

ANDREA BOCCA

PALAZZO MONTI
P.T. BRUSATO 22 BRESCIA
SAT. 11 FEB. 18-21

TEXT IN COLLABORATION
WITH LISA ANDREANI

CURATED BY EDOARDO MONTI

BRIS







Il seguente testo assume la forma di un glossario con il fine di superare una lettura critica in prima persona singolare. I termini che seguono presentano oltre ad una breve descrizione ricavata dal vocabolario Treccani, altri due possibili significati e letture. L'intento è quello di sciogliere delle sfumature per la comprensione delle opere di Andrea Bocca presentate nella mostra *Props* a Palazzo Monti.





B

Bozza

bòzza¹ s. f. [da una base **bottia* (di origine oscura) «gonfiore, protuberanza», comune anche all'ital. *boccia*, al fr. *bosse* e al provenz. ant. *bossa*]. Prima e imperfetta forma di un'opera d'arte; più comunem. *abbozzo*, *bozzetto*.

L.A. “Invece della certezza, la mostra esprime possibilità connettive. La questione delle esposizioni evolutive. Una vita continua delle mostre. Le mostre come sistemi di apprendimento complessi e dinamici, con cicli di feedback, mettono fondamentalmente in discussione l'idea obsoleta del curatore come maestro pianificatore. Se si inizia il processo di integrazione, la mostra in quell'istante emerge. Mostre in continua costruzione, l'emergere di una mostra in una mostra.”-- Hans Ulrich Obrist, *Panel Statement*, in Paula Marincola, ed. *Curating Now: Imaginative Practice/Public Responsibility* (Philadelphia: Philadelphia Exhibitions Initiative, 2001), pp. 23-24.

A.B. Prima di qualsiasi lavoro si tende a costruire una bozza. Tagliare sulla cutting pad i fogli di cartone, stampare le immagini delle superfici che ci saranno in mostra. I materiali utilizzati sono per lo più legati al mondo della cancelleria, quali carta, cartoni, cartoncini. Proprio il cartone risponde perfettamente alle esigenze di cui necessito: costa poco, è facilmente modellabile, ne posso trovare di grossi formati ed è di un bellissimo marrone chiaro neutro. Disporre qualsiasi oggetto, scultura, stampa, su quella superficie è come posizionarla sul grigio neutro di Photoshop del mio PC. Il cartone è ovunque, rivestito e camuffato da piallacci, rivestimenti, verniciature. Le scatole sono di cartone, le copertine dei libri sono di cartone, le ante della cucina sono di cartone. (2)

D

Design

ˈdiʃàin s. ingl. [propr. «disegno, progetto», dal fr. *dessein*, che a sua volta è dall'ital. *disegno*] (pl. *designs* ˈdiʃàɪnf), usato in ital. al masch. – Nella produzione industriale, progettazione (detta più precisamente *industrial design* ˈɪndqˈstriəl ...) che mira a conciliare i requisiti tecnici, funzionali ed economici degli oggetti prodotti in serie, così che la forma che ne risulta è la sintesi di tale attività progettuale; quando la forma dell'oggetto viene elaborata indipendentemente dalla progettazione vera e propria, si parla più propriam. di *styling design* ˈstàɪlɪŋ...). Con riferimento ad altri settori di operatività: *graphic d.*, la ricerca creativa e la progettazione di libri, di stampati pubblicitari; *town d.*, la progettazione (generalmente a opera di un architetto) mirante a dare ordine e forma a parti di città, ad attrezzature collettive, a parchi pubblici; *visual d.*, la progettazione d'immagini per l'informazione visiva: cartelli, simboli, segnali; *web d.*, l'ideazione e la progettazione di siti Internet.

L.A. Il concetto di design credo sia intrinseco molto di più di ciò che pensiamo. Non solo il termine raccoglie una sintesi progettuale e una perizia tecnica (che nuovamente invito ad osservare anche nelle pratiche artistiche), essa attiva un impegno circolare tra aspetti fondamentali del creare e produrre. È la descrizione di qualcosa che si colloca in uno stato in potenza, che in filosofia, significa delineare lo stato in cui una forma di energia è pronta per il cambiamento o comunque per una perenne trasformazione. Essendo potenzialmente attivo, l'oggetto è predisposto per essere letto e interpretato generando un processo di educazione alternativa, capace di cogliere significati differenti.





A.B. Cosa distingue un oggetto di design da una scultura? Spesso accomunati da simili procedimenti di produzione, vengono comunemente distinti per le finalità per le quali prendono forma.

Nel pensiero comune un oggetto di design deve rispondere a precise necessità funzionali dettate dall'esigenza di soddisfare un gesto, un'azione: sedersi, tagliare un foglio di carta o rompere una noce. La scultura, invece, ha il compito di dare forma a un pensiero, un'idea, un qualcosa che una forma non ce l'ha.

Cosa succede se cambiamo il punto di vista tradizionale con il quale guardiamo questi oggetti? Una lampada di Isamu Noguchi diventa improvvisamente una "scultura luminosa" (come da lui stesso definita), mentre una grossa scultura in marmo dal titolo *Slide Mantra* presentata alla Biennale di Venezia del 1986 diventa un grosso scivolo su cui salire.

Display

«displèi» s. ingl. [dal v. (to) display «mettere in mostra, esporre», che è dal lat. tardo displicare «spiegare, svolgere»] (pl. displays «displèif»), usato in ital. al masch.

L.A. Mettere sotto osservazione qualcosa significa predisporre chi guarda in una posizione di dubbio, oltre che davanti alla richiesta di trarre una lettura. Quasi tutto ciò che osserviamo è sotto display, il punto è proprio questo: come superare un atto di sottomissione? Come possiamo rendere il display uno strumento partecipativo? Come possiamo renderlo un gioco che invece di chiedere risposte sia in grado di porci delle domande?

A.B. Ho sempre pensato a lungo su come e dove installare i lavori. Che fosse l'angolo, il pavimento o il soffitto di una stanza; che fosse quella precisa misura che determinava automaticamente il valore architettonico di quella scultura. Le maniglie sono poste ad un metro di altezza, la seduta di una sedia è a cinquanta centimetri dal pavimento, il soffitto per definirsi "abitabile" deve essere almeno di due metri e quaranta.

Cosa fare davanti all'impossibilità di avere quel preciso angolo, quella precisa parete e quella determinata proporzione? Semplicemente costruirli. (2,3)

F

Forma

fóma s. f. [lat. *fóma*]. – 1. a. L'aspetto esteriore con cui si configura ogni oggetto corporeo o fantastico, o una sua rappresentazione: *f. circolare, quadrata, ovale, sferica, regolare, irregolare; la f. di una bottiglia, di un mobile, di una piazza, di un monte; la f. degli occhi, del naso, della mano, dei fianchi; descrivere, rappresentare, riprodurre la f. di un oggetto; assumere f. umana.*

L.A. La forma. Su questo tema uno dei testi che in assoluto credo possa essere rivoluzionario per un artista ma anche per un designer o progettista, è *La forma del tempo* di George Kubler.

Qui le forme (sia temporali che delle opere esposte) non sono altro che sequenze impegnate nell'atto continuo di voler mostrare un processo di ricerca. Un'essenza in progress, dove ogni sala stratifica il discorso e al tempo stesso ne apre dei capitoli. Spazi di pensiero in cui liberamente o grazie a queste voci, lo spettatore può permettersi di cogliere la sua personale visione.

A.B. "La percezione della forma è per lo scultore una sensazione interiore: ogni forma, infatti, indipendentemente





dalle sue dimensioni e dalla sua complessità, viene da lui percepita come se fosse contenuta nell'incavo della sua mano, e visualizzata mentalmente nella molteplicità dei suoi aspetti. Lo scultore, osservando il lato di un oggetto, sa esattamente cosa ci sia sul lato opposto; si identifica con il baricentro di quella forma tridimensionale, con la sua massa e con il suo peso. Ne percepisce il volume attraverso lo spazio che essa sposta." – Henry Moore, *SULLA SCULTURA*, traduzione di Alessandra Salvini, Milano, Abscondita, 2002, pp. 21-22.

L

Luce

s. f. [lat. *lūx lūcis*, ant. **louk-s*, affine al sanscr. *roká-*, armeno *loys*, gotico *liuhath*, ted. *Licht*, e all'agg. gr. λευκός «brillante, bianco»]. – 1. a. Ente fisico al quale è dovuta l'eccitazione nell'occhio delle sensazioni visive, cioè la possibilità, da parte dell'occhio, di vedere gli oggetti: *sorgente di l.*, il corpo che la irradia; *l. diretta*, che arriva all'occhio direttamente dalla sorgente; *fascio di luce*, insieme di raggi luminosi che si dipartono da una sorgente; *l. diffusa, riflessa, rifratta*, che ha subito diffusione o riflessione o rifrazione.

L.A. Luce e ombra non hanno mai determinato nel mio modo di guardare le cose una posizione così determinante. Quello che posso dire per entrambe è che per permettere di incentivare un uso dello sguardo diverso, solitamente le cose attorno devo essere in uno stato di stasi, inoperanti. È rassicurante pensare a qualcosa di fermo in una condizione come quella attuale, totalmente sovrastante.

A.B. Click, Clack.

La luce si accende dentro il grosso armadio con ante scorrevoli rivestite di specchio per tutta l'altezza. All'interno di quel profondo spazio in cui nascondersi, quel piccolo oggetto dalle fattezze di un girasole stilizzato diviene l'unico punto di luce nel nero più assoluto.

Click, Clack.

Tessuti rossi, verdi, blu filtrano il bagliore di quell'aggeggio che sta nel palmo della mia mano.

Click, Clack.

Sono passati solo trenta secondi e di nuovo la luce illumina le pareti finemente decorate.

Click, Clack.

Buio.

Click, Clack.

Luce.

(1)

O

Oggetto

oggetto s. m. [dal lat. mediev. *obiectum*, neutro sostantivato di *obiectus*, part. pass. di *obicĕre* «porre innanzi»; propr. «ciò che è posto innanzi (al pensiero o alla vista)»]. – 3. In senso più concr. e più com., ogni cosa che cada sotto i sensi dell'uomo: *la luce permette di distinguere i varî o.*; *non conosco l'uso di questo o.*; in partic. (spec. con una determinazione), cosa che abbia una forma definita e sia opera del lavoro umano: *o. artistici, preziosi, di lusso; oggetti d'abbigliamento; aveva le tasche piene di o. inutili; ufficio degli o. smarriti; è vietato toccare gli o. esposti. O. d'arte* (traduz. del fr. *objet d'art*, ted. *Kunstgegenstand*), nel linguaggio delle arti figurative, denominazione della categoria dei prodotti delle arti minori, distinta dalla pittura e dalla scultura; di qui, con uso arbitrariamente ellittico, il semplice *oggetto* è stato assunto nel linguaggio del commercio per designare genericam. quei prodotti decorativi che sono compresi nella cosiddetta *oggettistica* (v.).





L.A. Gli oggetti, gli utensili o gli strumenti sono come degli amici. Essi attivano il loro essere personale e funzionale in stretto dialogo con le mani. Il rapporto è reciproco, uno si appropria dell'altro e si usurano a vicenda. Porre l'attenzione sul ruolo della mano significa anche istituire una certa celebrità nella veste di agente, presenza che permette l'attuazione delle cose tornando in questo modo al progetto.

A.B. Una lampada da armadio di data non definita (si presuppone intorno agli anni settanta) funzionante tramite due batterie (batterie torcia tipo D), con sistema di accendimento e spegnimento meccanico. (1)

Cinque diverse sezioni di cataloghi di design risalenti agli anni sessanta, settanta, ottanta e novanta appartenenti all'azienda Herman Miller e disegnati - in parte - da George Nelson. (2b, 2c, 2d, 2e, 2g)

Una fotografia che ritrae Henri Matisse nel suo studio all'Hôtel Régina a Nizza. (2f)

Una fotografia di Thomas Demand del 2014 intitolata *Atelier*. (2f)

Una serie di serigrafie su carta giapponese washi, disegnate da Isamu Noguchi per le lampade Akari. (3b)

Due Plywood Mobile disegnati da Charles e Ray Eames nel 1941. (3c)

Ombra

ómbra¹ s. f. [lat. *ūmbra*]. – 1. a. Zona oscura, o di minore luminosità, della superficie di un corpo, detta in partic. *o. portata* se è prodotta dall'interposizione, tra il corpo e la sorgente di luce, di un secondo corpo opaco, e *o. propria* se è la parte della superficie del corpo stesso non raggiunta dalla luce.

L.A. Nelle forme di sapere visuale la superficie nera è un intervallo tra le immagini che assume il valore di spazio di pensiero dove poter determinare diversi legami. Questo nero diviene pertanto strumento per visualizzare, uno spazio cromatico predisposto perché l'immaginazione metta in atto le sue operazioni di montaggio. Uno "spazio tra" che assume la portata di un'impalcatura funzionale.

A.B. I riflettori si abbassarono, i flash si scaricarono e le luci della scena si spensero tutte di un colpo. Il nero imperava nella stanza tanto da essere assorbito da ogni oggetto lì presente. Il tavolo da lavoro divenne di un grigio scuro opaco, le tre sedie da ufficio rimediate da qualche parte per caso, si scurirono fino a rivelare il ferro grezzo di cui erano composte. Il limbo, sempre pronto ad accogliere nuovi oggetti da fotografare, divenne un abisso nero profondo, senza dimensione, in cui immergersi. Sul lato destro progetti arrotolati, sulla sinistra foglie accatastate di fine giornata. (3)

P

Progettualità

s. f. [der. di progettuale], non com. – Tendenza, propensione a fare progetti, a ideare, a programmare; attività del progettare.

L.A. La progettualità è un dato estremamente importante sul quale riflettere in relazione alle pratiche artistiche. Le discipline del progetto sono state lungamente altre: design, graphic design, architettura, etc. Credo che rimuovere l'artista dall'immaginario romantico per inserirlo in una scatola dalla dimensione più pragmatica, più operativa, più tecnicistica, ci potrebbe aiutare anche a leggere l'arte o le pratiche artistiche in una forma più democratica e





aderente al nostro reale. Le opere presenti in queste sale sono state progettate e condividono una vita pregressa di archetipi collocati fuori campo. Il loro essere messi a display interrogando le potenzialità dell'espone ci lascia nel dubbio, nella domanda di capire come e se rispondere.

A.B. La mia fascinazione per la progettazione penso sia nata parallelamente alla necessità di indagare le forme che ci circondano. Che sia una sedia, un libro o una scultura, tutti sono stati progettati, pensati e disegnati dalla mano sapiente – o meno – di una persona che doveva rispondere ad una precisa necessità. La sedia ci rende comodi e colloca il nostro sguardo ad una determinata e precisa posizione all'interno dello spazio che stiamo vivendo. Il libro raccoglie interi pensieri all'interno del palmo della nostra mano, ci permette di poterli riscoprire e fissare ogni qual volta ne abbiamo bisogno. La scultura ci interroga sul valore delle forme che stiamo vivendo seduti sulla nostra sedia e con la pagina aperta del nostro libro che sarà da rileggere per l'ennesima volta.

Props

Il materiale di scena, nel gergo cinematografico inglese *Props* o *Theatrical property*, è quell'insieme di oggetti, arredi, costumi, maschere, armi, mobili ecc. necessario per allestire un set o scenografia teatrale e per l'utilizzo all'interno dello stesso. (Il termine di origine colloquiale non trova una definizione all'interno del vocabolario inglese tradizionale. La definizione qui presente è stata elaborata a partire da una serie di fonti non ufficiali)

L.A. I props sono delle sculture meravigliose, delle presenze sulla scena o nella vita. Personalmente il mio sguardo si è rivolto ad essi nello stesso momento in cui guardavo con interesse quelle sculture intrinseche nell'architettura medievale. Per tornare a tanti dei termini vagliati, sono soggetti a luce ed ombra. Possono raccontare una storia anche senza i presenti, o plurime storie. Lasciano una traccia, sono caratteri parlanti e performativi al pari di qualsiasi altro elemento della sceneggiatura. Funzionano come i monumenti, raccolgono una storia.

A.B. Sfoglio cataloghi di design degli anni cinquanta e sessanta. Le pagine sono spesse e perlopiù patinate. I colori vivaci, le ombre degli oggetti nette, disegnate. Le grafiche a corredo non lasciano spazio a nessuna divagazione, a nessun fronzolo.

Vengo improvvisamente colpito da un'immagine: il punto di vista penso sia quello di una persona alta circa centosettanta centimetri. Una grossa finestra sullo sfondo compie una strana curva, sintomo di una architettura tipicamente mid-century Californiana. Il cielo è azzurro con qualche accenno di nuvola, sembra ci sia vento. Le pareti sono bianche, verniciate, tranne quella sulla sinistra finemente ricoperta da piastrelle quadrate anch'esse bianche. L'orologio vicino alla finestra segna le ore dodici e dieci minuti, sembra tutto pronto per il pranzo, o per una colazione in tarda mattinata. I due protagonisti non sono ancora entrati in scena ma la tavola è imbandita con due piatti piani, due tazze da caffè, posate, una grossa fruttiera di legno massello vuota, un centrotavola che assomiglia ad una alta candela bianca.

Le ombre sono finemente disegnate sul pavimento di piastrelle quadrate di color vinaccia.

Abbasso lo sguardo per scrutare meglio il bordo dell'immagine.

Il pavimento si interrompe in maniera irregolare come





se non fosse stato finito, come se non servisse finirlo. Due gambe del tavolo sulla destra poggiano al di fuori della scena, sul pavimento in cemento di un anonimo capannone. Nell'angolo in alto a sinistra spuntano materiali di scena immagazzinati sul tetto della stanza non appena descritta.

Giro la pagina e campeggia una grossa scritta: "What is modern interior design?" (2g)

S

Scultura

(ant. scoltura) s. f. [dal lat. *sculptura*, der. di *sculptus*, part. pass. di *sculpĕre* «scolpire»]. – 1. a. L'arte e la tecnica di scolpire, cioè di raffigurare il mondo esterno, o piuttosto di esprimere l'intuizione artistica per mezzo di pietra, legno o altro materiale opportunamente modellato con lo scalpello o strumenti affini: *s. in pietra, in marmo, in avorio; s. in legno*; per estens. *s. in bronzo, in rame*, e sim., che si vale dei procedimenti di fusione e getto dei metalli in una forma.

L.A. Il momento storico in assoluto in cui la scultura ha suscitato in me grande interesse è stato tra il periodo romanico e il gotico. Qui l'oggetto scultoreo non aveva vita a sé stante, al contrario era un prolungamento dell'architettura che metaforicamente accoglieva la sua stessa mutazione, il suo stesso intaglio, l'estensione di una propria narrazione. Colgo l'estremo valore delle sculture che in qualche modo si posizionano nella storia, in un discorso e in una ricerca. È importante, credo, che il lavoro non viva di vita propria, ma che diventi strumento (tool). Gli oggetti di design che completano le nostre case possono in questo senso essere inclusi.

A.B. Trovare la miglior posizione su cui sedersi davanti ad un tavolo da disegno leggermente inclinato.

Preparare il necessario per iniziare il progetto: una matita dalla punta dura, una dalla punta morbida, un foglio di carta.

Tracciare forme chiuse, aperte, lineari, confuse, tratteggiate, continue con – eventualmente – l'aiuto di diversi strumenti fino ad ottenere il risultato desiderato.

Recarsi in laboratorio e iniziare ad abbozzare la forma tridimensionalmente tramite l'uso di argilla, gesso, cartone, legno, plastica.

Preparare il modello definitivo in un materiale duro, preferibilmente legno o materiali ad alta densità.

Calcarlo finemente all'interno di stampi di sabbia silicea.

Calcarne il fronte.

Calcarne il retro.

Colare una lega metallica nel calco ottenuto precedentemente.

Aprire lo stampo e con l'aiuto di scalpelli, raspe, lime e spazzole eliminare eventuali imperfezioni.

Applicare quattro morbidi feltrini all'estremità della scultura.

Ora la tua sedia a fusione in alluminio in staffa è pronta.

Superficie

superficie (meno com. superfice) s. f. [dal lat. *superficies*, comp. di *super-* e *facies* «faccia»] (pl. *-ci*, disus. *-cie*). – 1. Il contorno di un corpo come elemento di separazione della regione dello spazio occupata dal corpo da quella non occupata: *la s. di un oggetto, di un frutto; la s. del corpo umano, di un organo; s. esterna e s. interna di un vaso, di un recipiente*; oppure, con riferimento a determinati corpi, la faccia esterna, più o meno piana e a due dimensioni: *la s. di una*





tavola, di una parete, di un vetro; sulla s. dell'acqua, del suolo; marmo a s. liscia, levigata; s. aspra, ruvida, scabrosa, ecc.

L.A. Le manifestazioni della superficie, in quanto non rischiarate dalla coscienza, garantiscono un accesso immediato al contenuto dell'esistente, alla cui conoscenza, viceversa, è legata la loro interpretazione. Le superfici possono essere guardate e percepite, restituire del valore di senso anche attraverso una reazione fisica e fisiologica. Questo ci permette di entrare in dialogo con esse senza necessariamente individuare simboli o forme di senso in cui tradurle.

A.B. Superficie che illumina (1), superficie che ha assorbito la luce (2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g), superficie che ha assorbito tutti i colori senza rifletterne alcuno (3).

Superficie impalpabile (1), superficie strutturale (2), superficie tesa su di un telaio (2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g), superficie strutturale (3), superficie piegata (3a), superficie arrotolata su se stessa (3b), superficie caduta (3c).

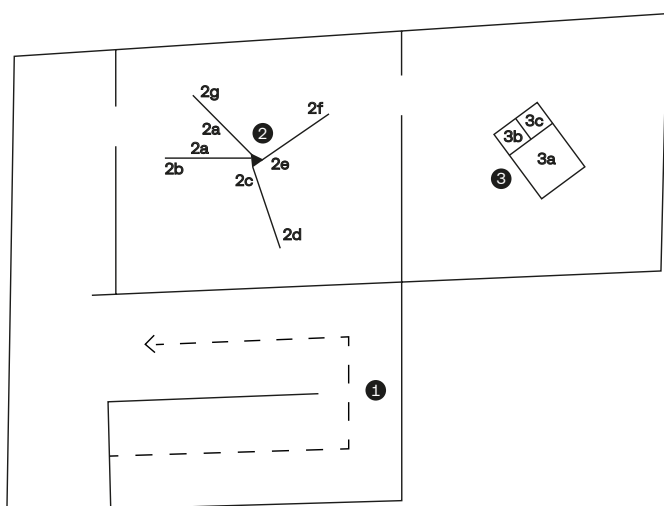
Superficie RGB (1), superficie marrone [opaca (2)], superficie gialla [lucida (2a)], superficie rossa (2c, 2d, 2f), superficie verde (2c, 2e, 2f), superficie blu (2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g), superficie blu ciano (2e), superficie magenta (2d), superficie bianca (2b, 2g), superficie antracite [opaca (3)], superficie nera [specchiante (3a), satinata (3b), extra-lucida (3b), goffrata (3b), texturizzata (3b,3c)].

Questo piccolo glossario potrebbe un giorno trasformarsi in un'enciclopedia baruchelliana quasi impossibile. Sono in effetti molti i profili a cui rivolge lo sguardo l'artista e forte è la sua capacità di interpretare il loro lascito. "Simile ma non identico" avrebbe scritto Salvo su una delle sue lapidi. L'esperienza che si ha quando si attraversano le sale del palazzo, o meglio la sensazione che si prova, è di essere sotto l'osservazione di un operatore cinematografico mentre riprende. Forse non è un caso che tra i più straordinari short films che abbia visto ci siano quelli dei coniugi Eames, punti di riferimento nel loro approccio al design per Andrea. Ad ogni modo sono diversi gli elementi, in cui luce e buio predominano, che offrono l'impressione di partecipare allo svelamento di una pratica. Il video all'ingresso, rumorosamente, accoglie il pubblico e lo include nello sguardo del mirino. Passano sotto gli occhi diverse superfici. Un display a forma di raggiera, molto simile ad un lettore per diapositive, accoglie nuove produzioni alle sue pareti, rendendosi elemento unico per ospitare ulteriore spazio nella stanza. Un piano nero, quasi da lavoro, accoglie forme che definiscono come il concetto di scultura appartenga a tutto ciò di cui si compone lo spazio. Ma è l'intimità della visione e come essa sia in grado di tradurre ciò che ha attorno, l'essenza di questa mostra.

LISA ANDREANI







1. Cabinet
Video monocanale,
suono
08.30 min. (loop)

2. Book #0
Ferro verniciato,
alluminio, MDF, ruote
Dimensioni variabili

3. Table with three
chairs
HDF, ferro, ruote
152×132×122 cm

2a. Pvc montato
su telaio
217×180 cm
(ogni parete)

3a. Ferro verniciato

3b. Pvc sagomati,
viti verniciate

2b. Cover
Cianotipia su cotone,
legno rivestito
178×133×3,5 cm

3c. Carta texturizzata
effetto legno

2c. Lounge Seating
Cianotipia su cotone,
legno rivestito
208×152×2,5 cm

2d. Divider #1
Cianotipia su cotone,
legno rivestito
148,5×114×4,5 cm

2e. Divider #2
Cianotipia su cotone,
legno rivestito
148,5×114×4,5 cm

2f. The atelier
Cianotipia su cotone,
legno rivestito
208×152×2,5 cm

2g. Back cover
Cianotipia su cotone,
legno rivestito
119×95×5,5 cm

Stampato in 200 copie nel mese di febbraio 2023
presso Press Press (Milano).
Design: Paper Paper.

Si ringrazia l'azienda Baroncelli Giulia SpA
per la fornitura di tessuti presenti nella mostra.

© Andrea Bocca e Lisa Andreani.

ONTI PALA
NOZZA