

Luigi Sandroni, tra emozione e ragione

L'esteso iter creativo di Luigi Sandroni, iniziato negli anni '50 e con piglio innovativo tuttora in corso, evidenzia un arco espressivo compreso tra due poli entro i quali si muove l'artista in relazione anche alle sue vicende esistenziali. A un'estremità vi è la rappresentazione di realtà coinvolgenti, emozionali, dall'altra il raggiungimento di esiti razionali finalizzati all'arte applicata, al design più di recente, all'artisticità di spazi costruiti. Tra i due poli si svolge un percorso in cui si fondono una ricerca di senso, che può richiedere altresì lo sviluppo di un progetto, e un'attitudine elaborativa alta, che significa spesso un preciso impegno manuale. Con il lavoro di Sandroni, siamo dunque ben lontani dalle "fragilità" insite in certi prodotti della sperimentazione artistica contemporanea. L'inizio della sua vicenda creativa è di quelle tradizionali, comune a tanti giovani che negli anni dopo la seconda guerra mondiale si affacciano al mondo dell'arte portati da una manifesta passione giovanile. Disegno, uso dei colori ad olio, copie dal vero secondo i primi insegnamenti di una bravissima pittrice, quindi frequentazione dell'Accademia Cimabue di Milano, con lezioni di nudo, in preparazione agli esami di maturità artistica conseguita nel 1953 all'Accademia di Brera. Studi serali, che si affiancano a un precoce impegno come apprendista in un laboratorio di disegni per un'industria di tessuti stampati. Tale sarà per circa un quarantennio la sua professione, che gli consentirà, inoltre, di accostarsi al mondo della grafica pubblicitaria. Dunque, sin dagli esordi, si manifesta quella polarità più sopra accennata: da un lato l'aspetto più razionale legato all'arte applicata, dall'altro una libera espressività dettata dalle visioni reali colte per il piacere di fare arte. Portandoci su quest'ultimo versante, si osserva come il disegno inteso quale composizione armonica ed equilibrata delle forme e definizione dello spazio, sia per Sandroni l'elemento primario e determinante dell'impianto pittorico, che nella stesura finale si evidenzia secondo una struttura disegnativa dell'opera in cui linee continue, o comunque chiuse, definiscono aree cromatiche parcellari (*Barche a Porto Garibaldi*, 1973, olio). Una lunga stagione che giunge sino alla soglia degli anni '90, nel corso della quale Sandroni elidendo la figura umana privilegia la pura rappresentazione del paesaggio naturale, urbano e marino, in particolare quello tipico di certi nostri territori. Il suo "modus operandi" lo conduce a una sorta di "tipicizzazione del soggetto": nella serie di disegni e dipinti degli antichi "caseddu" salentini (*Caseddu - Puglia*, 1987, olio), l'artista ci restituisce una visione possente delle costruzioni immerse nella luce del sud grazie all'estrema semplificazione delle forme massive e del colore (ridotto a un bianco appena sfiorato da ombre azzurrognole) e al contrasto dello sfondo scuro confinato nel bordo superiore dell'opera. La rappresentazione cambia registro con gli agglomerati montani peculiari della Valle d'Aosta, dove sui muri rabberciati si moltiplicano le liste di legno che ordiscono le strutture abitative al limitare di orizzonti cerulei (*Dintorni di Brusson*, 1989, olio). Un realismo connotato da accenti espressionistici affidati soprattutto al segno, tuttavia mai sfociato in ricerche volte alla perdita della forma, avendo "respinto - osservava Silvo Zanella - la casualità, il disordine, la gestualità libera e istintiva dell'informale".

Un cambiamento al quadrato

Pensare che l'uso del computer nel *graphic design*, o in altri ambiti, sottragga semplicemente manualità - è stato detto - significa non cogliere le sottili modificazioni che produce l'interazione con i sistemi digitali, partendo dall'estensione protesica del mouse, un'estensione sia fisica che mentale del nostro interagire con il computer. L'impiego del computer per creare prodotti della comunicazione visiva ha comportato per Luigi Sandroni, a metà anni '80, non una sottile modificazione, ma un sostanziale ripensamento de *l'art pour l'art*. In seguito a tale esperienza creativa, la ricerca che intraprende fa *tabula rasa* di quell'ordito disegnativo sensibile ai richiami emozionali con cui ha rappresentato sino ad allora il mondo reale. Ora si tratta di riflettere sugli elementi stessi del fare arte, andando verso un ambito più concettuale a scapito di quello meramente narrativo, continuando a usare gli strumenti classici, matita e pennello, o un materiale come il vetro che consente di sondare caratteristiche quali la trasparenza e l'incidenza della luce su superfici diverse. Emerge così, in modo radicale, il polo "freddo", razionale del nostro. È del 1989 *Il tempo*, un quadrato diviso dall'alto - da un finissimo tratteggio a matita - in due aree: una bianca e un'altra nera che va sfumando verso il basso come a indicare la perdita della precisione temporale con il fluire degli eventi. *Spazio* (1990, olio b/n su cartone) È un cerchio intagliato in un quadrato dal quale pare scostarsi leggermente ruotando su se stesso per suggerire la tridimensionalità illusoria dell'opera. Il ricorso a vetri accostati o sovrapposti disposti a forma di rombo/quadrato, consente all'artista di sondare nuove valenze percettive come in *Profondità* (1987, vetri). Composizione spaziale, forma, colore, luce non sono più elementi subordinati al racconto visivo sviluppato sulla bidimensionalità illusiva del rettangolo, ma entità di un'investigazione sul linguaggio dell'arte sondato attraverso l'essenzialità delle forme geometriche proprie dell'arte astratta razionale.

Tuttavia un nuovo cambiamento si prospetta all'orizzonte. "Nel 1990, una breve parentesi di insegnamento in una scuola serale di disegno - osserva Sandroni - mi fece riscoprire il piacere della 'copia dal vero' portandomi a stimolare l'allievo all'osservazione minuziosa delle forme da rappresentare, ma soprattutto a dedicarsi più alla ricerca di un'impronta personale che non al desiderio di ricopiare opere di artisti famosi. Così li spronai a scegliere soggetti semplici (data anche la loro impreparazione nel disegno), da riprodurre ma soprattutto da interpretare, dando all'oggetto un significato che travalicasse la forma stessa. Questa nuova esperienza, aggiunta all'uso del computer, ha talmente modificato la mia visione da spingermi alla ricerca di soggetti particolarmente semplificati sia nella forma che nel contenuto".

Tra i primi esempi elaborati con finalità propedeutiche troviamo *Launching pad* (1992, dipinto) - ovvero "rampa di lancio" -, in cui una matita posta in verticale al centro di uno spazio bianco arcuato poteva essere interpretata tanto come arma di difesa quanto di offesa, o altro ancora, a seconda della visione dell'allievo. Così, svincolandosi sia dalla passività mimetica che dall'esperienza concettuale, Sandroni approda a nuove poetiche nei territori delle "irrealtà visibili". Nella bidimensionalità del quadrato "mette in scena" elementi simbolici che di volta in volta alludono al contenuto, più o meno decifrabile, dell'opera. In *1694/1994* (1994, olio) una colonna centrale (chi la

riconosce sa trattarsi di quella seicentesca gallaratese della "Crocetta") domina una distesa conclusa sull'orizzonte abbassato in un turchese gruppo montagnoso (il Monte Rosa?), mentre un velario trasparente appuntato nel cielo conferisce al dipinto un'atmosfera di misteriosa sospensione e spiritualità. Le sue scelte formali - osserva Silvio Zanella in una presentazione del 2001 - "prediligono l'ordine compositivo architettonico, le controllate ed equilibrate modulazioni, i valori lievi e lievissimi sorretti dal contrappunto delle sonorità vibranti. La luce del suo colore, sia quando è tonale sia quando è cromatico, nasce da accostamenti sapientemente gestiti". E ancora, nell'opera di Sandroni, "l'arco evolutivo passa dal simbolismo all'allusione metafisica e infine al surrealismo. La realtà illusoria - a volte tanto minuziosamente analizzata da sconfinare nell'iperrealismo - sovente assume significati simbolici non sempre d'immediata lettura, anche perché a supportare il mistero - come conviene ad un'opera d'arte - argutamente contribuisce il titolo, evidenziato come parte dell'opera stessa."

Nella costruzione di una spazialità illusoria il nostro non manca di ricorrere all'elaborazione di una sorta di cornice bianca, profonda e fortemente svasata, quello che nella rappresentazione prospettica si definisce "stanza cubica in prospettiva centrale". "Stanza" di sentore metafisico che racchiude le immagini simboliche dell'opera.

La ricerca di nuovi contenuti, lo portano, sul finire degli anni '90, a investigare la rappresentazione sulla superficie piana di strutture spaziali più complesse. Inizialmente può trattarsi di una "gabbia" cubica, in prospettiva centrale, che trattiene il simbolo (la classica matita con la duplice punta rossa e blu nel dipinto *Il giudizio*, 1997), capace di evocare "la condizione di costrizione, d'isolamento, d'incomunicabilità, ma anche di globalizzazione, dell'uomo contemporaneo" (S. Zanella). Per contare su una visione più reale della struttura da proiettare, giunge a costruire dei modellini con listelli di legno, che ben presto divengono sculture vere e proprie proponibili in parallelo alle opere bidimensionali, contenendo, analogamente, gli oggetti simbolici che concorrono a determinare il senso del lavoro (*Equilibri*, 2000, scultura in legno). Facendo nostre le teorizzazioni sulla triplice natura del segno proprie dello strutturalismo linguistico, riprese da Joseph Kosuth nelle sue investigazioni concettuali, in un certo qual modo vediamo nella struttura lineare il "referente" dell'opera bidimensionale ("significante") - struttura che tuttavia diviene poi essa stessa "significante" - e nell'immagine mentale della rappresentazione il "significato".

Più avanti Sandroni elimina l'inserimento dell'icona nel corpo della struttura tridimensionale, che diventa costruttivamente più importante e complessa e sembra rimandare ai modelli lignei dei progetti leonardeschi.

Lo stesso avviene nei lavori piani (olio e grafite su tela 90x90 cm), trompe-l'oeil che privilegiano solidi geometrici (parallelepipedo rettangolo e cubo) o strutture a "cella" - sempre rigorosamente in prospettiva centrale e comprese nel quadrato - e nei quali il senso dell'opera deriva dall'articolazione sia degli elementi geometrici che la compongono sia delle stesure di colore aplat. Ne è un esempio significativo l'olio *Interiorità*, 2007, in cui nove sportelli diversamente aperti lasciano intravedere sullo sfondo altrettante cromie, metafora visiva dell'accesso alle profondità dello spirito umano.

Materiali e tridimensionalità

Prove di superamento della spazialità illusoria propria della rappresentazione sulla superficie piana di immagini volumetriche sono condotte dal nostro nel 2007 impiegando materiale plastico formabile a caldo (Polimark multi-exel) che, modellato, gli consente di conferire all'opera significati simbolici suggeriti anche dal titolo.

Sono delle sorte di bassorilievi bianchi di forme quadrate (25x25 cm), aggettanti, piegate o estroflesse, estremamente semplificate, a volte frazionate, che poggiano su un supporto quadrato nero o rosso. In *Maldicenza* (2007, scultura plastica) una base rossa accoglie una lamina tagliata centralmente e curvata in modo opposto sui bordi contigui rinviando all'idea di un discorso malevole verso qualcuno.

Lavori nei quali Emma Zanella non può non rilevare una svolta significativa: "È come se Luigi avesse scelto di percorrere una strada di grande essenzialità e semplicità, per via di levare. Le forme sono infatti pulite, essenziali, senza sbavature, senza ridondanze. Tutto nasce dal quadrato bianco, le cui varie modulazioni fanno vivere lo spazio, la luce e l'ombra. Senza bisogno di altro. Il quadrato viene infatti piegato, tagliato, ritmato, sempre con simmetria e delicatezze capaci di conferire ritmo e armonia alle forme".

Le due serie di lavori cui abbiamo accennato per ultimo (dipinti/disegni di proiezioni di solidi articolati e forme plastiche aggettanti), che godono di una corrispondenza biunivoca tra forma e contenuto (evidenziato nel titolo), sono state oggetto nel 2007 di una mostra virtuale, "Metafisica dello spazio", visibile nel sito web. Pur non utilizzando propriamente "l'arte in rete e tutti i meccanismi ad essa connessi" (E. Zanella), l'artista induce una sorta di spaesamento in chi guardando le opere sullo schermo si trova davanti a immagini nella realtà bi e tridimensionali, ma di non facile decifrazione nella spazialità bidimensionale del monitor per via di questa ulteriore illusorietà e dell'abilità di Sandroni nell'elaborazione degli inganni ottici.

Proseguendo nell'impiego del materiale plastico formabile a caldo, il nostro giunge ad altri singolari esiti scultorei, senza mai tirare i remi in barca. Tutt'altro.

... e or si muove

Se negli anni '60/'70 del secolo scorso l'arte cinetica e simili (programmata, Optical) mira a indagare le risposte percettive dello spettatore di fronte a costruzioni razionali astratte, il cui movimento, materiali extra artistici, forme geometriche e contrasti cromatici (in particolare tra bianco e nero) sono elementi fondanti dell'opera, ora Luigi Sandroni introducendo il moto nel prodotto artistico si accosta al terreno fenomenologico non più per sondarlo ma per giovare degli esiti che possono conferire un senso all'opera stessa.

Il disastro di Fukushima Dai-ichi, avvenuto nella centrale nucleare omonima a seguito del terremoto e maremoto del Tohoku nel marzo 2011 in Giappone, ha stimolato nel nostro un'indagine fortemente innovativa culminata nell'opera *L'invisibile letale* (2011, Polimark multi-exel e motorino con sensore). Tre lame d'elica che si irradiano su uno sfondo giallo, simbolo a forma di trifoglio del "pericolo di radiazioni atomiche", iniziano a ruotare a elevata velocità in presenza di uno spettatore, provocando una visione simile a quella del vecchio disco in vinile

che gira sul piatto del fonografo. L'opera rimanda all'occultamento di pericoli letali in cui è rassicurante la presunta infallibilità della ricerca tecnologica.

Il lavoro ha un precedente significativo nell'installazione $V=4/3r^3$, ovvero La sfera (2010, alluminio e plexiglas), una serie di meridiani - che trattengono segmenti di materiale riflettente e ricongiunti ai poli impernati in una sottile struttura a cornice quadrata - ruotano mossi da un motorino. L'effetto è quello di una grande bolla di sapone pronta a scoppiare da un momento all'altro, capace di evocare l'idea di una fragilità ingannevole. Quali altre invenzioni artistiche possiamo ora attenderci da Luigi Sandroni? Difficile dirlo.

L'arte applicata

L'iter creativo del nostro, si è detto, si identifica da subito, e per molti anni, con l'attività nel campo dei disegni per tessuti stampati e della grafica pubblicitaria, affiancata dal libero impegno di fare arte. Come grafico pubblicitario inizia a operare in un periodo in cui tale professione non è ancora svolta nell'ambito di appositi studi, ma da chi è abile nel disegno. A lui si rivolgono le tipografie con clienti che devono realizzare ciò che oggi chiamiamo design grafico applicato all'immagine aziendale coordinata e alla comunicazione integrata (dai marchi e logotipi d'impresa al materiale pubblicitario). Gli strumenti sono quelli tradizionali di un bravo disegnatore/pittore, che tuttavia cerca sempre nuovi mezzi per migliorare il prodotto grafico. Così sarà tra i primi a impiegare nel suo ambito i caratteri trasferibili, dopo averli visti utilizzare dagli studenti della Royal Academy di Londra nella titolazione dei film. Se guardiamo i suoi esecutivi volti a reclamizzare una ditta di torni piuttosto che di pompe per vuoto a pistoncini hanno la perfezione dei lavori oggi realizzati al computer. All'uso di tale mezzo tecnologico giunge a metà anni '80, quando pensiona il disegno tessile e s'impegna decisamente in ambito pubblicitario. Il suo metodo di lavoro, anche in campo digitale, non prescinde dagli schizzi a mano, punto di partenza per discussioni e riflessioni sul progetto modificabile in corso d'opera. "Il bozzetto - osserva Sandroni - se fatto manualmente consente di realizzare più varianti con una maggiore libertà nell'interpretazione del soggetto; se diversamente è da subito concepito al computer risente delle standardizzazioni proprie del mezzo". Principio al quale aderiscono anche noti artisti puri della rete con lavori disponibile sul web, come Raphael Rosendal, per il quale ogni progetto artistico comincia con uno schizzo a mano prima di diventare digitale. Così, tra l'altro, il nostro realizza, su richiesta di una nota azienda di "non tessuti" per la pulizia della casa e degli ambienti di lavoro, numerosi bozzetti nei quali si sbizzarrisce nel combinare forme e colori che richiamano la destinazione d'uso dei prodotti reclamizzati. Il definitivo avrà l'originalità dell'idea agile e la precisione del lavoro digitale.

Chiudiamo la disamina della vicenda creativa di Luigi Sandroni osservando come la sua arte abbia le valenze proprie della parola greca "téchne" (correntemente tradotta con il termine "arte"), che ingloba anche il "saper fare", il "saper operare", il che comporta conoscenze tanto pratiche quanto teoriche e la partecipazione consapevole a ciò che si fa secondo un metodo, secondo delle regole.

28 Aprile 2012

Fabrizio Rovesti