

SIENA LABORATORIO DEL CONTEMPORANEO

DIDATTICA TRA RICERCA ED ESPERIENZE SUL CAMPO
A CURA DI MASSIMO BIGNARDI

 MIMESIS / ETEROTOPIE

N. 517

Collana diretta da Salvo Vaccaro e Pierre Dalla Vigna

COMITATO SCIENTIFICO

Pierandrea Amato (*Università degli Studi di Messina*), Stefano G. Azzarà (*Università di Urbino*), Pierre Dalla Vigna (*Università degli Studi "Insubria", Varese*), Giuseppe Di Giacomo (*Sapienza Università di Roma*), Raffaele Federici (*Università degli Studi di Perugia*), Maurizio Guerri (*Accademia di Belle Arti di Brera*), Salvo Vaccaro (*Università degli Studi di Palermo*), José Luis Villacañas Berlanga (*Universidad Complutense de Madrid*), Valentina Tirloni (*Université Nice Sophia Antipolis*), Jean-Jacques Wunenburger (*Université Jean-Moulin Lyon 3*), Micaela Latini (*Università degli Studi di Cassino*), Luca Marchetti (*Sapienza Università di Roma*)

SIENA LABORATORIO DEL CONTEMPORANEO

Didattica tra ricerca ed esperienze sul campo

A cura di Massimo Bignardi

 MIMESIS

Il volume è stato pubblicato con il contributo del Dipartimento di
Scienze Storiche e dei Beni Culturali dell'Università degli Studi di Siena

Referenze fotografiche:

Esther Biancotti
Christian Brogi
Luca Mansueto

Grafici dei manifesti pubblicati:

Alessandro De Sio/ Bruna Pallante
Giuseppe Fusco, Ernesto Manzolillo
Enzo Ricciardi

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Eterotopie*, n. 517
Isbn: 9788857553146

© 2015 – Sebastiano Messina
© 2015 – Franco Sortini
© 2018 – Christian Brogi
© 2018 – MIM EDIZIONI SRL
Via Monfalcone, 17/19 – 20099
Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 24416383

INDICE

PRESENTAZIONE <i>Gabriella Piccinni</i>	7
INTRODUZIONE	9
DIDATTICA SUL CAMPO <i>Massimo Bignardi</i>	15
Narrare un'esperienza; ViDea: <i>frame</i> al femminile; USiena Art: una proposta per nuovi segni, per nuovi luoghi del contemporaneo; CITIES <i>photographers of the urban</i> ; Il Giardino delle Muse: installazioni <i>site specific</i> ; Interferenze: BRIGHT La notte dei ricercatori in Toscana; Transiti <i>creativi</i> nei luoghi della quotidianità: settimana del contemporaneo nella Contrada di Valdimontone; Guardare in prospettiva: il 'cantiere' della Scuola di Specializzazione; La didattica si fa esperienza espositiva.	
SANGALGANOSQUARE. DIARIO DI UN'ESPERIENZA <i>Claudia Gennari</i>	87
DARE FORMA AL PROGETTO: RIFLESSIONI SULLE TECNICHE E SUI LUOGHI <i>Luca Mansueto</i>	99
In dialogo con le materie; "Prospettive dell'urbano": aspetti di una metodologia di operatività ambientale; "Giardino delle Muse" e "Bright 2015-Notte dei ricercatori".	
ANTOLOGIA DEGLI SCRITTI A cura di <i>Massimo Bignardi</i>	113
ELENCO DELLE RASSEGNE E DELLE MOSTRE	147
INDICE DEI NOMI	155

DARE FORMA AL PROGETTO: RIFLESSIONI SULLE TECNICHE E SUI LUOGHI

LUCA MANSUETO

La metodologia didattica riassunta in questo volume ha proposto un'operatività sul campo, nella verifica e tenuta progettuale di un approccio allo studio dell'arte contemporanea, nella quale il confronto con gli artisti e con i luoghi espositivi si è calato nell'esperienza fattiva. Lo stimolo indotto è stato quello di porci in prima persona come curatori a fianco di artisti per la realizzazione dei progetti espositivi come è stata, nell'avvio di tale esperienza, la rassegna d'arte contemporanea "SanGalganoSquare" (SGaS) e, meglio ancora, la mostra "Prospettive dell'urbano", allestita presso i Magazzini del Sale del Palazzo Pubblico.

In tale esperienza è fondamentale il rapporto con la materia e con lo spazio: cioè rispondere alle esigenze dell'artista nelle istanze sia effimere sia animatorie, che manifestano una finalizzazione partecipativa circoscritta, o nelle istanze permanenti, quelle che possiedono un rapporto di durata con il contesto, rivolgendosi preminentemente al dialogo con l'ambiente e alla sua dimensione sociale. Per 'dare forma al progetto' di ogni singolo intervento di SanGalganoSquare, lo studio si focalizzava su come il luogo, un'architettura della storia senese, potesse essere ineludibile contenitore, in cui poter installare le opere realizzate per esso. Un aspetto era certamente la valenza simbolica e immaginifica in rapporto con la storia: per la prima volta, il cortile mutava il suo aspetto e si faceva portatore di un nuovo e serrato rapporto fra il mondo della formazione storico-critica e la pratica creativa contemporanea. Certamente la sedimentazione della storia e il suo trascorso non era un facile scoglio, ma da luogo di passaggio di sguardi fugaci si trasformava in un campo di sperimentazione, in un *laboratorio del contemporaneo*, nel quale l'esperienza creativa era resa fruibile e comprensibile alla portata degli studenti.

In dialogo con le materie

L'installazione *Allegorie* di Giuseppe Di Muro è stata quella che per prima ci ha rapportato con la storia di Siena, intraprendendo la strada di un congiungimento tra luogo e vissuto, riportando alla memoria un frammen-

to della città e della sua campagna, raffigurata nell'affresco trecentesco del *Buon Governo* di Ambrogio Lorenzetti. La tecnica utilizzata da Di Muro è stata quella della pittura su stoffa: un grande telo, a mo' di fondale scenico, disposto lungo l'arcata principale del cortile porticato, una tecnica che è propria della grande tradizione della scenografia teatrale. Di Muro coniuga in senso effimero la configurazione in dialogo con la tradizione pittorica. Abbiamo guidato Di Muro a far sue le istanze e la memoria di quella tradizione e di rapportarla nella realtà cittadina; l'iconografia urbana, dipinta dall'acuto osservatore Lorenzetti, è tradotta dall'artista in termini di illusione scenica dello spazio: un grande fondale che si confronta con le sculture zoomorfe ceramiche delle *Allegorie del Mal Governo*. Per incarnare le bestialità della tirannide e i suoi vizi, Di Muro ha dato 'corpo' agli elementi iconografici delle rappresentazioni infernali animalesche, ha saputo guardare e proporre l'incontro tra la storia e la contemporaneità attraverso la pratica scultorea. Vale a dire si è calato nel *genius loci* della tradizione di vasai e di botteghe, esistenti a Siena fin dal XIII secolo, con fornaci per la produzione di ceramiche e laterizi.

Di Muro ha fatto ricorso a tecniche e materie che si guardano e che hanno un medesimo linguaggio, vale a dire raccontano, servendosi dell'eredità figurativa, l'immaginazione della collettività. In questa esperienza, il cortile è divenuto luogo di immaginazione. L'artista ha messo in scena l'effimero: una piazza sulla quale si affacciava una Siena pacifica, un ritratto allegorico del *Buon Governo*, contrapposto, attraverso la figuratività scultorea della ceramica invetriata, al farsi materia della Tirannide.

Anche per Alessandro Gioli il confronto è stato con le persistenze storiche, in pratica, l'architettura del Palazzo: ha immaginato a lapis architetture virtuali che diventano reali coincidenze con il nostro vissuto. La tecnica utilizzata da Gioli, matita colorata su cartoncino, insiste sull'indagine di materiali che conferiscono sostanza fisica alle sue visioni, una materia che oscilla tra il pittorico e il progettuale, ossia al senso di una percezione tattile dell'elemento architettonico. Le sue carte disegnate e colorate fondono la loro matrice nella manualità del segno a matita che scorre sul ruvido supporto cartaceo, pur ancorandosi nella progettazione paradigmatica dell'architettura: sezioni, piani, assonometrie e prospettive che conferiscono un'idea di luogo permanente, ben lontane dalla progettazione CAD. Se in Gioli il *medium* ha offerto la possibilità di immaginare architetture possibili, di impianto opposto è quello di Guido Villa. In entrambi le tecniche d'esecuzione sono affini, quali inchiostro di China, carboncini e matita, ma nei bianchi e nei neri di Villa è posto al centro l'uomo e la sua esistenza, messa a dura prova dalla violenza. La morbidezza del

carboncino e la sua fragilità ha consentito all'artista una notevole velocità di esecuzione e molteplici possibilità di sfumature: dal profondo nero ai delicati grigi, ottenuti sfumando con le dita. La tecnica del carboncino è molto antica e proprio la sua facilità d'uso, fin dal XV secolo, consentiva di stenderlo anche con un pennello per creare ampie campiture tonali, tecnica prediletta per i disegni di vaste dimensioni come i cartoni preparatori. Essendo un *medium* morbido e leggero, tendente alla frammentazione, veniva fissato sul supporto cartaceo attraverso l'olio di lino o di oliva, nel quale veniva intinto per scuirne il colore e per i toni vellutati¹, proprio come oggi vengono utilizzati fissativi spray, a base di resina chetonica, con copertura trasparente o satinata.

Un'installazione effimera, sia in termini di tempo sia di materia plastico-scultorea, è *Pensieri sospesi* di Gerardo Di Fiore. L'intervento rappresenta uno dei punti più alti del *laboratorio contemporaneo*: volti di filosofi e scrittori in gommapiuma, racchiusi in piccole gabbie, sospese al lucernario, ad altezze diversificate, fino a raggiungere quella del nostro sguardo. Di Fiore ha saputo interagire e superare la staticità e storicità del luogo sfruttando non solo tutta la volumetria spaziale, ma soprattutto la luminosità zenitale, irradiata dal soffitto, per coniugarla con la lievità materica del poliuretano espanso, una luce che permea attraverso le gabbie e scolpisce nuovamente i volti ivi racchiusi. Quella della scultura in gommapiuma è stata una sperimentazione tecnica e materica che ha assunto, fin dal 1967, una forte valenza ironica nel ritorno ad un classicismo formale servendosi, per appunto, di un materiale deteriorabile, come è stato per *Omaggio a Magritte* e *Oggetto per un amore perduto*, del 1968, che, nella loro dimensione, sono a metà strada tra scultura e ambiente. A questi esiti, proveniente dalle poetiche del *nouveau réalisme* e di "pittura-scultura", si è mosso Gerardo Di Fiore nei cicli degli *Insieme* e degli *Involucri* (1963-1966), come fossero brandelli di corpi segnati certamente dalla denuncia politica e sociale². Di Fiore domina la tecnica e mostra una grande abilità nel modellare la materia, plasma forme di corpi che si fanno 'spazio' e irrompono oltre la bidimensionalità rispondendo "alla necessità di un'esistenziale identità"³.

- 1 Cfr. H. Champman, M. Faietti, *Figure, memorie, spazio. Disegni da Fra' Angelico a Leonardo*, Giunti, Firenze 2011, p. 42.
- 2 Cfr. M. Bignardi, A. P. Fiorillo (a cura di), *Gerardo Di Fiore. L'inquietudine del classico*, catalogo della mostra, Effeerre, Napoli 2007.
- 3 Ivi, p. 25.

Dove forma d
Il nostro
nologica. es
riale sintetic
stessi anni s
del 1965, n
schiuma po
alla sua qua
di - "scultu
principalme
fruibile dal
un paesaggi
proprio app
sintetico cor
Per Di Fi
na materia.
tecnica di s
due artisti, c
nista con i j
sua elasticità
passaggio st
zione. La go
come materi
si trasforma
metamorfosi
sgretolamen
compiuta da
La materi
come fosse
frammenti c
classici che
richiamano,
soposte a

4 Cfr. F. Gi
le materie
riali, proc
Il brano è
cura di J.
zito", 24

Il nostro interesse verte sulla componente materica, in questo caso tecnologica, espressa nella fiducia nei confronti delle potenzialità del materiale sintetico della gommapiuma che si offre come un gioco. In quegli stessi anni si muoveva l'esperienza di Piero Gilardi con i *tappeti-natura*, del 1965, nei quali sono evidenti le componenti sociali e interattive. La schiuma poliuretana espansa, meglio nota come gommapiuma, grazie alla sua qualità intrinseca di flessibilità, si offre ad essere – afferma Gilardi – “scultura da vivere”⁴. “La mia scelta – continua l'artista torinese – era principalmente dettata dal fatto di ricostruire un pezzo di natura che fosse fruibile dal corpo [...] non è più un dipinto da contemplare in cui si vede un paesaggio ma è un pezzo di natura da vivere, usare col corpo, quindi col proprio apparato psicomotorio. Il poliuretano espanso era quel materiale sintetico con la memoria di forma capace di svolgere questa funzione”⁵.

Per Di Fiore, come per Gilardi, l'elemento tattile è intrinseco alla natura materica, la cui sofficià e flessibilità sollecita il ricorso alla mano. Se la tecnica di segmentazione del blocco di gommapiuma è la medesima per i due artisti, con forbici e taglierini, nei *tappeti-natura* il colore è protagonista con i pigmenti in emulsione con vinavil, scelto come legante per la sua elasticità che si adatta alla superficie della gommapiuma, protetta nel passaggio successivo da vernici stabilizzanti che evitano la depolimerizzazione. La gommapiuma, artefatto tecnologico industriale, è usata da Di Fiore come materiale che si offre al degrado e al passaggio del tempo, che muta e si trasforma dal bianco al giallo dell'invecchiamento; i maggiori segni della metamorfosi sono l'infragilimento e l'ingiallimento, seguiti pertanto dallo sgretolamento del materiale, ma questa, in quegli anni, era una precisa scelta compiuta dall'artista. Le opere odierne, invece, sono anch'esse stabilizzate.

La materia così caduca è effimera anche per la sua illusorietà, plasmata come fosse marmo, un linguaggio plastico declinato alla valenza ironica: frammenti di busti classici, di corpi, di metope antropomorfe, elementi classici che esibiscono in realtà la valenza opposta del materiale al quale richiamano, il marmo. “Le mie sculture – svela Di Fiore – sono friabili e sottoposte all'azione logorante del tempo come la vita stessa. Lo stesso

- 4 Cfr. F. Gallo, *Nuovi materiali. Trasparenza, leggerezza, metamorfosi: la scultura e le materie plastiche*, in S. Bordini (a cura di), *Arte contemporanea e tecniche. Materiali, procedimenti, sperimentazioni*, Carocci, Roma 2008, pp. 59-80, in part. p. 63.
- 5 Il brano è stato riproposto in: C. Sylos Calò, S. Ciglia, recensione a A. Palopoli (a cura di), *Piero Gilardi. Natura espansa*, Quodlibet, Macerata 2016, in “Doppiozero”, 24 giugno 2017, <https://www.quodlibet.it/recensione/2749>.

materiale viene plasmato intorno a piccoli sostegni e poi i volumi e le forme vengono ottenute tagliando e cucendo. Ed è un'esperienza interessante, poiché mentre un volto si forma, posso vedere Fidia, Donatello, Picasso e decidere che fisionomia dare alla mia scultura"⁶.

"Prospettive dell'urbano": aspetti di una metodologia di operatività ambientale

Il rapporto, già costruito o in via di evoluzione, tra la città del presente e la creatività urbana, non senza fare i conti con il trascorso storico che impronta la città, è stato al centro dell'esperienza didattica del corso di "Arte Ambientale e Architettura del Paesaggio" (a.a. 2009-2010), che ha trovato una sua verifica con la realizzazione della mostra "Prospettive dell'urbano. Dieci scultori per le periferie di Siena". Gli aspetti teorici hanno assunto il carattere di un laboratorio di esperienze *in progress*, costruendo un confronto con i luoghi e con gli artisti, vivendo la pratica della quotidianità creativa e dei quesiti che essa pone. Nella prima fase abbiamo fatto indagini storiche e antropologiche nelle diverse realtà periferiche di Siena mirando a definire sia le persistenze memoriali, sia sociologiche sia culturali, al fine di progettare interventi *site specific* a dimensione partecipata.

L'intervento progettato da Marco Pellizzola, docente di decorazione presso l'Accademia di Brera, ha mirato a riqualificare, in termini di funzionalità urbana e sociale, il parco dell'ex Tiro a Segno nella zona di Pescaia. La valle è fiancheggiata da percorsi pedonali lungo i pendii boscosi ed è caratterizzata da piloni in pietra con filari in laterizi costruiti, tra gli anni Trenta e Quaranta, con funzione di poligono di tiro a segno. Pellizzola ha optato per un materiale, quale il cemento, che per sua natura è elemento costruttivo permanente di una architettura. Egli ha sovvertito la sua funzione portante per renderlo effimero e elemento ludico. Sollecitato proprio dalla storia della città, dalle sue radici antropologiche e culturali, l'artista è intervenuto sui pilastri in mattoni facendo ricorso a corpi di cemento colorati aggettanti: i quadrelli di lunghezza variabile, inseriti nei fori dei piloni, sono decorati col motivo del mosaico policromo ceramico. Le tonalità selezionate sono lampanti citazioni della vivacità cromatica della scuola pittorica senese di ascendenza martiniana e lorenzettiana: gli ori

delle aureole, l'azzurro dei lapislazzuli, il rosso della lacca, il verdaccio delle preparazioni.

Il progetto ha previsto, nello spazio residuale del parco, la creazione di un *Giardino di pietra*, realizzato con elementi modulari in forma di siepi, piante e cactus, che i fruitori possono scegliere se utilizzarlo come sedute o come percorso ludico. Anche in questo caso, Pellizzola ha fatto ricorso alla tecnica del mosaico ceramico policromo: i moduli di cemento perdono la loro materialità e gravità nel divenire elementi organici con forme desunte dal mondo vegetale, attraverso la caleidoscopica superficie di tessere musive ceramiche. Tale tecnica recupera ed attualizza la tradizione del decoro ceramico proprio del Mediterraneo, una reinterpretazione della materia e procedura introdotta da Gaudì nei suoi *trencadis*, Una pratica che è una dichiarazione d'intenti per il lavoro manuale e la ricerca di recupero di antiche tradizioni e di materiali di scarto, oltre che reinterpretazione del suo cifrario, quale *Il Giardino del Gigante* di Cento (2000-2006) e *Porta Celeste* al Parco Nord di Milano (2009)⁷. Il progetto di Pellizzola, nei disegni e nei rendering esposti ai Magazzini del Sale del Palazzo Pubblico, prevedeva anche l'utilizzo di materiali specifici prodotti dalla Mapei, come l'adesivo per le tessere del mosaico ceramico che risponde alle esigenze di particolari condizioni climatiche. Pertanto, sono i materiali industriali o seriali che divengono parte costituente dell'opera nel tempo; tuttavia, la vivacità cromatica della texture ceramica e il valore simbolico delle forme ridisegnano la scena urbana: non è l'installazione di opere ma scultura-architettura sociale che vive nella natura e nell'uomo, sia come presenza materiale sia immaginativa.

Altro intervento, tra i più riusciti di tale esperienza, è stato quello dello scultore senese Mauro Berrettini presso il Parco del Petriccio, oggi parco per bambini, che l'artista ha più volte visitato con la consapevolezza che l'installazione sarebbe dovuto nascere e svilupparsi su una profonda conoscenza del luogo. La pratica scultorea di Berrettini è da sempre una riflessione sull'uomo e sulla natura rapportata al dialogo con una precisa realtà ambientale. Alla tradizione di sapiente lavoro artigiano, che si esprime nell'atto materiale del fare scultura, Berrettini unisce la sua sensibilità estetica che prima di tutto è pensiero posto al servizio del pubblico.

Anche per Berrettini occorre spostarci nel campo d'indagine dei materiali, in particolare il travertino di Rapolano, da sempre utilizzato dall'artista. Il travertino consente a Berrettini di piegarlo alle sue esigenze creative

⁷ Cfr. M. Bignardi, M. Pellizzola, E. Crispolti, V. Tassinari, *Il Giardino del Gigante*, Skira, Milano 2005.

ed è capace di espressioni ambientali di grande forza, soprattutto emotiva, come del resto è stata la pietra serena per *Campo del Sole*, a Tuoro sul Trasimeno; il loro uso segna la fedeltà fisica dello scultore alla sua terra perpetuando la lavorazione della pietra in uso sin dagli etruschi e connaturata nella quotidianità. Berrettini non modella la pietra nella sola vocazione monumentale, piuttosto la rende aperta, percorribile, una plastica che invita a farla propria per tre ragioni: il legame con la natura; la proprietà del travertino capace di rispondere alle esigenze di una scultura che si dà in senso tattile; la rievocazione memoriale di un'identità smarrita o desiderosa di emergere, ossia nella volontà di riferirsi direttamente alla dimensione antropologica locale connaturata soprattutto nel Palio. È in tal senso che Berrettini progetta una *Pista dei Barberi*, gioco senese di rievocazione del Palio, e il *Bestiarlo fantastico* che richiama certamente il repertorio figurativo contraddaiolo, in pratica la simbologia araldica zoo-domestica e mitologica. Come afferma lo stesso scultore in una conversazione privata "non si tratta di un percorso ludico per bambini ma di un atto d'amore per la città di Siena e anche un monito per noi adulti: che nella purezza dei gesti infantili possiamo ritrovare le fondamenta di una coscienza personale e collettiva in grado di risvegliare la vera essenza della creazione".

Per ultimo, proprio per la connotazione materica, Staccioli è intervenuto con semplici ed elementari forme connaturate nella sua sintassi scultorea: cinque grandi conici disposti all'interno della rotonda SS. 73 Levante, configurazioni plastiche che possiedono una differenziazione cromatica, affidata alla molteplicità dei materiali impiegati. I quattro elementi conici disposti a cerchio sono progettati in rame, alluminio, acciaio inox e corten, mentre quello centrale in cemento, materia quest'ultima che contraddistingue la città del presente, le sue periferie, come analogamente il laterizio è stato al servizio della nascita e sviluppo della città del passato. Tutti i materiali hanno chiaro un rimando agli elementi naturali: il rame, il cui colore rosso rimanda alla Terra; l'alluminio, metallo leggero e duttile di colore argenteo associato all'Aria; l'acciaio inox, la cui inossidabilità è associata all'Acqua; il corten, la cui coloritura bruna, generata dal processo di ossidazione, lo rende identificabile al Fuoco.

"Giardino delle Muse" e "Bright 2015-Notte dei Ricercatori"

Nel "dare forma al progetto", la collegialità e il reciproco scambio di riflessioni è stato, e in parte lo è ancora, alla base di ogni intervento, una verifica in presa diretta di una metodologia che mirava all'esperienza del

“cantiere” a più voci nel confronto serrato con l’artista mettendo in pratica le conoscenze acquisite. Un cantiere che si è reso visibile nelle ore del montaggio dell’installazione effimera, proprio per la qualità materica, di Angelo Casciello, *Sudari segnati*, veli plastici trasparenti, appesi lungo le pareti esterne della Biblioteca di Area Umanistica, prospicienti il giardino della stessa, sui quali l’artista ha impresso archetipi che hanno disegnato e organizzato l’articolazione dello spazio naturale.

L’artista da sempre si confronta con l’ambiente e con la potenza evocativa del suo segno, richiamando la grammatica formale della natura in una sintesi compositiva fino a farsi segno astratto deciso, netto, creando un equilibrio tra pittura e scultura. Il suo fare scultura qui è bidimensionale, giocato nella trasparenza dei segni dipinti e nelle loro ombre proiettate, anch’esse dipinte, ma che nel gioco dell’ambiguità della visione, appaiono presenze effettive nell’impalpabile trasparenza. Casciello nei *sudari* ha inteso vivere lo spazio, perimetrarlo, ragionare sull’architettura e sulla natura, sperimentando con il materiale bidimensionale la trasparenza dei segni: il confronto diretto è con l’interno della Stazione di Mugnano (2005-2009) e con le pareti del Cineteatro Minerva di Boscoreale, di recente realizzazione. Sin dalle esperienze degli anni Settanta il suo fare scultura è sempre in relazione con il luogo: Casciello in esso ha avviato la sperimentazione di un vocabolario pittorico-scultoreo che si fa architettura. “Il suo resta un esercizio della pittura strettamente legato allo sviluppo di un corpo plastico che esibisce, nell’efficace azione promossa dall’ombra resa con l’effetto del *trompe-l’œil*, la sua struttura in oggetto, in pratica slanciata nello spazio che lo accoglie”⁸. I *Sudari segnati* trasparenti, appesi tra gli alberi o alle finestre, segnano una sollecitazione alla percezione retinica della visione: il segno nero appare effimero e sospeso dal suo supporto proiettando la sua impronta, la sua ombra, evocando la dimensione spaziale. È una scultura effimera, intesa in termini di materialità incorporea, che si dà alla trasparenza, schermi, diaframmi con segni fisici che pur nella loro astrazione attraversano lo spazio e fungono da filtro che media la visione a seconda del punto di vista e della mobilità luminosa ambientale.

Sulla luminosità ambientale ruota l’installazione interattiva *site specific* di Giulio De Mitri, *Cosmo*, allestita presso il Cortile del Podestà del Palazzo Pubblico di Siena, che ha proposto allo spettatore di interfacciarsi e

⁸ M. Bignardi, *Costruire la memoria del presente*, in M. Bignardi (a cura di), *Sovra Venezia. Arte contemporanea e archeologia a Paestum*, Arte’m, Napoli 2016, pp. 19-45, in part. p. 38.

di interagire con i quattro parallelepipedi totemici identificativi dei quattro elementi fondamentali della natura. Il dispositivo tecnologico messo in campo prevedeva l'interazione del fruitore nell'attivazione di un pulsante con il conseguente avvio all'interno della 'scatola scenica' di un video, visibile sul piccolo schermo dello smartphone, di immagini prelevate da un'unica telecamera posta all'interno del supporto e ritraente un'immagine scenografica. Il fruitore assisteva a ciò che accadeva all'interno della scatola; a bagliori e lontane iridescenze, percezioni visive che stimolavano sensazioni incapsulate nella 'scatola' della mente. Un'interazione che non è solo fisica, ma si fa semantica nella percezione retinica e nella ricostruzione creativa interattiva, in cui ciascuno è chiamato a commisurarsi e a richiamare frammenti di memoria o pensieri connaturati nella propria coscienza. La partecipazione dello spettatore, nel rapportarsi all'evento artistico digitale, è stimolata e si fa emotiva, oltre che fisica, nell'impatto con il pubblico proprio per la dimensione sorprendentemente ludica⁹. È pertanto congeniale una riflessione sull'ambiente virtuale, come ambiente di creazione artistica nella sua riproducibilità digitale, e le tematiche esposte nel saggio di Walter Benjamin, in relazione alle tecnologie dei nuovi media della sua epoca¹⁰. Certamente la riproducibilità e la traduzione di impulsi luminosi dal linguaggio binario nella riconversione di immagini, rimuove dall'opera la sua "aura" di "manufatto artistico", tuttavia non elimina la sua funzione estetica e riflessiva. Anzi, la riproduzione dell'evento nella sua moltiplicazione e i(n)terazione del fruitore, consente – come afferma Benjamin – “alla riproduzione di venire incontro a colui che ne fruisce nella sua particolare situazione, attualizza il riprodotto”¹¹. *Cosmo* di De Mitri non è semplicemente *computer art* o *light art*, ma è arte ambientale interattiva e virtuale nella quale l'opera non è finita, ma si attualizza nell'ambiente e reagisce allo stimolo del fruitore. “Si tratta – avrebbero detto Ciotti e Roncaglia – di un progetto aperto, che prevede espressamente l'intervento del fruitore, e gli conferisce la facoltà di entrare in modo attivo nella costruzione dell'esperienza artistica”¹².

9 Cfr. S. Bordini, *Le nuove tecnologie*, in S. Bordini (a cura di), *Arte contemporanea e tecniche*, cit., pp. 225-253, in part. (*Interattività*), pp. 239-241.

10 Cfr. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.

11 Ivi, p. 23.

12 F. Ciotti, G. Roncaglia, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità digitale*, in *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2001, pp. 350-387, in part. p. 360.