

La sprezzatura e la ressemblance attraverso le forme dell'intenzione artistica, il capitale sociale e l'individualismo.

Alberto FALIVA

Attraverso un'analisi di due celebri volumi scritti da Michael Baxandall e Robert Putnam, ci proponiamo di indagare relativamente alla nozione di 'intenzione artistica' e a quella di capitale sociale. Due semplici esempi per ripensare gli oggetti con cui comunichiamo e con cui vediamo: il telefono e la macchina fotografica.

George Latour Heinsen.

Vogliamo iniziare con un breve passo di Manfredo Tafuri¹: *"L'intera architettura dell'Umanesimo esprime un equilibrio tra il perseguimento di fondazioni e la sperimentazione"*, e *"il migliore strumento di innovazione è la trasgressione non ostentata"*.

Sarà possibile considerare questo ruolo della sprezzatura, nel contesto delle città di provincia? Questo fenomeno è analizzato da Tafuri per i più importanti architetti e le più importanti città d'Italia. Al tempo stesso, una serie di diversi committenti, artigiani, architetti chiamati "minori", costituisce il nucleo centrale delle nostre ricerche sulla Cremona del XVI secolo. Noi non consideriamo le più importanti imprese di architettura (o

città) del XVI secolo. Per noi, al contrario, la trasgressione è pienamente ostentata : come per il *Poeticorum Libri Tres* scritto da Gerolamo Vida² e pubblicato a Cremona e Parigi: ogni artista o committente dev'essere in grado di produrre una confusione con la propria educazione artistica, con le proprie *mille vias*, mille figure... per mezzo del divertimento e non con l'atteggiamento moraleggiante di Erasmo da Rotterdam; infatti, secondo le parole di Vida³: *"Sempre mi diverto ad alludere ciò che gli antichi hanno detto, e a dire con parole identiche cose molto diverse"*. Tutto questo si osserva bene nell'impiego degli ordini d'architettura delle principali chiese cremonesi, che seguono alla lettera l'ironia (e quindi la tavola

sinottica) di Sebastiano Serlio⁴.

Questa affermazione, non senza importanza, non è di così semplice comprensione: molti storici locali hanno incontrato alcune difficoltà nella precisazione delle evocazioni artistiche dei pittori Campi⁵. Purtroppo nessuno ha studiato il ruolo degli architetti nella stessa città, ma nel nostro primo volume abbiamo cercato di andare oltre questa difficoltà... seppur affrontando gli stessi problemi⁶. Come affermato da Michel Foucault⁷, quindi, nel XVI secolo il segno (o la sprezzatura) è: *"Une autre ressemblance, une similitudine voisine et d'un autre tipe qui sert à reconnaître la première, mais qui est à son tour décelée par une troisième"*; circa la conoscenza scientifica, continua Foucault, dobbiamo prendere in considerazione *"le caractère à la fois pléthorique et absolument pauvre de ce savoir. Pléthorique puisqu'il est illimité. La ressemblance ne reste jamais stable en elle même, elle n'est fixée que si elle renvoie à une autre ressemblance, qui en appelle à son tour des nouvelles"*. Il ruolo del linguaggio nel XVI secolo prende in considerazione un numero infinito di significati, di riferimenti: possiamo vedere le stesse forme di una scultura, per un'architettura, nella pittura, o in uno stemma di famiglia⁸. Una forma della Renaissance non è solo derivata da un dipinto, ma è una sorta di elemento simbolico che potrebbe essere presente in ogni tipo di arte. E' quindi vero che il *sapere* nel Cinquecento, come sottolineava Michel Foucault, è pletorico e illimitato, che ogni forma di linguaggio si ritrova in mille altre opere d'arte (lievemente modificata), che parliamo del periodo maggiormente provvisto di fonti analizzabili per mezzo della statistica (come diceva Jacques Le Goff¹⁰, preferendolo all'antico, e scegliendo il Medioevo), che è quello dell'assenza di una vera e propria scienza, come sottolineava Bertrand Russell⁹ rievocando la passione Italiana per l'astrologia...ma è proprio per questo che andrebbe analizzato in tutta la sua estensione geografica, per ogni singolo (seppur 'minore') elemento. In questo contesto logico del sapere, che una prova (sillogismo) sia definibile come tale, a dispetto di un'ipotesi, dipende dalla conoscenza dell'argomento (delle premesse) che possiedono i lettori di quelle prove e ipotesi (come sottolineava C.Ginzburg¹¹), anche se pare evidente che nel XVI secolo tale distinzione risulti alquanto difficoltosa: dove trovare il minor numero di premesse per assaporare -almeno- il profumo di una prova? Se ogni forma o concetto rimanda ad una triade (quasi) infinita, come dice Foucault, come possiamo sperare di cogliere qualche frammento di verità negli stessi testi scritti che narrano il nostro passato? E non è compito dello storico quello di sapersi calare nel contesto che sta studiando, al fine di evitare interpretazioni troppo contemporanee, dei fatti e dei pensieri del passato? Come poter giudi-

care, quindi, la conoscenza di un argomento (e non la sua preparazione scientifica, ovviamente) da parte del lettore di una ricostruzione storica del XVI secolo? E, di conseguenza, come poter essere sicuri della maggiore o minore veridicità di una prova rispetto a quella di un'ipotesi? Questa situazione, maggiormente risolvibile nei casi relativi agli studi già ampiamente indagati e conosciuti, risulta molto pericolosa quando si trattano contesti mai definiti dalla storiografia, come (appunto) quelli dei centri 'minori', quelli degli autori meno noti e (quindi) mai, o quasi mai indagati (quelli per i quali la distanza tra argomentazioni interne ed esterne si annulla, per citare nuovamente C.Ginzburg). Riprendendo i pensieri dell'epoca di Leonardo da Vinci, se è vero (come si diceva nel cantiere del duomo di Milano) che *Ars sine scientia nihil est*, se è vero che le prime sperimentazioni della scienza militare risultano ancora goffe ed empiriche, lo stesso scienziato della storia può essere definito come un artista (sempre che tale esagerazione venga concessa a chi scrive): la sua rilettura di un fatto storico, o quella delle fonti che lo descrivono, pone inevitabilmente lo stesso scienziato nella posizione dell'artista, che ogni volta, ad ogni interpretazione, riscrive completamente la storia del nostro passato. E' a questo punto opportuno riprendere una potente riflessione di M.Baxandall¹²: *'Cézanne aveva detto che ogni singola pennellata cambia l'intero quadro e Picasso lo citò in completo accordo. Con questo non si intende che un quadro, una volta finito, si alteri irrimediabilmente se anche una sola pennellata viene cancellata o modificata. No, vuol dire che nel corso della realizzazione del quadro ogni nuova pennellata riorganizzerà le precedenti, modificandone l'effetto complessivo. Ad ogni nuovo tocco di pennello il pittore ha di fronte a sé una nuova situazione. Infatti, ad esempio, l'aggiunta di una tonalità o di una tinta, modifica le relazioni tra i colori già presenti e il loro carattere fenomenico; e poiché la presenza degli elementi di un quadro è simultanea, l'effetto ha grande rilievo, per quanto chiaro nella mente del pittore possa essere il carattere che dovrà infine assumere il quadro'*. E ancora: *'Detto tra parentesi: l'aver appena menzionato Cézanne mi fa pensare alla nozione di 'influenza' artistica -l'idea che un pittore ne influenzi un altro- che è uno scandaloso impaccio al quale voglio dedicare un paio di pagine, nella speranza di liberarcene'*; *'Ogni arte è un gioco di posizionamento e, ogni volta che un artista viene influenzato da un altro, riscrive in parte tutta la storia dell'arte in cui opera'*. E ancora: *'V'è poi un'ulteriore distinzione pre-teorica, che distingue tra lo storico tout-court e lo storico dell'arte...' e '...la distinzione non è così netta. Gli storici in senso stretto studiano ogni tipo di artefatto dotato di scopo, compresi codici di leggi e costituzioni'*. Potremmo quindi dire

che, in modo simile a quanto accade agli archeologi, gli storici 'puri' sembrano occuparsi anche di opere d'arte minori come le tombe, i vasi e gli acquadotti, senza privilegiare le sole grandi opere d'arte, quelle appunto ritenute tali...dagli storici dell'arte.

Si tratta di affermazioni molto serie, che inevitabilmente pongono l'accento, in maniera scientifica, su tutti gli artisti del nostro passato, compresi quelli minori, ossia quelli impropriamente definiti 'influenzati' (giusto per irritare Baxandall) dai grandi artisti. I grandi e i 'minori' sembrano finalmente poter dialogare, influenzarsi a vicenda, al di là della loro appartenenza a distinte classi sociali. Tuttavia, si tratta persino di una rilettura molto seria della nascita (in possibile relazione con il capitale sociale della contemporaneità) del fenomeno artistico, della produzione dell'opera d'arte. Ma che cos'è il capitale sociale? Robert Putnam¹³ definisce il capitale sociale come ' *l'insieme di quegli elementi dell'organizzazione sociale - come la fiducia, le norme condivise, le reti sociali - che possono migliorare l'efficienza della società nel suo insieme, nella misura in cui facilitano l'azione coordinata degli individui*'. I 'grandi' e i poveri possono davvero aiutarsi? Putnam racconta la storia di John Lambert e Andy Boschma, che si conoscevano solo grazie a una lega locale di bowling nel Michigan. Il primo, un pensionato di 64 anni, era da tre anni in lista d'attesa per un trapianto di rene, il secondo, un agente finanziario di 33 anni, quando venne per caso a sapere del problema di Lambert, gli offrì uno dei suoi reni. L'operazione si fece nell'ottobre del '97: «*Tutto nasceva dal fatto*», spiega Putnam, «*che giocavano a bowling insieme. E questo ha permesso il superamento delle differenze di professione, di generazione e di razza (Boschma è bianco e Lambert è un afro-americano). Nelle piccole cose come questa - e anche in quelle assai più grandi - gli americani hanno bisogno di riconnettersi gli uni agli altri. Questo è il semplice argomento di Bowling Alone*».

Pensiamo al riconnettersi, proponendo un esempio: un approccio rigoroso e scientifico del fenomeno della villa di campagna nell'Italia settentrionale non può considerare il solo artista Andrea Palladio: dal secondo dopoguerra in avanti, infatti, i grandi storici dell'architettura ci hanno brillantemente descritto le opere del figlio di Pietro della Gondola, facendolo (a ragione) divenire una sorta di vero e proprio mito artistico. Proviamo per un istante soltanto a cambiare il nostro terreno di analisi, se questo potrà essere concesso a chi scrive: una medicina che indagli il solo organo del cuore a dispetto dei tessuti e dell'attività degli organi limitrofi (sino a comprendere l'intero organismo umano) sarebbe difficilmente concepibile per la scienza moderna. A chi servirebbe, infatti, conoscere (parzialmente) le caratteristiche del cuore, a scapito di tutto ciò che gli accade attorno? Allo stesso modo, un

astronomo che volesse considerare il fenomeno dell'attrazione gravitazionale terrestre, non si dovrebbe limitare allo studio della terra quale pianeta a sé stante nell'universo. Oggi comprendiamo quanto sia importante comprendere non solo il sistema solare (all'interno del quale ci troviamo completamente immersi) ma anche la storia della nostra galassia e quella dei molteplici (o singoli) universi. Perché tutto questo non dovrebbe avvenire per il più semplice (apparentemente) fenomeno della villa di campagna nel nord Italia?

Non possiamo certamente affermare, a questo punto della nostra analisi proposta nella mostra organizzata per le città di Cremona e New York¹⁴, che siano esistite delle relazioni tra l'opera di Palladio e quella dei nostri autori 'minori' delle ville della bassa pianura...ma non possiamo nemmeno escluderlo con certezza, visto che il fenomeno non è stato mai minimamente preso in considerazione. E comunque, al di là di queste possibili relazioni, un'indagine seria del fenomeno 'villa di campagna nel Rinascimento dell'Italia settentrionale' dovrebbe considerarlo nella sua completezza. Che sia esistito un *idealtypus* della villa palladiana in esempi precedenti come la pseudo-fortificata villa Colleoni di Thiene, è stato dimostrato da molto tempo, ma per quale motivo non si è mai analizzato il fenomeno (enorme) delle ville pseudo-fortificate della bassa pianura?

Di seguito proponiamo due strumenti che, per mezzo della tecnologia informatica ed elettronica, rispondono alle riflessioni di cui sopra: un telefono per la rinascita delle città e uno *scanner delle intenzioni*. Chi scrive è a disposizione per discutere di eventuali approfondimenti e sviluppi dei due progetti già in fase di attuazione. La prima delle due sperimentazioni, ossia il *Municipality Phone* ha ricevuto i complimenti scritti del candidato alla presidenza degli USA, Mr. Al Gore*.

1. Un telefono: M-phone ovvero il Municipality Phone.

Nel mondo ci sono molti esempi di produzioni derivanti dalle start up e non, prodotti come Iphone, Ipad, oppure Notebook per persone dei paesi in via di sviluppo, Netbook. Le città dovrebbero seguire il loro percorso originario, amplificando i motivi del vivere assieme cittadino, il loro capitale sociale. Quali sono i valori? Perché si vive in una città? Si dovrebbe dire per scopo mutualistico, cioè essa costituisce un insieme di persone che si possono aiutare tra di loro. I suoi valori sono quindi l'amore per il prossimo, per la propria storia intesa come patrimonio materiale, ed il rispetto per il proprio inserimento all'interno delle logiche produttive/energetiche del pianeta. Immaginiamo: si produce un telefono (ma questo è solo un esempio), con design innovativo e si permette, a solo e soltanto tutti i cittadini (eccezion fatta per i turisti che lo possono noleggiare dalle stazioni dei treni o altri luoghi), di fare le seguenti cose:

* *'Dear Mr. Faliva: Thank you for emailing Former Vice President Gore and for including information about a software called "Mphone". Mr. Gore's work on environmental issues is critically important to him, and he welcomes your comments and suggestions. We're always pleased to hear that others are taking the time to better inform themselves about the environmental challenges we are facing. We must continue in this effort not only for the future of our children, but for the future of our planet. Certainly, each one of us will benefit from a cleaner, more protected earth. Again, thank you for thinking of Mr. Gore and keep up the important work that you are doing. Best of luck! Sincerely', The Office of the Honorable Al Gore and Mrs. Tipper Gore 2100 West End Avenue Suite 620 Nashville, TN 37203*

1) Questo apparecchio, che d'ora in poi chiameremo Mphone, cioè Municipality Phone (fig.2), ossia telefono della municipalità, presenta un touchscreen ampio da permettere di vedere un tridimensionale regolabile (tramite zoom, ecc) dell'intera città (fig.1). Si immagina un disegno tridimensionale di base sul quale, in ampia scala, si vedono certe caratteristiche; poi un ulteriore tridimensionale, per gli abbonati al servizio, che mostra un vero *render* dell'edificio. Considerando il numero di laureati in architettura che abbiamo in Italia, forse il più alto del pianeta, non avremo certo delle difficoltà per iniziare a costruire questi modelli per l'intero paese.



Figura 2. Esempio (prototipo) di telefono con touchscreen.

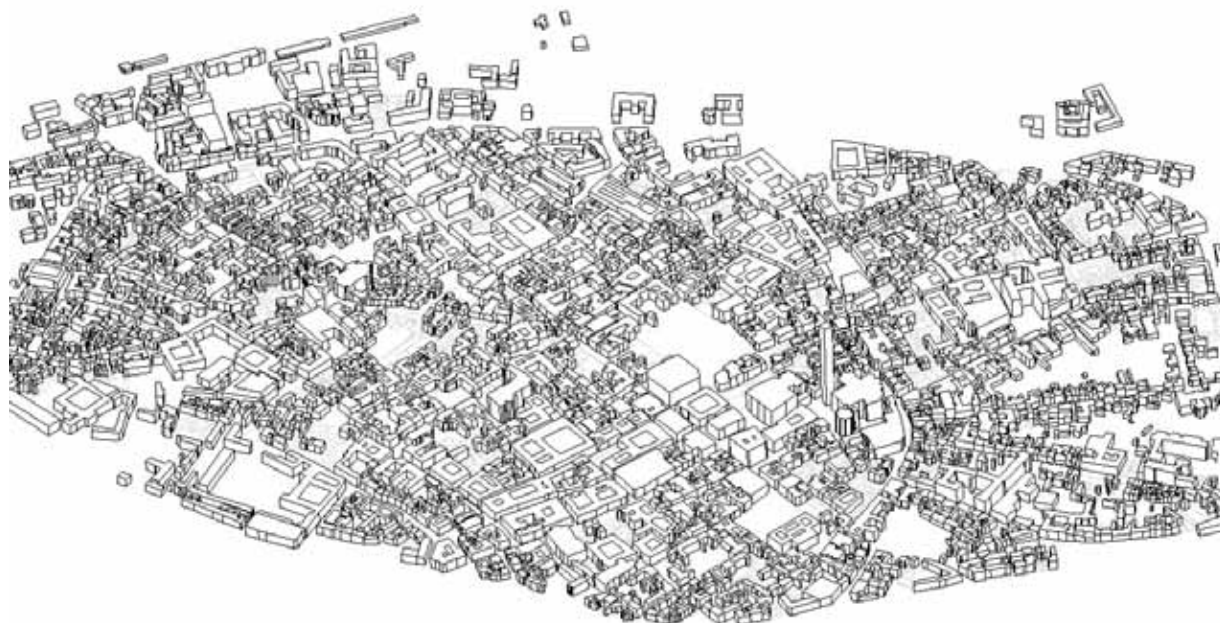


Figura 1. Modello tridimensionale della città di Cremona, realizzato con CAD dall'autore.

2) Tramite Wifi, collegamento gratis per tutti i cittadini che si chiamano tra di loro; una sorta di radiolina con un costo iniziale simile a quello di un telefono cellulare, con abbonamenti vari.

3) Posizionamento tramite GPS, disattivabile volendo (per questioni di privacy), della persona chiamata;

Amore per la storia urbana.

4) Indicazione (a richiesta) della storia dell'edificio davanti al quale ci si trova (fig.3), con un semplice tocco dello schermo che, partendo dalla planimetria bidimensionale di un autore del passato (ad esempio, per Cremona, quella di Antonio Campi) permette l'immaginazione, sempre in 3 dimensioni, di diverse sue, possibili, facciate (ove tali facciate non siano originarie del XVI secolo e ancora visibili ai nostri giorni). Questo potrebbe diventare un gioco (passatempo) per implementare l'interesse verso il tessuto urbano cittadino. A richiesta, foto storiche della città e

schede riassuntive possono spiegare il meglio della storia passata cittadina.

5) Indicazioni degli edifici che sono stati restaurati e quelli che hanno bisogno di grande aiuto, tramite un colore di intensità variabile, sui volumi delle casette in 3 dimensioni.

Amore per il prossimo.

6) Pubblicità in 3 dimensioni, diversa e molto più bella delle frasi dei motori di ricerca internet, dei luoghi con interesse che si stanno cercando nei dintorni rispetto al punto in cui ci si trova; un ristorante può dire che gli resta un numero limitato di tavoli liberi, dove ci si può recare a mangiare senza problemi.

7) Indicazione, localizzata tramite GPS, dei mezzi di trasporto pubblico (fig.4) : dov'è il bus più vicino a me, in questo momento, in questa via? Sul modello tridimensionale dello Mphone si può vedere un bus disegnato che si posiziona dov'è situato realmente il bus.

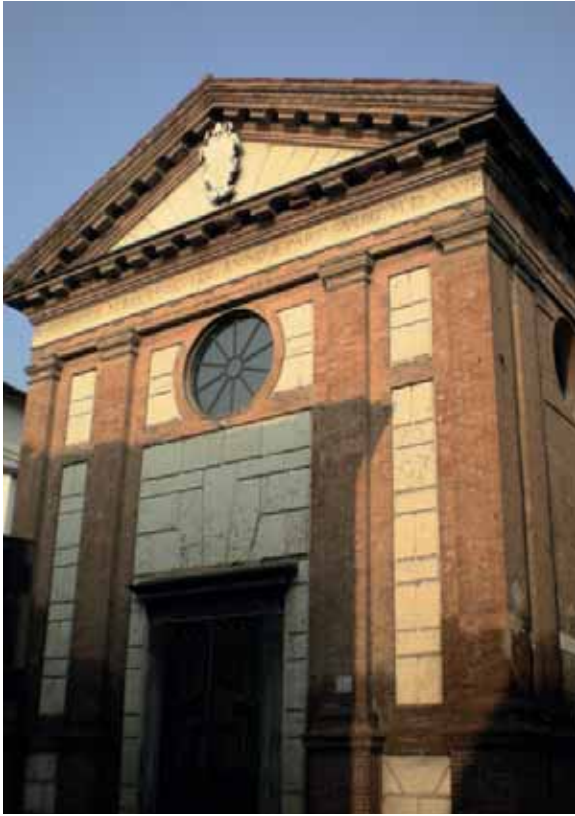


Figura 3. Facciata della chiesa di Santa Margherita, Cremona.

8) Indicazioni in tempo reale dei lavori in corso cittadini, delle strade interrotte.

9) Indicazioni in tempo reale del traffico nelle strade cittadine.

10) Indicazioni in tempo reale della qualità dell'aria e del sottosuolo, con modello tridimensionale per evidenziarne i caratteri (fig.6).

11) Indicazione dei parcheggi gratuiti disponibili e (in tempo reale) dei posti liberi in quelli a pagamento.

12) Indicazione delle notizie della stampa locale : i fatti che avvengono in certe zone vengono spiegati con animazioni virtuali dell'accaduto; dalla cronaca ad altro.

13) Suggerimenti per il week end in città, tramite inserzionisti, sempre in 3 dimensioni.

Amore per l'ambiente esterno.

14) Un altro aspetto ludico: è possibile cambiare i colori delle facciate degli edifici, seguendo il piano del colore del PGT, oppure è possibile immaginare nuovi scenari urbani, nuovi edifici, addirittura dei giochi per bambini dove, nell'ambito delle vie della città in 3 dimensioni, ricostruite, ci si può fare inseguire da pupazzi animati (fig.5). Questo aumenta la conoscenza della propria città.

15) Altro gioco potrebbe essere quello di provare a cambiare l'arredo urbano della città, e fare una

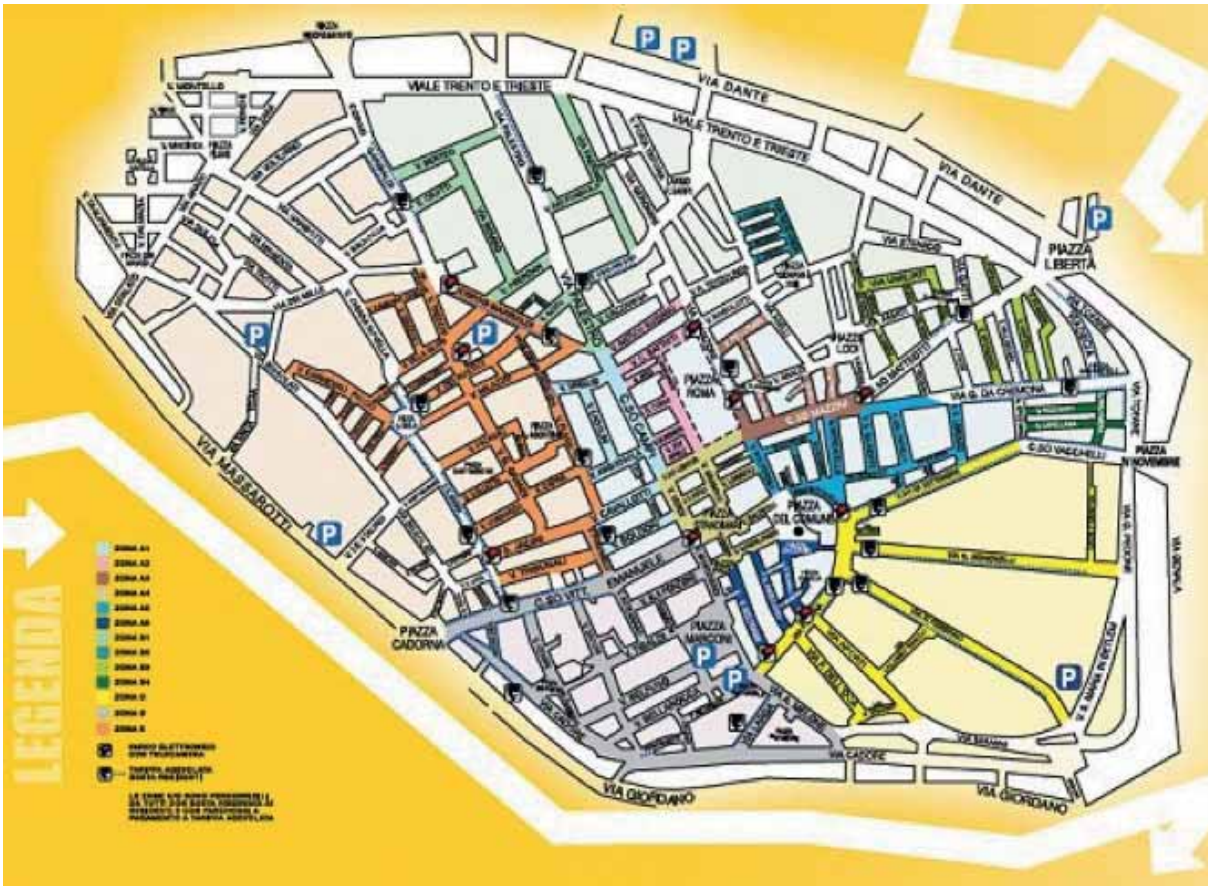


Figura 4. Localizzazione in planimetria dei servizi urbani: visione classica.



Figura 5. Pupazzi animati che inseguono gli utenti per le strade del modello tridimensionale cittadino.



Figura 6. Sezione del terreno di un'area verde della città; immagine ironica di rappresentazione.

gara (sempre on-line), per vedere quante persone della comunità Mphone possono votare quella soluzione. Il vincitore sarebbe esposto nella zona di cui al punto 20.

16) Possibilità commerciale di osservare le case in vendita, in gestione e non alle agenzie immobiliari.

Aspetti ecologici.

17) Indicazione, in 3 dimensioni, attraverso speciali colori a tinte di intensità variabile, delle zone (quartieri) della città nei quali si risparmia energia elettrica e non; si immagini di indicare dove sono posti i pannelli solari sui tetti, di computare tramite sensori (delle aziende municipalizzate) quanta energia si spende effettivamente in quell'edificio e, in tempo reale, di vedere i risparmi sul nostro Mphone. Sono i c.d. virtuosismi, *i quartieri o gli insiemi di persone da seguire*, che fanno da esempio per gli altri cittadini. Si badi: prendiamo come valori da indicare pubblicamente, solo e soltanto gli insiemi di persone (famiglie, quartieri) e non i singoli cittadini, per un discorso di rispetto per la privacy (anche se la questione va naturalmente affrontata in maniera più approfondita).

18) Discorso analogo per la raccolta differenziata nei quartieri.

19) Lo stesso vale per il consumo monitorato dell'acqua, e per quello del gas. Si immagini di computare ogni giorno, facendo vedere quanto, ogni gruppo di abitazioni, influisce sul consumo totale che serve per fare funzionare la città. Si possono implementare maggiormente le cose considerando soluzioni di domotica.

20) Allo stesso modo, osservare le zone verdi della città, immaginarne di nuove con un gioco, e proporre un voto da parte di tutti gli aderenti alla comunità Mphone : i più votati vincerebbero e andrebbero nel quartier generale dello Mphone, in Comune, presso il quale una stanza attrezzata (o una piazza pubblica) mostrerebbe i disegni



Figura 7. Ologramma centrale presso la sede del Comune nel quale si sperimenta lo Mphone.

tridimensionali per mezzo di ologrammi (fig.7), quelli dei vincitori.

21) Nello stesso quartier generale, un ologramma tridimensionale di una persona che prima si è filmata con Mphone, potrebbe esprimere la propria opinione sull'operato del Comune, sulla politica cittadina. In altri termini: il problema che è sentito come il più urgente e importante dai cittadini, viene esposto al quartier generale.

22) Possibilità di abbonarsi, ogni persona viene associata al disegno tridimensionale della propria casa; può farsi amici con interessi comuni come con Facebook; una persona che ha bisogno di compagnia, un malato all'ospedale, se abbonato, lancia una richiesta di dialogo a tutta la comunità dello Mphone; chi vuole va a trovarlo; oppure una persona anziana che ha bisogno di aiuto per portare a casa la spesa, con Mphone lancia una richiesta d'aiuto e viene portata a casa.

23) Mostrare quali quartieri sono abitati da persone che comprano in maniera consapevole (fig.8), quindi collettivamente si rivolgono direttamente ai produttori (es. agricoltura biologica).

Riferimento esterno, internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=5LzPKvxsVQM>



Figura 8. Scatole di cibo (insiemi di prodotti) in riferimento ai possibili acquisti consapevoli.

2. Una macchina fotografica: camera del tempo o 3d Scanner of Intentions.

Un nuovo scanner-software che potrebbe concepirsi come una nuovissima macchina fotografica (potremmo chiamarla *time camera*, ovvero macchina fotografica del tempo?), potrà essere implementato per (diciamo così) riconoscere la terza dimensione (profondità) dei dipinti bidimensionali (fig.9).



Figura 9. Esempio di sperimentazione connessa alla proposta: la Frankencamera, Stanford University.

Attraverso uno studio comparato (si veda l'articolo pubblicato da chi scrive su questo Bollettino¹⁵, fig.12) tra opere bidimensionali e tridimensionali rappresentanti uno stesso soggetto (o di uno stesso autore) si possono costruire dei database molto interessanti. Se il fascio di scansione, una volta assimilati questi dati, attraverso un'approfondita analisi delle ombre del dipinto e delle luci, potesse costruirne un'immagine tridimensionale (alla stregua di softwares come ZBrush, oggi usati nel mondo del cinema), avremmo un'infinita quantità di informazioni in più, circa le metodologie impiegate per costruire gli stessi capolavori. Parliamo di una procedura divisibile in tre passi, principalmente: dapprima si effettua una scansione con il nostro strumento, del presunto modello, ossia la statua di Volcacius (ad esempio, fig.10).



Figura 10. Statua di Volcacius, Ostia (Museo), con affinità apparse nel dipinto del Botticelli di fig.11.



Figura 11. Mercurio dalla Primavera di Botticelli con affinità apparse nella statua romana di fig.10.



Figura 12. Immagine del video disponibile su internet, di presentazione del progetto.

In secondo luogo si scatta una fotografia del Mercurio di Botticelli, sempre con il nostro strumento, che viene elaborata o riletta con un algoritmo inverso (da computer) a quelli tradizionalmente utilizzati per la renderizzazione in ambito architettonico o cinematografico (VRay, 3dStudio, Maya, ecc...); dalle tre coordinate spaziali, dal punto di vista (camera) e dagli studi sulla luce (anche i fotoni, in certi casi) questi algoritmi producono i modelli tridimensionali che noi osserviamo sugli schermi in due dimensioni: nel nostro caso si tratta di costruire il processo inverso. Tuttavia, questo algoritmo (che poi costituisce il cuore del nostro raffronto) si realizza per mezzo di una comparazione, diretta, di quanto il nostro modello di Volcacius, del quale possediamo una scansione tridimensionale, risponde alla ricostruzione (dalle luci e dalle ombre) del Mercurio

rio dipinto. Immaginiamo (per parlare in maniera semplice) di prendere il punto di massima intensità luminosa del naso del Mercurio, e quello di minima intensità luminosa dello stesso soggetto 'naso', cercando di percepirne la lunghezza: misurando l'effettiva distanza tra questi due punti nel modello tridimensionale del Volcaciuss possiamo comprendere anche tutte le altre 'distanze' presenti nel dipinto, per mezzo di una interpolazione che tenga conto anche delle variabili luminose descritte dai softwares indicati qui sopra. Possiamo quindi chiederci: è questo il modello che utilizzò Alessandro di Mariano Filipepi? Ovviamente i limiti risiedono nel fatto che i dipinti bidimensionali permettono un raffronto con la sola parte di volto (ad esempio) che viene posta in luce, nascondendo tutte le linee che in un modello tridimensionale si chiamano 'hide': trattandosi però di ritratti di esseri umani, non dovremmo avere particolari problemi ad immaginare le parti nascoste, sfruttando solo ciò che vediamo come porzione di paragone.

Si tratta di realizzare una macchina che ha potenzialità infinite circa il patrimonio artistico mondiale (ma soprattutto del nostro paese e della vecchia Europa); essa apre la strada a nuove ricerche storiche, e nuove ricerche scientifiche nel campo della percezione tridimensionale delle opere. Seguendo l'idea che fu del celebre Baxandall, cioè ricercando le *forme dell'intenzione*, si possono davvero creare le premesse per una comprensione reale dei modelli che gli artisti utilizzavano per concepire i loro capolavori (figg.13-14).



Figura 13. Immagine da un'opera di Michelangelo, bidimensionale, connessa a quella di fig.14.

Come finanziamo questa idea? Il valore di questa idea, diversamente da eventuali competitori (es. le ricerche con lo speciale scanner a raggi X del prof. Seracini presso l'università di San Diego, oppure la celebre Frankencamera del ricercatore M.Levoy di Stanford¹⁶, o l'arte generativa di Celestino Soddu presso il Politecnico di Milano) e' che per la prima volta si segue, in senso pratico, la metodologia impiegata per



Figura 14. Immagine da un'opera di Michelangelo tridimensionale, connessa a quella di fig.13: scansione in corso.

costruire le proporzioni delle forme utilizzate nell'intera storia dell'arte. Si può costruire un software vendibile assieme a questa macchina fotografica, che permette ai diversi studiosi del mondo di effettuare le proprie ricerche sfruttando la reale comprensione delle metodologie artistiche. Un software che parte come base, alla quale si possono aggiungere algoritmi per tramite di nuove ricerche sui diversi artisti del mondo, creando un *laboratorio aperto* di riflessione. Quello che lo schermo LCD della macchina fotografica mostra dopo ogni scatto a un dipinto e' un tridimensionale *wireframe* (fig.15) e completo, ricostruendo (per confronto con la base dati) una struttura tridimensionale del soggetto (fig.16).



Figura 15. Modello in wire-frame di un volto sacro, connesso alla fig.16.



Figura 16. Immagine pittorica, prima della scansione, connessa alla fig.15.

Quantificare il mercato non è difficile: pensiamo a tutti i dipartimenti di storia dell'arte delle facoltà del mondo intero, agli appassionati di arte, agli studiosi locali di pittori 'minori'. La nicchia di mercato è rappresentata da questo insieme di soggetti, e gli oggetti da indagare sono (a dire il vero) moltissimi; così chiudevamo l'introduzione al nostro articolo apparso su questo stesso Bollettino (sopraindicato), riferendoci alla 'morfologia dinamica' di Roberto Longhi e agli studi di Carlo Ginzburg: *'Quello che vogliamo proporre con gli esempi che seguono è proprio questo: la morfologia dinamica, o dovremmo meglio dire "l'analisi delle serie documentarie" (estendendo il concetto di morfologia dinamica alle argomentazioni esterne, cioè sposando la sempre esistita fusione tra storia, retorica e prova), come gli atti notarili, come le pietre degli edifici storici ancor'oggi esistenti, non si basano soltanto su affinità legate ad uno "stile", ad una firma di un determinato autore, o ad un certo e ben determinato periodo. Non fanno rimbalzare banalmente le argomentazioni in bilico tra autore (contratto d'archivio) e stile (opera realizzata) o viceversa. Esse si legano a volte alle semplici forme e proporzioni (quarto caso), a semplici espressioni di emozioni ritratte, ad una tipologia generica di divinità femminile (primo caso), ad una rappresentazione di una precisa divinità come Zeus (terzo caso), e così via, tra personaggi di sesso opposto, oppure di una stessa età, tra ritratti importanti ed imitazioni secondarie, ecc... Le serie seguono percorsi trasversali, collegando esempi lontanissimi tra loro, oppure vicinissimi, per i dodici successivi casi-tipo da noi presi in considerazione'*.

Riferimento esterno, internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=fbl714DMHQY>

NOTE/BIBLIOGRAFIA:

- 1 Manfredo Tafuri, *Ricerca del Rinascimento*, Torino, 1992
- 2 Marco Gerolamo Vida, *Poeticorum Libri Tres*, Parigi, 1527
- 3 Manuela Morresi (a cura di), A.Blunt, Philibert de l'Orme, Milano, 1997
- 4 Alberto Faliva, Sebastiano Serlio e l'ordine composito dei romani antichi, *Bollettino Ingegneri*, Firenze, n.12, 2006
- 5 M. Tanzi, Bonifacio Bembo massacrato (ovvero le disavventure della Storia dell'arte), in *"Prospettiva"*, 115-116, 2004, pp. 110-134.
- 6 Alberto Faliva, Francesco e Giuseppe Dattaro. La palazzina del bosco e altre opere, Cremona, 2003
- 7 Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Paris, 1966
- 8 Alberto Faliva, *Ville del Rinascimento padano. I bastioni, il portico e la fattoria*, Milano, 2010
- 10 Jacques Le Goff, *Un autre Moyen Age*, Paris, 1999
- 9 Bertrand Russell, *Storia della filosofia occidentale*, Milano, 2008
- 11 Carlo Ginzburg, *Il filo e le tracce*, Milano, 2006

- 12 Michael Baxandall, *Forme dell'intenzione*, Torino, 2000
- 13 Robert Putnam, *Capitale sociale e individualismo*, New Haven, 1985

14 La mostra sarà ospitata alla New York University e ha mostrato, per ben tre mesi, nell'ambito dei sotterranei del rinascimentale (e splendido) palazzo Roncadelli Manna di Cremona, otto modelli lignei di ville fiabesche, pseudo fortificate, poste nel territorio compreso fra Cremona, Mantova e Ferrara. I modelli sono stati realizzati in scala 1:33 da Ivan Simonato, collaboratore del Centro Studi Andrea Palladio di Vicenza. A latere si sono presentate sei conferenze sull'arte e l'effimero (dato il carattere effimero della moda franciosizante che ha fatto da substrato a queste otto ville, assolutamente goticeggianti in pieno Rinascimento Italiano), presso il teatro Filo di Cremona, con ospiti del calibro dell'architetto Vittorio Gregotti, della storica dell'arte Mina Gregori, dell'urbanista Augusto Cagnardi, dello scenografo Luigi Marchione, del premio Oscar e scenografo Dante Ferretti, del direttore della fotografia del regista Tim Burton, Malcolm Hadley. Il catalogo *Electa* (italiano e inglese) è curato dallo scrivente, Alberto Faliva, *Ville del Rinascimento padano. I bastioni, il portico e la fattoria*, Milano, 2010

15 Alberto Faliva, *Entimemi, sillogismi, morfologia dinamica. Tipologia e morfologia nella statuaria greca e romana*, *Bollettino Ingegneri*, Firenze, n.3, 2006

16 Viene così descritta dalla rivista *Wired*, 11 dicembre 2010: 'Bella certo non è. Tanto che i suoi stessi inventori, i ricercatori dell'università di Stanford guidati da Marc Levoy, l'hanno battezzata Frankencamera. Perché, come il dottor Frankenstein, l'hanno costruita usando pezzi presi qua e là: lenti Canon, un processore Texas Instruments rubato a uno smartphone, un touchscreen, una batteria al litio, una scheda ram da 128 mega, più molti componenti sottratti ad altri dispositivi. Il risultato è un'inedita macchina fotografica programmabile grazie a un software in Linux. È questo il cuore della Frankencamera, che le permette di fare sul posto, mentre scatta, cose che normalmente richiedono ore di lavoro al pc e un programma di fotoritocco. Non solo migliorare luminosità, contrasto, messa a fuoco, ma anche mettere a fuoco contemporaneamente un soggetto vicino e uno distante; usare due flash insieme o in sequenza per illuminare la scena da più direzioni; scattare a raffica una foto di gruppo finché tutti non hanno sorriso almeno una volta, e radunare in una sola immagine le facce sorridenti. Per ora di Frankencamera ne esiste solo una. La prima serie, per qualche migliaia di dollari a pezzo, arriverà nel 2011'.

Alberto FALIVA (1972) si laurea in Architettura nel 2001 presso l'Istituto Universitario di Architettura di Venezia. Nel 2004 riceve il titolo di Dottore in Storia dell'arte. Ha partecipato a concorsi internazionali (European) ed a numerose conferenze e presentazioni della sue ricerche in Francia ed Italia. Ha da poco organizzato un'esposizione parigina, al Musée National de la Renaissance di Ecoen. Una mostra poi giunta in Italia a Cremona (San Vitale) e a Mantova (Casa del Mantegna). Ultima esperienza è l'organizzazione della esposizione che sarà ospitata alla New York University e che ha mostrato per ben tre mesi, nell'ambito dei sotterranei del rinascimentale (e splendido) palazzo Roncadelli Manna di Cremona, otto modelli lignei di ville fiabesche, pseudo fortificate, poste nel territorio compreso fra Cremona, Mantova e Ferrara.