

D. *Le tue sculture spesso hanno maschere, facce vuote, buchi neri. Perché?*

R. È l'universalizzazione dell'icona. Se non c'è volto, non c'è identità precisa; non si può puntualizzare o categorizzare. Nel vuoto, il dio bianco è eliminato, così come il «fascino» superficiale, facciale, personalizzato. «La sguattera», per esempio, è un indovinello visivo. Ha un titolo, ma esiste anche in tre dimensioni; il piatto è un'estensione del marmo, ma molto fine, tanto da lasciare filtrare la luce.

Solidità e trasparenza, luce e ombra, identità e non-identità: è tutta un'interrelazione. Il «gioco» e l'indovinello non sono soltanto formali, ma anche concettuali.

Il piatto faceva parte del corpo prima che dessi un nome alla scultura. A volte il marmo pensa in tua vece. Il piatto è infilato nelle viscere; è un pezzo orale, credo. Parla di cibo: noi non pensiamo mai da dove viene, dove va, chi lo produce. La donna ha il piatto incorporato...

D. *È sensuale e forse un po' patetica?*

R. È una vera donna. Guarda i seni: belli, forti, veri, non «idealizzati», ma sensuali, pesanti, turgidi, con una storia. E guarda il viso: è di un nero intenso diviso in due parti da una linea rossa. È colla rossa; ho lavorato con colla e legno di sandalo. Ci sta bene e forma un triangolo perfetto. È una donna vera, forse patetica, ma misteriosa. Ti fa fermare a guardare e a interrogarti. Solo se c'è un interrogativo, un problema, la gente si ferma, guarda e capta: l'immaginazione comincia a lavorare, a pensare, a scoprire le implicazioni... Quando una scultura resta un enigma, la gente si chiede che cos'è e ha due scelte: o allontanarsi o soffermarsi e risolvere l'enigma. La scultura è come un'immagine teatrale, un fotogramma, più misterioso e indecifrabile della sequenza in movimento. È fuori dal contesto, non sai dove va e da dove viene. È un indovinello. Ti fermi, ci giri intorno, e cominci a percepire, a vedere...

Robin Bell sensualità della materia

Solidità e trasparenza, luce ed ombra, identità e annullamento, uso enigmatico di forme e materia, giochi concettuali in un discorso metafisico.



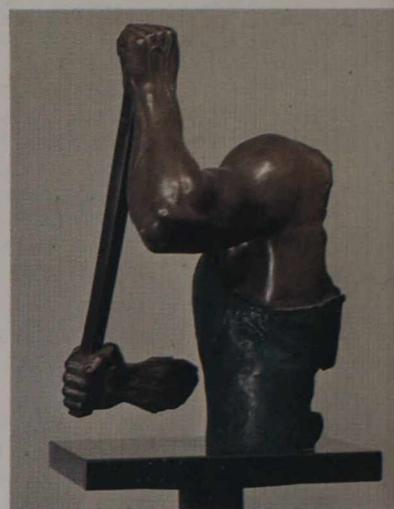
Foto di Valter Mezzalana

D. *C'è una tua scultura con tre trivellatori che denuncia una certa conoscenza del West.*

R. Ho passato quattro mesi a lavorare in un pozzo di petrolio laggiù nel West per pagarmi il viaggio in Italia. Lavorare con i trivellatori mi ha fatto cambiare molte idee sull'arte. Dopo tutto, l'arte è un mezzo di comunicazione. Volevo fare sculture che suscitassero una reazione nelle persone con cui lavoravo, creare un'opera che riflettesse la realtà contemporanea, una presa di coscienza da percepirsi e comprendersi a più livelli. Dei

tre operai, uno, il più vecchio, con il viso scavato da rughe profonde, vuole rappresentare un tributo alla sua stessa vita, a quanto di se stesso ha messo nel lavoro.

Il più giovane, invece, ha una mano libera, senza neppure un guanto — chi sa dire ciò che il futuro tiene in serbo per lui — e guarda nello spazio; il volto è liscio, di una bellezza astratta... L'operaio di mezza età è interamente assorto nel proprio lavoro, che per lui è anche vita; è nudo fino alla cintura con una bella muscolatura...



1. Il Celtico
2. Trofeo
3. MCF 1

D. *Ti piacciono i muscoli?*

R. Muscoli, nervi, ossa e vene... Mi piacciono tessuto e forma. Mi piacciono gli enigmi visuali e i simboli.

Guarda questa scultura, «Spalla», tutta muscoli e pieghe, ma sotto, dietro, c'è il mistero del tempo, del sole, della piramide che sembra senza tempo anche se fatta dall'uomo, delle nuvole che vanno e vengono in un istante, anche se sono eterne, veramente eterne... e il gioco del fragile precario equilibrio delle spalle sulla piramide.