

Architetture vibranti di luce

di ELVIRO DI MEO

Continua alla galleria "SPAZIO-FMGPERL'ARCHITETTURA", la sede espositiva milanese di Iris Ceramica e FMG Fabbrica Marmi e Graniti, la prima personale dedicata a Mario Nanni, progettista della luce di fama internazionale.

La Mostra, curata da Luca Molinari, analizza le otto regole di luce - da qui il titolo della Rassegna - teorizzate dall'autore. Ad emergere è il percorso dell'artista. Un cammino fatto di immagini, disegni, parole, ma anche di finestre spalancate sul mondo della progettazione grazie alla forza vibrante delle varie fonti luminose.

Trentacinque anni di osservazione, ascolto, esperienza, amore per lo studio e la conoscenza della materia che Mario Nanni sintetizza nelle sue regole, ognuna rappresentata mediante un suo progetto, tra cui: la cupola Guell del Gaudi Center Reus, la Luce della musica per il Teatro alla Scala, il Termometro di luce per Piazza Zaballuru di Bilbao. Sono soltanto alcuni degli otto telai per le sue re-

gole: luce materiale da costruzione, luce solo dove serve, lo spessore della luce, la luce che genera il colore, l'elogio dell'ombra, la luce in movimento, la presenza e l'assenza, l'emozione del nulla, la luce come materiale da costruzione. A tale riguardo, a proposito di quest'ultima, Nanni commenta: "Un progetto non è solo materia ma anche luce. L'architettura è progettazione di luce. Troppo spesso la luce è un post intervento: corregge, enfatizza e nasconde ciò che ha già preso una sua forma. Ma la luce, quella che non si vede ma si sente, è un tutt'uno con la materia che si appoggia. E' quindi necessario costruire con la luce". In mostra, l'intervento di illuminazione del 2006 per la Campana Brembana, al Parco Scientifico Tecnologico Kilometro Rosso. Nasce, così, un tracciato che racconta come muoversi nello spazio sia a provare o a subire emozioni, perché, come ci insegna Nanni, "tutte le volte che si affronta un progetto bisogna farlo con grande modestia e sensibilità, con la consapevolezza che lavorare con la luce non è solo applicare matematica e fisica, ma è anche dosare a-



more, percezione, passione e sperimentazione". Poeta della luce, prima ancora che progettista, Nanni spiega così l'architettura attraverso la sua esperienza del visibile e del sensibile, inquadrando il progetto, raccontandone la storia, facendolo vedere attraverso la luce stessa. Questa va dosata e calibrata - altra regola di Mario Nanni -, affinché emerga l'alchimia.

"In un ambiente non servono tante luci. Ne basta una. Capace di far cogliere le emozioni, gli sguardi, l'attenzione". E la luce ha un suo spessore materico: il che rappresenta il volume; e tutto ciò che è letto nella sua dimensione complessiva - ossia nel suo volume - genera ombra. Ombra che nasce dalla luce stessa, mentre questa crea volumi definendone gli spazi. SPAZIO-FMGPERL'ARCHITETTURA è una galleria che FMG Fabbrica Marmi e Graniti ed Iris Ceramica dedicano all'architettura ed all'interior design.

A cura di Luca Molinari, lo spazio espositivo si propone come punto d'incontro e confronto per architetti, studenti e appassionati di architettura e design. Uno spazio che associa la forza espressiva di una galleria alla dinamicità discreta di un atelier di idee e materiali, progetti ed opere, testimonianza del profondo legame e dell'autentica passione da parte del Gruppo Iris Ceramica verso il proprio mondo di riferimento.

COSA DOVE

Dopo decenni di abbandono, uno dei monumenti più significativi dell'architettura fortificata rinascimentale, il Forte Malatesta, torna ad essere luogo destinato alla fruizione culturale e lo fa con una mostra che porta per la prima volta fuori delle pareti domestiche una delle più significative e intriganti collezioni private di arte del Novecento. Una ricchissima collezione di dipinti e di sculture del XX secolo radunata ad Ascoli Piceno da Serafino Fiochi trova una sua scenografica collocazione negli ambienti progettati da Antonio da Sangallo il Giovane per conto di Paolo III. Ascoli Piceno dopo le grandi mostre dedicate a Osvaldo Lcini e a Tullio Pericoli si conferma così ancora una volta negli ultimi anni città d'arte meta di grande richiamo turistico culturale anche per le grandi mostre. La mostra Aspetti di arte astratta nella raccolta Fiochi curata da Armando Ginesi e presentata da Stefano Papetti, direttore dei Musei Civici di Ascoli Piceno, riunisce un nucleo di opere molto consistente da un punto di vista numerico ma soprattutto un corpus formidabile per la conoscenza delle dinamiche dell'arte contemporanea in Italia. Trattasi di 230 opere delle circa 500 sull'astrattismo, (un patrimonio al quale bisogna poi aggiungere le altrettante opere di carattere figurativo) raccolte in oltre cinquant'anni da Serafino Fiochi, collezionista ascolano, dal grande intuito, raffinato e curioso. L'esposizione, si apre idealmente con una cartolina postale disegnata da Giacomo Balla recante un testo augurale indirizzato a Fortunato Depero in occasione di una mostra a New York: la grafica dell'immagine interpreta infatti in chiave aniconica i suggerimenti dinamici e luministici tipici del Futurismo, anticipando certi aspetti dell'Astrattismo. Si prosegue poi con un interessante confronto fra un Amalassunta di Osvaldo Lcini e un disegno visionario di Mirò, ambedue proiettati in una dimensione onirica e fantastica. Notevole è anche la rappresentanza dell'Astrattismo italiano degli anni cinquanta con opere di Fontana, Burri, Veronesi, Crippa, Capogrossi, Scanavino che ne declinano la componente informale, mentre quella gestuale-segnica è ben esemplata attraverso i dipinti di Vedova, Accardi, Perilli e Parmeggiani, ma non mancano in mostra anche interessanti esempi legati al contesto internazionale con opere di Masson, Beuys e Sol Lewitt.

"Astrattismo italiano, capolavori della collezione Fiochi da Balla a Sol Lewitt"
Ascoli Piceno
Forte Malatesta
30 ottobre 2010 - 6 marzo 2011



La fabbrica dei supereroi targati Marvel

Adio ai Fantastici 4. Resteranno solo 3, perché uno dei supereroi tra un mese morirà. La casa editrice americana Marvel ha deciso che rivelerà il segreto sul numero 588 in uscita negli Stati Uniti a fine mese. Senza naturalmente rivelare se a morire sarà la Donna Invisibile, la Torcia Umana, la Cosa o Mister Fantastic. Nelle mostre di fumetti, e in Italia sono tante, i collezionisti e i visitatori riempivano gli stand degli espositori, alla ricerca spasmodica della striscia o dell'albo mancante alla propria raccolta. E' aumentato così il dibattito culturale se il fumetto possa essere considerato arte o cultura di massa. Le storie che hanno narrato i fumetti sempre più spesso si sono intrecciate con avvenimenti, teorie, miti, a volte anche proposte in cinematografia, con successo di critica e di pubblico. Detta anche "La casa delle idee", la Marvel, ex Atlas, ex Timely, grazie a Stan Lee (Stanley Lieber) e Jack

Kirby, l'Uomo e il Re, e' uno degli editori di fumetti supereroistici più importanti del mondo. Fondata nel 1939 ha vissuto momenti lusinghieri come è spesso accaduto ad attività omologhe ed è grazie a intuizioni geniali dello staff, che i personaggi dell'Universo Marvel, hanno superato le periodiche crisi di vendite. In Italia, intanto, l'Editoriale Corno cominciò a pubblicare, negli anni Settanta, gli albi con le avventure di Dare Devil e di Spiderman, e in breve tempo Hulk, il Mitico Thor, I Fantastici Quattro e Capitan America erano in edicola con una testata dedicata proprio a loro. Il successo fu clamoroso e così furono sformati degli albi dove i supereroi agivano in gruppo, come gli "X-Men", "I vendicatori", "I Difensori", tutti impegnati contro nemici in possesso di poteri straordinari. I poteri extra, questi supereroi li devono a esposizione a radiazioni (Hulk, Uomo Ragno), viaggi spaziali

(Fantastici Quattro), o a conquiste della medicina (Iron Man, Capitan America) o al ritrovamento di oggetti dotati di forze divine (Il Mitico Thor). Le Idee della Marvel sono senza malizia: uno scudo medievale al posto di quello rotondo per Capitan America, il costume scuro di Spiderman, una tavola da surf per il Silver Surfer, con cui navigare nello spazio, o gli occhiali protettivi del Ciclope degli X-Men. I nemici di questi supereroi, sono a loro volta dotati di super poteri oppure posseggono oggetti che li rendono insidiosi. E' un "epos" fatto con i disegni: senza parlare di Odissea, Gerusalemme Liberata, Nibelungli, ma più modestamente di una "fabula" latina. Si narra di avventure, ma qualche volta, le si adatta a temi di interesse scientifico: la teoria della psicologia svizzera Elizabeth Kubler-Ross, sulle "cinque fasi psicologiche del morire"

è stata utilizzata dagli sceneggiatori della serie del 2007 di Capitan America, "Civil War". Solo la carta e le colorazioni sono cambiate: le uscite in fumetteria hanno in più le copertine "variant", le serie si susseguono sulle testate, i cosiddetti cross-over autonomi, le saghe sono in vendita anche cartonate: i "giornaletti" di allora non sono tanto lontani dalle avventure che gli adolescenti vivono oggi con la fantasia. Il cinema e la tv rendono questi personaggi meno umani, anche grazie ai videogiochi, per tutti quegli effetti speciali che utilizzano, ma essi sono diventati dei simboli conosciuti per il desiderio di giustizia, la tenacia, l'attaccamento ad una bandiera, la difesa della libertà, la vittoria del bene sul male. Recentemente la tavola originale del 1971, che si credeva perduta per sempre, della copertina del numero uno dei "Fantastici Quattro" e' stata



ritrovata in un mercatino dell'usato ed è stata stimata un quarto di milione di dollari. Ci sarebbe da chiedersi se davvero tutto quello che succede sui fogli di un fumetto sia una operazione di marketing, o se invece i supereroi siano indispensabili amici di chi pensa che basterebbe avere dei superpoteri ed un costume perché il mondo sia buono e pulito come loro. VINCENZO AMICUCCI