

IL PERSONAGGIO. Già docente al Boccioni di Valdagno, è artista appassionato di matematica

L'arte real-virtuale di Cremasco dal 3D al vernissage solo on line

Nel suo laboratorio di ricerca scolpisce il digitale e raccoglie i commenti del pubblico sul suo sito

Floriana Donati

È come tenere in mano un'equazione matematica, libera, in forma di scultura -di terracotta, gesso o bronzo-levigata, elegante, seducente al tatto e allo sguardo. Scolpita al computer per farsi corpo reale tramite una professionale stampante 3D, ispirato dall'ottagono generatore di un arabesco dell'Alhambra di Granada. Ma non è la ma-

tematica quanto l'indagine sulla forma alla base degli "oggetti realtuali" al confine tra reale e virtuale, attinti dalla topologia -erede della sua antenata, la geometria- che l'artista valdagnese Piergiorgio Cremasco ri-crea al computer, il suo laboratorio di ricerca dove scolpire il digitale. Sempre disposto, con l'ironia appresa dalle avanguardie artistiche, a praticarne l'ambiguità. Perché non indossarli? Suggestiscono la forma di anelli, gioielli e bottoni. Annunciati da una tradizionale, e reale, cartolina-invito spedita ad amici e appassionati d'arte, sono esposti nella sua prima mostra online sul suo

decennale sito www.pigicremasco.it (presentazione di Carla Riccoboni) con tanto di libro digitale delle firme di presenza e commenti dei visitatori, 2100 dall'inizio dell'anno: piccole sculture inedite plasmate dal dinamismo del movimento nel loro passaggio in uno spazio che può espandersi nell'infinito succedersi delle varietà. Hanno origine da pagine e pagine fitte di suoi eccellenti disegni di geometrie, "appunti" ostinati di lunghi anni di lavoro, indagando sugli opposti complementari sopra/sotto, dentro/fuori, concavo/convesso, bianco/nero... dove coincidono gli estremi, paradosso

dell'inconscio. Li ha coltivati nel terreno della topologia, branca della matematica moderna che studia le proprietà delle forme e delle figure che non cambiano se vengono deformate quando si muovono nello spazio.

Dopo gli anni '70 in Accademia dove realizzava sculture geometriche curve nel laboratorio dello scultore Alberto Viani, catalogava e disegnava forme derivate dal nastro di Moebius, scoperto in un libretto di Bruno Munari, ma anche dalla bottiglia di Klein e dal "toro" matematico (il cilindro piegato con le basi che si toccano) tra gli oggetti topologici più affascinanti: le



Un autoritratto dell'artista valdagnese Piergiorgio Cremasco

verificava con la plastilina, le realizzava a mano in creta in una sorta di identificazione con l'oggetto, le esponeva in una mostra nel '97 vicino a Bergamo. Finché dal 2013 al computer -che usa dal 1997- le ha ricreate virtualmente anche nello spessore, immerso nel continuo farsi e divenire di quelle immagini in per-

petuo movimento che, trascritte in triangoli virtuali, spediva alla ditta specializzata per realizzarle al vero. Ma Cremasco non subisce il digitale, il computer è per lui un semplice strumento che gli consente di esplorare la simultaneità di soluzioni e variabili visive delle forme da tradurre in sculture inedite,

indagando con metodo i passaggi verso altre forme da cui ogni tanto emerge una forma seducente che con la creta trasforma in piccola scultura. L'informale non lo interessa. Figura appartata della ricerca artistica da sempre affascinato dai moduli e dalle simmetrie, trasmesse anche ai suoi studenti del liceo artistico Boccioni di Valdagno (ora è in pensione), Cremasco interpreta le geometria come emozione, contemplazione, riflessione. In trent'anni ha fatto solo 5 mostre, a cadenza decennale: pitture, foto alla Man Ray, sculture, disegni, studi, grafiche virtuali, musica digitale a sostegno delle animazioni. Perché così poche? «Faccio una mostra quando arrivo a una tappa nella mia ricerca, non ho dimensione commerciale». Di tanto in tanto al rigore tecnico alterna piccoli disegni a inchiostro e microdipinti ad acquerello-tempera. ●