

“Paesaggi contemporanei” è una rappresentazione digitale, concepita come un “work in progress”, che mette in scena spazialità architettoniche ispirate all’opera di Marcel Duchamp *Nu descendant un escalier n. 2*, dipinto nel 1912 (fig. 1).

Si tratta di un racconto digitale espresso in forma di “metafora architettonica”. La rappresentazione, composta da elaborati fissi e animati¹, è finalizzata alla ricerca di poetiche progettuali contemporanee riferite ad atmosfere proprie della cultura delle avanguardie artistiche del primo Novecento.

Il progetto è stato elaborato applicando la “logica” e la tecnologia digitale ad un’immagine di partenza, il dipinto di Duchamp, che appartiene “all’era della macchina”, ma che contiene, in nuce, alcuni degli aspetti che oggi connotano lo spazio contemporaneo.

La prima operazione è stata quella di trasformare il dipinto di Duchamp, cercando di individuare ed esaltare le sue potenzialità interne; ruotando, tagliando e “bucando”, invertendo, deformando, ombreggiando la composizione.

La manipolazione di questa immagine ha generato una “nuova” rappresentazione (primo elemento compositivo del progetto) caratterizzata da una spazialità diversa, ancora però troppo legata ad una figurazione pittorica, astratta, e non architettonica.

Si è allora deciso di lavorare ancora su questa immagine introducendo, attraverso un processo di “giustapposizione”, altri quattro elementi scenici in grado di rendere la rappresentazione “corporea” e allusiva a spazialità architettoniche digitali (fig. 2).

L'ambiente scenico

Lo spazio della rappresentazione è, quindi, composto da cinque elementi (fig. 3):

- 1) lo spazio interno (tratto dalla “reinterpretazione” dell’opera di Duchamp);
- 2) l’atmosfera (il paesaggio esterno);
- 3) il suolo meccanico;
- 4) l’involucro/sezione/guscio;
- 5) i personaggi (people ’20).

Ognuno dei cinque elementi è carico di allusioni simboliche riferite a spazialità mentali, fisiche e digitali. I cinque elementi si possono *giustapporre*; sono stati progettati in modo da consentire diverse composizioni per indurre lo spettatore a percezioni differenziate.

Il primo elemento, *lo spazio interno*, è, come accennato prima, il risultato di successive elaborazioni digitali di alcuni particolari tratti dall’opera di Duchamp “*Nu che scende le scale*”.

La “nuova” rappresentazione (attraverso l’utilizzo di programmi per la manipolazione d’immagini) modifica il movimento “orizzontale-discendente” proprio della composizione di Duchamp, elaborando inaspettate spazialità sceniche oltre l’immagine, al di là del piano di quadro.

Questa manipolazione dello spazio compositivo originario dell’opera, è stata progettata soprattutto attraverso un processo di sottrazione e rotazione di alcune parti del dipinto.

“Bucando” la rappresentazione, in-

¹ Il progetto “1912/2000 Paesaggi contemporanei” è stato pensato anche per essere percepito attraverso un video, alla cui realizzazione hanno lavorato Valerio Bramucci, Raffaele D’Eredità, Francesco Ruperto. Il video è stato proiettato nell’ambito della manifestazione, curata da Livio Sacchi e dall’INARCH/Lazio, “La sperimentazione del nuovo. Giovane architettura italiana alla VII Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia”, svoltasi nel settembre 2000 nei Padiglioni della Biennale. “Paesaggi contemporanei” è stato presentato in anteprima alla mostra di architettura a Praga, Istituto Italiano di Cultura, Cappella di San Carlo Borromeo, 27 marzo 10 aprile 2000. Mostra di architettura itinerante in alcune capitali europee organizzata dall’INARCH/Lazio. Una sintesi dell’iniziativa è pubblicata nella rivista “Architekt”, n. 3, 2000, pag. 51.



Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier n. 2*, (1912). Olio su tela, 146 x 89 cm



grandendo e ruotando diversi elementi figurativi, cambiando il punto di osservazione della scena, invertendo la naturale colorazione dell'opera e aggiungendo ad alcuni volumi ombre proprie e portate, sono state evidenziate nuove spazialità della composizione, che mostrano evidenti assonanze espressive con la progettazione digitale contemporanea.

Il secondo elemento, *il paesaggio esterno* (l'atmosfera), è evocato da uno scenografico e magmatico livello archeologico che rappresenta, stratigraficamente, la consapevolezza della nostra storia e le paure del futuro, dell'ignoto.

Il terzo elemento, *il suolo meccanico*, è stato disegnato come una superficie artificiale che si modella alla conformazione na-

turale del sito, determinando un "sotto" e un "sopra" che evoca un processo di colonizzazione, un sito progettato.

Il quarto elemento è *l'involucro/sezione*, ed è rappresentato da un "guscio animato" di natura "organica" tagliato di netto che separa la composizione in un "dentro" e un "fuori", conducendo lo spettatore ad immaginare la scena da altri e diversi punti di vista.

I personaggi che popolano la rappresentazione sono il quinto elemento, e assumono diversi ruoli, tra cui quello più importante è di esaltare la tridimensionalità dello spazio scenico e di mettere in scala il nuovo paesaggio.

La sovrapposizione effettuata di figure umane collocate a diversa scala garantisce,