

ITA

Il nome TAN deriva per analogia dal gioco di origine cinese tan-gram, in cui un piano viene scomposto in sette forme geometriche dalla cui composizione è possibile ottenere un numero infinito di figure. Seppure è possibile ravvisare delle analogie con il gioco cinese, il metodo TAN di pittura stocastica deriva da alcuni esperimenti di disegno ambiguo eseguiti da Sergio Lombardo attraverso fotocopie a ritagli di cartoncini nero e bianco gettati, più o meno, casualmente sulla macchina fotocopiatrice. Dai primi esperimenti fatti con queste immagini Lombardo intuì che esse avevano delle forti potenzialità proiettive e allucinatorie. Da qui iniziò la sperimentazione sulla simulazione matematica della caduta casuale di ritagli B/N e colorati su una superficie bianca.

Il metodo consiste nel selezionare alcuni quadrangoli di cartoncino e nello spargere i ritagli estraendo a sorte per ciascuno di essi la posizione esatta che andrà ad occupare su un foglio bianco, come se vi fosse caduto per caso. Il processo avviene in tre fasi: taglio dei cartoncini, collocazione dei ritagli, colorazione (Lombardo, 1986). I ritagli vengono sistemati su un piano bitoro, precedentemente strutturato, il quale quindi presenta forme che possono continuare all'infinito. La caduta dei ritagli avviene attraverso l'estrazione di punti sul piano. I poligoni stocastici, formati dai ritagli, sono ottenuti attraverso la selezione di un certo numero di tagli partendo da un poligono quadrangolare (rettangolo o quadrato).

Il principio fondamentale del metodo TAN è l'applicazione di una successione di poligoni su una successione di punti. Le due successioni devono avere lo stesso numero di elementi in modo che vi sia una corrispondenza biunivoca fra di esse (Lombardo, 1986).

Dionigi Mattia Gagliardi

- Lombardo S., (1986) *Pittura Stocastica. Introduzione al metodo TAN e al metodo SAT*, Rivista di Psicologia dell'Arte nn. 12/13, Edizioni Jartrakor Roma