

Dal Connettere. Note ed esercizi per una Teoria della Pratica del Disegno della forma visiva

Francesco Cervellini

Premessa

In premessa esprimo il mio compiacimento perché la tematica scelta per il Convegno consiste in un verbo dell'agire nel Disegno. Per me il Disegno, in qualsiasi sua versione, è un'azione, una prassi consustanziale con un pensiero del cui fine, esso, in quanto strumento del suo esprimersi è (etimologicamente) sempre interamente partecipe.

Ritengo, infatti, che qualsiasi riflessione autentica sul Disegno non possa prescindere da considerazioni specificamente riservate ai "modi del suo agire", non possa, cioè, non cercare di fornire un contributo alla costruzione di una Teoria della sua Pratica.

Ho sostenuto altrove che «una Teoria della Pratica del Disegno non può che essere un pensiero per pensare il modo di agire del Disegno stesso» [Cervellini 2016]. Tale

affermazione esprime basicamente, secondo il mio parere, nel rapporto del tutto peculiare tra teoria e prassi, il modo di operare e la fenomenologia espressiva del Disegno nella sua Storia. Esso, infatti, è anche (e soprattutto) il frutto di molteplici pratiche che si sono costruite e decostruite nel suo esercizio nel tempo e del quale esse sono, contemporaneamente, i prodotti e le condizioni necessarie a che quelli potessero realizzarsi. In tal senso, ho personalmente maturato il convincimento che quelle pratiche possono essere pensate specificamente dentro se stesse, senza fuoriuscire dall'ordine delle loro azioni.

Per tal motivo è importante un confronto sul *Connettere* che io considero uno dei modi eccellenti dell'agire del Disegno, come proverò ad argomentare e a corredare con qualche immagine esemplificativa, ricavata dalla didattica di qualche anno fa.

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

Riflessioni sul connettere e su azioni consimili

Io uso la parola *connessione* nel significato linguistico di “nesso sintattico”. Tale uso si basa sulla personale convinzione della possibilità di una conoscenza della forma visiva, nella sua genesi e sviluppo, attraverso il Disegno, secondo una metodica che definirei “grammaticale e sintattica” [Cervellini 2016].

Considero, infatti, il “connettere” – al di là della sua nuova “impronta digitale” – come una delle azioni che da sempre hanno operato in sinonimia o in successione e/o in parallelo nella “creazione” della forma visiva.

Sinteticamente, mi limiterò a elencarne alcune, cercando di attribuire loro alcune caratteristiche: in particolare “inventare-imitare”, “ricordare-classificare”, “associare-connettere”, “comporre-costruire” e infine “estrarre e setacciare algoritmicamente la rete trovando correlazioni” (ovvero azioni digitali simili al cosiddetto *Scraping Data Mining*, ma in senso affatto diverso da quello in uso [1]). Nella loro enunciazione ho usato intenzionalmente l'accorgimento di considerarle operanti in coppie binariamente interrelate, come credo che frequentemente esse realmente si svolgano (anche se non sempre e non esclusivamente).

Inventare-imitare

La prima è, in senso proprio, l'azione iniziale, ma, proprio per tale sua forza originaria, spesso va ad acquisire quel carattere considerato distintivo dell'intera operazione creativa. Peraltro vorrei precisare che preferisco “inventare” a “ideare” sia per il suo carattere pragmatico, capace cioè di «dar vita e concretezza a contenuti della fantasia e dell'immaginazione», sia perché enunciazione allusiva anche «alle eventualità di una realizzazione felice e inattesa» [Devoto, Oli 1995]. Tali specificazioni sono la prerogativa del Disegno come forma poetica del pensiero immaginativo che, tuttavia, non è interamente derivabile da esso. Ritengo invece il termine “ideazione” compromesso con la distorsione semantica data dall'interpretazione idealistica dei processi creativi. Distorsione in quanto l'etimo di idea è “*eidos*”, ovvero “figura”, concetto riferibile a un contenuto d'esperienza sensibile. Il nesso “inventare-imitare”, a mio avviso, sta invece nel fatto che raramente l'invenzione è creazione dal nulla e i casi in cui essa è tale non sono, spesso, quelli dai migliori esiti. Peraltro, sempre la Storia dimostra che in molti casi “inventare” consegue a “imitare”, attraverso l'assunzio-

ne di un “materiale suggestivo” – logico iconico, poetico, ecc. che, magari si trova a un livello diverso – anche problematicamente inferiore – e che attraverso una serie di trasformazioni e sviluppi può essere trasferito a un altro livello concettuale. Inoltre, per la suggestione del tema da affrontare, qualcosa (magari anche solo un evanescente “grumo formale”) è comunque sempre presente nella “memoria tecnica” del disegnatore che per abilità o casualità, “intravedendo” o “travedendo intorno ad esso”, fa una repentina scoperta, (ovvero etimologicamente “inventa”). Del resto il Disegno nella fase inventiva di un qualsiasi progetto visivo non procede da una *tabula rasa*, ma piuttosto “lavora” ai confini del contatto tra varie postazioni del pensiero che possiamo sintetizzare in tre doppie polarizzazioni: ossia tra “funzione e norma”, tra “conflitto e regola” e una di carattere propriamente linguistico tra “significante” (il segno e/o l'azione specifica di significazione) e “sistema dei significati”, (ovvero il sistema linguistico nella sua interezza). Ed è proprio nel momento in cui elabora che il Disegno procede e induce nel suo artefice un'esplicitazione di coscienza rispetto a quelle stesse polarità.

Ricordare-classificare

La strutturazione di nessi sintattici euristici, peculiare del *connettere*, muove molto spesso da una rammemorazione e implica, quasi sempre, il concorrente sopravvenire di una classificazione, sia iniziale, nella ricerca di somiglianze “epifaniche” del ricordo, sia in corso d'opera, nel continuo di confronto delle operazioni oggettuali da mettere progressivamente in atto. Peraltro “ricordare” (insieme al “vedere direttamente” e al “sentire” – o meglio al “provare una sensazione”) è secondo le basilari tesi di Emilio Garroni uno dei tre modi di formazione certi e non irresolubilmente ciclico-tautologici di formazione di un'immagine mentale [Garroni 2005].

Credo tuttavia che, sul piano squisitamente soggettivo del Disegno, la memoria agisca non tanto per reintegrare contenuti di esperienza perduti o dimenticati, ma soprattutto per restituire senso ad essi nel presente, costruendo quella rete di associazioni che ne consentono la rilettura nell'attualità (ciò, ad esempio, è esperienza comune nel disegno tradizionale, ove è la mano stessa, sollecitata dal disvelarsi del senso dell'immagine che va formando, a richiamare dal proprio “museo” le icone significanti per quanto va componendo). Rispetto a tale ineludibile esperienza cognitiva,

paradossalmente, il computer può rivelare tutta la sua ambivalenza; anche se esso è un enorme bacino di dati e di informazioni, tuttavia non sempre aiuta alla riorganizzazione dei suoi riferimenti. Molto sottilmente oggi, delle associazioni automatiche sono spesso suggerite dai meccanismi di promozione del consumo contribuendo a impoverire la vera funzione della memoria intesa come capacità di reinterpretazione soggettiva, ovvero “ri-costruzione” di una nuova rete di significati in rapporto agli stessi eventi.

Classificare inventivamente

“Classificare inventivamente” si lega al ricordare come tassonomia su qualcosa di conosciuto o di parzialmente ancora ignoto, ma del quale proprio i legami grafici possono rappresentare una traccia, quasi una sorta di struttura profonda sottesa. Classificare comporta uno schiarimento mentale simultaneo di identità, somiglianze e differenze tra schemi diversi, quasi come in una scrittura drammaturgica.

Connettere-associare

Sul connettere come creazione di nessi sintattici ho detto all’inizio e inoltre è ricco di spunti lo stesso programma del convegno con le sue parole-chiave. Qui mi interessa rimarcare la somiglianza e differenza con “associare”, espressione che implica una sorta di omogeneità tra le componenti da mettere insieme, non richiesta invece dalla connessione. L’associazione è, quindi, la tipica operazione morfologica di una società linguistico-spaziale in attività, ad esempio di tipo iterativo di individui iconici uguali (punti, rette ecc.) come nelle serie ritmiche intervallate.

Dall’associare si ricava il suggerimento a lavorare con più elementi, cercando di istituire tra loro delle relazioni di gerarchia, simmetria, equilibrio, o invece e anche di asimmetria e tensione, dalle quali possano emergere ordine o attriti, frizioni, azioni di deformazione di una parte sull’altra adiacente o interferente.

Comporre-costruire

Nella didattica ho sempre considerato “composizioni” le sperimentazioni “a programma” piuttosto che le divagazioni libere e in tal senso ho sempre raccomandato la formazione di disegni da collocare sul piano di una struttura, ossia di un insieme di elementi organizzati secondo costruite dipendenze interne [Hjelmslev 1998].

Strutture significanti in figure “autodescritte”, ossia che esprimessero come significato primo il loro procedimento di formazione, attraverso le operazioni che progressivamente venivano messe in atto per la formazione della loro figura. “Comporre” dovrebbe mirare principalmente a suscitare in studenti di architettura e di design una riflessione concreta sul disegnare come attività costruttiva, fondazione di un modello spaziale e di un coeso edificio di segni, con i loro specifici attributi (geometria, dimensioni, colori, texture). Esemplificando almeno sul primo dei termini precedenti operazioni come “traslare”, “ruotare”, “estrudere”, “piegare”, “tagliare”, “scavare”, “smussare”, “specchiare” ecc. possono e devono essere, sia nel tradizionale come nel digitale, gli atti concreti di una “forma-pensiero configurativa” e non solo applicazioni di attrezzi grafici.

Estrarre e setacciare algoritmicamente la rete trovando correlazioni

Nella mia interpretazione è l’operazione binaria di interazione con la rete e i vari programmi che consente l’esplorazione di luoghi conosciuti e sconosciuti, procedendo per continue individuazioni, prelevamenti ed eventuali manipolazioni di testi iconici, secondo l’itinerario, a volte anche ondivago, guidato dalle connessioni mentali che si generano occasionalmente nella ricerca di una forma, più o meno distintamente, vagheggiata. Tale doppia azione digitale, a mio avviso, corrisponde in parte al tradizionale disegno manuale di “montaggio” di un dispositivo grafico, divenuta una costruzione testuale complessa in quanto frequentemente multimediale e multicodeciale. Questa costruzione personalizzata è stata definita da Sherry Turkle, a mio avviso efficacemente anche opera di *bricolage*: i nuovi architetti artefici delle tecniche di progettazione random sono, in fondo dei nuovi *bricoleur*.

Esercizi di connessione

Nel presente contributo la parola “connessione” è stata usata nel significato linguistico di “nesso sintattico” nella convinzione della possibilità di una conoscenza della forma visiva, nella sua genesi e sviluppo, attraverso il Disegno, secondo una metodica di tipo “grammaticale e sintattica”.

In tal senso si integra la trattazione delle azioni descritte con alcuni esercizi – di connessione, appunto – e im-

magini esemplificative, di varia complessità, elaborati “a programma”, nel corso di attività didattiche per architetti e designer, specificamente dedicate alla sperimentazione di modi di strutturazione delle forme visive.

Il significato di questi esercizi sintattici sta anzitutto nella sperimentazione di un “codice d’ordine della scrittura”, con il quale regolare compattezza e intensità della pagina, passando agevolmente da continuità a discontinuità, da consonanze a dissonanze ecc. Molti esercizi volevano sollecitare alla sperimentazione di “ibridi”, raccomandando però di predefinire una strategia di organizzazione delle varie regole per la costituzione di un patrimonio di figure con le loro “regole” di formazione, un repertorio di esperimenti a tema e variazioni di sviluppo – per la realizzazione dei quali il disegno è alla base, al centro e al culmine di ogni azione.

Esercizi “programmati” che miravano a un obiettivo specifico: quello di sviluppare una conoscenza analitica e operativa della forma e dei suoi procedimenti genetici. Disegno pertanto definibile “morfogenetico” e le sue esercitazioni “esercizi di formazione”, ossia esperimenti su temi definiti per «estrarre la forma da quella “intraducibile” sfera intuitiva entro la quale è riposto il suo senso più vero e profondo» [Neri 1996, p. 72].

Un Disegno che ha assunto quale suo primo riferimento per l’analisi costitutiva degli elementi primi della composizione figurativa nella grammatica cosiddetta “elementarista”, di tradizione antica, ma soprattutto nella sua ridefinizione bauhausiana, mentre il secondo riferimento nella grammatica generativa di derivazione chomskiana. Una concezione “costruttiva” e “processuale” del Disegno e del “formare”, che dà il suo prodotto come un edificio solidale nelle sue parti attraverso tecniche logiche e concrete e che, per converso, afferma che qualsiasi figura o composizione formale può essere costruita e/o decostruita secondo principi che si possono formulare come “regole d’arte”.

Un’impostazione per cui il problema da morfologico diventa immediatamente sintagmatico, sintattico, mentre alcune relazioni sintagmatiche, anche tra elementi semplici possono divenire, per così dire, caratterizzazioni morfologiche di elementi composti o di intere opere.

Il nesso sintagmatico non è oggettuale, non riguarda nessun elemento in sé o il suo luogo, separatamente, ma è la relazione tra di essi, nel modo in cui si manifesta, ed è facile intuire che aumentando la complessità, ovvero il numero, gli attributi e la variabilità degli elementi simul-

taneamente, tale sistema di nessi si struttura come una catena a molti intrecci. I nessi sintagmatici consentono perciò l’analisi di una relazione concreta tra elementi formali primari, proprio in quanto sono “regole generative” di situazioni ricorrenti, ogni volta con loro peculiarità.

Ciò suggerisce di considerarne la “regolabilità” come un principio assiomatico da sperimentare a programma nella ripetizione-evoluzione di alcune figure che, pur essendo sempre diverse, mantengano un legame strutturale con quella di base e le successive. Cioè per generare una serie di trasformazioni «compiute all’interno [di un] sistema grammaticale, e il valore di ogni esperienza consiste nelle modificazioni introdotte nel codice di quel sistema, che il codice tuttavia comprende e prevede come campo di possibilità» [Menna 1983, p. 75].

Tale è il procedimento sperimentato nei vari esercizi di seguito brevemente illustrati, nel costruire e indagare ritmiche rettilinee e nel metterle insieme con figure-schemi semplici quali quelli del “pettine”, della “croce” e della “griglia”. Ovvero strutture sintagmatiche tipiche, scelte metodologicamente per averne potuto valutare la loro efficacia didattica – e non solo – comportando la capacità di manovrare meccanismi di discreta complessità.

Serie e sistemi rettilinei

Associazioni/conessioni interferenti tra serie di bande (fig. 1)
I disegni componenti la tavola, nei quali è evidente il riferimento a Josef Albers, indagano sugli effetti generati sulla superficie attraverso l’accostamento, l’alternanza e il contrasto cromatico e dimensionale di “bande” rettilinee, ovvero segmenti di spessore tale da costituire una unità di superficie e che inseriscono nelle serie successive ritmiche attraverso la presenza qualitativo ponderale del colore.

La superficie empirica del fondo si trasforma in un piano di “precisione” metrico-proporzionale su cui sperimentare la capacità generativa di forma dei colori primari, ad esempio opponendo la spazialità “negativa” del blu o del nero a quella “positiva” del giallo o del rosso, e dei vari componenti in un gioco di intrecci, ammorsature e sovrapposizioni.

Un “gioco” che, mentre dà luogo al formarsi di morfemi semplici, produce a volte anche un effetto percettivo di cavità – con ciascuno dei colori che suggerisce una diversa profondità anche se giace sullo stesso piano – e di

dematerializzazione dei confini, frutto di un istantaneo scarto visivo tra la realtà fisica dell'immagine e l'illusione che essa suscita.

Più in generale la sperimentazione sulle bande rettilinee accentua la cadenza ripetitiva degli elementi, "misurandola", fornendo cioè la base sulla quale la loro sequenza diviene calcolabile. Si sperimenta così il principio generale, valido per ogni costruzione formale rigorosa, secondo il quale una quantità – e in particolare una quantità prodotta per ripetizione – può essere figurativamente "misurata" solo da un'altra entità ad essa eterogenea (B misura A).

Associazioni/conessioni di sistemi rettilinei (figg. 2-4)

Le tre tavole sono caratterizzate da una particolare omogeneità e insieme fanno "sistema". Queste costituiscono perciò un unico esperimento in cui gli esercizi sintattici sono estesi a degli interi sistemi ripetitivi, componendoli tra loro in modo combinatorio. Il problema principale di tali disegni era quello di inserire strettamente ogni motivo grafico e le sue variazioni in una struttura complessiva, cioè immaginando e rappresentando alcuni stralci della sua possibile crescita secondo un'unica direzione.

Ogni colonna presenta tre variazioni combinatorie, con elementi componenti uguali o molto simili, dove la struttura generale dei vari episodi si forma con regole quali successioni e alternanze ritmiche; collimazioni modulari; regolazioni delle soglie ripetitive sostenibili da ogni asse di appoggio ecc. Le variazioni, invece, si ottengono o per traslazione della posizione di gruppi preformati o per spostamento di alcuni elementi "strategici" nella strutturazione dell'insieme. Su questi infatti si intensificano le connessioni che rinserrano, con gradi volutamente diversi di compattezza, le varie "filature" (in tal senso è appropriato il riferimento ai disegni di Anni Albers per il *Laboratorio di tessitura* del Bauhaus).

In particolare, nelle prime due tavole (figg. 2, 3) appaiono delle aggregazioni a trama gerarchica preformata, ossia aggregazioni nelle quali alcuni elementi di maggiore grandezza svolgono un ruolo di misura e ordine dei sottomultipli a loro connessi. I disegni dell'ultima tavola (fig. 4) sono invece in "bassorilievo", ovvero con una tridimensionalità appena accennata. Pure in un assetto essenzialmente planare si evidenziano così delle accentuazioni plastico-tettoniche. Ciò si manifesta soprattutto nelle sovrapposizioni dei sistemi di elementi volumetrici

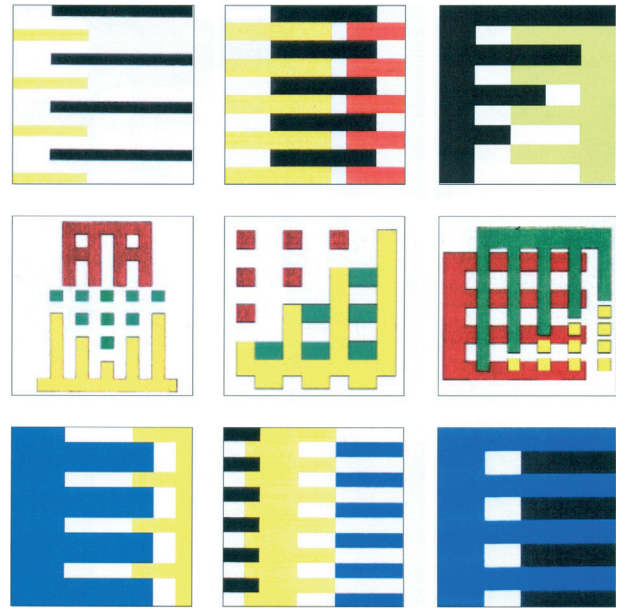


Fig. 1. Associazioni/conessioni interferenti tra serie di bande [Cervellini 2012, pp. 160-161].

omogenei che stagliano gli uni sugli altri; oppure là dove gli elementi che fungono da "appoggio" distinguono tridimensionalmente il sostegno dal sostenuto ecc.

Il pettine come figura e struttura formale

Lo schema-figura del pettine serve a contenere una successione di elementi rettilinei, i cosiddetti "denti" o "stecche", attraverso una "asta predominante" di attestazione e misura del loro sviluppo, di cui stabilisce la soglia massima di ripetizione, conferendo e distribuendo contemporaneamente un assetto regolato e qualità spaziali varie ai vuoti interclusi.

Tali funzioni configurative spiegano il motivo di impiego frequente di tale schema-figura nella composizione architettonica. A tale scala, l'alternanza variabile tra i pieni dei "denti" e i vuoti di intervallo genera, infatti, diverse specificità figurali e spaziali quali, ad esempio, "semicoriti", "ambulacri", "quinte prospettiche" ecc. L'asta di atte-

stazione richiede anche un design di dettaglio dei nodi di congiunzione con le “stecche” – il più comunemente costituiti dall'appoggio o dall'incastro – e del relativo angolo di incidenza, che nello schema canonico è quello retto ma che può variare per seguire, eventualmente, una particolare geometria dell'impianto urbano. Tale figura è stata spesso oggetto di sperimentazioni didattiche; le figure ad essi relative vanno, quindi, considerate sia classificazioni descrittive, sia variazioni euristiche su modelli di sviluppo di composizioni formali.

Connessioni a pettine tra elementi rettilinei (fig. 5)

Chiudendo la serie, l'asse di appoggio del pettine ne definisce in un verso il limite e, nell'altro, la “giusta” proporzione di crescita. Nello stesso tempo esso è il metronomo del suo ritmo: ne cadenza cioè la scansione ripetitiva. È insieme la radice dei suoi denti e il metro che marca la loro sequenza segnandone l'inizio, lo sviluppo e il termine.

Nelle figure inferiori lo schema mostra alcune interessanti variazioni di applicazione, ottenute con una sezione dei suoi denti lungo la diagonale del rettangolo (o del quadrato) reale o virtuale secondo il quale il pettine occupa la superficie. Ciò offre la possibilità di differenti configurazioni: da quella d'una formazione variabile a “spina”; a quella di un'inversione positivo/negativo della consistenza delle stecche; a quelle della costituzione di una serie di “vuoti”, o di attraversamento in corrispondenza della scalettatura delle stecche, o a corte trapezoidale di misura sempre variabile.

Connessioni a doppio pettine di serie rettilinee (fig. 6)

Nei disegni più grandi, le composizioni sono formate dal montaggio di due serie a pettine con gli assi di appoggio posti all'esterno e le rispettive serie interferenti tra loro secondo vari dispositivi di alternanza. L'insieme delle stecche produce così un effetto ritmico variamente oscillante dal centro verso i bordi.

Nello stesso tempo gli spazi interclusi si susseguono secondo un andamento labirintico che pone in corrispondenza trasversale regioni compresse e dilatate. Nell'ultimo disegno in basso ricompare la figura della spina (quando le stecche si ripetono da entrambi i lati dell'asse), con la quale si ricostituisce una simmetria d'impianto. Nei riquadri minori vengono focalizzate in dettaglio ulteriori variazioni applicative dello schema, che derivano dalla intercambiabilità di un elemento

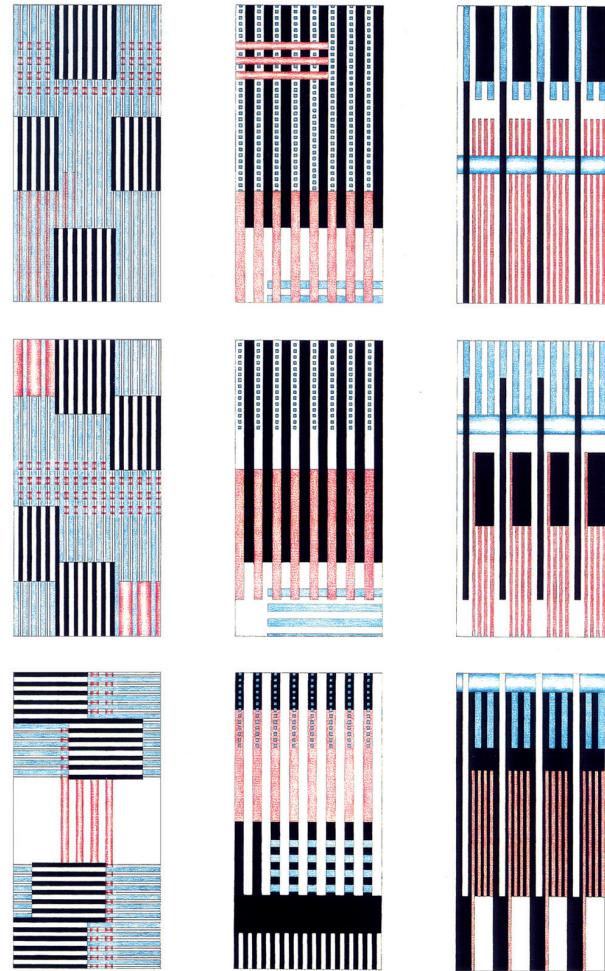


Fig. 2. Associazioni/connessioni di sistemi rettilinei [Cervellini 2012, p. 162].

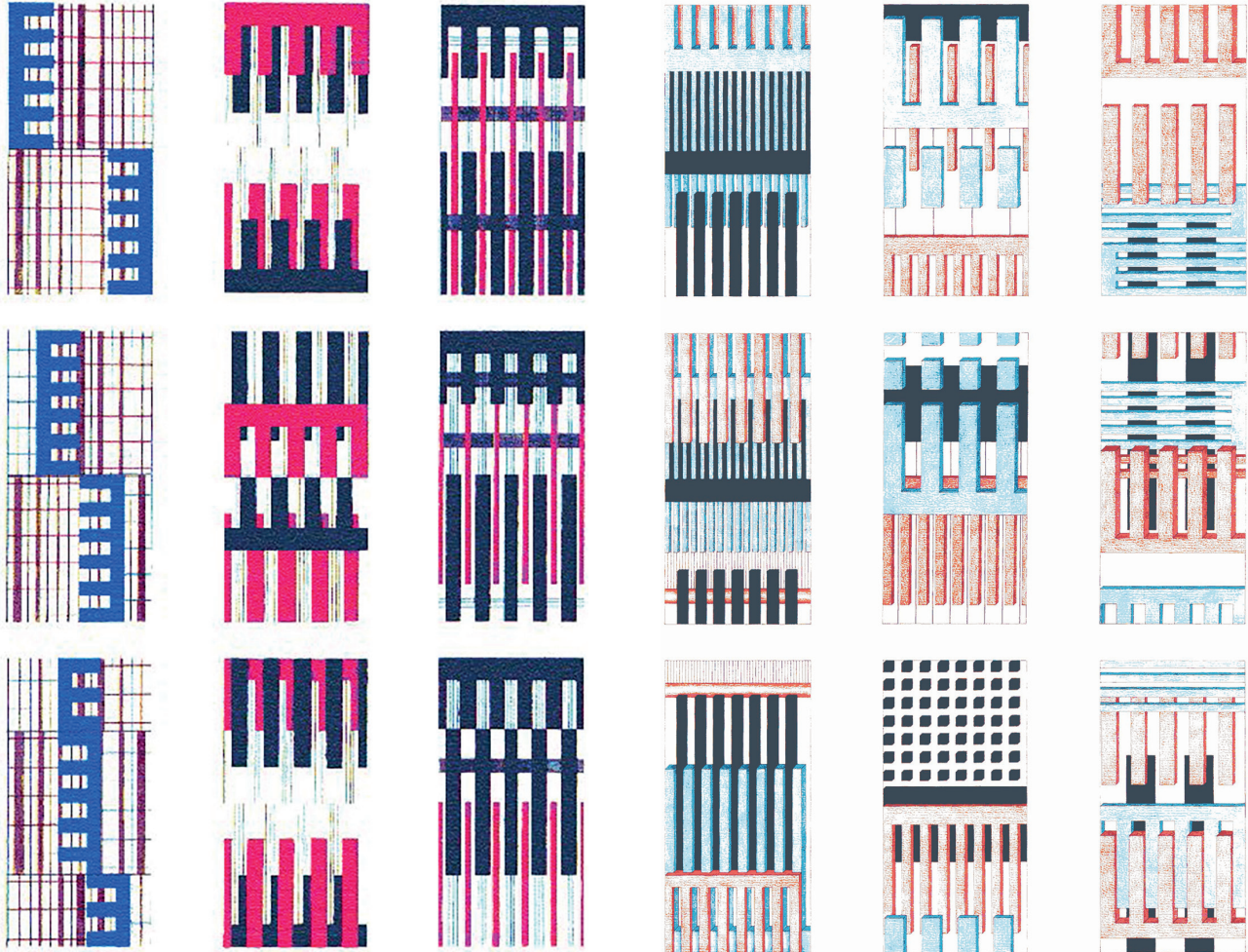


Fig. 3. Associazioni/conessioni di sistemi rettilinei [Cervellini 2012, p. 163].

Fig. 4. Associazioni/conessioni di sistemi rettilinei [Cervellini 2012, p. 164].

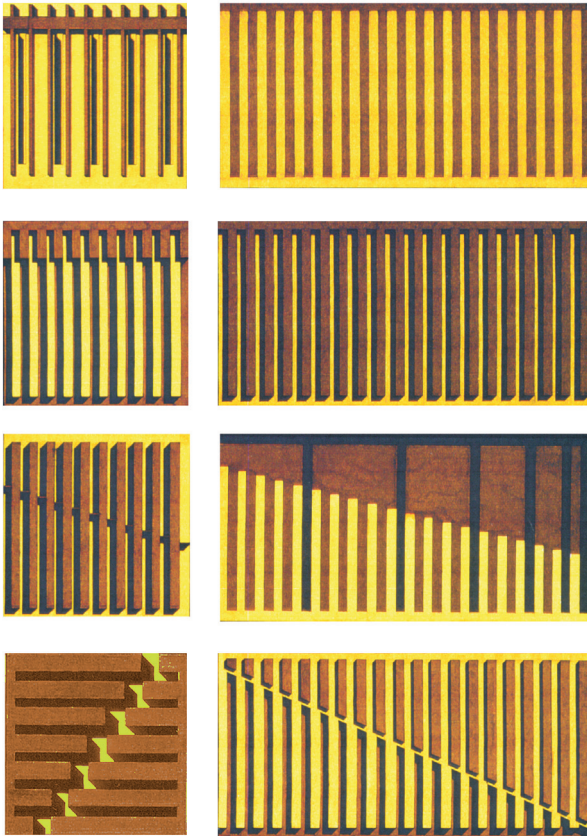


Fig. 5. Connessioni a pettine tra elementi rettilinei [Cervellini 2012, p. 158].

intero di una serie con la somma di suoi sottomultipli “prefabbricati”, ovvero raggruppati intorno a un proprio dispositivo di attestazione (a “racchetta”, a “tridente” ecc.).

La croce come figura e struttura formale

Due rette, una orizzontale e una verticale, centrate su una superficie quadrata, come diceva Vasilij Kandinskij, «non conoscono nessuna ripetizione, sviluppano un suono forte che non può essere completamente coperto da un altro suono» [Kandinskij 1982, p. 68]. L'angolo retto è l'irriducibile opposizione di due movimenti, quattro angoli retti uniti formano la croce, cioè il perfetto equilibrio di movimenti diversi che si annullano reciprocamente. La croce è quindi un segno forte che connota il centro “fermo” e di massima resistenza di un sistema, ma al tempo stesso è anche il caposaldo per traguardare dinamicamente la misura a distanze ampie, estese alla città e all'intero territorio.

E tuttavia, nonostante la potenza unica della sua configurazione, divenuta simbolo per eccellenza, una croce si può formare anche per avventura casuale, giocando a dadi su una scacchiera, come aveva indicato Paul Klee [Klee 1959, pp. 223 e ss.] e come dimostra Sol LeWitt classificando le combinazioni possibili di 5 cubi su una scacchiera 5 x 5 [LeWitt 1977].

La croce come figura e schema organizzativo (fig. 7)

Forte del suo significato simbolico e della sua storia la croce si impone anzitutto come “figura assoluta” – segno archetipico – così attrattiva su di sé nella percezione, da porre quasi in secondo piano la sua eccezionale capacità di strutturazione di ogni geometria conchiusa, ma anche di una superficie indefinita, ancora senza limiti. Ma la croce è anche schema organizzativo, come nel tracciamento sul territorio di due assi ortogonali, ed è così atto fondativo, segnatura di confini, simbolo di potestà e di legge e insieme principio di orientamento, così nello spazio fisico come sulla mappa.

Composizioni di figure a croce con elementi puntiformi, lineari e volumetrici (fig. 8)

La tavola è un abaco di piccole composizioni nelle quali molti dei temi grammaticali di base sono rielaborati secondo un'interpretazione essenzialmente unitaria.

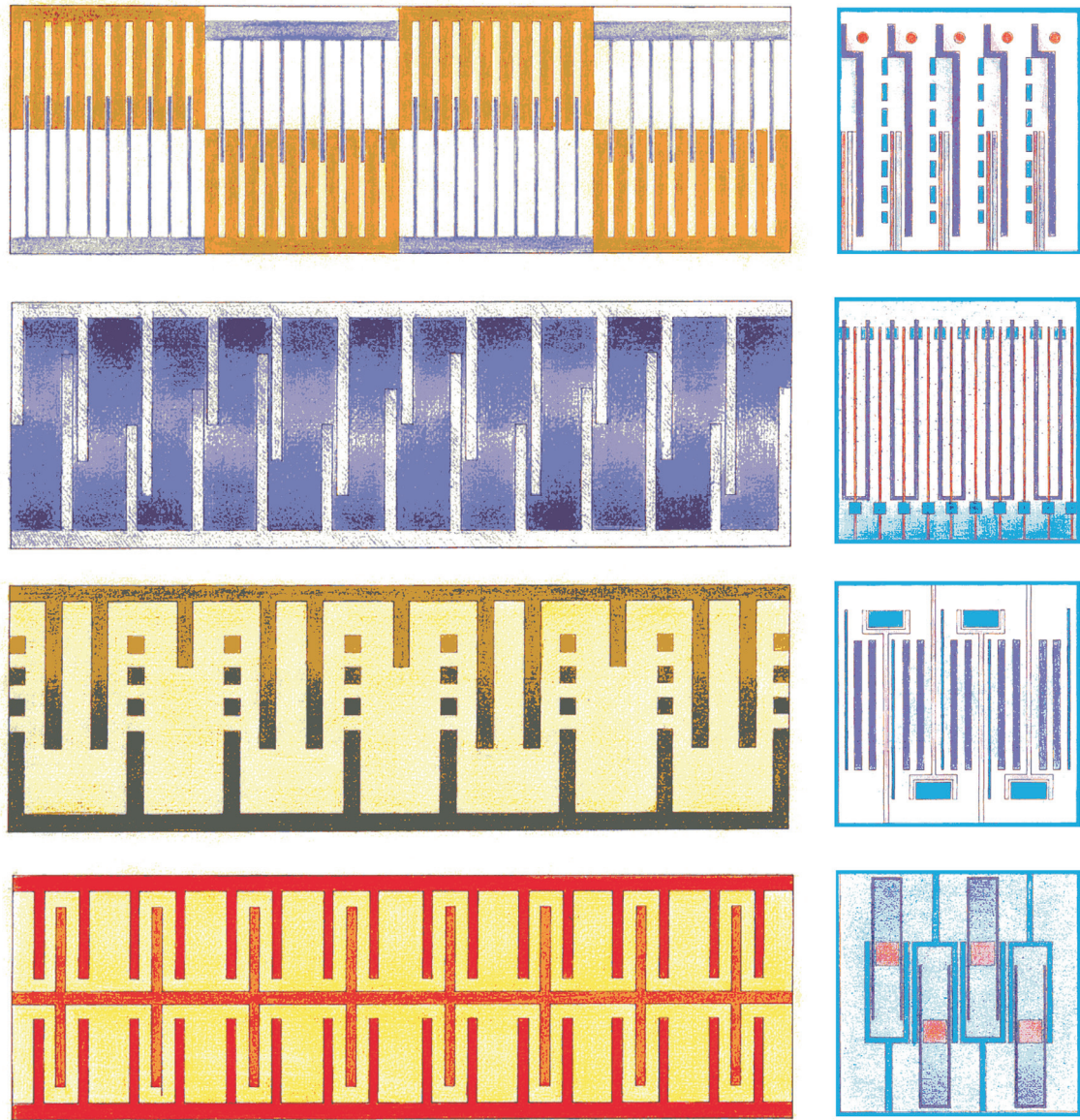


Fig. 6. Connessione a doppio pettine di serie rettilinee [Cervellini 2012, p. 159].

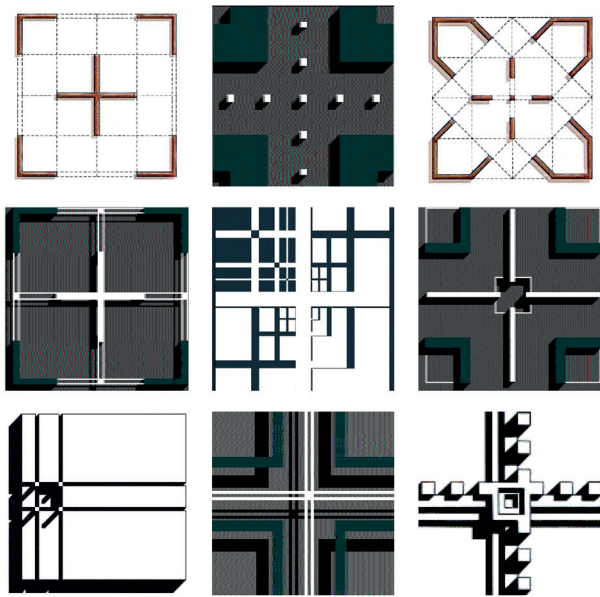


Fig. 7. La croce come figura e schema organizzativo [Cervellini 2012, p. 166].

Alternando sezioni planari a volumetrie scatorali, si indaga sempre sulla forza formativa di uno o più schemi, sia esasperandone i caratteri strutturali, sia cercando di “scioglierne la rigidità”. Ciò è particolarmente evidente in questa tavola, ove l’interesse si incentra in particolare sul punto nodale della croce: il “transetto”; o per esaltarlo come il fulcro dell’intera composizione – svuotandolo, scavandolo, o concentrando in esso le intersezioni degli elementi – o per ridurne il valore, sovraccaricando la continuità dei uno dei due assi. Più in generale la tavola esprime un’idea della composizione diffusa in un’epoca recente: come studio di nodi, ovvero come tecnica di accentuazione formale oltre che tecnologica di alcuni punti per tenere insieme il tutto.

La griglia come figura e struttura formale

La figura della griglia è espressione della “connessione” morfologica costituita dalla ripetizione e intersezione su una superficie (o in uno spazio tridimensionale) di due

o più serie di rette parallele (o di elementi tridimensionali rettilinei) sia perpendicolari tra loro, sia incidenti secondo altri angoli. Nella nomenclatura corrente, gli elementi componenti di una griglia sono il “reticolo”, che designa gli insiemi delle rette e dei loro punti di intersezione, e la “maglia”, che è l’insieme delle unità di superficie delimitate dal reticolo, denominate anche “quadricole” nel caso in cui la griglia sia binaria, formata cioè solo da due insiemi.

Quando, nel caso più comune di una griglia binaria, la sequenza delle serie rettilinee ha un ritmo costantemente uguale nelle due direzioni, allora la griglia è modulare; se poi le serie sono anche ortogonali si produce la griglia più diffusa, quella quadrata. Una griglia, come indicava Klee, può essere formata attraverso l’incrocio dinamico dei più “primitivi ritmi strutturali”, quello rettilineo dall’alto verso il basso e quello, omologo, da sinistra verso destra; essa, in quanto “somma di unità” uguali ripetute in due direzioni, produce un controllo ritmico del piano tramite una sua occupazione misurata. I caratteri strutturali della griglia sono la “moltiplicabilità” e la “divisibilità”, che consentono incrementi o frazionamenti parziali senza alterarne il principio ritmico. La griglia è, quindi, la figura del “possesso” di una superficie piana da parte di un sistema di rette. Essa, infatti, può dispiegarsi sull’integrità del piano secondo l’infinita trama sottesa delle sue coordinate, eleggendo ogni volta tra di esse le tracce per manifestarsi. Attraverso il reticolo la procedura logico-formale della ripetizione, che la griglia possiede in sé come un attributo genetico, diviene regola sintattico-compositiva che metaforizza il piano tout court, con un elementarismo figurativo radicale.

I nessi sintattici primari di connessione delle griglie sono sostanzialmente due. Il primo è originato dalla comune “direzione” delle serie di elementi rettilinei (oppure di assimilabili elementi tridimensionali rettilinei), o dalla omogenea “giacitura”, qualora quelle che formano la griglia stessa siano delle bande (anch’esse segmenti rettilinei ma dotate di uno spessore bidimensionale).

Essendo la direzione identica per ogni serie, così come la giacitura delle bande (che possono, però, appartenere anche a piani traslati o sovrapposti), diviene dominante nella figura la fenomenologia ritmica peculiare del parallelismo, la quale esprime solo apparentemente una presenza grammaticale del “tempo” [2] che nella griglia, come in tutte le forme visive “fisse”, non costituisce un attributo intrinseco del loro assetto finale. La ritmica di

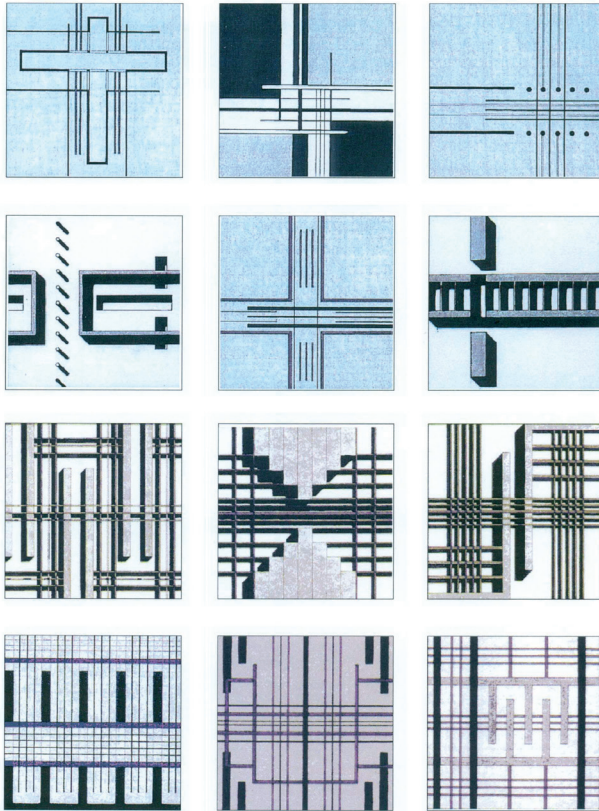


Fig. 8. Composizioni di figure a croce con elementi puntiformi, lineari e volumetrici [Cervellini 2012, p. 176].

una griglia connota la sua costruzione statica di tipo paratattico, attraverso la giustapposizione delle serie dei suoi elementi rettilinei. La misura spaziale dell'intervallo tra le parallele le conferisce ogni volta la sua specifica cadenza ripetitiva che, con la sua variabilità, disegna figure più o meno compatte o rarefatte.

Variazioni di trattamento delle griglie su schemi predefiniti (fig. 9)
Una griglia già nella sua versione grafica più semplice – *wireframe* – può essere considerata uno “schema”, ovvero un modello di sviluppo associativo tra sistemi rettilinei ma, anche in tale assetto, essa – come ogni disegno

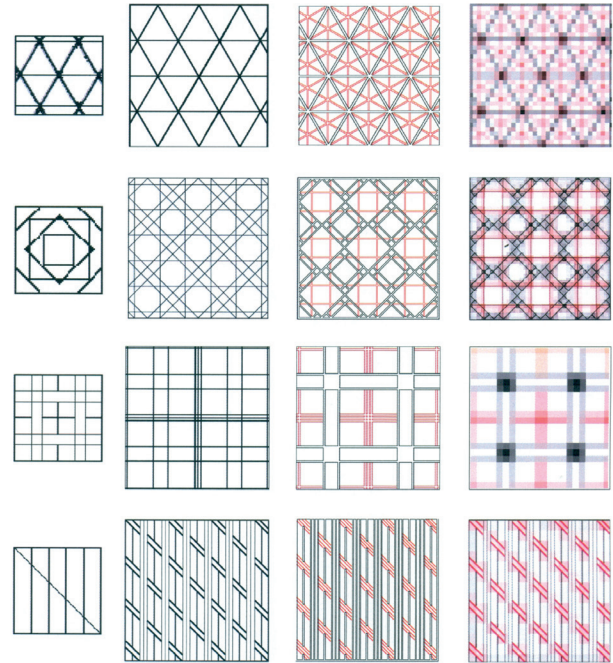


Fig. 9. Formazione e variazioni di composizioni a griglia su schemi predefiniti [Cervellini 2012, p. 170].

– costituisce già una figura in sé compiuta, che può far evolvere la rigidità del suo impianto verso molteplici variazioni.

Ad esempio, quella di una articolazione contornata del reticolo o quella di uno sviluppo della trama per unità colorate di superficie. In questo caso, lo schema iniziale può essere assunto come una struttura profonda invariante da cui ricavare “a tema” innumerevoli strutture superficiali. In sostanza essa può essere usata, in analogia con la musica, come un “canone”, ovvero uno di quei temi melodici al quale unire “imitazioni” che gli si possano aggiungere o sovrapporre progressivamente.

Nine square grid (fig. 10)

Un reticolo ortogonale di 4 x 4 segmenti rettilinei, morfologicamente uguali ed equidistanti, applicato a un quadrato, lo fraziona in nove quadrati minori formando una

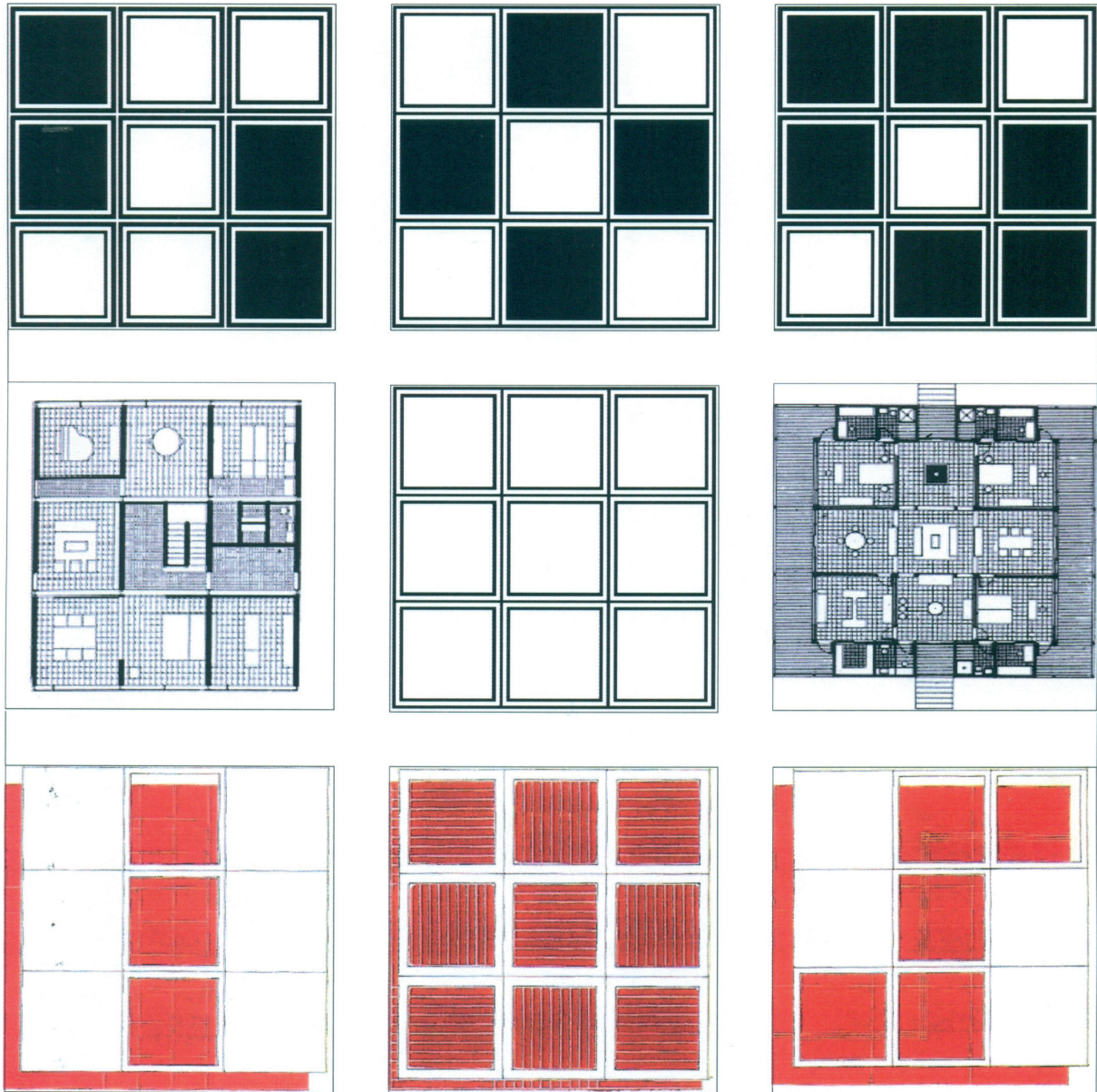


Fig. 10. Nine square grid. Ai lati della figura centrale, due piante di John Hejduk per il progetto Seven Houses, 1980, Texas [Cervellini 2020, p. 21].

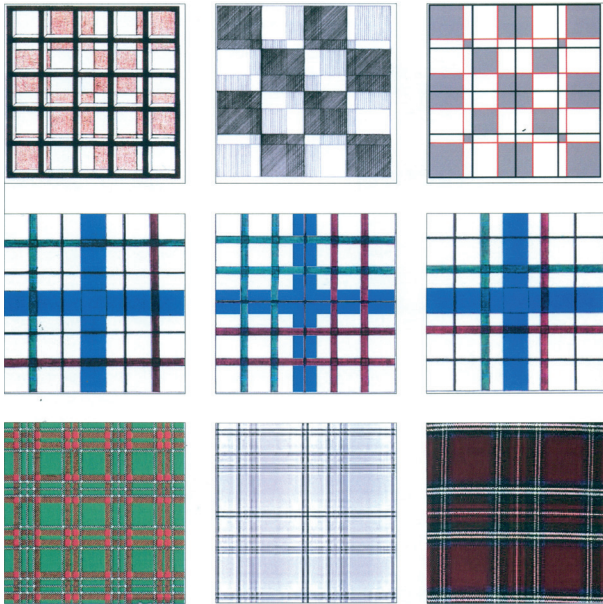


Fig. 11. Griglie pari e dispari: le maglie scozzesi [Cervellini 2020, p. 21].

scacchiera [3] di 3 x 3 riquadri, uno dei quali è il centro della figura. Tale scacchiera può essere assunta come il prototipo di una suddivisibilità numericamente regolata di un quadrato. Il *nine square* è una figura paradigmatica per la comprensione dei rapporti tra metrica e concezione della forma, attraverso le articolazioni quantitative congruenti e commensurabili degli elementi componenti. Anche per questo tale figura ricorre di frequente negli schemi tipologici dell'architettura storica, dagli organismi religiosi bizantini a quelli rinascimentali a croce greca, ai modelli planimetrici delle ville palladiane. Nella contemporaneità il *nine square grid* [Moneo 1980, p. 70] era un problema progettuale specifico, proposto spesso da John Hejduk alla fine degli anni Settanta nel suo insegnamento presso la Cooper Union di New York.

Griglie pari e dispari: le "maglie scozzesi" (fig. 11)
Una griglia quadrata è sostanzialmente diversa se le sue maglie sono pari o dispari: in un caso essa ha al centro un modulo di superficie (ad esempio il *nine squa-*

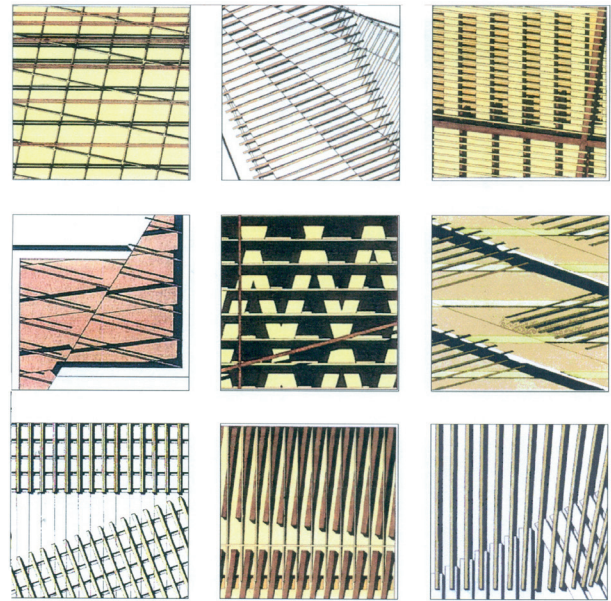


Fig. 12. Formazione di griglie complesse per deformazione e sovrapposizione di griglie semplici [Cervellini 2012, p. 178].

re), nell'altro un punto, incrocio degli assi. In più le due modulazioni sono incommensurabili tra loro. La soluzione per integrarle in sovrapposizione è il frazionamento della griglia dal passo più grande, creando delle fasce di compensazione del differenziale delle misure. Con tali o simili suddivisioni si formano le apparecchiature delle cosiddette "maglie scozzesi", in cui il reticolo è costituito da un intreccio di rette – e soprattutto di bande – di spessori e colori diversi. La griglia diviene così una trama intessuta, con cui è possibile la "copertura figurale" molteplice di ogni superficie quadrata o rettangolare. Le griglie, dunque, sono figure che possono mettere in forma molte delle nostre esperienze visive, se la loro conformazione è il prodotto di una studiata "trama" di concepimento ed esecuzione.

Formazione di griglie complesse per deformazione e sovrapposizione di griglie semplici (fig. 12)
Individui ritmici complessi si ottengono, oltre che per ibridazione di griglie con altri schemi, attraverso ope-

razioni di deformazione o sovrapposizione di altre griglie. Tali operazioni sono analoghe a quelle di "intensificazione" di individui ritmici semplici, con la differenza che, agendo su strutture di elementi, per essere efficaci, debbono in genere intervenire anche sui caratteri grammaticali elementari di quelli.

In dettaglio le operazioni qui sperimentate sono: la sezione-traslazione di parte della griglia, per produr-

re frizioni controllate negli allineamenti; la rotazione progressiva degli elementi di una serie rispetto all'altra, che equivale a trasformare in corso d'opera una "griglia" in una "raggiera", o invece la rotazione solidale di una parte dopo la sua sezione dall'intero; e infine la sovrapposizione su piani diversi di differenti reticoli – qui particolarmente appariscenti sono quelli ad angoli acuti-ottusi.

Note

[1] Il *Web Scraping* è, secondo Wikipedia, «strettamente correlato all'indicizzazione dei siti Internet; tale tecnica è attuata mediante l'uso di bot [robot] dalla maggior parte dei motori di ricerca». Dato il carattere essenzialmente speculativo e predatorio dell'impiego di tale tecnica esistono vari metodi da parte degli autori delle pagine per impedirne la visualizzazione automatica.

[2] Il "tempo" è il carattere grammaticale primario della musica, della poesia e della danza, ma non della forma visiva "fissa" (ovviamente lo è a pieno titolo nelle forme visive "dinamiche" quali il design o il cinema). Nelle forme visive fisse il "tempo" – come nel caso delle griglie – e il movimento sono agenti della concezione, molto importanti durante tutta l'evoluzione del progetto, ma di cui non c'è traccia nell'artefatto finito.

[3] Le griglie quadrate possono generare "reti" e "scacchiere". Nelle prime, sul piano della figura, vale il reticolo e le unità della maglia sono neutre (vuote o trasparenti), mentre nelle scacchiere potremmo dire che, figurativamente, conta il viceversa. La "rete", come ogni griglia divisibile e moltiplicabile all'infinito, si estende non solo più agilmente delle altre ma anche con una caratterizzazione specificatamente tettonica più che visiva. Differentemente dalla rete, in una "scacchiera" le linee esistono come limiti delle aree che delimitano; essa, soprattutto quando è alternativamente colorata nei riquadri, è una delle figure più *freddamente espressive* della spazialità di una superficie piana ritmicamente segnata.

Autore

Francesco Cervellini, Università di Camerino, Scuola di Ateneo di Architettura e Design "Eduardo Vittoria", SAAD, francesco.cervellini@fastwebnet.it

Riferimenti bibliografici

Cervellini, F. (2012). *Il disegno officina della forma*. Roma: Aracne editrice.

Cervellini, F. (2016). *Il disegno come luogo del progetto. Note per una teoria della pratica del disegno di architettura*. Ariccia: Aracne editrice.

Cervellini, F. (2020). La griglia/The grid. In *XY Rassegna critica di studi sulla rappresentazione dell'architettura e sull'uso dell'immagine nella scienza e nell'arte*, n. 8, pp. 8-23.

Devoto, G., Oli, G. (1995). Inventare. In *Il dizionario della lingua italiana*. Firenze: Le Monnier.

Garroni, E. (2005). *Immagine linguaggio figura. Osservazioni e ipotesi*. Roma-Bari: GLF editori Laterza.

Hjelmslev, L. (1998). *Principi di grammatica generale*. R. Galassi, M. Picciarelli (a cura di). Bari: Levante.

Kandinskij, V. V. (1982). *Punto, linea, superficie. Contributo all'analisi degli elementi pittorici*. Milano: Adelphi.

Klee, P. (1959). *Teoria della forma e della figurazione*. Milano: Feltrinelli.

LeWitt, S. (1977). *Five cubes placed on twenty-five squares with either corners or sides touching*. Bari: Bonomo Gallery.

Menna, F. (1983). *La linea analitica dell'arte moderna. Le figure e le icone*. Torino: Einaudi.

Moneo, R. (1980). L'opera di John Hejduk ovvero la passione di insegnare. L'architettura alla Cooper Union. In *Lotus international*, n. 27, pp. 65-81.

Neri, G. (1996). Il segno, la linea, la superficie, la forma, il morfema spaziale. In R. Partenope (a cura di). *Il disegno come idea. Materiali di un corso di disegno e rilievo della facoltà di Architettura "La Sapienza" di Roma, anni accademici 1990-1994*. Roma: Gangemi editore, pp. 62-84.