

Poillacartabrucia è un progetto nato nel 2005 e giunto al termine nel febbraio 2010.

Poillacartabrucia costituisce un'indagine sul disegno come prassi, come strumento di ricognizione, come riflesso di un processo costante di stratificazione del senso.

Contenuti /

"Per quanto mi riguarda, ritengo che il disegno costituisca lo scarto ultimo, la controprova sempre carente di un esperire incessante e circolare, che assume nel pensiero forma prima, e che in quanto tale divenga strumento necessario, mediante il quale riflettere sulle modalità stesse del rappresentare, sui legami che intercorrono tra l'attività cognitiva del comprendere e l'atto pressochè simultaneo del costituire (costruire) in termini di significato ."

"*Poillacartabrucia* è innanzitutto un termine, atto a definire una serie di operazioni di autoproduzione, funzionali alla diffusione di materiale visivo in forma cartacea, il cui primo risultato è stato la minirivista sperimentale *Phanta*.

Le caratteristiche fondamentali del progetto *Phanta* risiedono nella non-definizione di uno standard che caratterizzi la rivista dal punto di vista dei contenuti visivi, della forma, delle modalità di produzione, del numero di copie realizzate e dei periodi di messa in circolazione. *Phanta* ha origine e si caratterizza in relazione alle intenzioni, alle possibilità e allo stato creativo di chi la produce.

Parallelamente, *Poillacartabrucia* è uno pseudonimo che fa riferimento ad un *punto di vista*, ad una modalità d'intendere attraverso il disegno, che ha origine da una radicale messa in discussione della pratica illustrativa intesa come mezzo di traduzione per narrare, descrivere, definire, comprendere.

Phanta è un gioco, *Poillacartabrucia* è molto più simile ad una scelta.."

dall'intervista realizzata da Jacklamotta per Design Radar - 2007

"(...) In effetti, penso sia plausibile considerare non tanto l'immagine, che è lo stadio ultimo, quanto un potenziale, che è quello percettivo, e che consiste nella capacità consapevole di porre in relazione, di costituire in termini di valore secondo principi di rapporto, paradigmi, consueti o meno. L'utilizzo

consapevole di questo potenziale permette ad ognuno di noi di costruire metafore, sistemi possibili, dimensioni plausibili. La legittimità della metafora si costituisce nello spazio vissuto, nel contesto esperienziale entro cui agiscono creatore e fruitore. Dunque in relazione a ciò, il valore non sta tanto nel prodotto di questa azione, che di per sé rappresenta, bensì nell'azione stessa, nelle modalità di relazione attraverso il quale l'individuo costituisce il prodotto. Il linguaggio stesso, diviene metafora dell'atto, se come atto intendiamo la capacità, il potenziale cognitivo di intendere in relazione suono e segno. L'equivoco a mio parere, sta nel fatto che si tende ad attribuire potere alle immagini, scavalcando a piedi pari chi le concepisce in quanto tali, chi le legittima, chi le riconosce in quanto veicolo, dunque l'osservatore, il fruitore. Chi concepisce l'immagine, chi rappresenta, si adopera nell'istituire una condizione di metafora (attraverso qualsivoglia mezzo); ma è chi fruisce, dunque, a ridefinire in termini di valore, ad identificare, a significare. (...)"

"(...)È l'osservatore, a concepire la rappresentazione secondo un paradigma cronologico, a distinguere e a strutturare in termini di ordine o disordine, di semplice o complesso etc. In tal senso, tanto la temporalità o la complessità, non sono principi dati, quanto applicati. Il paradigma del reale, il concetto stesso di visione, si ergono in relazione alla percezione individuale. Poi alcuni criteri di percezione, o di rappresentazione, o ancora di narrazione, possono essere legittimati a discapito di altri, divenire convenzionali, ed essere considerati consueti, ma quello dell' oggettività dell'immagine, è un palazzo con fondamenta di cartone. Non occorre dunque a mio parere, negare a priori la convenzione, bensì perseverare nella messa in discussione di un simile parametro, non tanto attraverso una modalità di rappresentazione che diviene traslazione visiva di "storie", quanto inducendo chi fruisce allo sforzo percettivo; voglio dire, su quale complessità a senso riflettere: sul groviglio visivo, o sulla nostra tendenza di osservatori a concepire l'immagine come-un-groviglio visivo...? (...)"

"(...) Sviluppare progettualità ed iniziative d.i.y, significa a mio parere, porsi radicalmente nell'atteggiamento di produrre con il fine di prendere coscienza di se stessi e dei rapporti che ci legano l'un con l'altro, in quanto individui sociali inseriti nel medesimo contesto d'azione. Occorre essere tenaci nel senso che non esiste eventualità di delega...il fatto di porsi nel tentativo di costruire il proprio percorso implica un principio di coerenza rispetto a sé stessi, ed una riflessione lucida in merito ai propri limiti. È una presa di posizione per un certo verso liberatoria, per un altro verso difficile, nel senso che una volta consapevoli che il potenziale sta nelle nostre mani non ci sono scuse. Peccato che la carne tenda all'inerzia ed il morbo della pigrizia rende le ossa di piombo. D.I.Y è azione e reazione nella consapevolezza, ma più che

altro alla consapevolezza, di essere in quanto parte di un rapporto, ed è una scelta che coinvolge l'esistenza in maniera pressoché totale. Per quanto mi riguarda significa mantenersi, come individuo, in costante rapporto con la realtà, in modo da determinare una condizione "cre-attiva". In secondo luogo, a livello cognitivo, essere attivi significa per me essere coscienti del fatto che qualsivoglia ipotesi di senso riflette un punto di vista, e che ogni punto di vista riflette un modo di concepire gli eventi; dunque non esiste una validità assoluta, e questo dovrebbe indurci a comprendere gli altri, dunque ad evolvere verso gli altri. Una tale coscienza ci permette di andare oltre l'idea di una realtà oggettiva e di metterci in gioco attivamente. Nell'introduzione al sito scrissi che "D.I.Y è l'unica soluzione per non perdersi". E con questo intendevo far riferimento all'ipotesi per cui alle volte si tende a sopperire dinnanzi alle proprie aspettative, delegando altri di fornirci una soluzione di valore, per poi limitarci a vivere secondo le prospettive altrui, e producendo secondo un punto di vista ipostatizzato e standard. Tutto il sistema, se si riflette un momento, poggia su di una simile struttura di rapporto, e mi viene in mente come metafora l'idea stessa di struttura, scovata tempo fa tra le pagine di un testo di Munari, per la quale è logico, se intendo costruire un solido complesso, utilizzare un materiale molto fragile per controllare meglio la robustezza dell'insieme. All'istituto d'arte ti insegnano a vedere nella scelta del gallerista, dell'editore o del critico, la soluzione; ho vissuto e visto scene patetiche nel corso di questi anni; menti frustrate nel tentativo di realizzare se stessi entro parametri di compromesso inutili. Il tentativo di affermare o riconfermare uno standard visivo o produttivo ideale, che il più delle volte non ci appartiene a livello espressivo, comunicativo o metodologico, conduce ad una condizione di passività. Il lavoro, la produzione artistica deve a mio parere fondarsi sulla ricerca, e la ricerca è sperimentazione attiva (...)

dall'intervista realizzata da Claudia Selmi per Fridamagazine - 2009

"Credo che, per quanto mi riguarda, disegnare sia una sorta di pratica di riflesso attraverso il quale alludere ad una modalità molto generica e generalizzata di intendere, che riguarda solo parzialmente la rappresentazione. Ci si aspetta sempre di vedere qualcosa come rappresentato ed in questa prospettiva l'illustrazione non è altro che il duplicato di qualcosa d'altro la cui origine si ha in tutti i processi di definizione linguistica che implicano una narrazione. In tal senso Poilacartabrucia nasce in risposta alla concezione tradizionale che il termine stesso "illustrazione" sottende, e per la quale l'immagine si costituisce in rapporto ad un certo referente. Poilacartabrucia è un progetto attraverso il quale mettere in atto una idea di disegno, come pratica, in rapporto all'illustrazione come ambito d'azione definito; direi che

riflette qualcosa di ideologico, ahimé, quale potrebbe essere l'assoluta convinzione che in effetti, il pezzo di carta sulla quale il disegno costituisce una evidenza, altro non è che lo scarto che più che indicare una storia, riguarda un certo modo definire lo spazio di una storia. (...)"

*"Poilacartabrucia riguarda il tentativo di attuare una pratica che contenga in sé il suo collasso. per cui modalità stessa che determina l'immagine può condurre all'annullamento dell'immagine stessa. Mi interessa la possibilità che questa pratica mi da di creare un disegno che si pone nel contesto dell'illustrazione in cui l'elemento formale, la sua riconoscibilità o leggibilità è centrale, ma **che contiene in sé il suo annullamento**. Ogni disegno presenta un certo livello di saturazione ed è un sistema aperto nel senso che la decisione di non andare oltre, di non continuare a stratificare, riguarda la volontà di stabilire un preciso grado di saturazione. (...)"*

"Gli organi o le ossa costituiscono delle formalità tanto quanto la rappresentazione di una pianta o una decorazione e sono tutti elementi interdipendenti, ed è questa interdipendenza che crea il contesto. Ciò che importa, credo sia il tipo di articolazione fra le parti, che sono pretesti attraverso il quale stabilire un grado di accesso alla rappresentazione che è uno spazio sempre potenziale. L'evidenza degli organi è la stessa evidenza che definisce la geometria di un oggetto o di meccanismo definito in ogni suo singolo componente. Non si tratta né di fare riferimento ad un contenuto simbolico preciso né di un escamotage visivo, riguarda più che altro lo standard di visibilità per cui tutto risulta costruito e descrivibile; l'idea stessa di "massa" implica l'idea di un interno e di un esterno; è una sorta di imperativo categorico e se ci pensi è molto difficile ipotizzare il contrario."

Fonti /

<http://www.designradar.it/featuring.php?record=20&comments>
<http://www.designradar.it/primopiano.php?record=116&comments>
<http://www.studiocromie.org/>
<http://inguine.nowhere.it/?cat=11>
<http://limitednoartgallery.com/news.html>
<http://nautilus-project.com/>
<http://www.fridamagazine.it/?p=1999>
<http://www.extraneo.it/privateflat/artists.html>

Grazie a /

Michele Camorani, Raein, LaQuiete, Neil On Impression, Venezia, Brilliants, Khere, Serimal, Matteo Sormani, Franca Fabbri, Gianluca Costantini, Elettra Stamboulis, Viola Giacometti / Associazione Mirada, Inguine, Giacomo Spazio / No Art Gallery, Jacklamotta / Design Radar, Angelo Milano / Studiocromie, Marco Braghieri / Leoncavallo, Paper Resistance, Donna Bavosa, Ratigher, Ekidna, Modo Infoshop, Giuseppe Palumbo, Nautilus, Giorgia Vandi, Margherita Gaffarelli, Marco Merloni, Eleonora Tieri, Daniele Occhiato.

Questo progetto è dedicato a Chiara Barbieri, che ringrazio per la pazienza, l'amore, la cura.