

Olivier Valsecchi

SCULTURA FOTOGRAFICA



© Olivier Valsecchi, dalla serie *Time of War*

Oscar Meo - Osservando la serie di fotografie di Valsecchi, mi è tornata alla mente la tesi, avanzata da Erwin Panofsky nella *Prospettiva come forma simbolica*, che l'arte antica è "pura arte di corpi". Nel contesto specifico, Panofsky si riferiva, palesemente senza intenzione svalutativa, alla mancanza di uno spazio sistematico in un'arte non prospettivistica; ma nelle sue parole si può scorgere anche un riferimento a una caratteristica mai abbastanza sottolineata del corpo: esso non occupa primariamente uno spazio con la propria massa, ma *crea* spazio con le proprie forme, il proprio movimento, l'alternarsi di pieni e di vuoti, il suo torcersi e avvatarsi, comprimersi ed espandersi.

La tradizione filosofica tedesca ha sfruttato ampiamente una significativa distinzione terminologica, per la quale in italiano (come in altre lingue) non c'è adeguata corrispondenza: da un lato, vi è il *Körper*, il corpo come cosa fisica nella sua struttura stereometrica, dotata di predicati come volume, peso, grandezza, scomponibilità in parti; dall'altro lato, vi è il *Leib* (etimologicamente connesso con *Leben*, la vita), il corpo inteso come "carne" (la *chair* di Merleau-Ponty) e organismo, il corpo vivente e vissuto, che sentiamo dall'interno e che si fa polo di attrazione e di fascinazione quando, assumendo un atteggiamento preriflessivo, lo si fa oggetto del proprio sguardo. È ovviamente il *Leib*, e non il *Körper*, a darsi in immediata visibilità, a porsi come il fine della *presentazione* artistica: è il *Leib* ad assorbire spazio, a "fare spazio" e ad aprirsi allo spazio, il quale si insinua nelle sue pieghe quando la figura appare in movimento, quando allarga o flette braccia e gambe, in un gioco mobile e sinuoso di convessità e concavità. Lo sanno benissimo gli scultori (anche prima di Moore, che sa far giocare in modo sorprendente lo spazio con le masse plastiche), gli architetti che si sono ispirati anche alle forme naturali (anche prima del Le Corbusier dell'animata cappella di Ronchamp), e gli stilisti, la cui abilità consiste nel dosare sapientemente il gioco cangiante fra corpo e abito, in modo che chi lo indossa non

appaia come un manichino rigido, ma stia in rapporto dinamico e fluente con lo spazio.

La cifra della "scultura fotografica" di Valsecchi è proprio questa: indicare una sorta di "multidimensionalità simultanea", per riprendere le parole con cui Paul Klee additava la meta della pittura. Sarebbe profondamente errato considerare i suoi esperimenti visivi come reiterazioni di un *Körper*, di uno stesso modulo statico, sia pure variate in genere ed etnia di appartenenza. Alla base delle sue "composizioni polifoniche" sta sempre il movimento e il darsi reciproco di *Leib* e spazio, che non sono fissati artificialmente in un mero punto-ora, ma lasciano indovinare contrazioni e distensioni, un prima e un dopo, una temporalità originaria, che si ampliano in una storia, in un divenire. Nessun artista, del resto, potrebbe mai desiderare il congelamento del suo soggetto nell'apparenza fenomenica in cui lo ha colto, nell'irripetibile *nunc*: qualsiasi arte è, e non può non essere, "pura arte" di corpi vivi, fatti di carne e di sangue. Valsecchi non è dunque quel tipo di "artigiano" cui si possa adattare lo sferzante, e ingeneroso, giudizio di Rodin: il pittore direbbe la verità, mentre – con la sua riproduzione meramente meccanica, tale da restituire sempre e solo *Körper* inerti, tutt'al più colti secondo un ritmo sequenziale discreto – il fotografo ingannerebbe, perché il tempo non si ferma mai, non è mai "freddo". Abbiamo piuttosto di fronte a noi un artista che concentra nel proprio scatto la potenza del *Leib* nel *continuum* temporale, il movimento in atto, e non solo incipiente.

I suoi corpi si animano, dunque, e appaiono in intenso e plurivoco rapporto con il primordiale elemento terrestre che turbinava intorno a loro, avvolgendoli come un'aureola o un nimbo: *Dust*, la polvere. E qui torna alla mente, al tempo stesso per antitesi e per analogia, il legame che – in opere complesse e tese come *Five Angels for the Millennium* o il dolente *Emergence* – il maggiore videoartista contemporaneo, Bill Viola, ha instaurato fra le figure e un altro elemento primordiale: l'acqua, simbolo della purifi-

cazione, della nascita e della rinascita, ma anche della distruzione, della terribile forza devastatrice della natura. *Dust* è certo la polvere del campo di battaglia, in cui si rotolarono antichissimi guerrieri, ma è anche la cenere residuale della cremazione, è l'elemento che tutti siamo e in cui, secondo la profezia-maledizione della Bibbia, tutti ritorneremo. Ecco dunque compiersi il ciclo del movimento, che è il ciclo stesso della nascita, vita e morte dei corpi: il loro divenire e trapassare. Il "tempo" in cui ci vengono mostrati è quello della loro potente espressione vitale, ma è certamente periglioso, proprio come la vita: *Times of War*, corpi che lottano con un avversario invisibile, e che – proprio per questo – assumono le sembianze di eroi e semidei arcaici, di danzatori impegnati in un rito tribale propiziatorio o di martiri contemporanei, e sono dunque proiettati al confine con la sfera del mitico e del sacro. In consonanza con le moderne tendenze dell'arte, il pathos della lotta fa sì che le figure cessino di apparire come rappresentazione e si trasformino in pura presentazione, emersione nel visibile: i corpi di Valsecchi, nel cui presentarsi fenomenico non vi è nulla di marzionalmente macabro, trascendono il proprio destino di morte, quasi si trasfigurano, come gli *Angels* di Viola, e richiedono nell'osservatore una corrispondente trasfigurazione dello sguardo. E tuttavia questi corpi non sono puramente "ottici", senza per questo essere totalmente "tattili", nonostante il depositarsi di una sabbiosa patina di materia opaca, che, sporcandoli di ctonio, offusca la lucentezza della loro superficie. La doppia negazione li colloca in una posizione intermedia fra la "materia" e lo "spirito": ognuno di essi è *metaxý*, come l'uomo stesso in Platone, o *Mittelglied*, come il simbolo in Kant. E ciò si appaia bene con quella certa *allure* simbolista che, se riguardate da una prospettiva storico-artistica, traspare da queste figure danzanti il ritmo della nascita-morte e che convive con le (forse più scontate, anche se non meno esteticamente rilevanti) risonanze di *body art* e *post-human* "neobarocco" e sottilmente *dark*.



© Olivier Valsecchi, dalla serie *Time of War*



© Olivier Valsecchi, dalla serie *Time of War*



© Olivier Valsecchi, dalla serie *Time of War*



© Olivier Valsecchi, dalla serie *Dust*