

HIMSELF-PORTRAIT

Christian Zanotto

2017

Scultura virtuale animata in teca olografica (tecnica mista digitale, animazione 3d, video full HD 16/9 - 1920 x 1080 / Teca: design dell'artista)

Ingombro: cm. 65 x 104 x 177 h

Durata sequenza: 00:13:19 (loop)

Ed.: 3 (più copia dell'artista)

Courtesy Red Stamp Art Gallery

Uno tra gli spunti di partenza nell'elaborazione di questa sequenza di animazione di scultura virtuale per teca olografica si trova, per certi versi, nell'auto-ironico e paradossale autoritratto di Gustave Courbet "Il disperato", del 1845, opera moderna, dove la teatralità della posa intende testimoniare la coesistenza, nella figura dell'artista, di libertà di pensiero, genio e follia; a tale dipinto Zanotto si ispira anche da un punto di vista di studio della cromia. In "HIMSELF-PORTRAIT" Christian Zanotto si rappresenta con sembianze simili e affini alle proprie, ma senza riprodurle in modo identico, dando vita ad un autoritratto "visionario" e a tratti sardonico, che contiene riferimenti a molteplici tematiche di lettura.

Una di queste è la contemporanea nozione di ritratto visto nella chiave di sé digitale, immateriale, che, come un doppio, può presentarsi e agire, o venire fatto agire, a distanza nello spazio e nel tempo, anche indipendentemente dalla identità originaria (si pensi per esempio alla tele-presenza o alla possibilità di far comparire in conferenze, palcoscenici e film persone anche non più esistenti).

Nelle sue implicazioni più estreme ciò conduce all'idea di identità come apparenza, involucro "fantasmatico", avatar di cui ci si può appropriare, una specie di automa olografico, nuovo "golem" incorporeo; la fisionomia della persona può essere "catturata", registrata, rilevata tramite diverse possibili tecniche, software e metodi di scansione, e trasferita in un file digitale. Il concetto punta verso una nuova "eternità" e verso la manipolabilità di questo clone virtuale, alla stregua di un attore programmabile.

In questo caso la sequenza, che rappresenta un mezzobusto, si concentra sulle sembianze del volto e sulla mimica facciale, che, via via più esasperata, non è chiaramente leggibile: la sua comunicatività espressiva non è immediatamente interpretabile, apparendo così spiazzante e a tratti beffarda.

L'artista ha creato una serie dinamica di atteggiamenti del viso in cui, ad ogni ripetizione del ciclo, altri movimenti facciali si assommano; i nuovi dati aggiunti vanno a modificare a loro volta la sequenza di pose precedente. L'addizionarsi delle informazioni porta ad una sorta di saturazione e cortocircuito schizofrenico e ad un parossismo espressivo (a cui si aggiunge una deformazione elastica del petto), con cui non si sa come rapportarsi, come può capitare di fronte alle espressioni teatrali, cariche e provocatorie, sfidanti, di un attore, di una maschera, o alle smorfie e sguardi esasperati di un folle, o ancora, di uno spirito derisorio e demoniaco, in questa circostanza rinchiuso e confinato ad apparire nello spazio della teca, in dicotomia con il contesto di sacralità della ex-chiesa in cui la scatola olografica è installata.

Il disorientamento deriva non solo dalla indecifrabilità della motivazione e dell'intento espressivo del "personaggio", ma anche dall'inquietudine, che va ad aggiungersi, analoga a quella che si prova nell'osservare le mosse meccaniche di un automa, che imita ciò che è vivo; la ripetizione ciclica dei movimenti, la velocità in aumento che li rende via

via più frenetici, generano una sovrapposizione e un dubbio: è il ritratto di un volto, riferito ad un essere umano, quello che si sta guardando, o è piuttosto la rappresentazione di una macchina animata o di un androide che replica un essere umano?

L'opera sottende varie problematiche circa l'identità, concetto soggetto oggi in modo apicale ad una condizione di messa in discussione di certezze, non solamente come identità intesa dal punto di vista di percezione interiore del proprio sé, ma anche da quello dell'apparenza esteriore dell'individuo, della sua unicità: sosia, doppio somigliante, alterazione tramite chirurgia plastica, manipolazione del codice genetico, creazione di cloni, dna editati, ibridazione tra corpo e macchina, androidi, identità sintetica e "mind uploading", identità virtuale di avatar digitali.

L'opera arriva anche a toccare la questione del genere, indicando in un certo senso come il maschile e il femminile siano due poli dell'essere non più confinati in rigidi schemi, tra le cui diverse gradazioni l'identità si può muovere e riconoscere, così come tra le estremità di naturale e artificiale, sintetico.

Inoltre, in quest'epoca dove la ricerca e la teoria scientifica stanno sovvertendo completamente i tradizionali concetti di spazio, tempo e materia, Christian Zanotto sceglie la proiezione olografica per rappresentare una visione del sé e della personalità che si va configurando come sempre più sfuggente ed eterea. (*Sonia Arata, Novembre 2017*)

MOON DOLLAR BATTLE STEREO SCENES

Christian Zanotto

2017

Due sequenze di animazione stereoscopica di sculture virtuali (tecnica mista digitale, video full HD 16/9 - 1920 x 1080)

Durata sequenze: 00:09:09 ciascuna (loop)

Ed.: 3 (più copia dell'artista)

Courtesy Red Stamp Art Gallery

Sui due schermi sono visualizzate due sequenze speculari che presentano quattro gruppi scultorei digitali dinamici in successione. Le figure, della serie MOON DOLLAR BATTLE, riunite compongono l'assembramento raffigurato nell'opera omonima su cristallo esposta in occasione de LE LATITUDINI DELL' ARTE Germania/Italia; ogni insieme è composto da quattro personaggi allacciati in pose di lotta e combattimento.

L'opera indaga e sfrutta meccanismi percettivi e di visione stereoscopica; ciascuna composizione è stata ripresa da telecamere virtuali da tre diverse angolazioni e in differenti gamme cromatiche: tali immagini, montate in sequenza e a loop, risultano in uno spiccato effetto plastico ed impatto visivo.

La meccanicità e la ripetizione del breve raggio di movimento, il risalto tridimensionale sul fondo nero dello schermo, la moltiplicazione della dinamica, pongono un accostamento tra la "aggressività" sull'occhio dello spettatore e il tema della battaglia, quasi una "mitragliata" visiva, esplosione d'armi tradotta in luce digitale nello pseudo abbagliamento causato dal flash dei rapidi scatti e dall' alternarsi non solo dei punti di vista, ma anche del colore che oscilla da bianco/nero/argenteo a verde e rosso. Un paradossale "fuoco incrociato" dalle "finestre" degli schermi, tra l'altro parallelo figurato della binocularità dello sguardo.