Alfredo De Santis

UN PROGETTO
A.A.M. ARCHITETTURA ARTE MODERNA - ROMA

Ferruzzi

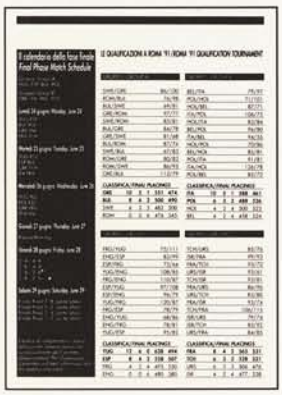
Ogni manifestazione, culturale o sportiva, ha bisogno di un segno che la renda riconoscibile se vuole avere una sua continuità nel tempo e nella memoria collettiva. La riconoscibilità è oggi, infatti, l'unica garanzia di sopravvivenza per un evento, nell'ambito della nostra società dominata dai mezzi di comunicazione di massa. Come noto è stato Roman Jakobson, il linguista della scuola di Praga, a formulare, nei suoi studi di linguistica generale, la teoria della comunicazione. Egli esplicitò le regole del gioco definendone con precisione gli attori e gli strumenti: mittente, destinatario, messaggio, canale. Il primo è la fonte del messaggio, il secondo ne è il punto d'arrivo, l'ultimo lo strumento di trasmissione (l'aria per la comunicazione verbale, le onde elettromagnetiche per quella a distanza, le pagine di un libro per quella scritta, ecc.). Allorquando uno solo di questi elementi, componenti il delicato puzzle della comunicazione, viene meno o subisce danni, la comunicazione a sua volta subisce distorsioni più o meno gravi. Oggi uno dei fatti negativi che si verificano con più frequenza è quello di un eccesso di messaggi che si sovrappongono sino ad annullarsi. Ciò provoca il fenomeno che i linguisti chiamano entropia, un disturbo di ricezione definibile come dispersione di comunicazione. Nella babele di linguaggi e di messaggi quotidianamente prodotti è allora necessaria, per evitare tale rischio, una presenza forte, soprattutto in senso qualitativo. È per questo che per la configurazione dell'immagine grafica del campionato europeo di pallacanestro "Roma 91" si è voluto proporre l'apporto di un artista di formazione più complessa del semplice grafico, quale Alfredo De Santis. De Santis inizia la sua carriera a partire da quei luoghi, ormai mitici, inscritti all'interno del tridente di strade delimitato da via del Babuino, via Ripetta e piazza del Popolo a Roma. Nei primi anni Sessanta, continuando la tradizione iniziata dalle precedenti generazioni di artisti quali Sandro Penna, Pier Paolo Pasolini, Alberto Moravia, ecc., si formò lì, tra le frequentazioni dei mitici luoghi quali Canova e Rosati, stretta nell'abbraccio protettivo del Valadier, la "Scuola di piazza del Popolo", quella, per intendersi, che darà un sapore e un significato del tutto nuovi alla Pop Art proveniente da oltre oceano. "La mia formazione artistica è avvenuta soprattutto tra il gruppo di fantastici coetanei che in quel periodo avevano come luogo d'incontro la libreria 'Ferro di Cavallo', gestita da Agnese Di Donato e frequentata da Schifano, Novelli, Burri, Perilli, Sinisgalli, Pagliarani, Giuliani. Eravamo un gruppo di ragazzi appiedati che ogni giorno approdavano in quel tridente di strade che sfocia in piazza del Popolo e a via Ripetta avevamo creato i nostri accampamenti in stanze e locali che allora era facile affittare". (A. De Santis). Successivamente De Santis si trasferisce a Milano dove inizia a lavorare nello studio di Folco Lucarini, "un incredibile miscuglio di artigiano, grafico, boxeur, gourmet e donnaiolo. Quegli anni milanesi furono una grande lezione di metodo e di libertà inventiva, che mi fecero scoprire la mia doppia natura di narratore a cavallo tra la grafica e la pittura, che si ostina a non cancellare l'ambiguo margine tra il disegno e il colore". (A. De Santis). E caratteristica fondamentale del lavoro di De Santis è proprio la frequentazione di diversi ambiti disciplinari unita alla sua propensione per la "narrazione". L'effetto narrativo, insolito e improbabile in un'arte come la pittura in cui tutto è contemporaneo ovvero privo di una scansione temporale, è dato dalla rilettura in sequenza di uno stesso elemento all'interno di situazioni differenti. L'elemento è in genere un'immagine pittorica (per esempio la fionda o la poltrona entrambe alla base di importanti cicli pittorici) estremamente concisa e delimitata, della quale De Santis si serve, in una sorta di riuso ossessivo. "Il discorso di De Santis tendeva a costituirsi come universo di segni che permettessero di travalicare i limiti e le separazioni tra i diversi campi di applicazione. Il risultato era allora, ed è ancora oggi, quello di una narrazione continua in cui la ripetizione non va letta come coazione a ripetere, sul versante di quella *ripetizione differente* – che da De Chirico in poi si è andata qualificando, secondo la definizione di Fossati, come *pittura a programma* – ma piuttosto come continua sistemazione di piccoli tasselli che, operando progressivi e piccoli spostamenti del racconto, ne arricchiscono continuamente il significato complessivo. Le sequenze allora legate a un'unica immagine, come quella della poltrona di Mary che in maniera ossessiva ritornerà in infinite versioni, così come quella del tappeto volante, o più recentemente, quella degli accampamenti, dei pittori o degli alberi, andranno lette non come desiderio di chiarezza a se stessi prima che agli altri, secondo l'ottica di un concetto più volte ribadito per una sua migliore comprensione, ma come arricchimento e registrazione continua di dati sempre nuovi e sempre diversi. Perché queste *serie* tutto debbono registrare: l'attimo in cui sono state concepite, l'ambiente che le ha provocate, le memorie che vi hanno fatto incursione, infine quella loro sottile e malinconica condizione di essere ridotte a puri oggetti d'affezione, che trapassano dal privato della loro condizione, quasi di *ex voto* di De Santis, a quella più solare di elementi di una narrazione continua". Il lavoro sulla sequenza narrativa trasborda poi direttamente sulla produzione legata a una precisa committenza. È il caso, per esempio, del lavoro per la Coppa del mondo di sci femminile di Piancavallo del 1985, in cui le due sagome rendono l'idea dei vari momenti di una discesa di slalom.

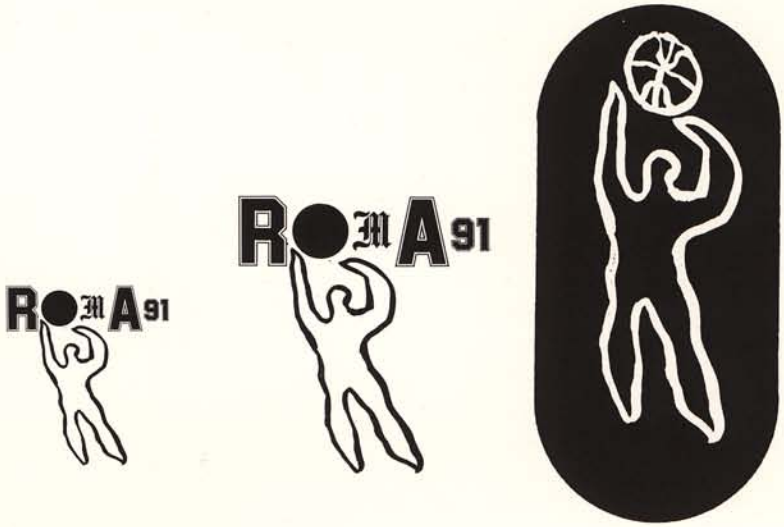
A.A.M. ARCHITETTURA ARTE MODERNA - ROMA

LOGO ROMA '91
Un progetto grafico all'infinito, le libertà creative

Il progetto grafico è il logo Roma '91, per il ventisettesimo campionato europeo di pallacanestro maschile. La emme gotica della testata del *Messaggero* di Roma è l'unico elemento vincolante da parte della committenza, di questa consulenza grafico sportiva. La "emme" suggerisce l'arrivo di altri elementi estranei nel lettering del logo: il pallone del basket al posto della 0; il carattere Superstar (usato per le numerazioni sulle maglie dei giocatori) per le rimanenti lettere e numeri. L'assemblaggio di questi elementi "scrive" Roma '91. Il pallone vive due versioni, fotografica e grafica. La versione grafica permette la stampa del logo su qualsiasi supporto, e in qualsiasi tecnica, scegliendo la soluzione della "emme" sempre in rosso e gli altri elementi in nero. La versione fotografica con il pallone (fotografato a colori) vive sui supporti cartacei, protagonista nelle diverse misure su manifesti, locandine, carta intestata e varie. Il logo appare prima e durante la manifestazione nei due aspetti, sui giornali, nelle strade (segnaletica), in televisione, sulle bandiere (stoffa). Ogni luogo lo muta dal suo aspetto originale, i diversi tipi di carta danno origine ad aspetti cromatici diversi. Il gioco delle riduzioni o degli ingrandimenti svela le pieghe dei contorni, e l'aspetto diverso da grande a piccolo. Queste considerazioni sul progetto grafico del logo sono diventate fogli di schizzi, foto del pallone, disegni del carattere Superstar. È un percorso grafico dove tutto è una sequenza serrata di modi di "scrivere" Roma '91. La stretta sequenza si ritrova poi in un manuale di coordinamento grafico per l'uso corretto del logo, da parte degli operatori della manifestazione. Fin qui la cronaca di una sequenza grafica che si articola sui vari supporti. Ora lettere, numeri, pallone e la "emme" diventano singoli elementi da ridisegnare con modi e tecniche diverse. Così, partendo da una vera committenza, inizia una seconda fase del progetto grafico. L'uso di tecniche diverse e improvvisate simula l'uso del logo su diversi supporti cartacei e non, utilizzando la tecnica della stampa serigrafica. Questa fase di stampa del logo "a impronta" si muove svincolata dalle specifiche esigenze della committenza. Sarà più libera, mirando a risultati diversi da quelli strettamente comunicativi all'interno della manifestazione sportiva. Nella stampa serigrafica il logo appare in versioni lucide od opache, positive, negative proprio per depistare il suo aspetto già visto. L'alternarsi di queste prove serigrafiche produce una serie di materiali grafici da riciclare con riprese fotografiche in modo da sommare all'effetto stampa un effetto fotografico per l'uso di proiezioni da diapositiva. L'indagine grafica sin qui seguita si è servita sempre del logo originale, cioè dell'impronta fotografica. Ora l'indagine grafica punta sulla realizzazione del logo nella versione "a mano", sul provare a disegnare (scrivere) senza nessun apporto tecnico-fotografico il logo stesso. Solo la "emme" (unico elemento vincolante) non muta il suo aspetto, sarà aggiunta nelle varie prove disegnate, nel suo aspetto di foto-copia. L'uso di stampini artigianali produce copie con effetto spray. Quindi un uso del logo più libero, meno vincolato da tecniche di riproduzione che comportano macchine o strumenti di precisione e di riproduzione. L'uso del linoleum dà origine a impronte imprecise, le lettere e i numeri a seconda della pressione e dei supporti usati nella stampa risultano più "bold", mentre gli intervalli (di misure) tra lettere e lettere tende a unirsi, creando un quasi unico segno, intervallato dalla "emme". Infine le varie possibilità di esprimersi con la matita, pennarello o pennello danno sfogo all'antico piacere dell'immaginario che è la libertà di disegnare. Nel progetto grafico iniziale si erano fissate delle regole, ora in questa seconda fase è sempre presente l'interscambio continuo dei linguaggi e delle scritture, come se il progetto grafico non avesse mai fine, una continua ricerca, i cui artefatti si differenziano per la loro complessità linguistica. Con o senza strumenti di riproduzione dei segni, la fabbricazione di nuove immagini di singoli marchi, loghi, emblemi costituisce il gioco (lavoro) allusivo della ricerca per la comunicazione visiva. L'uso di ciascuna disciplina richiede la presenza di altre, creando una serie infinita di manufatti creativi. Gli stessi manufatti, raccolti per tempi e modi di esecuzione, rappresentano un metodo di lavoro su di un progetto grafico. Un disegno, un oggetto, un simbolo possono diventare nel lavoro di ricerca della forma impronte di pittura, in modo da evidenziare la stretta connessione tra le due espressioni creative: pittura e grafica.

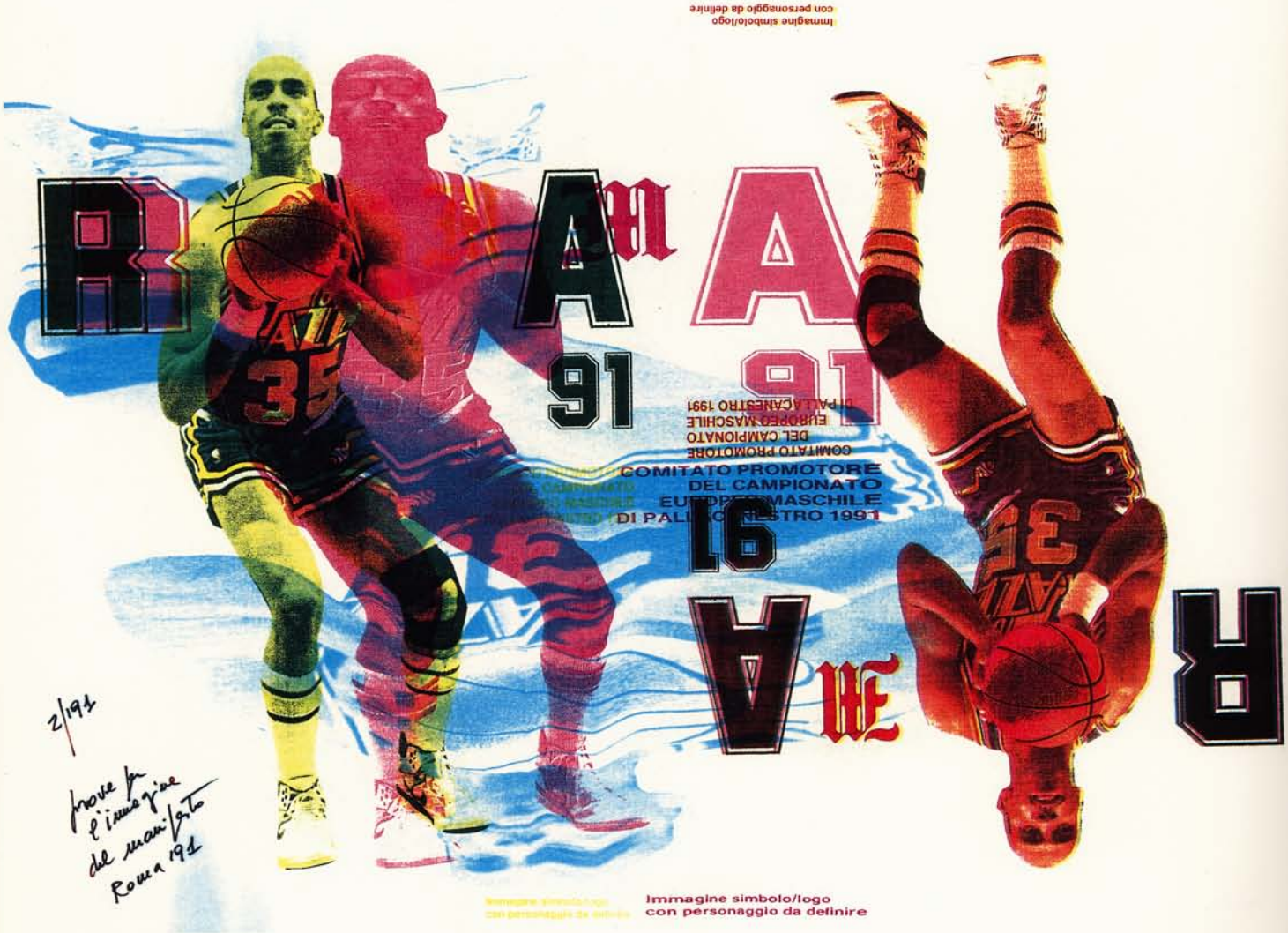
Alfredo De Santis





Studi preparatori per la mascotte: partendo dall'alto a sinistra disegno, acquarello su cartoncino; prove su fondi colorati; prove dell'abbinamento con il logo; prova in negativo; prove su stoffa; prove colore.

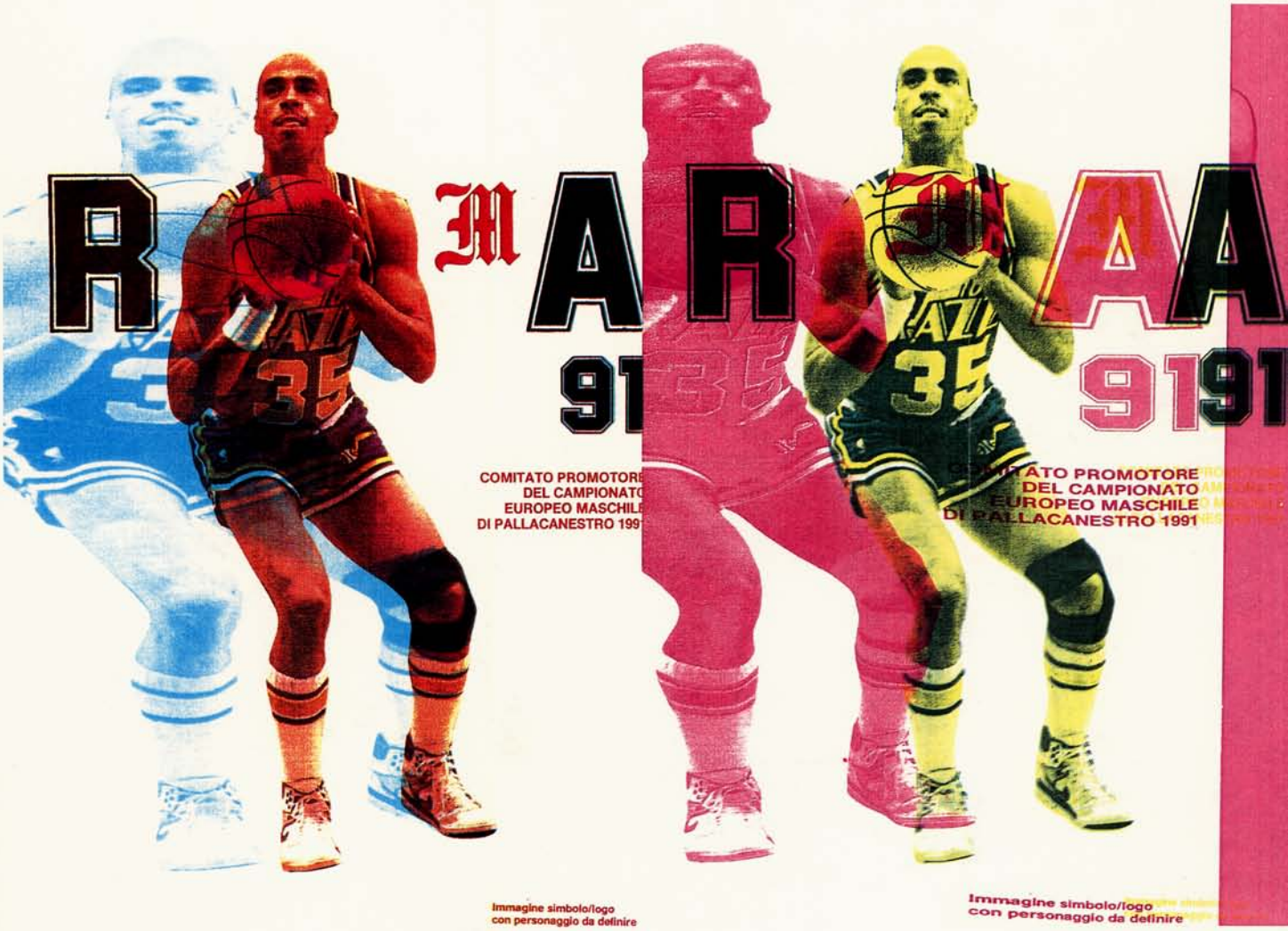
ROMA 91

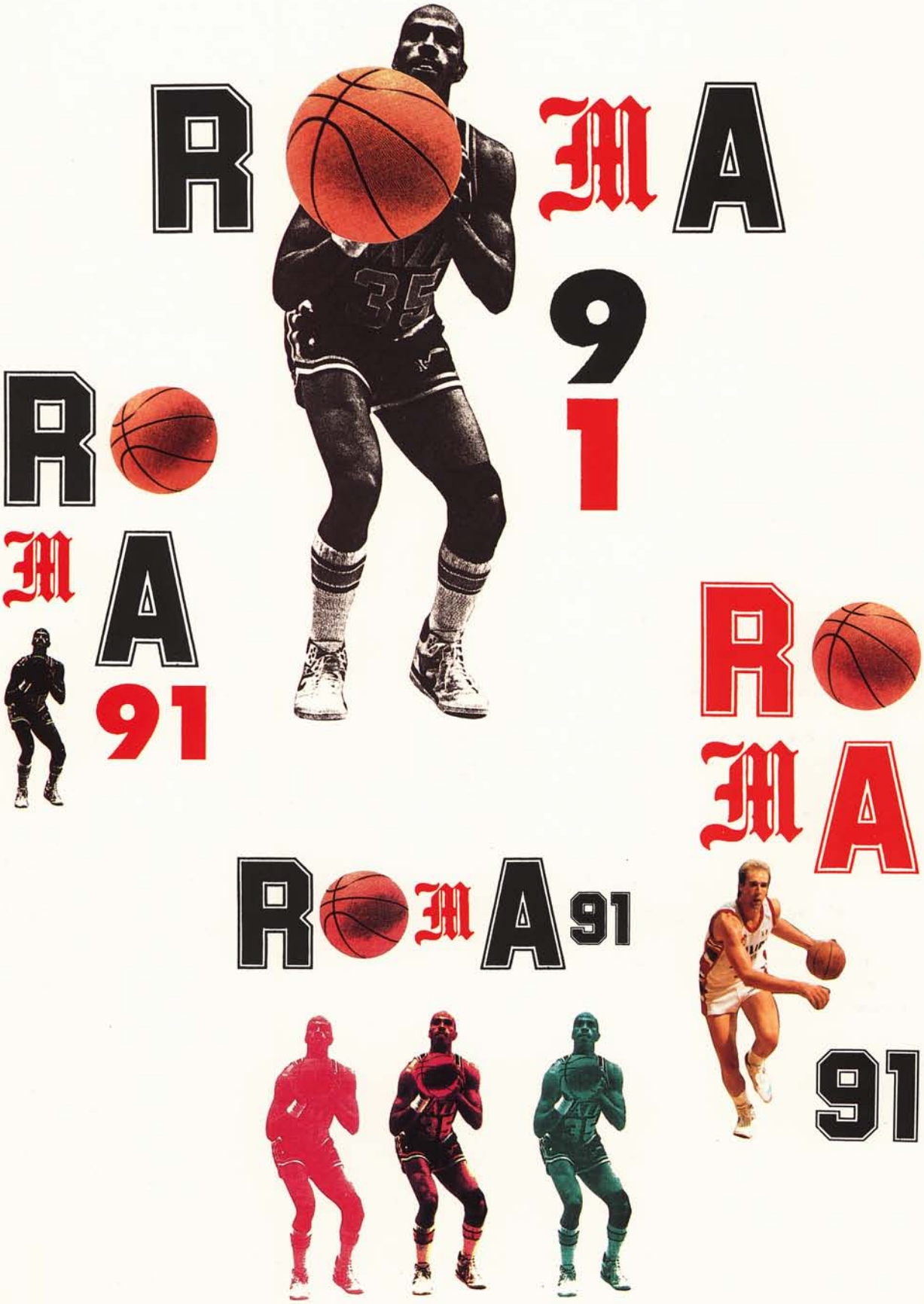


2/91

prove per l'immagine del manifesto Roma 91

Studi del logo: partendo dall'alto a sinistra ipotesi di manifesto, spray e acquarello; tecnica mista; prove su colore e impronte serigrafiche.




ROMA
91
ROMA
91
ROMA
ROMA91
91

ALIGHIERO BOETTI
mosaico pavimentale per l'ingresso del
Palazzo Mauro De Andrè, 1990, Ravenna.

ALBERTO BURRI
"Grande Ferro R", 1990, Ravenna,
Palazzo Mauro De Andrè,
Scultura-Teatro sulla Corsia Agonale.

ARDUINO CANTAFORA
"Città come casa", "Città come collezione", 1990, olio su tela,
ciclo pittorico per il porticato della nuova sede della Ferruzzi Finanziaria,
1990, Ravenna.

NICOLA CARRINO con CARLO MARIA SADICH
elemento scultoreo/architettonico, 1990,
Roma, nuova sede de "Il Messaggero" di Viale Castrense.

MARIO CEROLI
"Eleusi", 1991, premio consegnato durante lo spettacolo inaugurale
del Palazzo Mauro De Andrè, Ravenna.

EMILIO D'ELIA
"Cosmo Aperto", 1991, tecnica mista su legno,
nuova sede della Ferruzzi Finanziaria, Ravenna.

ALFREDO DE SANTIS
progetto grafico per il XXVII Campionato Europeo Maschile
di Pallacanestro "Roma '91".

STEFANO DI STASIO
PAOLA GANDOLFI
DARIO PASSI
opera per la sala conferenze della nuova sede de "Il Messaggero",
olio su tela, 1991, Roma.

MAURO FOLCI
intervento di conclusione del corridoio al piano terra
della nuova sede della Ferruzzi Finanziaria, 1991, Ravenna.

BRUNO LISI
"Finestre sull'universo", 1991,
tela antistante la saletta riunioni della nuova sede
della Ferruzzi Finanziaria, Ravenna.

CARLO LORENZETTI
elementi di condensazione della luce per la volta
del Palazzo delle Arti e dello Sport, Ravenna, 1991.

ELISA MONTESSORI
"Giardino delle Effemeridi", 1990, ciclo di 54 mosaici,
Palazzo Mauro De Andrè, Ravenna.

ELISA MONTESSORI
"La Stanza Sospesa", 1990, Ravenna,
nuova sede della Ferruzzi Finanziaria.

GIANFRANCO PARDI
"Progetto Azzurro", 1991, Intervento per l'ingresso della nuova sede
della Ferruzzi Finanziaria, Ravenna.

DARIO PASSI
"Frantumazione Urbana", 1991, olio su tela,
opera per la sala "Vollera" della nuova sede de "Il Messaggero",
Roma.

ACHILLE PERILLI
arazzi per la sala conferenze del Palazzo Mauro De Andrè,
1990, Ravenna.

ARNALDO POMODORO
"Medaglia per il XXVII Campionato Europeo Maschile
di pallacanestro" "Roma 91" bronzo dorato

FRANCO PURINI
12 disegni d'invenzione, china su lucido,
sequenza al piano terra della nuova sede
della Ferruzzi Finanziaria. 1991, Ravenna.

GIANNI MARIA SADICH
bassorilievo per la guardiola della nuova sede
della Ferruzzi Finanziaria, 1991, Ravenna.

ETTORE SORDINI
scultura per le fontane, 1990, Ravenna,
Palazzo Mauro De Andrè.

SERGIO TRAMONTI
scenografia per lo spettacolo di inaugurazione del
Palazzo Mauro De Andrè, 1991, Ravenna.

GIUSEPPE UNCINI
scultura per il patio della sala Ferruzzi, 1990,
Ravenna, Palazzo Mauro De Andrè.