

Una zebra a pois

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 steso Archizoom celava in sé tutti i germi che avrebbero portato ad un superamento della fascinazione puramente estetica della *pop art* — proprio in quell'idea di *zoom*, di ravvicinamento indefinito alla trama delle cose, sfondamento che oltrepassa la pura superficie seducente della civiltà 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 ~~per~~ 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 computergrafica. 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~~ diventano finestre, ciò che vi è contenuto può anche diventare oggetto; è quanto accade ai rettangoli suprematisti di Malevic, 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 consentendoci 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 aggirarci, in cui spostarci, orientarci, 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 ~~essendo~~ 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 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 né dimensioni; ed è perciò "punto di partenza" e — insieme — "di arrivo".

MARCO SENALDI