

SOMMAMENTE ORIGINALE**L'ARTE CLASSICA COME SERIALE, ITERATIVA, PORTATILE**

Estratto dal saggio di Salvatore Settis pubblicato nel catalogo "Serial / Portable Classic", pp. 276-278

Due mostre gemelle, un solo discorso: sugli usi e riusi dell'arte classica, ma anche sulla sua natura, le sue funzioni e il suo destino. "Serial Classic", presentata a Milano negli spazi espositivi della Fondazione Prada progettati da Rem Koolhaas, si apre con un'assenza: i frammenti di statue bronzee di età classica dagli scavi di Olimpia raccolti in una vetrina rappresentano icasticamente un vuoto, una perdita, un lutto. Secondo Plinio il Vecchio, nella sola Olimpia (come del resto ad Atene, a Delfi, a Rodi) c'erano 3000 statue di bronzo. Nella descrizione del santuario di Olimpia che copre buona parte dei libri V e VI della Guida della Grecia, Pausania (circa 110-180 d.C.) menziona 2000 statue di bronzo, prevalentemente di atleti vincitori nei giochi olimpici; se si aggiungono le basi conservate si arriva a un numero minimo di 500 statue, che però tuttavia secondo gli archeologi dev'essere ancora accresciuto: le valutazioni vanno da 1000 a 3000 statue nella sola Olimpia. "La terra dev'esserne ancora tutta ripiena" scriveva nel 1729 un grande erudito, Bernard de Montfaucon; e fu anche per questo che nel 1875 si aprì la missione di scavo tedesca a Olimpia, attiva ancora oggi. Ma gli scavi, per quanto accurati, hanno recuperato poche decine di frammenti, spesso minuti: occhi, dita, piedi, mani, genitali, ciglia, orecchie.... Nella lunga eclisse che chiamiamo "la fine del mondo antico", e che milleducento anni dopo travolse anche la celebrazione quadriennale delle Olimpiadi, perfino le statue dei più celebri maestri furono fatte a pezzi: il nudo metallo valeva ormai più di qualsiasi 'opera d'arte'. L'umile testimonianza di questi frammenti da Olimpia simboleggia bene quel che accadde in tutto il mondo antico: i grandi bronzi greci più o meno interi oggi non sono che un centinaio in tutto il mondo, e quasi tutti sono tornati alla luce negli ultimi centoventi anni, spesso emergendo dal mare, millenni dopo il naufragio della nave che li trasportava altrove. Nella mostra "Serial Classic" abbiamo rappresentato gli originali perduti con un piedistallo vuoto, sul quale abbiamo posto in riassunto le fonti letterarie antiche che parlano del *Discobolo* di Mirone, del *Doriforo* di Policletto o di un *Satiro* di Prassitele. Accanto, una selezione di copie romane dai rispettivi originali: la tensione fra originale e copia viene così tematizzata come uno degli assi portanti del discorso. Anche le copie, a volte, ci sono giunte in condizioni assai lacunose: oggi ci basta una mano che impugna un disco per riconoscere un frammento del *Discobolo* di Mirone, ma in passato il torso di altre copie, non identificato come tale, poté essere 'restaurato' arbitrariamente, per esempio come un guerriero caduto. La serialità, tuttavia, non era propria solo delle copie: abbiamo dedicato un'altra vetrina della mostra a un *flashback*, la serie di busti di terracotta da Medma (piccola città greca della Calabria tirrenica), realizzati fra il 500 e il 460 a.C., somigliantissimi tra loro perché prodotti a matrice. Proprio come le costose *korai* di marmo dell'Acropoli di Atene, anche le terrecotte di Medma ripetono incessantemente uno stesso *tipo*, eppure lo variano nella pettinatura, negli ornamenti, nei dettagli narrativi (per esempio, un fiore in una mano); e, in antico, anche nel colore oggi perduto (ma dipinte erano anche le *korai* marmoree dell'Acropoli di Atene).

Bronzo, marmo, terracotta: il ventaglio dei materiali (e delle relative tecniche) articola in modo sempre diverso la comune tensione verso la ripetizione tipologica. Anche i grandi originali bronzei, essendo realizzati mediante fusione a cera perduta (che presuppone l'uso di matrici) e in pezzi separati che venivano poi assemblati, potevano essere prodotti in serie, con o senza varianti: secondo Carol Mattusch, anche i bronzi di Riace sarebbero "senza dubbio prodotti per dedicare molto più di due sole immagini", tutte prodotte in serie sulla base di uno stesso modello e con le stesse matrici, probabilmente in terracotta; "solo nel momento in cui ciascun modello venne rifinito in dettaglio, prima della fusione, le due figure devono avere acquisito caratteristiche a loro peculiari, pur mantenendo virtualmente misure e fattezze identiche".

Se questa ipotesi fosse vera (ma, almeno nel caso dei bronzi di Riace, molti non sono d'accordo), gli originali di bronzo, in quanto nati da una ripetizione meccanica a matrice, sarebbero – paradossalmente – ancor più 'seriali' delle copie marmoree, dove il processo di riproduzione richiede la mano e lo scalpello del copista sul blocco di marmo, e dunque comporta una più ampia diversificazione delle singole copie l'una dall'altra e dall'originale. Per un occhio greco, la differenza di materiale comportava una gerarchia di valori e aveva dunque anche un significato narrativo. Il bronzo veniva ritenuto più prezioso del marmo, più adatto a esprimere pienamente la dignità e il carattere (*ethos*) di un dio, di un eroe, di un atleta vittorioso, di un sovrano. In greco questo apprezzamento si esprimeva con una parola difficile da tradurre, *prepon*: cioè "quel che risalta", che "è appropriato" o "che conviene" rispetto a una situazione data e al relativo orizzonte di valori. *Prepon* è dunque un termine relazionale: indica quello che, in una determinata immagine, è appropriato rispetto a ciò che essa intende rappresentare. Anche la materia di una statua ricade sotto questa tassonomia, ed è in questo senso che per un *Discobolo* o un personaggio mitologico (come, assai probabilmente, i bronzi di Riace) il bronzo è più appropriato del marmo. In questo equilibrio fra le costanti e le varianti, oltre ai materiali e alle tipologie, c'è un terzo polo: il colore. Siamo abituati a pensare i marmi antichi come bianchi, i bronzi antichi con la loro patina verde scuro: ma in antico i marmi erano per lo più colorati, anche vivacemente, e i bronzi avevano non solo un trattamento polimerico (labbra di rame, denti d'argento, occhi compositi, con varie pietre o pasta vitrea), ma una 'pelle' resa luminosa da coloranti e altri artifici. Lo studio della policromia antica è oggi fra le più attive e mobili frontiere della ricerca archeologica: la mostra "Serial Classic" vi allude raccogliendo la ricostruzione sperimentale in bronzo del *Doriforo* di Policletto (con capelli 'biondi') fatta a Stettino nel 1910–1912 e le 'prove' di colore – del bronzo e del marmo – realizzate nel 1991 su due calchi dell'*Apollo di Kassel*, celebre copia di un originale attico del V secolo a.C. Accanto a questi esperimenti ormai 'storici', possiamo offrire in questa mostra la nuovissima ricostruzione di uno dei bronzi di Riace (detto "Riace A"), che abbiamo menzionato sopra. Questo rifacimento sperimentale mostra tutte le sue potenzialità estetiche ed emozionali: rifusa nel bronzo, integrata degli elementi mancanti (elmo, scudo e lancia) e con la superficie riccamente colorata secondo il costume antico, questa statua pur celeberrima conquista un'inedita pregnanza narrativa, che sarà ancor più esaltata e moltiplicata quando sarà possibile realizzare anche la ricostruzione del (simile eppur diverso) bronzo di "Riace B".

Un esperimento come questo non ha precedenti, eppure ha il suo antefatto in due procedure che, a distanza di secoli, hanno fatto centro sull'arte classica e sulla sua iterabilità. La prima è la pratica (già diffusa in età romana) di fare dei calchi in gesso di originali bronzei, per poi produrne copie di marmo; la seconda, l'abitudine degli archeologi di ricostruire nel gesso, in laboratorio, qualche originale antico noto solo dalle copie. Nella mostra "Serial Classic", le due procedure vengono tematizzate e dispiegate nel loro intrecciarsi.

Apprezzata dai collezionisti di età romana, come mostra la sezione "A Passion for Seriality" della mostra milanese, la ripetizione / seriazione delle sculture antiche non era limitata alle copie, ma nemmeno alle terrecotte e ai bronzi. Grazie alla generosa collaborazione del museo di Teheran, abbiamo potuto esporre in mostra la mirabile *Penelope dolente*, un originale in marmo del 450 a.C. circa, con la serie completa di sei copie (frammentarie) di età romana. Copie, ma di che cosa? L'originale oggi a Teheran fu trovato negli scavi di Persepoli, dov'era fra i detriti della distruzione del palazzo del re di Persia ad opera di Alessandro Magno (nel 331 a.C.). Pur essendo assai simili alla statua di Persepoli, queste copie, scolpite in Italia cinque o sei secoli dopo, devono necessariamente derivare da un secondo originale, rimasto in Grecia. Esse attestano dunque una doppia serialità, quella delle copie e quella degli originali.

Anche la scala delle sculture antiche (comprese le copie) ha un intenso valore narrativo: abbiamo provato a esplorarlo, nella mostra "Portable Classic", dispiegando, accanto al calco del gigantesco *Ercole Farnese* coi suoi 317 centimetri di altezza, un'incisiva sequenza di otto repliche dal Cinque al Settecento, in misura calante (fino ai 15 centimetri). In bronzo o in marmo, in terracotta o in porcellana, le copie ridotte di questa statua ne raccontano non solo l'identità, la posa e la fama, ma anche l'ubiquità; il disinvoltato insediarsi in botteghe, manifatture, salotti, librerie, studioli; la vocazione a farsi "citazione", simbolo e metafora di una cultura, di un gusto, di un'appartenenza sociale.

Quel riappropriarsi della cultura e dell'arte antica che chiamiamo "Rinascimento" ereditò e moltiplicò dall'Antico, pur in uno scenario così mutato, la coazione a ripetere che già si era tradotta nella seriazione delle copie, ma anche nella produzione di copie ridotte. "Portable Classic" insiste su questo confronto, proponendo una scelta galleria di "capolavori in piccolo" di età romana, per esempio una squisita *Venere al bagno* in cristallo di rocca (alta 8,6 centimetri), accostata a un'altra variante dello stesso tipo in bronzo (alta 20centimetri). Queste e altre sculture antiche 'in miniatura' fanno da prologo alla (ri)nascita del bronzetto, e comunque della copia in scala dall'antico, che invade le collezioni dal Quattrocento in poi, si dispiega in crescendo, e indugia in variazioni non solo di misure, ma di materiali, coloriture, varianti gestuali, dettagli narrativi. Negli ambienti sontuosamente domestici di Ca' Corner della Regina, abbiamo tematizzato la riduzione dimensionale dei capolavori di arte classica dal Rinascimento in avanti, e non (invece) la loro riproduzione in scala 5:5, anch'essa frequente, né quella (assai più rara) in misura ingigantita, come l'enorme copia settecentesca dell'*Ercole Farnese* (alta più di 9 metri) che ancora troneggia al colmo di un padiglione nel parco principesco di Kassel.

Lo smisurato naufragio dell'arte antica lasciò ben poco dietro di sé; ma da quando, nel primo Quattrocento, venne di moda comporre collezioni di sculture antiche traendole dalle rovine di Roma, un piccolo numero di capolavori (come *l'Apollo del Belvedere*, *il Laocoonte*, *Venere al bagno*) si impose come culmine e compendio dell'intera arte greca e romana. Il loro prestigio era accresciuto dalla nobiltà dei luoghi di conservazione, primo fra tutti il cortile di Belvedere in Vaticano, ma anche le collezioni principesche (per esempio, per *l'Ercole*, Palazzo Farnese). Essi furono spesso replicati 5:5, e qualche volta nobilitati nel bronzo per committenze particolarmente prestigiose: verso il 1540 un artista italiano, il Primaticcio, procurò repliche bronzee 5:5 per il re di Francia Francesco I, e lo stesso fece cent'anni dopo per Filippo IV di Spagna il massimo artista spagnolo, Diego Velázquez. Assai più frequenti e diffuse furono le repliche in piccolo: resi portatili ("Portable", appunto), i capolavori antichi del canone che si andava formando riflettevano, come nei mille frammenti di uno specchio rotto, l'immagine di Roma, esaltandone e moltiplicandone la presenza. I ritratti di collezionisti, di cui la mostra offre una scelta galleria, dall'*Andrea Odoni* (1527) di Lorenzo Lotto al *Giovanni Paolo Corner* (1561) del Tintoretto possono essere letti come l'istantanea o lo spaccato di un privilegiato rituale sociale, quello del collezionista che mostra a visitatori e amici le perle della sua raccolta; ma anche come un'allusione indiretta ai collezionisti di età romana, di cui sappiamo assai meno.

La riduzione (di scala) e la moltiplicazione (di numero) sono i due agenti di una capillare diffusione del canone classico negli ambienti colti, nelle corti, nelle botteghe d'artista, negli arredi. Non fu, questa, una irradiazione passiva, bensì una continua ri-creazione, in cui i modelli antichi venivano assorbiti, rivissuti, ripensati, talora impreziosendoli con dorature come nella *Venus Felix* e nell'*Apollo del Belvedere* di Pier Jacopo Alari Bonacolsi, che con queste e altre opere meritò pienamente il suo soprannome, l'Antico. Secondo un'ulteriore declinazione, le copie in piccolo potevano essere un veicolo per sperimentare come andassero ricostruite braccia e gambe delle mutilate statue antiche: è quello che accadde per il *Laocoonte* o per il *Torso del Belvedere*. Questo prova a raccontare "Portable Classic"; ma anche rivisitazioni, varianti, reinvenzioni, nuove opere canoniche, introduzione di nuovi materiali (come la porcellana); o ancora, le riproduzioni in piccolo delle più celebri architetture della Roma antica, eseguite ora in sughero, materiale povero ma adatto a esprimere la logora corporeità delle rovine, ora invece in bronzi e marmi che ne esaltano la nobiltà; infine, la ricomposizione, in forme e materiali a noi contemporanei, di uno studiolo come quelli che i collezionisti del Cinquecento usavano per raccogliervi bronzetti che evocassero insieme Roma e l'arte antica.

Queste mostre gemelle, e il volume che ne riflette e ne accompagna il progetto e l'intenzione, propongono dunque una narrazione a cerchi concentrici, una multipla *mise en abîme*. L'archeologia, con le sue procedure disciplinari volte a ricostruire l'antichità dai suoi brandelli, offre strumenti e coordinate del discorso. Ma l'archeologia presuppone il collezionismo di antichità, che fu innescato dallo sguardo curioso e inquieto di artisti e collezionisti, e le collezioni da cui nacquero i musei. Il collezionismo di antichità, nato nel Quattrocento, presuppone a sua volta le inerti rovine in cui quelle sculture giacquero inoperose per almeno mille anni, prima di tornare a nuova vita. Le rovine erano popolate non

da originali greci, bensì da copie; le celebrate “statue di Roma” presuppongono dunque l’attività copistica delle botteghe romane. Le copie di statue greche perdute, tuttavia, ne conservano ancora in parte lo spirito, e dunque presuppongono gli originali e invitano a inseguirne le tracce. Quegli originali (che non vedremo mai) presuppongono l’enorme energia creativa di cui erano carichi, e che ancora si sprigiona dalle copie. Quell’energia è la forza corale e collettiva della polis greca, la tensione etica e politica che si tradusse anche nelle arti della figura. Da quella fonte remota nacquero non solo atleti e Veneri che ancor oggi proviamo a re-immaginare dalle loro copie, ma anche l’auto-canonizzazione della civiltà greca che chiamiamo “classico”, e che si è trasmessa fino a noi nei secoli: dai greci alle copie romane, alle case e alle botteghe del Rinascimento, al Neoclassico, ai musei pubblici, al mercato e agli istituti di ricerca.

All’insegna del classico, ognuna di queste narrazioni ha una sua diversa e convergente corallità: quella di artisti, committenti e opere nello spazio della polis greca; e poi quella di chi (in Grecia e a Roma) elaborò la coscienza dell’esemplarità dell’arte greca, provocandone la narrazione testuale e la ripetizione e la copia nel mondo romano; e poi l’abbandono delle sculture nelle sterminate rovine di quell’impero; e secoli dopo, la nascita del collezionismo, lo studio degli artisti, i musei, la canonizzazione del “classico”, l’archeologia come disciplina, lo scavo e la ricostruzione, gli studi e le mostre (anche “Serial Classic” e “Portable Classic”). In questa *mise en abîme* che si snoda lungo venticinque secoli di storia, tutto (dall’emozione estetica alla disciplina archeologica) appare governato dalla funzione narrativa. Se parliamo di “Ri-nascimento dell’antichità” non usiamo una formula vana, ma una potente metafora; stiamo dicendo che l’Antichità (come qualsiasi cultura) può morire, ma può anche rinascere dalle sue stesse ceneri. Se ci affacciamo sull’arte classica con strumentazione archeologica, stiamo dicendo che la narrazione dell’archeologia e dei suoi metodi e la narrazione della civiltà greca si innervano e si legittimano a vicenda. Le procedure (i gesti) della ricostruzione archeologica hanno un implicito carattere performativo, del quale – come per le foto di Sherrie Levine nella serie *After Walker Evans* – si può dire che “è solo in assenza dell’originale che la rappresentazione può avere luogo”.

Salvatore Settis

“Serial / Portable Classic - The Greek Canon and its Mutations”

A cura di Salvatore Settis, Anna Anguissola, Davide Gasparotto
Editori associati: Chiara Costa, Lucia Franchi Viceré, Mario Mainetti
Pubblicato da Progetto Prada Arte, Milano 2015
Formato 21 x 28 cm, broccura, pp. 392, 388 ill.
Edizione inglese con traduzione dei testi in italiano

Prefazione di Miuccia Prada e Patrizio Bertelli; saggio introduttivo di Salvatore Settis; saggi di Anna Anguissola, Michael Bennett, Vinzenz Brinkmann, Kathleen W. Christian, Maurizio Ferraris, Daniela Gallo, Davide Gasparotto, Carlo Gasparri, Tonio Hölscher, Rem Koolhaas, Lothar Ledderose, Maria H. Loh, Jan Stubbe Østergaard, Claudio Parisi Presicce, Michael Pfanner, Maria Grazia Picozzi, Shahrokh Razmjou, Kyoko Sengoku-Haga, Colleen Snyder, Giandomenico Spinola, Rüdiger Splitter, Paul Zanker.