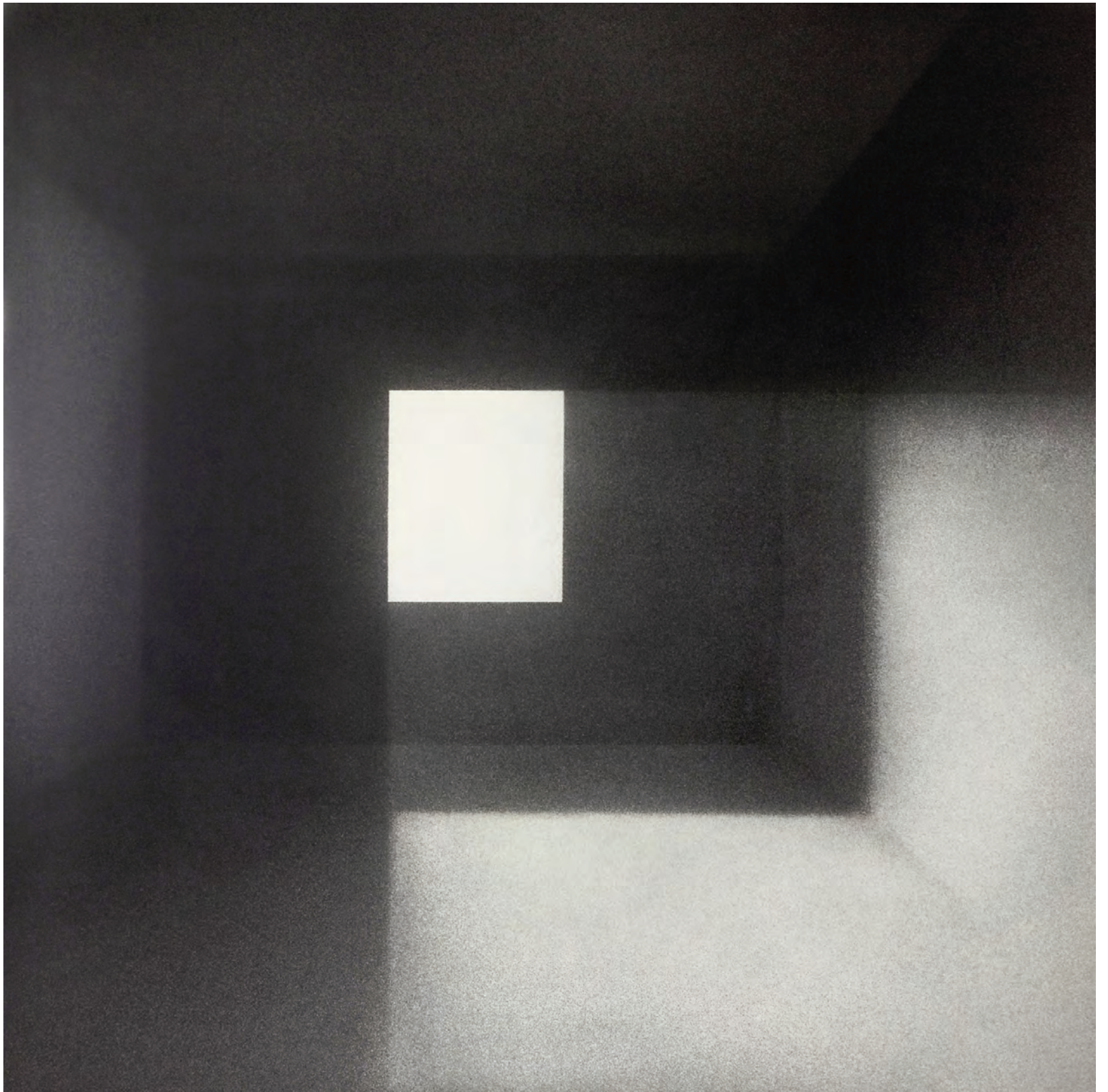
E’ interessante intraprendere una riflessione sui temi aperti da artisti come James Turrell e più in generale dall’idea minimalista che l’artista possa lavorare sulla oggettiva concretezza del mondo, per quanto immateriale ed impalpabile come la luce. Allagare di luce uno spazio tridimensionale cercando di azzerarne le superfici che lo determinano è, in realtà, un gesto molto vicino a quanto la pittura fa sulla superficie piana: abbattere la fisicità, attraversarla, “illudere”. Sono questi ragionamenti che mi portano a seguire la stella della Pittura. Personalmente ritengo che l’idea di un’arte rivolta esclusivamente all’esperienza sensoriale e “meccanicamente” percettiva sia infondata. Se fosse possibile non coinvolgere l’immaginario e rimanere sul piano esclusivamente sensoriale, sarebbe un’esperienza assai noiosa, perché la si esaurirebbe e morirebbe nel momento in cui la si compie. Sempre e comunque l’arte è rappresentazione ed inganno, traduce e tradisce come sappiamo dal linguaggio verbale; è messa in moto dell’immaginario. Non accettare questo è evadere dalla complessità della relazione che abbiamo col mondo.

L'immaginario è ciò che in noi più si avvicina all'idea di infinito, potremmo vederlo come un suo "modello". È per sua causa, e per fortuna, che le opere di James Turrell diventano metafisiche e splendide. Comunque, lascio a Gabriella, la complessità del tema.

L'opera d'arte è uno spiraglio aperto sull'infinito e la vertigine che proviamo davanti ad essa è la stessa che abbiamo, osservando nella notte l'abisso marino o il cielo apparentemente misurato e delimitato dalle costellazioni, per dirla con Leopardi. Via via, il nostro occhio inoltrandosi nello spazio dell'opera, perde i riferimenti smarrendosi in una "dimensione" sempre più simile al nulla, senza tempo, dove la parola non ha più suono, non ha più senso. Dolcissimo naufragio.

Marco Tirelli
20/03/2017

Introduzione



M. Tirelli, *Senza titolo*, 2012, inchiostro e tempera acrilica su tela. Foto di Martino Tirelli.

Fin dal mito della caverna platonica, ma, come dimostra questo libro, anche in epoche ben precedenti a quelle storiche, l'uomo si è interessato al fenomeno proiettivo ragionando, *in primis*, sull'evidente traduzione di una realtà tangibile in immagine dipinta, *in secundis*, attorno al contrasto tra ingannevole apparenza terrena delle forme – corrotte e mutabili – e veritiero mondo delle idee–archetipi perfetti aspatiali e atemporal. Su tale severo giudizio negativo, sentenziato da Platone nel IV secolo a.C., si è soffermato lo storico antropologo francese Jean–Pierre Vernant (1914–2007), che, nel suo libro *L'immagine e il suo doppio. Dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*,¹ riflette sullo statuto teorico dell'immagine collegando la sua origine a forme di idoli e simboli religiosi del tutto astratte e dal potere evocativo–magico, in grado di guidare positivamente l'agire umano. Proprio alle soglie del V secolo, quando si attua un'umanizzazione figurativa degli dei, ossia entità astratte assumono sembianze umane reali, l'autore parla di avvento dell'immagine in senso proprio, lontana dall'eccezione negativa, e della nascita dell'arte in cui aspetto materiale e figurativo, connotato visivo e invisibile diventano tutt'uno e si rivelano all'occhio umano. L'atto proiettivo, dunque, dapprima connesso a una ritualità religiosa e nascosto in un ambito metafisico, finalmente si palesa e, per essere compreso e condiviso, si concretizza in rappresentazione esperienziale, servendosi del linguaggio matematico. Dopo secoli di ragionamenti in contesti prevalentemente religiosi e filosofici, l'ambito di indagine sposta l'interesse di studiosi e appassionati verso i problemi geometrico–configurativi dell'architettura, in generale dello spazio, e di conseguenza verso le innumerevoli problematiche di natura proiettiva evidenti sia nell'analisi che nella traduzione al piano di configurazioni più o meno complesse.

Nel tentativo di attribuire una costruzione coerente alle relative rappresentazioni dell'oggetto tridimensionale, è più opportuno parlare, come sostiene Anna Sgrosso,² di geometria dell'immagine riferendosi alla rappresentazione scientificamente costruita della realtà, in particolar modo emblematica nella tecnica prospettica, da cui si è aperta la strada agli altri metodi della geometria descrittiva. A una corale partecipazione alla nascita, codifica e diffusione della costruzione prospettica, segue un lungo periodo di oblio in cui le arti figurative hanno progressivamente escluso dalla loro sfera d'interesse ogni riferimento naturalistico, allontanandosi sempre più da tale tecnica ritenuta inadatta a esprimere il proprio genio e le proprie scelte pittoriche a favore di un'arte concettuale, mimetica, astratta. Non bisogna però trascurare un attuale rinnovato interesse verso tali problematiche di cui sono state recuperate alcune potenzialità in grado di esprimere, anche grazie all'avvento del mondo digitale e al suo prezioso contributo in termini di rapidità e precisione, nuove visioni e significati. Negli ultimi decenni sorprendenti effetti visivi, acustici e tattili sono stati raggiunti riscoprendo e ri–interpretando la geometria dello spazio e della luce, partendo dai principi consolidati del mondo antico.

Gli artisti contemporanei, coscienti del patrimonio storico–critico ereditato, mirano a dare un'originale interpretazione del concetto di proiezione, associato alle tematiche della metamorfosi del punto di vista, delle superfici/supporti, della struttura narrativa e degli spazi architettonici, sfruttando a pieno l'ampio spettro di possibilità offerte della proiezione e oscillando sia tra elementi che appartengono alla sua storia ed evoluzione sia aprendo nuovi campi di sperimentazione e indagine.

Il binomio tecnologia e *performance* dialoga con

Al risveglio, vedendola con lo sguardo basso e con il passo lento, le chiesi: cosa è successo? Perché sei triste? La sua risposta fu rapida e precisa: ...stanotte non riuscivo a fare i sogni perché non vedevo i colori dei sogni...

Chiara, 10 dicembre 2016.

geometria e memoria, integrandosi in un'unità endiadica, in cui è difficile discernere i singoli confini disciplinari grazie a una coesione sineestetica dei linguaggi espressivi. Aspetto funzionale e *techné* si armonizzano perfettamente dando vita a forme artistiche scenografiche e ad accadimenti interattivi in cui dominano la moltiplicazione dei punti di vista e la dinamicità dell'osservatore. L'era delle reti tecnomediali, dell'informazione istantanea, dell'azzeramento delle barriere spazio–temporali, delle architetture del pensiero genera un'interazione e integrazione tra corpo, spazio, memoria e tecnologia. La luce, vettore proiettivo visibile, viene impiegata per comporre, sezionare, ritagliare lo spazio in cui si palesa una vera e propria invasione e contaminazione delle diverse forme artistiche. E proprio la rivelazione di questo nuovo luogo delle meraviglie, ambiente multisensoriale in cui si genera, si riempie, si proietta l'immagine, se da un lato sollecita uno *shock* percettivo nel fruitore–spettatore, dall'altro recupera relazioni e memorie storico–rappresentative – *di questo mondo e degli altri*³ – che sembravano ormai perdute.

Questo libro si propone di unificare e ampliare diverse considerazioni maturate in anni di studio nelle discipline afferenti al settore della rappresentazione e intimamente connesse alla logica proiettiva. Proprio la costante attività di ricerca, collaborazione e insegnamento presente su diversi poli universitari mi ha permesso di approfondire le tematiche che ruotano attorno al concetto di proiezione, spaziando da epoche molto remote fino ai giorni nostri. Lo stesso dottorato di ricerca è stato un *incipit* importante e decisivo per la raccolta ed elaborazione di dati e opere che fanno proprio il mezzogiorno proiettivo e si esprimono attraverso esso. Inoltre la partecipa-

zione a progetti di ricerca nazionali come il PRIN (Progetto di Rilevante Interesse Nazionale), a seminari di studi o a convegni patrocinati dall'U.I.D. (Unione Italiana del Disegno) mi ha dato l'opportunità di focalizzarmi sull'enorme eredità geometrico-configurativa che i secoli passati ci hanno tramandato e su alcuni artisti contemporanei che utilizzano il *medium* proiettivo per creare spazi di luce unici nel loro genere.

Il primo capitolo cerca di spiegare, partendo da una puntuale analisi etimologica del termine proiezione, come la sua apparizione e applicazione sia presente ben prima rispetto al contesto geometrico a cui fa riferimento l'immaginario collettivo. Dal continuo tentativo delle civiltà antiche di tradurre il mondo reale in rappresentazione, e dunque di ridurre un oggetto a tre dimensioni in una figura piana riconoscibile, alla quotidiana materializzazione dei raggi proiettivi visibile nel comune attraversamento dei raggi luminosi in ridotte fessure naturali o artificiali, al dialogo tra dimensione esperienziale e divina, il concetto di proiezione si è espresso in termini di "spostamento" sia esso reale o immaginario, umano o divino, fisico o metafisico, costituendo una sorta di mito rigenerativo.

Il secondo capitolo affronta la questione proiettiva nel contesto geometrico a cui oggi riserviamo maggior attenzione. Nel periodo storico-artistico compreso tra Quattrocento e Settecento, ma con ampie ricadute al passato classico, si pongono le basi della futura codificazione dei metodi della rappresentazione, basati proprio sulla logica proiettiva. Ricerca teorica e sperimentazione scientifica, abbandonate le consolidate convenzioni fideistiche, si avvicinano sempre più a un infinito celeste, matematico e geometrico in cui trovano una coerente giustificazione le operazioni di sezione e proiezione necessarie per comprendere lo spazio dell'*imago rerum*.

Il terzo capitolo è dedicato al mondo contemporaneo: il mezzo proiettivo offre ai nostri artisti interessanti possibilità di espressione e comunicazione permettendo di catturare l'osservatore con immagini che, in molti casi, contribuiscono a creare un evento filmico escludendoci dalla realtà e trasportandoci in uno stato emozionale alternativo, dalla scansione e percezione temporale alterate. Spesso le immagini, apparentemente singole e slegate le une alle altre, vengono connesse tra di loro attraverso una narrazione consapevole dell'autore che volutamente ci sfida e ci sottopone a un esercizio visivo e fisico continui. L'osservatore abbandona il ruolo passivo di *voyer*; si interroga, si muove, si attiva, genera un suo "film della mente" in cui si alternano immagini proiettate, riconducibili a pura luce opportunamente canalizzata e indirizzata verso una parete o spazio riceventi e immagini del suo

inconscio. In questa relazione osmotica è racchiuso il potere affascinante dell'immagine proiettata: essa ci appare reale ma è comunque immateriale.

L'ultima sezione del libro, la quarta, è dedicata a tre artisti contemporanei, originari di tre continenti diversi – l'americano James Turrell (1943), l'inglese Anthony McCall (1946), il cinese Paul Chan (1973) – che, a mio avviso, oltre ad aver posto la radiazione luminosa al centro della loro ricerca artistica, hanno ragionato sull'applicazione e sull'evoluzione, in chiave contemporanea, del concetto di proiezione, dando vita a spazi reali e, allo stesso tempo, virtuali in cui coesistono la memoria proiettiva e la sperimentazione scientifica.

Le loro opere, apprezzate in tutto il mondo, attribuiscono alla sorgente luminosa non solo la funzione di sottolineare realisticamente la forma, ma anche il ruolo di creare immagini proiettate cariche di sottili inganni percettivi in grado di modificare lo spazio circostante.

Tre modi del tutto personali e originali di lavorare e interpretare la luce, col fine comune di sfruttare i limiti sensoriali della nostra esperienza visiva, producendo un notevole disorientamento e stress retinico. La loro luce, talmente potente, dal punto di vista fisico e concettuale, di fronte alla quale il nostro occhio non può rimanere indifferente, ci seduce progressivamente, dimostrando la nostra incapacità di sfuggire al suo ipnotico fascino. È immediata, in queste opere, la perdita della dimensione spazio-temporale e dunque la totale immedesimazione e immersione nella luce e nel colore, tanto da superare i limiti claustrofobici della superficie piana, tipica delle forme artistiche tradizionali. Significative sono le parole di Turrell:

All'inizio, quindi, per quello che mi riguardava, io volevo soprattutto lavorare con la luce. Non la luce che emana un disegno o un quadro, non quella che viene da un plexiglas o da un vetro oppure da una finestra o da un qualsiasi schermo, non questo tipo di luce. Solo il tipo di luce che abita lo spazio. È un po' difficile, capite bene, non si tocca con le mani, non è la stessa cosa come lavorare con l'argilla o con l'acciaio o il bronzo. L'idea se volete è molto simile, solo che non si può forgiare molto facilmente in questo caso. Ma il desiderio che io ho provato, che mi ha spinto a lavorare con la luce, è scaturito da questo senso d'attrazione che io provavo nei confronti della luce stessa; lo stesso tipo d'attrazione che tutti noi proviamo di fronte al fuoco di un caminetto d'inverno. Quindi, man mano che lavoravo con la

luce, mi resi conto che io in pratica volevo rendere la luce un qualche cosa di materiale e che lo strumento che mi avrebbe consentito di fare questo sarebbe stata proprio la percezione.³

Tali opere di luce, lontane dall'usanza consolidata nelle epoche passate di essere appese alla parete, mirano ad esplorare e conquistare lo spazio vitale dell'osservatore, presentando un carattere di *happening* in cui suono, colore, ritmo ci coinvolgono multisensorialmente. Uno degli aspetti più interessanti riguarda proprio l'approccio al sapere, il modo in cui il visitatore fruisce l'opera che, mediante l'evento performativo, condivide in maniera totalizzante: la conoscenza si traduce nel "vivere" all'interno dell'opera, nell'"abitare" lo spazio percepito, nel "respirare" lo scorrere del tempo durante la costruzione geometrica delle forme. "Vivere", "abitare", "respirare" sono verbi che racchiudono, nel loro etimo, il concetto di immersione e di movimento nell'arte, intimamente connessa, nel nostro evo, all'esperienza cinematografica e soprattutto cinematografica.

Ambienti di pura luce che producono un abbandono inconsapevole del controllo fisico del proprio corpo, a causa della mancanza di riferimenti cardinali e prospettici, membrane impalpabili di luce che danzano sinuose nell'oscurità spaziale, digitali "finestre albertiane" che denunciano la violenza dell'*imago rerum* hanno un denominatore comune: isolare la luce dall'esperienza comune e valorizzare l'atto stesso del vedere cercando di cogliere le reazioni dei nostri sensi piuttosto che l'oggetto posto davanti a noi.

Tale immersione nella luce e nella geometria, mediante la seduzione dello strumento proiettivo, permette di fondere le conoscenze e le conquiste passate, sia nel campo dell'ottica, che della geometria, con le nuove tecnologie e gli attuali sistemi interattivi, arricchendo l'arte di significati nuovi estremamente efficaci.

Dopo questa breve premessa, mi sembra doveroso soffermarmi a ringraziare alcune persone che hanno direttamente o indirettamente contribuito alla stesura e correzione di questo libro. Innanzitutto un sincero e profondo grazie al professore Agostino De Rosa che, con pazienza e attenzione, mi ha guidata in questa opera sacrificando il proprio tempo e interrompendo più volte la conclusione del suo atteso libro *Cecità del vedere* per ascoltare, discutere e approfondire i numerosi argomenti da me presi in esame.

Grazie ai miei genitori, Manuela e Osvaldo e a mio fratello Claudio che, oltre alle continue riletture e revisioni finali, hanno sempre creduto nella mia passione e dedizione verso la ricerca e, prendendosi cura dei miei due figli, mi hanno

dato la possibilità di avere numerose ore per consultare i libri necessari allo studio e per dedicarmi con serenità alla stesura dei vari capitoli. Nonostante i tentativi da parte dei miei bimbi, Chiara e Marco, di “sabotare” il mio *personal computer* o di impedirmi qualsiasi legame col mondo universitario, la loro allegria e la loro spontaneità mi hanno sempre restituito il sorriso e la forza di continuare.

Grazie a mio marito Alessio per il trasferimento nella città di Conegliano, da cui è più facile realizzare i miei obiettivi lavorativi connessi alle diverse sedi universitarie, a mio zio Alberto per avermi fatto conoscere e incontrare il professore Emmanuel Anati, fondamentale per la conoscenza dell'arte preistorica rupestre presente nella Valcamonica, agli artisti James Turrell, Antony McCall, Paul Chan (Greene Naftali Gallery), Matt Gattton, Esther Stocker per aver condiviso questo mio interesse verso le tematiche proiettive in ambito contemporaneo.

Infine un ringraziamento speciale all'artista Marco Tirelli per la premessa e ai miei colleghi dell'*Imago Rerum*, in particolare Isabella Friso, Cosimo Monteleone e Francesco Bergamo, preziosi amici, prima che colleghi di lavoro, che mi hanno sempre sostenuta e aiutato nelle difficoltà.

Conegliano/Venezia, settembre 2016

Note

¹ J. P. Vernant, *L'immagine e il suo doppio. Dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Mimesis, Milano, 2011.

² A. De Rosa, *Dall'Antichità al Medio Evo*, Utet, Torino 2000, vol. 1 in A. De Rosa, A. Sgroso, A. Giordano, *La geometria nell'immagine. Storia dei metodi di rappresentazione*, Utet, Torino 2000. Prefazione p. XI.

³ La citazione fa riferimento al titolo del libro di J. Saramago, *Di questo mondo e degli altri*, Einaudi, Torino 2006.

⁴ Incontro del 28 agosto, Arte Ambientale: James Turrell e Robert Irwin.