

MASSIMO MOROZZI

POIS

Spazio Viafarini - Milano
5-10 Aprile 1995

La storia dei pois inizia con le due pagine finali del suo libro (Massimo Morozzi, edizioni Archivolto, Milano 1993). Ma forse quest'idea del pois è dentro il suo progetto da sempre. In quanto sistema preesistente fa parte della sua poetica realistica, della sua tendenza all'oggettività.

Il pois esiste. Non è una sua invenzione, non è un decoro autobiografico. Esiste nell'arte, la pop art ne ha fatto un suo pattern, nella moda, nel fumetto. Ed è popolare, trasversale a più discipline.

Ma quest'utilizzo ossessivo del pois, sia come finitura dei suoi progetti di design, sia come materia pittorica, perde qualsiasi riferimento alla pop art. In questa fase del suo progetto, che sempre più si appoggia all'uso dei computers, assume un valore concettuale: è una possibile razionalizzazione di tutto l'immaginario potenziale che il computer permette di esplicitare. E infatti ogni quadro altro non è che una porzione della infinita puntizzazione possibile.

Ogni quadro a pois è lo stop dentro un viaggio, quasi psichedelico, in un universo monadico.

Questi stop rappresentano l'approdo estremo del suo design. Ovvero il tentativo di reificare un attimo del continuo fluire puntiforme e nel contempo la rinuncia a produrre altre possibili immagini. Quella perfetta esiste già: il pois.

C.D.

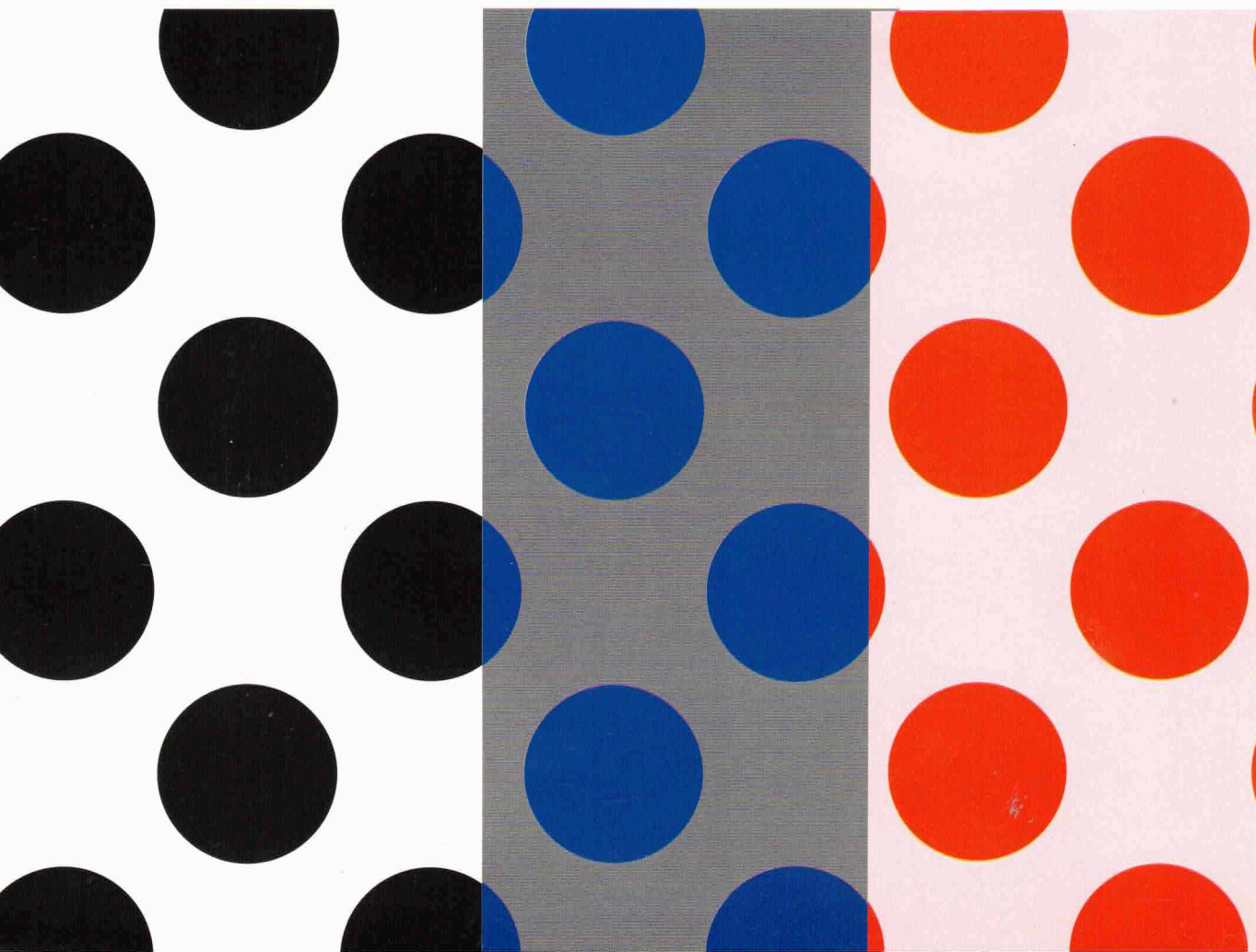
The history of the dot as a decorative element is contained in the two final pages of the book by Massimo Morozzi, Edizioni Archivolto, Milano 1993. But probably this idea of the dot has always been in his design project. As a preexisting style element it is also evident in his realistic style and in his tendency towards objectivity.

Nevertheless the dot was not invented by Morozzi, it is not his original decoration. It exists in art, in fashion, in comics; pop art choose it as its main pattern and it is popular in several other disciplines.

Morozzi's obsessive use of the dots, both as design finish and as a pictorial element, loses all links with pop art. In the present phase of Morozzi's production, which relies more and more on the use of computers, the dot has a more conceptual value: it permits the rationalization of the entire potential imagery evidenced by the computer.

Each picture is but a portion cut from the never ending dotted image on the computer screen. Each dotted picture is like a pause in a psycadelic voyage within a monad universe.

These pauses probably represent in the final result of Morozzi's design research to catch a moment of the continuous dot flux and at the same time abandon other possible images. The perfect image is already there: the dot.



I
Come si sa, "pop" non è solo abbreviazione di popular, ma significa anche "scoppio", "macchia", "bolla".
Il gruppo Archizoom, di cui Massimo Morozzi ha fatto parte, ha rappresentato negli anni Sessanta la controparte architettonica della pop art italiana. Al tempo stesso Archizoom celava in sé tutti i germi che avrebbero portato a un superamento della fascinazione puramente estetica della pop art - proprio in quell'idea di "zoom", di avvicinamento indefinito alla trama delle cose, sfondamento che oltrepassa la pura superficie seducente della società dei consumi.

In effetti la Pop Art è bidimensionale. Anche quando indaga la texture della realtà, trova al massimo una retinatura più rada, come in certe opere di Lichtenstein... Ma l'architettura e il design sono arti tridimensionali. Come è possibile dunque fare un'architettura e un design che siano pop e non si arrestino alla superficie, che anzi facciano della superficie stessa un ambiente, un rilievo, un dominio tattile?

Non si tratta in verità di un problema estetico, ma di una condizione culturale. Alla cultura a due dimensioni, alto/basso, elitario/pop, impegnato/massificato, occorre aggiungerne una terza, che possiamo definire "la terza dimensione culturale".

II
Questa terza dimensione non costituisce un semplice approfondimento delle prime due, ma ne cambia completamente la percezione. Negli anni Sessanta si invocava "una zebra a pois", rivestimento psichedelico ed effervescente, pop appunto, della realtà consueta. A quel progetto psichedelico oggi ne subentra un altro, un progetto cybernautico che necessita di un suo immaginario specifico, del suo arredamento mentale. Così, ai pois che si limitavano a rivestire la zebra pop, oggi Morozzi contrappone dei pois che invece sfondano la superficie, che interfacciano, che sembrano volteggiare nel cyberspazio.

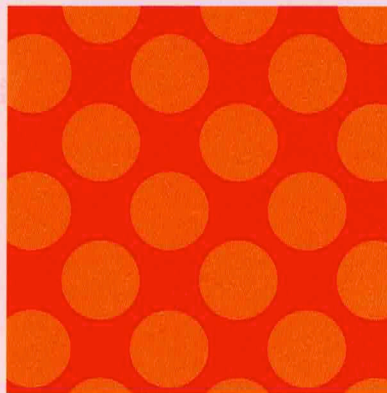
Più simili a dei pixel che a dei punti, questi pois sono del resto generati con l'ausilio della computer grafica. Hanno meno di pittorico che di spaziale. I quadri in cui vengono collocati non ne sono la rappresentazione: infatti ciascun quadro rappresenta piuttosto una "finestra" virtuale aperta su un ambiente, o meglio su un mondo, a pois, naturalmente. Necessariamente, se questi quadri non sono quadri, ma "frames" o "windows", il significato di ciò che contengono riguarda ciò che sta dentro e ciò che sta fuori di essi. Ecco che i pois sbordano, investono e ricoprono gli oggetti contigui, li illuminano e ne sono illuminati.

Se i quadri diventano finestre, ciò che vi è contenuto può anche diventare oggetto: è quanto accade ai rettangoli suprematisti di Malevich, che abbandonano il loro carattere di assolutismo formale per entrare nel mondo della funzionalità abitativa; ed è quanto accade anche al famoso monumento alla Terza Internazionale, di Tatlin, che un'imprevedibile perestroika estetica trasforma in divano, pur consentendogli di restare "fedele alla linea".

III
In un caso come negli altri, la citazione è il problema meno importante. Il design, arte degli oggetti, e l'architettura, arte degli spazi, sono esercizi di creazione tridimensionale: inventare ambienti e cose entro cui aggirarsi, in cui spostarsi, orientarsi, vivere e viaggiare. Quando design e architettura hanno a che fare con superfici, disegni, pittura, quadri, tendono a interpretarli piuttosto come mappe che come rappresentazioni, tendono a ricostruirli come maquette o plastici piuttosto che limitarsi a "citarli". Questa ricostruzione, questo diorama estetico, mi sembra racchiudere il vero senso di una possibile tridimensionalizzazione culturale. La terza dimensione è data proprio dalla profondità virtuale, qui rappresentata dall'impiego della computergrafica in due modi assai diversi: l'astrazione ambientale (pois) e la rappresentazione iperreale (paesaggi urbani virtuali). E' grazie a questa terza dimensione che gli stili, le epoche, i gusti e i sogni si incontrano, anche se in una forma rovesciata, replicata e "impossibile" - ciascuno costituendo soltanto un "punto di passaggio" nella nostra attuale navigazione cybernautica.

Il punto del resto (e dunque il pois) è, come ci dicevano a scuola, la figura geometrica senza parti nè dimensioni; ed è perciò "punto di partenza" e insieme "punto di arrivo".

Marco Senaldi



Spazio Viafarini
via Farini 35 - Milano
5-10 aprile 1995
ore 11 - 20

con la collaborazione di:
edra e mazzei spa