

3

LO SCULTORE TRA AUTORE, ESECUTORE ED IDEATORE

Articolo di Federico Rui

Dove finisce la scultura? Quando inizia il computer?

Dove finisce il lavoro dell'artista e inizia quello della macchina? Fino a che punto si può chiamare "arte" il prodotto di un computer? Quanto vale l'idea rispetto all'esecuzione? In quale misura l'artista deve realizzare personalmente l'opera d'arte? Sono domande che ci si pone da diversi secoli.

Se si riflette sull'attività artistica come un'attività artigianale e di maestria, la prima immagine che balza alla mente è quella della **bottega: il luogo per eccellenza in cui, dal Duecento al Settecento, il pittore o lo scultore svolgeva il proprio mestiere**, esibiva le proprie opere d'arte per la vendita e completava le commissioni. **All'interno della bottega non operava solamente un singolo artista, talvolta definito Maestro, ma vi era un imprescindibile lavoro svolto dagli assistenti e dagli allievi.** Nel Cinquecento, era una pratica diffusa inviare i propri figli presso i maestri d'arte, al fine di sviluppare in loro le capacità tecnico-artistiche. **Leonardo da Vinci trascorse del tempo "a bottega" con il Verrocchio**, mentre Michelangelo fu allievo per tre anni presso il Ghirlandaio, prima di comprendere che la sua vera vocazione lo portava verso la scultura. Giotto impostò il proprio studio con una struttura organizzata e compiti ben definiti. **Nelle botteghe rinascimentali, si instaura una gerarchia ben definita, con mansioni specifiche assegnate dal maestro in base all'età e alle competenze di ciascun membro: apprendisti, operai salariati, assistenti e maestri "ospiti".** Anche Perugino gestì una bottega a Firenze, dove formò artisti come Raffaello, e a Perugia, dalla quale emerse un'intera generazione di pittori influenzati dal suo stile. Antonio Canova e Berelt Thorvaldsen – nella scultura – furono tra i primi a strutturare i loro atelier romani non solo come luogo di lavoro, ma come dei moderni showroom, dove i committenti potevano vedere direttamente il "catalogo" dell'artista e ordinare i pezzi preferiti. Al loro interno una folta schiera di collaboratori aiutava i Maestri in ogni fase del lavoro, come Luigi Bienaimé, nominato poco più che trentenne a capo dello studio di Thorvaldsen, per il quale si occupava di finire le opere, eseguire le copie e tenere la contabilità.

Sin dai tempi antichi, l'uomo ha imparato arti e mestieri tramite l'insegnamento diretto di un "maestro", che risultava spesso più efficace di un'istruzione scolastica. Non si seguiva però un percorso didattico, **il Maestro passava il suo sapere tramite il lavoro quotidiano.** Tra il XVIII e il XIX secolo la diffusione delle Accademie di Belle Arti fornisce un'alternativa all'apprendistato tradizionale all'interno delle botteghe, che cominciano a diminuire in numero e influenza. Nonostante una formazione più formale, uno dei premi più ambiti messi a disposizione dalle Accademie stesse a livello internazionale è il "Pensionato a Roma", grazie al quale il vincitore può trascorrere tre anni nella Città Eterna presso gli atelier dei più importanti artisti per perfezionarsi nella propria disciplina.

Il saper fare, dipingere o scolpire, l'abilità tecnica e manuale, rimane dunque un aspetto fondamentale. Si instaura inoltre uno scambio: il Maestro ha bisogno di assistenti per svolgere le sue attività, i giovani imparano sul campo gli strumenti del mestiere. Si viene a creare così un rapporto tra artista e assistente che spesso pone le stesse domande che oggi sono all'ordine del giorno: **fino a che punto un artista può delegare la realizzazione di una propria opera, rimanendone l'autore?**

Nel campo della scultura si pone una riflessione ancora più ampia. In pittura si può seguire un "modello": l'allievo svolge alcuni compiti basilari come preparare la tela, impostare il disegno, a volte definire forme e figure in attesa che il Maestro completi l'opera (con le ultime velature o con i dettagli di mani e piedi, tradizionalmente più ostici). Nella scultura il rapporto è molto più tecnico e matematico. Creato un bozzetto, la traduzione in marmo o la fusione in bronzo sono spesso delle mere attività artigianali che non danno adito a interpretazioni. Canova, ad esempio, si avvaleva di repère, piccoli chiodini che fissati nel modello in gesso consentivano ai suoi assistenti di riprodurre esattamente l'opera in marmo.

Carrara è stata per secoli il centro nevralgico di questo settore: da un lato offre uno dei più ambiti e pregiati marmi,

**DANIEL SPOERRI** / Artista - foto di Arteinvestimenti**DANIEL DRUET** / La vendetta dell'artigiano sull'artista: Daniel Druet ha rappresentato Maurizio Cattelan come un cucciolu, uccello rinomato per deporre le uova nei nidi altrui. © Eric Haaj - Francia-America.

dall'altro forma intere generazioni di artisti e artigiani grazie a una delle Accademie più antiche di tutta Europa. Il suo ruolo è paradigmatico perché si trova ad affrontare diverse sfide nel corso dei secoli. **Già nel secolo XIX cresce una domanda sempre maggiore di marmo standardizzato, a volte anche semplicemente di blocchi grezzi.** Questo avrebbe causato un abbassamento del prezzo della materia prima e la mancanza di lavorazione sul posto, che tradizionalmente è l'attività più redditizia e che permette di costruire una filiera a vantaggio di tutta la città. **Viene così introdotta una tassa sull'estrazione del marmo, inversamente proporzionale al grado di lavorazione dello stesso** (fino ad essere nulla in caso di sculture realizzate da artisti). **La presenza inoltre di laboratori artigianali crea una domanda di manufatti artistici dove viene richiesta la mera esecuzione.** Alcuni lavorano come dei moderni spazi espositivi, dove è possibile ordinare sculture decorative o ordinare la realizzazione sulla base di un bozzetto. Addirittura capita che alcuni artisti commissionino l'esecuzione di statue affidandosi completamente ad artigiani locali. **Carlo Fontana, importante scultore tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, ricorda che uno scultore cubano "povero di idee ma ricco di dollari" gli propose di realizzare un monumento a patto che fosse eseguito a suo nome.** Oggi questo ruolo è reso più facile dalla presenza di **stampanti 3D, taglio laser, computer a controllo numerico.** La modellazione può essere eseguita con un software CAD (che probabilmente l'artista non sa usare) e la realizzazione affidata a un macchinario.

Dove sta dunque l'intervento dell'artista? Si può chiamare

artista colui che non realizza l'opera finale?

Tra i vari casi che hanno avuto una cassa di risonanza internazionale vi è quello di **Daniel Spoerri. Nel corso di una performance negli anni Settanta, l'artista fa realizzare da un ragazzino di 11 anni uno dei suoi *Tableau-piège*, procedendo successivamente a firmarlo, datarlo ed autenticarlo.** L'opera viene poi venduta all'asta in Francia. L'acquirente, venuto a conoscenza che l'opera non era stata realizzata materialmente da Spoerri, chiede l'annullamento della vendita. Tra sentenze di primo grado, di Appello e Cassazione la soluzione non è semplice, ma la decisione finale è quella che accoglie la tesi per cui l'acquirente era convinto che l'opera fosse stata realizzata da Spoerri stesso, procedendo dunque all'annullamento della vendita.

Nel 2022 **Daniel Druet** chiede di essere riconosciuto come co-autore di otto sculture (tra cui "La Nona Ora" e "Hitler") **realizzate per Maurizio Cattelan, chiedendo un risarcimento di 6 milioni di euro.** Il quesito che si pone ancora una volta è: **chi è l'autore di un'opera immaginata da un artista concettuale, ma plasmata da uno scultore?** Nel caso specifico prevale il principio per cui **la realizzazione dell'opera è secondaria rispetto alla sua concezione.** Il tribunale argomenta che "è indiscusso che le precise direttive per allestire le sculture di cera in una specifica configurazione, relative in particolare al loro posizionamento all'interno degli spazi espositivi volti a giocare sulle emozioni del pubblico (sorpresa, empatia, divertimento, repulsione, ecc.), sono state emanate solo da Maurizio Cattelan senza Daniel Druet, non essendo in alcun modo in grado - né cercando di farlo - di arrogarsi la

minima partecipazione alle scelte relative alla disposizione scenografica della presentazione delle dette sculture (scelta dell'edificio e dimensione della le stanze che assecondano il carattere, la direzione dello sguardo, l'illuminazione, persino la distruzione di un tetto in vetro o di un pavimento in parquet per rendere l'allestimento più realistico e suggestivo) o al contenuto del possibile messaggio contenuto nell'allestimento".

Albert Einstein diceva che **"l'immaginazione è più importante della conoscenza. La conoscenza è limitata. L'immaginazione abbraccia il mondo, stimolando il progresso, facendo nascere l'evoluzione."** Seguendo tale principio **si potrebbe affermare che essendo la capacità tecnica limitata, l'importante è l'idea.** Eppure... c'è qualcosa in quell'imperfezione, nella sfida di dare corpo a un'immagine, di trasferire in materia una propria visione che rende stimolante e parte del processo artistico anche la realizzazione della stessa. Viene in mente **Giacometti**, la cui sfida è rappresentare l'animo umano e la realtà così come viene percepita dalla sua mente, trovando nell'atto della modellazione (e del disegno) un momento imprescindibile della fase creativa. **Diventa un'ossessione, un continuo fare e rifare, mettere e togliere, pensare e ripensare: il fascino della vita consiste nel cercare costantemente quel qualcosa che non può essere intrappolato in una forma.** Come lui si potrebbero citare molti altri artisti che fanno della ricerca e della continua prova un momento fondamentale del processo creativo. Soprattutto nella scultura, dove la modellazione, la creazione di un volume dal nulla, la capacità

di vedere con le mani sono il mezzo che porta al risultato. Nel vasto panorama dell'arte scultorea, il dialogo tra la tradizione e l'innovazione ha costantemente arricchito e trasformato il modo in cui gli artisti esprimono concetti e emozioni. Negli ultimi decenni, una delle più affascinanti evoluzioni in questo campo è stata **l'introduzione della tecnologia laser come strumento per la creazione artistica.** Per analizzare il rapporto tra le due tecniche bisogna tenere in considerazione le loro differenze, le loro similitudini e l'impatto che entrambe hanno avuto sul mondo dell'arte.

La scultura tradizionale, radicata nella storia millenaria dell'umanità, ha utilizzato materiali come pietra, legno, bronzo, argilla e marmo per plasmare forme tridimensionali che riflettono la cultura, la spiritualità e l'estetica delle epoche in cui sono state create. Dalle maestose statue dell'antico Egitto alle sculture rinascimentali di Michelangelo, **la tradizione scultorea ha incarnato un'abilità artigianale sublime e una profonda comprensione della forma e della composizione.** **Dall'altra parte dello spettro artistico, la scultura a laser rappresenta una nuova frontiera dell'espressione artistica.** Gli artisti possono così modellare il materiale con una precisione microscopica, creando opere che sfidano i limiti della percezione umana. Attraverso l'uso di software di progettazione assistita (CAD) e macchine a controllo numerico (CNC), i creatori possono tradurre idee complesse in sculture intricatamente dettagliate, che spesso sfoggiano geometrie impossibili o giochi di luce e ombre che sarebbero impensabili con i metodi tradizionali. O forse sì, ma richiederebbero una maestria fuori



GIACOMETTI / Artista - foto di Life-Magazine

dal comune; e a mio avviso, **l'artista deve essere in grado di dare forma alle sue idee**. Nonostante le loro differenze apparenti, la scultura tradizionale e quella a laser condividono un nucleo comune: entrambe sono forme d'arte che cercano di catturare l'essenza dell'esperienza umana. Mentre **la scultura tradizionale può incarnare un senso di permanenza e solidità, la scultura a laser riflette spesso la fugacità e la fluidità del mondo contemporaneo**. Tuttavia, **entrambe sono veicoli attraverso cui gli artisti possono esplorare la bellezza, la complessità e le contraddizioni della vita umana**. L'interazione tra queste due forme artistiche non è solo un incontro tra passato e presente, ma anche un'opportunità per l'innovazione e la sperimentazione. In ogni epoca ci sono delle evoluzioni storico artistiche, determinate dai cambiamenti sociali, culturali, estetici e tecnici, che però non portano necessariamente ad un miglioramento dal punto di vista stilistico estetico. Nella nostra contemporaneità possiamo osservare che indubbiamente **l'avvento dei mezzi meccanici e informatici ha da un lato stimolato e valorizzato il processo creativo, ma dall'altro lo ha sottoposto a nuove logiche che spesso esulano da quelle che dovrebbero regolare l'origine e l'evoluzione dell'opera d'arte**. Se consideriamo i legami tra scultura e design possiamo osservare diverse fasi. Una prima fase, che possiamo associare alla prima rivoluzione industriale (e all'architettura ingegneristica dell'Ottocento), vedeva le opere tecniche e meccaniche (compresi i grandi ponti metallici, le prime macchine a vapore, le prime macchine tessili e le macchine per scrivere) come totalmente distinte dalle "arti belle". Al massimo, si cercava di "mascherare" la macchina aggiungendo elementi decorativi come fregi, ornamenti o inserendo capitelli e colonnine nel corpo del meccanismo. Successivamente l'Art Nouveau tenta di creare oggetti e architetture che, pur facendo uso della lavorazione meccanica, abbiano anche un valore artistico. Infine con

il **Bauhaus** e il **Neoplasticismo** si diffonde la convinzione che gli oggetti industriali (e l'architettura creata con i nuovi materiali) debbano essere completamente sottomessi al binomio utilità-bellezza. In questo contesto si sono verificati casi noti di analogie "stilistiche" tra alcune opere pittoriche (Mondrian, Van Doesburgh, Malevic), alcune sculture (Arp, Pevsner, Gabo) e gli oggetti prodotti industrialmente (mobili di Rietveld, Le Corbusier, Mies, Breuer). **Ogni giorno, il rapporto tra il materiale e il digitale si evolve verso una complessità sempre maggiore. Le due dimensioni, che solo un decennio fa sembravano così distanti, sono ora coinvolte in un dialogo continuo, un processo di contaminazione reciproca che inevitabilmente porta a una ridefinizione di entrambe**. Questa trasformazione è resa possibile da un radicale cambiamento di prospettiva: quella del nostro sguardo. Ormai, abituati a muoverci senza sforzo da una dimensione all'altra, percepiamo sempre meno i confini tra di esse: abitiamo un corpo materiale ma manipoliamo oggetti sintetici, sia di fronte a uno schermo che immersi nella realtà virtuale. A completare questo scenario, ci sono le immense possibilità offerte dalla stampa 3D, che rivoluziona il concetto stesso di manufatto: **qualsiasi cosa, che si tratti di un bottone per una camicia o di un'intera abitazione, può essere scannerizzata, trasformata in algoritmo e poi ri-materializzata da una macchina**.

Il rapporto tra la scultura tradizionale e quella a laser rappresenta un capitolo affascinante nella storia dell'arte. Mentre la tradizione continua a ispirare e informare le generazioni future di artisti, **l'avvento delle nuove tecnologie apre numerose possibilità creative e spinge i confini dell'immaginazione umana. Attraverso questa fusione di antico e moderno, la scultura continua a evolversi, riflettendo e interpretando il mondo in cui viviamo con una profondità e una bellezza senza tempo**.

Sebbene gli interrogativi circa la necessità di realizzazione diretta da parte dell'artista dell'opera d'arte non siano di facile soluzione, sembra avere le idee chiare il nostro ordinamento giuridico. Il **Testo Unico Iva (D.P.R. 633/1972)**, ai fini dell'applicabilità dell'imposta ridotta, **definisce oggetti d'arte in ambito scultoreo "le opere originali dell'arte statuaria o dell'arte scultoria, di qualsiasi materia, purché siano eseguite interamente dall'artista; fusioni di sculture a tiratura limitata ad otto esemplari, controllata dall'artista o dagli aventi diritto"**. Parimenti l'Agenzia delle Entrate ha negato l'applicazione dell'iva ridotta al 10% nel caso della cessione da parte di un artista di opere da lui progettate con l'ausilio del computer e realizzate mediante stampa 3D, perché non considerate "opera d'arte". Questo nonostante lo stesso artista abbia provveduto a "stuccare, lisciare e sottoporre a lavorazioni artigianali post produzione". Di opposta lettura è la norma sul diritto di seguito, secondo la quale **si intendono "originali delle opere delle arti figurative (...) le copie prodotte in numero limitato dall'autore stesso o sotto la sua autorità, purché siano numerate, firmate o altrimenti debitamente autorizzate dall'autore"**. Rimane così sempre più attuale la definizione data nel 1935 da **Walter Benjamin** nel suo saggio **"L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica"**, secondo la quale **l'autenticità sta nella sua esistenza unica e irripetibile nel luogo in cui questa si trova**.

Per tornare al quesito iniziale, **quanto vale dunque l'idea rispetto all'esecuzione? In quale misura l'artista deve realizzare personalmente l'opera d'arte? Fin dove un'idea è in grado di sopperire alla mancanza di manualità?** Non esiste una risposta oggettiva, ma forse torniamo all'essenza stessa dell'arte. Una cosa è certa. **Fino ad adesso non è mai stato messo in discussione il ruolo centrale dell'artista, anche se non esecutore per lo meno in quanto ideatore...** il prossimo step sarà **capire se e quanto l'intelligenza artificiale sostituirà l'artista stesso**. Stay tuned...

Hai mai provato l'emozione di avere un'opera d'arte originale sulle pareti di casa tua?

SCOPRI IL NOSTRO ARTIST WALL!



L'ARTE NON È SOLO UN INVESTIMENTO FINANZIARIO, MA ANCHE CULTURALE ED EMOTIVO. ACQUISTARE UN'OPERA DI UN ARTISTA EMERGENTE SIGNIFICA SOSTENERE LA CRESCITA E IL TALENTO DI QUALCUNO CHE POTREBBE DIVENTARE IL PROSSIMO GRANDE NOME DELL'ARTE.

Scopri l'elenco completo dei nostri talenti su
THEARTBOOK.IT/ARTISTS!