

Per una decostruzione dell'ilomorfismo. Imago-magia e disegni visionari dalla metonimia barocca agli spazi policentrici contemporanei

Cesare Battelli, Giovanni Pirari

Abstract

Il contributo propone una rilettura del disegno e della pratica artistica oltre il paradigma ilomorfo tradizionale, che interpreta il fare creativo come imposizione formale di un soggetto attivo su una materia passiva. Muovendo da una prospettiva ontogenetica e relazionale, introduce la nozione di disegno sinaptico quale modello interpretativo capace di descrivere il processo creativo come evento di connessione, emergenza e co-costituzione tra autore, materia e contesto. In dialogo con la metafisica bruniana della policentricità, con l'ermeneutica del soggetto di Michel Foucault e con la teoria antropologica di Walter F. Otto, il testo mette in discussione le dicotomie forma/materia e attivo/passivo, evidenziando come l'opera emerga da un processo dinamico di interazione. Attraverso un percorso teorico che intreccia filosofia, storia dell'arte e teoria dell'architettura, vengono analizzati i dispositivi prospettici come pratiche generative di soggettività e di senso, dalla crisi della prospettiva lineare alle configurazioni policentriche e instabili della modernità e contemporaneità. In questo quadro, esempi visivi e progettuali – dalle architetture visionarie attribuite a François de Nomé alle sperimentazioni grafiche di Daniel Libeskind e alle pratiche critiche di Lebbeus Woods – mostrano come lo spazio emerga quale campo relazionale e l'immagine si costituisca nella tensione tra visibile e invisibile. Il disegno sinaptico viene così inteso come pratica che attiva relazioni, trasforma il soggetto e riconfigura il reale. Ne deriva un paradigma estetico e conoscitivo in cui l'opera si configura come evento e incontro, aprendo a una concezione policentrica e non gerarchica del fare artistico, nella quale materia, autore e mondo partecipano reciprocamente alla genesi della forma.

Parole chiave: policentrismo, incontro, ilomorfismo, rovesciamento, anarchitecture.

Rovesciamento del paradigma antropocentrico

La visione ilomorfa, radicata nella concezione aristotelica di forma e materia e inscritta in un'ontologia a "mondo chiuso" e antropocentrica, tende a concepire il disegno come esecuzione tecnica di un'idea preesistente, in cui la forma, già compiuta a livello mentale, informa una materia considerata inerte e disponibile. In tale prospettiva, l'atto del disegnare si riduce a semplice applicazione operativa, oscurando sia la dimensione trasformativa del fare sia la natura intrinsecamente relazionale del processo, in cui soggetto, gesto, materia e forma emergono reciprocamente dall'interazione formatrice.

Siamo infatti ancora legati a un'ontologia antropocentrica, in cui l'io si interpreta come centro di un'azione plasmatrice

e tecnica esercitata su una materia inerte. Si tratta fondamentalmente di una traslazione del modello aristotelico, secondo il quale la materia sarebbe in sé inerte e informe, necessitante dell'idea per determinarsi e dunque del portatore d'idee per eccellenza (*homo faber*) come della sua mano plasmatrice di forme.

Questo modello è stato messo in crisi già oltre cinquecento anni fa da colui che per primo ha pensato fino in fondo l'universo "aperto" e infinito in tutte le sue implicazioni: Giordano Bruno. In un mondo infinito non vi è né un fuori né un centro: esso è come una sfera la cui circonferenza è in nessun luogo e il cui centro è ovunque. Ne consegue il crollo di ogni gerarchia ontologica: in tale

universo ogni punto è centro e non vi è più propriamente un “sopra”, o un “sotto”.

Il policentrismo dell'universo bruniano costituisce lo sfondo cosmologico entro cui può essere pensata coerentemente la teoria della formatività di Luigi Pareyson [Pareyson 1988]. Il rovesciamento dialettico – «non più la luna è cielo a noi, che noi alla luna» [Bruno 2007, p. 456] – investe anche il rapporto tra soggetto e oggetto della creazione. Non è più il soggetto ad apportare salvificamente la forma alla materia; al contrario, egli viene formato dalla forma che emerge nella materia attraverso il suo stesso operare. Muovendo dal pensiero di Giordano Bruno, questo paper propone un ripensamento dell'atto del disegno, che fa proprio il suddetto rovesciamento della tradizionale gerarchia forma/materia: il disegno non viene interpretato come un'autoriale e “trionfante” apposizione-imposizione di una forma dall'esterno su una materia inerte, ma ripete nel suo fare la circolarità di una sfera la cui circonferenza è in nessun luogo e il centro è ovunque [Bruno 2007b; Flasch 2011]. Su questo sfondo cosmologico, il soggetto non domina la materia, ma è parte di un processo in cui viene formato dal suo stesso formare, dando vita a un oggetto che nel suo venire in essere, eccede sempre il progetto, senza mai lasciarsi interamente ridurre a esso. L'oggetto del fare artistico instaura una novità che è insieme presenza attiva della materia – partecipe con resistenze e suggerimenti – e rivelazione di un senso nascosto allo stesso autore e iniziatore del fare.

Per un'antropologia dell'incontro

Viene qui proposta una lettura del disegno come sinapsi, intesa come trama dinamica di connessioni strettamente legata agli elementi creativi e operativi del fare artistico, considerato come evento ontogenetico che genera una tensione circolare in cui autore e opera si co-generano. Si tratta del recupero di modelli premoderni e pre-cartesiani. Come sintetizza Foucault in *L'ermeneutica del soggetto* [Foucault 2001], all'interno della tradizione filosofica occidentale possiamo distinguere due diversi modi di concepire le condizioni di accesso alla verità. Il primo è ciò che lui nomina «momento cartesiano» [Foucault 2001, p. 15], considerato rappresentativo dell'età moderna, secondo cui un soggetto dotato di una retta capacità razionale, se educa la propria intelligenza attraverso studi appropriati e la applica secondo un metodo adeguato, sarebbe per

natura capace di accedere alla verità. Il secondo modello, predominante nell'antichità greco-romana, postula invece che la ragione non sia condizione sufficiente affinché un soggetto possa avere accesso alla verità. Ciò non perché manchino ancora conoscenze di base o un corretto metodo scientifico, ma perché sarebbe ancora necessaria una trasformazione interiore, da attuare mediante un rivolgimento dell'attenzione verso di sé e il costante esercizio di una pratica etica. L'insieme di precetti e attività volte a strutturare tale lavoro su di sé, così come i tentativi messi in atto e le esperienze conseguite, costituisce ciò che Foucault chiama “spiritualità”. Si tratta di un modello gnoseologico che non pone una staticità e centralità del soggetto del conoscere, ma piuttosto vede la conoscenza emergere in uno spazio dialettico policentrico, in cui il soggetto conosce nella misura in cui è disposto a farsi trasformare, e si lascia trasformare dall'incontro con l'oggetto del proprio fare e del proprio conoscere. Si realizza dunque il passaggio da una gnoseologia e un'estetica fondate su un paradigma antropocentrico, a una gnoseologia e un'estetica radicate in quella che potremmo chiamare un'*antropologia dell'incontro*, secondo la quale l'essere umano non esiste come entità ontologicamente predefinita o autonoma rispetto alle proprie pratiche, ma si genera attraverso di esse, ed è attraverso il processo e le forme del suo fare che si rivela a sé stesso, dando forma a sé stesso.

L'uomo – e dunque l'artista – si è sempre presentato alla riflessione come un essere in qualche modo incompiuto, e quindi aperto a processi di formazione. L'essere umano si affaccia al mondo come l'unica creatura priva di una forma biologica definitiva. Nel mito del *Protagora* platonico, questa condizione è descritta come il risultato di una dimenticanza del titano Epimeteo che, avendo esaurito tutte le doti naturali (ali, artigli, pellicce) per gli animali, lascia l'uomo «nudo, scalzo e inerme» [Platone 2000, p. 819]. Tuttavia, è proprio questa nudità a costituire l'apertura ontologica dell'uomo, e a seminare in lui la virtualità artistica: non essendo incatenato a un istinto o a una funzione fissa, l'uomo è costretto a inventarsi. L'arte – e il disegno – nascono dunque da questa mancanza originaria; è il supplemento tecnico e poetico che permette a un essere incompleto di protendersi, cercando la propria determinazione in un dialogo col mondo, attraverso il proprio fare. Quest'apertura ontologica dell'uomo è stata fissata da Pico Della Mirandola nella celebre *Oratio de hominis dignitate*, dove l'uomo è definito «camaleonte» e «creatore di sé stesso». Secondo la lezione di Pico, Dio non assegna ad Adamo «né una



Fig. 1. Monsù Desiderio, *Paesaggio architettonico con rovine*, sec. XVII, olio su tela, 75 x 120 cm., San Pietroburgo, Museo dell'Ermitage.



Fig. 2. Monsù Desiderio, Città immaginaria, sec. XVII., olio su tela cm. 42 x 70, Belgio, Collezione Pascal e Louise de Sadeleer (2004).

dimora certa, né un sembiante proprio, né una prerogativa peculiare», ma lo colloca al centro del mondo affinché egli possa esplorarne le possibilità, e con libera scelta, attraverso il proprio fare, possa lui stesso darsi forma [Pico 1942, pp. 104-107]. Il disegno è esercizio di tale *dignitas* come autopoiesi, in cui ogni linea tracciata sul foglio è un atto di auto-formazione.

L'estetica della formatività di Luigi Pareyson offre un solido fondamento a questo inquadramento teorico: l'opera non deriva da un progetto interamente preordinato, ma si costituisce nel farsi stesso del processo, in cui le regole emergono operativamente nel corso dell'atto produttivo [Pareyson 1988]. Ne deriva una concezione del fare artistico come dinamismo in cui l'autore non applica una forma a una materia inerte, ma si confronta con una materia che "risponde", opponendo resistenze e suggerendo direzioni. In questo processo, l'artista non resta identico a sé stesso, ma si trasforma insieme all'opera: in questa sinapsi incessante tra l'io e l'opera, il soggetto si scopre non come un centro statico che domina la materia, ma come un processo in divenire, rivelato a sé stesso proprio dalla presenza di ciò che sta creando.

Questo spazio di apertura del sé a un dialogo necessario con l'opera si iscrive nel quadro di un'*antropologia dell'incontro*, che deve molto alle tesi di Walter Friedrich Otto, elaborate in *Il Mito e Il corpo umano e la danza* [Otto 1993; 2025]. Per il filologo tedesco il mito, il rito, la danza e in generale le forme culturali più originarie non sono il risultato della volontà creatrice di un soggetto in sé già formato e consapevole, ma piuttosto la risposta dell'uomo e della sua forma all'incontro con l'essere e il mondo, incontro la cui intensità è perfino cogente verso l'uomo: come se ne fosse afferrato, egli diviene il canale attraverso cui nomi, parole, gesti, canti, templi, modi di abitare e rappresentare lo spazio vengono in essere. Da tale incontro l'uomo è rivelato a sé stesso e iniziato a una civiltà che così si schiude, e lui viene ad abitare. La mano è l'organo attraverso cui l'uomo perviene a conoscere sé. Come già sostenuto da Anassagora, l'uomo è il più sapiente degli animali, non per una superiorità intellettuale astratta, ma proprio perché possiede la mano [Anassagora 2002]. Questa è la *sinapsi materiale* che connette la sua interiorità incompiuta al mondo esterno. Attraverso la mano, l'incompiutezza umana smette di essere passività e diventa operatività. Anche per Giordano Bruno, l'organo che definisce la specificità umana è la mano, non la mente: è nel fare e nell'interazione con l'oggetto che si dischiude il "mondo interiore".

In questo senso, il rovesciamento operato da Bruno non riguarda soltanto l'antropologia, ma implica una più ampia riconfigurazione del rapporto tra soggetto e mondo: non più un centro ordinante che impone forma, bensì una pluralità di centri in relazione, in cui ciascun punto è al contempo attivo e ricettivo. Il passaggio da un paradigma antropocentrico a una struttura policentrica – che nella cosmologia bruniana dissolve ogni gerarchia tra centro e periferia – trova un corrispettivo sul piano della rappresentazione pittorica dello spazio. Non a caso, Bruno stesso concepisce la filosofia come una sorta di "pittura interna", suggerendo una continuità tra processi cognitivi e figurativi. Come hanno osservato Pavel Florenskij e Erwin Panofsky [Florenskij 2020; Panofsky 1961], la prospettiva lineare sviluppata nel Rinascimento corrisponde all'affermarsi di una visione del mondo antropocentrica; al contrario, la cosiddetta "prospettiva inversa", propria della pittura russa di icone, rappresenta simbolicamente uno spazio policentrico, nel quale il soggetto non istituisce un punto di vista privilegiato e ordinante rispetto agli oggetti raffigurati.

In questa linea, leggere il fare artistico secondo un'*antropologia dell'incontro* implica un capovolgimento analogo: non sono più gli enti a essere ancorati ontologicamente e gnoseologicamente al soggetto, ma è il soggetto stesso rivelato a sé dall'incontro con l'oggetto [Colli 1969].

Nel gesto sinaptico del disegno, la mano non si limita a eseguire un progetto concepito astrattamente dalla mente, ma esplora la materia, imparando dalle sue resistenze, da cui accoglie suggerimenti che trasformano il fare in un processo conoscitivo, dischiudendo possibilità altrimenti inaccessibili alla sola riflessione.

Il dispositivo dell'anamorfosi diviene, in questo contesto, la testimonianza visibile di tale sinapsi: una forma che richiede una partecipazione trasformativa e un posizionamento specifico, rivelando come il disegno non sia una pratica di signoria sul mondo, ma il luogo di una rivelazione mediata dal fare.

La metonimia barocca:

Monsù Desiderio e la prospettiva omnicentrica.

In un parallelismo storico e concettuale, la metonimia barocca, come si osserva nelle opere di Monsù Desiderio (pseudonimo di Didier Barra e François de Nomé 1593-1630 ca.) [Causa 1956], propone una logica affine attraverso un gioco metonimico fra particolare e rimando al tutto,

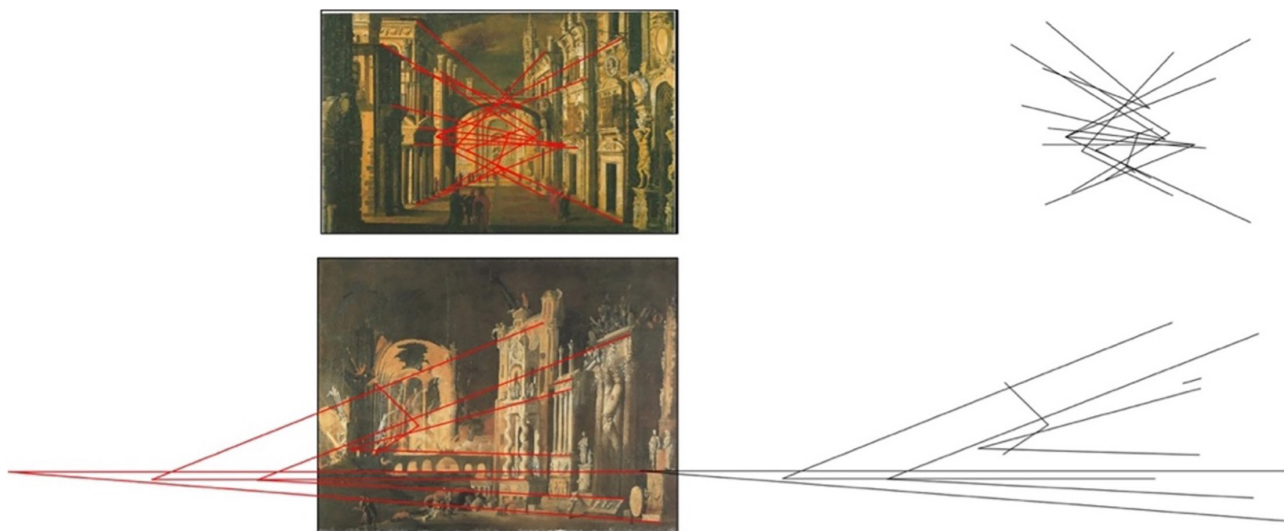


Fig. 3. Cesare Battelli, *Diagrammi di prospettiva omnicentrica su due dipinti di Monsù Desiderio 2022*.

e viceversa. Questa strategia compositiva riflette la tensione tra visibile e invisibile caratteristica dell'arte e architettura del Seicento, producendo immagini che si condensano in uno spazio apparentemente frammentato, ma che si estende oltre i limiti fisici percepibili [Shearman 1967]. Così come nella pratica sinaptica del disegno contemporaneo, anche la metonimia barocca invita l'osservatore a una visione partecipativa in cui il senso non è imposto dall'autore, ma emerge come una "macchina interattiva" tra dettaglio, struttura e percezione [Damish 1984].

Assunti come paradigma, i dipinti architettonici di Desiderio – seppur non riconducibili direttamente al disegno *stricto sensu* – possono essere interpretati come un vero e proprio *Theatrum Mundi* visionario del '600 [Sluys 1961]. In essi, l'architettura e il gioco chiaroscurale presentano una forte analogia sia con l'arte della memoria, sia con la concezione bruniana di un universo infinito e omnicentrico; una tesi supportata da analisi rigorose e ricostruzioni prospettiche dei suoi dipinti e da studi comparati tra arte e filosofia tra i secoli XV e XVII [Battelli 2024; Klein 1975; Onfray 2010; Sapir 2008].

A metà strada tra "impossibilità di ascenso e precipizio", in analogia alla metafisica di Bruno e di Pico della Mirandola, gli

scenari architettonici di De Nomé conducono a un amalgama di stili e riferimenti non sempre rintracciabili storicamente [Battelli 2024]. Le città, gli incendi o le architetture in rovina hanno come denominatore comune l'inspecificità verso un ignoto evocato oltre porte, portali e colonne; un ignoto che resta invisibile o impossibile da riconoscere appieno, come nel *Paesaggio architettonico con rovine* (fig. 1). Va sottolineato che la "pan-architettura" di De Nomé non configura una relazione nostalgica con il passato, né il ricordo racchiuso nel frammento, né tantomeno una compilazione tassonomica di antiche glorie. Il frammento si spoglia della sua funzione documentaria per farsi puro gioco di luci e ombre, in una riproduzione organica che avviene attraverso la dissoluzione e la successiva ricomposizione della materia. È proprio questa combinazione di "morte e vita" a costituire il senso delle sue invenzioni architettoniche, le quali rinunciano alla staticità della pietra per farsi chiaroscuro, tradotto in uno spazio in perenne evoluzione e fatto di sovrapposizioni temporali. L'architettura smette di essere scenario immobile per diventare un organismo pulsante, dove la rovina non è il fine, ma il punto di passaggio per una nuova, inquietante metamorfosi cromatica e spaziale [Battelli 2024].

Nei dipinti dell'autore, in particolare quelli databili intorno al 1620, la fonte luminosa emerge dietro colonne scure o masse architettoniche in ombra, creando un *continuum* diffuso, uno spazio intermedio dove ombra e luce si compenetrano. Il "punto" di massima luminosità e massima oscurità genera l'intera composizione, come si evince negli *Incendi di Troia* o nelle sue città immaginarie. Le strade non hanno solidità definita ma appaiono liquide, fumose, instabili (fig. 2). Questo spazio sospeso è un luogo in cui l'*Imaginatio* (intesa come forma di conoscenza della natura del tutto) opera come forza creativa, trasformando l'atto pittorico in esperienza ontologica [Yates 2010].

In De Nomé, l'architettura si fa scenario di una mescolanza multireferenziale dove le proporzioni sono rispettate solo in apparenza e l'essere umano appare miniaturizzato fino a scomparire. Questa riduzione di scala anticipa, di fatto, quel sentimento del sublime che sarà tipico della pittura romantica – si pensi alla produzione di Turner o Friedrich – in cui il rapporto tra uomo e infinito si gioca proprio su questa sproporzione, ove il soggetto non è più il centro dell'azione, ma un punto infinitesimale in una spazialità che lo sovrasta e lo trascende. A questa eclissi dell'antropocentrismo corrisponde il collasso della costruzione spaziale unilaterale. La prospettiva non ha un unico punto di fuga o un osservatore privilegiato. Gli orizzonti si moltiplicano, creando disorientamento e apertura secondo un principio omnicentrico: ogni elemento si relaziona agli altri senza un centro assoluto e ogni architettura fa riferimento a un punto di fuga proprio. L'orizzonte diviene così una nube di possibilità, una vera e propria costellazione di punti (fig. 3).

Dal Barocco alla contemporaneità: il disegno policentrico

La metafisica bruniana, la spazialità visionaria di De Nomé, i portali come soglie e la moltiplicazione dei punti di fuga, anticipa alcuni principi che ritroviamo nelle pratiche di disegno contemporaneo. Il concetto bruniano di universo infinito, dove ogni "fuga" incontra il proprio centro, trova una stretta analogia nei disegni di Daniel Libeskind, nelle composizioni musicali di John Cage e nei disegni policentrici sperimentali come quelli di Lebbeus Woods o Perry Kulper, presi come alcuni degli autori più paradigmatici della rappresentazione policentrica contemporanea. In definitiva, la lezione di Bruno si riverbera nella contemporaneità non solo da un punto di vista filosofico, ma anche come

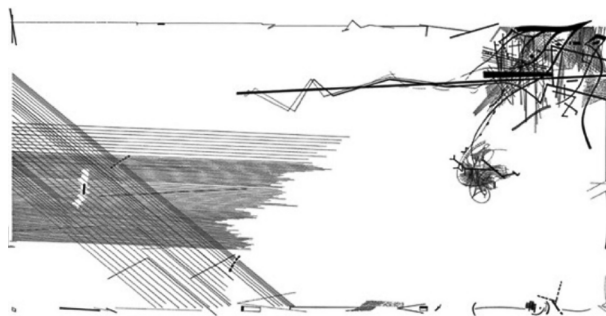
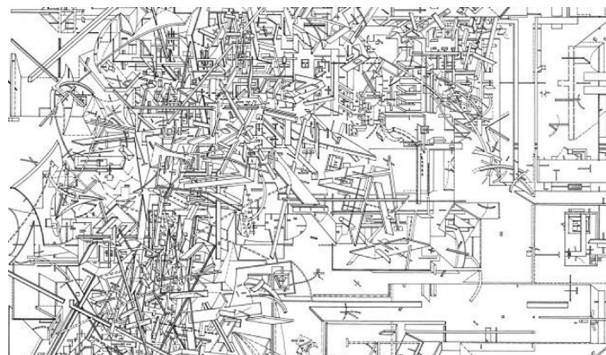


Fig. 4. Daniel Libeskind, *Artic Flowers*, 1975 (Libeskind 1991, p. 17).

Fig. 5. Daniel Libeskind, *Chamberworks*, 1983 (Libeskind 1991, p. 124).

base per una riflessione progettuale che non agisce per saturazione di uno spazio inerte, ma si configura come un'interfaccia dinamica capace di integrare la complessità intrinseca dell'universo "infinito".

Daniel Libeskind, ad esempio, nelle serie *Micromegas*, *Fiori d'artici* e *Chamber works* (Fig. 4) elabora uno spazio non più dominato da un unico punto di fuga o da un centro stabile. Ci troviamo di fronte a una sorta di "radiografia" dello spazio composto di sole relazioni, in una narrazione *anarchitettonica* che si protrae oltre i limiti fisici della rappresentazione. I frammenti geometrici in uno spazio non euclideo, si dispongono secondo una struttura di tensori, generando percorsi e visioni multiple [Libeskind 1991]. Ogni elemento acquista significato nella rete di interazioni con gli altri, come in un campo di forze aperto.

In questo caso il disegno architettonico non muove da un legame rigido con l'oggetto ma, al contrario, l'immagine emergente non si concepisce unita al suo referente nello stesso modo in cui un segno è collegato a un significato scritto. La nozione di *svincolo* (inteso come svincolo a un referente specificamente architettonico) diventa quindi fondamentale per comprendere la "non architettura" (*anarchitecture*) nell'opera dell'architetto polacco. La possibilità di leggere i suoi disegni come una forma di scrittura pone al centro la libertà del lettore di nominare le cose senza alcun riferimento specifico. Nei lavori successivi, Libeskind elimina l'essenzialità del segno come vettore a favore di "un'altra serialità", in cui il disegno si fa volutamente scrittura. Privo di finalità rappresentative tradizionali, esso non si configura né come forma *dis-tratta* dello schizzo a mano libera, né come narrazione di uno spazio architettonico abitabile. Come sottolineato da Peter Eisemann, i disegni di Libeskind diventano una struttura non referenziale senza limiti tra principio e fine, configurandosi come tracce del percorso di un processo [Libeskind 1991]. Non sono un insieme casuale di linee, ma nemmeno un insieme preciso di linee che si conforma alla ripetizione di un'immagine riconoscibile, vale a dire, non sono né l'una né l'altra cosa. Sono *altro*, e proprio per questa alterità si definiscono al di fuori dei confini della tradizione architettonica, trasformandosi in una "non architettura", adottando un insieme di punti di vista continuamente modificabili [Libeskind 1991; Was 2015] (fig. 5).

John Cage applica un principio analogo alla musica, spesso corredato da disegni e notazioni grafiche, in cui il gesto creativo non determina un risultato fisso, ma genera evento e relazione. Nelle sue partiture grafiche, come ad

esempio *Fontana Mix* (1958) o *Aria* (1958), Cage utilizza simboli, linee e forme aperte che non indicano una sequenza rigida di suoni, ma offrono al performer una mappa di possibilità, un insieme di percorsi potenziali da esplorare [Cage 1958; 1960]. Ogni esecuzione diventa unica, determinata dall'interazione tra musicista, strumenti e contesto ove l'opera non è chiusa nel momento della composizione, ma si apre al fluire dell'esperienza condivisa (fig. 6).

Allo stesso modo, nei suoi *graphic scores*, Cage sperimenta la dimensione visiva della partitura dove la disposizione di linee, punti e simboli sul foglio funziona come un campo di forze aperto, in cui il lettore-esecutore interpreta, decide e scopre, trasformando la notazione in evento sonoro e spaziale. L'atto creativo diventa così esperienza condivisa tra artista e materia, tra soggetto e oggetto, tra forma e suono, incarnando una sorta di "multiversalità bruniana" osservata nella pittura barocca in generale e nello specifico in François De Nomé.

Insieme a Libeskind, Lebbeus Woods propone architetture visionarie e disegni concettuali in cui la frammentazione dello spazio, la sovrapposizione di livelli (sia fisici che concettuali) e la moltiplicazione di centri producono scenari instabili e aperti, destinati a trasformare sia l'esperienza del soggetto sia il senso di *locus*, inteso come uno spazio dinamico e interattivo. Nei suoi lavori, l'architettura diventa evento relazionale, una forma di *anarchitecture* in cui gli oggetti non sono più statici e assoluti, ma attivi nel processo di trasformazione.

Prendendo come esempio i disegni della ricostruzione di Sarajevo (*War and Architecture* 1993) (fig. 7), Woods muove da una prima riflessione su tre principi fondamentali della ricostruzione postbellica: il ritorno alla normalità, la *tabula rasa* e l'uso creativo del materiale esistente in grado di trasformare i resti danneggiati in nuovi spazi, rispettando la memoria delle forme distrutte e le cicatrici come segni della storia [Woods 1996].

I disegni di nuovi spazi urbani non celebrano la distruzione né la commemorano ma accettano ciò che è stato perso e conquistato. Gli strappi irregolari nelle strutture, creati da esplosioni e incendi, sono unici per storia e significato e da essi emergono nuove forme di pensare, vivere e configurare lo spazio. Da queste condizioni nasce una comunità eterarchica, che esclude le gerarchie della violenza organizzata. Questo paradigma lo troviamo anche nella progettazione della torre del *World Trade Center* di New York, concepita come una crescita architettonica ininterrotta: una memoria attiva della violenza che si trasforma in simbolo

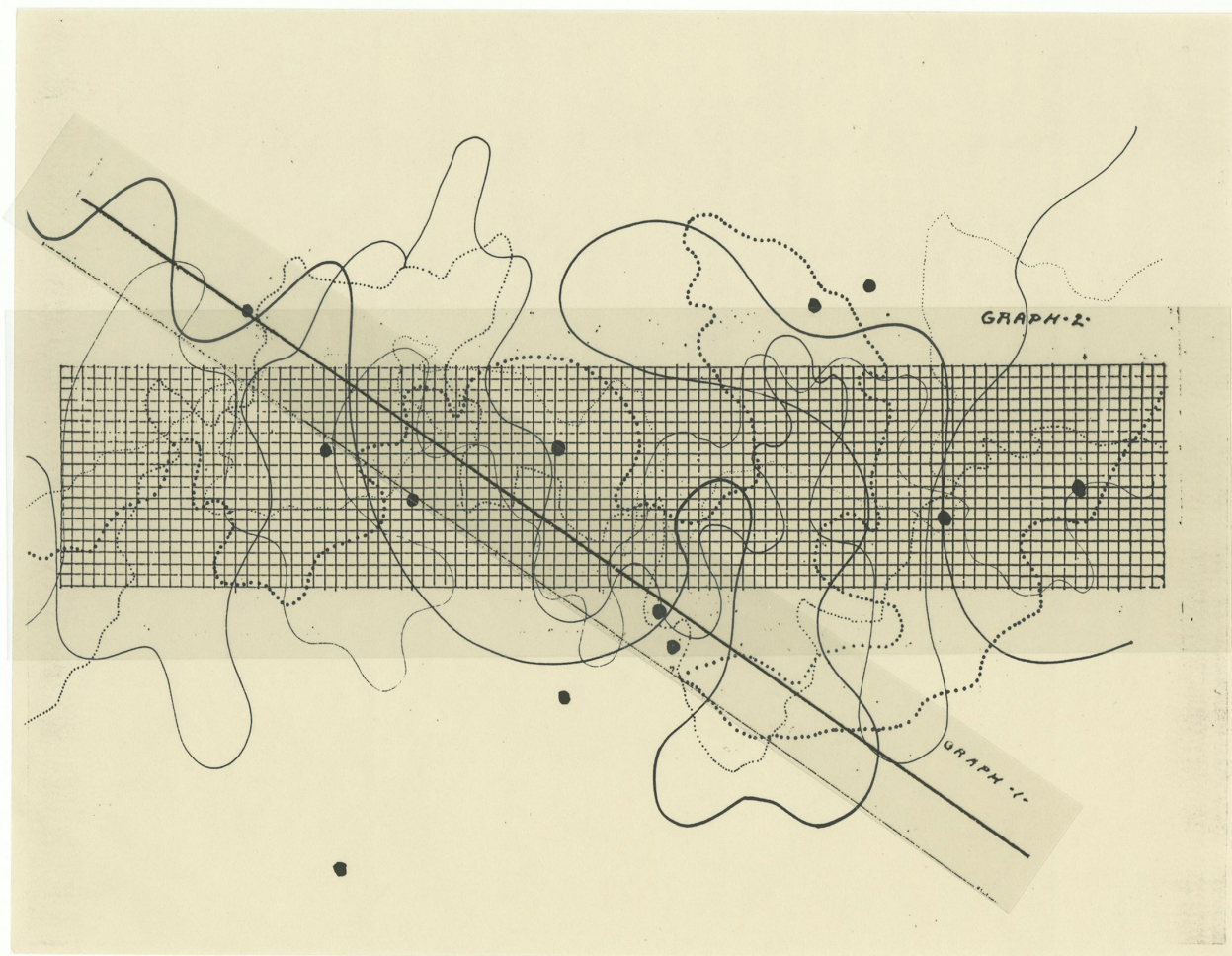


Fig. 6. John Cage, *Fontana Mix*, 1958. Partitura grafica (matita e inchiostro su carta e pellicola trasparente). New York: Edition Peters (fonte: <<https://www.walkerart.org/collections/artwork/fontana-mix-material-for-tape-music-of-that-title/>>).

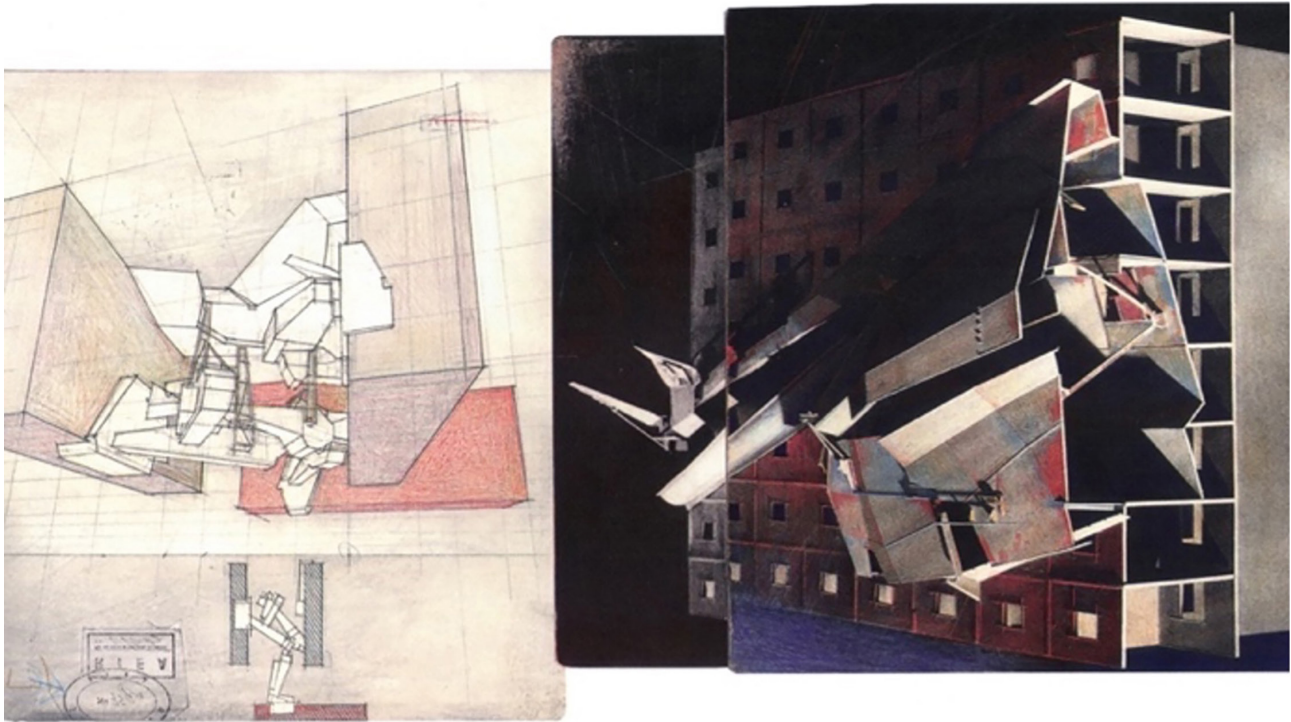


Fig. 7. Lebbeus Woods, War and Architecture. Disegno, 1993 (fonte: Lebbeus Woods Blog: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/>>).

di resilienza e rigenerazione (fig. 8). Qui, il progetto non è una semplice ricostruzione, ma un atto di “reincarnazione” della materia.

In tutti questi casi i disegni – con una predilezione di Woods per l'uso del pamphlet – non rimandano al testo ma, insieme a esso, costituiscono una forma unica di riflessione per dare forma e ragione a una ricostruzione radicale dei fondamenti architettonici su una base etica. L'architettura è un organismo vivo che sperimenta sé stesso più e più volte e in forme sempre diverse, sottomettendosi a continue reincarnazioni [Quici 2013] (fig. 8).

In questa stessa linea si colloca il lavoro di Perry kulper, che radicalizza ulteriormente il carattere co-generativo del disegno. Nei suoi *strategic drawings* e *composite drawings*, il disegno non è rappresentazione né prefigurazione di un'architettura compiuta, ma dispositivo cognitivo aperto, capace di attivare relazioni tra immagini, testi, diagrammi, frammenti narrativi e riferimenti eterogenei [Chard & Kulper 2013]. Lo spazio emerge come campo di possibilità nel quale non esistono centri stabili né gerarchie prospettiche, ma una costellazione di eventi grafici che coesistono in uno stato di tensione permanente (fig. 9). Il foglio diventa una soglia operativa, un *Theatrum Mundi* contemporaneo in cui l'osservatore è chiamato a costruire attivamente il senso, proseguendo, in chiave metaprogettuale, quella spazialità visionaria e relazionale che dalla tradizione barocca giunge fino alle pratiche sperimentali del disegno odierno. Si evidenzia così un filo comune in cui l'atto creativo non è più concepito come mera imposizione di forme pre-esistenti, ma come un processo dinamico e trasformativo, in cui il soggetto non domina, ma si lascia attraversare dall'esperienza del proprio fare. La forma non è statica né predeterminata, ma – in quanto frutto di una visione in continuo divenire e dunque mai del tutto compiuta – si manifesta come entità viva, aperta a relazioni multiple, capace di reagire, espandersi e modificare la percezione stessa dello spazio e del tempo [Focillon 2018]. L'opera diventa in questo modo un campo di interazioni, in cui ogni gesto, linea o volume produce effetti reciproci tra creatore e materia, generando una rete di connessioni aperte e non gerarchiche. Lo spazio non possiede un centro privilegiato, ma emerge come sovrapposizione di orizzonti e soglie dove ogni punto è simultaneamente origine e destinazione. Qui l'opera si configura come evento ontologico: un luogo di trasformazione in cui il soggetto si rivela a sé stesso attraverso la forma. La continuità tra Desiderio, Bruno, Otto e le pratiche artistiche e architettoniche contemporanee



Fig. 8. Lebbeus Woods, *Locus of ascent*, 2009 (fonte: Lebbeus Woods Blog: <<https://lebbeuswoods.wordpress.com/>>).



Fig. 9. Perry Kulper, Fast Twitch: Desert Dwelling, v.01, Site Drawing, 2004 (immagine gentilmente concessa dall'autore).

risiede proprio in questa “creazione condivisa”, dove il senso non è prestabilito, ma scaturisce dall'interazione e dall'apertura infinita del fare.

Conclusioni

La decostruzione dell'ilomorfismo non conduce a una negazione della forma ma alla sua restituzione come evento relazionale. Il disegno, liberato dall'idea di essere mera traduzione grafica di un concetto preesistente, si rivela come luogo di trasformazione reciproca dove la mano dell'autore o degli autori non impone una forma alla materia, ma entra in un campo di forze in cui materia, gesto e immaginazione cooperano.

Dalla cosmologia dell'infinito di Bruno alla metonimia barocca e alle astrazioni apocalittiche di Monsù Desiderio, fino ai disegni policentrici contemporanei, si delinea una genealogia

alternativa della rappresentazione non più centrata su un punto di vista sovrano, ma articolata come costellazione dinamica di soglie e relazioni. In questa prospettiva, l'opera non è oggetto chiuso, bensì dispositivo aperto che chiede partecipazione e disponibilità alla trasformazione.

Il passaggio da un'estetica antropocentrica a un'antropologia dell'incontro implica una ridefinizione del sapere stesso in cui il conoscere non implica nessuna forma di dominio, quanto un lasciarsi formare dall'incontro con ciò che emerge. Il disegno diventa così pratica spirituale e cognitiva insieme, sinapsi tra visibile e invisibile, tra progetto ed eccedenza, tra intenzione e rivelazione.

In un'epoca segnata da crisi dei centri e moltiplicazione degli orizzonti, il paradigma policentrico offre non solo una chiave interpretativa per le pratiche artistiche contemporanee, ma anche un modello ontologico in un universo in cui ogni punto può essere centro, e in cui il senso nasce dall'interazione, non dall'imposizione.

Autori

Cesare Battelli, architetto, Visionary Architecture, Cesena-Madrid, info@visionary-architecture.com
Giovanni Pirari, Higher School of Economics di Mosca, pirari.giovanni@gmail.com

Riferimenti bibliografici

Anassagora. (2002). *Frammenti e testimonianze: Sulla natura*. Milano: Bompiani.

Battelli, C. (2024). *Monsù Desiderio. Los albores de la visión arquitectónica contemporánea*. Tesi di dottorato in Architettura, relatore A. Layuno. Universidad de Alcalá. <http://hdl.handle.net/10017/61132> (consultato il 27 aprile 2026).

Bruno, G. (2007a). La cena delle ceneri. In *Opere italiane*, vol. I. Torino: UTET.

Bruno, G. (2007b). *De la causa, principio et uno*. In *Opere italiane*, vol. I. Torino: UTET.

Cage, J. (1958). *Fontana Mix* [partitura grafica]. New York: Edition Peters.

Cage, J. (1960). *Notations*. New York: Something Else Press.

Causa, R. (1956). Francesco Nomé detto Monsù Desiderio. In *Paragone Arte*, n. 7, pp. 30-46.

Chard, N., Kulper, P. (2013). *Fathoming the unfathomable: Archival ghosts and paradoxical shadows*. Pamphlet Architecture, n. 34. New York: Princeton Architectural Press.

Colli, G. (1969). *Filosofia dell'espressione*. Milano: Adelphi.

Damisch, H. (1984). *Teoria della nuvola. Per una storia della pittura*. Milano: Costa & Nolan.

Flasch, K. (a cura di). (2011). *Was ist Gott? Das Buch der 24 Philosophen*. München: Beck.

Florenskij, P. (2020). *La prospettiva rovesciata*. Milano: Adelphi.

Focillon, H. (2018). *Estetica dei visionari. Daumier, Rembrandt, Piranesi, Turner, Tintoretto, El Greco*. Milano: Abscondita.

Foucault, M. (2001). *L'herméneutique du sujet. Cours au Collège de France, 1981-1982*. Paris: Seuil/Gallimard.

Hadot, P. (2005). *Esercizi spirituali e filosofia antica*. Torino: Einaudi.

Klein, R. (1975). *La forma e l'intelligibile*. Torino: Einaudi.

Libeskind, D. (1991). *Countersign*. Londra: Academy Editions.

Lucentini, P. (a cura di). (1999). *Il libro dei ventiquattro filosofi*. Milano: Adelphi.

Onfray, M. (2010). *Métaphysique des ruines: La peinture de Monsù Desiderio*. Paris: Mollat.

Otto, W. F. (1993). *Il mito*. Genova: Il Melangolo.

Otto, W. F. (2025). *Il corpo umano e la danza*. Torino: Lindau.

Panofsky, E. (1961). *La prospettiva come "forma simbolica" e altri scritti*. Milano: Feltrinelli. [Prima ed. *Die Perspektive als "symbolische Form"*. Leipzig-Berlin, 1927].

Pareyson, L. (1988). *Estetica. Teoria della formatività*. Milano: Bompiani.

Pico della Mirandola, G. (1942). *Oratio de hominis dignitate*. In E. Garin (a cura di). *De hominis dignitate, Heptaplus, de ente et uno, e scritti vari*. Firenze: Vallecchi.

Platone. (2000). Protagora. In Platone, *Tutti gli scritti*, a cura di G. Reale (pp. 860-937). Milano: Bompiani.

Quici, F. (2013). Le inconsuete forme dell'esperienza di Lebbeus Woods. In *Hortus*, n. 74.

Sapir, I. (2008). *Narrative, memory and the crisis of mimesis: The case of Adam Elsheimer and Giordano Bruno*. Amsterdam: Amsterdam School for Cultural Analysis (ASCA).

Shearman, J. (1967). *Mannerism*. London: Penguin Books.

Sluys, F. (1961). *Didier Barra et François De Nomé dits Monsù Desiderio*. Paris: Éditions du Minotaure.

Was, C. (2015). Practicing theory: Concepts of early works of Daniel Libeskind as references for real architecture. In *Quart*, n. 2/36, pp. 102-115.

Woods, L. (1996). *War and Architecture*. Pamphlet Architecture, n. 15. New York: Princeton Architectural Press.

Yates, F. A. (2010). *Giordano Bruno e la tradizione ermetica*. Roma-Bari: Laterza.