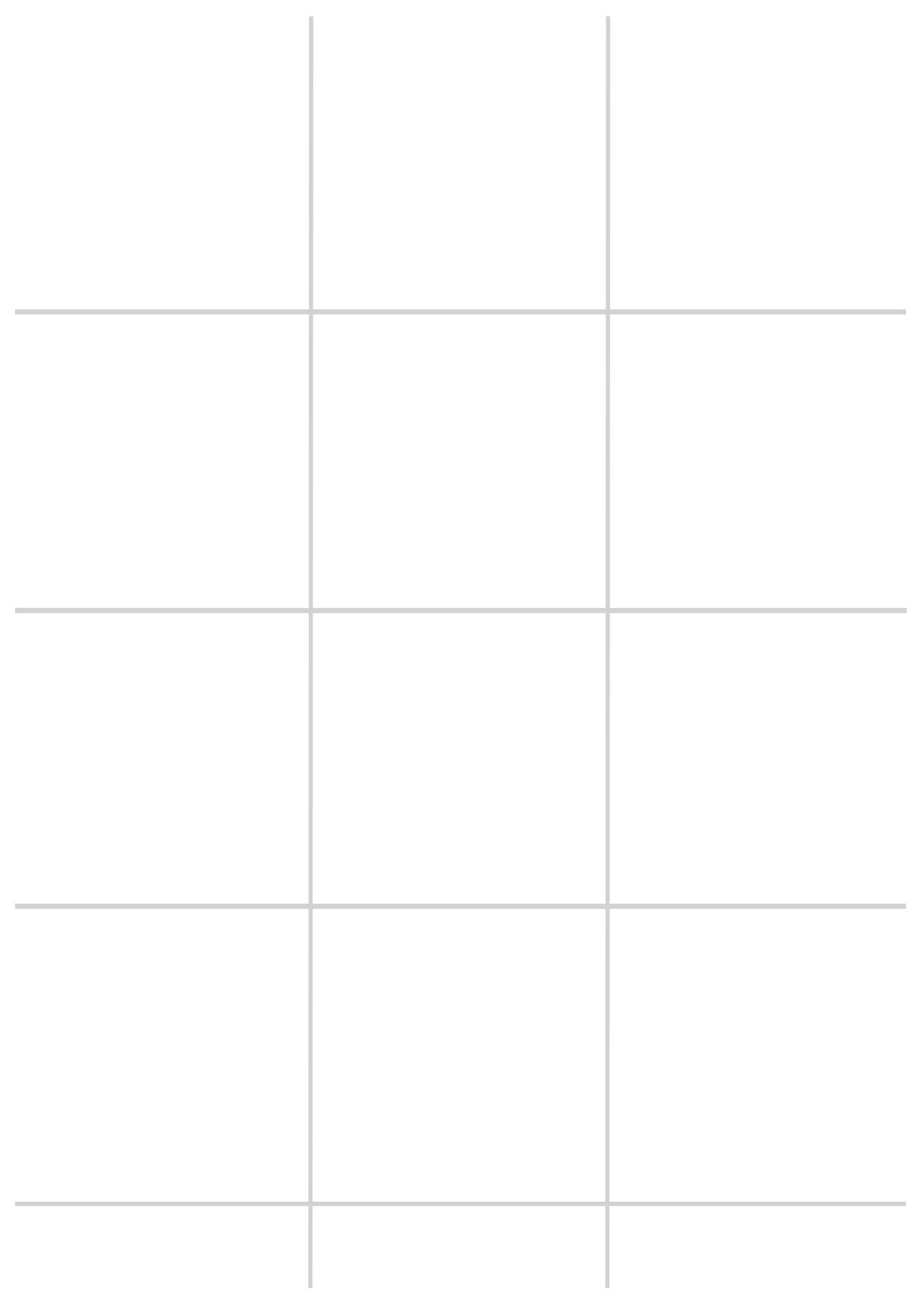




**WHITEcarrara**  
**023 Still Liv(f)e**  
Le forme della scultura







# WHITEcarrara 023 Still Liv(f)e

Le forme della scultura

**promossa e prodotta da**  
promoted and produced by



**COMUNE DI CARRARA**  
Decorato di Medaglia d'Oro al Merito Civile



**CARRARA**  
City of Crafts  
and Folk Art

Designated  
UNESCO Creative City  
in 2017

**sindaco / mayor**  
Serena Arrighi

**assessore alla cultura**  
councillor for culture  
Gea Dazzi

**in collaborazione con**  
in collaboration with



**amministratore unico / CEO**  
Sandra Bianchi



Fondazione  
Cassa di Risparmio  
di Carrara

**presidente / president**  
Enrico Isoppi

**con il patrocinio di**  
under the aegis of the



**presidente / president**  
Eugenio Giani

**con la partecipazione di**  
with the participation of



CAMERA DI COMMERCIO  
TOSCANA NORD-OVEST

**presidente / president**  
Valter Tamburini

**main sponsor**



**presidente / president**  
Bernarda Franchi

**sponsor tecnici / technical**  
sponsors



CAVE MICHELANGELO

**HenrauX**  
1821



ROBOTOR  
The new generation robot



EDILIZIA RESIDENZIALE PUBBLICA  
MASSA CARRARA

**direzione artistica di**  
**WHITE CARRARA 2023**  
**e curatela della mostra**  
***Visioni plastiche***  
Claudio Composti

**direzione del progetto**  
Cinzia Compalati

**artisti**  
Yuri Ancarani, Sergi Barnils, Andrea Botto, Mattia Bosco, Stefano Canto, Bruno Cattani, Michelangelo Galliani, Giacomo Infantino, MOG, Mikayel Ohanjanyan, Giò Pomodoro, Simon Roberts, Carolina Sandretto, Quayola, Dune Varela

**coordinamento**  
**tecnico-amministrativo**  
Sandra Botti  
Cristina Sichi  
Barbara Testai

**logistica e allestimento**  
**della mostra *Visioni plastiche***  
Andrea Bergamo, Fondazione CRC  
Massimo Cantoni, IMM  
Fabio Franchini, IMM

**progetto grafico**  
Sarah Fontana

**ufficio stampa**  
Claudio Laudanna e Anna Rossi,  
Comune di Carrara  
Chiara Serri, CSArt

**redazione web e social**  
Lara Barenco, IMM  
Giuseppe D'Aleo

**realizzazione foto e video**  
Giuseppe D'Aleo

**turismo e incoming**  
Lara Barenco, IMM  
Paola Cordiviola, CCIAA TNO  
Stefano Cucurnia, CCIAA TNO  
Laura Granata, CCIAA TNO  
Marta Piacente, CCIAA TNO

**prestatori**  
Cris Contini Contemporary, Londra  
Galleria Materia, Roma  
Gradina Gallery  
MARCOROSSO artecontemporanea,  
Milano e Pietrasanta  
mc2gallery, Tivat (Montenegro) e Milano  
Secci Gallery, Firenze, Milano e  
Pietrasanta

**trasporti**  
Seardo, Pietrasanta  
Cooperativa La Victor, Massa

**stampa**  
Tipolitografia Mori, Massa

**traduzioni**  
Susan Charlton

**ringraziamenti**  
Natascia Bascherini, Franco Barattini,  
Sandra Bassani, Serena Cassissa,  
Stefania Corsini, Milena Dell'Amico,  
Marzia Garbati, Cristina Ghisolfi,  
Benedetto La Rosa, Carlo Orlandi,  
Cristina Martelli, Luciano Massari,  
Luca Panfietti, Bruto Pomodoro,  
Piera Sapio, Mirco Taddeucci,  
Claudia Vannini, Matteo Venturi

# WHITEcarrara

## 023 Still Liv(f)e

Le forme della scultura

17 giugno – 1 ottobre

mostra diffusa nel centro di Carrara,  
Palazzo Binelli ed ex Ospedale S.Giacomo

Gea Dazzi	5	localizzazione delle opere	12
Comune di Carrara		degli artisti invitati	
<b>assessore cultura</b>			
<b>e</b>		<b>scultori</b>	
<b>pubblica istruzione</b>		Sergi Barnils	14
		Mattia Bosco	16
Cinzia Compalati	6	Stefano Canto	18
Comune di Carrara		Michelangelo Galliani	20
<b>direttore settore cultura</b>		MOG – Morgana Orsetta Ghini	22
		Mikayel Ohanjanyan	24
Claudio Composti	7	Giò Pomodoro	26
<b>direttore artistico</b>		Quayola	28
<b>e</b>		<b>video-artisti</b>	
<b>curatore della mostra</b>		Yuri Ancarani	30
<i>Visioni plastiche</i>		<i>Visioni plastiche</i>	32
		<b>video-artisti</b>	
		Andrea Botto	34
		<b>fotografi</b>	
		Bruno Cattani	36
		Giacomo Infantino	38
		Simon Roberts	40
		Carolina Sandretto	42
		Dune Varela	44



«Il meno che si possa chiedere a una scultura è che stia ferma».  
Salvador Dalì, 1956

L'edizione 2023 di White Carrara, manifestazione che da sette anni porta nelle piazze e nelle vie del centro storico sculture e installazioni di artisti nazionali e internazionali, ha dato il via quest'anno a un nuovo percorso destinato a crescere e finalizzato a riportare la creatività del settore lapideo, sia nella scultura che nel design, al centro del panorama culturale della città. Carrara, la cui identità si lega fortemente al marmo come paesaggio, sito minerario, bacino proto industriale e poi industriale, deve tornare a puntare sull'arte tridimensionale e sulla plasticità della pietra come forza centripeta e non solo centrifuga. "Dove se non a Carrara ?" dovrebbe diventare il motto che anima la White delle future edizioni, proprio partendo dalle suggestioni poetiche legate al concetto di scultura viva e dinamica - STILL LIV(F)E- e dalle vaste corrispondenze artistiche in termini di studio, ricerca e innovazione che si sono apprezzate nell'edizione corrente, tanto da creare interesse e attenzione ben oltre il circuito locale. White Carrara 2023, da un'idea della Dirigente del settore Cultura Cinzia Compalati e sotto la direzione artistica di Claudio Composti, ha saputo dunque rinnovarsi per intraprendere un dialogo più ampio su cosa significhi oggi parlare di scultura contemporanea, riflettendo sulle forme, sui materiali e sulle nuove tecnologie. Gli artisti, tutti di livello, da Sergi Barnils a Mattia Bosco, da Stefano Canto a Michelangelo Galliani, da MOG fino a Mikayel Ohanjyan e a Quayola, unitamente ad un'opera storica di Giò Pomodoro, hanno regalato alla città di Carrara, ai suoi abitanti e visitatori, le loro personali interpretazioni con sculture e installazioni, che ben si sono integrate con gli antichi marmi, con gli edifici storici e i preziosi monumenti delle nostre piazze e strade del Centro. Il marmo bianco di Carrara si è legato a marmi colorati, a pietre come la quarzite indiana, a lamine metalliche e a cavi d'acciaio, a legno e cemento. Interpretazioni visive dal taglio sperimentale e innovativo hanno poi trovato espressione nelle fotografie di Bruno Cattani, Giacomo Infantino, Simon Roberts, Carolina Sandretto e Dune Varela. Diversi linguaggi dunque per una visione d'insieme armonica e equilibrata che, nei tanti stimoli che ha offerto, si è ritrovata in una sintesi ambiziosa: la Bellezza di Carrara, già Città Creativa Unesco, e città d'Arte da sempre.

Gea Dazzi  
Comune di Carrara  
assessore cultura e  
pubblica Istruzione

Avete mai giocato a Taboo? Scopo del gioco è far indovinare ai membri della propria squadra una parola, senza però pronunciare una delle cosiddette parole tabù, ossia un elenco di cinque parole correlate a quella da indovinare.

Così "marmo", "scultura", "Michelangelo", "Canova" e "cava" sono diventate le parole tabù, sineddoche di Carrara che, hub culturale a cielo aperto, fucina di creativi, mestieri e maestranze può ambire a ridisegnarsi come città del contemporaneo.

White Carrara023 è un seme di rigenerazione urbana, un segno di benessere visivo e percettivo a beneficio di cittadini e ospiti che eredita – come tutto ciò che si svolge a Carrara – una tradizione illustre e, al contempo, ingombrante.

È così che Claudio Composti, direttore artistico di questa edizione, decide intelligentemente di non affrontare la statuaria nella complessità, ma utilizza la sua potenza e versatilità per riattivare di significato e senso di appartenenza luoghi, piazze e vie del centro.

Ma quali sono i modi in cui un curatore può interagire con lo spazio urbano?

Mikayel Ohanjyan e Mattia Bosco sono stati invitati a realizzare due installazioni inedite site specific, creando un dialogo serrato, rispettivamente, con il Teatro degli Animosi e il Duomo. Il primo inserendovi una nuova produzione della serie *#Legàmi* mira ad attivare una relazione tra 'gli abitanti' della piazza e i luoghi della cultura, mentre il secondo con i suoi monoliti poetici e informali enfatizza attraverso un rinnovato 'fondo oro' la spiritualità del contemporaneo.

Oppure MOG Morgana Orsetta Ghini coinvolta da Composti con due lavori già esistenti ma profondamente contest specific con piazza Alberica – l'agorà della città, nella quale il simbolo di femminilità inquadra le cave di marmo da cui, da sempre, nascono la ricchezza e le disparità sociali di Carrara – o con piazza delle Erbe in stretto rimando alle donne che, proprio in quel luogo, hanno cacciato i tedeschi in una Resistenza tutta al femminile.

O ancora inserendo *Folla Grande* di Giò Pomodoro individuata all'interno del vasto corpus dell'Archivio del noto Maestro del Novecento per una collocazione perfettamente armonica con lo spazio antistante l'Accademia e in dialogo con quella 'folla' di studenti che ha attraversato e attraverserà il suo portone.

Ma gli inserimenti del curatore proseguono ancora con il focus sulla polimatericità, di Sergi Barnils, Michelangelo Galliani e Stefano Canto rispettivamente per il travertino, il marmo nero e il cemento che vanno ad aggiungersi al granito di MOG e alla quarzite indiana di Ohanjyan a rappresentare quanto la lavorazione del lapideo artistico possa allargarsi ad altri materiali. Così fluida è ricerca artistica dell'oggi che Composti – in una mostra dedicata – amplia anche alla fotografia e alla video-arte di cui scrive approfonditamente nel suo testo. Ed infine Quayola è presente in questa rassegna diffusa per guardare al futuro: dell'arte con la sua produzione robotica e le sequenze alfanumeriche che diventano ricerca estetica e, allo stesso tempo, della programmazione culturale della città anticipando la personale che si terrà presso il mudaC|museo delle arti Carrara a partire dall'autunno.

E se è vero che tutte le grandi riprogettazioni di sé hanno bisogno di un setting, White Carrara023 rappresenta l'anello di congiunzione tra le sei edizioni precedenti e la nuova identità della città da raggiungere che si auspica sia una rigenerazione non solo urbana ma sociale, della comunità e del saper stare insieme.

Cinzia Compalati  
Comune di Carrara  
direttore settore cultura

## **WHITECARRARA023**

### **STILL LIV(F)E**

#### *Le forme della scultura*

Il tema di cosa sia la scultura, oggi, apre a tante domande. A partire da quanto l'avvento della tecnologia robotica ne abbia cambiato il concetto e quanto l'utilizzo di nuovi materiali, che esulano dal marmo, abbiano stravolto i canoni classici nell'interpretazione dell'arte plastica, con supporti diversissimi come video e fotografia. Dove termina la definizione di scultura e inizia quella di installazione? Queste sono le domande guida di questa edizione di WhiteCarrara023, a cui si cerca di dare una risposta attraverso le opere di sei fotografi e due video d'arte, oltre agli otto scultori esposti, dal maestro Giò Pomodoro fino ad artisti contemporanei riconosciuti sulla scena italiana e internazionale. Attraverso le loro opere, si mette in evidenza quanto sia eterogeneo oggi il linguaggio della scultura, che si usi il marmo o qualunque altro materiale, per raccontarne la forma. Per questo la domanda trova risposta anche attraverso l'uso di media apparentemente estranei alla scultura, come la fotografia e il video, con una mostra ad hoc dal titolo *Visioni Plastiche*. La plasticità nelle arti figurative è la qualità di un'opera di articolarsi nello spazio, in maniera più o meno spiccata. Il termine, in senso reale, è inteso come capacità di dare corpo a una forma tridimensionale, tipica della scultura. In senso illusorio, è inteso come la capacità di ricreare un effetto di rilievo che in pratica non esiste. Tramite vari stratagemmi, in pittura ad esempio col chiaroscuro o tramite l'oculata variazione degli spessori nei bassorilievi, si può ottenere un senso di plasticità anche con i soli giochi di luci ed ombre che, se osservati frontalmente, danno la sensazione di tridimensionalità. Un esempio tipico è lo stile di Donatello, detto "stiacciato". La fotografia, che disegna per natura con la luce e lavora sulla profondità di campo, non è da meno nell'interpretare questa splendida arte che è la scultura. Ammiriamo così immagini di membra e profili di marmo che sembrano invece corpi in carne e ossa, proprio grazie a quei giochi plastici di luce e inquadratura (Bruno Cattani). Vediamo imponenti statue, ricoverate nei magazzini dei musei inglesi e coperte da teli di plastica, simbolo di protezione, ma anche di quell'isolamento fisico ed emotivo che abbiamo subito durante il Covid (Simon Roberts). O ancora, ammiriamo raffinate doppie esposizioni fotografiche sovrapposte ad opere antiche, busti o ritratti scultorei nel tentativo di dare visivamente corpo all'"aura", il valore cioè intrinseco dell'opera d'arte che la rende preziosa in sé, al di là del materiale usato (Carolina Sandretto). Fino a tornare, strano a dirsi per una mostra fotografica, alla fisicità scultorea, in un perfetto bilanciamento tra la bidimensionalità dell'immagine e la tridimensionalità del marmo nelle opere di Dune Varela che stampa immagini di statue su pezzi di marmo che ricordano antichi resti romani. Grazie a Giacomo Infantino invece ci addentriamo nel cuore delle Alpi Apuane, dove si trovano le cave. Attraverso giochi di luce sapientemente creati, le atmosfere di questi luoghi dal tempo sospeso creano atmosfere sinistre e inquietanti a tratti. Un mondo ctonio, da cui arriva il marmo. A completare questa mostra, un intervento multimediale con due video: il primo video è di Yuri Ancarani, *Il Capo*, in esposizione permanente al mudaC | Museo delle Arti Carrara, documentario che racconta attraverso il solo linguaggio del corpo del capocava riti, poteri e tradizioni dell'escavazione della montagna. Il secondo è di Andrea Botto, artista che da circa

quindici anni realizza fotografie e video di esplosioni o demolizioni controllate, confrontandosi con i processi di trasformazione della materia e del paesaggio. In mostra, anche una sua fotografia che riporta alla mente dei cittadini carraresi un evento del recente passato, ossia la demolizione delle case popolari del quartiere Caina con l'utilizzo degli esplosivi. Non solo dunque fotografie intese come semplice documentazione di statue, bensì sei differenti modi di interpretare la scultura con diverse visioni plastiche. Cuore di questa edizione, tuttavia, sono le opere degli otto scultori invitati ad interpretare il tema: Sergi Barnils, Mattia Bosco, Stefano Canto, Michelangelo Galliani, MOG–Morgana Orsetta Ghini, Mikayel Ohanjanyan, Giò Pomodoro, Quayola. Posizionate nelle piazze principali della città, le sculture creano un percorso che si snoda nel centro cittadino con un significato preciso in relazione con il luogo in cui sono state posizionate.

In piazza Alberica, cuore della città, sono esposte tre sculture, che dialogano tra loro e con il paesaggio circostante e rappresentano archetipi, cioè forme che ci appartengono nell'inconscio e rappresentano concetti primitivi come la madre, il padre, Dio, la vita o la morte.

La prima è un'opera di Morgana Orsetta Ghini, in arte MOG, simbolo per eccellenza della nascita e della femminilità: un grande portale in marmo indiano con un taglio nel centro che rimanda alle labbra del sesso femminile, segno inconfondibile del suo fare arte. Attraverso quella fessura, lo sguardo intravede il paesaggio attorno a partire dalla statua classica dedicata a Maria Beatrice D'Este di Pietro Fontana (1824) che si oppone al lato opposto della piazza, come in un dialogo ideale con la classicità del passato. Sullo sfondo invece si vede la montagna che, come una madre ideale ha dato e dà vita a Carrara, da secoli, attraverso il suo marmo. Ai due lati della piazza, si fronteggiano e dialogano invece le sculture di Sergi Barnils e di Michelangelo Galliani: la prima, ricorda un'antica stele sacra, incisa con un inconfondibile segno geometrico, deciso e penetrante, sottile e incisivo ad encausto su ogni lato, come un alfabeto ancestrale che non ha bisogno di traduzione. Una forma primordiale, sacra, senza tempo che appartiene all'immaginario di ognuno di noi. Di fronte, al lato opposto, si staglia verso il cielo la scultura di Michelangelo Galliani: un dito in marmo nero marquinia che indica il cielo, altro gesto ieratico e archetipico; forse qualcosa da ammirare o da de-siderare, che etimologicamente significa avvertire la mancanza, sentire il bisogno di qualcosa. Dall'alto quindi attendiamo una risposta alle nostre preghiere, forse? Poco lontano da lì, una seconda scultura di MOG domina la piccola Piazza delle Erbe: di nuovo, un utero in marmo bianco arabescato che ricorda una conchiglia, posta su un altare di ferro, proprio nel centro della piazza dedicata alle donne di Carrara che nel 1944 cacciarono i tedeschi dalla città, unite nella resistenza. L'opera di MOG assume così il significato di omaggio proprio alla femminilità e alla forza delle donne che ricoprono i tanti ruoli di madri, mogli, figlie ed eroine, a volte, della Storia, con la loro forza quotidiana e spesso, per questo, perseguitate e uccise. Poco più in là, si arriva nella splendida ed irregolare piazza del Duomo, dove fanno mostra di sé le opere imponenti di Mattia Bosco. Tre monoliti grezzi di marmo bianco Carrara, in cui sono state scolpite solo alcune parti in forme geometriche ricoperte di foglia oro, simbolo per antonomasia della luce di Dio e memori del fondo oro usato dai pittori del Trecento, che adornavano le chiese. Posizionate a terra a triangolo, le tre sculture sembrano presenze ieratiche di monaci o figure sacre, illuminate durante il

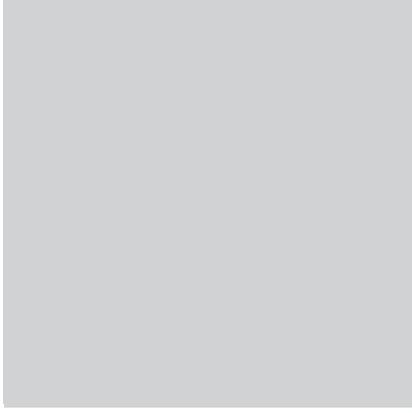
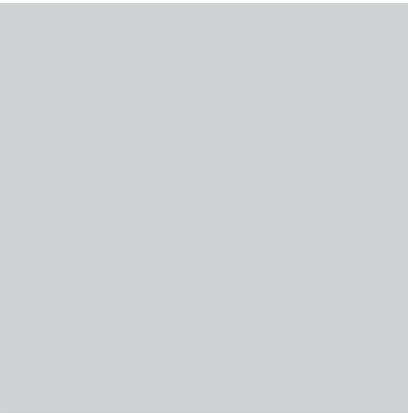
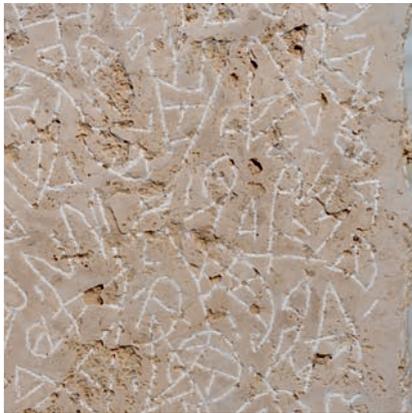
giorno e la sera da colpi di luce che ne fanno riflettere le parti dorate, dando vita alle sculture.

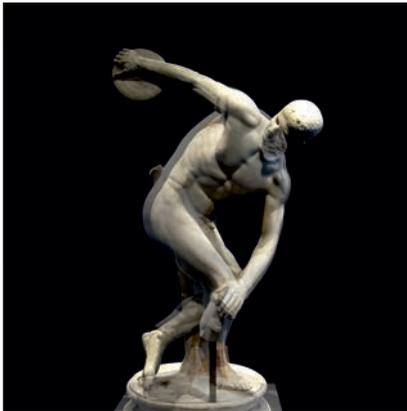
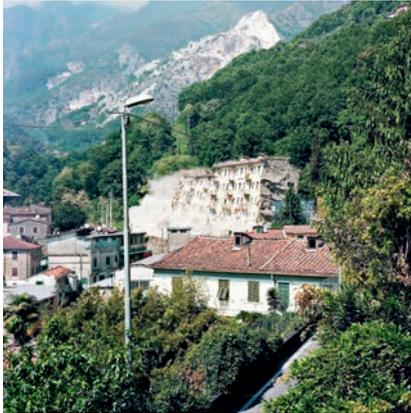
Lo spazio di fronte all'Accademia di Belle Arti invece ospita la splendida scultura del 1963 di Giò Pomodoro, grande artista che qui rappresenta una sorta di esempio ed ispirazione per i futuri scultori che usciranno da questa illustre scuola di lunga tradizione. L'opera inoltre dialoga con la montagna e la cava che si ammirano proprio dalla posizione dove posa la scultura, da cui questa splendida "scaglia" di marmo bianco di Carrara lavorata sembra essersi staccata. Una versione più piccola, in marmo bianco Carrara è in mostra all'Infopoint nella piazza centrale.

Da lì, si arriva alla raccolta piazza De Andrè, in cui domina lo splendido Teatro degli Animosi, di fronte al quale fanno mostra di sé due grandi blocchi di quarzite e ferro lavorati dall'artista armeno Mikayel Ohanjanyan, già Leone d'Oro alla Biennale di Venezia 2015 per il padiglione armeno. I tiranti di ferro che legano questi blocchi sbozzati richiamano i legami che viviamo quotidianamente e le forze che tengono insieme ciò che naturalmente tende a slegarsi: affetti e relazioni. Il materiale scelto e le forme grezze dei blocchi sovrapposti a due a due, ricordano anche delle barricate, simbolo di questo momento storico di guerre e scontri, in cui i legami sembrano ancor più importanti e diventano simbolo di resistenza contro la violenza del mondo, in una sorta di monito a stare ancor più uniti per reggere l'urto della Storia. Nelle parti in cui i ferri si insinuano e creano la tensione massima, le stesse sono invece levigate a mano, a significare che proprio laddove nasce il legame bisogna prendersene più cura. In dialogo con il video di Andrea Botto invece sono le quattro sculture di Stefano Canto, in cemento e tronchi di legno svuotati, morti a causa di batteri chiamati "carie". Dove la natura svuota, l'uomo riempie e crea con la sua mano (qui, il cemento), in un continuo alternarsi di distruzione e costruzione e segno di quell'intervento dell'uomo che muta il paesaggio, dando vita all'antropocene, l'attuale epoca geologica nella quale l'essere umano con le sue attività è riuscito, con modifiche territoriali, strutturali e climatiche, ad incidere su processi geologici.

Chiude questo percorso, di fronte alla chiesa di San Francesco, ai piedi del mudaC, l'opera che rappresenta forse al meglio il concept e la domanda di fondo di questa edizione di WhiteCarrara023: è la scultura di Quayola, blocco di marmo bianco di Carrara che richiama la scultura del Giambologna, *Ercole e il centauro Nesso*, appena abbozzata grazie all'uso di un braccio robotico. All'artista infatti non interessa tanto l'opera in sé, quanto i processi algoritmici alla base della produzione, che aprono oggi incredibili possibilità di realizzare o riprodurre capolavori influenzando i tempi e i modi di fare scultura. Oggi la tecnologia è un prezioso alleato dell'artigiano e dello scultore, ma ne cambia inevitabilmente il ruolo e il compito. Ciascuno di questi bravissimi artisti ha colto con la propria interpretazione, in modi totalmente differenti, la versatilità del marmo e dell'arte tridimensionale. Lasciando aperta, dunque, la domanda iniziale di questa edizione: cosa significa oggi parlare di scultura?

Claudio Composti  
direttore artistico  
White Carrara 2023





# 1 Still Liv(f)e

## Le forme della scultura

Carrara è un tipico esempio di città che i manuali di economia definiscono *one-company town*, cioè realtà che vivono soprattutto grazie a una sola fonte produttiva-industriale: nel nostro caso parliamo del marmo delle Apuane e delle sue lavorazioni. Carrara quindi è stata nei secoli – ed è ancora oggi – frequentata da scultori internazionali sostanzialmente per due motivi: qui si trova il bianco statuario, uno dei marmi più pregiati al mondo e qui lavorano maestranze specializzate che offrono mani, saperi e laboratori al servizio degli artisti (basti pensare che Michelangelo estraeva qui la sua pietra). Per dare un riscontro visivo all'idea della città come fucina creativa in continua evoluzione, l'edizione 2023 di White Carrara gioca sul tema della trasformazione dal blocco non lavorato – STILL LIFE – alle varie forme della scultura contemporanea, STILL ALIVE.

Quanto è cambiato il concetto di scultura con l'avvento della tecnologia? Quanto i canoni classici sono stati stravolti dall'utilizzo di nuovi materiali, che esulano dal marmo, intervenendo sull'arte plastica con supporti video, fotografici o robotici? Dove termina la definizione di scultura e inizia quella di installazione?

A questa domanda si cerca di rispondere con otto scultori, dal Maestro Giò Pomodoro fino ad artisti contemporanei riconosciuti sulla scena italiana e internazionale, che attraverso le loro opere mettono in evidenza quanto sia eterogeneo il linguaggio della scultura, che si usi il marmo o qualunque altro materiale o medium volto a plasmare la forma.

Il tema dunque è affrontato anche attraverso l'uso dell'immagine, con una mostra di sei artisti-fotografi dal titolo *Visioni Plastiche*. Ciascuno di loro ha colto con la propria interpretazione, in modi totalmente differenti, la versatilità del marmo e dell'arte tridimensionale.

Infine è possibile assistere alla proiezione di due cortometraggi: il primo, *Il Capo* di Yuri Ancarani, in esposizione permanente al mudaC | museo delle arti Carrara, è un documentario che racconta attraverso il solo linguaggio del corpo riti, poteri e tradizioni dell'escavazione della montagna; il secondo, di Andrea Botto, fa dell'esplosione la sua cifra linguistica riportando alla mente dei cittadini momenti storici del recente passato come la demolizione delle case popolari del quartiere Caina o l'utilizzo degli esplosivi in cava.

Gli scultori invitati sono: Sergi Barnils, Mattia Bosco, Stefano Canto, Michelangelo Galliani, MOG – Morgana Orsetta Ghini, Mikayel Ohanjanyan, Giò Pomodoro, Quayola.

I video-artisti: Yuri Ancarani e Andrea Botto.

I fotografi: Bruno Cattani, Giacomo Infantino, Simon Roberts, Carolina Sandretto, Dune Varela.



## 2 Sergi Barnils

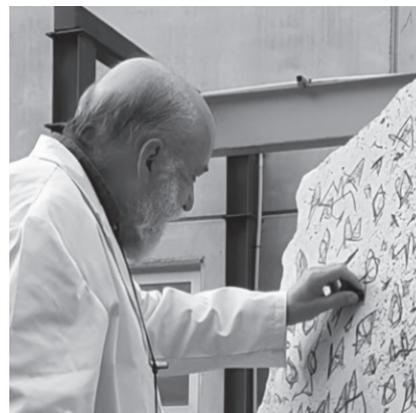
(Guinea Equatoriale 1954)

*SENZA TITOLO*, 2021 / 2022

encausto su marmo travertino romano

e marmo nero Marquina

courtesy MARCOROSSİ artecontemporanea



Sergi Barnils nasce come pittore, ma sviluppa presto il suo segno geometrico anche sul medium scultura. Deciso e penetrante, sottile e incisivo – sulla tela, in parte, stemperato nell'utilizzo dei colori – Barnils traspone questo codice di segni geometrici, come lettere di un linguaggio arcaico senza tempo, dalla pittura al marmo travertino. Usa la geometria del monolite, semplice e potente archetipo geometrico che appartiene alle forme primordiali insite nel nostro inconscio. Dalle sue opere si sprigiona così un intenso sentimento sacrale e ancestrale. Il suo linguaggio artistico raggiunge la piena maturità attraverso questo segno praticato con la tecnica a encausto su ogni superficie, densa di graffiti primordiali secondo un alfabeto segnico eterno che non ha bisogno di traduzione.



### 3 Mattia Bosco

(Italia 1976)

SEZIONE AUREA - C1, C2, C3, 2023

marmo di Carrara, foglia oro

courtesy l'artista



Gli studi classici di Mattia Bosco e la formazione filosofica lo conducono verso la scultura. Nel suo lavoro l'artista instaura un continuo dialogo con la materia, un atto di collaborazione in cui quest'ultima rivela se stessa. La forma è custodita all'interno della pietra e lo scultore interviene nelle sue parti meno significative in un atto non di rimozione ma di liberazione che permette alle linee di affiorare naturalmente. La foglia d'oro, d'argento o le cromie sono le risposte parsimoniose di Bosco alla natura cromatica della pietra. "Mentre l'argilla è muta, la pietra risponde" sostiene Mattia Bosco. Nella serie *Sezione Aurea*, il suo ragionamento si riferisce al pensiero di Emmanuel Anati secondo cui "la prima tela dell'uomo fu la pietra". La roccia, cavata dalla montagna, scopre attraverso il gesto dello scultore le sue potenziali geometrie. La sua scelta delle pietre dal ravaneto non è mai casuale. Cerca delle "presenze" e delle "posture" della pietra che già di per sé sono artistiche e autonome nel significato del loro esistere. Quasi ieratiche. La sua azione di "svelamento" di ciò che si nasconde nella pietra si ricollega non solo a Michelangelo e al non finito, ma al concetto filosofico di *Deus sive Natura* (letteralmente *Dio ossia la Natura*) espressione latina che, nell'ambito della riflessione metafisica e teologica del filosofo Spinoza, sta a significare l'identificazione tra Dio - sostanza infinita da cui tutti gli esseri dipendono per la loro esistenza - e la Natura, intesa come l'insieme di tutto ciò che esiste. Le stratificazioni così di significato ed esistenza attraverso la scultura si cristallizzano in un tempo universale, quello dell'arte.

sponsor tecnico





## 4 Stefano Canto

(Italia 1974)

*CARIE RP*, 2017

cemento e tronco d'albero

courtesy Galleria Materia



Il titolo della serie di sculture in mostra è il frutto di una ricerca iniziata nel 2009; preso in prestito dal vocabolario della botanica, fa riferimento alla decomposizione dei tessuti vegetali dovuta all'azione di parassiti fungini, detti appunto carie. L'artista ha concepito tutte le opere a partire da tronchi e pezzi di corteccia di alberi raccolti sul ciglio della città, tutti deperiti e svuotati al loro interno a causa del lavoro di putrefazione dovuto alle carie lignee. Ed è proprio da questo vuoto che nasce il processo scultoreo dell'artista, dall'avvicinamento alle masse arboree deteriorate con l'azione di rigenerazione attraverso innesti cementizi delle cavità. Laddove c'è assenza, Canto impone una presenza costruttiva. La sua ricerca artistica ha avuto inizio dall'osservazione dell'ambiente circostante, inteso come una realtà complessa, costituita da molteplici elementi, in continuo dialogo gli uni con gli altri, dotati di una propria identità e di proprie valenze simboliche, evocative e comunicative. La sua pratica artistica si esprime attraverso la poetica dei luoghi, legata alle implicazioni sociali insite nel rapporto tra uomo, natura e architettura. La sua opera rappresenta l'occasione perfetta per mettere in luce la domanda chiave di questa manifestazione di WhiteCarrara023: come è cambiato il concetto di scultura e dov'è oggi il confine tra la definizione di installazione, vicina all'arte contemporanea, e ciò che consideriamo scultura classica?

sponsor tecnico





# 5

## Michelangelo Galliani

(Italia 1975)

*LASSU'*, 2019

marmo nero Marquina e acciaio inox

courtesy Cris Contini Contemporary



Inizia a lavorare come scultore molto giovane. Frequenta prima l'Istituto d'arte Paolo Toschi di Parma con indirizzo scenotecnica, per poi specializzarsi all'Istituto per l'Arte e il Restauro di Palazzo Spinelli a Firenze e diplomarsi infine all'Accademia di Belle Arti di Carrara. La scultura è il risultato dell'atto di un demiurgo, è qualcosa che proviene dal divino, più che dall'umano. Michelangelo Galliani è scultore vero, a tutto tondo verrebbe da dire. Possiede e adopera, grazie al talento e a uno scrupoloso apprendistato, gli arnesi del mestiere; affronta la materia non facile del marmo. Il forte legame di questo giovane reggiano con Carrara e la sua gloriosa Accademia rientra in un'ascendenza storica e gli assicura una consuetudine diretta con il lapideo e gli strumenti della sua arte.

Michelangelo, come i grandi scultori del passato, anche se ha il proprio atelier in terra emiliana, viene sulle Apuane a scegliere con competenza ed amore i suoi marmi, per poi dominarli dalla prima sbazzatura all'ultima mano con una consumata e sorprendente abilità. La maestria e il sentimento con cui Michelangelo riesce a gestire il difficile rapporto tra finito e non finito non può che rimandare a quelli che sono stati gli idoli della sua formazione: Donatello, naturalmente il tragico genio di cui porta con onore il nome e poi soprattutto Rodin e il più amato di tutti, Medardo Rosso. Senza l'utilizzo di disegni preliminari, i frammenti scultorei vengono accostati a metalli come ottone, piombo e ferro, al fine di ottenere un'identità contemporanea e distintiva; attraverso questa tecnica, Galliani enfatizza lo studio che è alla base delle sue opere e sfida tenacemente la pietra e la sua durezza, intagliandola manualmente. Questa tecnica inusuale rappresenta un'importante pietra miliare nello sviluppo del suo lavoro concettuale e nella creazione di uno stile originale e raffinato. Galliani si focalizza sulle espressioni e i gesti, combinando tradizioni differenti ed accuratezza tecnica: il risultato è una produzione affascinante dove le opere d'arte rappresentano un'interpretazione variegata, irrazionale ed esteticamente accattivante della scultura classica che diventa tuttavia contemporanea.



**6****MOG – Morgana Orsetta Ghini**

(Italia 1978)

**STELE**, 2019

granito indiano rosa Juparanà

**7****SANTA**, 2023

marmo arabescato

courtesy l'artista



MOG, acronimo di Morgana Orsetta Ghini, è un'artista che pone al centro del suo messaggio artistico le forme della femminilità, come fonte di vita. Il suo approccio lucido e senza equivoci al tema e la sua manualità energica ed appassionata sono tra le motivazioni che indussero la giuria del premio Lorenzo il Magnifico ad assegnarle l'edizione del 2004. Questo concetto viene raffigurato attraverso un raffinato e discreto uso delle forme del sesso femminile, che assume di volta in volta vari significati, che vanno dalla denuncia del dramma dell'infibulazione, a catino battesimale, a simbolo di quell'"origine del mondo" da cui tutti arriviamo, a segno di orgogliosa parità ed auspicando il superamento di inibizioni culturali, oggi ancora forti. L'ampiezza delle diverse forme e materiali utilizzati, fa sì che MOG declini il tema con un linguaggio sostanzialmente astratto che non altera la forma, sia che si tratti di sculture, installazioni o gioielli; dal marmo al ferro, dall'argento all'oro e al bronzo, fino alle resine, agli acquerelli o al ricamo. A Carrara espone per la prima volta questo portale imponente, che si apre sulla piazza Alberica, come fosse un ingresso alla vita della piazza stessa, cuore della cittadina ai piedi delle cave, da cui si intravede la montagna che dà il marmo e da cui la città stessa trae nutrimento. Come simbolo materno, così l'apertura nella stele, attraverso cui si intravede il paesaggio retrostante, funge da apertura da cui si originano idealmente la cultura e le tradizioni, nutrimento del territorio da secoli. Si vede la montagna da cui si estrae il marmo, in un ciclo continuo di vita, morte ed approvvigionamento, che cambia forma attraverso le sapienti mani di artigiani ed artisti, ai quali si rende omaggio con questo evento. Altra opera alla prima esposizione la conchiglia/utero di MOG, proprio a simbolo di quelle donne che per secoli sono state perseguitate, maltrattate, temute, per la loro forza e visionaria lungimiranza. Per la loro conoscenza, spesso scambiata per magia. L'opera trova collocazione proprio qui non a caso, nella Piazza delle Erbe, dove una targa rende omaggio alla memoria delle forti donne carrarine della resistenza, che hanno sconfitto i tedeschi, cacciandoli dalla città nella seconda guerra mondiale. Donne che spesso si fanno carico di ruoli maschili, con un temperamento oltre l'umano, che le rende uniche eroine e protagoniste non solo della storia, a volte, ma anche della loro vita. Un'opera che vuole omaggiare le donne di tutte le generazioni, nei diversi ruoli di madri, mogli, sorelle e figlie, che sanno guardare oltre e soffrire, perché in grado di generare la vita, vere dee terrene contemporanee.



## 8

## Mikayel Ohanjanyan

(Armenia 1976)

LEGAMI #42 #43, 2023

quarzite indiana e ferro

courtesy l'artista



Mikayel Ohanjanyan è un artista armeno, già vincitore del Leone d'oro della Biennale di Venezia per il Padiglione Armenia nel 2015.

L'installazione è composta da due grandi blocchi: *Legami #42* e *Legami #43*, appositamente realizzati per White Carrara023, che fanno parte della serie *Legami*. «Siamo connessi da linee invisibili», diceva Nikola Tesla. Così Mikayel ha la sensazione di vivere in alcuni momenti in perfetta sintonia con ogni minima vibrazione dello Spazio contenente il Tutto, cioè lo spazio stesso, il tempo, la natura, la materia e il suo ritmo, gli avvenimenti, l'essere umano, il suo sguardo, l'umore e l'odore, proprio tutto. Ciò significa che i legami hanno il potere di farsi sentire con vibrazioni contemporaneamente con tutto quello che ci circonda. I legami sono anche il punto in cui riscopriamo l'Unità, l'equilibrio con il Tutto, la coesione, il *topos* in cui si ricongiungono i due opposti; dentro - fuori, pieno - vuoto, sacro - profano, ma allo stesso tempo i legami, con tutte le loro sfumature fisiche e metafisiche, rappresentano un limite, una soglia da superare.

Quindi i legami con tutta la loro ricchezza diventano indispensabili per un nuovo slancio, per un nuovo cammino, un punto cruciale in cui si innesca la scintilla verso l'ignoto, che ci impone di superare il perimetro della nostra personalità, cioè in verità, di scoprire se stessi. Le opere di Ohanjanyan rivelano sempre più significati di quelli evidenti. Questa tensione dei ferri che legano appunto due o più blocchi tra loro stanno a rappresentare questa lotta necessaria nell'alimentare e tenere stretti i legami. Come un abbraccio estremo che tenta di tenere unito ciò che naturalmente tende a disgregarsi o allontanarsi. La sua scultura, lasciata volutamente grezza e dal forte impatto visivo, quasi violento nei contorni imperfetti, ricorda più delle barricate o delle travi cadute da un crollo. Il suo diventa quindi un monumento all'umanità, perché ritrovi la forza di quei legami emotivi che vanno difesi per tenerli vivi, nonostante tutto.



## 9 **Giò Pomodoro**

(Italia 1930-2002)

*FOLLA*, 1962

marmo bianco statuario di Carrara  
courtesy Secci Gallery

## 10 *FOLLA GRANDE*, 1961 / 1962

marmo bianco statuario di Carrara  
courtesy collezione privata



Giò Pomodoro nasce nel 1930 a Orciano di Pesaro. A Siena frequenta l'ambiente artistico della Galleria Numero e, nel '54, si trasferisce con la famiglia a Milano. Qui espone insieme al fratello Arnaldo alla Galleria del Naviglio. Nel 1956 è invitato per la prima volta alla Biennale di Venezia, dove presenta i lavori eseguiti a partire dal 1954: gli argenti fusi su osso di seppia dedicati al poeta Ezra Pound. Inizia a collaborare con la rivista *Il Gesto* e partecipa alle mostre del gruppo Continuità con il fratello, Fontana, Dorazio, Novelli, Perilli, Tancredi e Turcato. Nel 1958 la personale alla Galleria del Naviglio viene presentata da Gio Ponti. In questo periodo si stacca dal gruppo che si organizza intorno alla rivista *Il Gesto* e inizia la serie *Fluidità contrapposta* che espone a Documenta II a Kassel nel 1959. Dal 1958 lavora alle *Superfici in Tensione* con cui vince il premio per la scultura, insieme ad Anthony Caro, alla prima Biennale per Giovani Artisti a Parigi nel 1959. Nel 1961 tiene un'importante mostra alla Galerie Internationale di Parigi e nel 1962 espone alla Galleria Blu di Milano e alla XXXI Biennale di Venezia con una sala personale. Nel 1964 la Tate Gallery di Londra acquista l'opera *One*. L'artista realizza alcune grandi opere della serie *Folle* e dal 1965 inizia a lavorare ai *Radiali* e ai *Quadrati*. Nel biennio 1966-67, dopo i viaggi negli Stati Uniti, esegue *Black Liberator*, dedicato ai "neri" d'America. D'ora in poi, per i successivi dieci anni, Giò predilige la pietra e il marmo, e trasforma le tensioni in torsioni. Inizia la serie degli *Archi*, dei *Soli*, dei *Contatti*, che realizza nello studio di Querceta, in Versilia. Nel 1980 progetta la scenografia per il *Flauto magico* di Mozart messo in scena alla Fenice di Venezia. Nel 1984 è nuovamente presente alla XLI Biennale e si inaugura a Pisa un'antologica nelle sale di Palazzo Lanfranchi. Nel 1989 l'artista presenta un'importante personale alla Rotonda della Besana di Milano a cura di Guido Ballo. Nel 1994 è invitato a partecipare alla mostra *The Italian Metamorphosis, 1945-1968* al Guggenheim Museum di New York. Nel 1995 espone le sue opere più significative in Inghilterra allo Yorkshire Sculpture Park e nel 1996 presenta sculture e grandi acquerelli nella Sala d'Arme di Palazzo Vecchio a Firenze. Come ospite d'onore partecipa alla VII Biennale del Cairo nel 1998 e a Genova nel 2001 inaugura l'opera *Sole – agli Italiani nel mondo* sul Molo dei Mille. Nel 2002 Giò Pomodoro riceve il premio alla carriera Lifetime Achievement Award in Contemporary Sculpture. Muore a Milano nel dicembre dello stesso anno.



# 11 Quayola

(Italia 1982)

*HERCULES AND NESSUS #B\_03*, 2023

marmo di Carrara

courtesy l'artista



*Hercules and Nessus #B\_03* è una scultura in marmo di Carrara scolpita da un braccio robotico guidato da algoritmi. L'opera prosegue la ricerca di Quayola sulla tradizione scultorea e sulle estetiche algoritmiche materializzate attraverso mezzi robotici. L'opera ispirata alla tecnica michelangiolesca del "non finito" indaga le infinite possibilità di articolazione della materia attraverso logiche computazionali. Il blocco di marmo è scolpito senza mai liberare completamente la figura del capolavoro di Giambologna, *Ercole e il centauro Nesso*, imprigionata al suo interno. La scultura non è una forma finita, ma la pura documentazione di un processo: strategie algoritmiche impresse nella materia. Il vero soggetto di *Hercules and Nessus #B\_03* non è la scultura di riferimento, bensì il processo algoritmico stesso che prende forma nella complessa geometria finale.

Quayola si avvale della tecnologia non come strumento, ma come collaboratore; il robot industriale sostituisce all'artigianalità dell'artista il rigore di percorsi calcolati mediante algoritmi computazionali. Le geometrie digitali scolpite sul marmo da mano non umana rivelano la tensione tra elementi antropici e tecnologici, digitali e naturali.

Questo progetto prosegue la collaborazione tra Quayola Studio e le storiche cave di marmo di Carrara Successori Adolfo Corsi, con il supporto tecnico della società di integrazione robotica Robotor.

sponsor tecnici

ROBOTOR  
The new generation robot

  
Successori Adolfo Corsi Carrara s.r.l.  
SINCE 1811



## 12 Yuri Ancarani

(Italia, 1972)

*IL CAPO*, 2010

installazione video, 15'

courtesy l'artista

L'installazione è visibile all'interno  
del mudaC | museo delle arti Carrara



L'installazione video *Il Capo* (2010) di Yuri Ancarani fa parte della trilogia *The Malady of Iron*, insieme a *Da Vinci* (2012) e *Piattaforma Luna* (2011), concepita per indagare la dimensione del lavoro nelle sue infinite forme. Il film *Il Capo* è stato girato all'interno di una cava del territorio di Carrara e attraverso una ripresa rigorosamente a camera fissa mostra uno scenario mitologico e poetico di grande potenza quale è la cava di marmo. Protagonista del film, allestito al mudaC in una installazione immersiva, è il capo della cava che, con movimenti decisi e controllati, dirige le fasi di preparazione e di estrazione di un blocco di marmo, muovendo enormi macchinari. Come l'uomo vitruviano, "il capo" è la metafora della condizione dell'uomo contemporaneo nei confronti della natura: capace di governare il paesaggio attraverso la tecnologia. L'opera, a metà fra cinema e documentario, evoca la teatralità di un codice linguistico di gesti e segni che fanno da contraltare all'assordante rumore degli scavatori, sullo sfondo bianco delle Alpi Apuane, che incorniciano la scena in un'atmosfera grave e surreale. "Il Capo" è la rappresentazione dell'eroe contemporaneo, poiché l'artista supera lo stereotipo del ruolo gregario dell'operaio, e ribaltando il punto di vista sociale, ci invita a considerare non più la figura dell'eroe mitico, ma l'uomo comune la cui forza proviene dal saper fare, dall'intelligenza, dall'esperienza tecnica e artigianale quali espressioni dei più alti valori umani. Nel volteggiare della telecamera su occhi, montagne, mani, dita amputate riconosciamo lo stile cinematografico di Yuri Ancarani, che riesce armonicamente a ricostruire la difficile relazione fra l'uomo, la macchina e la natura.



# 13 Visioni plastiche

## Le forme della scultura

**Bruno Cattani Giacomo Infantino Simon Roberts Carolina Sandretto  
Dune Varela video proiezione di Andrea Botto**

Nel contesto di WHITE CARRARA 2023 si presenta una mostra di sei fotografi, in dialogo tra loro sul concetto di scultura, con un video a firma di Andrea Botto.

Sei modi di vedere e raccontare la versatilità di un materiale antico e affascinante come il marmo, sempre vivo e multiforme, attraverso l'interpretazione delle loro 'visioni plastiche'.

La plasticità nelle arti figurative è la qualità di un'opera di articolarsi nello spazio, in maniera più o meno spiccata. Il termine, in senso reale, è inteso come capacità di dare corpo a una forma tridimensionale, tipica della scultura. In senso illusorio, è inteso come la capacità di ricreare un effetto di rilievo che in pratica non esiste.

Tramite vari stratagemmi, in pittura ad esempio con il chiaroscuro o tramite l'oculata variazione degli spessori nei bassorilievi, si può ottenere un senso di plasticità anche con i soli giochi di luci ed ombre che, se osservati frontalmente, danno la sensazione di tridimensionalità. Un esempio tipico è lo stile di Donatello, denominato "stiacciato".

La fotografia, che disegna per natura con la luce e lavora sulla profondità di campo, non è da meno nell'interpretare questa splendida arte che è la scultura. Possiamo ammirare così immagini di membra e profili di marmo che sembrano invece corpi in carne e ossa, proprio grazie a quei giochi plastici di luce e inquadratura (Bruno Cattani). Vediamo imponenti statue, ricoverate nei magazzini dei musei inglesi e coperte da teli di plastica, simbolo di protezione, ma anche di quell'isolamento fisico ed emotivo che abbiamo subito durante il Covid (Simon Roberts). O ancora, raffinate doppie esposizioni fotografiche sovrapposte di opere antiche, busti o ritratti scultorei nel tentativo di dare visivamente corpo all'"aura", il valore cioè intrinseco dell'opera d'arte che la rende preziosa in sé, al di là del materiale usato (Carolina Sandretto). Fino a tornare, strano a dirsi per una mostra fotografica, alla fisicità scultorea, in un perfetto bilanciamento tra la bidimensionalità dell'immagine e la tridimensionalità del marmo nelle opere di Dune Varela. Grazie a Giacomo Infantino ci addentriamo nel cuore delle Alpi Apuane dove si trovano le cave.

Luoghi dal tempo sospeso da cui è estratto il marmo, prima ancora che le sapienti mani dell'artista lo trasformino. A completare questa mostra, un video di Andrea Botto, artista che da circa quindici anni realizza fotografie e video di esplosioni, confrontandosi con i processi di trasformazione della materia e del paesaggio. Non solo dunque fotografie intese come semplice documentazione di statue, bensì sei differenti modi di interpretare il tema scultura con diverse visioni plastiche.



# 13 Andrea Botto

(Italia 1973)

*KA\_BOOM #03, 2001*

courtesy l'artista

*LANDSCAPE AS PERFORMANCE, 2022*

courtesy l'artista e INN SITU Innsbruck



Andrea Botto realizza da circa quindici anni fotografie e video di esplosioni, confrontandosi con i processi di trasformazione della materia e del paesaggio. Il suo lavoro offre una sorta di punto culminante, in cui convergono molte delle funzioni chiave e dei punti di forza della fotografia. Ciò che viene mostrato è il paesaggio nel momento della sua trasformazione, dissoluzione, collasso, l'antitesi decostruttiva della celebrazione visiva del sublime romantico. Viviamo inoltre la tecnologia nella sua essenza, nel catturare un momento irripetibile che altrimenti sfuggirebbe alla nostra percezione. E naturalmente le sue immagini sono anche dei documenti, la registrazione visiva di eventi storici che una comunità di individui vorrebbe ricordare per generazioni. Tuttavia, ad un esame più attento, ci rendiamo subito conto che queste immagini chiedono allo spettatore una partecipazione attiva e una presa di posizione. Essere sedotti dallo spettacolo della distruzione davanti a un fenomeno irreversibile ambigualmente allettante, che fa crollare un palazzo con gli stessi mezzi tecnici di una bomba, ci ricorda che guardare non è mai un atto neutrale.

Inoltre, confrontandosi con una sorta di distruzione creativa, l'artista vede se stesso come qualcuno che plasma attivamente queste opere. Andrea Botto ha una conoscenza molto dettagliata dei processi pirotecnici e risponde ad essi con precise strategie di messa in scena e una tecnica di ripresa che ha sviluppato lui stesso e che continua ad adattare alle sue esigenze e ai suoi concetti. Il paesaggio diventa allo stesso tempo un modello di studio, il soggetto di un atto performativo e il lavoro dell'artista ne riflette sia i processi di trasformazione sia quelli di dissoluzione.



Small text block, likely a caption or label, located in the bottom left corner of the image.

# 13 Bruno Cattani

(Italia 1964)

serie *EROS*, 2000-2020

fotografia digitale, stampa fine art Canson

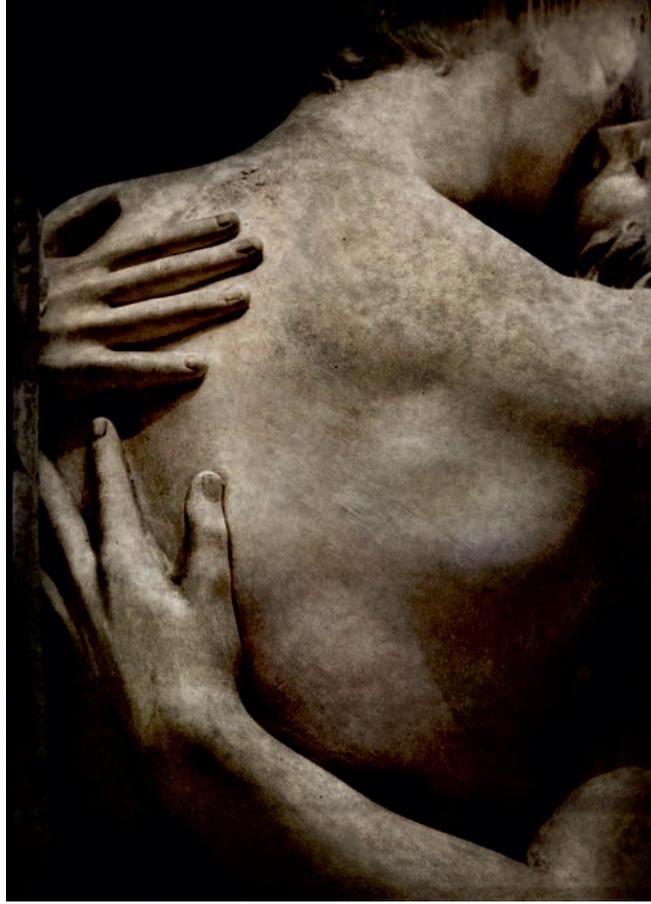
edizione di 8: 5 piccole e 3 grandi, 2 p.a.

courtesy l'artista



Bruno Cattani ha lavorato per diversi anni a questa serie di opere fotografiche dal titolo *Eros*, che fanno parte di un progetto di ricerca sui luoghi dell'arte. Cattani stesso scrive: "Nel mio primo lavoro commissionato sui luoghi dell'arte, ho visitato musei come il Louvre, il Musée Rodin, i Musei Vaticani, la Canoviana, per scoprire non solo luoghi colmi di opere stratificate, ma anche affascinanti contenitori intrisi di emozioni e fisicità. Una mano, un viso, un seno sono diventati dettagli di presenze viventi, vitali e fisiche, corpi che parlavano e comunicavano diventando attori inconsapevoli di uno spettacolo contemporaneo che andava in scena attraverso l'obiettivo della macchina fotografica". *Eros* si ispira al mondo classico partendo dalle *Metamorfosi* di Ovidio, quando Pigmaliione scolpì la statua che prese vita sotto le sue dita, "pulsando". Da qui Cattani interpreta la plasticità della scultura con la visione bidimensionale del mezzo fotografico, che fin dalla sua nascita negli anni '40 dell'Ottocento ha dato nuova forma alla tridimensionalità della realtà, appiattendola in un'immagine, cioè il fantasma dell'oggetto ritratto, benché visibile davanti ai nostri occhi. Maestro indiscusso della scultura del Novecento, Medardo Rosso sosteneva che la scultura era completa solo grazie al contributo della fotografia che le permetteva di prendere vita.

Cattani cattura in ogni singola immagine l'erotismo racchiuso in queste forme marmoree, nate sì dalle mani dello scultore, ma alterate dal tempo che le ha rimodellate e levigate e dallo sguardo del fotografo, che le rende altro da sé e ci invita in un gioco voyeuristico. Rende gesti e corpi, immobili per loro natura, vividi e carnali, grazie anche all'immaginazione di chi guarda e al gioco di luci che l'autore suggerisce, in un susseguirsi di ombre e prospettive che giocano con quelle forme, che paiono vive.



# 13 Giacomo Infantino

(Italia 1993)

serie *DESIRED CONSTELLATIONS*, 2022

fotografia digitale fine art

edizione 5

courtesy l'artista



In fotografia il tempo è un fattore fondamentale. L'immagine vive di quella spiazzante dicotomia che unisce passato e presente, presenza e assenza. La fotografia è un paradosso temporale. Ci mostra qualcosa o qualcuno che c'è stato, ma che non c'è più, per lo meno non qui e ora. Eppure, nell'esatto momento in cui i nostri occhi guardano un'immagine, ne ri-attiviamo l'essenza e quella presenza-assenza. Un salto quantico, lo stesso creato da Giacomo Infantino attraverso l'attimo di un click. Quel movimento improvviso e impercettibile del suo dito con cui ferma il tempo in un eterno presente. Si può guardare l'in-visibile. Se è vero che fotografare è significare il mondo, così Giacomo Infantino cerca un'impronta del tempo nella natura selvaggia, in luoghi ancestrali come grotte, cave di marmo, montagne e boschi delle Alpi Apuane che ha esplorato per oltre un mese, in diversi momenti; studiando mappe, ascoltando i racconti degli anziani del luogo o scovando luoghi magici e danteschi, sospesi in uno spazio-tempo unico, come le cave da cui origina quel marmo che si trasforma in opera d'arte. Giacomo registra di quei luoghi il tempo cristallizzato in forme di stalattiti e stalagmiti. Un segno che prende forma di cono di pietra rovesciato, fatto da una lenta sedimentazione. Illumina poi questa natura ancestrale con luci colorate, che Giacomo utilizza come un set cinematografico, aspettando la notte, per creare quel senso di straniamento a volte inquietante, onirico, come lo sono quei luoghi che fotografa e che riacutizzano il nostro battito animale. Come nei sogni, quando ad occhi chiusi, tra sonno e veglia, arriva quel momento in cui il nostro inconscio si mostra, al confine tra buio e luce, così Giacomo Infantino ci porta nelle viscere di luoghi senza tempo con immagini che scavano nelle nostre menti e nei nostri cuori. Usando la potenza degli archetipi, per accendere nell'inconscio di ognuno di noi una scossa. Noi, che attraverso lo sguardo rendiamo vive le immagini e riportiamo qui e ora, in un perenne presente, ciò che guardiamo, in questi giochi del tempo che la fotografia ci permette di rivivere.



Small white label with illegible text.

## 13 Simon Roberts

(Regno Unito, 1974)

serie *BENEATH THE PILGRIM MOON*, 2021

stampa a pigmento

edizione 4

courtesy l'artista



*Beneath the Pilgrim Moon* è una raccolta di fotografie scattate durante il secondo blocco del Covid-19, mentre il Victoria and Albert Museum di Londra era chiuso al pubblico. Queste sculture velate, situate nelle gallerie Dorothy e Michael Hintze del museo, sono state coperte per la loro protezione durante la ristrutturazione e Roberts le concepisce come una metafora della nostra più ampia esperienza della pandemia. Le immagini parlano degli eventi straordinari vissuti durante la pandemia, coperti dalle nostre mascherine, sospesi nel tempo, limitati nei movimenti e nelle libertà. Siamo stati costretti a separarci l'uno dall'altro e ad abbracciarci attraverso spessi teli di plastica o a salutarci attraverso le finestre. La mitologia antica e il neoclassicismo del XVIII secolo incontrano la plastica e il nastro gaffer del XXI secolo. La giustapposizione è inquietante, disorientante e bellissima. Le figure di marmo sono rimaste sole nelle sale del museo per la maggior parte della pandemia, là dove normalmente passavano migliaia di persone ogni giorno. Nello scattare queste foto, Simon Roberts ha provato una sensazione di calma, consapevole della loro resilienza senza tempo, mentre sembrano aspettare tempi migliori. Questi sentimenti hanno dato origine al titolo dell'opera, che è tratto dalla canzone di Patti Smith del 1997, *Waiting Underground*. Canta: "... la tua umanità diventa una cosa sola, e poi sorgeremo... quando saremo come una cosa sola, ma fino a quel giorno aspetteremo soli, nei nostri sudari bianchi come la neve, aspettando sottoterra".



## 13 Carolina Sandretto

(Italia 1981)

serie *AURA*, 2020-2023

doppia stampa sovrapposta su carta

Hannemüle Baryta e plexiglass

edizione 5, 2 p.a.

courtesy l'artista



L'aura potremmo definirla come "quel non so che" che attrae, ma è inspiegabile e dà valore all'opera in sé, al di là del materiale o della forma che ne definisce l'essenza. È l'energia che viene emanata da un'opera d'arte e ciò che ci attira verso di essa, che crea il mistero e contribuisce al suo fascino. Ma al contempo tiene il fruitore a una certa distanza. Bisogna osservare attentamente e a lungo per capire davvero. L'aura impedisce che l'opera venga fruita in maniera immediata e invoglia a guardarla per un tempo lungo per cercare di coglierla. Nel mondo di oggi, quasi nessuna opera ha più un'aura come la descriveva Walter Benjamin. Le immagini sono ovunque e l'aura nella sua accezione originale non esiste più. Per Benjamin, la riproduzione meccanica dell'opera d'arte la priva di quell'unicità e della sua autenticità come testimonianza storica. Attraverso la fotografia dell'opera stessa, cambia la percezione sensoriale del pubblico. Tutti possono vedere su internet le opere d'arte più famose e possederne una copia, grazie ad una fotografia scaricata da Internet o fatta con un cellulare. Le opere d'arte vengono ora ridotte ad immagini riprodotte all'infinito. In ultima istanza, diventano parte di un processo di auto promozione sui social media da parte degli autori delle riproduzioni. Per ritrovare l'aura alle opere d'arte, Carolina Sandretto ha fotografato alcune tra le più famose statue greche e romane. Queste opere erano realizzate per le divinità stesse, alle quali venivano offerte senza essere fruibili al pubblico. Adornavano i templi solo per l'occhio degli dèi che rappresentavano. L'aura era quindi quasi palpabile e reale, come un'ombra sulla scultura stessa. Carolina ha deciso di fotografare diverse versioni delle stesse opere raffiguranti queste divinità, per poi sovrapporle su due supporti fotografici diversi, creando così un effetto visibile che riproduce l'idea di aura, dando un corpo a qualcosa di intangibile, attraverso uno sdoppiamento. Quasi ci permettesse di percepire, attraverso la forma, ciò che poi è il fine di ogni artista e dell'opera d'arte: vedere l'invisibile.



## 13 Dune Varela

(Francia 1976)

serie *SCULPTURES*, 2023

stampa su marmo

pezzi unici

courtesy l'artista



Il lavoro di Dune Varela, artista francese, si pone nel perfetto punto di bilanciamento tra fotografia e scultura. Come se desse alla bidimensionalità della fotografia un corpo, grazie al marmo su cui stampa le immagini di sculture in un gioco di scambio tra bi- e tri-dimensionalità, nel vero senso della parola. Poiché l'immagine tende a trasformarsi in un flusso smaterializzato che sostituisce la coscienza collettiva, Dune Varela le riassegna una consistenza solida e concreta, fino ad attaccare fisicamente anche la fotografia, dopo aver crivellato di colpi di pistola l'immagine dell'Acropoli, accecato con una bomba la fotografia di un Apollo o spezzato i materiali che fanno da base alle sue fotografie. Dall'imitazione del reale, ai limiti del reale. Sono le relazioni con il tempo, la materia e lo spazio che entrano in gioco nel suo lavoro. La fotografia diventa scultura a sé stante, in un gioco combinatorio di supporti, volumi, formati e texture dove convergono più strati temporali. Nella mente dello spettatore nasce la confusione tra l'immagine fotografica stampata e il materiale del supporto di stampa. Stiamo osservando una scultura, una fotografia di una scultura o una combinazione delle due? Esiste un collegamento diretto tra l'oggetto fotografato e il luogo in cui è stato riesumato? La contraffazione occupa un posto preponderante nel suo approccio, stampando fotografie su lastre di marmo o cemento, levigate e raschiate per dare loro una patina propria delle reliquie. Vengono poi fatte a pezzi, rimontate e disposte su basi che imitano scene archeologiche. Per Dune Varela la fotografia non è più solo la rappresentazione di un elemento della realtà su una superficie piana, ma diventa oggetto di una riflessione sulle convenzioni stesse della sua rappresentazione. Tornando a farsi contemporaneamente scultura ed immagine.







**immagine in copertina**

Simon Roberts

**fotografie delle opere in catalogo**

Giuseppe D'Aleo

pag.31 foto in basso Marco Madonia

**courtesy per i ritratti degli artisti**

Sergi Barnils: MARCOROSI artecontemporanea e

Jordi Barbany ed Emili Ribes, studio di scultura

Mattia Bosco: Giuseppe D'Aleo

Michelangelo Galliani: Be Different Magazine

MOG – Morgana Orsetta Ghini: Giuseppe D'Aleo

Mikayel Ohanjanyan: Nicola Gnesi

Giò Pomodoro: Jack Mitchell

Quayola: Skino Ricci

Yuri Ancarani: i-d.vice.com, Manfredi Gioacchini

Bruno Cattani: Vania Broccoli

Giacomo Infantino: l'artista

Simon Roberts: Sandra Mickiewicz





