



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea
Magistrale
in Economia e
Gestione delle Arti e
delle attività culturali

Tesi di Laurea

**La collezione di
mostri come
meccanismo
culturale:**

dai bestiari medievali
all'arte contemporanea

Relatore

Ch.ma Prof.ssa Silvia Burini

Correlatore

Egr. Dott.ssa Maria Redaelli

Laureando

Giuseppe Salandra
Matricola 975426

Anno Accademico

2022 / 2023

Indice

Introduzionep. 2

Capitolo I

1.1 L'umanità come fabbrica dei mostri, una premessa semiotica.....p. 4

1.2 Dai bestiari medievali alle *Wunderkammer*: collezionare portenti.....p.20

1.2.1 Tra scienza e mito. La collezione di Ulisse Aldrovandi.....p.33

Capitolo II

2.1 Scenari contemporanei: la rinascita dei mostri.....p. 42

2.2 Un'archeologia impossibile per collezionare alterità.....p. 57

2.2.1 Grisha Bruskin.....p. 74

2.2.2 Damien Hirst.....p. 93

2.2.3 Daniel Arsham.....p. 108

Capitolo III

3.1 Le possibilità dell'arte digitale per la creazione di mostri.....p. 121

3.1.1 Alcuni esempi.....p. 126

Conclusioni.....p. 136

Bibliografia.....p. 140

Sitografia.....p. 147

Introduzione

Il seguente lavoro tenterà di affrontare un tema dibattuto da più punti di vista e con gli approcci più disparati, quello del mostro all'interno dell'immaginario collettivo e in particolare nella produzione artistica contemporanea, con una particolare attenzione al concetto di collezione.

I precursori su questi lavori di ricerca sono molteplici e ognuno, a suo modo, ha apportato interessanti studi su un tema così eterogeneo; per queste ragioni si è deciso di affrontare la seguente analisi facendo ricorso a degli strumenti e alle teorie di carattere semiotico, interpellando gli interventi di autorevoli teorizzatori della suddetta disciplina, come, ma non solo, Jurij Michajlovič Lotman, Umberto Eco e Paolo Fabbri.

Definito l'approccio e i riferimenti teorici a cui si farà capo costantemente durante tutta l'indagine, si delineerà il punto di partenza, storico, da cui iniziare l'analisi: l'individuazione e la funzione di figure, così dette mostruose, che hanno popolato la produzione e l'immaginazione antropica, cercando di focalizzarsi su di un aspetto peculiare e particolare che ha accomunato diverse tendenze, vale a dire quello della collezione di mostri.

Affrontare il tema, cercando di ripercorrere tutte le fasi della cultura, risulta essere alquanto difficoltoso, data la quantità di testi, semioticamente intesi, che si potrebbero prendere in analisi; per tale ragione la questione verrà analizzata partendo dalle catalogazioni di amenità all'interno di alcuni bestiari medievali e rinascimentali per poi passare alle collezioni delle ormai "sepolte" *Wunderkammer* e dei *Cabinet de curiosités*; una sezione verrà dedicata all'importante lavoro enciclopedico dello studioso bolognese Ulisse Aldrovandi, che è stato pioniere nella ricerca scientifica sul mondo animale e vegetale e ha dedicato notevole spazio, nei suoi trattati, allo studio e catalogazione di alterità della natura.

Ritenendo questi sistemi di collezione antesignani per talune pratiche di produzione contemporanea si passerà all'analisi di alcuni *case studies*.

I sopracitati lavori della contemporaneità, di artisti provenienti da aree geografiche differenti, saranno selezionati per un tratto che li accomuna nell'estetica e negli esiti dei propri testi, quello dell'archeologia fittizia come forma di traduzione dell'altro; in

questa fase centrale della tesi si cercherà di giustificare questa personale antologia coadiuvandola con trattati teorici che precedentemente hanno analizzato alcuni aspetti dello stesso tema.

Infine, si cercherà di proporre la produzione artistica digitale come nuovo campo di studio, cercando di evidenziare come le nuove tecnologie siano uno strumento per la creazione di mostri inediti e rielaborazione dei classici.

Capitolo I

1.1 L'umanità come fabbrica dei mostri, una premessa semiotica.

In lingua greca il mostro è traducibile come *τέρας*, con l'accezione di prodigio, portentoso e presagio; è il corrispettivo del termine latino *monstrum*, come messo in evidenza dagli studi del linguista francese Émile Benveniste¹, con radici nei termini *monstrare* “mostrare” e *monere* “avvertire”.

Monere è anche la radice del termine *monumentum* e questo sembra essere ben chiaro allo storico dell'arte Jean Clair tanto da sottolinearlo all'interno dei propri scritti²; il celebre curatore insiste sulla terminologia al fine di svelare la comune funzione dei due lemmi, ovvero sia di richiamo a qualcosa di passato di cui è necessario mantenere un ricordo, sia di rivelazione inaspettata che sortisce nello spettatore l'effetto di un monito.

Soggetto ingombrante, declinato nelle più svariate forme, il mostro, in qualità di prodigio, è da sempre presente all'interno dell'immaginario dell'uomo; il ricorso a questi esseri è servito per cercare di dare un senso all'inesplicabile, per intimorire gli uomini e dare forma e coscienza al male, ma anche per giustificare la presenza del divino, esemplificatore è l'uso che venne fatto da Cicerone nel secondo libro del *De Natura Deorum*, dove tra le molteplici motivazioni addotte per giustificare la presenza degli dei, annovera anche la presenza di mostruosità umane e animalesche in antitesi con l'ordine naturale.

Per delineare in maniera completa la figura del mostro può essere di particolare rilievo la definizione proposta dallo scrittore Alberto Abruzzese all'interno del ricchissimo volume del *Lessico della comunicazione*³:

[...] una figura che si distingue per la forza immaginifica con cui le sue forme sconvolgono l'ordinaria percezione della natura e degli uomini, per la paura che incute il loro carattere caotico, assai più che alieno, straniero,

¹ E. Benveniste, *Le vocabulaire des institutions européennes*, Paris, Éditions de Minuit, 1969.

² J. Clair, *Hybris. La fabbrica del mostro nell'arte moderna*. Omuncoli, giganti e acefali, Milano, Johan & Levi Editore, 2015, p. 11.

³ A. Abruzzese (a cura di), *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi, 2003, pp. 385-388.

strano. Creatura informe. Figura ibrida, spesso tra l'umano e il bestiale, in cui una diabolica scissione tra anima e carne, spirito e materia, esclude ogni sua pur minima armonia, ogni pur velata bellezza. Figura dell'inferno, della notte, dell'ombra, del profondo. Profanazione dell'integrità naturale e divina attraverso la congiunzione dei due rispettivi domini⁴.

Partire dall'etimologia greca sembra essere, in questa sede, necessario per il tipo di lavoro che si cercherà di portare avanti nelle pagine seguenti, si potrebbe definire uno studio teratologico squisitamente artistico, dove teratologia, in quanto raccolta di prodigi, o meglio collezione di mostri, risulta essere il mantra della ricerca, attuo a individuare delle tendenze culturali che, nel corso della storia dell'umanità, si sono poi riversate nella produzioni di immagini e di fantasiose storie.

Il campo artistico risulta essere, ancora oggi a ragion veduta, il terreno prediletto per la messa in atto di processi di creazione mostruosa, per poter affrontare un tema così vasto si potrebbero portare avanti degli approcci teorici appartenenti alle più diverse discipline; si potrebbe intraprendere il discorso con un punto di vista prettamente antropologico e far ricorso agli studi dell'antropologo René Girard che in maniera originale individua il mostro come primordiale capro espiatorio⁵, oppure si potrebbero portare avanti analisi di tipo sociologico e per concludere con le parole di Umberto Eco:

Ad una interpretazione più pessimistica il gusto dell'orrore apparirebbe dunque come un'espressione di nevrosi, il ricercare e rendere oggettivo, in particolari contingenze storiche, la parte negativa della propria personalità, archetipo junghiano del "demone", oppure è il lasciare il libero corso all'insorgere di una tensione priva di contenuto evidente, l'ansia libera di cui parla Freud.⁶

In questo breve stralcio del capitolo, *Il nostro mostro quotidiano*, della raccolta di saggi *Apocalittici e integrati*, l'autore mette in luce solo alcuni strumenti di altri

⁴ *Ivi*, p. 385.

⁵ R. Girard, *Delle cose nascoste sin dalla fondazione del mondo*, Adelphi, Milano 1996.

⁶ U. Eco, *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani, 1964, p. 351.

approcci teorici per affrontare il tema per poi passare a conclusioni e percorsi più confacenti al tipo di indagine che si porterà avanti nelle pagine successive.

Per avanzare un discorso originale e per attinenza dei contenuti, si è scelto di adoperare punti di vista e teorie appartenenti agli studi di carattere semiotico, cercando di fare uso delle metodologie portate avanti da uno dei più autorevoli studiosi della cultura e fondatore della moderna culturologia, Jurij Michajlovič Lotman⁷.

Lo studioso di Tartu rappresenta uno dei punti di riferimento più interessanti per l'analisi delle arti figurative, le innovative teorie, formulate in molteplici saggi possono essere adoperate come “pinze e cacciaviti⁸”, come li definisce Giuseppe Barbieri⁹.

La premessa che segue verrà avvalorata anche da fondamentali teorizzazioni di studiosi che più volte si sono affacciati ai lavori dello stesso Lotman, come il già citato Umberto Eco e Paolo Fabbri; entrambi hanno sviluppato gli studi semiotici partendo da precedenti scritti e hanno sicuramente prodotto originali teorie che potranno essere prese in causa ai fini di questa indagine.

Per contestualizzare alcuni pensieri più recenti è necessario partire da alcuni assunti teorici portati avanti da Lotman più volte all'interno dei suoi saggi; il discorso lotmaniano più pregnante di significati, ai fini di questo lavoro, è sicuramente la teorizzazione dei concetti di “proprio” e “altrui” come meccanismo semiotico.

Questa fondamentale asserzione rientra, come tanti altri discorsi dello studioso, nell'indagine su alcuni meccanismi fondamentali del sistema della cultura.

⁷ Jurij Michajlovič Lotman nasce a Pietrogrado, l'attuale San Pietroburgo, nel 1922, rilevante studioso di letteratura e teorizzatore della semiotica della cultura, ha diretto la scuola di semiotica di Tartu-Mosca fino alla sua scomparsa nel 1993; a lui si devono importanti teorie che hanno rivoluzionato gli studi di tutte le componenti della cultura dell'umanità, come la teorizzazione del concetto di semiosfera all'interno del saggio omonimo del 1985.

⁸ Questo mero impiego utilitaristico di questi preziosi mezzi è dettato, anche, da una limitata conoscenza di chi scrive del *corpus* lotmaniano *in toto*, impossibile da districare completamente ai fini di questo lavoro, per cui verrà fatta una scelta antologica, nella sua accezione letterale più stretta⁸; si cercherà quindi di individuare i “fiori” più calzanti, allo scopo del discorso, all'interno dei saggi del semiologo.

⁹ G. Barbieri, *Pinze e cacciaviti nel dibattito storico-artistico del secondo Novecento*, in *Le Muse fanno il girotondo, Jurij Lotman e le arti*, atti del convegno (Venezia, Università Ca' Foscari, Auditorium Santa Margherita, 26-28 novembre 2013), a cura di Matteo Bertelé, Angela Bianco, Alessia Cavallaro, Venezia, Terraferma, 2015, pp. 52-60, qui p. 54.

In questa sede sarà fondamentale per spiegare come artisti, letterati e creativi di ogni epoca siano stati spinti a creare qualcosa che fosse “altro” rispetto all’ordine naturale delle cose, e di come il dialogo con queste forme di alterità sia stato un fattore scatenante per creare dinamismo culturale; tale dinamismo è stato individuato, dal teorizzatore della semiosfera, come cruciale per l’evolversi di una determinata cultura.

Per queste ragioni, il semiologo asserisce all’interno del saggio *Dialogo plurilingue*¹⁰:

Si tratta di un processo estremamente serio: lo scambio costante di posizioni tra «proprio» e «altrui» rappresenta uno dei meccanismi fondamentali della dinamica culturale (tenendo conto del fatto che l’«altrui» è qui una costruzione della propria cultura, e che a questa cultura appartiene)¹¹.

E ancora:

Ogni cultura crea il proprio sistema di «marginali», reietti (*izgoj*), coloro che non si inscrivono al suo interno e che una descrizione sistemica e rigorosa esclude. L’irrompere nel sistema di ciò che è extrasistemico costituisce una delle fondamentali fonti di trasformazione di un modello statico in modello dinamico¹².

Le parole dello studioso suggeriscono come questa tendenza sia riscontrabile molteplici volte all’interno della storia della cultura, soprattutto quando si parla di qualcosa innaturale contrapposta, anche in maniera conflittuale, a qualcosa di naturale; è in questa istanza che l’altrui prende forma di irregolarità rispetto alla norma¹³, e in cui è possibile inserire i mostri che questo lavoro prenderà in analisi.

Questo discorso si inserisce in una teorizzazione lotmaniana più generale, che evidenzia delle peculiarità proprie di ogni cultura: una di queste è la distinzione tra sfera interna alla cultura, ciò che è sistemico e quindi il “proprio”, e sfera esterna alla cultura, ciò che è extrasistemico e quindi l’altrui; teoria che evidenzia una distinzione

¹⁰ J. M. Lotman, *Dialogo plurilingue*, in *Cercare la strada. Modelli della cultura*, tr. It. di Nicoletta Marcialis, Venezia, Marsilio, 1994. pp. 29-34

¹¹ *Ivi*, p. 33.

¹² *Ivi* p. 31.

¹³ *Ibidem*.

spaziale tra diversi sistemi che in più casi si sono trovati a collidere con gli esiti più inaspettati¹⁴.

A tal proposito è possibile prendere in considerazione alcune formulazioni portate avanti da Riccardo Finocchi in un articolo, intitolato *I limiti semantici delle cose mostruose* del 2021; nel sopracitato lavoro, lo studioso affronta il tema del mostruoso con il supporto di strumenti di semiotica della cultura e di semiotica generativa¹⁵, con due finalità distinte: la prima intende evidenziare i processi di significazione attraverso i quali le cose, che si possono definire mostruose, assumono senso; la seconda cerca di spiegare come il mostro si trovi esattamente al limite di ciò che è “convenuto-pensabile-naturale-reale¹⁶”.

L’analisi dello studioso può essere utile in queste pagine poiché mira a osservare le cose mostruose, senza soffermarsi sull’origine di queste, per evidenziare il forte legame con la cultura; in particolare insiste, con il rimando a delle teorie di Omar Calabrese, sui valori che si possono attribuire alle cose mostruose e con cui lo stesso Calabrese ha costruito una tabella¹⁷ [fig. 1].

Categoria di valore	Campo di Giudizio	Valore positivo	Valore negativo
Morfologica	Forma	Conforme	Difforme
Etica	Morale	Buono	Cattivo
Estetica	Gusto	Bello	Brutto
Timica	Passione	Euforico	Disforico

Fig. 1 Omar Calabrese, Tabella delle cose mostruose

¹⁴ J. Lotman, *L’insieme artistico come spazio quotidiano*, in *Il girotondo delle muse. Semiotica delle arti*, (a cura di) Silvia Burini, tr. It. di Silvia Burini e Alessandro Niero, Milano, Bompiani, 2022. pp. 167-181, qui p. 173.

¹⁵ Per un confronto tra la semiotica generativa di A. J. Greimas e la semiotica della cultura di J. M. Lotman, si rimanda al testo: *Incidenti ed esplosioni. A. J. Greimas e J. M. Lotman. Per una semiotica della cultura*, Tiziana Migliore (a cura di), Roma, Aracne, 2010.

¹⁶ R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, in *Studi di estetica, Sensibilia, 14 cose mostruose*, anno XLIX, IV serie, 2/2021, Alessandro Bertinetto (a cura di), Adam Andrzejewski (a cura di), Milano, Mimesis Edizioni, 2021. p. 86.

¹⁷ O. Calabrese, *L’età neobarocca. Tendenze e contaminazioni della contemporaneità*, La Casa Usher, 2022 (prima edizione 1987).

Questo strumento può essere utile se utilizzato per attribuire diversi tipi di valore ad un testo mostruoso e dedurne così il problematico rapporto che ha o ha avuto con la cultura.

A tal proposito, Finocchi riporta l'esempio del cinquecentesco Parco dei Mostri di Bomarzo [fig. 2-3] , che rappresenta un classico esempio di complesso monumentale rinascimentale mettendo in mostra soggetti e immagini afferenti alla mitologia antica; il parco, utilizzando gli strumenti di Calabrese, richiama due valori contrastanti: infatti, se da un lato i mostri possono interpellare, per loro natura, valori disforici e di difformità, dall'altro attraggono lo spettatore con valori positivi come quelli dell'euforia, proprio per il carattere di *mirabilia* di queste opere architettoniche¹⁸.



Fig. 2 Due esempi di rappresentazioni scultoree mostruose presso il Parco dei Mostri di Bomarzo, Bomarzo, Italia.

L'applicazione della tabella di Calabrese potrebbe soddisfare una doppia funzione; da una parte può essere utile per descrivere semioticamente un testo prodotto di una determinata epoca e di una specifica cultura, evidenziando le forze contraddittorie che lo animano, dall'altra parte delinea il rapporto che l'uomo dell'epoca aveva con il

¹⁸ R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, Milano, Mimesis Edizioni, 2021, p.90.

mostruoso, dando anche una risposta parziale del perché si facesse ricorso a queste figure.



Fig. 3 *L'orco con le fauci spalancate*, rappresentazione scultorea presso il Parco dei Mostri di Bomarzo, Bomarzo, Italia.

Il concetto appena esposto vuole essere un rimando a ciò che Lotman aveva già espresso e precedentemente riportato in queste pagine sul concetto di “proprio” e “altrui” come meccanismo semiotico, infatti, sembra che Calabrese e Finocchi si iscrivano nello stesso tipo di teorizzazione; a tal proposito, proprio Finocchi all’interno del saggio preso in analisi amplia il postulato con le seguenti parole:

In tale prospettiva, al di sotto della mutevolezza delle categorie di valore, al loro omologarsi e disomologarsi, il senso si coglie come costante messa in relazione delle cose mostruose con ciò che è già culturalmente normalizzato, ossia tra ciò che è norma e ciò che dalla norma eccede¹⁹.

Si può evincere, in questa maniera, la costruzione del senso delle cose mostruose sia in periodi passati che nella contemporaneità, dove, tuttavia, le categorie teorizzate da

¹⁹ *Ivi*, p. 93.

Calabrese si complicano ulteriormente, infatti non di rado le figure mostruose della contemporaneità incarnano molteplici valori apparentemente inaspettati, accade spesso che mostri, definibili come brutti e difformi, incarnino anche valori spiccatamente positivi, come la bontà e l'altruismo; ne sono esempio i fumetti supereroistici statunitensi o i manga giapponesi, dove gli eroi eccedono di consueto la norma e i più comuni paladini si presentano come ibridi uomo-animale o uomo-macchina, dall'aspetto grottesco ma dall'animo eroico, portatori di valori che si possono, senza dubbio, definire positivi.

Tralasciando, per il momento, il fumetto, anche le arti visive possono essere un esempio di eterogeneità di valori; si prendano come esempio i lavori dell'artista australiana, di origini italiane, Patricia Piccinini: le figure immaginate e realizzate con tecniche miste di scultura dall'artista rimandano come primo impatto al tema del grottesco, tuttavia, esprimono spesso anche un senso di compassione, come nel caso di *The Young Family* [fig. 4] del 2003, opera esposta in occasione della 50. edizione dell'Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia, dove è possibile osservare un ibrido umanoide-animale alle prese con la propria prole, o ancora l'empatia viene suscitata dall'opera *The Long Awaited* [fig. 5] del 2008, in cui un anziano ibrido sirenide poggia la testa sulle gambe di un giovane ragazzo²⁰.



Fig. 4 Patricia Piccinini, *The young family*, 2002, tecnica mista, silicone, fibra di vetro, pelle, capelli umani e compensato, 149.9 cm x 120 cm, National Museum of Women in the Arts, Washington.

²⁰ URL: <https://inanimanti.com/2018/05/01/patricia-piccinini-amore-umanita/> (ultimo accesso 05/04/2023).



Fig. 5 Patricia Piccinini, *The long awaited*, 2008, tecnica mista, silicone, fibra di vetro, pelle, capelli umani e compensato, 152cm x 85cm x 92cm.

Il caso di Piccinini è accostabile ai lavori di un'altra artista multimediale molto attiva negli ultimi anni, Karin Andersen, tedesca di nascita ma operante nel territorio bolognese, la quale dà vita a ibridi umanoidi tramite l'utilizzo di tecniche miste: l'artista, come ha esposto in un'intervista per "Chiasmo Magazine"²¹, cerca di indagare il rapporto tra umano e animale anche attraverso la creazione di ibridi, tentando di sradicare la concezione romantica e negativa di "mostro cattivo".

Ritornando all'antichità, ciò che proveniva da fuori la cultura era visto come caotico e diabolico, poiché ostile nei confronti dell'ordine prestabilito, l'ordine era ricercato per amministrare e controllare tramite il potere, come le forme di ordine sociale, religioso e politico²²; tuttavia è innegabile come proprio nei tempi antichi si sia sviluppato un certo interesse per ciò che era portentoso e inaspettato, fuori dalla propria concezione,

²¹ URL: <https://chiasmo.xyz/2023/03/31/il-privilegio-di-essere-ibridi-intervista-a-karin-andersen/> (ultimo accesso 06/04/2023)

²² J. M. Lotman, *L'insieme artistico come spazio quotidiano*, in *Il girotondo delle muse. Semiotica delle arti*, (a cura di) Silvia Burini, tr. It. di Silvia Burini e Alessandro Niero, Milano, Bompiani, 2022. pp. 167-181, qui p. 173.

e di come l'uomo del passato abbia cercato risposte all'inspiegabile in queste figure cercando un modo di catalogare, studiare e infine fare proprie le cose "altre".

Umberto Eco, a riguardo, sottolinea nei propri scritti un passaggio fondamentale all'interno della cultura umana: quello di "far slittare" il mostro o il portento da opera diabolica a creatura divina e in quanto tale degna di studio e ammirazione, questa tendenza viene schedata come una sorta di moralizzazione dei mostri, avvenuta temporalmente nel periodo medioevale²³.

L'attenzione nel periodo medievale allo studio della natura e degli animali, reali o frutto della fantasia, è un argomento fondamentale se si intende ritrovare quell'attrazione ancestrale per ciò che è ignoto e difficilmente studiabile, così il medioevo costituisce un periodo più che mai florido per la produzione di opere che miravano a catalogare prima le diverse declinazioni di bestie mitologiche e in seguito a esplicitarne il proprio valore e la simbologia associata, uno dei più celebri casi è senza ombra di dubbio *il Fisiologo*²⁴ (*Φυσιολόγος*), il capostipite della gran parte dei bestiari medioevali e non solo, infatti è a questo scritto che si deve la "paternità" per successive opere come la *Monstrorum Historia*²⁵ di Ulisse Aldrovandi o *Manual de zoologia Fantastica* (rieditato in seguito sotto il nome de *Il libro degli esseri immaginari*²⁶) di Jorge Luis Borges, tuttavia si tornerà in seguito su questo tema in una sezione dedicata all'interno del seguente lavoro.

Tralasciando, per il momento, queste riflessioni sulle origini storiche e sui ruoli ricoperti dagli esseri dell'immaginazione all'interno di determinate epoche passate, è forse il caso di porre il *focus* sul tema centrale che si intende sviscerare in queste pagine: il ricorso alle figure mostruose e l'utilizzo che se ne fa all'interno delle opere d'ingegno artistico contemporaneo.

Sul riemergere preponderante dei mostri all'interno della produzione culturale si sono espressi diversi teorici, lo stesso Eco offre una disamina interessante all'interno di *Apocalittici e Integrati*, che dopo più di cinquant'anni, risulta essere ancora efficace se presa come punto di partenza per considerazioni puntuali, da correlare anche con la

²³ U. Eco (a cura di), *Storia della bruttezza*, (prima edizione 2007), Milano, Bompiani, 2021, p. 113.

²⁴ F. Zambon (a cura di), *Il Fisiologo*, Milano, Adelphi, 1975.

²⁵ U. Aldrovandi, *Monstrorum Historia*, Lorenzo Peka (a cura di), Pescia, Mosca Bianca Edizioni, 2021.

²⁶ J. L. Borges, *Il libro degli esseri immaginari*, Milano, Adelphi, 2006.

ripresa del tema da parte di Paolo Fabbri all'interno di un saggio pubblicato in una raccolta a cura di Anna Maria Lorusso dal titolo: *Mostri, ipercalittici e disintegrati*²⁷.

Nelle pagine dei due autori il dibattito viene preso e ripreso a distanza di mezzo secolo l'uno dall'altro; quello che Eco fa emergere nei suoi postulati è la tendenza, più che mai moderna, di consumare prodotti e opere a tema orrorifico nella fascia popolare²⁸, esplicitando, tuttavia, che l'origine della passione per il macabro e per l'*humor noir* sia di matrice colta, rispettivamente inglese e francese²⁹.

Le spiegazioni portate dall'autore risultano ancora calzanti, tant'è che, Eco prende in analisi i testi, come li chiamerebbe Lotman, mettendoli in relazioni ai contesti di riferimento. Il timore per le creazioni scientifiche e l'incombente paura per le radiazioni della bomba atomica vengono tradotte in figure mostruose come quella di Godzilla, degli *zombie* e dei *ghoul*, frutto della mente geniale dei *mad doctors*³⁰.

Ed è proprio sugli scienziati pazzi che si concentra l'autore de *Il nome della rosa*, ritrovando i celeberrimi capostipiti nella figura del *Frankenstein* di Mary Shelley³¹ o il successivo *Dr Jekyll* di Robert Louis Stevenson³², riscontrando il passaggio della creazione dei mostri dal campo magico e naturalistico delle epoche passate a quello scientifico e tecnico del XIX e XX secolo.

A questo punto è necessario riportare le sostanziali modifiche al discorso di Eco messe in luce nel proprio saggio da Fabbri, che attualizza il tema con alcuni concetti del tutto

²⁷ P. Fabbri, *Mostri, ipercalittici e disintegrati*, in *50 anni dopo apocalittici e integrati di Umberto Eco*, (a cura di) Anna Maria Lorusso, DeriveApprodi, Roma, 2015.

Publicato online, URL: <https://www.paolofabbri.it/saggi/mostri/> (ultimo accesso 08/02/2023).

²⁸ Dal punto di vista del consumismo culturale è possibile affermare che negli ultimi anni si sia sviluppato un tipo di consumo sempre più eterogeneo e meno selettivo, soprattutto nella fascia medio-popolare. Questa tematica è diventata centrale negli studi socio-antropologici del nuovo millennio, uno studio di particolare rilievo circa le nuove tendenze del consumo culturale è stato fornito dai sociologi Richard A. Peterson e Roger M. Kern ed è intitolato *Dallo snob all'onnivoro: le trasformazioni del gusto raffinato*.

²⁹ U. Eco, *Apocalittici e Integrati*, p. 350

³⁰ *Ivi*, p. 352.

³¹ M. Shelley, *Frankenstein*, (prima edizione 1818), Einaudi, Torino, 2016.

³² R. L. Stevenson, *Lo strano caso del Dr. Jekyll e del Sig. Hyde*, (prima edizione 1886), Einaudi, Torino, 2015.

inediti; per Fabbri, infatti, i mostri contemporanei sono da vedere in un senso che definisce come *Ipercalittico e Disintegrato*³³.

Per quel che concerne l'ipercalissi afferma:

L'Ipercalissi è l'effetto di quello che M. Serres chiama “la seconda bomba atomica”, la scoperta del codice genetico e la possibilità inaudita di ricombinarlo per una nuova “ominiscenza”. Non sono solo le ibridazioni biotecniche realizzate o facilitate di truculenti trapianti di organi tra animali (es. maiali) e uomini, ma la possibilità troppo umana di diventare le cause operazionali della vita. [...] Travalicano l'ontologia, schiudono nuove modalità del possibile e del contingente, per esplorare le impossibilità e necessità imprevedute degli organismi³⁴.

E infine, definendo il secondo fattore, la disintegrazione, asserisce:

[...] la Disintegrazione potenziale delle forme canoniche. Se il portento è un segno prospettico, lo spiegarsi allo sguardo di larghe porzioni di avvenire, è conseguente predire una teratologia postumana. Non è un caso che i vocabolari abbiano accolto il verbo *mostrificare*. Il mostro infatti è Babele, frutto della de-programmazione degli automi genetici. Poiché la vita è l'incarnazione di linguaggi simbolici, gli esiti della dissociazione di virtualità incarnate possono essere mostruosi – in tutti i sensi orridi o eccelsi del termine³⁵.

La produzione dei *mad doctors*, in questa visione, risulta cambiata qualitativamente al passo con le nuove scoperte scientifiche e con i nuovi significati che incarna, questo fornisce una nuova chiave di volta per leggere alcuni mostri tutti contemporanei, non escludendo, tuttavia, l'efficacia e la genealogia delle creature passate che circolano oggi come allora³⁶.

Per concludere questa parentesi sui due autori, un ultimo punto sembra essere degno di nota e da tener in considerazione come monito per l'analisi delle opere che verrà effettuata in seguito e soprattutto per correlarlo con la ricezione da parte del pubblico,

³³ P. Fabbri, *Mostri, ipercalittici e disintegrati*. URL: <https://www.paolofabbri.it/saggi/mostri/> (ultimo accesso 08/02/2023).

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ *Ibidem*.

infatti Eco, cercando le contingenze sociali con la riemersione preponderante dei mostri in fumetti, opere d'arte, cinema e prodotti popolari di consumo, ritrova la preoccupazione di una riduzione sociale del pericolo tramite la mostrificazione e la mercificazione e a tal proposito scrive:

Bomba giocattolo o maschere di Frankenstein, non sono entrambi due modi per esorcizzare il terrore, possederlo, ridurlo a una portata da poterlo dominare? Vampiri o radiazioni, non c'è più ragione di avere paura, possiamo riderci su. Ecco, vedete, tutto qui è una maschera, un dollaro più spese postali. Anche l'inconscio ha i suoi rifugi antiatomici³⁷.

Questo ultimo aspetto sembra schiudere diverse possibilità degne di analisi, ma questo lavoro conta di non focalizzarsi su questi aspetti, dandoli come assodati e lasciandoli ad altre, più pertinenti, indagini; il *focus* qui resta sulla produzione artistica e sull'uso di esseri dell'immaginazione ancestrali o innovativi che siano, con una precisa attenzione sugli artisti che ne danno la vita.

Ritornando alla produzione artistica, ormai sembra chiaro come il terreno eterogeneo dell'arte si presti perfettamente per la fabbricazione delle più disparate mostruosità e funga quasi da laboratorio per i moderni *mad doctors* che oggi potremmo ritrovare nelle figure degli artisti e dei creativi in generale; questo sembra più che mai coerente se si fa ricorso ad alcune teorie lotmaniane che insistono sul ruolo dell'arte e sulla condizione di libertà in cui riversano gli artisti.

Riguardo le arti visive, Lotman ha dedicato notevole spazio all'interno dei suoi saggi, dando vita a teorizzazioni illuminanti su fondamentali aspetti del processo artistico, tuttavia, mai abbastanza si è fatto ricorso a questi postulati come base per studi di carattere storico-artistico, soprattutto in occidente.

Le teorie di Lotman pongono poche barriere all'entrata per la loro decifrazione, al contrario di altri più diffusi studiosi, almeno in ambito accademico tradizionale, come ad esempio il semiologo di origini lituane Algirdas Julien Greimas, le cui formulazioni potrebbero essere chiamate in causa anche in questo lavoro, tuttavia si eviterà un

³⁷ U. Eco, *Apocalittici e Integrati*, p. 353.

approccio strutturalista, adottato anche da Lotman nel periodo precedente agli anni 60' per poi distaccarvisi nei successivi studi sulla cultura³⁸.

Un concetto tutto lotmaniano è quello dell'esplosione di senso, il semiologo insiste abbondantemente su questo concetto per riuscire ad individuare il ruolo dell'arte e i suoi meccanismi di significazione, escludendo il solo ruolo pedagogico e sottolineando, invece, il duplice processo di comprensione a cui è sottoposta³⁹.

Per esplicitare il concetto le parole di Lotman possono ricorrere in aiuto in maniera chiara:

Il processo di trasmissione dell'informazione artistica nasce da una esplosione di senso: una cosa sino a quel momento ignota viene improvvisamente illuminata dall'incontro con qualcosa di inatteso, imprevedibile, e d'un tratto diventa chiara, ovvia. Il passo successivo consiste nella trasformazione di questa esplosione in un testo da trasmettere all'uditorio. La cultura possiede in sé un ininterrotto processo dinamico di nascita e rinascita del senso il cui meccanismo è proprio l'arte⁴⁰.

La chiarezza di tale affermazione pare manifestarsi esattamente come un'esplosione, in maniera talmente limpida da far schiudere molteplici possibilità di lettura per qualsivoglia produzione di carattere artistico, ma ancor di più se i testi prodotti mirano a manifestarsi suscitando stupore e sgomento da parte degli spettatori, l'uditorio nel caso del postulato di Lotman, come è proprio nella natura dei mostri, come è stato definito in precedenza.

Questo concetto generale può essere adoperato come un lume per far chiarezza sui processi di creazione artistica, ma per le produzioni prese in considerazione in queste pagine è necessario far emergere qualche altro strumento fondamentale di analisi; infatti, Lotman dedica un intero saggio al rapporto dell'arte con la realtà, focalizzando l'attenzione anche sul processo creativo degli artisti.

³⁸ Per un confronto proficuo sui due autori, Lotman e Greimas, si rimanda all'interessante testo di Tiziana Migliore (a cura di): *Incidenti ed esplosioni, A. J Greimas e J. M. Lotman. Per una semiótica della cultura*, Aracne, 2010, dove è possibile riscontrare divergenze e analogie tra i due illuminati pensieri.

³⁹ J. Lotman, *Cercare la strada. Modelli della cultura*, p.71.

⁴⁰ *Ibidem*.

Quando il concetto di realtà viene messo a sistema con l'elaborazione artistica, soprattutto quando i soggetti dei testi appartengono allo sconfinato mondo dell'immaginazione, apre la possibilità a problematiche di non poco rilievo, ma ancora una volta Lotman prova a fare un passo in avanti e a porre delle soluzioni, come pochi prima di lui hanno avuto l'ardire di fare; a tal proposito il sopracitato saggio parrebbe essere fondamentale nel suo complesso poiché coadiuvato da pertinenti esempi, ma per necessità è il caso di provare a riportare soltanto i passaggi salienti:

L'arte introduce nella vita quella libertà che va perduta nel momento in cui le idee si incarnano nella realtà: qualunque sia il momento scelto come oggetto dell'opera, il presente, il passato o il futuro, esso trasporta il lettore in una sfera di libertà, per cui viene percepito comunque come analogo al futuro⁴¹.

Questa affermazione sarà cruciale nei primi esempi di opere che verranno prese in esame successivamente, in cui la questione temporale e il concetto di archeologia avranno un rilievo fondamentale.

Le sopracitate parole del semiologo della scuola di Tartu evidenziano sia la libertà che riversa nella creazione di testi da parte degli artisti, ma fanno luce anche sulla condizione di libertà in cui vengono immersi gli spettatori, o i lettori, nel momento in cui entrano in contatto con le suddette opere lasciandosi trasportare altrove da esse, sicuramente lontani da ciò che è materiale.

Tornando invece sugli artisti e sui testi, conclude:

La funzione dell'arte nel sistema generale della cultura consiste appunto nella creazione di una realtà di gran lunga più libera di quella del mondo materiale. [...] gli oggetti impacciati dalle leggi della realtà ricevono nell'arte la libertà, entrano in nuovi rapporti e legami, rivelando così il proprio significato profondo. [...] l'arte può seguire la via della sintesi, trasformare il dissimile in simile. Se nel primo caso una cosa appartenente al mondo reale viene frantumata fino a farne materiale allo stato puro, nel secondo il materiale viene nuovamente sintetizzato in un simulacro di cosa⁴².

⁴¹ *Ivi*, p. 81.

⁴² *Ivi*, p. 82.

Questa riportata è solo una delle vie possibili da intraprendere per spiegare i meccanismi alla base della creazione artistica, quella che pare più attinente al tema dell'indagine: i mostri, infatti, frutto di tutte le culture risultano liberi dalle leggi di realtà pur rappresentando un'immagine specchiata della stessa. Per questo è il caso che si incominci questa analisi proprio dai precursori storici di collezioni di alterità pur ritenendo la contemporaneità il territorio più florido per la nascita dei mostri, come è stato evidenziato da Eco e Fabbri e come sancisce Jean Clair con queste parole:

L'arte e la poesia odierne, dunque, nelle loro componenti moderne, vogliono incarnare una sorta di ritorno al furore dionisiaco, più che la bellezza e l'immortalità apollinea degli antichi, di cui ormai sognano quasi esclusivamente le scienze della biologia e della genetica. A dèi troppo tranquilli si preferiscono titani sfrenati. E, più che "la nobile semplicità e la quieta grandezza" che Winckelmann credeva di scorgere nelle immagini antiche, la modernità verrà ricercata in un "ritorno all'originario ordinamento divino titanico del terrore", come aveva scritto il giovane autore della *Nascita della tragedia*⁴³.

⁴³ J. Clair, *Hybris. La fabbrica de mostro nell'arte moderna. Omuncoli, giganti e acefali*, p. 19.

1.2 Dai bestiari medievali alle Wunderkammer, collezionare portenti.

La citazione riportata al termine del sotto capitolo precedente insiste su un rigoglioso periodo, tutto moderno, di ricomparsa e affermazione dei mostri all'interno della produzione artistica definibile come contemporanea. Se pur vero che questa tendenza sia così preponderante dall'inizio dello scorso secolo ad oggi, è altrettanto certo che dei mostri la storia non se ne sia mai sbarazzata davvero.

È indiscutibile che, nella storia dell'uomo, l'attenzione per ciò che era altro rispetto al naturale ha avuto periodo più o meno intensi di attenzione; tuttavia, questi periodi duraturi vi sono stati e le loro testimonianze sono arrivate complete o frammentarie.

Nell'antica Grecia i mostri invadevano i racconti religiosi e mitologici con così tanta forza da diventare un argomento diffusissimo anche negli studi canonici e scolastici, per questi motivi il presente lavoro non intende ripercorrere quei gloriosi temi in queste pagine, richiamandoli, meramente, solo quando si paleserà la necessità.

Un passo temporale in avanti è necessario per cercare di individuare quei periodi storici in cui l'uomo ha provato a studiare, per così dire, e catalogare le aberrazioni della natura, e sembra così necessario che si provi, come primo passo, a definire e sviscerare il concetto di collezionismo.

Sul collezionismo e sul collezionare si è dibattuto alacramente, soprattutto per quanto riguarda l'arte e la musealizzazione; tuttavia, questa pratica si riversa anche in ambiti privati e inaspettati, come nel passato così nel presente.

Sembra opportuno partire da una generale definizione e per questo fare ancora ricorso al notevole operato di Abruzzese che così lo definisce:

Per collezionismo si intende l'azione di raccogliere e custodire oggetti, di qualsiasi natura e provenienza a fini scientifici e/o amatoriali, seguendo specifici criteri di ricerca, selezione e catalogazione, sia nel campo delle scienze umane che in quello delle scienze naturali. Sia nei confronti di ogni oggetto investito di un suo particolare significato e valore [...] Muovendo dalle antiche radici religiose, regali e aristocratiche che hanno indotto a raccogliere in uno stesso luogo i prodotti dell'arte, della natura e della tecnica, il valore rituale – assunto dalla ricchezza spirituale e materiale dei beni conservati, resi oggetto di culto e

di meraviglia, simbolo di continuità e sopravvivenza dalla morte- si è trasmesso al collezionismo privato, che mette in luce componenti di forte individualismo: pulsione personale a possedere l'oggetto – e a specchiarsi in esso – come simbolo di qualcosa d'altro⁴⁴.

Pare chiaro, da queste parole, sia l'antichissima genealogia del collezionismo sia la molteplicità di possibili declinazioni a cui è sottoposto: inoltre, viene introdotto un fattore cruciale di cui si è già parlato nelle pagine precedenti: la meraviglia.

Si potrebbe dedurre, a questo punto, che ogni cosa che desti meraviglia o che ricopra significati degni di nota vada collezionato o che per lo meno susciti in qualcuno il desiderio di collezionarlo.

Tralasciando, per il momento, l'aspetto individuale del collezionismo, per quanto concerne i diversi modi di collezionare di un determinato periodo è possibile dire che le collezioni hanno in qualche modo rappresentato le loro epoche di riferimento, anche quando hanno deviato dal gusto condiviso⁴⁵.

Questo sembra piuttosto veritiero quando si parla di bestiari medievali e soprattutto quando a loro interno sono descritti e spesso rappresentati i mostri, poiché nel lungo periodo che noi definiamo come medievale il rapporto tra l'uomo del tempo e i mostri è stato quantomeno mutevole.

Come premessa è bene avere a mente lo spirito collezionistico medievale che differiva certamente da quello moderno, ne danno una visione organica, i trattati dell'ecclesiastico Sugerio⁴⁶, abate di Saint-Denis in Francia, che collezionava oggetti e materiali preziosi spinto dal senso del meraviglioso⁴⁷, come anche la descrizione della collezione tesoriaria di Jean de Vlois, Duca di Berry, che annoverava al suo interno, tra le altre

⁴⁴ A. Abruzzese, *Lessico della comunicazione*, p. 81

⁴⁵ E. Grazioli, *La collezione come forma d'arte*, Milano, Johan & Levi Editore, 2012, p. 11

⁴⁶ Suger de Saint Denis è stato un abate francese molto rilevante per la sua produzione letteraria e per la sua notevole influenza sulla politica del tempo, è vissuto dal 1080/81 al 1151 a seconda delle fonti, è anche noto per la disputa con Bernardo di Chiaravalle che accusò l'abate di inserire all'interno delle chiese oggetti e ornamenti solo perché preziosi, come riporta Sandra Costa all'interno del trattato *I savi e gli ignoranti: dialogo del pubblico con l'arte*. Per una visione più approfondita sull'abate si rimanda a Erwin Panofsky, *Suger, Abate di Saint-Denis*, Abscondita, 2018. (prima edizione 1946)

⁴⁷ U. Eco, *Arte e bellezza nell'estetica medievale*, (prima edizione 1986), Milano, Bompiani, 1987, p. 20.

cose, corna di liocorno⁴⁸, l'anello di fidanzamento di San Giuseppe, conchiglie dei Sette Mari, un elefante imbalsamato, un'idra⁴⁹ [fig. 6], un basilisco⁵⁰ [fig. 7] e della manna caduta dal cielo in tempi di carestia⁵¹. A tal proposito Umberto Eco esordisce dicendo che “c'è proprio da dubitare della purezza del gusto medievale e del suo senso delle distinzioni tra bello e curioso, arte e teratologia”⁵².



Fig. 6 Cornelis Cort, Tavola n° 5 da *Le fatiche di Ercole (L'uccisione dell'idra)*, 1563, Incisione su carta vergellata, 22,3cm x 28,5cm.

Questo prova una netta distinzione tra il gusto del tempo e quelli che ne seguiranno con punti di incontro molto sporadici se non con le Wunderkammer, “stanze delle meraviglie in cui eccentrici signori, dal Rinascimento al XVII secolo, radunavano le

⁴⁸ Il liocorno è una bestia fantastica con origini antichissime, solitamente rappresentato come un ibrido di più animali diverse, come il cavallo, il leone e il caprone. È un altro modo per definire il più noto unicorno, animale assai presente nei bestiari e nelle rappresentazioni medievali.

⁴⁹ Bestia serpentiforme con molteplici teste, ὕδρα in greco, rappresentata spesso negli scontri contro Eracle, nella mitologia era figlia di Tifone ed Echidna ed era a guardia della palude di Lerna.

⁵⁰ Mostro mitologico dalle sembianze di un serpente ibridato con un gallo, in grado di uccidere con il solo sguardo, ne è celebre la descrizione di Plinio nella *Naturalis Historia* (23-79 d.c.).

⁵¹ Parte del corposo elenco riportato da J. Guiffrey nell'*Inventaire de Jean de Barry*, editore Ernest Leroux, Parigi, 1894.

⁵² U. Eco, *Arte e bellezza nell'estetica medievale*, p. 20.

loro stravaganti raccolte, pur seguendo in gran parte criteri dettati da un esoterismo anch'esso fondamentalmente precodificato"⁵³.



Fig. 7 Friedrich Johann Justin Bertuch, *Basilisk out of Bertuch's Fabelwesen*, 1806, stampa su carta.

Tornando, invece, alle collezioni medievali, e per quanto concerne la peculiare raccolta di bestie fantastiche, sembra corretto partire dalla ricca elaborazione di enciclopedie medievali, definite con struttura *a cumulo*, dove le nozioni sugli animali, sulle piante e sui paesi esotici vengono riportati senza una qualsivoglia vera organizzazione logica⁵⁴.

⁵³ E. Grazioli, *La collezione come forma d'arte*, p. 14.

⁵⁴ U. Eco, *Arte e bellezza nell'estetica medievale*, pp. 84-86.

Se pur vero che questa tradizione enciclopedica affonda le radici nel *Naturalis Historia* di Plinio il Vecchio, per contenuti, struttura e rimandi bisognerebbe affidarsi al già citato *Fisiologo*, in originale *Physiologus*, “padre” di tutti i bestiari medievali e no.

Il Fisiologo, la cui datazione è piuttosto incerta e oscilla tra il II e IV secolo d.C. probabilmente nell’antica Alessandria d’Egitto, è stato la base di partenza e la fonte di molteplici bestiari medievali che continuamente hanno ripreso o la versione originale greca o le molteplici riedizioni e traduzioni latine e bizantine, Eco, ancora una volta, regala una descrizione puntuale del suddetto trattato:

Il Fisiologo raccoglie tutto quello che è stato detto intorno agli animali veri o presunti. Si potrebbe pensare che parli con proprietà di quelli noti al suo autore, e con incontrollata fantasia di quelli che egli ha conosciuto per sentito dire, in una parola che sia preciso circa la cornacchia e impreciso circa l’unicorno. Invece è preciso, quanto ad analisi delle proprietà, rispetto ad entrambi, e inattendibile in entrambi i casi. Il *Fisiologo* non stabilisce differenza tra il noto e l’ignoto. Tutto è noto in quanto alcune lontane autorità ne hanno parlato, e tutto è ignoto perché fonte di meravigliose scoperte, e chiave di volta di recondite armonie⁵⁵.

È chiaro, quindi, che all’interno di questa raccolta tutti i soggetti trattati vengano posti sullo stesso piano, e che il loro scopo sia soprattutto di fornire un’immagine allegorica, ricca di significati religiosi e di rimandi biblici volti a testimoniare la grandezza di Dio in tutte le sue forme, soprattutto quelle più portentose.

L’operazione apportata nel *Fisiologo* è piuttosto peculiare perché unisce precetti cristiani con mitologie antiche, e fino a quel momento, ritenute esoteriche; nell’introduzione alla traduzione dello scritto a cura di Francesco Zambon, lo scrittore, a ragion veduta, individua degli aspetti distintivi di questo testo antico aprendo così nuovi modi di interpretazioni dello stesso:

Il Physiologus è forse la rara e preziosa testimonianza di un’opera di adattamento e di combinazione della dottrina cristiana con i “misteri” greci ed egizi, che non dovette differire molto da quella che fu all’origine, in epoca poco più tarda, del mito del Graal, reinterpretazione neotestamentaria delle tradizioni druidiche e nordiche. Quelle “immagini di rettili e di animali ripugnanti” che Ezechiele aborrisce come oggetto di diabolica idolatria, divengono prefigurazioni delle

⁵⁵ *Ivi*, p. 84.

verità evangeliche, e molte di esse, per la mediazione forse inconsapevole del *Fisiologo*, fanno affiorare la segreta continuità che unisce i simboli del cristianesimo e quelli degli antichi culti e misteri mediterranei⁵⁶.

È proprio nell'epoca medievale, quindi, che il mostro si trasforma da figura disturbante in essere affascinante frutto del disegno divino, è noto come proprio a partire dal *Fisiologo* vi sia stata una vera e propria rivalutazione e redenzione del mostro da parte del mondo cristiano⁵⁷, l'elenco di questo tipo di enciclopedie è assai ricco; è possibile annoverare *De rerum naturis* di Rabano Mauro, *La natura delle cose* di Alessandro Neckam, *La composizione del mondo* di Ristoro D'Arezzo o *Il bestiario di Cambridge*, insomma, l'elenco è ricchissimo e non si ferma di certo ai titoli citati.

Quello che conta, in questa sede, è aver tentato di ritrovare quell'origine dell'attrazione dell'uomo verso le creature della fantasia, che non si limita al rapporto medievale con i bestiari e la loro stesura, ma si declina anche con i temi decorativi delle cattedrali, quando lo stile gotico si diffonde per l'edificazione cristiana, nella loro realizzazione plastica i testi allegorici prendono forma materiale e in questo modo si declinano le varie figure mostruose come le *gargouilles*⁵⁸ [fig. 8]. Nell'ambito architettonico queste figure rappresentano un tassello che dimostra la concezione dell'uomo medievale riguardo al mondo e a tutte le sue forme, così come il posizionamento della cattedrale ha un valore allegorico, anche l'utilizzo di animali e mostri, per le decorazioni, segnala il rapporto dell'individuo con la natura⁵⁹.

Con questo finale richiamo di immagini architettoniche si è cercato di evidenziare, brevemente, come il rapporto uomo-mostro in età medievale non si sia limitato nella stesura di testi di tipo letterario, ma sia traslato anche in rappresentazioni plastiche e concrete.

⁵⁶ F. Zambon (a cura di), *Il Fisiologo*, Milano, Adelphi, 1975, p. 27.

⁵⁷ U. Eco, *Storia della bruttezza*, pp. 113-115, qui p. 114.

⁵⁸ I *gargoyle* o *garguilles* sono tipiche decorazioni con la funzione di doccioni adoperate in periodo medievale per fa fluire l'acqua dagli edifici sacri e civili, riportano le sembianze di demoni o ibridi di animali di diverso tipo. Il nome deriva dal latino *gula* proprio per lo scorrimento dell'acqua attraverso la gola dei mostri. Celebri quelli apportati nel restauro, nel XIX secolo, della cattedrale *Notre Dame de Paris* a opera dell'architetto Viollet-le-Duc.

⁵⁹ U. Eco, *Arte e bellezza nell'estetica medievale*, pp. 90-93.



Fig. 8 *Gargouilles di Notre Dame*, fotografia delle sculture con veduta di Parigi.

In queste pagine si è cercato un periodo antesignano per la collezioni di mostri, tuttavia, come precedentemente ribadito, i periodi storici da prendere in considerazione possono essere molteplici, e per queste ragioni si vuole concludere questa parentesi di pregresse collezioni con alcuni rimandi alle *Wunderkammer* che sono stato l'esempio più florido di queste tendenze.

È bene precisare che delle *Wunderkammer*, o gabinetti delle curiosità, ad oggi, rimane ben poco, ne sono testimoni alcuni trattati e alcune rappresentazioni, come le incisioni di Giuseppe Maria Mitelli, che ha regalato una sorprendente visione del Museo Cospiano di Bologna⁶⁰ [fig. 9], o ancora la rappresentazione del Museo di Francesco Calzolari a Verona; ciò che rimane, tuttavia, è lo spirito con cui quelle sale private erano allestite e quel desiderio di mettere insieme tutte le stranezze rilevanti per i nobiluomini dell'epoca.

Questa ricerca per le più svariate alterità rimanda ad alcune tendenze del medioevo come le già citate passioni dell'abate Suger, che sanciscono il sopravvivere degli impulsi collezionistici di questo tipo nonostante il passare di secoli.

⁶⁰ L'incisione raffigurante l'interno della sala del museo personale di Ferdinando Cospi, è conservata presso il museo Civico Medievale di Bologna.



Fig. 9 Giuseppe Maria Mitelli, Incisione raffigurante il Museo Cospiano in Bologna, 1677, incisione su rame, 28,4cm x 43,5cm, Museo civico medievale di Bologna.

A differenza del periodo medievale, questo genere di collezioni rispecchia delle tendenze più personali e intime, come si è già accennato a inizio capitolo, liberandosi dal gusto di un gruppo di persone definito; le raccolte di questi musei primordiali si arricchiscono di libertà, intesa come intrecci di possibilità infinite, e ne elargiscono così immagine fondate dalla più fervida immaginazione.

Ciò che era contenuto negli studioli personali e nelle più grandi *Wunderkammer* erano gruppi di oggetti del tutto eterogenei, raggruppati insieme per una logica difficile da ricostruire e differente a seconda del caso, ampia attenzione veniva data alla disposizione spaziale che non era soltanto una giustapposizione di oggetti accatastati alla rinfusa; era una vera e propria collezione ai fini espositivi che richiama, inevitabilmente, la curatela artistica contemporanea, “le *Wunderkammer* da questo punto di vista sono le antesignane delle esposizione d’arte contemporanea e delle installazioni”⁶¹.

⁶¹ E. Grazioli, *La collezione come forma d’arte*, p. 17.

Uno dei più importanti esempi di collezioni all'interno di *Wunderkammer*, peraltro uno dei pochi di cui resti traccia ancora nei tempi odierni, è contenuto all'interno del Castello di Ambras ad Innsbruck; l'edificio, donato dall'arciduca Ferdinando II d'Austria alla moglie Philippine Welser, è una delle più sontuose residenze asburgiche e, ad oggi, è anche l'unico museo federale al di fuori del territorio cittadino viennese.

La costruzione del castello fu fortemente voluta dallo stesso Ferdinando II per due motivi: *in primis* il suo intento era quello di creare un luogo sicuro dove poter vivere la sua relazione con la moglie, con la quale si era unito nel 1557 in un matrimonio morganatico⁶², la seconda motivazione era la volontà di creare un luogo nel quale collocare ed esporre la sua vasta ed eterogenea collezione di cimeli d'arte e meraviglie naturali.

Il Castello è infatti diviso in due grandi zone, il Castello Superiore, *Hochschloss*, costituiva la parte residenziale, mentre il Castello Inferiore, *Unterschloss*, era stato progettato appunto per contenere la ricca collezione dell'Arciduca.

L'ideazione dello spazio espositivo, l'eterogeneità della collezione, la qualità e la rarità di certi manufatti e l'apertura del luogo a visite pubbliche fin dalla fine del XVI secolo, contribuiscono a rendere il Castello di Ambras come uno dei più antichi esempi di museo⁶³, inteso come luogo al cui interno è presente una raccolta d'arte a fini espositivi e dal quale la collezione, almeno in parte, non è mai stata spostata.

La collezione di Ferdinando era divisa in tre aree tematiche principali: la Galleria dei ritratti degli Asburgo che contava oltre duecento dipinti realizzati da artisti del calibro di Tiziano, Lucas Cranach il Giovane, Diego Velázquez, Anton van Dyck e Giuseppe Arcimboldo, l'Armeria nella quale venivano conservate le armature dei più noti personaggi del tempo e, infine, il terzo nucleo collezionistico era quello dedicato agli oggetti più rari e sorprendenti, ovvero *la Kunst – und Wunderkammer*, la “Camera

⁶² Con il termine “matrimonio morganatico” si intende una forma matrimoniale, diffusa principalmente in età feudale, che regola l'unione tra un nobile e una donna di condizione sociale inferiore stabilendo che la moglie ed eventuali figli generati da questa unione non hanno diritto alla successione dinastica, né all'eredità del patrimonio. URL https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/domande_e_risposte/lessico/lessico_001.html (ultimo accesso 28/04/2023).

⁶³ URL: <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/innsbruck-castello-di-ambras-dono-ferdinando-philippine-welser> (ultimo accesso 28/04/2023).

dell'Arte e delle Meraviglie”, nella quale l’Arciduca raccolse opere d’arte, oggetti d’ingegno che destavano curiosità e rari cimeli naturali provenienti da tutto il mondo.

L’allestimento attuale della *Wunderkammer* risale al 1974, ma è molto fedele all’originale asset espositivo, del quale è rimasta traccia grazie ad un prezioso documento del 1596, un vero e proprio inventario redatto dopo la morte di Ferdinando II dal quale è stato possibile sapere che gli oggetti erano esposti in grandi armadi alti fino al soffitto ed organizzati per materiali e secondo una gerarchia di importanza e rarità⁶⁴.

All’interno di questa Camera erano esposti oggetti di eterogenea natura: da sculture in bronzo e legno o dipinti unici, a *naturalia* di ogni tipo come cristalli, artefatti in pietre preziose o rari coralli; la maggior parte degli oggetti sono stati conservati nel loro luogo d’origine, altri sono andati perduti e altri ancora sono stati trasferiti presso il *Kunsthistorisches Museum* di Vienna.

Al fine di comprendere la varietà degli oggetti contenuti nella *Wunderkammer* dell’Arciduca, si possono citare i più interessanti tra quelli ancora oggi conservati: ad esempio una scultura bronzea di ambito padovano raffigurante una rana [fig. 10], il *Korallenkabinett* [fig. 11], ovvero un piccolo *cabinet* decorato con preziosi coralli, un’armatura Samurai risalente ai primi anni del Cinquecento, un bicchiere in corno di rinoceronte [fig. 12] e il celebre ritratto di Vlad III di Valacchia [fig. 13].

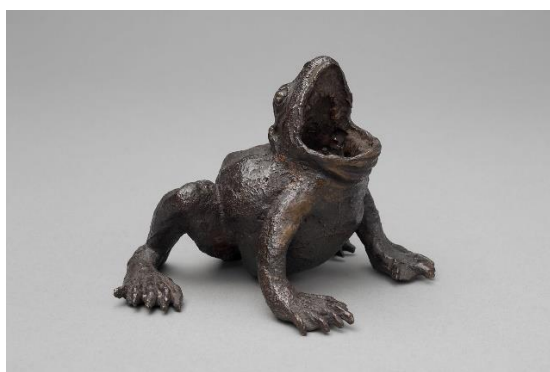


Fig. 10 Ambito padovano, *Rana*, inizio del XVI secolo; bronzo, altezza 16,8 cm; Innsbruck, Castello di Ambras.

⁶⁴ Intervista all’attuale direttrice del Castello di Ambras, la storica dell’arte Veronika Sandbichler. URL <https://www.austria.info/it/attivita/itinerari/passione-immaginazione/passione-collezionismo-castello-ambras#:~:text=Possiamo%20dire%20che%20il%20Castello,si%20usa%20anche%20in%20italiano.> (ultimo accesso 28/04/2023).



Fig. 11 Korallenkabinet, *cabinet decorato con coralli preziosi*, datazione sconosciuta, Innsbruck, Castello di Ambras.

Nonostante la collezione non sia più completa, la conservazione e la manutenzione degli oggetti e l'attenzione nel rispetto dell'allestimento originale contribuiscono a rendere la Camera delle Meraviglie del Castello di Ambras l'unico esempio ancora esistente di *Wunderkammer* rinascimentale a essere rimasta nel luogo originale per cui fu concepita.



Fig. 12 Georg Pfründt (attribuito), *Coppa con coperchio*, 1650 circa; corno di rinoceronte, 45,5cm x 29 cm, Innsbruck, Castello di Ambras.



Fig. 13 Ambito tedesco, *Ritratto di Vlad III di Valacchia*, seconda metà del XVI secolo; olio su tela, 60cm x 50cm, Innsbruck, Castello di Ambras.

La *Wunderkammer* di Ferdinando II d'Austria rimane una delle collezioni più documentate, ad oggi, di teatro delle meraviglie, ma alla figura di un altro nobile dell'epoca, Ferdinando II de' Medici, si collega l'opera postuma di uno dei più importanti studiosi di scienze naturali del rinascimento, ovvero Ulisse Aldrovandi, infatti, la prima edizione della *Monstrorum Historia* dello studioso bolognese è proprio dedicata al nobile toscano.

Di Aldrovandi e del proprio lavoro si parlerà nelle seguenti pagine, data la rilevanza dell'immaginario mostruoso-naturalistico enciclopedicamente collezionato e dell'iconografia che fece produrre dai sapienti xilografi dell'epoca.

1.2.1 Tra scienza e mito. La collezione di Ulisse Aldrovandi.

Durante l'epoca che gli storici definiscono come età moderna, l'attenzione per il mostruoso era portata avanti in più ambiti accademici, come la filosofia e le scienze.

Prima dell'istituzione del metodo scientifico, da parte di Galileo Galilei nel Seicento⁶⁵, la ricerca era affrontata in maniera non codificata e molti studiosi rinascimentali cercavano di portare ordine nei propri campi di ricerca in maniera enciclopedica.

Per quanto riguarda i mostri, durante il periodo delle *Wunderkammer* e delle collezioni di manufatti sorprendenti, alcuni studiosi si sono distinti per la propria spinta alla ricerca di ciò che era altro rispetto alla norma; è il caso di diversi proto-scienziati che tra il XVI e il XVII secolo si sono addentrati nel tema della mostruosità, è il caso di Ambroise Paré, chirurgo francese, che nel 1573 diede vita al trattato illustrato *Des monstres et prodiges*⁶⁶, dove accanto ai casi di deformità fisiche umane si analizzavano anche i miti e i mostri dell'immaginario classico; sull'argomento scrisse diversi trattati anche il padovano Fortunio Liceti, filosofo e medico seicentesco, che, all'interno del suo *De monstruorum causis, natura et differentis*⁶⁷ del 1616, “prende in considerazione diverse cause nella procreazione di mostri: soprannaturali, se dipendenti dal castigo di Dio dato agli uomini, sensuali, se derivanti dall'immaginazione materna, fisiche, se dipendenti da vizio nello sviluppo delle parti”⁶⁸.

Quello di Liceti è uno dei più importanti casi in cui si accosta al trattato di carattere filosofico-scientifico, l'immagine xilografica del mostro in questione per cercare di erudire il lettore sia dal punto di vista teorico sia da quello visivo [fig. 14 e 15].

⁶⁵ P. Rossi Monti, *La rivoluzione scientifica: da Copernico a Newton*, Torino, Loescher, 1973.

⁶⁶ A. Paré, *Des monstres et prodiges*, Michel Jeanneret (a cura di), (prima edizione 1573) Parigi, Gallimard, 2015.

⁶⁷ F. Liceti, suo *De monstruorum causis, natura et differentis*, (prima edizione), apud Paulum Frambottum, Padova, 1616.

⁶⁸ URL: <http://www.storiadellamedicina.net/agli-albori-della-teratologia-fortunio-liceto/> (ultimo accesso 29/04/2023).

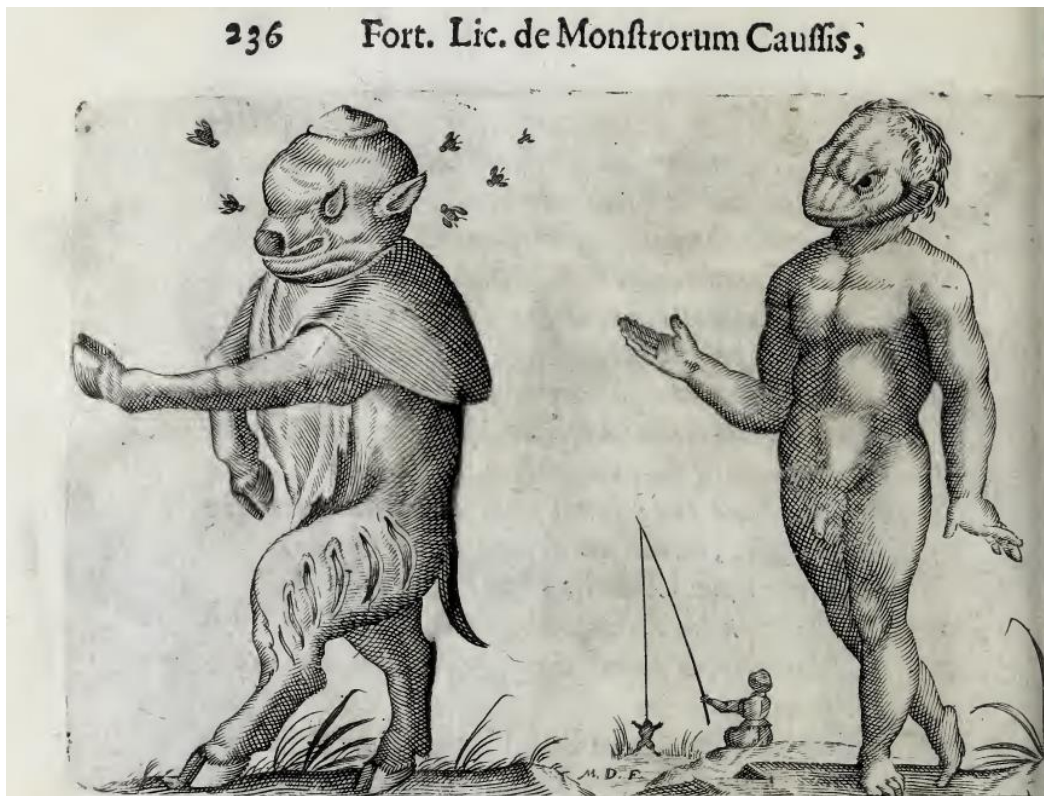


Fig. 14 Autore sconosciuto, *Tavola teratologica dal De Monstrorum caussis natura, et differentis* di Fortunio Liceti, xilografia, 1616.

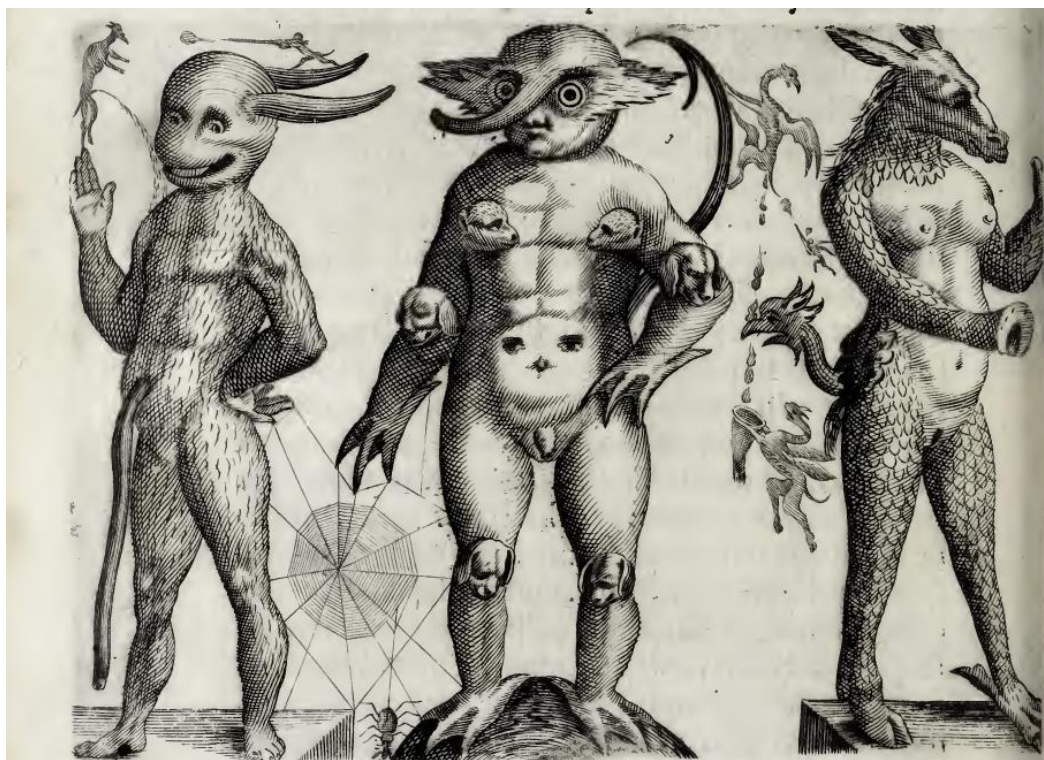


Fig. 15 Autore sconosciuto, *Tavola teratologica dal De Monstrorum caussis natura, et differentis* di Fortunio Liceti, xilografia, 1616.

Queste ricerche e altre simili si inscrivono nel rapporto tra l'uomo del rinascimento e il mostro, infatti, il mito e la realtà erano spesso confusi e appannati dai racconti dei viaggi di chi scorgeva in mare o in terre da poco scoperte, esseri mai visti prima di allora; ne parla in diverse pagine Erminio Caprotti nel testo *Mostri, draghi e serpenti nelle silografie dell'opera di Ulisse Aldrovandi e dei suoi contemporanei*⁶⁹, cercando di far luce su quegli esseri con le seguenti parole:

Vero è che molte delle cose che sono indicate come mostruose in quel tempo non lo sono in realtà affatto, come è il caso, ad esempio, dei mostri marini che, più o meno alterati dalle descrizioni terrificanti desunte probabilmente da relazioni di sprovveduti marinai o da narrazioni di seconda o terza mano, possono corrispondere con enormi cetacei, la cui esistenza era ed è possibile⁷⁰.

Se ne desume che in quei tempi era difficoltoso verificare le fonti e avere la certezza che ciò che si catalogava nelle enciclopedie scientifiche fosse frutto dell'immaginazione o meno, questo dava vita a scorrette interpretazioni della realtà; il passo in avanti, in questo senso, avviene con Liceti che cerca di ammonire i propri lettori, normalizzando l'alterità come cosa comune di altre parti del mondo e di altre popolazioni.

Ne deriva che chiunque, in quel periodo storico, volesse redigere un'enciclopedia sulla natura, dovesse confrontarsi con questioni di autenticità delle fonti e includere all'interno dei propri lavori elementi non verificati e perlopiù non verificabili.

Di questo periglioso compito si occupò Ulisse Aldrovandi, bolognese nato nel 1522 nel capoluogo emiliano, di nobile lignaggio, il quale dedicò tutta la sua vita nella ricerca e nella catalogazione della natura⁷¹.

Aldrovandi si occupò di medicina e filosofia e i suoi studi coprono una vasta parte della conoscenza umana dell'epoca, infatti, si avvicinò al diritto e alla letteratura classica; cruciale fu l'incontro con un pellegrino siciliano che lo mosse a visitare San

⁶⁹ E. Caprotti, *Mostri, draghi e serpenti nelle silografie dell'opera di Ulisse Aldrovandi e dei suoi contemporanei*, Milano, Nuove edizioni Gabriele Mazzotta, 1980.

⁷⁰ *Ivi*, p.22.

⁷¹ P. Scarani, *Ulisse Aldrovandi: l'alba della morfologia*, in *Pathologica* 93, 2001, pp. 561-564, qui p. 561.

Giacomo di Compostela, e grazie a quel viaggio, lo studioso alimentò il proprio interesse per le piante e gli animali che non aveva mai osservato, in quelle diverse forme, prima di allora.

Trascorse la prima parte della sua vita tra Roma, Bologna e Padova, dove coltivò i suoi studi, si cimentò anche nell'osservazione della statuaria classica a cui dedicò un trattato nel 1556⁷², dimostrazione dell'attenzione dello studioso per l'immagine⁷³.

Aldrovandi fondò diversi luoghi, all'interno delle mura bolognesi, per la trasmissione e la ricerca di scienza naturale e filosofia; infatti, dapprima, diede vita al museo *Teatro di natura*, strutturato come le già citate camere delle meraviglie, presso la propria abitazione, che ora è trasferito come collezione presso il Museo di Palazzo Poggi; in seguito, nel 1568, istituì il primo Orto Botanico della città all'interno dell'allora palazzo comunale⁷⁴: con il fine di catalogare e conservare gli esemplari floreali che con un altro tipo di raccolta, per esempio tramite essiccazione come era maniera del tempo, avrebbero perso le proprie caratteristiche visive⁷⁵.

Il metodo dello studioso rinascimentale⁷⁶ mirava alla chiarezza terminologica e rappresentativa, che in quel secolo si presentava in maniera caotica nel campo delle scienze, e non sarebbe arrivata fino alla nomenclatura proposta da Linneo nel XVIII secolo.

Aldrovandi cercò per tutta la sua carriera di dar vita alla grande *Historia Naturalis*, opera divisa in diversi volumi che si proponeva di raccogliere tutto ciò che in quegli anni si conosceva riguardo la natura, tuttavia se i primi volumi, l'*Ornithologia, hoc est de avibus gistoriae* (tre volumi) e il *De animalibus insectis*, videro la luce durante gli ultimi anni di vita dello studioso, i restanti furono curati e pubblicati dai suoi allievi nell'arco della prima metà del '600, come nel caso del *De reliquis animalibus*

⁷² U. Aldrovandi, L. Mauro, *Le antichità de la città di Roma: Brevissimamente raccolte da chiunque ne ha scritto*, Venezia, Appresso Giordano Ziletti, 1556.

⁷³ D. Gallo, *Ulisse Aldrovandi, Le statue di Roma e i marmi romani*, in *Mélanges de l'école française de Rome*, tomo 104, 1992, pp. 479-490, qui p. 479.

⁷⁴ URL: <https://sma.unibo.it/it/visita/percorsi-sma-per-tutti/ulisse-aldrovandi> (ultimo accesso 28/04/2023).

⁷⁵ P. Scarani, *Ulisse Aldrovandi: l'alba della morfologia*, p.563.

⁷⁶ Per un'analisi del metodo aldrovandiano e alla storia dello stesso si rimanda al lavoro di S. Tugnoli Pattaro, *Metodo e sistema delle scienze nel pensiero di Ulisse Aldrovandi*, Bologna, CLUEB, 1981.

*exanguibus, Libri IV, post mortem ejus editi, della Serpentum et Dracorum Historia e della più celebre Monstrorum Historia*⁷⁷.

Riguardo gli ultimi testi citati, pubblicati durante gli anni '40 del XVII secolo, è il caso di chiamare in causa la figura di un altro naturalista dell'età moderna, Bartolomeo Ambrosino, il quale raccolse l'eredità del maestro, ricostruendo e restituendo al pubblico l'ingente lavoro incompiuto.

Si è parlato di Aldrovandi in queste pagine proprio per la sua *Monstrorum Historia*, un'opera a matrice enciclopedica che mirava a descrivere gli aspetti biologici dei mostri, veri o presunti, coadiuvandoli con analisi etimologiche della nomenclatura adoperata nel tempo; tuttavia, in maniera originale rispetto ai contemporanei, lo studioso riportava credenze, miti e superstizioni relativi a quelle figure con lunghe digressioni in appendice alle descrizioni biologiche⁷⁸.

La prima edizione conta più di mille pagine, divisa in diversi capi, che nell'intenzione dell'autore, come esposto all'interno dell'*ordine ratio* del volume, dovevano essere omogenei tra di loro, tuttavia, lo studioso insistette notevolmente, con più di trecento pagine, sul primo capitolo, il *De homine*, riportando oltre i casi di malformazione, anche gli usi e i costumi di popolazioni lontane e sconosciute ai più.

La resa finale, seppur pionieristica nei contenuti, rimane confusionaria nella forma, anche a causa del lavoro di curatela di Ambrosino; Erminio Caprotti, a tal proposito cerca di ricostruire una legenda dei mostri classificati da Aldrovandi nella seguente maniera:

I mostri dell'Aldrovandi possiamo oggi suddividerli in queste categorie, onde facilitarci una visione d'assieme:

1. mostri veri e propri in senso biologico;
2. semplici deviazioni dalla norma;
3. esseri che di "mostruoso" avevano solo la diversità da quello che si riteneva normale (es. gli indigeni africani o la bellissima "regina della Florida");
4. creazioni mitologiche immaginarie;
5. creazioni puramente fantastiche;

⁷⁷ E. Caprotti, *Mostri, draghi e serpenti nelle silografie dell'opera di Ulisse Aldrovandi e dei suoi contemporanei*, pp. 20-21.

⁷⁸ L. Peka (a cura di), *Monstrorum Historia*, p. 7.

6. “mostri marini”, che nascondono un sottofondo di verità nella esistenza poi accertata di enormi cetacei o altri animali⁷⁹.

Questa classificazione mostra la natura eterogenea del lavoro di Aldrovandi, chiarificando le categorie, sulla cui esistenza, lo stesso autore era scettico; tuttavia, questo non sembra essere stato un limite per la natura enciclopedica dello scritto, che si distingue dai simili anche per un aspetto cruciale e di interesse per questa tesi: più di chiunque altro, Aldrovandi prestò attenzione alla rappresentazione visiva delle alterità da lui “collezionate”.

Il medico bolognese investì ingenti quantità di denaro per commissionare la realizzazione dapprima di acquerelli da inserire negli scritti [fig. 16 e 17], e di xilografie di pregevole qualità poi [fig. 18 e 19], opera di artisti europei non meglio citati nelle rappresentazioni.

Queste opere saranno fonte di ispirazione per la creazione di mostri degli artisti rinascimentali e successivi, continuando a essere, tuttora, un riferimento iconografico per la rappresentazione di mostruosità.



Fig. 16 Autore sconosciuto, *Draco aethiopicu*, acquerello, Tavole di animali, vol. 4. Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, Biblioteca Universitaria di Bologna.

⁷⁹ E. Caprotti, *Mostri, draghi e serpenti nelle silografie dell'opera di Ulisse Aldrovandi e dei suoi contemporanei*, pp. 25-26.



Homo agrestis,
Monstrum maximè in Perù captum.
die 19 Augusti 1597
Est satyri species habitant insulas
oceanì satyridas ab aurochibus dicitas.

Fig. 17 Autore sconosciuto, *Homo agrestis*, acquerello, Tavole di animali, vol. 4. Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, Biblioteca Universitaria di Bologna.

Homo, ore & collo Gruis.



Fig. 18 Autore sconosciuto, *Homo, ore et collo Gruis*, xilografia, *Monstrorum Historia*. Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, Biblioteca Universitaria di Bologna.



Fig. 19 Autore sconosciuto, *Harpyae prima icon*, xilografia, *Monstrorum Historia*. Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, Biblioteca Universitaria di Bologna.

Capitolo II

2.1 Scenari contemporanei: la rinascita dei mostri

Nelle sezioni precedenti di questo lavoro si è cercato di introdurre il tema del mostro rapportato alla cultura, o meglio alle diverse culture, adoperando solo alcune delle diverse definizioni possibili; inoltre, compito delle pagine precedenti, è stato quello di rintracciare i diversi modi con cui l'uomo ha cercato di studiare, catalogare, analizzare e collezionare l'alterità.

I riferimenti sono stati rivolti a un passato alquanto lontano, partendo dall'età medievale fino ad arrivare al rinascimento; da questo punto in poi, si proverà ad analizzare il mostro, l'Altro, nel contemporaneo, in particolare partendo dall'esplosione, come la chiamerebbe Lotman, delle nuove tecnologie tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento.

Diversi autori, come Jean Clair, Alberto Abruzzese e Vanni Codeluppi, hanno avanzato la proposta che, a partire dalla seconda rivoluzione industriale, i mostri si siano moltiplicati e frammentati, parallelamente allo sviluppo economico e sociale delle società occidentali, riversandosi in pratiche di arte figurativa, cinema e letteratura e costruendo un vasto immaginario collettivo⁸⁰.

Potrebbe essere interessante, a tal proposito, la teorizzazione di Abruzzese, all'interno del libro *La grande scimmia. Mostri vampiri automi e mutanti*⁸¹, che rimarca questo periodo storico e le sue innovazioni tecnologiche, descrivendo come queste abbiano consentito l'autonomia del genere fantascientifico, in quest'ottica "al narratore [viene data] la possibilità di rendere credibili gli archetipi della favola, i temi classici della magia, le dissonanze più ardite dell'assurdo [...]"⁸².

Jean Clair, invece, ripercorrendo alcune teorizzazioni del francese Élie Faure e del tedesco Walter Benjamin, insiste sulle possibilità di creazione di alterità dischiuse con l'avvento del cinematografo dei fratelli Lumière, rimarcando l'aspetto rivelatorio del

⁸⁰ V. Codeluppi (a cura di), *MOSTRI. Dracula, King Kong, Alien, Twilight e altre figure dell'immaginario*, Milano, FrancoAngeli, 2013, p. 7

⁸¹ A. Abruzzese, *La grande scimmia. Mostri vampiri automi e mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, (prima edizione 1979), Roma, Luca Sossella editore, 2008.

⁸² *Ivi*, p. 87.

cinema e insistendo sul superamento dei limiti a cui le altre arti avevano teso in precedenza⁸³.

Ritornando all'immaginario collettivo costruito, Guido Ferraro, nell'articolo *Dinamiche Dell'immaginario: una prospettiva semiotica*⁸⁴, analizza il tema da un punto di vista semiotico, scardinando l'idea di Lévi-Strauss che vede l'immaginario in condizione di dipendenza e quindi derivazione della realtà⁸⁵. Il contributo originale di Ferraro consiste nel rovesciamento di questa teoria

[...] non è la realtà a venire prima, e poi a proiettarsi, a trasformarsi, a contorcersi nella messa in opera di un immaginario inteso come sua proiezione. Poiché quella che chiamiamo "realtà" non è un dato neutrale di partenza, ma il risultato di un lavoro di costruzione operato sulla base di valorizzazioni, pertinenze, grammatiche narrative [...]⁸⁶.

Tale proposta sembra attinente con le questioni relative alla creazione artistica di figure dell'immaginazione e alla loro traduzione, semioticamente intesa, all'interno della semiosfera lotmaniana, quindi al loro inserimento nella cultura:

Non ci stupisce dunque che accada di usare la dimensione dell'immaginario come uno spazio per progettare in grande, per tracciare il disegno portante delle nostre prospettive e delle nostre strutture di senso, e poi si trasferisca questo in configurazioni più modeste ma più effettivamente accessibili, che ci danno appunto la sensazione di essere più realistiche e fattibili. Ma l'azione "realistica", senza il respiro dell'immaginario, non ha determinazioni di senso, né disegni che ne indichino la direzione⁸⁷.

Ne deriva che l'immaginazione, che, come si è visto risulta essere liberata grazie alle nuove possibilità offerte dalla tecnologia degli ultimi secoli, sia un potente strumento tanto per la creazione artistica quanto per la costruzione di una nuova realtà ed evidenzia uno scarto nella creazione di mostruosità rispetto al passato, quando, come

⁸³ J. Clair, *Hybris, La fabbrica del mostro nell'arte moderna, Omuncoli, giganti e acefali*, p. 24.

⁸⁴ G. Ferraro, *Dinamiche Dell'immaginario: una prospettiva semiotica*, in *Lexia. Rivista di semiotica. Immaginario*, Roma, Aracne, 2011, pp. 91 - 102.

⁸⁵ *Ivi*, pp. 95 - 97.

⁸⁶ *Ivi*, p. 100.

⁸⁷ *Ivi*, p. 101.

si è cercato di evidenziare nei paragrafi precedenti, si ricorreva all'immaginario per giustificare il divino come nelle creature allegoriche dei bestiari, o per studiare in maniera proto scientifica le anomalie della realtà.

Definiti brevemente questi principi funzionali dell'immaginazione, è possibile tentare di delineare degli elementi costitutivi dei mostri del contemporaneo; una prima suddivisione può essere adoperata facendo riferimento al testo sull'alterità di Tarcisio Lancioni, *E inseguiremo ancora unicorni. Alterità immaginate e dinamiche culturali*⁸⁸, dove il semiologo, integrando alcune teorie già proposte da Omar Calabrese, teorizza una distinzione dei mostri presenti nelle produzioni culturali contemporanee:

Pur restando nell'ambito dell'eccesso si possono dunque distinguere modi diversi della mostruosità. Avremo così, ad esempio, da un lato, mostri propriamente "barocchi", caratterizzati da instabilità, apertura, trasformazione continua, e dall'altro mostri più "classici", stabili, chiusi, statici, che in età barocca rischiano di essere ben poco mostruosi. Tra questi ultimi riconosciamo molti dei mostri mitologici, prodotti da quella che sopra abbiamo definito come complessificazione categoriale, e cioè attraverso la combinazione, sempre stabile e chiusa, di morfologie appartenenti a generi diversi, si tratti di chimere, centauri o sirene. Tra i primi riconosciamo invece mostri meno classici, che si danno come singolarità e dunque non riconducibili a tipi. Mostri che sono più l'esito di una neutralizzazione categoriale che di una complessificazione, come nel caso di King Kong, benché l'effettiva realizzazione figurativa di questo sia sicuramente di tipo "classico", non essendo altro che uno scimmione gigante⁸⁹.

La distinzione di mostri tra "classici" (chiusi) e "neobarocchi" (singolari) può fornire all'analisi svolta in questo lavoro uno strumento utile per la distinzione e la classificazione di alterità della produzione culturale di questo e dello scorso secolo, infatti, sempre Lancioni, rimarca quello che si è cercato di trasmettere nei capitoli precedenti di questa tesi, ovvero che ogni epoca, ogni cultura, ha i propri modelli per la produzione di mostri e che, a seconda del gusto del periodo, ci sia una sopravvivenza, una riattualizzazione o un'esclusione di mostri già creati con la conseguente istituzione di nuovi⁹⁰.

⁸⁸ T. Lancioni, *E inseguiremo ancora unicorni, Alterità immaginate e dinamiche culturali*, Milano, Miemesis Edizioni, 2020.

⁸⁹ *Ivi*, p. 66.

⁹⁰ *Ivi*, p. 65.

Lancioni, inoltre, riconduce i mostri classici e i mostri neobarocchi nei mostri apocalittici di Eco e in quelli ipercalittici di Fabbri, riscontrando come entrambe le tipologie siano riscontrabili nella contemporaneità; infatti, analizzando le prime due stagioni della serie tv statunitense, *Stranger things*, e prendendo questo prodotto televisivo come emblematico, rinviene che gli antagonisti, il *Demogorgone* e il *Mind Flayer*, siano rispettivamente classico e neobarocco.

Il Demogorgone, che ha avuto un grande successo sul pubblico, appare come una figura disforica relativamente semplice da leggere, a causa dei suoi elementi eterogenei, come la pianta carnivora o il polpo, assemblati secondo una complessificazione delle categorie; il Mind Flayer, invece, appare come una figura labirintica, difficile da cogliere in tutta la stagione televisiva, le cui fattezze verranno mostrate per intero solo nella parte finale della produzione. Le forme di questo mostro, pur rimandando a un aracnide, sono moltiplicate, fumose e ubiquo, facendone così una figura barocca difficile da tradurre⁹¹.

Questi mostri contemporanei si dimostrano “resistenti alla significazione”⁹² e un modo efficace per poterli interpretare potrebbe essere fornito da Finocchi e dalla sua teorizzazione di quadrati semiotici⁹³, applicabili a diverse categorie di cose mostruose.

La prima categoria di mostri affrontati appartiene alla tipologia di creature che “assemblano” elementi riconducibili all’animale ed elementi prettamente umani [fig. 20], questo tipo di unione dà vita ad umanoidi che sono a tutti gli effetti non umani e non animali; si possono citare come esempio i licantropi apparsi sin dai primi film del ‘900, gli *yeti* e gli alieni, celebri quelli di *Star Wars* o del gruppo *Marvel*⁹⁴.

⁹¹ *Ivi*, pp. 67 - 68.

⁹² R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, p. 93.

⁹³ Il quadrato semiotico è uno strumento di classificazione di elementi opposti, contraddittori e complementari; la teorizzazione di questo concetto è derivata dal quadrato delle opposizioni aristotelico effettuata dal semiologo Algirdas Julien Greimas all’interno della sua opera fondamentale *Sémantique structurale*, Parigi, Larousse, 1966.

⁹⁴ R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, pp. 93 - 95.

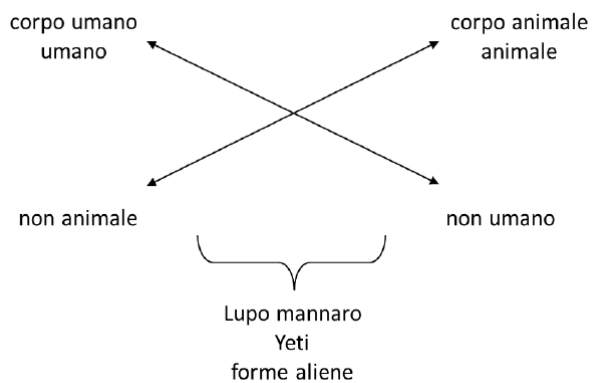


Fig. 20 Quadrato semiotico delle cose mostruose tratto da R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, p. 95.



Fig. 21 Ralph McQuarrie, assemblaggio di disegni preparatori per la realizzazione dell'alieno Chewbacca in Star Wars Episodio IV– Una nuova speranza, matite, 1976 circa.

Il secondo gruppo di mostri implica l'intersezione tra corpo e materia, e quindi per opposizione tra non corpo e non materia [fig. 22], gli esempi esaminati dal teorico sono il *Frankenstein* di Mary Shelley, assemblaggio di parti del corpo non più vive e quindi non corpo e *La Cosa* [fig. 23] (in originale *The Thing*) eroe della *Marvel* opera della

mente di Stan Lee e Jack Kirby dalle fattezze antropomorfe, ma costituito interamente di sola pietra, quindi materia⁹⁵.

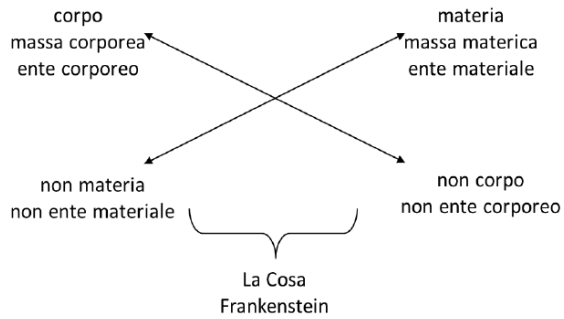


Fig. 22 Quadrato semiotico delle cose mostruose tratto da R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, p. 97.



Fig. 23 Jack Kirby, Pin up di The Thing, in *Strange Tales Vol. 1* #127, 1951.

⁹⁵ Ivi, pp. 95 - 97.

Concedendosi una breve digressione sul gruppo di *comics* statunitense Marvel, può essere interessante ciò che afferma Abruzzese riguardo la ripresa di questa casa di produzione di fumetti di eterogenei elementi culturali affermatasi nel corso del tempo:

Così accade nelle attuali serie di *comics* del gruppo Marvel organizzato da Stan Lee, in cui l'inveramento scientifico coesiste rispetto alla favola, alla mitologia, alla magia nera, alla Storia, alla cronaca, alla citazione letteraria. Qui cade ogni discriminazione di genere: al dio Thor si addice tanto il possesso dell'astronave interplanetaria quanto il controllo sulla potenza fisica e metafisica del suo corpo⁹⁶.

Tralasciando questa piccola digressione sul gruppo Marvel, è possibile, ora, passare ad analizzare l'ultimo tipo di formazione mostruosa, forse la più contemporanea, ovvero l'unione dei gruppi semantici organico e tecnologico e per opposizione non organico e non tecnologico [fig. 24]. A questo quadrato corrisponde tutto l'immaginario relativo ai *cyborg*⁹⁷, ai cloni e ai robot⁹⁸.

Finocchi riporta due casi emblematici, il film *Matrix* scritto e diretto dalle sorelle Lana e Lilly Wachowski e *Blade Runner* di Ridley Scott; infatti, in entrambi i casi il corpo umano è messo alla prova, per contrasto, con la tecnologia; tuttavia si potrebbe citare, per rimanere nell'immaginario del già discusso *Star Wars*, *Darth Fener* (*Darth Vader* in originale), figura ormai iconica del contemporaneo [fig. 25] e il cui rapporto dialogico e nefasto con il suo essere *cyborg* ci viene riportato dal regista tramite le parole di un personaggio, *Obi Wan Kenobi* l'ex maestro del *villain*, "È più una macchina, ora, che un uomo. È contorto, è malvagio"⁹⁹.

Si è prediletto questo esempio, al contrario di quelli presentati da Finocchi, per rimarcare un aspetto spesso portato avanti dai creativi che hanno dato vita ai *cyborg* o ai cloni, quello per cui la tecnologia applicata al corpo umano crei mostri, tuttavia

⁹⁶ A. Abruzzese, *La grande scimmia. Mostri vampiri automi e mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, p.87.

⁹⁷ Per una teorizzazione estesa sul concetto di *cyborg* e di identità si rimanda al saggio di Donna J. Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, (prima edizione 1985), L. Borghi (a cura di), Milano, Feltrinelli, 2018.

⁹⁸ R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, pp. 99 - 102.

⁹⁹ Citazione del personaggio Obi Wan Kenobi, da *Star Wars*, Episodio VI, *Il ritorno dello Jedi*, 1983.

proprio alla fine della pellicola, il VI episodio, il regista e scrittore George Lucas evidenzia la bontà del personaggio e la sua “cristiana” redenzione, alludendo ai caratteri positivi e benevoli che possono essere condivise da figure dell’alterità, spesso non del tutto comprese, come i *cyborg*.

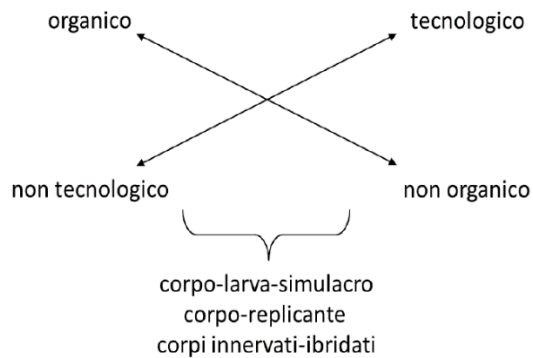


Fig. 22 Quadrato semiotico delle cose mostruose tratto da R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, p. 101.



Fig. 25 Il passaggio di Darth Vader da uomo a cyborg, diapositiva tratta da *Star Wars: Episodio III, La vendetta dei Sith*, 2005.

Quanto si è descritto fino a ora è servito per delineare una possibile costellazione di alterità affermatasi nel contemporaneo, cercando di riportare alcuni strumenti teorici

per riconoscere i vari tipi di mostri e poterli analizzare; tuttavia, il punto di vista potrebbe risultare eccessivamente occidentalocentrico, tralasciando così la ricca tradizione nello studio e nella creazione di mostri appartenente all'Oriente.

In ciò che segue si tenterà di prendere in causa alcuni filoni di studio e alcuni elementi fondativi riguardo ai mostri nella cultura giapponese, che da sempre ha valorizzato queste figure attraverso le diverse produzioni culturali, come le arti visive, il cinema, il teatro *Kabuki*, i manga, i videogiochi e le narrazioni popolari.

Toshio Miyake individua come cruciale lo studio sistematico di mostri, iniziato a fine Ottocento in Giappone e denominato *yokai-gaku*: gli esponenti di spicco di questa scuola sono stati il filosofo buddhista Inoue Enryō e successivamente Yanagita Kunio, i quali hanno avviato una “teratologia culturale” con approccio multidisciplinare che tocca tutti i tipi di produzione culturale¹⁰⁰.

Yokai-gaku deriva dal termine *yokai*, che racchiude in sé tutti gli esseri soprannaturali autoctoni, utilizzato in Giappone solo in epoca moderna¹⁰¹:

Yōkai sono i mostri, folletti, spiritelli, fantasmi, a metà strada fra divinità e demoni, fra umani e animali, fra esseri viventi e oggetti, più o meno amorfi. Tra quelli più noti vi sono l'*oni* 鬼 (orco, demone), il *tengu* (mostro demone della montagna), il *kappa* (folletto dell'acqua) o lo *tsukumogami* つくも神 (mostro-strumento, artefatto)¹⁰².

Questa definizione dimostra una connessione con alcune tipologie di mostri europei, ma ne rimarca una ricca nomenclatura differente.

Con il passare del tempo la disciplina sopracitata è mutata notevolmente, facendo slittare l'attenzione sul mostro giapponese non solo come elemento identitario dell'Arcipelago, ma come campo di studio per riflettere su questioni storiche e culturali¹⁰³. Si deve questo cambio di prospettiva alla figura emblematica di Komatsu

¹⁰⁰ T. Miyake, *Mostri del Giappone: narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Venezia, Edizioni Ca' Foscari, 2013, p. 14

¹⁰¹ I. Shinmura, *Kojien*, Tokyo, Iwanami Shoten, 1991, p. 2737.

¹⁰² T. Miyake, *Mostri del Giappone: narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, p. 17.

¹⁰³ *Ivi*, p. 20.

Kazuhiko, fautore a partire dagli anni '90 del Novecento di questo nuovo approccio, che ne ha ridefinito il nome in *yokaibunkagaku* (studi sulla cultura *yokai*)¹⁰⁴.

Komatsu è anche direttore dell'*International Research Center for Japanese Studies*, emblema della ricerca culturale giapponese, che detiene al suo interno “più di 35.000 trascrizioni di racconti orali delle credenze popolari su fenomeni e creature mostruosi”¹⁰⁵.

La criticità di questo tipo di studi risiede, tuttavia, nella selezione dei materiali di analisi, infatti sempre Miyake, rileva come lo *yokaigaku* escluda i mostri della contemporaneità giapponese come oggetto di studio, ritenendoli solo dei prodotti la cui rilevanza è dettata dall'influenza *yokai* nella loro costruzione; questo avviene a causa dell'incompatibilità premoderna, ritenuta tale dagli studiosi, degli *yokai* rispetto ai mostri contemporanei, estremamente moderni¹⁰⁶.

Un caso di rilevanza contemporanea del mostro è senza dubbio quello di *Godzilla* (*Gojira* in giapponese), che nasce come risposta dalla casa di produzione cinematografica *Toho*, alle sperimentazioni nucleari statunitensi in nell'Arcipelago¹⁰⁷.

Godzilla [fig. 26], nome derivato dai termini giapponesi di gorilla (*gorira*) e balena (*kujira*), è un mostro nato dagli errori degli uomini, che irrompe nella cultura e nello spazio quotidiano, come un'esplosione (atomica in questo caso), devastando tutto il Giappone, una classica rappresentazione dei mostri apocalittici descritti da Umberto Eco.

La sua apparizione nel primo lungometraggio del 1954 riesce a suscitare un grande consenso da parte del pubblico, “costringendo” i produttori a riportarlo in scena non più come calamità minacciosa che irrompe nel quieto vivere, ma come paladino del popolo giapponese a difesa dei territori contro altri tipi di mostri ben più minacciosi.

¹⁰⁴ K. Komatsu, *Yōkaigaku shinkō. Yōkai kara miru Nihonjin no kokoro*, Tokyo, Shogakukan, 1994.

¹⁰⁵ T. Miyake, *Mostri del Giappone: narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, p. 26.

¹⁰⁶ *Ivi*, p. 28.

¹⁰⁷ M. R. Novielli, *Storia del cinema giapponese*, (prima edizione 2001), Venezia, Marsilio Editori, 2010, p. 153.



Fig. 26, Una delle prime locandine promozionali giapponesi di Gojira, 1954.

Con *Godzilla*, in Giappone, sorge un nuovo genere filmico, quello dei *Kaiju Eiga*¹⁰⁸, che sarà fondamentale per istituire quello che Miyake e altri studiosi, come lo statunitense Douglas McGray¹⁰⁹, definiscono come *soft power* giapponese, esploso negli anni '90, un riposizionamento dell'Arcipelago da superpotenza economica a superpotenza culturale¹¹⁰.

¹⁰⁸ Il genere *Kaiju Eiga*, letteralmente mostri giganti, nasce in Giappone con la prima apparizione del mostro *Godzilla*, questo nuovo genere darà vita a una moltitudine di creature come: Rodan, Mekagojira, Biolante e Mosura. La loro apparizione filmica continuerà fino ai giorni nostri con l'ultimo capitolo pubblicato, del genere, *Godzilla vs Kong* del 2021.

¹⁰⁹ D. McGray, *Japan's gross national cool*, in *Foreign policy* n. 130, 2002.

¹¹⁰ T. Miyake, *Mostri del Giappone: narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, pp. 130 - 131.

Il Giappone, durante gli anni di recessione di fine secolo, è riuscito a trovare un posto all'interno della propria cultura ai mostri e alle alterità tutte, facendone un punto di forza identitario e di orientamento nei confronti dell'Occidente; ne sono un esempio le mostre tenutesi dentro i confini giapponesi e promosse dalle istituzioni nazionali come l'esposizione *l'Archivio culturale dei mostri* tenutasi all'interno del Museo Nazionale della Scienza di Ueno a Tokyo nel 2006, in cui "all'esibizione di un vasto repertorio iconografico sui mostri tradizionali si alternano anche reperti di esemplari ritenuti 'veri' in passato, come l'artiglio mummificato di un *kappa*"¹¹¹.

O, ancora, con le mostre tenutesi in occidente, come *Yokai – Bestiaire du fantastique japonais* dedicata all'esposizione dei mostri tradizionali e tenutasi a Parigi nel 2005 o *Monstrous Visions: Horror and Destruction in Japanese Films* tenutasi a Toronto nello stesso anno e dedicata alla messa in mostra delle creature contemporanee¹¹².

Questa parentesi nipponica vuole essere il preludio di un'ultima formulazione teorica di carattere semiotico prima di addentrarsi nei *case studies* di arte contemporanea; infatti, l'approccio di collocazione del mostruoso, adoperato dai giapponesi, rimanda alle teorie già citate di Lotman sul ruolo e la collocazione dell'alterità all'interno della cultura.

Lancioni ripercorre i passi di Fabbri che in *L'efficacia semiotica*¹¹³ formula il problema della traduzione, o *trasduzione*, dell'alterità quando si incontra con l'identità.

Questo problema, tuttavia, era già stato affrontato da Lotman, in un saggio del 1977, dove, riguardo la comunicazione tra due sistemi semiotici differenti, il semiologo individuava criticità e soluzioni:

L'atto della comunicazione (in qualsiasi situazione abbastanza complessa da avere un valore culturale) non deve quindi essere considerato come semplice spostamento di un messaggio che rimane equivalente a sé stesso dalla coscienza del mittente a quello del destinatario, ma piuttosto come la *traduzione* di un testo dal linguaggio del mio "io" a quello del tuo "tu". Una tale traduzione è resa possibile dal fatto che i codici di entrambi i partecipanti alla comunicazione, sebbene non identici, formano tuttavia degli insiemi che si intersecano. Ma siccome in questo atto traduttivo rimane sempre esclusa una parte

¹¹¹ *Ivi*, p. 134.

¹¹² *Ibidem*.

¹¹³ P. Fabbri, *L'efficacia semiotica. Risposte e repliche*, Milano, Mimesis, Edizioni, 2017.

dell'informazione e l'“io” subisce una trasformazione nel corso della traduzione nel linguaggio del “tu”, ciò che andrà perduto saranno proprio le caratteristiche che costituiscono l'unicità del mittente, vale a dire quello che, dal punto di vista dell'insieme, rappresenta il principale valore della comunicazione.

La situazione finirebbe in un vicolo cieco se la parte del messaggio che viene ricevuta non contenesse indicazione su come il destinatario debba trasformare la propria identità per comprendere dell'informazione che è andata perduta¹¹⁴.

La teoria lotmaniana mette in luce diverse questioni essenziali da chiarire: la prima riguarda la necessità che ci sia della somiglianza tra i due sistemi che vanno ad interagire affinché possa avvenire un tipo di traduzione, la seconda riguarda il rischio che si corre nella traduzione stessa, ovvero quello di perdere l'elemento fondamentale dell'altro, la sua identità.

Come spesso accade nelle teorie di Lotman, la soluzione è evidente, bisogna che chi riceve il messaggio, o il testo, dell'altro, comprenda il modo in cui esso vuole essere tradotto per non snaturarlo.

La sopracitata problematica ritrova nelle teorie di Lancioni un possibile strumento per la sua soluzione, infatti il semiologo, prendendo in prestito il concetto di “apparati di cattura” teorizzato da Guattari e Deleuze¹¹⁵, lo definisce come “macchina semiotica” che ha la funzione di garantire l'adeguatezza dello *straniero* (l'altrui lotmaniano) alla cultura che lo assimila¹¹⁶ e questo si traduce in produzione di immagini.

Proprio riguardo alle immagini di alterità, Lancioni scrive:

Altre volte ancora, l'alterità è l'esito di un lavoro finzionale di invenzione, di costruzione, in cui l'immagine dell'Altro viene prodotta, in una sorta di esercizio di laboratorio condotto per mettere alla prova le nostre capacità di confronto: come accade con gli alieni di molta fantascienza, con le figure dell'aldilà del genere horror, con le creature animali mostruose di certe narrazioni d'avventura¹¹⁷.

¹¹⁴ J. M. Lotman, *Il girotondo delle muse, semiotica delle arti*, S. Burini (a cura di), Milano, Bompiani, 2022, p. 342.

¹¹⁵ G. Deleuze, F. Guattari, *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia. Vol. 4: Apparati di cattura*, (prima edizione 1980), Roma, Castelvecchi, 1997.

¹¹⁶ T. Lancioni, *E inseguiremo ancora unicorni, Alterità immaginate e dinamiche culturali*, p. 10.

¹¹⁷ *Ivi*, p. 9.

Entrando ancora di più nel merito, Lancioni definisce l'apparato di cattura “come il dispositivo semiotico predisposto per far posto all'alterità, per incanalarne il senso all'interno della struttura [la cultura o la semiosfera], in modo che questa non ne venga destabilizzata”¹¹⁸.

Definito questo, il semiologo identifica, nel film scritto e diretto da Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack nel 1933, *King Kong* [fig. 27], un esempio calzante per affrontare la questione teorica degli apparati di cattura.



Fig. 27 Una delle locandine promozionali statunitensi per il film *King Kong*. The Hollywood Archive, 1933.

¹¹⁸ *Ivi*, p.43.

Lancioni ritrova, all'interno della narrazione del film, due tentativi di apparati di cattura, il primo è puramente meta-cinematografico; infatti, il protagonista della pellicola è il regista Carl Denham il quale cerca di mettere in pratica diversi apparati di cattura: il primo è la macchina da presa cinematografica con cui il regista prova a "catturare" la bestia gigante, tuttavia questo non potrà avvenire data la sfuggevolezza della stessa, questo sancisce una non corretta traduzione dell'alterità.

Il secondo tentativo mette in atto il passaggio dalla cinepresa alla trappola: infatti, il regista catturerà la colossale creatura con

un cambio di genere: dal cinema al "museo", in cui sarà possibile esporre "l'ottava meraviglia del mondo". Kong viene in tal modo classificato all'interno di una serie culturale, ingabbiato in una categoria tassonomica, quella delle stranezze e delle rarità meravigliose, che permetterà di "dire" ciò che appariva indicibile¹¹⁹.

Tuttavia, questo risulta essere ancora una dimostrazione di fallita traduzione in quanto "lo spazio che gli è assegnato dentro la nuova semiosfera non [è] integrato in essa"¹²⁰.

L'esempio di *King Kong*, che qui si è riportato nei passaggi decisivi, invita a pensare a un modo congruo per tradurre e trovare posto all'alterità all'interno della cultura, per renderla dinamica, come suggerisce Lotman; nella prossima sezione di questo capitolo si affronterà il tema dell'archeologia fittizia e del suo incontro con l'arte contemporanea, questa intende essere una proposta teorica di apparato di cattura configurato nell'archeologia stessa.

¹¹⁹ *Ivi*, pp. 45 – 46.

¹²⁰ *Ibidem*.

2.2 Un'archeologia impossibile per collezionare l'alterità.

L'intento delle seguenti pagine è quello di comprendere in che modo l'archeologia e le annesse metodologie di questa disciplina, possano essere intese come “apparato di cattura semiotico”¹²¹ in un contesto di produzione culturale contemporaneo.

La relazione tra metodologie archeologiche e discipline artistiche contemporanee si iscrive in un più ampio discorso circa il rapporto tra le tre dimensioni del tempo, il passato, il presente e il futuro, una questione che Jurij Lotman ha affrontato:

Giocare al passato può avere grande effetto trasformatore proprio perché non getta luce sulla vera natura dell'avvenimento storico. In questo caso è possibile affermare che relativamente alla sfera dell'autocoscienza il presente non è solo creato dal passato, ma crea a propria volta un “nuovo passato”. Nei momenti di svolta il passato diventa il luogo della creazione di nuovi miti. [...] L'irruzione dell'arte nel processo storico ne modifica radicalmente il carattere. Se la storia è una finestra sul passato, allora l'arte è una finestra sul futuro (con una sostanziale avvertenza: i vetri di queste finestre possono essere specchi). Ma mentre il passato è sentito come una strada che conduce direttamente al presente, [...] il passaggio al futuro è pensato come un'esplosione: tra il presente e il futuro scorre l'imprevedibilità. Questa asimmetria di principio fa sì che il passato sia di competenza della scienza, sottintenda cioè lo sforzo di ricostruire la realtà; il futuro invece è di pertinenza dell'arte, implica la creazione di un secondo mondo autosufficiente¹²².

La peculiarità dell'analisi di Lotman risiede nella sua capacità di individuare nel processo di creazione artistica la volontà di interpretare il presente con gli strumenti del passato, in visione di una futura costruzione di mondi, in un contesto dominato da un principio di imprevedibilità.

Rappresentare il passato in un ambito di creazione artistica è un processo ben diverso rispetto alla ricostruzione storica di un passato ormai compiuto sulla base di fatti noti, poiché l'artista, che, attraverso il suo sguardo, dal presente si rivolge al passato, ripristina il momento in cui gli avvenimenti si sono compiuti in tutta la loro imprevedibilità¹²³.

¹²¹ T. Lancioni, *E inseguiremo ancora unicorni. Alterità immaginate e dinamiche culturali*, pp. 16-36.

¹²² J. M. Lotman, *Cercare la strada. Modelli della cultura*, p.80.

¹²³ *Ivi*, p.81.

Seguendo la stessa linea di pensiero di Lotman, ma con riferimenti a discipline differenti, altri teorici e studiosi nel corso della seconda metà del Novecento hanno interpretato il fenomeno dell'incontro tra archeologia e mondo contemporaneo, talvolta intendendolo come una necessità metodologica, in relazione ad un processo di ridefinizione dei paradigmi di lettura della realtà.

Nel 1962, all'interno di un saggio intitolato *La forma del tempo*, lo storico statunitense George Kubler tentò di re-interpretare la storia dell'arte, designandola come una "storia delle cose", supponendo un'estensione del concetto stesso di "storia dell'arte":

Supponiamo che il nostro concetto di arte possa essere esteso a comprendere, oltre alle tante cose belle poetiche e inutili di questo mondo, tutti i manufatti umani in genere, dagli strumenti di lavoro alle scritture. Accettare questo significa far coincidere l'universo delle cose fatte dall'uomo con la storia dell'arte, con la immediata e conseguente necessità di formulare una nuova linea di interpretazione nello studio di queste stesse cose¹²⁴.

Nell'ottica di osservazione di Kubler, si può scorgere una possibile premessa di interpretazione di un fenomeno che scandisce il tempo presente, infatti, nella sua intenzione di "riunire idee e cose sotto la rubrica di forme visive"¹²⁵ risiede anche la volontà, o necessità, "di una teoria e di un metodo capaci di dominare sia l'esteso anonimato dei reperti archeologici, sia le opere d'arte 'personalizzate' della tradizione artistica occidentale"¹²⁶.

Già agli inizi degli anni Sessanta, quindi, si avverte una forte necessità di ridefinizione dei metodi di lettura del mondo all'interno e all'esterno, del mondo dell'arte, e si intravede, nell'ambito delle metodologie e delle pratiche afferenti alla disciplina archeologica, una possibile via.

All'incirca vent'anni dopo, nel 1983, lo storico dell'arte tedesco Hans Belting offre una sua interpretazione riguardo alle profonde trasformazioni in atto nel sistema

¹²⁴ G. Kubler, *La forma del tempo: la storia dell'arte e la storia delle cose*, tr. it. di G. Casatello, Torino, Einaudi, 2002, p. 12.

¹²⁵ *Ivi*, p.17.

¹²⁶ G. Previtali (1976), *Nota*, in G. Kubler, *La forma del tempo: la storia dell'arte e la storia delle cose*, Torino, Einaudi, 2002, pp. 155-182, qui p. 160.

dell'arte in un saggio intitolato *La fine della storia dell'arte o la libertà dell'arte*¹²⁷, qui Belting sancisce la fine di una unitaria storia dell'arte¹²⁸, in favore di una storia che si concretizza in molteplici nodi narrativi, in nome di una spiccata libertà artistica, questione già espressa da Lotman e riportata nelle prime pagine di questo lavoro; proprio all'interno di un contesto così libero, Belting scorge la possibilità di individuare, tra i modelli di ricerca "alternativi"¹²⁹, quello archeologico come possibile paradigma conoscitivo della realtà.

Questa pulsione verso nuovi paradigmi di lettura del mondo si manifesta in tutte le discipline umanistiche, tanto che, in pieno clima postmoderno¹³⁰, anche il letterato e poeta italiano Italo Calvino suggerisce l'adozione di uno "sguardo archeologico" come possibile mezzo di lettura del presente, arrivando ad affermare che:

Tutti i parametri, le categorie, le antitesi che erano serviti per immaginare e classificare e progettare il mondo sono in discussione [...] Vorremmo far nostro lo sguardo dell'archeologo e del paleoetnografo così sul passato come su questo spaccato stratigrafico che è il nostro presente, disseminato di produzioni umane frammentarie e mal classificabili¹³¹.

L'idea di Calvino, in tempi più recenti, è stata ripresa dallo storico dell'arte Giorgio Agamben, il quale, nel corso di una riflessione riguardo l'impulso archeologico presente nelle esperienze artistiche contemporanee, ha affermato che "l'archeologia è la sola via d'accesso al presente"¹³², sottolineando come l'utilizzo della disciplina contribuisca a delineare le connessioni e le reciproche influenze tra tempi diversi, che oggi orientano parte della produzione artistica.

¹²⁷ H. Belting, *La fine della storia dell'arte o la libertà dell'arte*, Torino, Einaudi, 1989.

¹²⁸ La fine dell'unitarietà e della linearità della narrazione non è una caratteristica peculiare solo del sistema dell'arte, ma è da considerarsi come il sintomo di una nuova episteme che include tutte le scienze umane, come la filosofia, la letteratura, l'antropologia o la museologia.

¹²⁹ M. Maiorino, *L'antico alla prova del contemporaneo. Intersezioni tra archeologia ed arte nelle pratiche espositive del tempo presente*, in P. Dragoni, M. Cerquetti (a cura di), *L'archeologia pubblica prima e dopo l'archeologia pubblica*, in *Il Capitale Culturale: Studies on the Value of Cultural Heritage*, Supplementi, 09/2019, pp. 333-351, qui p. 336.

¹³⁰ Il termine *postmodernità*, coniato da Jean-Francois Lyotard nel 1979 all'interno del saggio *La condizione postmoderna*, verrà ripreso e chiarito nelle pagine seguenti.

¹³¹ I. Calvino, *Una pietra sopra*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 197 - 198.

¹³² G. Agamben, *Creazione e anarchia. L'opera nell'età della religione capitalista*, Venezia, Neri Pozza, 2017, p.9.

Un'importante questione da approfondire è la contestualizzazione, in macro termini, del periodo durante il quale si è verificato il fenomeno dell'intersezione tra archeologia e cultura contemporanea; secondo il critico Massimo Maiorino, le discipline si sono intersecate nel momento in cui è stata inaugurata quella che Lyotard, nel 1979, aveva definito come "condizione postmoderna"¹³³, intesa come la fine dell'era moderna e di tutte le tendenze come Illuminismo, Idealismo e Marxismo, che l'hanno alimentata.

La caratteristica che contraddistingueva la modernità, secondo il filosofo francese, era la tendenza a voler conferire un senso unitario e globale alla realtà, servendosi di una scienza unitaria per individuarne i fondamenti; tra la metà e la fine del XX secolo, a seguito di un lungo periodo di instabilità, i quadri di riferimento della modernità, l'unità e la totalità, caddero in favore di costruzioni altrettanto forti come la frammentarietà, la molteplicità, il polimorfismo e l'instabilità¹³⁴.

La distruzione dei quadri di riferimento sopracitati ha condotto all'emergere di pluralità, termine che rimanda alle teorie di Hans Belting precedentemente affrontate; tanto nelle metodologie quanto nelle forme del sapere, si va delineando un mondo in cui l'approccio prediletto è quello dell'interdisciplinarietà, degli anacronismi e della contaminazione tra differenti forme culturali.

In questo contesto, caratterizzato da articolate reti di connessione, collegamenti multiculturali e ponti disciplinari, è avvenuto l'incontro tra archeologia e arte contemporanea, ma, ai fini di una comprensione più profonda del fenomeno, risulta necessario approfondire le cause di questo congiungimento.

Un'osservazione che potrebbe aiutare a chiarire questa dinamica è stata fornita dal già citato filosofo francese Gilles Deleuze all'interno di un saggio, nel quale descrive il momento dell'incontro tra due discipline apparentemente lontane:

¹³³ Cfr. J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, tr. it. di C. Formenti, Milano, Feltrinelli, 2002.

¹³⁴ A. Magnanimo (a cura di), *Jean-Francois Lyotard*. URL: <https://www.filosofico.net/lyotard.htm> (ultimo accesso 15/05/2023).

[...] l'incontro tra due discipline non avviene quando l'una si mette a riflettere sull'altra, ma quando una di accorge di dover risolvere per conto proprio e con i propri mezzi un problema simile a quello che si pone e deve risolvere l'altra¹³⁵.

Effettivamente, sia l'archeologia che l'arte contemporanea, nel momento del loro incontro, stavano fronteggiando sfide molto simili, a partire dagli anni '70, infatti, molte discipline si trovavano in una condizione di riflessione su questioni metodologiche interne e sul rapporto che maturava col pubblico, in un quadro epistemologico globalmente stravolto¹³⁶.

L'intersezione delle due discipline deve essere analizzata e interpretata secondo una duplice ottica: quella dell'estetica archeologica, caratterizzata dalla messa in risalto della decadenza del rudere e delle rovine, e quella del significato più profondo dell'impiego dei mezzi archeologici nel processo di creazione del significato artistico.

Per quanto concerne la questione estetica un contributo è stato fornito dall'archeologo Marcello Barbanera, che ha identificato due possibili forme espressive nell'incontro delle due discipline, entrambe scaturite dall'esigenza di confrontarsi con le tematiche del trauma e della memoria¹³⁷: “mostrare le rovine” e “mettere in rovina”¹³⁸.

La seconda tecnica, quella del mettere in rovina, ovvero il tentativo di creazione di “una falsa aura archeologica, che produce una narrazione mobile tra realtà e finzione, passato e presente, opera e relitto”¹³⁹, sarà ripresa e approfondita nei *case studies* degli artisti Grisha Bruskin, Damien Hirst e Daniel Arsham che verranno presentati nel corso del capitolo.

¹³⁵ G. Deleuze, *Il cervello è lo schermo*, in *Due regimi di folli ed altri scritti. Testi e interviste 1975-1995*, Torino, Einaudi, pp.230-236, qui p.234.

¹³⁶ M. Maiorino, *L'antico alla prova del contemporaneo. Intersezioni tra archeologia ed arte nelle pratiche espositive del tempo presente*, p. 335.

¹³⁷ I temi del trauma e della memoria hanno guidato la produzione artistica, al livello globale, dal 1945 in poi e si sono manifestati nelle più eterogenee forme espressive ed artistiche. Da M. Barbanera, *Metamorfosi delle rovine*, Milano, Electa, 2013.

¹³⁸ M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell'arte contemporanea*, in F. Gallo, M. C. Storini (a cura di), *Antico e contemporaneo. Sguardi, prospettive, riflessioni interdisciplinari alla fine della modernità*, Roma, University Press, 2018, pp. 23-32, qui p. 23.

¹³⁹ M. Maiorino, *L'antico alla prova del contemporaneo. Intersezioni tra archeologia ed arte nelle pratiche espositive del tempo presente*, p. 340.

Prima di riportare alcuni esempi, che saranno utili a comprendere concretamente come questo spirito archeologico si sia manifestato nella produzione artistica e culturale, risulta necessario riflettere su una questione terminologica: l'intersezione delle due discipline conduce inevitabilmente ad una ridefinizione di due concetti fondamentali, quello di "classico" e quello di "antico".

Secondo Francesca Gallo e Monica Cristina Storini, curatrici della rubrica *Antico e contemporaneo*¹⁴⁰, la ridefinizione è la seguente: il "classico" non può più essere considerato come valore unico e immutabile al quale ancorarsi per contrastare la fluidità e la forza del presente, bensì come reperto o sito archeologico di cui si accetta e si valorizza "l'incompiutezza e la decadenza anche materiale, facendone spazio di rappresentazione, elemento significativo di inediti scenari narrativi, parte di mappe e cartografie tracciate per la resa di un comune *sensus loci*"¹⁴¹; contestualmente, l'"antico" non è più coincidente come un altrove idealizzato e senza tempo, anzi viene re-interpretato, alla luce dei tempi odierni, come "campo mobile sul quale proiettare i grandi temi con cui il presente fa i conti: la multiculturalità e le identità nazionali, l'emergenza di soggettività nuove e complesse"¹⁴².

Queste ridefinizioni si concretizzano nel recupero di una nuova estetica archeologica, che si manifesta in ogni campo della produzione culturale, dalla creazione artistica in sé alle modalità espositive sperimentali, nel corso degli ultimi decenni, infatti, in molte mostre è stata riscontrata la volontà, da parte dei curatori, di ottenere una dimensione auratica archeologica.

Nel 2013, si sono tenute due mostre molto significative ai fini del discorso affrontato in questo capitolo; la prima è *The Way of the Shovel: Art as Archaeology* curata da Dieter Roelstraete al Museum of Contemporary Art di Chicago, l'impianto allestitivo

¹⁴⁰ *Antico e contemporaneo. Sguardi, prospettive, riflessioni interdisciplinari alla fine della modernità* è una rubrica curata da Francesca Gallo e Monica Cristina Storini per la Sezione Arte e Studi Umanistici della *Collana Studi e Ricerche* edita da University Press dell'Università La Sapienza di Roma. La rubrica si contraddistingue per la capacità di riunire sotto il grande tema del rapporto tra antico e contemporaneo una varietà eterogenea di saggi e apporti accademici multidisciplinari.

¹⁴¹ F. Galli, M. C. Storini (a cura di), *Antico e contemporaneo. Sguardi, prospettive, riflessioni interdisciplinari alla fine della modernità*, Roma, University Press, 2018, pp. 1-2.

¹⁴² *Ibidem*.

era organizzato come uno spazio espositivo di reperti archeologici recuperati, catalogati, classificati e successivamente installati [fig. 28 e 29].



Fig. 28 Exhibition view della mostra *The Way of the Shovel. Art as Archaeology*, Museum of Contemporary Art, Chicago, 2013.



Fig. 29 Exhibition view della mostra *The Way of the Shovel. Art as Archaeology*, Museum of Contemporary Art, Chicago, 2013.

L'intento del curatore era quello di testare la capacità dell'arte di fungere da “dispositivo di costruzione metodologico”¹⁴³, nel dettaglio si tratta della costruzione

¹⁴³ M. Maiorino, *L'antico alla prova del contemporaneo. Intersezioni tra archeologia ed arte nelle pratiche espositive del tempo presente*, p. 339.

di un metodo archeologico, in un orizzonte che si presenta come una complessa serie di pratiche, come descritto dalle parole dello stesso Roelstraete:

in the present moment, however, it appears that a number of artists seek to define art first and foremost in the thickness of its relationship to history. [...] A steadily growing number of contemporary art practices engage not only in storytelling, but more specifically in history-telling. The retrospective, historiographic mode—a methodological complex that includes the historical account, the archive, the document, the act of excavating and unearthing, the memorial, the art of reconstruction and reenactment, the testimony—has become both the mandate (“content”) and the tone (“form”) favored by a growing number of artists (as well as critics and curators) of varying ages and backgrounds¹⁴⁴.

Il curatore utilizza dei termini ben specifici, richiami al mondo dell’archeologia, come quello della “pala” o all’atto di “dissotterrare” o di “scavare”, che da un certo punto di vista suggeriscono la via archeologica come possibile mezzo di “mappatura della profondità”¹⁴⁵, ma contestualmente come mezzo di autoriflessione e costruzione critica di significati inediti.

In questa mostra l’orizzonte archeologico è determinato dalle modalità d’agire degli artisti, dallo sforzo di accedere al presente in un percorso costruito tra frammenti, rovine, stratificazioni e scavi, per giungere alla creazione di un “mondo altro”.

Questa è una delle peculiarità dell’arte e del fare arte, ovvero la modalità in cui “l’opera d’arte ‘produce’ il tempo nel quale si iscrive e nel quale può e deve esser conosciuta e dunque la sua capacità e necessità di riconfigurare la concezione della temporalità storica, attivando genealogie che trascendano il modello storicistico e lo sviluppo temporale lineare”¹⁴⁶.

¹⁴⁴ D. Roelstraete, *The Way of the Shovel: On the Archeological Imaginary in Art*, in “e-flux Journal”, n° 4, marzo 2009. URL: <https://www.e-flux.com/journal/04/68582/the-way-of-the-shovel-on-the-archeological-imaginary-in-art/> (ultimo accesso 16/05/2023).

¹⁴⁵ M. Maiorino, *L’antico alla prova del contemporaneo. Intersezioni tra archeologia ed arte nelle pratiche espositive del tempo presente*, p. 340.

¹⁴⁶ A. Mengoni, *Anacronismi, tra semiotica e teoria delle immagini*, in A. Mengoni (a cura di), *Anacronie. La temporalità plurale delle immagini*, in “Carte Semiotiche – Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell’Immagine”, Annali 1, ottobre 2013, pp. 12-19, qui p. 12.

Diversamente, nella seconda mostra tenutasi lo stesso anno, ovvero *Post Classici. La ripresa dell'antico nell'arte contemporanea italiana*¹⁴⁷ a cura di Vincenzo Trione, l'aura archeologica era conferita anche dal luogo stesso dell'esposizione, che era dislocata tra il Foro Romano e il Palatino [fig. 30], dove erano state posizionate le opere di diciassette artisti italiani, i quali erano stati invitati a esporre un lavoro che si confrontasse con la tradizione classica dell'arte italiana.



Fig. 30 Exhibition view *Post Classici. La ripresa dell'antico nell'arte contemporanea italiana*. V. Beecroft, *Gambenere*, 2010, marmi policromi, Tempio di Venere e Roma.

L'approccio di Trione al tema del confronto con l'antichità, così come la selezione degli artisti portati in mostra, non è banale; in *primis* è necessario comprendere cosa il curatore intenda con il termine "classico", che non si riferisce a nessun'epoca in

¹⁴⁷ In occasione della mostra è stato redatto un volume, *Post Classici. La ripresa dell'antico nell'arte contemporanea italiana*, che ambiva ad essere qualcosa di diverso da un semplice catalogo relativo alla mostra, racchiude, infatti, saggi interdisciplinari che prendono in esame il rapporto tra antichità e contemporaneità. Vincenzo Trione, il curatore della mostra, prende in considerazione il dominio dell'arte, Marcello Barbanera quello dell'archeologia, Alessandro Piperno la letteratura, Maurizio Bettini affronta la mitologia, mentre Gianni Canova si occupa del cinema, infine, il critico letterario Emanuele Trevi, delinea un itinerario ideale tra le località della Roma antica, in un vortice tra passato e presente.

V. Trione (a cura di), *Post Classici. La ripresa dell'antico nell'arte contemporanea italiana*, Milano, Electa, 2013.

particolare, bensì identifica “un arsenale di valori metafisici, una miniera di categorie assolute da reinterpretare in un’ottica fino in fondo moderna”¹⁴⁸.

Proprio in virtù di ciò, il curatore seleziona un ventaglio di artisti italiani del secondo Novecento in cui scorge la presenza di una tendenza post-classica, ovvero un certo modo di intendere la storia e di riprendere il classico, tra questi figurano Michelangelo Pistoletto, Jannis Kounellis, Mimmo Paladino [fig. 31] e Vanessa Beecroft.



Fig. 31 Mimmo Paladino, *Senza titolo*, 2005, terracotta e ferro, Tempio di Venere e Roma.

La ripresa del classico, intesa da Trione, non è di natura imitativa, come chiarisce trattando del tema della bellezza antica, che “non è mimeticamente replicata. Piuttosto, è dissolta. Si disintegra in mille pezzi, in una meravigliosa diaspora. Si fa

¹⁴⁸ V. Trione (a cura di), *Post Classici. La ripresa dell’antico nell’arte contemporanea italiana*, p.16.

asimmetrica e disarmonica. Spezzata, irrimediabilmente disintegrata. Viene negata. Subisce sfregi”¹⁴⁹, come nel caso dell’opera, *Senza titolo* [fig. 32], di Claudio Parmiggiani.



Fig. 32 Claudio Parmiggiani, *Senza titolo*, 1970, calco in gesso, stracci, terracotta, pigmenti, farfalla, Stadio Palatino – sala dei capitelli.

La pratica prediletta da questi artisti è quella del prelievo, ovvero un processo in cui le categorie, i soggetti e gli elementi desunti dal passato vengono assoggettati attraverso un meccanismo di straniamento¹⁵⁰, finalizzato a rimodularne il significato.

Questa pratica assume ancora più rilievo poiché accostata ad un lavoro metodologico vicino a quello archeologico, inteso nella declinazione foucaultiana, ovvero di un’archeologia inintenzionale¹⁵¹, in cui gli artisti si relazionano alle rovine

¹⁴⁹ *Ivi*, p.18.

¹⁵⁰ In questo caso con il termine “straniamento” si fa riferimento al concetto introdotto nel 1916 dal letterato e critico formalista russo Viktor Borisovič Šklovskij, ovvero quell’artificio letterario che ha lo scopo di liberare il lettore dal fenomeno “dell’automatismo della percezione”. In ambito artistico si intendono “di straniamento” tutti quei procedimenti che permettono di de-automatizzare la percezione del fruitore, predisponendolo ad un’impressione inedita di un determinato contenuto.

Cfr. G. Kraiski, *Poetiche russe del ‘900*, Bari, Laterza, 1968. URL https://www.treccani.it/enciclopedia/viktor-borisovic-sklovskij_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/ (ultimo accesso 17/05/2023).

¹⁵¹ V. Trione (a cura di), *Post Classici. La ripresa dell’antico nell’arte contemporanea italiana*, p.20.

ammirandole, poi recuperandole, acquisendole, immettendole in altri circuiti e, infine, risemantizzandole¹⁵².

È proprio seguendo questo processo, chiaro rimando alle pratiche metodologiche degli archeologi, che l'utilizzo di uno sguardo archeologico può essere inteso come “apparato di cattura semiotico”¹⁵³, poiché non si ripetono mai pedissequamente le categorie e le forme dell'antico, ma le si riscrivono alla luce di un tempo presente, inserendole in un nuovo sistema segnico, che conduce a nuovi processi di significazione e quindi a una traduzione, all'interno della semiosfera, dell'alterità.

Gli artisti contemporanei che rivolgono il loro sguardo al passato “vogliono scavalcare il muro impenetrabile delle rovine per comprenderne i significati più riposti: non sono tanto interessati agli strati archeologici, ma al magazzino della memoria che queste rovine contengono, e che vogliono rivitalizzare”¹⁵⁴.

Questa pulsione risulta evidente, secondo Barbanera, fin dalle prime sperimentazioni in questo campo, in particolare nell'operato del duo artistico francese composto da Anne e Patrick Poirier che, fin dai primi anni '70, hanno iniziato a costruire un *corpus* artistico che riproduceva l'archivio immaginario di un archeologo, impegnato negli scavi di un sito chiamato *Mnemosyne*¹⁵⁵ (la memoria).

Il lavoro dei fratelli Poirier assume forme eterogenee, con rimandi costanti al mondo dell'archeologia, come la ricostruzione di un teatro all'interno di un cranio rinvenuto in un sito [fig. 33], calchi di sculture frammentarie o una vetrina, chiaro rimando alle bacheche delle *Wunderkammer* rinascimentali, contenente i frammenti provenienti da uno scavo, attentamente catalogati e classificati; tuttavia, il loro, è un esercizio archeologico parallelo a quello convenzionalmente inteso, si tratta di una “ricostituzione soggettiva di luoghi antichi”¹⁵⁶, che mira a dimostrare che la ricostruzione del passato non è compito esclusivo dell'archeologo, bensì anche degli artisti; la differenza tra le due metodologie è che l'archeologia punta ad una

¹⁵² *Ivi*, p.21.

¹⁵³ T. Lancioni, *E inseguiremo ancora unicorni. Alterità immaginate e dinamiche culturali*, pp. 16-36.

¹⁵⁴ M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell'arte contemporanea*, p.25.

¹⁵⁵ Nel culto mitologico greco Mnemosine è figlia di Urano e di Gea, ed è la titanide a cui fu attribuita la personificazione della memoria e il potere del ricordo. URL: <https://www.theoi.com/Text/DiodorusSiculus5B.html> (ultimo accesso 17/05/2023).

¹⁵⁶ M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell'arte contemporanea*, p.25.

ricostruzione fedele, ottenuta attraverso mezzi “freddi” e scientifici, mentre l’arte mira, sempre partendo dall’osservazione del passato, alla creazione di nuovi miti e di un secondo mondo autosufficiente¹⁵⁷.

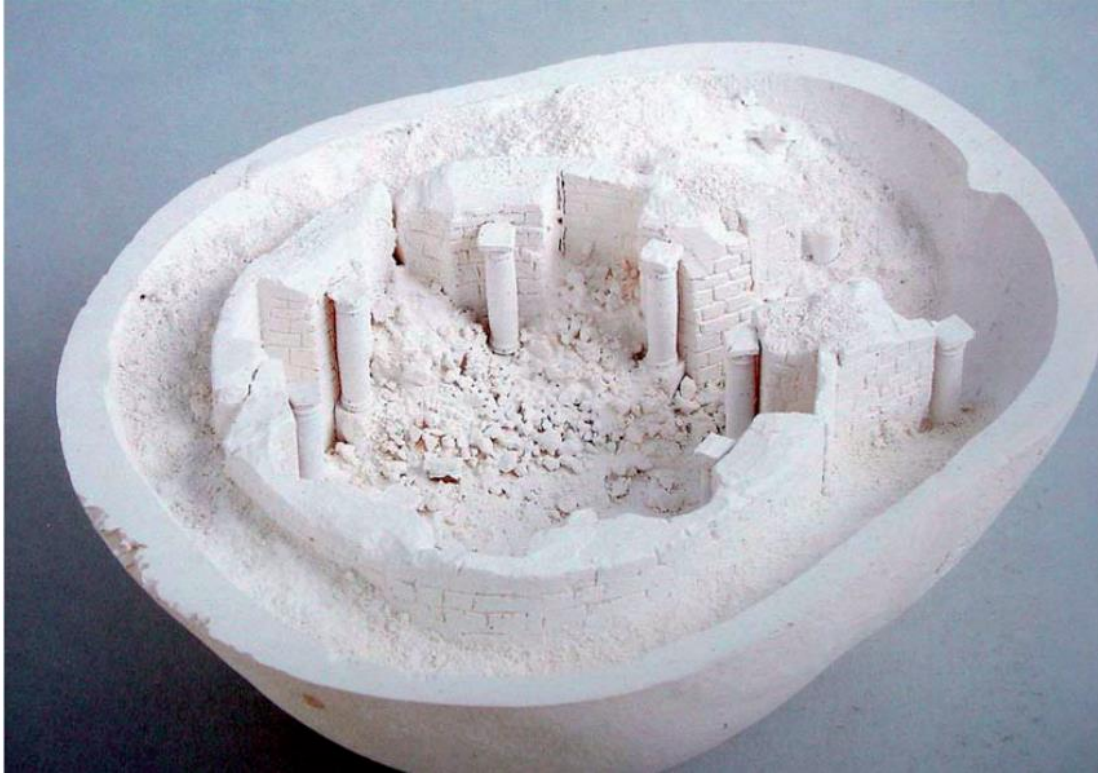


Fig. 33 Anne e Patrick Poirier, *I paesaggi della memoria*, 1992, malta, da Mnemosyne- L’archivio dell’archeologo.

All’interno della loro produzione artistica, una delle opere più monumentali, sia per portata del progetto che per dimensioni, è *Marche dans un paysage-ville-ruinée-rose/Ostia Antica* [fig. 34], una ricomposizione del paesaggio di Ostia Antica su una superficie di 40mq realizzata nel 1971 con blocchi di terreno ottenuti tramite dei calchi e successivamente composti, per riprodurre un’immagine della città antica osservata dall’alto.

¹⁵⁷ J. M. Lotman, *Cercare la strada. Modelli della cultura*, p.80.



Fig. 34 Anne e Patrick Poirier, *Marche dans un paysage-ville-ruinée-rose/Ostia Antica*, 1971 – Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Vienna.

Ancora una volta, l'obiettivo non è una ricostruzione fedele ottenuta per mezzo di un metodo dal rigore scientifico, bensì quello di restituire l'immagine di un'antica realtà "non seguendo il percorso scientifico dell'archeologo, ma quello più ampiamente culturale, cioè sensibile, sentimentale, emotivo, proprio alla ricerca delle innumerevoli

emozioni scaturite dall'incontro con un luogo simile che l'archeologia non saprebbe restituire"¹⁵⁸.

Il lavoro dei Poirier restituisce l'immagine di una realtà costruita sulla loro verità, che, secondo Jean Clair, non deve essere considerata meno vera rispetto all'originale¹⁵⁹, anzi, il loro operato è da considerarsi come l'apripista a tutte quelle forme espressive contemporanee, che indagano il passato, talvolta con fare archeologico, alla ricerca di nuove figure e forme di significazione.

Prima di passare all'analisi dei *case studies*, che verranno presentati nelle pagine successive di questo lavoro, risulta quasi doveroso prendere in considerazione il lavoro di un altro artista, colui che secondo l'archeologo britannico Colin Renfrew è stato in grado di superare la dicotomia tra archeologia e arte¹⁶⁰, ovvero Mark Dion, e in particolare l'opera *Tate Thames Dig* [fig. 35] del 1999 su commissione della *Tate Gallery* di Londra.

Il modo di operare di Dion conduce a diverse riflessioni, poiché si inserisce in una "dimensione di incertezza tra i limiti della creatività artistica e quelli della disciplina scientifica, superando gli steccati tra i due ambiti"¹⁶¹; l'opera consiste in una grande vetrina con cassettiere a vista in cui sono stati riposti manufatti e materiali reperiti perlustrando le rive del Tamigi nel corso della bassa e dell'alta marea.

Dion e la sua squadra, dopo aver recuperato i materiali, si sono impegnati in un certosino lavoro di catalogazione, classificazione e installazione, processi analoghi a quelli della ricognizione archeologica che viene condotta su terreni in cui vi sono insediamenti di antiche civiltà; il suo lavoro, quindi, induce a chiedersi se ci si trova davanti al lavoro di un archeologo o di un artista, domanda alla quale non è banale attribuire una giusta risposta.

¹⁵⁸ M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell'arte contemporanea*, p.24.

¹⁵⁹ J. Clair, *En plein soleil, sur les dalles... Une archéologie du présent*, in A. Poirier, P. Poirier (a cura di), *Römische Antike*, catalogo della mostra, Aachen, Neue Galerie im Alten Kurhaus, 1973, pp. 1-2.

¹⁶⁰ C. Renfrew, *Figuring it out*, London, Thames and Hudson, 2003, pp. 150-152.

¹⁶¹ M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell'arte contemporanea*, p. 30.



Fig. 35 Mark Dion, *Tate Thames Dig*, 1999, Tate Britain, Londra.

Il progetto di Dion porta a riflettere sul fatto che l'artista, ponendo sotto una teca di vetro un oggetto recuperato sulle rive di un fiume, lo sottrae al suo contesto originale di produzione e lo eleva ad uno *status* superiore, quello di opera d'arte, esattamente lo stesso procedimento che avviene per le attività archeologiche, che però non presentano carattere creativo, o quanto meno artistico.

Come osserva ancora Barbanera, parafrasando un saggio di Renfrew intitolato *It May Be Art, But Is It Archaeology? Science as Art and Art as Science*¹⁶², questo lavoro dimostra come “le convenzioni dell'esposizione museale e i processi sistematici con cui l'archeologo lavora sono il frutto della stessa disposizione mentale, influenzata dal pensiero del nostro tempo”¹⁶³, e quindi che il fare artistico e quello archeologico condividono più aspetti di quelli che si possa immaginare.

¹⁶² C. Renfrew, *It May Be Art, But Is It Archaeology? Science as Art and Art as Science*, in A. Coles, M. Dion (a cura di), *Mark Dion. Archaeology*, London, Black Dog, 1999, pp. 12-23.

¹⁶³ M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell'arte contemporanea*, p. 31.

Nelle prossime pagine si affronteranno i case studies legati al lavoro del russo Grisha Bruskin, l'inglese Damien Hirst e lo statunitense Daniel Arsham; la scelta di questi artisti è dettata, oltre che per la loro rilevanza in ambito internazionale, per l'intersezione, in alcune loro produzioni, tra arte contemporanea e archeologia.

In particolare, sarà interessante osservare in che modo il *faire* archeologico si declini in diverse produzioni a seconda del contesto e della cultura di appartenenza dell'artista.

2.2.1 Grisha Bruskin

Analizzare l'opera di Grisha Bruskin, uno dei più noti artisti russi al livello internazionale al giorno d'oggi, potrebbe risultare difficile se non si adotta una chiave di lettura che consideri, tra i tanti aspetti, quello della sua storia personale.

Risulta, quindi, necessario fornire alcuni cenni biografici riguardo l'artista, e in particolare rispetto alla sua percezione identitaria rispetto alla tradizione culturale russa; un primo contributo utile, in tal senso, è stato fornito dallo stesso Bruskin, che, in occasione della mostra *Alef bet – Alfabeto della memoria* tenutasi nel 2015 presso la Fondazione Querini Stampalia di Venezia, ha detto:

Quando mi chiedono “Chi è lei? rispondo “Grisha Bruskin”. Se questo non è sufficiente, aggiungo: “Grisha Bruskin, un artista”. Se questo non è sufficiente, aggiungo: “Grisha Bruskin, un artista russo”. Se questo non è sufficiente, aggiungo: “Grisha Bruskin, un artista russo che vive e lavora a Mosca e New York”. Se neanche questo è sufficiente, per coloro a cui interessa la composizione del mio sangue, aggiungo: “Grisha Bruskin, un artista russo che vive e lavora a Mosca e New York. Ebreo”. Ma, con il poeta Lermontov, vorrei aggiungere: “Quando morirò, sulla lapide scrivete “GRISHA BRUSKIN”. E se questo non sarà sufficiente, NON SCRIVETE NULLA!”¹⁶⁴

Questa affermazione, seppur breve, contiene molte informazioni utili ad una corretta contestualizzazione storico-culturale del lavoro di Bruskin, come la sua identità nazionale, la sua appartenenza alla cultura e alla tradizione ebraica, e la sua affermazione come artista a livello internazionale (lavora tra Mosca e New York).

Inoltre, un aspetto da evidenziare è che la produzione culturale di Bruskin non si limita alle sole forme dell'arte visuale, parte di quello che può essere considerato come “il macrotesto bruskiniano”¹⁶⁵ è costituito, anche, dalla sua produzione letteraria¹⁶⁶, che

¹⁶⁴ S. Burini, *Grisha Bruskin. Lessico Fondamentale*, Milano, Mimesis Edizioni, 2019, p.63.

¹⁶⁵ *Ivi*, p.14.

¹⁶⁶ Uno dei testi letterari più importanti della sua produzione è *Imperfetto passato*, un libro dal carattere autobiografico composto da brevi prose, all'interno delle quali Bruskin racconta il suo passato in quanto artista russo di origine ebraica nel periodo comunista e post-comunista in Unione Sovietica e nel resto del mondo. Nel 2017 il libro è stato tradotto per la prima volta in italiano, a cura di Alessandro Niero, edito da Voland.

G. Bruskin, A. Niero (a cura di), *Imperfetto passato*, Roma, Voland, 2017.

sottende alla sua produzione artistica, fornendone anche un apparato teorico a cui fare riferimento.

L'inserimento di Bruskin, in questo lavoro di ricerca, ha l'intento di collocare il suo operato artistico all'interno di quella tendenza, identificata nella sezione precedente, in cui la narrazione storica si incontra con il metodo archeologico, alla ricerca di nuove categorie segniche e inedite forme di significazione, riscontrabili in quella vasta area che è possibile designare come il già citato altrui lotmaniano.

Si è dunque deciso di affrontare il complesso *corpus* artistico dell'artista russo seguendo tre linee direttrici: quella della narrazione storica, in cui la storia è intesa ancora una volta in senso lotmaniano, come "categoria narrativa"¹⁶⁷, interpretazione e racconto degli eventi e, nel caso di Bruskin, alla narrazione storica degli eventi si affianca una forma di auto-narrazione molto personale; quella dell'estetica e del fare archeologico, utilizzati come veicolo di ricerca, infatti Bruskin, come dice l'archeologo Salvatore Settis "facendo dell'URSS un gigantesco *object trouvé* da indagare con spirito archeologico, non si è dato un compito facile"¹⁶⁸; la terza, e ultima, linea di riferimento è quella relativa all'alterità, che è riscontrabile nella maggior parte dei lavori dell'artista russo, spesso abitati da figure ibride e mostruose, le quali ricoprono un ruolo molto importante all'interno di quello che Boris Grojs ha definito come "doppio registro allegorico"¹⁶⁹.

Inoltre, ai fini di delimitare il discorso da un punto di vista temporale, si è optato di prendere in considerazione dei progetti, strettamente interconnessi tra loro, che si sono svolti nel territorio veneziano e limitrofo tra il 2015 e il 2017; i progetti in questione sono: la mostra *Grisha Bruskin. Alefbet. Alfabeto della memoria* curata da Silvia Burini e Giuseppe Barbieri nel 2015 presso la Fondazione Querini Stampalia di Venezia; la partecipazione, come evento collaterale, alla 56. Biennale di Venezia con l'installazione *Grisha Bruskin. An Archaeologist's Collection* all'interno della ex

¹⁶⁷ Cfr. S. Burini, *Lotman y el problema del hecho histórico*, in M. Serra, P. Francescutti (a cura di), *La exuberancia del límites. Homenaje a Jorge Lozano*, Biblioteca Nueva, Madrid 2013, pp. 23-28

¹⁶⁸ S. Settis, *Icone sovietiche, materia dei sogni*, in *Incursioni. Arte contemporanea e tradizione*, Milano, Feltrinelli, 2020, p. 159.

¹⁶⁹ B. Grojs, *L'uomo allegorico*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin: Alefbet. Alfabeto della memoria*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2015, pp. 57-69.

Chiesa di Santa Caterina di Venezia; la partecipazione, come artista principale del Padiglione russo¹⁷⁰, alla 57. Biennale di Venezia con il progetto *Cambio di scena*.

Tuttavia, un'analisi di questi progetti non può non essere preceduta da un *excursus* sull'opera che deve essere considerata come la matrice originaria del macrotesto bruskiniano, *Lessico fondamentale* [fig. 36 e 37] che, a seguito di un'acquisizione durante un'asta di Sotheby's a Mosca nel 1988, lo ha reso noto nel panorama artistico internazionale.



Fig. 36 Grisha Bruskin, *Lessico Fondamentale*, 1985-1990, olio su tela, parte 1, 220x304 cm.

Lessico fondamentale costituisce una sorta di “grammatica bruskiniana”¹⁷¹, relativa alla sua appartenenza culturale russa, un tentativo di sistematizzazione degli archetipi

¹⁷⁰ L'installazione *Cambio di scena* era parte di un più ampio progetto, chiamato *Theatrum Orbis*, che coinvolgeva e ripensava gli spazi dell'intero Padiglione in una riflessione interdisciplinare sui rapporti con il potere, la natura, il tempo e la tradizione artistica. Le altre due installazioni presentate erano *Blocked Content* del duo artistico *Recycle Group*, composto da Andrej Blochin e Georgij Kuznecov, e il video *Garden* di Saša Pirogova.

¹⁷¹ S. Burini, *Lessico fondamentale: Grisha Bruskin e l'estetica del declino*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin - Icone sovietiche*, catalogo della mostra, Crocetta del Montello, 2017, pp. 21-31, qui p. 25.

appartenenti al mito comunista sovietico, che vengono accuratamente incasellati in una struttura menologica¹⁷² seriale e segmentata.



Fig. 37 Grisha Bruskin, *Lessico Fondamentale*, 1985-1990, olio su tela, parte 2, 220x304 cm.

Secondo le parole dello stesso artista, questa grande opera è stata concepita come una missiva, una “lettera-quadro da inviare all’uomo del futuro [...] verso il Nessunluogo”¹⁷³, infatti, a differenza di alcuni suoi colleghi, predilige la via del racconto, della narrazione.

Bruskin in questo caso adoperava, in maniera forse non intenzionale, una delle due forme espressive di dialogo con l’archeologia individuate da Barbanera nel suo saggio,

¹⁷² Il menologio è un tipo di calendario liturgico di origine paleocristiana in cui vengono riportate tutte le feste dell’anno liturgico secondo la loro cadenza, mese per mese. Inoltre il termine viene comunemente utilizzato per definire una raccolta di vite dei santi, ordinate secondo il giorno della loro commemorazione.

Il termine “menologio” (dal greco *menologion*) è composto dai termini “mese” e “discorso” e si rifà alla più nota raccolta di vite agiografiche intrapresa da Simeone, detto anche Metafraste, alla fine del X secolo. L’opera è nota come “Menologio di Metafraste”, contiene una raccolta di oltre centocinquanta vite ed è strutturata in dieci volumi caratterizzati da uno stile aulico e da testi molto lunghi.

Cfr. A. Cavallaro, *L’icona russa: persistenza di una tradizione*, in in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin - Icone sovietiche*, catalogo della mostra, Crocetta del Montello, 2017, pp. 105-111, qui p.105.

¹⁷³ G. Bruskin, *Kollekcija archeologa [Collezione di un archeologo]*, Breus, Moskva, 2013, p. 109.

ovvero quella di “mostrare le rovine”¹⁷⁴, le rovine dell’ideologia e della cultura di un regime che non si pensava potesse cadere, che invece, inaspettatamente, crolla.

All’interno di questa gigantesca collezione, composta da otto ordini verticali e sedici orizzontali, per un totale di 256 figure, ogni singolo personaggio assume un significato allegorico, che, come precedentemente accennato, Boris Groys definisce come allegoria ambivalente: le figure, rappresentate di color bianco monocromo, rappresentano un primo livello di allegoria, “una bellissima giovane donna, una volta collocata nello spazio allegorico del quadro, non indica affatto nessuna bellissima giovane donna, bensì, a scelta, la Primavera, la Libertà, la Rivoluzione, l’Amore o molto altro ancora”¹⁷⁵; ogni personaggio, inoltre, è dotato di un segno visivo [fig. 38 e 39], che ne denota l’identità, permette di classificarlo e categorizzarlo all’interno di una certa griglia di significati, questi elementi corredati alle figure, che spesso sono oggetti appartenenti alla vita quotidiana del regime, come ad esempio un cane, una cinepresa, un segnale stradale o la *maquette* del mausoleo di Lenin, costituiscono il secondo livello allegorico dell’opera.



Fig. 38 Grisha Bruskin, *Lessico Fondamentale*, 1985-1990, olio su tela, parte 2, 220 x 304 cm, particolare.

¹⁷⁴ M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell’arte contemporanea*, in F. Gallo, M. C. Storini (a cura di), *Antico e contemporaneo. Sguardi, prospettive, riflessioni interdisciplinari alla fine della modernità*, Roma, University Press, 2018, pp. 23-32, qui p.23.

¹⁷⁵ B. Groys, *L’uomo allegorico*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin: Alefabet. Alfabeto della memoria*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2015, pp. 57-69, qui p. 61.



Fig. 39 Grisha Bruskin, *Lessico Fondamentale*, 1985-1990, olio su tela, parte 2, 220 x 304 cm, particolare.

Risulta evidente la volontà, da parte di Bruskin, di istituire una griglia antropica che racchiuda gli emblemi del mondo sovietico, un sistema di riferimento con le stesse

funzionalità di un vocabolario, in cui l'interconnessione tra codice verbale e codice visivo¹⁷⁶ assume una grande importanza.

Lessico fondamentale, tuttavia, non si limita ad “esistere” esclusivamente in forma pittorica, come già detto in precedenza deve essere considerato come uno dei progetti di partenza, che ha funto da matrice generativa di tutto il macrotesto bruskiniano.

I personaggi di *Lessico fondamentale*, dopo circa vent'anni dalla loro creazione su tela, sono passati dal bidimensionale al tridimensionale, sottoforma di statue di bronzo all'interno del progetto *An Archaeologist's Collection*, un'installazione in cui Bruskin ha creato un sito archeologico abitato da artefatti della civiltà sovietica ormai caduta.

Tuttavia, non tutte le figure sono state trasformate in sculture: l'artista ne ha selezionate trentatré, numero dei caratteri dell'alfabeto cirillico russo, ne ha riprodotto gli stampi in forma plastica, poi li ha portati a dimensione reale e, successivamente, ha distrutto gli stampi e ne ha fuso i resti nel bronzo; infine, ha sepolto le statue in Toscana, nelle vicinanze delle rovine della civiltà etrusca e della Roma Imperiale per tre anni, prima di dissotterrarle ed esporle all'interno di un ricostruito sito archeologico [fig. 40] allestito all'interno della ex Chiesa di Santa Caterina a Venezia nel 2015.

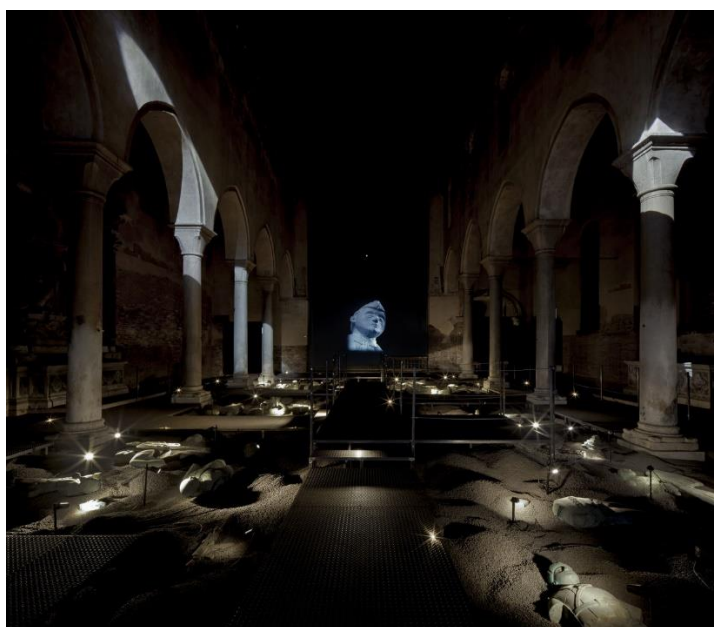


Fig. 40 Exhibition view, *Grisha Bruskin. An Archaeologist's Collection*, 2015, ex Chiesa di Santa Caterina, Venezia.

¹⁷⁶ Cfr. G. Barbieri, *Icona e racconto*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin - Icone sovietiche*, catalogo della mostra, Crocetta del Montello, 2017, pp. 31-40.

In questo progetto risulta evidente l'interesse di Bruskin nei confronti delle metodologie e pratiche archeologiche come mezzo per portare avanti una narrazione storica, che ha come oggetto principale le rovine dell'ideologia sovietica, infatti, come sostiene Settis: "l'archeologia, in quanto disciplina e dispositivo concettuale di recupero, ricomposizione e interpretazione dei frammenti del passato, è il ponte necessario fra il pulviscolo delle memorie ridotte a rudere e la trama della narrazione storica"¹⁷⁷.

Tuttavia, ci sono degli aspetti nella pratica artistica di Bruskin che la discostano da quella che sarebbe la corretta prassi archeologica, e il contributo di Salvatore Settis aiuta a comprendere quali siano: in *primis* va sottolineato che Bruskin sovverte l'ordine delle pratiche archeologiche¹⁷⁸, e lo fa partendo dalla costruzione dei suoi reperti prima su carta, trasformandoli solo successivamente in forme scultoree [fig. 41 e 42]; il secondo punto di discordanza è identificato da Settis nella questione riguardante la stratigrafia, l'archeologo infatti denota il modo in cui l'artista russo ignori totalmente la questione temporale legata agli strati degli scavi, considerando come solo e unico strato quello dell'Impero sovietico.

Infine, osserva ancora Settis, c'è qualcosa in Bruskin che in qualche modo precede la fase dello scavo:

L'archeologo raccoglie dei reperti preesistenti (anche se fino allora nascosti o muti), li suddivide per tipologie, ne stila l'inventario, li classifica, li data, li interpreta. Bruskin, al contrario, innesca la procedura di scavo a partire da una tassonomia che egli stesso ha pre-disegnato, proiettando, ingigantendo e frammentando la memoria di un gruppo scultoreo in gesso di epoca staliniana che aveva visto da ragazzo presso la casa natale. [...] Quale che sia la dimensione o il medium in cui sono trattate, queste di Bruskin sono, si è scritto qualche volta, figure "archetipiche"; ma sono archetipi artificiali, o piuttosto stereotipi comportamentali calati dall'alto, decisi a tavolino. Archetipi sì, ma di un'immaginazione burocratica prima che sociologica. Normotipi di virtù suggerite o imposte. Istruzioni per l'uso di sé¹⁷⁹.

¹⁷⁷ S. Settis, *Icone sovietiche, materia dei sogni*, in *Incursioni. Arte contemporanea e tradizione*, Milano, Feltrinelli, 2020, p. 161.

¹⁷⁸ *Ivi*, p. 163.

¹⁷⁹ *Ivi*, p. 164.

Nonostante le discordanze individuate, Settis riconosce comunque che l'approccio classificatorio e inventariale, tipicamente archeologico, permette a Bruskin di restituire una materialità ai suoi ricordi e alle sue memorie, utilizzando queste pratiche come *escamotage* per mettere in atto un processo che è contemporaneamente narrazione storica e forma autobiografica di *story telling*.



Fig. 41 Grisha Bruskin, *An Archaeologist's Collection*, 2001-2003, bronzo, dimensioni variabili da 15,2 cm a 91,4 cm.

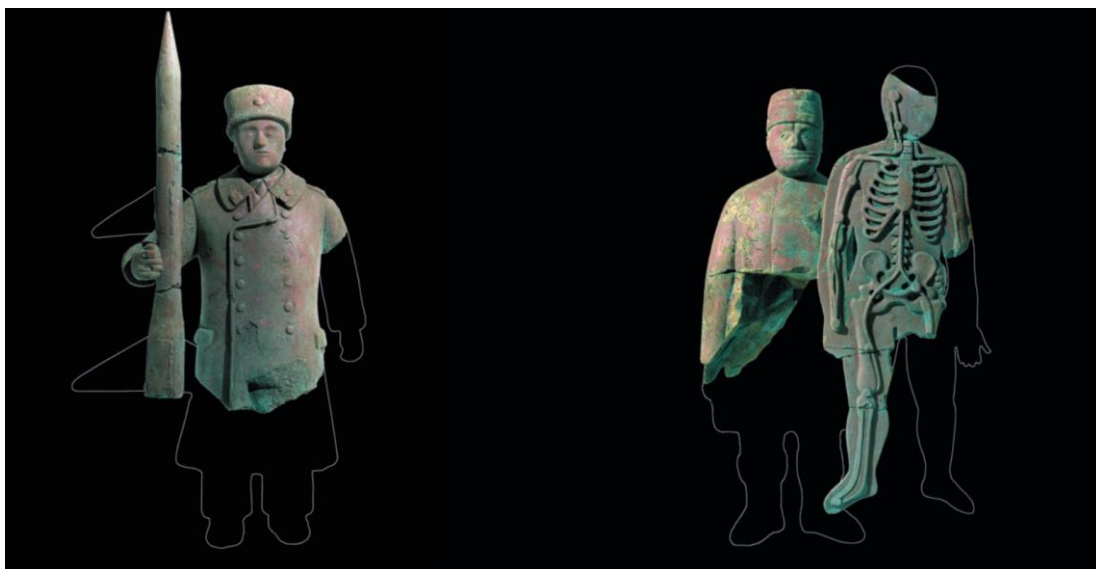


Fig. 42 Grisha Bruskin, *An Archaeologist's Collection*, 2001-2003, bronzo, dimensioni variabili da 15,2 cm a 91,4 cm

Contrariamente a quanto osservato per *Lessico fondamentale*, in cui si era evidenziata la forma espressiva del “mostrare le rovine”, nel caso di *An Archaeologist's Collection*

Bruskin mette in atto la strategia che Barbanera ha definito come “mettere in rovina”, creando queste statue e conferendo loro una falsa aura archeologica e in questo l’artista “non rappresenta la distruzione dei monumenti sovietici, ma le rovine di un’ideologia”¹⁸⁰.

Nonostante le diverse forme, e i diversi materiali, in cui si materializzano, le figure rappresentate da Bruskin si mantengono legate al grande progetto di narrazione segnica da lui concepito, i progetti dell’artista vanno analizzati con la consapevolezza che tra loro “esiste un rapporto stretto, sia formale che semantico”¹⁸¹, e questa stretta connessione risiede nei concetti di “alfabeto” e “collezione”.

Infatti, la maggior parte delle riflessioni precedentemente fatte per quanto riguarda *Lessico fondamentale* risultano assolutamente applicabili anche per il progetto tassonomico di ricerca che l’artista ha dedicato alle sue radici ebraiche.

Alefbet deve essere considerato come un progetto intersistemico e intertestuale¹⁸² rispetto a *Lessico fondamentale*, poiché, oltre a condividere la stessa struttura menologica e la modalità classificatoria, entrambi i lavori dell’artista vivono un profondo rapporto di relazione e di reciproca traduzione¹⁸³.

Anche in questo caso la stretta connessione tra codice visivo e codice verbale risulta evidente fin dal titolo del progetto, così come è evidente la volontà da parte di Bruskin di offrire allo spettatore una griglia di lettura simbolica della nostra storia e del nostro presente, d’altronde, il primo strumento necessario a decodificare un testo, volendo considerare il mondo come un grande testo in senso lotmaniano, è l’alfabeto.

In questo caso si tratta di un alfabeto rappresentato su cinque grandi arazzi (280cmx210cm) e composto da centosessanta personaggi che, a differenza di quelli appartenenti a *Lessico fondamentale*, non si presentano come figure esclusivamente umane, ma anche come “angeli, demoni con il volto di animali, figure trafitte da un

¹⁸⁰ S. Burini, *Lessico fondamentale: Grisha Bruskin e l’estetica del declino*, p. 28.

¹⁸¹ *Ivi*, p.21.

¹⁸² Con il termine “intertestualità” ci si riferisce alla nozione fornita da Julia Kristeva nel 1969 e indica la trasposizione di uno o più sistemi segnici in un altro, accompagnata da una nuova articolazione della posizione enunciativa e denotativa.

Cfr. J. Kristeva, *Semiotiké: recherches pour une sémanalyse*, Paris, Editions du Seuil, 1969; Id., *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*, Oxford, Basil Blackwell, 1981.

¹⁸³ S. Burini, *Grisha Bruskin. Lessico Fondamentale*, Milano, Mimesis Edizioni, 2019, p. 61.

fulmine, uomini che portano sulle spalle la loro ombra, o scrutano nei segreti del libro”¹⁸⁴.

Se in *Lessico fondamentale* il carattere denotativo era affidato quasi esclusivamente agli “oggetti-corredo” che accompagnavano le figure, in questo progetto sono i personaggi stessi ad essere fortemente caratterizzati da forme ibride e mostruose [fig. 43], in cui gli aspetti umani si incrociano con quelli macchinici o demoniaci.



Fi. 43 Grisha Bruskin, *Alefbet*, parte 3, 2004-2006, arazzo, 280x210 cm.

Una metodologia per analizzare le figure ibride create da Bruskin potrebbe essere l’impiego dei quadrati semiotici elaborati da Riccardo Finocchi presentati nella parte precedente del capitolo, in particolare due tra questi: quello relativo alla creature in cui vengono assemblati caratteri animali e umani, dalla cui unione nascono degli umanoidi non riconoscibili né come esclusivamente umani né come esclusivamente animali [fig.

¹⁸⁴ S. Burini, *Visibile parlare: intertestualità e sistemi di modellizzazione secondaria nell’opera di Griša Bruskin*, in G. Barbieri, S. Burini (a cura di), *Grisha Bruskin. Alefbet – Alfabeto della memoria*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2015, pp. 41-57, qui p. 41.

44], e quello in cui i caratteri organici si incrociano con quelli tecnologici, dando vita a delle figure ibride post-umane molto vicine ai *cyborg*; altre figure, invece, sfuggono ad una catalogazione in precise categorie, ma possono essere comunque contestualizzate all'interno della dimensione onirica e spirituale del *Talmud* e della *Kabbalah*.



Fig. 44 Grisha Bruskin, *Alefbet*, 2004-2006, arazzo, 280x210 cm, particolare.

Alefbet e *Lessico fondamentale* rappresentano la materializzazione di quelli che Jampol'skij¹⁸⁵ ha individuato come i due registri linguistici e stilistici di Bruskin, l'analisi di uno non può non tenere in considerazione l'altro, in entrambi si assiste a un tentativo di catalogare e sistematizzare un universo culturale, attraverso la rappresentazione simbolica e allegorica dei rispettivi archetipi, così come in entrambi i progetti i singoli elementi “fino al personaggio più accessorio, sono una piccolissima particella del mistero complessivo della storia, una scintilla di luce”¹⁸⁶.

¹⁸⁵ M. Jampol'skij, *Una gnosi pittorica, Il ciclo di arazzi di Grisha Bruskin Alefbet*, in in G. Barbieri, S. Burini (a cura di), *Grisha Bruskin. Alefbet – Alfabeto della memoria*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2015, pp. 69-117, qui p. 69.

¹⁸⁶ S. Burini, *Visibile parlare: intertestualità e sistemi di modellizzazione secondaria nell'opera di Griša Bruskin*, p. 43.

La principale differenza tra i due progetti, oltre all'immaginario di rimando, si riscontra nella cifra stilistica adottata dall'artista per la rappresentazione dei suoi personaggi: le figure appartenenti al registro di *Lessico fondamentale* tendono alla monocromia, sono rappresentate principalmente in bianco e caratterizzate da un accessorio che ne denota la caratteristica identitaria[fig. 45]; contrariamente, quelle appartenenti al registro di *Alefbet* sono figure più ambigue, non facilmente catalogabili, e sono caratterizzate, oltre che dalle loro sembianze fantastiche, da toni di colorazione particolarmente vivaci¹⁸⁷ [fig. 46].



Fig. 45 A sinistra: Grisha Bruskin, *Lessico Fondamentale*, 1985-1990, olio su tela, 220 x 304 cm, particolare.

Fig. 46 A destra: Grisha Bruskin, *Alefbet*, 1992, olio su tela, 116 x 88 cm, particolare Collezione di Shalva Breus.

¹⁸⁷ S. Burini, *Lessico fondamentale: Grisha Bruskin e l'estetica del declino*, p. 21.

Un'ulteriore differenza è data dal fatto che *Lessico fondamentale* è concepito come un progetto di ricerca e rappresentazione costituito di riferimenti reali al mito comunista sovietico e a tutta la cultura sovietica in generale; invece, *Alefbet* è una rappresentazione totalmente fittizia, Bruskin ha immaginato come sarebbe stata l'arte ebraica se fosse esistita, “i mostri e gli ibridi che vi sono rappresentati sono pure invenzioni, una sorta di gioco con la demonologia ebraica [...]. Ciò che interessa a Bruskin è giocare, in schermaglia, con il passato, creando di nuovo un catalogo di creature immaginarie”¹⁸⁸.

D'altronde la rappresentazione altra della realtà è un fenomeno peculiare dell'arte contemporanea:

L'arte contemporanea, tra le sue caratteristiche, vanta anche la capacità di mettere in scena una realtà alternativa, differente da quella dell'ordinarietà, “strana”, trasgressiva, transitiva, “altra”. Per la durata della performance o dell'installazione questa realtà ha una qualità particolare: è vera. Nel senso baudrillardiano: addirittura è più che vera, è iper-reale. Come sosteneva Bataille, la trasgressione riconosce i limiti e non li oltrepassa, li sposta. Trasgredendo – prendendo ciò che è normale, previsto, regolamentato, usuale, accettato e andando letteralmente un po' più in là, trans-gredendo, letteralmente “oltrepassando lo scalino” – la realtà si sposta, si allarga, diventa più grande, e di qualità differente. Aumenta il percepito. Aumenta lo spazio mentale. Aumenta e cambia di qualità ciò che è possibile¹⁸⁹.

Queste parole della storica dell'arte Silvia Burini sono riferite a *Cambio di scena*, l'installazione con cui Bruskin ha partecipato alla 57. Biennale di Venezia in qualità di rappresentante principale della Russia e sarà l'ultimo progetto preso in considerazione dell'artista in queste pagine.

Cambio di scena si connette coerentemente con i precedenti lavori, l'elevato numero di figure rappresentate, l'estetica archeologica, la narrazione di una versione

¹⁸⁸ S. Burini, *Grisha Bruskin. Lessico Fondamentale*, p. 166.

¹⁸⁹ *Ibidem*.

alternativa della realtà e la presenza di ibridi e mostri lo legano a *Lessico fondamentale, Collezione di un archeologo, Alefbet e L'ora x*¹⁹⁰.

L'installazione si estendeva in tre sale del Padiglione russo [fig. 47] e conteneva oltre duemila sculture di diversi formati, collocate in una dimensione narrativa multimediale nel quale l'artista ha rappresentato la sua visione altra del mondo contemporaneo, dominato da paura, incursioni terroristiche e strategie di controllo del potere¹⁹¹; secondo le parole dello stesso Bruskin "The installation is the metaphor of a new emerging world order where growing aggression, terror, the irrational life of the masses, and unprecedented control and monitoring strategies permeate the life of our contemporaries"¹⁹².



Fig. 47 Exhibition view, *Scene change*, Padiglione Russo alla 57° Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia, 2017.

Nonostante la riflessione di Bruskin si concentri sulla contemporaneità della realtà, una riflessione di fondo dell'installazione è che nel nostro orizzonte esperienziale

¹⁹⁰ *L'ora X* è il nome di un'installazione di Grisha Bruskin, un progetto il cui tema è il mito del nemico in tutte le sue declinazioni; *Cambio di scena* può essere considerato come l'opera in cui l'artista ha sviluppato le tematiche proposte in *L'ora X*.

¹⁹¹ G. Barbieri, *Icona e racconto*, p. 31.

¹⁹² G. Bruskin, *Scene Change. Crowd. Power. Fear*, in M. Bertelé, A. Rudyk, C. Tolstoy [K. Tolstaja] (a cura di), *Theatrum Orbis MMXVII*, cit., pp. 42-71, qui p. 46.

possano coesistere diverse temporalità, e che da questa coesistenza si possano generare dei recuperi al presente di “dimensioni e registri di senso anche remoti”¹⁹³.

Per comprendere che ruolo svolgano gli ibridi mostruosi all'interno del macrotesto bruskiniano è necessario anche considerare quale sia il ruolo ricoperto dal mostro nella produzione culturale degli ultimi decenni, le considerazioni di alcuni studiosi già citate nell'apertura della tesi possono risultare particolarmente calzanti: per Jean Clair i mostri sono “immagini ripugnanti, sono al contempo una figura di rivelazione, la scoperta di ciò che doveva restare nascosto e ricompare all'improvviso dai tempi più remoti. Il mostro è un monito. È, se vogliamo, un ‘ritorno del rimosso’ per eccellenza”¹⁹⁴; invece Umberto Eco ha ricordato che il mostro apocalittico “rappresenta la violazione delle leggi naturali, il pericolo che incombe, l'irrazionale che non possiamo più dominare”¹⁹⁵, mentre Roland Barthes ha sostenuto che il mostro è ciò che trasgredisce i confini dei regni.

I mostri di Bruskin eccedono tutti i confini, non solo quelli che dividono il reale dal virtuale, ma anche quelli che distinguono presente, passato e futuro, sono figure labili che indicano la diversità, lo scarto rispetto alla norma prestabilita ed è questa l'ottica con la quale si dovrebbero osservare figure come quella del *Bambino terrorista* [fig. 48], ovvero come una rappresentazione altra dell'infanzia.

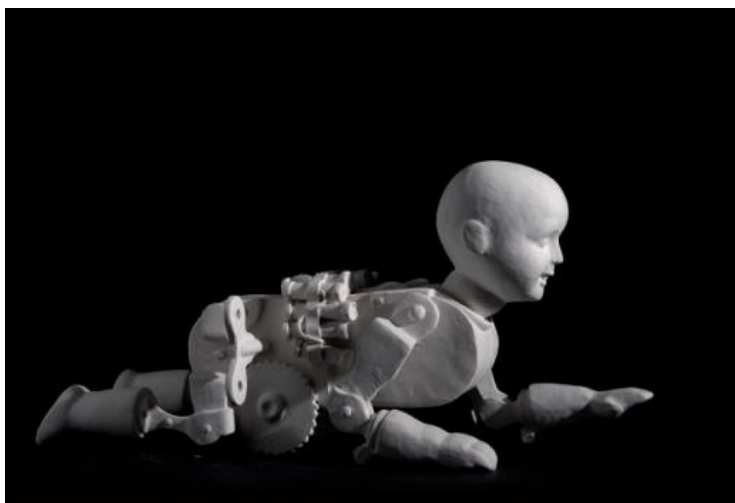


Fig. 48 Grisha Bruskin, *Mladenec terrorist* (Bambino terrorista), 2015-2017, tecnica mista.

¹⁹³ G. Barbieri, *Icona e racconto*, p. 32.

¹⁹⁴ J. Clair, *Hybris. La fabbrica del mostro nell'arte moderna: omuncoli, giganti, acefali*, p. 11.

¹⁹⁵ U. Eco, *Il nostro mostro quotidiano*, in Id., *Apocalittici e integrati*, p. 384.

Nonostante l'eterogeneità formale degli ibridi bruskiniani, possono essere individuate determinate tipologie rappresentative per provare ad identificarli, un tentativo in questo senso è stato condotto da Silvia Burini, che, oltre a dividere in tre macro-categorie i mostri che abitano *Cambio di scena*, ha teorizzato, rifacendosi al contributo di Ekaterina Shapinskaja, anche i relativi processi di ibridazione che hanno subito.

La prima categoria è quella dei “mostri umani”, figure dalle sembianze fantastiche ottenute da un processo di “chimerizzazione”, ovvero la combinazione di due esseri reali che produce un significato inedito rispetto alla somma dei singoli elementi¹⁹⁶, un esempio è la figura ibrida di uomo-pipistrello ricoperto di cariche esplosive [fig. 49].



Fig 49 Grisha Bruskin, *Uomo-pipistrello(?)*, 2015-2017, tecnica mista.

¹⁹⁶ S. Burini, *Grisha Bruskin. Lessico Fondamentale*, p. 186.

La seconda categoria individuata è quella delle *bambole terroriste*¹⁹⁷ [fig. 50 e 51], delle figure che hanno subito un processo di deformazione, definito come “gorgonizzazione”, ovvero lo slittamento da una forma quotidiana e rassicurante ad una “fisionomia mostruosa, ributtante e malefica”¹⁹⁸.



Fig. 50 A sinistra: Grisha Bruskin, *Terrorist n° 11* (Terrorista n° 11), 2015-2017, tecnica mista.

Fig. 51 A destra: Grisha Bruskin, *Terrorist n° 5* (Terrorista n° 5), 2015-2017, tecnica mista.

La terza e ultima categoria è quella relativa alle figure che hanno subito un processo di “cyberizzazione”, ovvero una trasformazione che le rende ibridi con tratti fortemente tecnologici, l’esempio più lampante, che incarna anche una delle massime rappresentazioni del potere nell’installazione di Bruskin, è quello dell’aquila bicefala con un complesso meccanismo meccanico nel petto [fig. 52].

¹⁹⁷ Lo stesso Bruskin, in una conversazione privata tenuta con Silvia Burini, ha dichiarato di essersi rifatto a motivi espressivi, come ad esempio il tema delle bambole e delle prime figure meccaniche robotizzate, molto diffusi nell’arte europea tra il 1910 e il 1930.

¹⁹⁸ S. Burini, *Grisha Bruskin. Lessico Fondamentale*, p. 189.



Fig. 52 Grisha Bruskin, *Aquila bicefala*, 2015-2017, tecnica mista.

Con questo progetto Bruskin dimostra che la rappresentazione dell'alterità sotto forma di figure ibride e mostruose può essere una via di narrazione della cultura e del mondo contemporaneo, questa dinamica assume un significato ancora più rilevante se materializzata in formati che ricordano quelle della collezione e dell'alfabeto, inoltre, dopo aver preso in considerazione il suo operato in un contesto di produzione artistica e culturale più ampio, è possibile affermare che in generale l'arte contemporanea testimonia “sia della necessità dell'altro per la definizione stessa di alterità, sia del riposizionamento dei confini fra ciò che è interno ed esterno all'idea di cultura e, di conseguenza, di umanità”¹⁹⁹.

¹⁹⁹ *Ivi*, p. 194.

2.2.2 Damien Hirst

Affrontate le tematiche costitutive dell'operato artistico-archeologico del russo Grisha Bruskin, ciò che segue sarà l'analisi dei tratti peculiari di due esposizioni dell'artista inglese Damien Hirst: in particolare si scriverà in merito a *Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, esibizione del 2017 tenutasi presso gli spazi espositivi della doppia sede di Punta della Dogana e Palazzo Grassi e la mostra derivata del 2021, *Archeology now*, che ha avuto luogo presso la Galleria Borghese.

Al contrario di quanto si è fatto nella sezione precedente di questo capitolo, non si intende affrontare il lavoro dell'artista partendo dalla sua biografia, perché non sembra avere lo stesso tipo di riflesso nelle sue pratiche.

Potrebbe essere interessante, invece, cominciare quest'analisi dal concetto di collezione per l'artista britannico intuibile dalla sua esposizione, nel 2012, presso la Pinacoteca Agnelli a Torino, dal titolo *Freedom not genius*; la mostra è stata un'esposizione della personale collezione dell'artista costruita negli anni, chiamata da lui *Murderme Collection* e iniziata tramite scambi con gli altri artisti appartenenti al gruppo degli *Young British Artists*²⁰⁰ già dagli anni '80 e inseguito implementata con opere e altri manufatti.

In merito all'esposizione Hirst ha dichiarato:

La collezione è stata importante per me fin dall'inizio; ho sempre detto che è come fare una mappa della vita di qualcuno e questa mostra svela la mia evoluzione sia come collezionista che artista. È bello poter esporre molti dei miei artisti preferiti insieme, e credo che *Freedom not Genius* riveli molto di me, in un modo che normalmente non si vedrebbe. Raccogliere queste opere in un unico spazio, quando appartengono a epoche e luoghi così diversi è incredibile e sicuramente dice qualcosa su quello che è rimasto importante per l'umanità, gli artisti e per me²⁰¹.

²⁰⁰ Gli *Young British Artists* sono un gruppo di artisti inglesi che dal 1988 danno vita ad esposizioni collettive; il termine fu coniato dalla rivista *Art Monthly* nel 1996 in un articolo di Kate Bush.

I membri di spicco di questo gruppo sono Damien Hirst, Ian Devenpot, Fiona Rae e Tracey Emin. L'articolo originale è consultabile al seguente URL: <https://www.artforum.com/print/previews/200408/young-british-art-7612> (ultimo accesso 15/02/23).

²⁰¹ URL: <https://www.pinacoteca-agnelli.it/mostre/freedom-not-genius/> (ultimo accesso 15/05/2023).

Dalle parole di Hirst è evidente il rapporto dell'artista con il collezionismo che rappresenta, in questi termini, un riflesso della sua vita personale; la *Murderme Collection* e la conseguente esposizione a Torino, era organizzata come una contemporanea *Wunderkammer*, contava più di cento opere appartenenti a cinquanta artisti differenti²⁰², tra questi: Takashi Murakami con *There Are Little People Inside Me* [fig. 53], Colin Lowe con *You Will Never Forget Me* [fig. 54], *Il teschio* di Andy Warhol, *Felis Animatus & Leiothrix Lutea Animatus* di Hyungkoo Lee [fig. 55] e altre opere da Francis Bacon a Jeff Koons.



Fig. 53 Takashi Murakami, *There Are Little People Inside Me*, 2010, litografia a colori, 76,8 x 60 cm.



Fig. 54 Colin Lowe, *You Will Never Forget Me*, 2007, tassidermia e tecniche miste.

²⁰² URL: <https://www.artribune.com/tribnews/2012/11/torino-updates-silenzio-parla-damien-alla-pinacoteca-agnelli-lhirst-collezionista-di-bacon-e-di-molti-teschi-qui-foto-e-video-live/> (ultimo accesso 05/05/2023).



Fig. 55 Hyungkoo Lee, *Felis Animatus & Leiothrix Lutea Animatus*, 2009, resina, stecche di alluminio, pittura a olio, stringhe di acciaio, 130x73x50 cm.

Ai lavori di artisti contemporanei erano accostati reperti di tipo *Naturalia* e *Mirabilia*, conferendo alla messa in scena un gusto collezionistico prettamente seicentesco.

Gli animali trattati con la tassidermia rimandano alle opere più celebri dell'artista come *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* [fig. 56] dove uno squalo tigre di quattro metri era conservato, grazie a una soluzione di acqua e formaldeide, in una spaziosa teca di acciaio e vetro; l'opera, una delle più dibattute di Hirst, invita a riflettere sulla vita e sulla morte in una condizione di sospensione temporale²⁰³.

²⁰³ Un'analisi sull'opera del 1991 *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*, e sul fermento e il dibattito che generò in ambito artistico, è stata portata avanti dall'economista statunitense Donald Thompson all'interno del libro *Lo squalo da 12 milioni di dollari. La bizzarra e sorprendente economia dell'arte contemporanea*, Milano, Mondadori, 2009.

A riguardo, Mario Codognato afferma che “nell’arte di Hirst la morte è sempre stata presente, non solo negli elementi tradizionali del *memento mori* [...], ma anche nella rappresentazione del tentativo utopico di superarla; nello sforzo di prolungare la vita nella realtà, oltre che nell’immaginario”²⁰⁴.

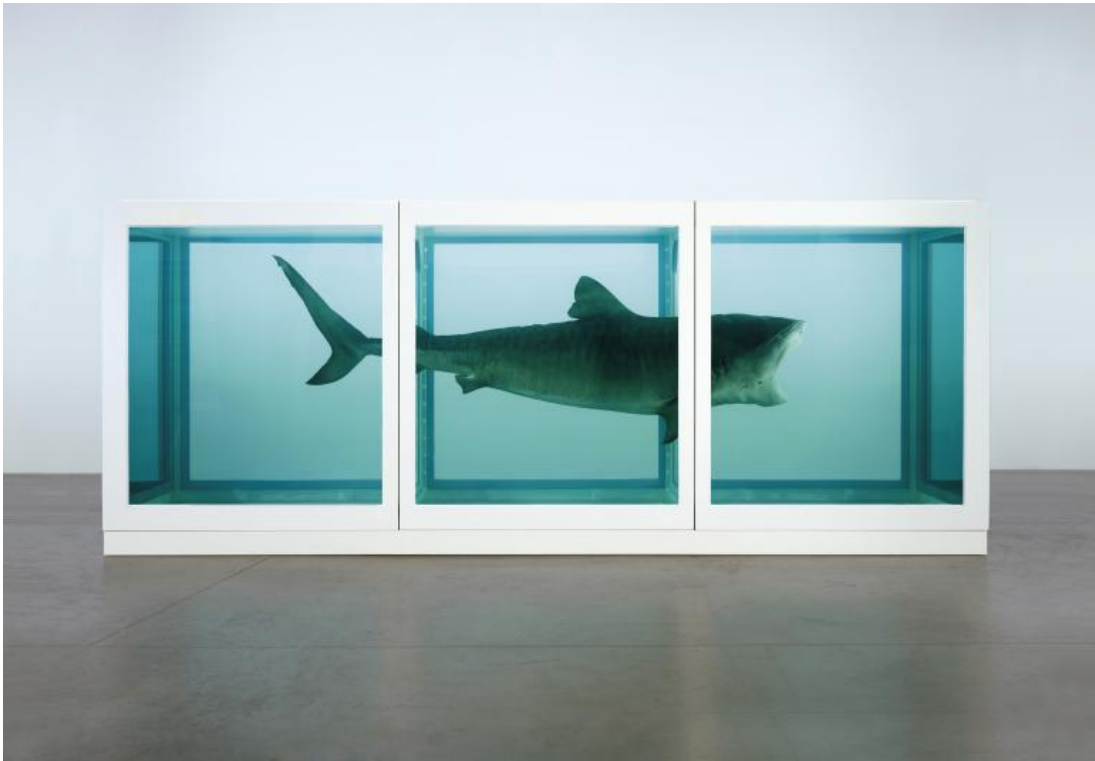


Fig. 56 Damien Hirst, *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*, 1991, squalo tigre, vetro, acciaio, soluzione di formaldeide al 5%, Tate Modern, Londra.

Proprio da uno stravolgimento del tempo e della realtà che parte il progetto decennale di Hirst, *Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, un’esposizione che si muove tra archeologia marina, cinematografia e *story telling*.

Proprio sull’ultimo aspetto citato sembra il caso di soffermarsi, infatti, se Bruskin porta uno *story telling* declinato nel doppio filone tematico delle sue origini lo stesso si potrebbe dire per Hirst in questa esposizione, naturalmente con risultati e temi completamente differenti.

La mostra, distribuita tra Punta della Dogana e Palazzo Grassi, conta più di duecento opere tra statue e monili di ogni sorta, alcuni soggetti vengono riprodotte in più copie

²⁰⁴ M. Codognato, *Biglie di marmo*, in *Damien Hirst – Galleria Borghese, Archeology Now*, A. Coliva, M. Codognato (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, pp. 223 - 229, qui p. 223.

e altri invece vengono accostati a delle “riproduzioni” contemporanee e delle copie che richiamano “la prassi greca e poi romana di fare copie di sculture celebri”²⁰⁵.

L’artista crea con questa esposizione una finzione storica, con personaggi e avvenimenti frutto dell’immaginazione e di una storia che non è mai avvenuta: questo appare subito chiaro dall’apporto critico presente all’interno del catalogo della mostra, dove Elena Geuna, curatrice di diversi progetti di Hirst, racconta la ricostruzione immaginaria di una pagina della storia, come se fosse del tutto reale:

C’era una volta un ricchissimo collezionista, Cif Amotan II, un liberto originario di Antiochia, vissuto tra la metà del I e l’inizio del II secolo d.C. Si tramanda che questa figura leggendaria fosse molto nota ai suoi tempi per le immense fortune e che l’eco della sua storia sia risuonata infinite volte nel corso dei secoli. [...] Amotan era un collezionista sui generis: quasi a voler abbracciare e possedere il mondo intero, ritroviamo tra i suoi oggetti diversi stili artistici, una varietà di manufatti e sculture dall’iconografia solo in parte riconoscibile, espressioni artistiche di culture e luoghi tra loro molto distanti: dall’antico Egitto, all’India, dall’Africa occidentale alla Grecia classica, fino alla Roma imperiale²⁰⁶.

Cif Amotan viene presentato come un liberto dell’Antiochia la cui fortuna risiedeva nei suoi possedimenti materiali, la cui sorte sarebbe stata stroncata in un trasferimento della collezione dall’Africa all’Asia a causa dell’inabissamento della nave preposta a farlo.

Da questo artificio nasce l’idea di archeologia e ritrovamento fittizio di questo prezioso carico da parte di Hirst che è in realtà il fautore di tutta la messa in scena; infatti, Cif Amotan II, anagramma di *I am a fiction*, non è altri che l’artista stesso che si riflette nell’antico collezionista fittizio, lo dimostrano due opere presenti in mostra *Bust of the collector* [fig. 57] e *The collector with Friend* [fig. 58], entrambi bronzi a grandezza naturale che ritraggono le fattezze di Hirst, nel busto, e Hirst accompagnato da Mickey Mouse.

²⁰⁵ G. Leardi, *Damien Hirst in Casa Borghese*, Materia e inganno, in *Damien Hirst – Galleria Borghese, Archeology Now*, A. Coliva, M. Codognato (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, pp.231 – 245, qui p. 241.

²⁰⁶ E. Geuna, *Il pescatore di coralli*, in *Damien Hirst – Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, Elena Geuna (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, pp. 10 - 11.



Fig. 57 Damien Hirst, *Bust of the Collector*, 2016, bronzo, 81x65x36,5 cm.



Fig. 58 Damien Hirst, *The Collector with Friend*, 2016, bronzo, 185,5x123,5x73 cm.

La finzione continua anche negli altri apparati del catalogo, riportati anche in didascalie all'interno dell'esposizione: Henri Loyrette, ex direttore del Louvre e del Musée d'Orsay, rincara la narrazione riguardo ad Amotan e sul resto della collezione immaginata da Hirst, descrive l'immagine di Proteo, dio mutaforma delle acque, facendo riferimento al bronzo di un uomo affetto dalla "malattia di Proteo" giustificando la sua alterità fisica con "le stigmate del suo soggiorno marino"²⁰⁷.

Nel saggio di Simon Schama, invece, si cerca di avvalorare la finzione di Hirst corredandola artificiosamente con alcuni aneddoti personali dello storico londinese, facendo riferimento a presunti testi antichi che riportavano le gesta collezionistiche di Amotan, il passo più significativo del saggio sembra alquanto attinente con i temi trattati da questa tesi: infatti, il saggista ritiene che il fittizio liberto non sia stato il ne certamente l'ultimo "a morire dalla voglia di possedere un simile teatro di memorie, una grande arena per ospitare la fantasmagoria scaturita dalla mente umana, affascinata dai miti"²⁰⁸.

A tal proposito, ripercorrendo un articolo del critico cinematografico Marco Giusti, è possibile affermare che "Hirst costruisce la sua mostra come un film. O, se vogliamo, come un film da fare o da ricomporre nella nostra mente. C'è un prologo, come nel *Titanic*, il video, che giustifica una storia da seguire, un copione da grande film d'avventura"²⁰⁹. Non a caso, in occasione dell'inaugurazione dell'esposizione è stato prodotto un documentario sul fittizio ritrovamento²¹⁰.

Sempre Giusti insiste sul valore del ritrovamento sul fondale marino e asserisce che:

L'idea del recupero del tesoro dal fondo del mare si fonda con l'idea che lì ci sia anche la nostra memoria, ci siano i mostri, come in *20.000 leghe* o come in *The Lost Continent* o nei *Pirati*, ma lì c'è anche la storia di un'avventura creativa che

²⁰⁷ H. Loyrette, *Nel nome di*, in *Damien Hirst – Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, Elena Geuna (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, pp. 13 – 17, qui pp. 13 – 14.

²⁰⁸ S. Schama, *Inventario*, in *Damien Hirst – Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, Elena Geuna (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, pp. 18 - 23, qui p. 23.

²⁰⁹ URL: <https://www.tribune.com/ARTI-VISIVE/ARTE-CONTEMPORANEA/2017/05/MOSTRA-DAMIEN-HIRST-VENEZIA-CINEMA/> (ultimo accesso 18/05/2023)

²¹⁰ Il documentario, omonimo con il titolo della mostra è stato distribuito da Netflix nel 2017 e vede Sam Hobkinson come regista, per una durata di 90'.

si sta concludendo e che Hirst cerca di raccontare, riscrivere, fissare per sempre²¹¹.

Il richiamo cinematografico risulta evidente non solo nella costruzione dell'esposizione, ma anche nei soggetti, spesso mostruosi che animano la messa in scena dell'artista britannico, ne sono un esempio i mostri che in queste pagine sono stati definiti classici come il titanico *Demon with Bowl* [fig. 59], acefalo di cui è possibile ritrovare la testa in *Head of a Demon, Excavated 1932* [fig. 60] e riconoscervi il dipinto di William Blake *The Ghost of a Flea* [fig. 61], o figure della contemporaneità come il già citato *Mickey Mouse* o i *Transformers*, i famosi alieni robotici nipponici, declinati nelle figure di *Quetzacoatl* [fig. 62] e *Huehueteotl and Olmec Dragon* [fig. 63].



Fig. 59 Damien Hirst, *Demon with Bowl*, 2014, resina dipinta, 1822x789x1144 cm.

²¹¹ URL: <https://www.artribune.com/ARTI-VISIVE/ARTE-CONTEMPORANEA/2017/05/MOSTRA-DAMIEN-HIRST-VENEZIA-CINEMA/> (ultimo accesso 18/05/2023).



Fig. 60 Damien Hirst, *Head of a Demon, Excavated 1932*, 2015, bronzo, 194,5x230x268 cm.



Fig. 61 William Blake, *The Ghost of a Flea*, 1819 circa, tempera su legno, 21,4x16,2 cm, Tate Gallery.



Fig. 62 Damien Hirst, *Quetzacoatl*, 2015, oro, argento, 50,5x23,9x23,5 cm.



Fig. 63 Damien Hirst, *Huehueteotl and Olmec Dragon*, 2016, argento, vernice, 53x44x40 cm.

Una tale eterogeneità di forme risiede sopra alcuni comuni denominatori come quello del tempo e dei materiali, entrambi sono strumenti di ciò che si è definito, in questo capitolo, come “mettere in rovina”.

Questo discorso è valido sia per la mostra tenutasi in ambito veneziano sia per quella successiva che ha preso forma presso la Galleria Borghese, lì per volere dell’allora direttrice Anna Coliva, sono state esposte più di ottanta opere, per la maggior parte presenti anche in *Treasures*.

Per quanto riguarda i materiali Coliva, partendo dall’esposizione veneziana, afferma che:

In *Treasures*, la rilevanza linguistica dei materiali e la perfezione della tecnica, con cui le opere sono eseguite per rendere verosimile l’artificio narrativo, sono l’arma sorprendente che Hirst trova per connotare la peculiarità di questa nuova fase di elaborazione dei temi basilari della sua opera²¹².

Il punto di vista della direttrice mette in luce un altro elemento portato avanti da Hirst per alimentare la sua messa in scena irrealista, una scelta di materiali che richiamasse l’aura di antico, della statuaria classica, dai bronzi ai marmi.

Ancora Coliva scrive che:

All’esposizione di Venezia accadeva che, oltrepassata la biglietteria, come una dogana tra il mondo corrente e una condizione altra, si entrasse in uno spazio radicalmente trasformato da una condizione fanta-artistica. Lì si scopriva la qualità narrativa posseduta dalla materia. I materiali – rari in sé e nella loro fattura ma ancor più rari perché totalmente insoliti, estranei al corrente linguaggio comune quale si è affermato nell’arte contemporanea – erano perfettamente funzionali a produrre l’ipnosi fanta-artistica del ciclo. La materia e il loro trattamento tecnico diventavano determinanti per penetrare l’enigma della narrazione fantastica, per renderla totalmente autonoma rispetto alle probabilità del verosimile²¹³.

²¹² A. Coliva, *Master of matters*, in *Damien Hirst – Galleria Borghese, Archeology Now*, A. Coliva, M. Codognato (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, pp.217 - 222, qui p. 218.

²¹³ *Ibidem*.

Tuttavia, è bene precisare, che i materiali scelti da Hirst non seguono alcuna filologia temporale, risultano più come una grande citazione dell'antico, senza distinguerne il luogo di provenienza e la cultura di appartenenza; le statue cercano di ingannare lo spettatore disattento, sottolineano anche la loro contemporaneità proprio nel loro non seguire nessun criterio storico, nessun vincolo cronologico ciò che fanno è chiamare in causa una sorta di lessico di materiali classici riordinati e declinati nelle diverse forme, per lo più attuali.

Di questi richiami della materia ne parla la storica dell'arte Geraldine Leardi che propone un paragone tra i materiali adoperati da Hirst e quelli storicizzati nell'arte antica:

La materia di Damien Hirst è anch'essa di uso antico e antichissimo: tra le opere in mostra le *Two Large Urns*, e uno dei *Cerberus* sono in marmo di Carrara come la *Pietà* di Michelangelo, cinquecentesca; la malachite di una delle *Severed Head of Medusa* [fig. 64] è la stessa delle colonne e dell'urna della Sala di Malachite al Museo dell'Ermitage, ottocenteschi, e il cristallo di rocca degli occhi di una delle *Tudukheba* è pari a quello di vassoi, tazze, vasi, coppe nel Tesoro del Delfino che si conserva al Prado²¹⁴.

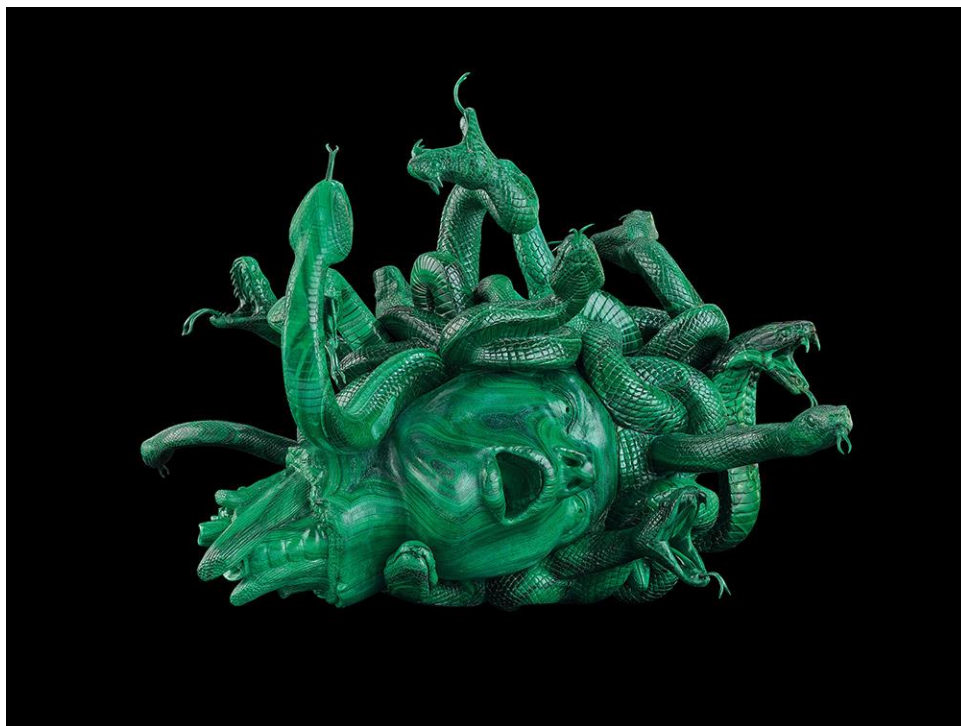


Fig. 64 Damien Hirst, *The Severed Head of Medusa*, 2008, malachite, 38x49,6x52 cm.

²¹⁴ G. Leardi, *Damien Hirst in Casa Borghese, Materia e inganno*, p. 232.

Ritorna ancora una volta la teoria di Lotman, a cui si è fatto riferimento a inizio capitolo, riguardo la libertà degli artisti e il rapporto con il passato: “il presente non è solo creato dal passato, ma crea a propria volta un “nuovo passato”. Nei momenti di svolta il passato diventa il luogo della creazione di nuovi miti”²¹⁵.

E partendo dal concetto di un passato maleato e riscritto dalle mani degli artisti, nella finzione di un’archeologia impossibile, è possibile parlare dell’ultimo concetto fondamentale nell’operato di Hirst, ovvero il tempo.

La scrittrice e poetessa Marguerite Yourcenar, che spesso nelle sue opere ha parlato di morte e tempo, a proposito della temporalità che colpisce la forma delle opere scriveva:

Alla bellezza come l’ha voluta un cervello umano, un’epoca, una particolare forma di società, si aggiunge una bellezza involontaria, associata ai casi della Storia, dovuta agli effetti delle cause naturali del tempo. Statue spezzate così bene che dal rudere nasce un’opera nuova, perfetta nella sua stessa segmentazione: un piede nudo che non si dimentica, poggiato su una lastra, una mano purissima, un ginocchio piegato in cui si raccoglie tutta la velocità della corsa, un torso che nessun volto ci impedisce di amare, un seno o un sesso di cui riconosciamo più che mai la forma del fiore o del frutto, un profilo ove la bellezza sopravvive in un’assenza assoluta di aneddoto umano o divino, un busto dai tratti corrosi, sospeso a mezzo tra il ritratto e il teschio²¹⁶.

Yourcenar parla del tempo e del suo ruolo del mettere in rovina le opere; tuttavia, nei casi di archeologia fittizia di cui si sta parlando, l’artista stesso si sostituisce a questo processo naturale, Hirst non aspetta che la materia muti secondo le regole, prende il posto del moto ondoso e delle forme di vita che lasciano incrostazioni sui manufatti, concentra in sé stesso sia “la forza generatrice che il logoramento”²¹⁷.

Il tempo nell’opera di Hirst, come in quella degli altri artisti di cui si è scritto, è ancora parte della finzione e appare come una dimensione simulata.

²¹⁵J. M. Lotman, *Cercare la strada. Modelli della cultura*, p. 80.

²¹⁶ M. Yourcenar, *Il tempo, grande scultore*, (prima edizione 1985), Torino, Einaudi, 1994, p. 51.

²¹⁷ G. Leardi, *Damien Hirst in Casa Borghese, Materia e inganno*, p. 237.

Il tempo in Hirst, a differenza degli altri casi affrontati, è evidenziato dalle corrosioni e le incrostazioni di tipo marino, l'acqua, tramite la mano dell'artista, trasforma i materiali plastici, i soggetti classici e contemporanei in "creature portentose, quasi altre da sé, rivestite di madreperla, di spugne e di quanto l'acqua salata e le colonie coralline avevano potuto depositarvi"²¹⁸; le carcasse dei molluschi sono "indicatori di permanenza subacquea"²¹⁹ ma sono anche, ancora una volta, parte della finzione, essendo realizzate in bronzo o agata, apposte successivamente su tutti i tipi di sculture e successivamente dipinte.

Come fa notare Mario Codognato le abrasioni e le stratificazioni marine oltre a segnalare il trascorrere del tempo "esplicitano la continuazione di altre forme di vita organica attorno agli oggetti creati dall'uomo e dopo l'uomo, come le nature morte del Seicento mostrano un mondo in assenza dell'uomo"²²⁰.

Esplicitate queste tematiche peculiari delle esibizioni di Hirst, è possibile formulare alcuni confronti tra questo artista e Bruskin: *in primis* sembra chiara una differenza sulla manipolazione del tempo, infatti, se Bruskin seppellisce per tre anni i suoi bronzi in Toscana per restituire un'aura archeologica autentica e naturale, Hirst si erge a demiurgo del tempo, apportando le stratificazioni con materiale mimetico, ma facilmente riconoscibile; pertanto il russo giunge a un risultato ambiguo ma verosimile, mentre nel progetto dell'inglese il paradosso si palesa davanti agli occhi dei visitatori.

In secondo luogo, nelle figure di Bruskin, seppur con declinazione stilistiche differenti, si può riscontrare una certa unitarietà tematica²²¹, al contrario di ciò che si materializza nei soggetti eterogenei di Hirst, che appartengono alla memoria personale dell'artista, ma anche a un immaginario infantile condiviso.

Il giornalista Dario Rossi, facendo riferimento a una delle sculture presenti a Venezia, *Best Friends* [fig. 65] evidenzia come questa e altri tipi di immagini presenti in *Treasures* provochino "nei visitatori una sensazione languida di nostalgia che è consanguinea di quella che il resto della mostra evoca su un piano meno intimo e più

²¹⁸ *Ivi*, p. 231.

²¹⁹ *Ivi*, p. 240.

²²⁰ M. Codognato, *Biglie di marmo*, p. 224.

²²¹ S. Burini, *Lessico Fondamentale: Grisha Bruskin e l'estetica del decimo*, p. 25.

intellettuale. Non c'è storia senza memoria, non c'è passato per l'uomo che non coincida idealmente, platonicamente, con l'infanzia"²²².



Fig.65 Damien Hirst, *Best Friends*, 2015, bronzo, 72,5x136,7x82 cm.

E in seguito aggiunge:

La storia come costruzione del tempo è quindi un'operazione ambivalente, che mentre intende in teoria avvicinarsi alla verità, nella pratica se ne allontana, ricostruendo un passato più affascinante, coeso e romanzesco come una fiaba. La Storia è sempre, prima di tutto, una storia, e come tale deroga alla verità in nome di una coerenza che è anzitutto del racconto²²³.

²²² URL: <https://www.linkideeperlatv.it/damien-hirst-naufragio-del-tempo/> (ultimo accesso 23/05/2023).

²²³ *Ibidem*.

2.2.3 Daniel Arsham

Il terzo e ultimo *case study* di questo capitolo riguarda la produzione creativa di Daniel Arsham, un giovane artista newyorchese sempre più noto nel panorama contemporaneo per via delle sue collaborazioni, sia in ambito puramente artistico, come nel caso dei suoi lavori con la Galleria Perrotin²²⁴, ma anche nell'ambito del design e del *fashion*, come dimostra la sua *capsule collection* disegnata per Dior nel 2020.

L'eterogeneità della sua produzione artistica determina la necessità di uno sguardo interdisciplinare nei tentativi di analisi delle sue opere, inoltre risulta necessario contestualizzare il suo operato all'interno di uno specifico momento culturale, quello contemporaneo, in cui i muri e i confini tra le diverse discipline sono più sottili che mai.

Virgil Abloh, ex direttore creativo della *maison* Louis Vuitton, è stato uno dei grandi sostenitori di Arsham ed è stato anche colui che lo ha definito l'artista capace di abbattere i confini:

Old boundaries of art, design, fashion, and music have disappeared. This moment defines Daniel's work just as much as Daniel's work defines this moment. [...] A wall is just a temporary divide, a soft curtain; a figure falls through the ceiling; a hung clock forces a wall to droop. [...] Daniel's exploration of the aesthetics of production, branding, and labeling are tools he uses to create new environments for a new time²²⁵.

Con parole simili a quelle di Abloh, anche l'autore statunitense Larry Warsh descrive la figura di Arsham come quella di un artista concettuale poliedrico, il cui lavoro va collocato "beyond the confines of art, architecture, or performance art"²²⁶, evidenziando anche la sua appartenenza alla cultura popolare contemporanea:

²²⁴ Tra le diverse collaborazioni tra l'artista e la nota galleria francese quella più importante può essere considerata la mostra *Paris 3020*, che ha avuto luogo nella sede parigina della galleria dall'11 gennaio al 13 marzo del 2020.

²²⁵ V. Abloh, *Break Through Walls*, in D. Arsham, V. Abloh, S. Matijcio, H. U. Obrist (a cura di), *Arsham*, Milano, Rizzoli Electa, 2018, p. 7.

²²⁶ D. Arsham, L. Warsh (a cura di), *Arsham-isms*, Princeton University Press, 2021, p. 7.

“Through his fluency in popular culture and insights into our present moment, his work has resonated with a global generation”²²⁷.

Le pratiche artistiche di Arsham, in particolare quella scultorea, si concentrano sugli elementi appartenenti alla vita quotidiana, il suo intento è quello di trasformarli sia nella loro materialità che nel loro significato, e, giocando su diversi piani temporali e ontologici, “he shapes his findings in his own image of the world”²²⁸.

Il criterio di scelta degli oggetti da trasformare può aiutare a comprendere qualche aspetto peculiare rispetto alla poetica dell’artista statunitense, infatti, all’interno di una conversazione tenuta con Hans Ulrich Obrist, in risposta ad una domanda di quest’ultimo, Arsham ha dichiarato di trarre buona parte della sua ispirazione dal sito e-Bay, affermando di considerarlo come “a sort of repository of almost everything that has ever been made by humans at any time”²²⁹.

L’inserimento di quest’artista all’interno di questo lavoro di ricerca è motivato da due aspetti peculiari: il primo è l’importanza data al tempo, e in particolare alla manipolazione artificiale di questo per mezzo di materiali e mezzi di tipo geologici-archeologici; in secondo luogo, muovendosi all’interno della cultura popolare e in particolare quella degli anni ‘80/’90 del secolo scorso, Arsham decide di dedicare particolare attenzione alla trasformazione di alcune icone popolari, come ad esempio i *Pokémon*, i personaggi mostruosi della celebre serie multimediale di videogiochi, cartoni animati e carte collezionabili giapponese.

Così come si è visto nei casi di Grisha Bruskin e Damien Hirst, il tempo all’interno di questi progetti non è sempre lineare, Arsham si auto conferisce il potere di manipolarlo, creando una realtà in cui è libero di muoversi tra passato, presente e futuro: i primi esperimenti scultorei di questo tipo sono racchiusi nella serie *Fictional Archaeology*, dove “he uses geological materials to create eroded ‘relics’ of the recent

²²⁷ *Ibidem*.

²²⁸ V. Abloh, *Break Through Walls*, p. 7.

²²⁹ H. U. Obrist, *Parallel Realities – Daniel Arsham in conversation with Hans Ulrich Obrist*, in D. Arsham, V. Abloh, S. Matijcio, H. U. Obrist (a cura di), *Arsham*, Milano, Rizzoli Electa, 2018, pp. 120-127, qui p. 124.

past, [...] nostalgic objects [...] from Walkmans to boom boxes to Casio keyboards”²³⁰
[fig.66 e 67].



Fig. 66 Daniel Arsham, *Future Relics 09 – Keyboards*, 2018, gesso e vetro, 8,6×66,7×23,6 cm.



Fig. 67 Daniel Arsham, *Future Relics 07 - Sony Walkman*, gesso, 14,7x14,7x14,7 cm

La sua produzione prende ispirazione dalle cose che osserva e da quelle appartenenti alla sua memoria, ma successivamente questi elementi vengono de-funzionalizzati e

²³⁰ V. Ablon, *Break Through Walls*, p.7.

ri-contestualizzati in una dimensione temporale nuova: infatti, un tratto distintivo di quest'artista, è la capacità di comprendere l'importanza del passato, sapere cosa è rilevante nel presente, predire cosa potrebbe succedere in un ipotetico futuro, e muoversi liberamente tra queste zone differenti così come lo fa tra le varie discipline artistiche.

Secondo le sue stesse parole:

This idea encapsulates so many things present in my work: time, the collapse of time, archeology, the future, the manipulation of history, all of these things. [...] Everything that has ever existed or that will ever be made exists at this moment in different forms. If it's going to be created into something, its materials just need to be brought together. And it's a collapse of time²³¹.

La produzione scultorea di Arsham si distingue per quantità di produzione e varietà degli oggetti trasformati, come ha scritto Steven Matijcio: “from phones, cameras, microphones and VHS tapes to film projectors, tires, keyboards and boomboxes he has produced close to 3000 calcified effigies of the 20th and 21th centuries from earthly substances”²³².

Nonostante l'origine della serie risieda proprio negli oggetti, la capacità dell'artista di passare da un medium all'altro lo ha condotto a declinare la riflessione temporale in un progetto filmico chiamato *Future Relic*, una serie di nove cortometraggi in cui si predice la futura civilizzazione umana a seguito delle conseguenze causate dai principali cambiamenti climatici.

All'interno di questi corti, un futuro distopico e post-apocalittico diventa il luogo di esibizione delle sue *Eroded Sculptures*, oggetti che simboleggiano la memoria di una cultura popolare contemporanea, che però, a seguito di una distorsione temporale adoperata dall'artista, diventano artefatti archeologici e relitti del passato.

²³¹ H. U. Obrist, *Parallel Realities – Daniel Arsham in conversation with Hans Ulrich Obrist*, p. 127.

²³² S. Matijcio, *The medium of the medium*, in D. Arsham, V. Abloh, S. Matijcio, H. U. Obrist (a cura di), *Arsham*, Milano, Rizzoli Electa, 2018.

Anche il collega scultore Marc Quinn riconosce nell'opera di Arsham la possibilità di proiettare la cultura del presente in un lontano futuro, rappresentata attraverso le pratiche di un archeologo:

“All art is time travel communicating with people from the present but also people who are yet to be born. Daniel Arsham’s work speeds the process up and gives us the macabre thrill of seeing our culture how others might see it centuries from now”²³³.

Uno dei progetti più interessanti dell'artista statunitense, ai fini di questo lavoro di tesi, è la mostra, tenutasi presso la Galleria Perrotin di New York nel 2021, intitolata *Time Dilation*.

L'esposizione riprendeva alcuni elementi fondamentali delle produzioni precedenti dell'artista con l'intento, ancora una volta, di portare il visitatore a riflettere sull'iconicità del passato, del presente e di un ipotetico futuro distopico.

All'interno dell'esposizione è possibile riscontrare esempi di statuaria classica ridotti in rovina, accostati a figure iconiche della produzione di massa contemporanea come quelle dei *Pokémon*, ideati nel 1996 dall'autore di videogiochi giapponesi Satoshi Tajiri, anch'essi portati a uno stato di rovina simile alle immagini antiche.

Arsham, rispettando la sua produzione stilistica eterogenea, ha realizzato per la mostra newyorkese diversi dipinti monocromi inediti per far immaginare allo spettatore dei possibili scenari di un futuro lontano diecimila anni dal presente²³⁴: questi dipinti sono accomunati da un'impostazione fotografica accentuata dalle diverse tonalità di uno stesso colore che rimandano alla fotografia ottocentesca, inoltre i soggetti prediletti per queste pitture sono paesaggi incontaminati, come caverne o giungle, dove avviene l'incontro immaginario tra uomini del futuro e statue antiche in rovina [fig. 68 e 69].

²³³ M. Quinn, *Daniel Arsham's Fictional Archaeology*, 2015.

²³⁴ URL: <https://www.collater.al/time-dilation-mostra-daniel-arsham-art/> (ultimo accesso 01/06/2023).



Fig. 68 Daniel Arsham, *Jungle Animation*, 2020, acrilico su tela, 164,3x228,6 cm.



Fig. 69 Daniel Arsham, *Cave of Venus Italica*, 2020, acrilico su tela, 266,7x215,9 cm.

L'incontro tra l'antico e il contemporaneo, nella statuaria, si realizza in maniera inedita rispetto ai casi affrontati in precedenza: non solo dal punto formale, dove all'erosione viene associata la cristallizzazione della materia, ma anche dal punto di vista dei

soggetti messi in rovina; infatti, la peculiarità di Arsham consiste nelle collaborazioni con diverse aziende sia per quanto riguarda i testi antichi sia per quelli contemporanei.

La prima collaborazione è instaurata tra la società francese *Réunion des musées nationaux et du Grand Palais des Champs-Élysées*, che possiede i calchi originali delle sculture antiche presenti nei musei parigini come il Louvre e che l'artista ha adoperato per produrre delle copie in bronzo o in materiali lapidei, successivamente erosi.

Questo è il caso della *Bronze Eroded Venus of Arles* [fig. 70] rifacimento della *Venere di Arles* e del *Rose Quartz Eroded Apollo Belvedere* [fig. 71] che richiama immediatamente *l'Apollo del Belvedere*: a differenza delle versioni pittoriche, in cui le fattezze vengo ingigantite, in questi casi l'artista mantiene le dimensioni originali frutto dei calchi francesi.



Fig. 70 Daniel Arsham, *Bronze Eroded Venus of Arles*, 2020, bronzo, acciaio inossidabile lucidato, 260x128x93 cm.



Fig.71 Daniel Arasham, *Rose Quartz Eroded Apollo Belvedere*, 2020, quarzo rosa, quarzo, hydrostone, 234x162x110 cm.

Tuttavia, all'interno dell'esposizione grande rilievo viene dato alle figure mostruose nipponiche dei *Pokémon*, frutto di una lunga e duratura collaborazione tra la società giapponese The Pokémon Company e l'artista statunitense.

Il fenomeno di massa dei *Pokémon* nasce alla fine degli anni '90 con la distribuzione dei videogiochi *Pokémon Rosso, Verde e Blu*, a opera della multinazionale di videogiochi Nintendo.

Riguardo al ruolo di questa collaborazione, Arsham ha dichiarato in una conversazione con l'artista e curatore Paul Laster:

Part of the thinking for this show is that the statues from past periods that I've been using were pop culture icons in their times. And when we consider the most universal characters today, Pokémon is certainly up there as a global icon. Part of

the drive with this exhibition is to not only allow time to collapse between the two—between works based on Greco-Roman statues and Pokémon characters—but to also collapse cultural associations related to those disparate things into a singular universe²³⁵.

Sembra evidente, dalle parole dell'artista, come l'intento dell'esposizione sia di innalzare queste figure mostruose a icona contemporanea, tanto quanto le immagini scultoree del passato, e questo potrebbe essere vero sia per la loro influenza sulla società di consumo sia per il loro ruolo, all'interno della cultura, nel far riflettere su alcune questioni etiche e sociali sugli animali che potrebbero essere chiarificate da alcune teorie di zoosemiotica.

Innanzitutto, risulta necessario definire due tratti peculiari di questo *franchise* multimediale: l'antropologa statunitense Anne Allison, in un saggio del 2003, riscontra come elemento essenziale la “cuteness as national export and cultural capital”²³⁶ che rende evidente un'attenzione al mostro declinata in forme euforiche e non negative; in secondo luogo mette in luce “la struttura narrativa per la quale l'esportazione del singolo *Pokémon* comporta una scia di costruzioni che gli gravitano attorno, configurando l'esportazione di un mondo stesso, che si può attorializzare e spazializzare secondo i valori della cultura di ricezione”²³⁷.

Un'altra caratteristica principale, tanto nel videogioco quanto nella serie animata, è il far combattere i mostriciattoli tra di loro per conquistare uno *status*, quello di allenatore, all'interno della narrazione; tuttavia, questo atto violento richiama il dibattito contemporaneo sullo sfruttamento degli animali a fini ludici, risultando un terreno su cui è possibile aprire diverse discussioni.

Addentrando nelle questioni etiche è bene notare come, al di là degli aspetti positivi e negativi del *franchise*, “il piacere del testo non è tanto nel vincere la battaglia quanto nel collezionare *Pokémon*”²³⁸.

²³⁵ URL: <https://www.artandobject.com/news/fictional-archeology-interview-daniel-arsham> (ultimo accesso 03/06/2023).

²³⁶ A. Allison, *Portable Monsters and Commodity Cuteness: Pokémon as Japan's New Global Power*, in *Postcolonial Studies*, Londra, Routledge, 2003, p. 35.

²³⁷ B. Surace, *Zoosemiotica dei Pokémon*, in *Zoosemiotica 2.0. Forme politiche dell'animalità*, G. Marrone (a cura di), Palermo, Edizioni Museo Pasqualino, 2017, pp. 609 – 619, qui p. 609.

²³⁸ *Ivi*, p. 617.

Lo studioso di semiotica Bruno Surace fa notare come:

[...] va considerata un'ulteriore ermeneutica, basata su una propensione condivisa alla *scophophilia*, il piacere di guardare freudiano, l'assunzione dell'altro come un oggetto, assoggettandolo a uno sguardo di controllo. Possedere un Pokémon nel videogioco, o riviverne la possessione attraverso il cartone animato, significa non averne altro che l'icona a disposizione, peraltro nel caso dei videogiochi (quantomeno nei primi) ridotta a uno scampolo di *pixel* a bassa definizione. Eppure, avere accesso a tale icona, possederne la visione, è un privilegio raro, specie quando raro è il Pokémon, che si può sfoggiare agli altri o a se stessi. Si destituisce così l'idea della cattività dei Pokémon come una forma preminentemente sadica. Se del sadismo c'è, esso è in un ordine secondo rispetto alla pulsione allo sguardo come apparato di possesso²³⁹.

Infine, Surace conclude la sua analisi evidenziando quanto la collezione dei mostri, trasponibile al possesso di un animale domestico sia intrinseco del carattere umano e abbia un ruolo fondamentale nella costruzione dell'affezione:

La tendenza alla bio-collezione, dunque, è una prerogativa dell'umano che andrebbe ripensata come caratteristica fondante l'affettività. Così possedere i Pokémon pare un'azione giustificabile entro un regime forico, fuorché ad essi non si faccia del male. Il problema, come si è visto in precedenza, è che il rapporto di amore con questi è spesso subordinato a una forma di sfruttamento, seppure questo appaia alla fine dei conti come necessario all'interno della diegesi²⁴⁰.

Arsham dà forma materiale a questi elementi, come un collezionista di reliquie di alterità: materializza gli strumenti interni alla narrazione come il *pokédex* [fig. 72], l'apparecchio che funziona come un bestiario contenente tutte le informazioni riguardo i mostri, ma anche gli oggetti dell'infanzia con cui bambini, ragazzi e anche adulti (e l'artista stesso) si sono avvicinati a questo multitestò, ne sono un esempio le carte da gioco collezionabili riprodotte in sculture tridimensionali, erose, di grandi dimensioni [fig. 73].

L'artista, in *Time Dilation* come in altre esposizioni, non si è limitato a realizzare solo le sculture di questi "strumenti di cattura", ha anche dato tridimensionalità e materia

²³⁹ *Ibidem*.

²⁴⁰ *Ivi*, p. 618.

agli stessi mostriciattoli, seguendo le dimensioni fornite dagli sviluppatori del videogioco, e realizzando sculture che emulano la statuaria classica come il Pikachu di bronzo [fig. 74] e il Gengar di ametista e selenite [fig. 75].



Fig. 72 Daniel Arsham, *Ash and Pyrite Crystallized Pokédex*, 2020, cenere vulcanica, pirite, selenite, hydrostone, 142.2×200.7×27.9 cm.



Fig. 73 Daniel Arsham, *Blue Calcite Crystallized Pikachu Pokémon Trading Card*, 2019-2020, Calcite blu, quarzo, hydrostone 122,5× 87,6×3,8 cm.



Fig. 74 Daniel Arsham, *Bronze Crystallized Pikachu (Small)*, 2020, Bronzo, acciaio inossidabile lucidato, 64,1×52, ×53,3 cm.



Fig. 75 Daniel Arsham, *Amethyst Crystallized Large Gengar*, 2019 – 2020, Ametista, selenite, hydrostone 122,6×118,1×109,2 cm.

Giunti alla fine di questi *case studies* è possibile esplicitare le motivazioni che hanno spinto alla scelta di questi artisti contemporanei: ciò che lega i tre è il fare archeologico, con la conseguente manipolazione del tempo e il ricorso a figure ibride e mostruose.

Trattandoli in maniera separata si è potuto vedere il differente ricorso al soggetto mostruoso, declinato a seconda della cultura di appartenenza: infatti, per Grisha Bruskin l'archeologia e l'ibridazione sono degli strumenti per poter dar vita a mondi fittizi basati sulle radici culturali, quella ebraica e quella russa, ma frutto della fantasia dell'artista stesso.

Nell'operato di Hirst la finzione e la falsificazione sono un elemento dominante, senza alcuna ricerca ontologica: l'artista in questo caso gioca con un passato immaginario e con eventi storici ricreati ai fini della narrazione fantastica; emergono dalle sue opere le intenzioni di ricreare una propria collezione di icone appartenenti a epoche diverse, che trovano nel vissuto e nell'infanzia dell'artista la loro carica generatrice.

L'ultima parte è stata dedicata allo statunitense Daniel Arsham che fonda la sua produzione richiamando tanto le icone della statuaria classica, quanto gli oggetti di consumo e le figure mostruose degli ultimi decenni del Novecento, per sistematizzare questi elementi eterogenei sullo stesso livello di iconicità e trasportarli, infine, in un futuro distopico lontano migliaia di anni dal presente.

Dopo aver riscontrato l'efficacia degli strumenti archeologici per trovare un posto ai mostri nella cultura, nel prossimo e ultimo capitolo di questa tesi, si proverà a presentare il corrispettivo digitale di collezione di alterità per far sì che questo capitolo conclusivo costituisca un'apertura verso campi d'analisi, in parte già storicizzati, ma in costante divenire.

Capitolo III

3.1 Le possibilità dell'arte digitale per la creazione di mostri.

Il discorso finora portato avanti all'interno di questo lavoro ha incluso una vasta finestra temporale della produzione culturale, dal Medioevo ai tempi contemporanei, ma i riferimenti sono sempre stati limitati a forme artistiche fisiche, come la pittura e la scultura.

Questo breve capitolo conclusivo, invece, è dedicato interamente all'analisi degli stessi fenomeni precedentemente citati, ma legati esclusivamente alle produzioni artistiche digitali contemporanee.

Prima di affrontare nello specifico le questioni riguardo le collezioni e la creazione di mostri in ambito digitale, e le peculiarità di questi fenomeni rispetto ai propri corrispettivi fisici, potrebbe essere consono fare alcune considerazioni di carattere generale riguardo i cambiamenti causati dall'avvento e dallo sviluppo delle tecnologie digitali nella produzione artistica contemporanea.

A partire dalla metà degli anni Novanta il mondo dell'arte, come tutti gli altri ambiti, è stato fortemente influenzato dalle invenzioni tecnologiche digitali, in particolare si può denotare come *Internet* e il *World Wide Web* abbiano polarizzato la produzione e la distribuzione di media audio-visivi digitalizzati²⁴¹, ponendo così le sorti artistiche del nuovo *mediascape*²⁴².

Per quanto concerne la distribuzione, un contributo particolarmente interessante è stato fornito nel 2014 dal critico statunitense, nonché *senior editor* di "Artnet News", Ben Davis, che, all'interno del testo inaugurale di una sua nuova rubrica, ha scritto:

²⁴¹P. Berti, *Net Art: modelli per spazi espositivi*, in *Ricerche si S/Confine*, Dossier n°4, 2018, p.163. URL https://iris.uniroma1.it/retrieve/handle/11573/1211716/1159858/Berti_Net-art.pdf (ultimo accesso 01/06/2023).

²⁴²Il termine *mediascape* è generalmente definito in vari modi come "contesto mediale", "paesaggio mediale" o "panorama mediale", ma in questo modo si perde il riferimento al quadro teorico in cui il neologismo è nato. Il termine fu proposto per la prima volta nel 1990 dall'antropologo Arjun Appadurai, in un suo articolo sulla globalizzazione dal titolo "*Disjuncture and difference in the global cultural economy*", definendolo come "l'insieme dei messaggi mediali che avvolgono l'individuo e tutta la collettività". URL <https://www.lacomunicazione.it/voce/mediascape/> (ultimo accesso 01/06/2023).

What are the major themes of contemporary art discourse right now? Inequality and the Internet. Money, which is making unique objects ever more expensive, and technology, which is making images ever more placeless. On the one hand, the ultra-exclusive auction room where prices rise ever higher, where art is touted as a timeless store of value. On the other, the Internet, where images fluoresce quickly and compete for attention in a universe of technological novelty. [...] The way that people consume art, and what art seems worthy, is changing, will change²⁴³.

Parlando delle produzioni artistiche digitali, Davis pone particolare attenzione a due tematiche, la gratuità e l'ubiquità delle immagini online, che costituiscono le caratteristiche peculiari di un nuovo tipo di "consumo ubiquo, interattivo, spettacolare, immersivo, personalizzato, oppure collettivo, condiviso e gratuito"²⁴⁴.

Se per un lungo tempo il tema della distribuzione dei contenuti online è stato esclusivo dei circuiti che si occupano di arte digitale, negli ultimi anni è andato affermandosi sempre di più, divenendo una delle questioni imprescindibili del dibattito critico sull'arte contemporanea in generale.

Alcuni aspetti vanno evidenziati: da un lato, negli ultimi anni è stata progressivamente superata l'idea di una distinzione netta tra virtuale e reale, è aumentata la consapevolezza che ciò che accade in rete influenza il nostro mondo tanto quanto ciò che accade nella realtà; dall'altro, va considerato che la presenza dell'arte contemporanea in rete si è fatta sempre più consistente nel corso degli ultimi anni²⁴⁵ e che questo fenomeno ha influenzato il concetto stesso di collezionismo artistico.

Gli aspetti principali che hanno influenzato la distribuzione e il collezionismo sono la natura immateriale dell'arte digitale e la facilità con cui essa può essere riprodotta, queste peculiarità generano un certo grado di diffidenza dei collezionisti abituati all'opera concepita come feticcio.

²⁴³B. Davis, *The Crisis in Art and What It Means To Write About It*, in Artnet News, 6 maggio 2014, <http://news.artnet.com/art-world/the-crisis-in-art-and-what-it-means-to-write-about-it-14111> (ultimo accesso 02/06/2023).

²⁴⁴ G. L. Beccari, *Arte digitale, Video arte e collezionismo*, 3 ottobre 2019. URL <https://collezioneditiffany.com/arte-digitale-video-arte-2019/> (ultimo accesso 01/06/2023).

²⁴⁵ D. Quaranta, *Arte contemporanea e distribuzione digitale*, in SketchBOOK – Postmedia Journal, Issue 1, Milano, Postmediabooks, 2016, pp. 60-70, qui p. 62.

Il dibattito contemporaneo sulle conseguenze della digitalizzazione e della distribuzione digitale dell'arte è stato inaugurato da due testi relativamente recenti: *Art Power*²⁴⁶ di Boris Groys del 2008 e *The Radicant*²⁴⁷ di Nicolas Bourriaud dell'anno successivo.

Le riflessioni dei due studiosi hanno in comune l'attenzione per due conseguenze molto importanti di questo processo: "l'indebolimento della nozione di originale e la perdita di qualsiasi connotazione topologica, che costituisce, secondo Walter Benjamin, il fondamento dell'aura"²⁴⁸.

Groys, in particolare, mette in evidenza le peculiarità delle immagini digitali rispetto agli artefatti fisici, affermando che:

Le immagini digitali hanno la capacità di generarsi, moltiplicarsi e distribuirsi attraverso le risorse aperte degli strumenti di comunicazione attuale, come Internet e i telefoni cellulari, in modo immediato e anonimo, senza nessun controllo curatoriale. Per questo si può parlare di immagini digitali come di immagini autenticamente forti, immagini in grado di mostrarsi da sole assecondando la loro natura²⁴⁹.

La libera accessibilità e la semplicità nei processi di trasferimento e condivisione delle opere contribuiscono all'indebolimento precedentemente citato: il valore di queste immagini non risiede solo nella forza dell'atto creativo dell'artista, bensì nella loro funzione sociale e nella loro diffusione attraverso una partecipazione attiva degli utenti, che porta alla creazione di "una storia condivisa"²⁵⁰.

Sempre nel 2009, la regista cinematografica Hito Steyerl ha scritto un saggio intitolato *In Defense of the Poor Image*, all'interno del quale conduce delle riflessioni improntate principalmente sul potenziale politico e sociale di queste immagini, che lei definisce

²⁴⁶ B. Groys, *Art Power*, MIT Press, London-Cambridge, 2008, tr. it. di A. Simone, Milano, Postmediabooks, 2012.

²⁴⁷ N. Bourriaud, *The Radicant*, New York, Lukas & Sternberg, 2009.

²⁴⁸ D. Quaranta, *Arte contemporanea e distribuzione digitale*, p. 63.

²⁴⁹ B. Groys, *Art Power*, pp. 95-96.

²⁵⁰ D. Quaranta, *Arte contemporanea e distribuzione digitale*, p. 67.

come immagini povere, rappresentazioni capaci di sconfinare i limiti tra finzione e realtà:

The poor image is no longer about the real thing—the originary original. Instead, it is about its own real conditions of existence: about swarm circulation, digital dispersion, fractured and flexible temporalities. It is about defiance and appropriation just as it is about conformism and exploitation. In short: it is about reality²⁵¹

L'immagine povera sovverte i paradigmi su cui si fonda la distribuzione delle opere e delle immagini e fonda un nuovo sistema di valori, inoltre, sempre secondo Steyerl, vive una tensione ambivalente, perché se da una parte si può posizionare nella tradizione della comunicazione politica indipendente, dall'altra è perfettamente assimilabile a un sistema capitalistico dell'informazione, basato più sull'intensità dell'immagine che sulla contemplazione del fruitore; inoltre, il consumo di queste immagini contribuisce al miglioramento della cultura visiva dei fruitori, e conseguentemente viene alimentato uno spirito di partecipazione condiviso.

Queste immagini, distribuite e fruite spesso su dispositivi tecnologici, tentano di eccedere i confini e agire al di fuori della cornice istituzionale, all'interno dello spazio reale della vita, facendo venir meno la distinzione tra spazio immateriale della comunicazione e spazio sacrale espositivo.

L'indifferenza tra queste due dimensioni spaziali è il fulcro del primo capitolo di *After Art*²⁵², un saggio del 2013 in cui lo storico dell'arte statunitense David Joselit ha proposto alcune riflessioni sulla situazione artistica nel periodo di diffusione dei *global network*.

Joselit considera l'arte una sorta di valuta immateriale, non collocabile esclusivamente in una delle due dimensioni spaziali prima citate, la sua attenzione è incentrata sulle dinamiche di circolazione e di assunzione di valore, che non risiede più nell'unicità e

²⁵¹ H. Steyerl, *In Defense of the Poor Image*, in *e-flux journal*, n. 10, Novembre 2009, <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/> (ultimo accesso 05/06/2023) Ristampato in: H. Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012, pp. 31 - 45, qui p. 32.

²⁵² D. Joselit, *After Art*, tr. it. di K. Tomatis, Milano, Postmediabooks, 2015.

nella materialità delle immagini, bensì nella loro “saturazione, ubiquità, connettività e reperibilità”²⁵³.

Il potenziale sociale e politico di queste opere sta proprio nel fatto che non necessitano di uno spazio espositivo istituzionale, e soprattutto non hanno bisogno di essere riconosciute come originali per sorbire un certo effetto, come scrive il curatore Domenico Quaranta:

Questo venir meno di una qualsivoglia gerarchia tra copia e originale, tra opera e riproduzione fotografica, e tra spazio espositivo e spazio della dispersione, fa sì che “opera finita” e galleria non siano più un punto d'arrivo, ma piuttosto un punto di partenza, o - meglio ancora - uno dei tanti nodi di un processo in corso, e non il più rilevante²⁵⁴.

Queste immagini, come precedentemente accennato, non necessitano strettamente di un apparato curatoriale esterno, frequentemente gli artisti sono curatori di loro stessi, e l'apparato espositivo, spesso concepito per essere adattato a un dispositivo tecnologico, può assumere varie sembianze: quella della collezione, quella del blog o quella del notiziario sulla contemporaneità.

L'aspetto che accomuna queste opere nella loro eterogeneità formale è un continuo e saldo riferimento alla realtà di tutti i giorni, che può essere rappresentata in modo verosimile, o attraverso un'interpretazione altra dei fatti reali.

²⁵³ D. Quaranta, *Arte contemporanea e distribuzione digitale*, p. 66.

²⁵⁴ *Ivi*, p. 69.

3.1.1 Alcuni esempi.

Un caso interessante, in questo senso, è quello dell'artista statunitense Mike Winkelmann, meglio conosciuto al pubblico con il suo nome d'arte Beeple.

Beeple, artista digitale nato nell' '81, ha accresciuto il suo già maturato successo grazie alla vendita della sua opera *Everydays: THE FIRST 5000 DAYS* in un'asta tenutasi *online* presso Christie's per un valore di 69.346.250 dollari, affermandosi come il terzo artista vivente più quotato al mondo²⁵⁵.

Tralasciando le questioni economiche, sicuramente non di poco conto, ma non pertinenti a questo lavoro, ciò che interessa è la storia di quest'opera e la sua peculiare composizione: infatti *Everydays* deriva da un progetto che l'artista ha intrapreso dall'1 maggio 2007 al 7 gennaio 2021, pubblicando sui suoi canali social, Twitter e Instagram per la precisione, un'opera d'arte digitale ogni giorno²⁵⁶.

Le immagini dei primi anni venivano prodotte con strumenti tradizionali per poi essere scannerizzate e digitalizzate, in seguito l'artista ha incominciato a utilizzare esclusivamente la computer grafica iniziando a creare paesaggi e arte non figurativa del tutto eterogenea e con stili radicalmente differenti tra loro.

Riguardo ai mezzi a disposizione dell'artista e del loro impiego, sembrano particolarmente interessanti le informazioni che ha rilasciato alla storica Carolyn Christov-Bakargiev, direttrice del Castello di Rivoli, in occasione dell'esposizione di alcune sue opere presso la sede torinese di arte contemporanea²⁵⁷:

C.C.B.: Giusto. Immagini, parliamo di immagini. Che mi dici del tuo immaginario, del sistema immaginario con cui crei questi disegni ogni notte: hai tutti questi personaggi che hai comprato e costruisci in modo geometrico e le immagini che vengono fuori sono molto eterogenee. Hanno stili diversi, alcune sono più astratte, altre più figurative, alcune sono più teorie di gioco, alcune sembrano cinema, altre sono più notizie. Questa differenza di stile fa sembrare che siano realizzate da molte persone diverse. È perché ti annoi?

²⁵⁵ URL: <https://www.tribune.com/professionisti-e-professionisti/mercato/2021/03/vendita-asta-christies-opera-arte-digitale-69-milioni-dollari/> (ultimo accesso 03/07/2023).

²⁵⁶ URL: <https://fahrenheitmagazine.com/en/design/graphic/beeple-and-its-dizzying-rise-in-the-art-world> (ultimo accesso 03/05/2023).

²⁵⁷ URL: <https://www.tribune.com/progettazione/new-media/2022/04/nft-gia-in-evoluzione-beeple-espone-in-un-museo-in-italia/> (ultimo accesso 03/05/2023).

B.: È così perché lo faccio ogni singolo giorno e quindi mi annoio molto rapidamente degli stessi stili. Penso che l'altra cosa che lo fa cambiare nel tempo siano gli strumenti, che progrediscono e stanno diventando sempre più potenti e sempre più espressivi, permettendo a chiunque di realizzare immagini che sarebbero molto difficili e che richiederebbero molto tempo, cose che nel passato erano praticamente impossibili da realizzare²⁵⁸.

Emerge, da questo stralcio di conversazione, come le possibilità offerte dalle nuove tecnologie siano cruciali per i cambi stilistici e di soggetti da parte di Beeple, infatti, se per un periodo l'assenza di figuratività dominava le opere dell'artista, negli ultimi anni, prima del suo compimento, il progetto è stato costellato da diverse figure della cronaca e dell'attualità sottoposte tutte a un complesso processo di "mostrificazione".

Per Roberto Concas è evidente che Beeple, come altri artisti che operano con il digitale

[...] scrive all'occidentale, e come altri grandi artisti "gioca" con gli enigmi, con la comunicazione semantica, quando disegna una semplificata Monna Lisa, oppure cita Odissea nella Spazio, e ancora Escher, Frida Kahlo, i mostri dei cartoon, sino alla morale neorealistica²⁵⁹.

E, dopo aver prodotto cinquemila immagini in cinquemila giorni li assembla in un collage di pixel in *Everydays: THE FIRST 5000 DAYS* [fig. 76], con un risultato ibrido tra un bestiario contemporaneo, un giornale di cronaca e un mondo altro, specchio rovesciato della società; un simile effetto formale si ha anche nelle stesse pagine social, che se osservate nella loro impaginazione ricordano, per l'incasellamento sistematico, gli arazzi e le opere del già citato Grisha Bruskin [fig. 77].

²⁵⁸ URL: <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/christov-bakargiev-dialoga-con-beeple-tra-arte-e-digitale/139297.html> (ultimo accesso 03/05/2023).

²⁵⁹ URL: <https://www.artuu.it/crypto-semiotica-dellarte-digitale-beeple/> (ultimo accesso 04/05/2023).

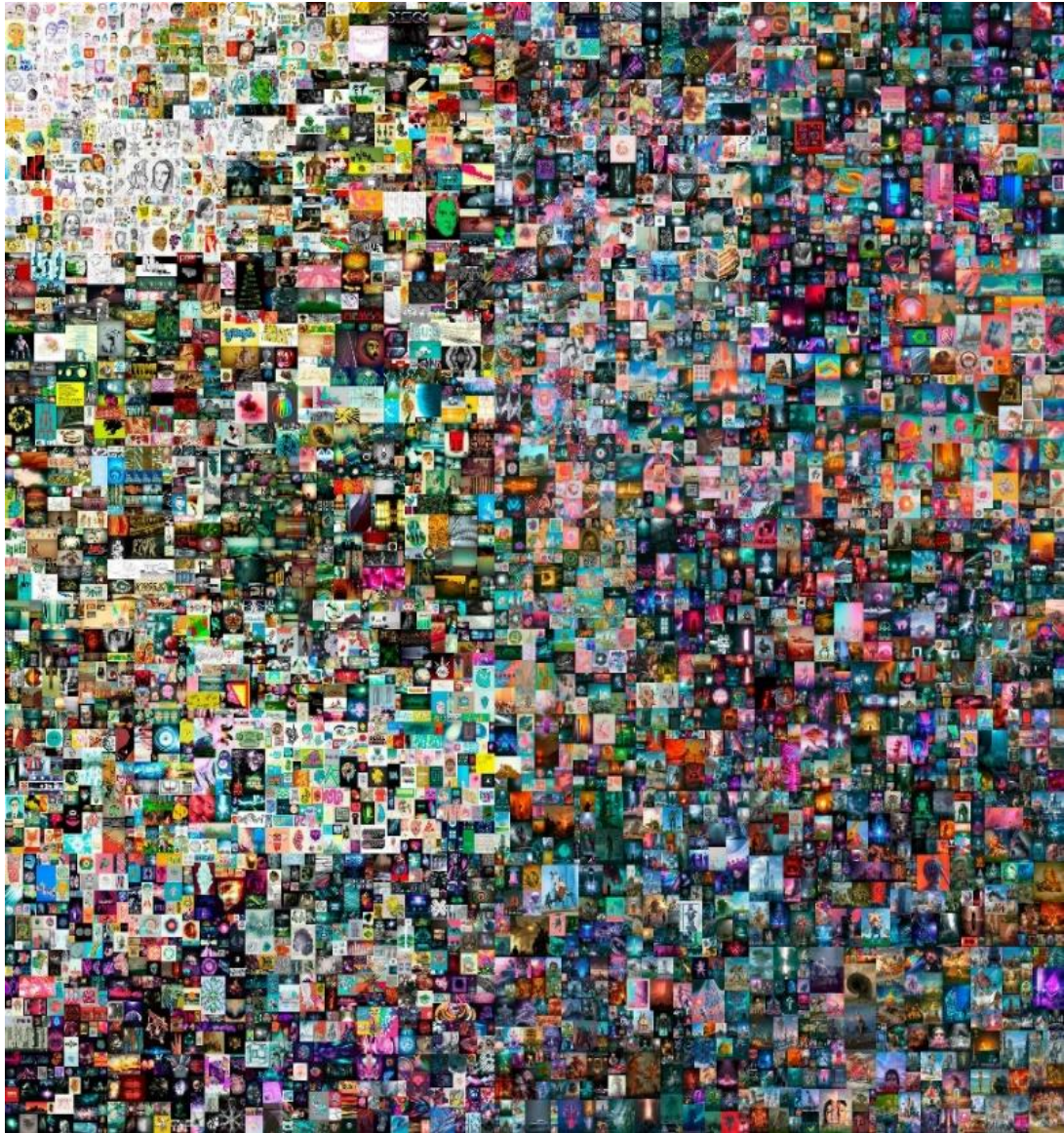


Fig. 76 Beeple, *Everydays: THE FIRST 5000 DAYS*, 2007 – 2021, materiali misti e computer grafica, 21.069 x 21.069 Pixel

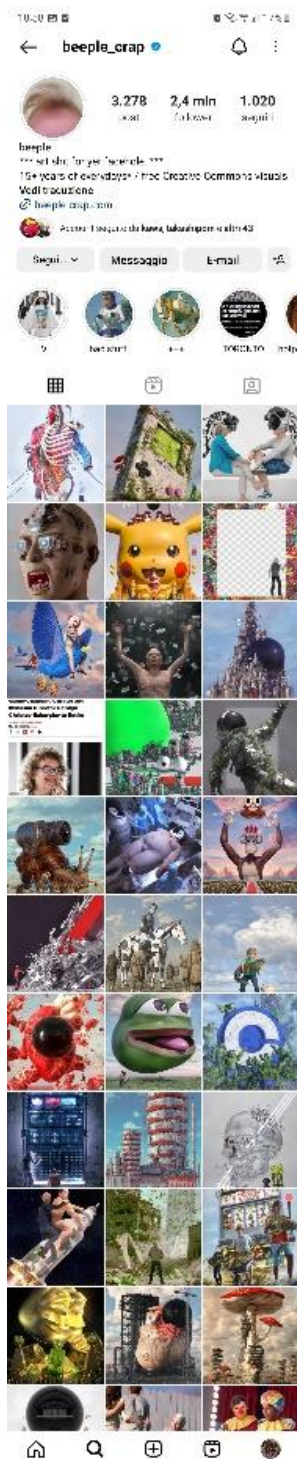


Fig. 77 Schermata pagina Instagram di Beeple, beepie_crap.

Le caratteristiche peculiari di Beeple emergono, tuttavia, dalle singole immagini e dai personaggi che subiscono la trasformazione in esseri immaginari, ne sono un esempio opere come *FEEDING TIME* [fig. 78], *SHITSHOW us* [fig. 79] o *SWAMP MONSTER* [fig. 80], dove l'ex presidente degli Stati Uniti Donald Trump e i suoi avversari politici,

da Hillary Clinton a Joe Biden vengono tramutati, grazie alla computer grafica, in creature apocalittiche, segno della forte critica sociale dell'artista nei confronti delle politiche del suo paese d'origine.



Fig. 78 Beeple, *FEEDING TIME*, 2019.



Fig. 79 Beeple, *SHITSHOW us*, 2020.



Fig. 80 Beeple, *SWAMP MONSTER*, 2020

Ancora, il suo punto di vista critico si evince nelle numerose serie di immagini critiche sui leader di altri paesi, come per la Corea del Nord e il suo capo di stato Kim Jong-un rappresentato, per fare un esempio, in *LITTLE ROCKET MAN 2091* [fig. 81] e in *JONG v2.0* [fig. 82], immagini che prefigurano una realtà distopica in cui il leader politico diventa un ibrido tecnologico tramite un processo sia di *gigantificazione* sia di *cyberizzazione*, ancora una volta mostri che Umberto Eco definirebbe apocalittici.



Fig. 81 Beeple, *LITTLE ROCKET MAN 2091*, 2019.



Fig. 82 Beeple, *JONG v2.0*, 2020.

Beeple non si limita a rappresentare solo personaggi della politica nazionale e internazionale, ma rappresenta ripetutamente versioni mostruose di star, personaggi dello spettacolo, protagonisti di videogiochi e imprenditori, nell'ultima immagine prodotta per Everyday's, *DAY 5000* [fig. 83], rappresenta un bambino intento a disegnare, probabilmente l'artista stesso, attorniato da alcune di queste figure.

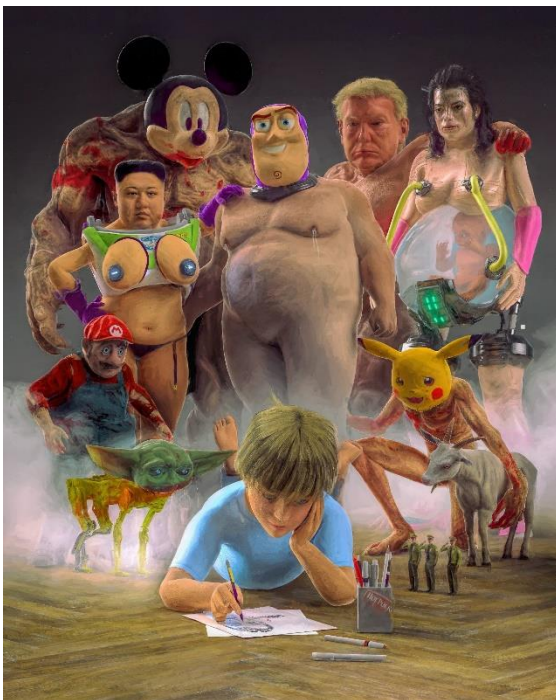


Fig. 83 Beeple, *DAY 5000*, 2021.

Una critica verso la società contemporanea e non verso i singoli individui, avviene nei lavori del collettivo artistico russo AES+F, il quale nel 2015, in occasione della 56. Esposizione Internazionale d'Arte, ha presentato il progetto multimediale *Inverso Mundus*; una videoinstallazione che, omaggiando le rappresentazioni carnevalesche cinquecentesche, mettono in mostra una società i cui i parametri e le strutture vengono ribaltate:

the absurdist scenes from the medieval carnival appear as episodes of contemporary life in a multichannel video installation. Characters act out scenes of absurd social utopias and exchange masks, morphing from beggars to rich men, from policemen to thieves. Metrosexual street-cleaners are showering the city with refuse. Female inquisitors torture men on IKEA-style structures. Children and seniors are fighting in a kickboxing match. *Inverso Mundus* is a world where chimeras are pets and the Apocalypse is entertainment²⁶⁰.

È possibile riscontrare, osservando l'opera, l'incursione di chimere e altri mostri partoriti dall'immaginario degli artisti, che irrompono nello spazio quotidiano altrettanto altro rispetto alla realtà [fig. 84]; in questo esempio la commistione di computer grafica, fotografia e cinematografia rappresentano un mezzo che apre possibilità di rappresentazione del tutto originali e innovativi per descrivere lo stato attuale della società tramite una pervasiva alterità.



Fig. 84 AES+F, *Inverso Mundus*, Still #1-02, 2015, pigment InkJet print on FineArt Baryta paper, 55.6x80 cm,

²⁶⁰ URL: https://aesf.art/projects/inverso_mundus/ (16/05/2023).

Il ricorso a figure dell'immaginario è una costante nella produzione degli AES+F che recentemente hanno dato alla luce il loro ultimo progetto, *Turandot 2070*, la quale:

[...] considers the contemporary problematics of China's threat to the West, the #MeToo movement, cancel culture, and authoritarian use of technology through the prism of Turandot's story. It departs from the narrative in the opera's libretto, extracting only its overarching theme of female vengeance as the most pervasive irrational fear of the global patriarchy²⁶¹.

In uno scenario di rivalsa violenta, risulta interessante l'ultima sequenza dell'opera, intitolata *Paradise* [fig. 85], in cui emerge, in un paesaggio dalle forme aliene, la possibilità di un vivere armonioso insieme, a discapito di tutte le differenze di genere e sociali.



Fig. 85 AES+F, *Turandot 2070*, Still 1-01, *Paradise*, 2020, 1-channel still, edition pigment print on archival paper, 24 x 360.96x91.44 cm.

Il rifacimento di opere classiche, come la *Turandot*, per parlare del presente risulta efficace nel lavoro del collettivo, come i richiami alla pittura tradizionale, ai simboli

²⁶¹ URL: <https://aesf.art/projects/turandot-2070/> (ultimo accesso 16/05/2023).

culturali che vengono ripresi dagli artisti e rielaborati non solo grazie alla loro creatività, ma anche grazie alle possibilità fornite dai nuovi strumenti tecnologici.

Gli esempi qui brevemente riportati, vogliono essere un apripista per delle possibili indagini future: sembra evidente come le tecnologie digitali siano il nuovo motore creativo per la rielaborazione della realtà in favore di qualcosa di altro e di alieno, come nel XIX secolo lo fu la seconda rivoluzione industriale e la nascita del cinema.

Conclusioni

Giunti al termine di questa ricerca è possibile affermare che in queste pagine si è cercato di delineare il complesso e sfaccettato tema della produzione e significazione del mostro all'interno delle culture.

Gli strumenti di analisi utilizzati sono stati principalmente quelli della semiotica, in particolare quelli appartenenti alla semiotica della cultura di Jurij M. Lotman e alcuni di carattere di semiotica strutturale: il concetto di proprio e altrui come meccanismo semiotico e le catalogazioni strutturali risultano essere la base di teorie più recenti di altri studiosi, come Umberto Eco, Paolo Fabbri, Riccardo Finocchi, Omar Calabrese e Silvia Burini.

Un altro strumento essenziale per affrontare i *case studies* è stato quello che riguarda gli “apparati di cattura”, arricchito da Tarcisio Lancioni e adoperato per l'analisi dell'alterità, ma teorizzato per la prima volta da Guattari e Deleuze.

Il sistema di collezione di mostruosità all'interno dei processi creativi moderni è stato preceduto da una contestualizzazione storica di fenomeni affini nei secoli precedenti: per questo motivo si è incominciato ripercorrendo la storia e la funzione dei bestiari moralizzati diffusi e concepiti in età medievale e che vedevano nel *Fisiologo* il loro capostipite.

Seguendo un ordine cronologico si è passato, in seguito, a rilevare nelle *Wunderkammer* e nei *Cabinet de curiosité*, un modo per poter catalogare e collezionare, secondo il gusto dei facoltosi possessori, reperti conosciuti come *Naturalia* e *Mirabilia*; queste esperienze espositive sono state fondamentali non solo per la nascita dei moderni musei, ma per l'interesse che hanno alimentato, dando vita a ricerche e indagini sull'alterità, spesso mostruosa.

Successivamente, si è dedicato uno spazio al lavoro del naturalista Ulisse Aldrovandi, riconoscendo in questo studioso rinascimentale la capacità di spaziare dal mito alle analisi squisitamente scientifiche, dedicando risorse finanziarie ed energie alle rappresentazioni dei mostri creduti reali o ritenuti, già in quegli anni, frutto dell'immaginazione di fantasiosi avventurieri.

Il lavoro dei litografi assunti da Aldrovandi, per la sua *Monstrorum Historia*, risulta fondamentale fonte di ispirazione per la rappresentazione del mostruoso nei secoli successivi fino ai tempi correnti.

Tema centrale della tesi è stato il riemergere delle produzioni di mostri a partire dalla cinematografia e dalla letteratura ottocentesca, in cui i progressi tecnologici hanno giocato un ruolo fondamentale nella creazione artistica, fornendo ad artisti e creativi nuovi mezzi di espressione e nuove possibilità di rappresentazione; l'insorgere di nuovi mostri è stato comparato pedissequamente con la rielaborazione delle mostruosità classiche.

Questo tipo di analisi è stata possibile grazie all'applicazione di strumenti semiotici come i quadrati greimasiani proposti da Finocchi o le tabelle valoriali teorizzate da Calabrese: strumenti in grado di scomporre e catalogare gli elementi costitutivi di figure popolari come *La Cosa* del gruppo fumettistico Marvel, gli alieni di *Star Wars* o i gargantueschi mostri del cinema della prima metà dello scorso secolo, come *King Kong* e *Godzilla*.

Il tentativo è stato quello di mantenere uno sguardo quanto meno possibile occidentalocentrico, riportando ciascun personaggio al proprio contesto culturale di origine.

Per questo motivo si è individuato nel metodo archeologico un sistema di traduzione dell'alterità in pratiche artistiche contemporanee: l'archeologia applicata alla modernità è risultata uno strumento trasversale, adoperata da artisti di nazionalità differente, per trovare un posto al mostro in ciascuna cultura.

La scelta sugli artisti da affrontare è ricaduta sul russo Grisha Bruskin, il britannico Damien Hirst e lo statunitense Daniel Arsham.

Si è denotato come il metodo archeologico utilizzato come strumento d'indagine sull'alterità venga declinato in modo peculiare a seconda dell'appartenenza culturale di ciascun artista e in linea con i propri schemi di lettura e rappresentazione della realtà.

Bruskin ha dato vita a un bestiario contemporaneo nei suoi progetti creativi, affidandosi a una archeologia fittizia e costruendo una propria collezione di figure,

frutto delle sue radici culturali: ovvero quelle relative alla sua nazionalità russa e alla sua origine ebraica.

Quella di Bruskin, in *Cambio di scena*, è una ricerca che si colloca tra un tentativo di ricostruzione autobiografica e una spinta a creare un immaginario inedito e originale, per materializzare una storia frutto della fantasia stessa dell'artista.

Damien Hirst, similmente a Bruskin, gioca con la storia, ma al contrario del russo cerca di ricreare una pagina di storia del collezionismo, dando vita alla figura di Cif Amotan II, *avatar* dello stesso artista che in un ipotetico passato aveva accumulato sculture e manufatti di ogni sorta: molti dei soggetti esposti nella mostra *Treasures from the Wreck of the Unbelievable* si rivelano essere figure popolari dell'infanzia del britannico, qui i mostri della cultura cinematografica moderna e dell'animazione diventano icone del passato.

Il lavoro di Daniel Arsham, invece, si fonda su collaborazioni con marchi e aziende di successo: il suo operato mira a catapultare tanto le icone classiche quanto quelle appartenenti alla *mass culture* in un futuro distopico, accomunate dallo stesso stato di rovina; così, in *Time Dilation* e altri progetti, i *Pokémon*, mostri collezionabili nipponici, vengono posti nello stesso grado di iconicità della statuaria della Roma e della Grecia antica.

La creazione di mondi alternativi risulta, negli artisti presi in considerazione, una costante del loro giocare artisticamente con il passato e con il futuro, una dinamica culturale anticipata dalle teorie lotmaniane, contenute in *Cercare la strada*, riguardo alla produzione artistica.

L'ultima sezione della tesi è stata dedicata all'arte digitale come nuovo campo per la materializzazione di un immaginario alternativo: si è tentato di descrivere come l'avvento dei computer e dei nuovi mezzi tecnologici abbiano espanso radicalmente le frontiere della collezione, della distribuzione e della stessa elaborazione artistica.

A tal proposito si è fatto capo ad alcuni lavori dell'artista statunitense Beeple, che ha dedicato tredici anni della sua produzione a un progetto giornaliero, in grado di trasformare soggetti, contenesti ed eventi dell'attualità in chiave mostruosa; inoltre, si

è proposto il formato utilizzato dall'artista come un moderno bestiario, a metà tra l'enciclopedia e il notiziario.

Similmente si sono affrontati i lavori del collettivo artistico russo AES+F e si è constatato come l'impiego efficace dei nuovi strumenti tecnologici sia un mezzo per trattare alcune questioni preminenti del contemporaneo e di come le opere passate possano essere una fonte per contestare e segnalare alcuni temi dei tempi correnti, se adeguatamente rielaborati in chiave contemporanea.

La questione digitale avrebbe meritato più spazio, o probabilmente, un intero lavoro dedicato; tuttavia, si è deciso di affrontarla in chiusura data la sua natura in costante evoluzione e il continuo presentarsi di nuovi fenomeni che si potranno affrontare nel futuro; tuttavia, in queste pagine finali, si è potuto constatare come anche le nuove tecnologie digitali possano costituire un mezzo che permette di collezionare figure del mondo e le sue alterità.

Bibliografia

V. Abloh, *Break Through Walls*, in D. Arsham, V. Abloh, S. Matijcio, H. U. Obrist (a cura di), *Arsham*, Milano, Rizzoli Electa, 2018.

A. Abruzzese (a cura di), *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi, 2003.

A. Abruzzese, *La grande scimmia. Mostri vampiri automi e mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, (prima edizione 1979), Roma, Luca Sossella editore, 2008.

G. Agamben, *Creazione e anarchia. L'opera nell'età della religione capitalista*, Venezia, Neri Pozza, 2017.

U. Aldrovandi, *Monstrorum Historia*, Lorenzo Peka (a cura di), Pescia, Mosca Bianca Edizioni, 2021.

U. Aldrovandi, L. Mauro, *Le antichità de la città di Roma: Brevissimamente raccolte da chiunque ne ha scritto*, Venezia, Appresso Giordano Ziletti, 1556.

A. Allison, *Portable Monsters and Commodity Cuteness: Pokémon as Japan's New Global Power*, in *Postcolonial Studies*, Londra, Routledge, 2003.

D. Arsham, L. Warsh (a cura di), *Arsham-isms*, Princeton University Press, 2021.

M. Barbanera, *Metamorfosi delle rovine*, Milano, Electa, 2013.

M. Barbanera, *Forme del classico e pratiche archeologiche nell'arte contemporanea*, in F. Gallo, M. C. Storini (a cura di), *Antico e contemporaneo. Sguardi, prospettive, riflessioni interdisciplinari alla fine della modernità*, Roma, University Press, 2018.

G. Barbieri, *Pinze e cacciaviti nel dibattito storico-artistico del secondo Novecento*, in *Le Muse fanno il girotondo, Jurij Lotman e le arti*, atti del convegno (Venezia, Università Ca' Foscari, Auditorium Santa Margherita, 26-28 novembre 2013), a cura di Matteo Bertelé, Angela Bianco, Alessia Cavallaro, Venezia, Terraferma, 2015.

G. Barbieri, *Icona e racconto*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin - Icone sovietiche*, catalogo della mostra, Crocetta del Montello, 2017.

- G. L. Beccari, *Arte digitale, Video arte e collezionismo*, 3 ottobre 2019.
- H. Belting, *La fine della storia dell'arte o la libertà dell'arte*, Torino, Einaudi, 1989.
- E. Benveniste, *Le vocabulaire des institutions européennes*, Paris, Éditions de Minuit, 1969.
- P. Berti, *Net Art: modelli per spazi espositivi*, in *Ricerche si S/Confine*, Dossier n°4, 2018.
- J. L. Borges, *Il libro degli esseri immaginari*, Milano, Adelphi, 2006.
- N. Bourriaud, *The Radicant*, New York, Lukas & Sternberg, 2009.
- G. Bruskin, *Kollekcija archeologa [Collezione di un archeologo]*, Breus, Moskva, 2013.
- G. Bruskin, A. Niero (a cura di), *Imperfetto passato*, Roma, Voland, 2017.
- G. Bruskin, *Scene Change. Crowd. Power. Fear*, in M. Bertelé, A. Rudyk, C. Tolstoy [K. Tolstaja] (a cura di), *Theatrum Orbis MMXVII*, 2017.
- S. Burini, *Lotman y el problema del hecho histórico*, in M. Serra, P. Francescutti (a cura di), *La exuberancia del límites. Homenaje a Jorge Lozano*, Biblioteca Nueva, Madrid 2013.
- S. Burini, *Visibile parlare: intertestualità e sistemi di modellizzazione secondaria nell'opera di Griša Bruskin*, in G. Barbieri, S. Burini (a cura di), *Grisha Bruskin. Alefbet – Alfabeto della memoria*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2015.
- S. Burini, *Lessico fondamentale: Grisha Bruskin e l'estetica del declino*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin - Icone sovietiche*, catalogo della mostra, Crocetta del Montello, 2017.
- S. Burini, *Grisha Bruskin. Lessico Fondamentale*, Milano, Mimesis Edizioni, 2019.
- O. Calabrese, *L'età neobarocca. Tendenze e contaminazioni della contemporaneità*, La Casa Usher, 2022.
- I. Calvino, *Una pietra sopra*, Torino, Einaudi, 1980.

- E. Caprotti, *Mostri, draghi e serpenti nelle silografie dell'opera di Ulisse Aldrovandi e dei suoi contemporanei*, Milano, Nuove edizioni Gabriele Mazzotta, 1980.
- A. Cavallaro, *L'icona russa: persistenza di una tradizione*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin - Icone sovietiche*, catalogo della mostra, Crocetta del Montello, 2017.
- J. Clair, *En plein soleil, sur les dalles... Une archéologie du présent*, in A. Poirier, P. Poirier (a cura di), *Römische Antike*, catalogo della mostra, Aachen, Neue Galerie im Alten Kurhaus, 1973.
- J. Clair, *La fabbrica del mostro nell'arte moderna. Omuncoli, giganti e acefali*, Milano, Johan & Levi Editore, 2015.
- V. Codeluppi (a cura di), *MOSTRI. Dracula, King Kong, Alien, Twilight e altre figure dell'immaginario*, Milano, FrancoAngeli, 2013.
- M. Codognato, *Biglie di marmo*, in *Damien Hirst – Galleria Borghese, Archeology Now*, A. Coliva, M. Codognato (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, 2021.
- A. Coliva, *Master of matters*, in *Damien Hirst – Galleria Borghese, Archeology Now*, A. Coliva, M. Codognato (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, 2021.
- B. Davis, *The Crisis in Art and What It Means To Write About It*, in *Artnet News*, 6 maggio 2014.
- G. Deleuze, F. Guattari, *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia. Vol. 4: Apparati di cattura*, (prima edizione 1980), Roma, Castelvecchi, 1997.
- G. Deleuze, *Il cervello è lo schermo*, in *Due regimi di folli ed altri scritti. Testi e interviste 1975-1995*, Torino, Einaudi, 2015.
- U. Eco, *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani, 1964.
- U. Eco, *Arte e bellezza nell'estetica medievale*, (prima edizione 1986), Milano, Bompiani, 1987.

- U. Eco (a cura di), *Storia della bruttezza*, (prima edizione 2007), Milano, Bompiani, 2021.
- P. Fabbri, *Mostri, ipercalittici e disintegrati*, in *50 anni dopo apocalittici e integrati di Umberto Eco*, (a cura di) Anna Maria Lorusso, DeriveApprodi, Roma, 2015.
- P. Fabbri, *L'efficacia semiotica. Risposte e repliche*, Milano, Mimesis Edizioni, 2017.
- G. Ferraro, *Dinamiche Dell'immaginario: una prospettiva semiotica*, in *Lexia. Rivista di semiotica. Immaginario*, Roma, Aracne, 2011.
- R. Finocchi, *I limiti semantici delle cose mostruose*, in *Studi di estetica, Sensibilia, 14 cose mostruose*, anno XLIX, IV serie, 2/2021, Alessandro Bertinetto (a cura di), Adam Andrzejewski (a cura di), Milano, Mimesis Edizioni, 2021.
- F. Galli, M. C. Storini (a cura di), *Antico e contemporaneo. Sguardi, prospettive, riflessioni interdisciplinari alla fine della modernità*, Roma, University Press, 2018.
- D. Gallo, *Ulisse Aldrovandi, Le statue di Roma e i marmi romani*, in *Mélanges de l'école française de Rome*, tomo 104, 1992.
- E. Geuna, *Il pescatore di coralli*, in *Damien Hirst – Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, Elena Geuna (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, 2017.
- R. Girard, *Delle cose nascoste sin dalla fondazione del mondo*, Adelphi, Milano 1996.
- E. Grazioli, *La collezione come forma d'arte*, Milano, Johan & Levi Editore, 2012.
- B. Grojs, *Art Power*, MIT Press, London-Cambridge, 2008, tr. it. di A. Simone, Milano, Postmediabooks, 2012.
- B. Grojs, *L'uomo allegorico*, in S. Burini, G. Barbieri (a cura di), *Grisha Bruskin: Alefbet. Alfabeto della memoria*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2015.
- J. Guiffrey, *Inventaire de Jean de Barry*, Parigi, Ernest Leroux, 1894.
- Donna J. Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, (prima edizione 1985), L. Borghi (a cura di), Milano, Feltrinelli, 2018.

- M. Jampol'skij, *Una gnosi pittorica, Il ciclo di arazzi di Grisha Bruskin Alefbet*, in in G. Barbieri, S. Burini (a cura di), *Grisha Bruskin. Alefbet – Alfabeto della memoria*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2015.
- D. Joselit, *After Art*, tr. it. di K. Tomatis, Milano, Postmediabooks, 2015.
- K. Komatsu, *Yōkaigaku shinkō. Yōkai kara miru Nihonjin no kokoro*, Tokyo, Shogakukan, 1994.
- G. Kraiski, *Poetiche russe del '900*, Bari, Laterza, 1968.
- J. Kristeva, *Semiotiké: recherches pour une sémanalyse*, Paris, Editions du Seuil, 1969; Id., *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*, Oxford, Basil Blackwell, 1981.
- G. Kubler, *La forma del tempo: la storia dell'arte e la storia delle cose*, tr. it. di G. Casatello, Torino, Einaudi, 2002.
- T. Lancioni, *E inseguiremo ancora unicorni, Alterità immaginate e dinamiche culturali*, Milano, Miemesis Edizioni, 2020.
- G. Leardi, *Damien Hirst in Casa Borghese, Materia e inganno*, in *Damien Hirst – Galleria Borghese, Archeology Now*, A. Coliva, M. Codognato (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio.
- F. Liceti, suo *De monstruorum causis, natura et differentis*, (prima edizione), apud Paulum Frambottum, Padova, 1616.
- J. M. Lotman, *Dialogo plurilingue*, in *Cercare la strada. Modelli della cultura*, tr. It. di Nicoletta Marcialis, Venezia, Marsilio, 1994.
- J. Lotman, *L'insieme artistico come spazio quotidiano*, in *Il girotondo delle muse. Semiotica delle arti*, (a cura di) Silvia Burini, tr. It. di Silvia Burini e Alessandro Niero, Milano, Bompiani, 2022.
- H. Loyrette, *Nel nome di*, in *Damien Hirst – Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, Elena Geuna (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, 2017.
- J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, tr. it. di C. Formenti, Milano, Feltrinelli, 2002.

- M. Maiorino, *L'antico alla prova del contemporaneo. Intersezioni tra archeologia ed arte nelle pratiche espositive del tempo presente*, in P. Dragoni, M. Cerquetti (a cura di), *L'archeologia pubblica prima e dopo l'archeologia pubblica*, in *Il Capitale Culturale: Studies on the Value of Cultural Heritage*, Supplementi, 2019.
- S. Matijcio, *The medium of the medium*, in D. Arsham, V. Abloh, S. Matijcio, H. U. Obrist (a cura di), *Arsham*, Milano, Rizzoli Electa, 2018.
- D. McGray, *Japan's gross national cool*, in "Foreign policy" n. 130, 2002.
- A. Mengoni, *Anacronismi, tra semiotica e teoria delle immagini*, in A. Mengoni (a cura di), *Anacronie. La temporalità plurale delle immagini*, in *Carte Semiotiche – Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine*, Annali 1, ottobre 2013.
- T. Miyake, *Mostri del Giappone: narrative, figure, egemonie della dis-locazione identitaria*, Venezia, Edizioni Ca' Foscari, 2013.
- M. R. Novielli, *Storia del cinema giapponese*, (prima edizione 2001), Venezia, Marsilio Editori, 2010.
- H. U. Obrist, *Parallel Realities – Daniel Arsham in conversation with Hans Ulrich Obrist*, in D. Arsham, V. Abloh, S. Matijcio, H. U. Obrist (a cura di), *Arsham*, Milano, Rizzoli Electa, 2018.
- G. Previtalli (1976), *Nota*, in G. Kubler, *La forma del tempo: la storia dell'arte e la storia delle cose*, Torino, Einaudi, 2002.
- A. Paré, *Des monstres et prodiges*, Michel Jeanneret (a cura di), (prima edizione 1573) Parigi, Gallimard, 2015.
- D. Quaranta, *Arte contemporanea e distribuzione digitale*, in "SketchBOOK – Postmedia Journal", Issue 1, Milano, Postmediabooks, 2016.
- M. Quinn, *Daniel Arsham's Fictional Archaeology*, 2015.
- C. Renfrew, *It May Be Art, But Is It Archaeology? Science as Art and Art as Science*, in A. Coles, M. Dion (a cura di), *Mark Dion. Archaeology*, London, Black Dog, 1999.
- C. Renfrew, *Figuring it out*, London, Thames and Hudson, 2003.

- D. Roelstraete, *The Way of the Shovel: On the Archeological Imaginary in Art*, in “e-flux Journal”, n° 4, marzo 2009.
- P. Rossi Monti, *La rivoluzione scientifica: da Copernico a Newton*, Torino, Loescher, 1973.
- P. Scarani, *Ulisse Aldrovandi: l'alba della morfologia*, in *Pathologica* 93, 2001.
- S. Schama, *Inventario*, in *Damien Hirst – Treasures from the Wreck of the Unbelievable*, Elena Geuna (a cura di), catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, 2017.
- S. Settis, *Icone sovietiche, materia dei sogni*, in *Incursioni. Arte contemporanea e tradizione*, Milano, Feltrinelli, 2020.
- M. Shelley, *Frankenstein*, (prima edizione 1818), Einaudi, Torino, 2016.
- I. Shinmura, *Kojien*, Tokyo, Iwanami Shoten, 1991.
- R. L. Stevenson, *Lo strano caso del Dr. Jekyll e del Sig. Hyde*, (prima edizione 1886), Einaudi, Torino, 2015.
- H. Steyerl, *In Defense of the Poor Image*, in “e-flux journal”, n. 10, Novembre 2009.
- H. Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012.
- B. Surace, *Zoosemiotica dei Pokémon*, in *Zoosemiotica 2.0. Forme politiche dell'animalità*, G. Marrone (a cura di), Palermo, Edizioni Museo Pasqualino, 2017.
- D. Thompson, *Lo squalo da 12 milioni di dollari. La bizzarra e sorprendente economia dell'arte contemporanea*, Milano, Mondadori, 2009.
- V. Trione (a cura di), *Post Classici. La ripresa dell'antico nell'arte contemporanea italiana*, Milano, Electa, 2013.
- S. Tugnoli Pattaro, *Metodo e sistema delle scienze nel pensiero di Ulisse Aldrovandi*, Bologna, CLUEB, 1981.
- M. Yourcenar, *Il tempo, grande scultore*, (prima edizione 1985), Torino, Einaudi, 1994.
- F. Zambon (a cura di), *Il Fisiologo*, Milano, Adelphi, 1975.

Sitografia

<https://inanimanti.com/2018/05/01/patricia-piccinini-amore-umanita/>

<https://chiasmo.xyz/2023/03/31/il-privilegio-di-essere-ibridi-intervista-a-karin-andersen/>

https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/domande_e_risposte/lessico/lessico_001.html

<https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/innsbruck-castello-di-ambras-dono-ferdinando-philippine-welser>

<https://www.austria.info/it/attivita/itinerari/passione-immaginazione/passione-collezionismo-castello-ambras#:~:text=Possiamo%20dire%20che%20il%20Castello,si%20usa%20anche%20in%20italiano>

<http://www.storiadellamedicina.net/agli-albori-della-teratologia-fortunio-liceto/>

<https://sma.unibo.it/it/visita/percorsi-sma-per-tutti/ulisse-aldrovandi>

<https://www.filosofico.net/lyotard.htm>

<https://www.e-flux.com/journal/04/68582/the-way-of-the-shovel-on-the-archeological-imaginary-in-art/>

https://www.treccani.it/enciclopedia/viktor-borisovic-sklovskij_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/

<https://www.theoi.com/Text/DiodorusSiculus5B.html>

<https://www.artforum.com/print/previews/200408/young-british-art-7612>

<https://www.pinacoteca-agnelli.it/mostre/freedom-not-genius/>

<https://www.artribune.com/tribnews/2012/11/torino-updates-silenzio-parla-damien-alla-pinacoteca-agnelli-lhirst-collezionista-di-bacon-e-di-molti-teschi-qui-foto-e-video-live/>

<https://www.artribune.com/ARTI-VISIVE/ARTE-CONTEMPORANEA/2017/05/MOSTRA-DAMIEN-HIRST-VENEZIA-CINEMA>

<https://www.linkideeperlatv.it/damien-hirst-naufragio-del-tempo/>

<https://www.collater.al/time-dilation-mostra-daniel-arsham-art/>

<https://www.artandobject.com/news/fictional-archeology-interview-daniel-arsham>

https://iris.uniroma1.it/retrieve/handle/11573/1211716/1159858/Berti_Net-art.pdf

<https://www.lacomunicazione.it/voce/mediascape/>

<http://news.artnet.com/art-world/the-crisis-in-art-and-what-it-means-to-write-about-it-14111>

<https://collezioneditiffany.com/arte-digitale-video-arte-2019/>

<http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>

<https://www.artribune.com/professioni-e-professionisti/mercato/2021/03/vendita-asta-christies-opera-arte-digitale-69-milioni-dollari/>

<https://fahrenheitmagazine.com/en/design/graphic/beeple-and-its-dizzying-rise-in-the-art-world>

<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/04/nft-gia-in-evoluzione-beeple-espone-in-un-museo-in-italia/>

<https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/christov-bakargiev-dialoga-con-beeple-tra-arte-e-digitale/139297.html>

<https://www.artuu.it/crypto-semiotica-dellarte-digitale-beeple/>

https://aesf.art/projects/inverso_mundus/

<https://aesf.art/projects/turandot-2070/>