

**Marco Cadioli**  
**Square with Concentric Circles**

Udine (I), Ultra

June 2014

---

**Viaggio alla ricerca della pittura**

*Daniele Capra*

Il vero viaggiatore è colui che parte per il piacere di partire, come ricorda Charles Baudelaire ne *I fiori del male*, senza avere una meta né un percorso da svolgere. L'assenza di una finalità, di un luogo determinato in cui l'azione trova uno termine, di un compimento, rende il processo di traslazione fisica o mentale autonomo/indipendente dalla nostra volontà, garantendo comodi margini di reattività al contesto, contrariamente a quanto una destinazione certa o stabilita possa consentire. Più in generale, l'assenza di una scansione temporale e geografica programmata trasforma il viaggio in un'esplorazione, ossia in una ricognizione sensibile al background ed alla casualità: non ci si cura quindi di perdere tempo, ed è coltivata l'arte della variazione rispetto al tragitto ipoteticamente lineare che unisce due punti a caso su di una mappa.

Viaggiare è un'attività cinetica, relativa cioè al movimento individuale ed al cambiamento di contesto, anche quando esso è un esercizio mentale di proiezione di aspettative individuali, conscie o inconscie. Per questo, dal chiuso delle proprie case, l'eroico Salgari o il malinconico Pessoa – ma discorso analogo si potrebbe fare per molti autori di fantascienza – sono *viaggiatori*, seppure nella condizione atipica di coloro che conoscono nuovi mondi stando fisicamente fermi. Il viaggio non è quindi solo attività che riguarda la sfera pubblica, ma è invece categoria che riguarda l'intimità di colui che vi si presta, anche ai giorni nostri in cui la conoscenza e l'attività proiettiva può essere svolta con modalità tecnologiche e attraverso i flussi di dati che internet mette a disposizione.

È il caso di Marco Cadioli, artista che pratica il viaggio come esperienza di visione del mondo attraverso il mezzo della fotografia satellitare resa possibile da Google Earth, strumento che mette la terra sotto i nostri occhi dall'alto, con la stessa libertà di visione e movimento che fino a un paio di secoli fa era concessa solo agli dei (e agli animali in grado di volare). I suoi sono viaggi individuali svolti di fronte al monitor alla ricerca di elementi di significatività del paesaggio, aree cioè caratterizzate da elementi di discontinuità rispetto al contesto atteso. Il suo approccio è quello del *flâneur*, aggiornato ai tempi del web, in cui le informazioni ricevute dalla rete permettono all'internauta di conoscere il mondo vagando casualmente, provando il piacere di "essere lontano da casa e tuttavia sentirsi a casa ovunque; vedere il mondo, essere al centro del mondo e rimanere nascosto dal mondo", come, scomodando ancora Baudelaire, si legge in uno dei passi più famosi de *Il pittore della vita moderna*.

Similmente a quanto un fotografo faccia muovendosi sulla crosta terrestre, puntando il suo obiettivo dove avverte luoghi di interesse, Cadioli si muove attraverso immagini che sono già state scattate, scegliendo le coordinate (latitudine e longitudine) e il punto di vista (la scala di rappresentazione, determinata dall'altezza assunta dall'osservatore). Attraverso lo scroll del mouse, che garantisce la possibilità di individuare un soggetto e di isolarlo, viene a realizzarsi un continuo gioco dialogico di avvicinamento/distanziamento nei confronti di un'area selezionata, che viene esplorata e percepita con ludicità di gusto inaspettatamente barocco. L'immagine selezionata da Cadioli è realizzata assemblando con un software ad hoc successivi *screen captures* per poi essere stampata in dimensione fissa. La stampa, rispetto l'esperienza di navigazione e di zoom possibile sul monitor, fissa, congela la dimensione ed i ritagli di paesaggio: lo spettatore per avere la stessa esperienza fluida di visione zenitale deve

muoversi avanzando/retrocedendo rispetto alla stampa fisica. Non saranno quindi informazioni differenti – pixel – a costruire l'immagine, come sul computer, ma visioni retiniche diverse dovute al cambiamento del cono ottico, il che è per certi aspetti paradossale per un lavoro alla cui origine c'è la pratica di net art. Ma in questo lavoro, poeticamente ibrido, l'artista sceglie invece di bloccare il flusso e di riversare, facendoli precipitare su carta, tutti quei dati che sono stati raccolti nella rete.

La serie *Square with Concentric Circles* – il titolo è tratto da un'opera di Vasilij Kandinskij – nasce da una ripetuta ricognizione su differenti territori alla ricerca di elementi caratterizzanti di forma circolare (inquadrati/ritagliati all'interno di un quadrato), molti dei quali sono appezzamenti di terreno di differente grandezza che vengono coltivati impiegando elevata automatizzazione e controllo satellitare. Ciascuna zona, geometricamente non dissimile dalle mappe delle città ideali elaborate a partire da Rinascimento, o ai labirinti in bosso dei giardini all'italiana, mostra forme rigorose in contrasto con la capricciosa disposizione del territorio e della vegetazione naturale: sono cioè strutture antinaturali – e quindi antropiche – in cui si può cogliere il livello tecnologico della produzione agricola (elevata meccanizzazione, controllo satellitare delle piante e dei macchinari) e l'azione stessa di software di gestione. Ciononostante quelle aree sembrano qualcosa di diverso, essendo così artefatte da sembrare costruzioni immaginarie, reperti di anonimi architetti di paesaggi virtuali, o, come si può apprezzare nelle foto in bianco e nero, esercizi di incisione di particolare pregnanza. In questo senso gli esiti di tale ricerca conducono visivamente al rigore del minimalismo in cui segno e colore sono alla massima tensione, geometrica ed emotiva. Convien quindi che l'osservatore si eserciti a leggere quei ritagli di mondo come forma inattesa, estrema, e straniante, di pittura.