

Giacomo Ravesi (Università di Roma Tre)

Lo sguardo di Medusa. Corpi, scultura, fotografia

«Vegna Medusa: sì 'l farem di smalto»,
dicevan tutte riguardando in giuso;
«mal non vengiammo in Teseo l'assalto».

«Volgiti 'n dietro e tien lo viso chiuso;
ché, se 'l Gorgón si mostra e tu 'l vedessi,
nulla sarebbe di tornar mai suso».
Dante Alighieri, *Inferno*, IX, 52-57

Questo saggio nasce da uno studio più ampio e ancora in corso intorno alla statuaria contemporanea intesa come risultato di un percorso espressivo interdisciplinare che esula dalla mera genealogia interna alla storia delle arti plastiche e si confronta – forse come mai era accaduto per un'arte come la scultura – con i prodotti e gli immaginari del cinema, delle arti visive e dei media attuali¹. Chi si avvicina alla statuaria degli ultimi decenni si accorge immediatamente di confrontarsi, non più con le tradizionali forme da piedistallo realizzate in marmo, bronzo o similari, ma con un'estrema eterogeneità di tecniche e manufatti: robot, manichini, schermi, macchine cinetiche, assemblaggi plastici, videoinstallazioni, performance, ecc².

In questo quadro, la fotografia e la scultura vengono tradizionalmente concepite come arti antitetiche: forme espressive che si basano su principi ontologici divergenti (arte allografica vs arte autografa), che elaborano forme e tecniche contrastanti (la bidimensionalità vs la tridimensionalità) e sviluppano

¹ Sui rapporti tra scultura, cinema, arti visive e media cfr. S. LIANDRAT-GUIGES, *Cinéma et sculpture. Un aspect de la modernité des années soixant*, L'Harmattan, Paris 2002; *Il marmo e la celluloido. Arte contemporanea e visioni cinematografiche*, a cura di M. Senaldi, Silvana Editoriale, Milano 2006.

² Per un'indagine introduttiva agli studi più recenti sulla scultura contemporanea cfr. *Quando è scultura*, a cura di C. Baldacci, C. Ricci, et al., Milano 2010; J. HALL, *The World as Sculpture. The Changing Status of Sculpture from Renaissance to Present Day*, Pimlico, London, 2000; *A Sculpture Reader: Contemporary Sculpture Since 1980*, a cura di G. Harper, T. Moyer, isc Press, New York 2006; F. POLI, *Le cinque anime della scultura*, Silvana, Milano 2007; M. TONELLI, *La statua impossibile. Scultura e figura della modernità*, Marinotti, Milano 2008.

modalità linguistiche differenti (arte del tempo vs arte dello spazio)³. Tuttavia fin dalla metà dell'Ottocento e in sinergia con le acquisizioni culturali, tecniche e progettuali del primo Novecento (dai panorami al cinematografo, dai padiglioni delle Esposizioni Universali alle architetture urbane), la fotografia ha teso verso la tridimensionalità scultorea (la stereoscopia e la fotografia dinamica futurista) così come la scultura ha integrato l'istantanea nei propri processi d'elaborazione progettuale. Esempio emblematico è il dispositivo della foto-scultura progettato da Francois Willème negli anni '60 dell'Ottocento, composto da una serie di macchine fotografiche disposte circolarmente intorno a un soggetto da ritrarre. Il modello veniva fotografato simultaneamente e a 360° e da ogni fotografia era realizzata una silhouette in legno che interrelata con le altre creava una struttura plastica e tridimensionale che diventava la trasposizione scultorea della persona fotografata. Recentemente ricostruito per la sua 'attualità' nei confronti dell'estetica contemporanea (si pensi all'effetto *bullet time* così abusato nel cinema contemporaneo), il dispositivo della foto-scultura ha d'altronde preannunciato anche le produzioni d'artista, dal momento che i suoi procedimenti d'elaborazione ricordano molto da vicino il metodo di lavoro dello scultore italiano Mario Ceroli.

Tali ricerche, seppur minoritarie e marginali, dimostrano una concezione ibrida e interdisciplinare delle relazioni tra fotografia e scultura, esplosa nella nostra contemporaneità sia in ambito industriale (gli sviluppi informatici di *modeling* e di *digital performance* utilizzati dal cinema mainstream e dai videogame⁴), sia d'artista. È intorno al ripensamento della nozione di corporeità che l'arte contemporanea genera una nuova cultura visuale nella figurazione del corpo. A partire dalla frattura operata dalla Body Art, i corpi subiscono una modificazione iconica e culturale, divenendo dei corpi mutanti nati dalla contaminazione – spesso estrema – di pratiche espressive, medial e tecnologiche⁵. È così che in particolare nella statuaria e nella ritrattista fotografica degli ultimi decenni molti artisti utilizzano congiuntamente il linguaggio fotografico e scultoreo.

Nel saggio si approfondiranno esclusivamente quattro linee di tendenza nella relazione tra statuaria e ritrattista contemporanea che si ritengono più interessanti e innovative per comprendere il panorama attuale. Tralasciando volutamente approfondimenti teorici e altre linee d'indagine anche decisive

³ Per un approfondimento di questo aspetto cfr. D. BAQUÉ, *La photographie plasticienne. Un art paradoxale*, Éditions du Regard, Paris 1998.

⁴ Su questo aspetto cfr. C. UVA, *Ultracorpi. L'attore cinematografico nell'epoca della digital performance*, Bulzoni, Roma 2011.

⁵ Cfr. F. ALFANO MIGLIETTI, *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Bruno Mondadori, Milano 2008.

ma che meriterebbero un'elaborazione a se stante (come la contaminazione con la performance, il gender e il travestitismo), l'analisi si concentrerà sull'opera di fotografi e scultori contemporanei differenti per nazionalità e generazione, ma accomunati da una circolarità interdisciplinare di motivi, precetti e dispositivi espressivi. Seguendo le elaborazioni più recenti dei *visual studies* contemporanei, lo studio si costituirà come un lavoro comparatistico, che confronta i prodotti della statuaria e delle arti visive odierne rintracciando contiguità formali e linee di forza comuni, anche in virtù delle formalizzazioni artistiche e tecnologiche caratteristiche del nostro presente. L'approccio iconografico permetterà di superare le mere disamine cronologiche, autoriali o contestuali, per valorizzare le ricorrenze e i rimandi figurativi, antropologici e culturali presenti tra le opere⁶.

Una prima linea di confronto tra statuaria e ritrattistica fotografica è rappresentata da quegli artisti che ne indagano i rapporti in una dimensione dichiaratamente *citazionista e meta-linguistica*. Lo scultore statunitense Seward Johnson realizza statue pubbliche di grandi dimensioni a partire da celebri fotografie o film o opere pittoriche. In questo caso è la scultura ad attribuire una plasticità fittizia e abnorme alla bidimensionalità fotografica, giungendo a un'ironica presa di distanza dal modello originario che suscita principalmente nello spettatore un interesse ludico nei confronti dell'opera d'arte che per una volta può essere 'visitata' dall'interno. Ugualmente ironico è l'approccio della fotografa statunitense Sharon Lockhart che nella serie *Lunch Break* fotografa da più prospettive l'allestimento di uno dei maestri dell'iperrealismo scultoreo come Duane Hanson arrivando alla totale irricoscibilità dei corpi statuari e umani. Sempre ludico ma maggiormente concettuale è l'approccio del fotografo austriaco Erwin Wurm che nella serie *One minute sculptures* si mette in posa o fa posare delle persone in posizioni ridicole e assurde, con l'ausilio di oggetti e pratiche non-sense che deridono condizioni e pratiche sociali e comunitarie condivise. L'effimera situazione quotidiana viene elevata all'eternità scultorea attraverso la stranezza fotografata, figlia di un gioco di paradossi estetici e concettuali. Anche il fotografo statunitense Spencer Tunick gioca con i corpi dei suoi modelli ritraendoli in pose che copiano quelle della statuaria tradizionale ma in contesti ordinari: gli spazi urbani

⁶ Sulla scelta metodologica cfr. G. DIDI-HUBERMAN, *La ressemblance par contact. Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Les Éditions de Minuit, Paris 2008, tr. it. *La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta*, Bollati Boringhieri, Torino 2009 e Id., *Devant le temps: histoire de l'art et anachronisme des images* Les Éditions de Minuit, Paris 2000, tr. it. *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Bollati Boringhieri, Torino 2007.

o naturali, gli interni domestici, le vetrine dei negozi. In questo modo l'omaggio diventa dissacrazione di un canone di bellezza asservito alla conservazione museale.

Un secondo orientamento di ricerca si fonda sulla dimensione dell'*artificialità* che emerge quando il corpo umano viene ridotto alla condizione statuaria. Seppur precedente temporalmente al nostro orizzonte di ricerca non si può non ripartire dal noto fotografo statunitense, Robert Mapplethorpe che ha elaborato una tipicità esclusiva nel ritrarre i corpi – in particolare maschili – di statue e di uomini declinandoli sotto una stessa chiave rappresentativa dove è lo stesso corpo maschile a essere trattato come una scultura attraverso precise scelte di linguaggio fotografico (composizione, taglio prospettico, punti di vista, esposizione) che ne hanno fatto un'icona della cultura gay e sadomaso. Seppur ridotti a statue i corpi delle fotografie di Mapplethorpe mantengono una forte carica sessuale e organica, mentre le immagini digitali manipolate dalla coppia Aziz+Cucher (Anthony Aziz, statunitense e Sammy Cucher, sudamericano) perdono gli organi della comunicazione, dell'espressione e della riproduzione. I due artisti privano i loro modelli di occhi, bocche e sesso consegnandoli all'inorganicità di una condizione scultorea prossima a quella di un manichino: perfetto, lucido e funzionale nella sua artificialità d'arredo.

L'artificialità del corpo è spesso rappresentata nell'arte contemporanea attraverso immagini di corpi statuari in frantumi. Un antecedente l'ha promosso sul finire degli anni '90 il noto regista di videoclip Chris Cunningham che in *Africa Shox* (Leftfield, 1998) racconta di un uomo che si aggira in una metropoli vedendosi distruggere il corpo come se fosse di porcellana. Questo aspetto avrebbe poi aperto in Cunningham e in molti altri artisti la deriva del corpo cyborg, post-umano con contaminazioni tecnologiche e innesti robotici e mediali⁷. Si affida all'effetto shock e perturbante anche la fotografa tedesca ma statunitense d'adozione, Julia Fullerton-Batten che per le campagne pubblicitarie e di sensibilizzazione utilizza foto di bambini e di uomini con delle porzioni di corpi in frantumi a simboleggiare una condizione umana fragile e da salvaguardare. Sostanzialmente identica nella forma ma opposta come intenzione espressiva è la serie fotografica *Still life* (2009-13) realizzata dal noto fotografo statunitense David LaChapelle dove sono le maschere della cultura

⁷ Solo per una disamina introduttiva e recente al vasto panorama di studi cfr. D. HARAWAY, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York 1991, tr. it. *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli, Milano 1995; R. BRAIDOTTI, *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, DeriveApprodi, Roma 2014; R. MARCHESINI, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2005.

mediatica e politica americana a diventare dei manichini parzialmente frantumati e riposti in scatole di cartone. La riduzione a statua in questo caso definisce un approccio irriverente e sarcastico nei confronti di un immaginario da demonizzare.

Il terzo campo d'interesse è l'*organicità*. Correlativo dell'artificialità, in tale indirizzo è il corpo statuario a evidenziare una paradossale condizione organico-biologica. Simon Costin è un art director e scenografo di fama internazionale, noto per la natura concettuale dei suoi progetti editoriali, fotografici e di alta moda. Negli anni '90 realizza una serie di fotografie manipolate digitalmente in cui si richiama alle esperienze della body art più estrema ma con un illusionismo tecnologico che giunge a un punto rappresentativo di non ritorno: il corpo umano è ridotto a manichino sanguinate, puro oggetto di carne, vivo nella sua disfunzionalità.

In anni più recenti gioca sempre con l'illusionismo fotografico-digitale, il fotografo marocchino Hicham Benohoud che nella serie *Inter-version* trasforma i suoi autoritratti in volti e corpi modificati, che svelano un'interiorità astratta, inorganica, processata da un linguaggio computerizzato che dimostra la natura sintetica di un corpo di cartone vuoto. L'ultimo film di Jonathan Glazer, *Under the Skin* (2013) presenta una stessa sequenza finale dove un alieno esce dall'interno del corpo della protagonista femminile, Scarlett Johansson, come se si trattasse di una scatola vuota. In questo caso sono proprio i software informatici utilizzati (Photoshop, After Effect, ecc.) a condurre diversi artisti a soluzioni figurative convergenti. Anche il noto artista inglese, Damien Hirst, da sempre interessato ai processi di morte e conservazione di un corpo, ha utilizzato sia la fotografia, sia la scultura per creare uno «shock iconico» nella rappresentazione di corpi femminili. Per la prestigiosa copertina di un numero della rivista TAR, l'artista ha scisso il ritratto della modella Kate Moss, aprendo sul suo volto una sezione anatomica che ne evidenzia muscolatura e tendini. Concettualmente identica è anche *The Virgin Mother*, l'enorme scultura in bronzo collocata a Burlington House a Londra, alta 12 metri e raffigurante una donna nuda incinta. I processi anatomici vengono mostrati nella loro analitica funzionalità vitale, negando le tradizionali chiavi interpretative nei confronti della raffigurazione del corpo di una modella (erotismo, glamour, ecc.) e di una nascita (calore, maternità, protezione).

Sono totalmente perturbanti invece le opere scultoree di Simone Racheli e John Isaacs. Racheli è un pittore iperrealista fiorentino che ha prodotto degli oggetti scultorei di uso comune (ferri da stiro, appendiabiti, asciugacapelli, poltrone) dipinti come se fossero rivestiti di carne

umana. L'organicità di un corpo vivente accostata ad un contesto oggettuale genera nello spettatore uno spaesamento: gli oggetti sono avvertiti allo stesso tempo come familiari ed estranei cagionando angoscia unita ad una sensazione di confusione e separazione. Isaacs è uno scultore inglese che prima di intraprendere la carriera artistica ha studiato biologia. Le sue opere ritraggono mostruosità gonfie e deformi che sembrano essere il risultato di imprevedibili mutazioni genetiche. Sculture allo stesso tempo viscerali e iperrealiste, mescolano il linguaggio dei modelli anatomici alle raffigurazioni del genere horror, scalfendo la validità della ricerca scientifica per rivelare una situazione angosciante. Seppur privata dell'aspetto sanguinolento e deforme, una organicità abnorme e iperbolica si ritrova anche nella serie *Hope & Fear* (2004) realizzata dal fotografo inglese Phillip Toledano. Si tratta di fotografie che vogliono esternare i desideri nascosti e paranoici che sono alla base della società americana contemporanea. Per fare questo, l'artista progetta con l'ausilio della manipolazione fotografica digitale, delle figure che innestano sulla fisicità umana un'alterazione oggettuale originando una ieratica e sarcastica critica sociale. Il desiderio inappagante e paranoico viene «carnalizzato» nelle raffigurazioni fotografiche traducendo l'alterazione psichica di una comunità attraverso la rappresentazione di un corpo patologico e mutante dove emerge, in maniera di volta in volta, allegorica, sarcastica e traumatica, la passione per le armi, la mania di bellezza, la voglia di essere ascoltati, protetti, amati.

L'ultima linea di ricerca è lo sviluppo di *dispositivi tecnologici di mixed media* che ricorrendo alla manipolazione digitale uniscono tecnologicamente la forma scultorea con quella fotografica. Gregory Barsamian è un artista statunitense che realizza delle installazioni cinetiche basate su una serie di sculture che simulano le varie fasi di un movimento e che si muovono velocemente illuminate da una luce stroboscopica, riproducendo nello spettatore l'effetto percettivo della crono-fotografia e dei dispositivi pre-cinematografici come lo zootropio. Introducendo il movimento reale e illusorio (la macchina cinetica e l'effetto stroboscopico), Barsamian riscatta i principi elementari della scultura e della fotografia (il calco statuario e la posa fotografica) e li ibrida in un'esperienza spettatoriale inedita che rilancia il cinema e le arti plastiche in un ambito tecnologico avanzato. Recupera invece il fascino dell'istantanea, Fabio D'Orta nel videomusicale *Brucerò per te* (Negrita, 2011). Tramite un processo di post-produzione, i corpi dei musicisti e delle comparse sono raffigurati attraverso l'ausilio di tante polaroid appese a dei fili e affiancate che ricostruiscono la figura umana nella sua interezza. Come in un mosaico tridimensionale, i corpi

scomposti, sospesi e immobilizzati in un'innaturale staticità ieratica acquistano un valore plastico e concepiscono un'opera ibrida, data dall'intreccio tra fotografia, scultura e informatica. Gioca con la tecnologia informatica, anche Donato Sansone, animatore e regista sperimentale, che in *Portrait* (2014), ultima sua serie video-fotografica, mette in scena personaggi surreali e grotteschi che sembrano liquefarsi o dissolversi nella loro staticità. I riferimenti vanno dalla pittura di Francis Bacon alla scultura e alla fotografia dinamica futurista, ma aggiornati con le possibilità e potenzialità tecnologiche delle immagini di sintesi. La sovrapposizione sincronica e deformante delle varie superfici plastiche dei volti ritratti restituiscono una corporeità anomala e disturbante nata dalla contaminazione figurativa tra arti pittoriche e plastiche ma rilette principalmente attraverso una rinnovata cultura tecnologica che assomma immaginari mutuati dai videogiochi, dai fumetti, dalla grafica editoriale e dal web.

Che siano costituiti di marmo, di carne, di silicone o titanio, di polaroid o stampe digitali, i corpi della statuaria e della ritrattistica fotografica degli ultimi decenni condividono un immaginario comune che attraversa le pratiche e le culture visuali, estetiche e tecnologiche dell'arte contemporanea e ne rilancia le ibridazioni e gli sconfinamenti teorici e epistemologici.

