

Vultus indicat mores. Dismisure fisiognomiche iperrealiste

Starlight Vattano

Abstract

L'articolo propone una riflessione critica sulle operazioni visuali iperrealiste legate alla rappresentazione del volto, realizzate da numerosi artisti contemporanei, con l'impiego di minute e infinitesime unità (grafiche e fisiche). La grande, "smisurata" quantità di unità minime ripetute, ruotate, giustapposte, anche nella terza dimensione, restituisce immagini di un'iperrealtà che scruta, talvolta quasi in maniera ossessiva, gli avvenimenti fenomenici e i sistemi funzionali ai quali partecipiamo. Una mappatura fisiognomica come *pragma* (dal greco πράγμα), intesa nella sua accezione di fatto, di avvenimento o di realtà, attribuibile all'azione e all'operativo che suggella l'espressione nel suo stesso mostrarsi. Passando in rassegna alcune delle più emblematiche forme di rappresentazione del volto umano offerte dalle arti visive, viene proposta una lettura critica sulla sovrabbondanza dei paradigmi grafici che rivelano ambigue visualità del non ancora oggettivato/accaduto. Le opere approfondite portano alla luce un necessario rapporto tra l'eccesso iperrealistico e le categorie sintattiche messe in gioco (i materiali, la composizione, la spazialità), dando luogo a nuove realtà trasfigurate.

Parole chiave

volto, morfopsicologia, iperrealismo, arti visive, rappresentazione



Da sinistra a destra:
Witch Riding Backwards
(2018), © Markus Akesson;
Self-portrait (2000), ©
Chuck Close;
Dioviadiva Chrome Joyce
III (2017), © Kip Omolade
1990 - 2024 | Tutti i diritti
riservati. Montaggio e
rielaborazione di S.Vattano.
Immagini tratte da:
[https://www.
markusakesson.com/
paintings/](https://www.markusakesson.com/paintings/);
[http://chuckclose.com/
work_timeline.html](http://chuckclose.com/work_timeline.html);
[https://www.kipomolade.
com/gallery.html](https://www.kipomolade.com/gallery.html)
(consultati il 27 gennaio
2024)

Introduzione

Gli studi sull'ordinamento delle misure, sulle relazioni tra le parti di un organismo o sistema, sono stati applicati all'indagine sull'architettura, sul corpo umano, sulle arti visive e declinati secondo specifici metodi di codificazione e rappresentazione. Ne *I dieci libri dell'architettura di M. Vitruvio tradotti e commentati da Mons. Daniele Barbaro* (1567), leggiamo: "deve essere adunque ogni artificioso lavoro a guisa d'un bellissimo verso, il quale se ne corra secondo le ottime consonanze succedendo le parti l'una all'altra, sin che prevenghino all'ordinato fine [...] Come nel cantare si richiede il conserto delle voci, nel quale oltre che le voci sono giuste: oltre che convengono nelle consonanze, bisogna anche un certo temperamento, che faccia dolce, et soave tutta la armonia" [Ackerman 2003, p. 200]. L'individuazione delle modalità di relazione tra le parti costitutive di un tutto e la loro analisi in rapporto al contesto ha determinato la definizione di processi configurativi, di formazione reciproca fra unità, di costruzione di concetti visuali reperibili nei sistemi naturali, nella matematica, nel corpo umano, nella musica come anche nell'architettura e negli impianti urbani. Concetti come eutritmia, simmetria, armonia sono stati declinati in numerosi ambiti di conoscenza per dare forma a immagini riconoscibili e determinabili nel tempo e nello spazio. Nelle arti visive si assiste a una complessa congiunzione e sovrapposizione di tecniche e tecnologie, come risultato di una sintesi esistenziale che vede nel corpo l'autoaffermazione delle sue immagini possibili: "la tecnologia, epoca dopo epoca, ha rappresentato il grande correttivo e amplificatore delle possibilità dei corpi [...] Che cosa definisce un corpo umano, a partire da che punto lo è, quando non lo è più, che differenza passa tra un corpo e la rappresentazione di un corpo" [Valerio 2023, p. 5]. Alcuni tentativi contemporanei, rivolti alla ridefinizione delle forze corporee che generano l'atto iconico, esprimono la necessità di "elevare il carattere vincolante dei termini a problema concettuale, dicendo addio all'idea di rappresentazione oppure, al contrario, di educare alla sensibilità dell'eccezione, della singola opera e della semantica degli oggetti [...] È la filosofia dell'incorporazione l'ampio settore in cui l'atto iconico trova il proprio spazio mentale" [Bredenkamp 2015, pp. 263-264]. Un processo di acquisizione delle possibilità visuali, quindi delle immagini che, come ci ricorda H. Bredenkamp [2015, p. 265]: "non subiscono, bensì producono esperienze percettive e comportamenti".

Fisiognomie iperrealistiche a grande scala

Tra i numerosi artisti che traspongono la morfopsicologia in immagine, Kip Omolade, traduce il viso con le sue psichedeliche maschere cromate con ciglia finte, volti a grande scala dipinti ispirati alla storia della scultura africana. L'operazione è quella della ripetizione, della copia doppia di una realtà che guarda al passato ma affronta il tema dell'eternità. Il calco di un volto costituisce il punto di partenza del processo di lavoro, dalla scultura in gesso ne produce una in resina alla quale vengono applicati uno strato di cromo e un paio di ciglia artificiali. A partire dalla maschera prodotta, Kip Omolade [1] procede con l'ulteriore operazione di copia nella raffigurazione iperrealista di grandi dipinti a olio. Le grandi maschere sembrano riflettere altre immagini di corpi intorno, amplificando l'effetto cromatico.

Talvolta vengono collocate nella tela, nell'atto di simulare uno scambio di sguardi.

La sua serie più famosa *Diovadiova Chrome* prende corpo da sfondi dai colori molto saturi, quasi all'eccesso della loro stessa cromia, facendo da contraltare alle superfici cromate che, in virtù di questa sovrabbondanza cromatica, si staccano dal dipinto restituendo un effetto tridimensionale e riflettente. Quello dell'artista afro-americano è un elogio al ripetersi di azioni che producono copie di copie rispondendo al fattore temporale con l'affermazione dell'identità che ci guarda (fig. 1).

Artisti come Leng Jun, Jorit Agoch e Mike Dargas curano scrupolosamente la precisione fotografica dei loro ritratti iperrealisti. Quest'ultimo sovraccarica di effetti materici i volti rappresentati, simulando la colatura del miele, o del cioccolato, lasciando anche aderire morbidi tessuti al corpo, per ottenere effetti realistici di riflessione luminosa sulle superfici e rimarcare, con esasperazione meticolosa, le sinuosità del corpo e i dettagli della pelle.

Fig. 1. A sinistra, 2 Chainz; a destra, Kesha (2017) © Kip Omolade 1990 - 2024 | Tutti i diritti riservati. Immagini tratte da: <https://www.kipomolade.com/gallery.html> (consultato il 31 gennaio 2024).



Alla pittura delle reazioni somatiche rappresentate nelle tele giganti, Mike Dargas aggiunge le connotazioni fotografiche ottenute con l'applicazione di filtri, ricorrendo a palette cromatiche oscillanti tra psicogrammi istantanei e astrazioni di accadimenti surreali. L'atteggiamento delle donne ritratte è catturato nella sospensione della colatura, nell'istante dello scatto fotografico che si arricchisce del dettaglio a grande scala (fig. 2).

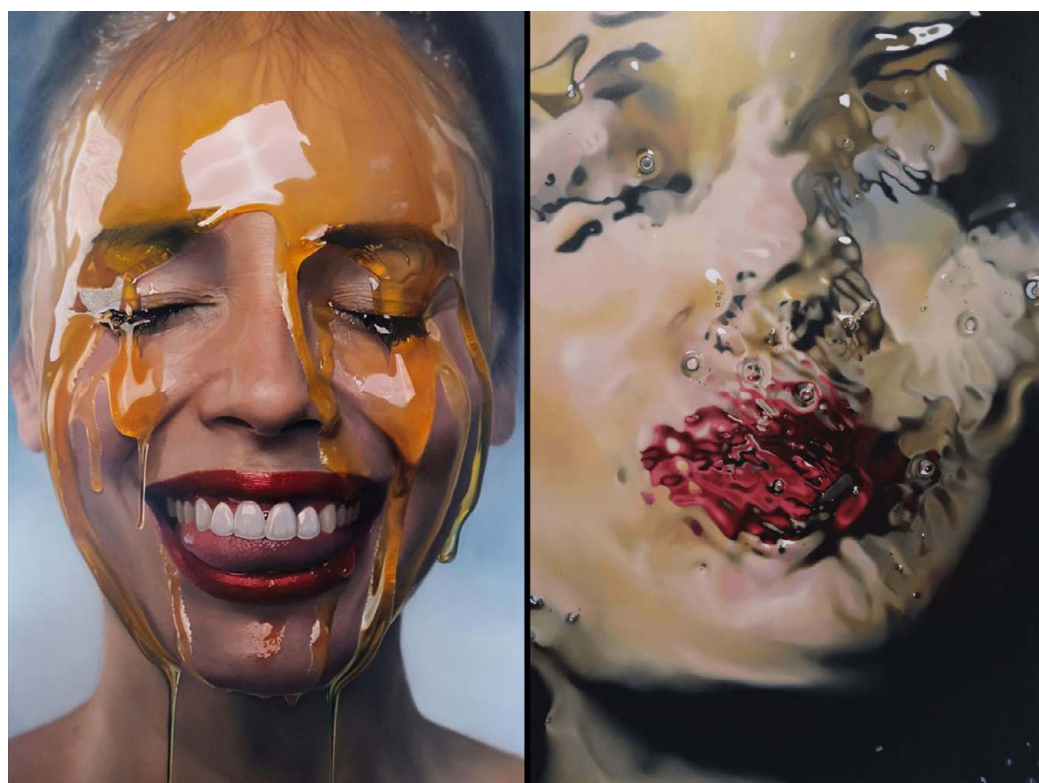


Fig. 2. A sinistra, Sweet Motion; a destra, Drowning in Love. © Mike Dargas. Immagini tratte da: <https://artsypeeps.com/the-hyper-realistic-paintings-of-mike-dargas/> (consultato il 27 gennaio 2024).

Sulla scia dell'iperrealismo dipinto, l'artista svedese Markus Åkesson definisce la figuratività dei suoi soggetti celandoli e al contempo svelandoli con stoffe stampate e texture caratterizzate da geometrie che si ripetono, quasi fino all'eccesso e che si mescolano con la carta da parati sullo sfondo. Il suo neofigurativismo apre alla libertà dello sguardo che riconosce il confine tra il corpo e il motivo naturale della stoffa; in virtù degli effetti di chiaroscuro, i corpi si staccano dallo sfondo e restituiscono tridimensionalità ai suoi dipinti senza volto (fig. 3). I motivi floreali controbilanciano la claustrofobia dei soggetti avvolti all'interno del tessuto; a lasciar percepire lo stato emotivo sono l'atteggiamento asettico, la postura assunta dal corpo e la torsione della testa, che rivelano la gravità dei pesanti tessuti sui corpi sagomati: "the real world is more of a mindset than a truism, and the same goes for the unreal, or the surreal world. We all perceive it differently. [...] The paintings' repetition of pattern, arresting palette and organic motifs offer a visceral expression of nature as a true reflection of reality whatever face 'truth' wears, whichever way reality' is perceived, Mother Nature's presence prevails" [Picton 2019, p. 73].



Fig. 3. A sinistra, *Witch Riding Backwards (Indigo)* (2021-22); a destra, *Now You See Me* (2018), © Markus Åkesson. Immagini tratte da: <https://www.markusakesson.com/paintings/> (consultato il 2 febbraio 2024).

Il tulle di Benjamin Shine è manipolato nello spazio per convergere in punti di accumulo che costituiscono i dettagli dei volti rappresentati. Le piegature corrispondono ai punti luce o al chiaroscuro che restituiscono la tridimensionalità all'espressione facciale; si tratta di veri e propri ipocentri di tessuto a partire dai quali l'artista inglese costruisce la sua idea di energia, impermanenza e relazione tra lo spirituale e il superficiale [Shine 2024]. Immagini incomplete, sfumano i contorni per lasciarne all'occhio la definizione finale. Nella collaborazione con John Galiano, nel 2017, alla variabilità dimensionale adottata dall'artista per i supporti delle opere [2], subentra una produzione a scala gigante di piegatura intricata e plissettatura, applicata al corpo che sfila, enfatizzando un rapporto di reciprocità modello-volto (fig. 4). Un'eccentricità visuale che stimola la percezione del materiale traslucido, generando una varietà di toni e texture che connotano il flusso del tessuto, secondo specifiche pieghe direzionali, descrivendo di volta in volta le linee del viso. Eccesso nella dimensione per una ricollocazione semantica.

Se da una parte, la dimensione onirica del tulle esprime l'evanescenza dell'immagine, dall'altra, la monumentalità nostalgica delle anime bendate di Igor Mitoraj, o la solida massa del

bronzo e dell'acciaio, manipolata da Gil Bruvel, si muovono fino a diradarsi nello spazio, per lasciare l'impronta alle sculture, fuggevoli e fluide, a grande scala. Per Bruvel, ancora una volta, il tema è quello della condizione meditativa umana, l'interpretazione di stati emotivi contemplativi sottoforma di tracce lineari e motivi rigati. Un'alternanza di moti rotatori e sinuosi, incisi nel bronzo, che trovano, nella ritmicità della forma ripetuta, la tridimensionalità frammentata del volto (fig. 5). Bruvel traduce la ricerca della forma emotiva nell'interruzione di linee verticali con l'inserimento di ripetute linee orizzontali, nell'uso di vuoti che determinano la discontinuità tra le parti. Con il legno, lavora sulla tridimensionalità attraverso una reinterpretazione del pixel, a simulare complessi percorsi neurali, servendosi di colori sfumati per sottolineare l'interazione tra le menti e la natura transitoria della forma fisica, che nel tempo si trasforma rivelando i propri dettagli [Galleries Bartoux 2024].



Fig. 4. A sinistra, *Maison Margiela* (2017); a destra, *Reason* (2014), © Benjamin Shine. Immagini tratte da: <https://www.benjaminshine.com/project-03/>; <https://www.artsynet/artwork/benjamin-shine-reason> (consultati il 19 gennaio 2024).

La nostalgia per la bellezza mitologica, che sfocia in una ricerca scultorea del paradiso perduto [3], caratterizza le grandi manifestazioni scultoree di Igor Mitoraj. Nel 2021, il giornalista polacco Tomek Ziolkowski, in una trascrizione del programma *Scena Kariery* del 2003, si sofferma sulla risposta che questi grandi volti stimolano: "Se c'è una grande statua in piedi. Se c'è un volto, o un bell'uomo, o un busto di donna, allora Mitoraj ci chiede di rispondere 'chi siamo' [...] Queste sculture, specialmente in tempi di mediocrità, quando la maggior parte degli artisti si concentra su come sopravvivere ancora un giorno in più, queste sculture contrastano l'eternità. Quest'opera accompagnerà le generazioni future esigendo una risposta: chi siamo" [4].

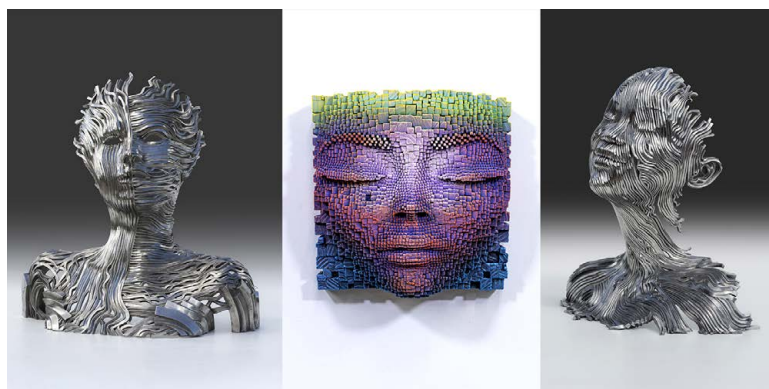


Fig. 5. A sinistra, *Dichotomy* (2019); al centro, *Within Reach* (2021); a destra, *The Well* (2015), © Gil Bruvel. Immagini tratte da: <https://www.bruvel.com/flowseries/dichotomy>; <https://www.bruvel.com/mask-series/within-reach-16-x-16-x-9>; <https://www.bruvel.com/flowseries/the-well> (consultati il 23 gennaio 2024).

Il marmo e il bronzo di Eros, di Prometeo, di Apelle, rievocano l'archetipo dell'umanità, guardando al futuro come ad un reperto. Una circolarità temporale che si frammenta nella scala gigante di corpi mutilati e volti bendati. Figure titaniche a simulare lo sguardo del tempo, come nelle installazioni alla Valle dei Templi di Agrigento (2011), nel Parco Archeologico di Pompei (2016-2017), o nei Mercati di Traiano di Roma (2004), mettendo dichiaratamente a confronto due archeologie osmotiche, solennizzate nell'armonia di uno stesso tempo tra epoche lontane (fig. 6).



Fig. 6. A sinistra, *Eros bendato screpolato* (2002); a destra, *Teseo screpolato* (2011), © Igor Mitoraj. Immagini tratte da: <https://www.igormitoraj.com/it/opere-monumentali> (consultato il 2 febbraio 2024).

Procedendo per frammentazione e ricomposizione delle parti, l'artista percettualista Michael Murphy, riduce sottoforma di "molecole", l'opera realizzata, esplorando il fenomeno della percezione nella terza dimensione per ottenere vere e proprie sculture anamorfiche [5]. L'apparente caos, determinato dalla distribuzione di piccoli elementi sospesi nello spazio, si conclude nell'esperienza della forma totale, a grande scala: l'osservazione, lo spostamento, il punto di vista (fig. 7).

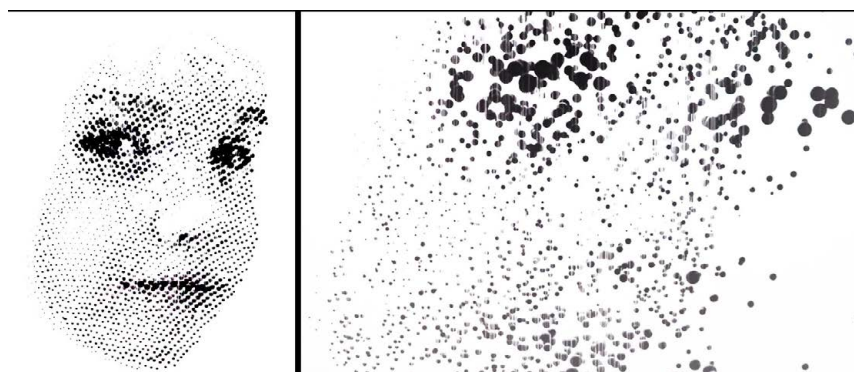


Fig. 7. Frame estratti dal video, *Polina* (2022), © Michael Murphy. Immagini tratte da: <https://www.perceptualart.com/> (consultato il 5 febbraio 2024).

Durante il processo attivo della visione, l'osservatore è chiamato alla ridefinizione del bordo, quindi alla ricostruzione dell'immagine.

Una testimonianza fugace che esiste nella manipolazione visiva della precisione geometrico-spaziale, in un gioco tra le dimensioni che determinano le illusioni ottiche: "My art is not about creating an object or an image, the viewer experience is the finished product" [6] [Murphy 2023]. Il volto viene anche frammentato, pixellato, destrutturato fino allo smembramento in unità o in moduli compositivi.

Nell'opera di Chuck Close la concentricità a tratti morbosa di figure romboidali colorate, ridotte al ruolo di porzione minima, contribuisce al configurarsi del ritratto; come avviene nelle fotografie decostruite di Dominik Hollaus, ottenute da strisce di negativi fotografici tagliate e incollate in ordine altro, poi riassemblate e ancora una volta fotografate (fig. 8). Un'ultima operazione attiene alla deformazione del volto, come quella operata da Jean-Michel Basquiat, da Jean Dubuffet e da Arnulf Rainer che descrivono l'immediatezza del tratto e l'alienazione del pensiero logico mostrando la brutalità espressiva dell'assurdo.

Categorie, differenze semantiche e superstizioni logocentriche costruiscono un discorso perpetuo sull'immagine del volto, sulla sua riproducibilità *ad libitum* e sulla radicale risoluzione della sua alterità. Rileggere per mappare l'individualità del ritratto, ormai archiviato come apparenza, si traduce nella testimonianza della superficie e disvela la graduale invisibilità del nucleo, lasciando emergere la retorica del volto allo scopo precipuo di essere registrato nella memoria dell'eccesso.

Conclusioni

Il motivo della mappatura fisiognomica rivela una molteplice ed empirica combinazione di binomi semantici: volti/tessuti=superficie, come nei lavori in tulle, di Benjamine Shine o nelle texture di Markus Åkesson; volti/pixel=punto, come nei mosaici di Dominik Hollaus o di Chuck Close; volti/oggetti=spazio, nelle sculture bronzee di Gil Bruvel o di Igor Mitoraj, anche quando la tridimensionalità è lasciata al dipinto a olio di Kip Omolade, con le maschere cromate e riflettenti; volti/fluidità=trasformazione, nel caso delle maschere in legno di Gil Bruvel o nelle colature di Mike Dargas.

La smisuratezza degli elementi grafici sovrastimola la percezione di una realtà "aumentata", aprendo lo sguardo alla comprensione di una spazialità emotiva che resiste nelle immagini postume, ne conserva la dimensione e la amplifica, senza svelarsi completamente: "gli autoritratti mettono in luce le ossessioni, le nevrosi, l'ego e il pathos insiti nell'essere vivi" [Cousins

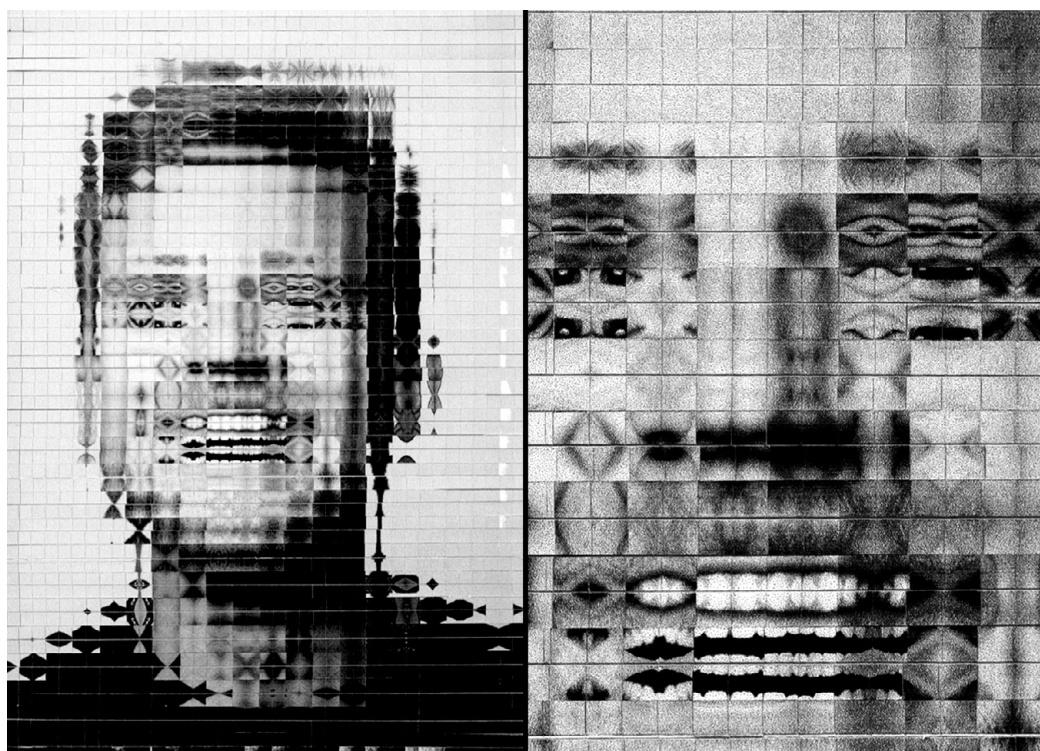


Fig. 8. Immagini della serie, *Mosaics* (2022), © Dominik Hollaus | DominikHollaus.com. Immagini tratte da: <https://www.dominikhollaus.com/mosaic-portraits/> (consultato il 3 febbraio 2024).

2018, p. 74]. La tecnologia *Eye Tracking* di Graham Fink cristallizza il movimento degli occhi che, con la proiezione di una luce infrarossa e la registrazione dei suoi riflessi, viene tradotta in multi-algoritmi e filtri trascrivendo, attraverso un'unica linea continua, il percorso seguito dagli occhi e dando forma a un'immagine di cui non v'è traccia di origine (fig. 9).



Fig. 9. A sinistra, *Eye Drawing 6* (2014); a destra, *Eye Drawing SH6* (2014), © Graham Fink. Immagini tratte da: <https://grahamfink.com/artwork> (consultato il 2 febbraio 2024).

In ciascuna delle esperienze riportate in questo saggio, assistiamo a un processo di scomposizione per piccole parti, per monadi, che si autoaffermano come nuove unità metriche, come necessari sistemi di riferimento per il proporzionamento e la restituzione a scale di ordine maggiorato, spesso gigante. Derogare dal convenzionale sistema metrico, erompere dal controllo dimensionale a piccola scala, sia che si tratti di acciaio, di tulle o di elementi sospesi nello spazio, restituisce immagini come illusioni che si muovono in uno scheletro multidimensionale, dando voce al visuale.

Un gioco di opposizione tra *eidola* (= immagini) “emessi in continuazione dalle cose come repliche esatte di loro stesse, doppi che producono in profondità la forma delle cose, e l'*eikon*, l'immagine che questi *eidola* producono negli occhi” [Vernant 2010, p. 108].

Dalle maschere di Omolade alle colature di Dargas, dai tessuti di Åkesson al tulle di Shine, fino a giungere alle sculture metalliche e lignee di Bruvel e Mitoraj, per esplorare le anamorfosi tridimensionali di Murphy, il volto diventa testimonianza di una metamorfosi, la produzione della sua immagine, metamorfosi nell'eccesso.

Note

[1] Per ulteriori informazioni biografiche e/o sul processo di lavoro e sulle opere si consulti il sito ufficiale: <https://www.kipomolade.com/artist.html> (consultato il 29 Gennaio 2024).

[2] Nella serie *Flow* le 12 opere hanno formati differenti tra loro. Nell'ordine progressivo stabilito da Benjamin Shine sono le seguenti: 90x120 cm, 110x110 cm, 145x145 cm, 70x90 cm, 50x70 cm, 70x70 cm, 95x95 cm. Si veda la pagina ufficiale dell'artista <https://www.benjaminshine.com/flow/> (consultato il 31 Gennaio 2024).

[3] Si rimanda alla citazione riportata nella prima pagina del sito ufficiale di Igor Mitoraj: “Ho la nostalgia di qualcosa di molto bello, di molto semplice, una sorta di paradiso perduto. Ho bisogno di una certa bellezza, questa mi fa vivere”, tratta da: <https://www.igormitoraj.com/it> (consultato il 31 Gennaio 2024).

[4] Per il testo integrale (Ziolkowski 2021) si rimanda al sito “Insideart”: <https://insideart.eu/2021/03/17/e-poi-cera-mitoraj-la-solidita-e-chiarezza-della-sua-poetica-sono-un-segnale-di-speranza-che-stimola-a-comprendere-la-nostra-identita-e-il-nostro-futuro/> (consultato il 31 Gennaio 2024).

[5] Per ulteriori approfondimenti sulla formazione e sull'opera di Michael Murphy si vedano il sito ufficiale <https://www.perceptualart.com/> e la pagina *The Experience* <https://www.theperceptualexperience.com/> (consultato il 31 Gennaio 2024).

[6] La citazione è stata tratta dalla mostra online *Perceptual Experience*, disponibile al link <https://www.theperceptualexperience.com/> (consultato il 1 Febbraio 2024).

Ringraziamenti

Si ringraziano Markus Åkesson, Graham Fink, Dominik Hollaus, Kip Omolade per la gentile concessione delle immagini: 0, 1, 3, 9, 10.

Riferimenti bibliografici

<<https://www.bruvel.com>> (consultato 1 Febbraio 2024).

<<http://chuckclose.com>> (consultato 1 Febbraio 2024).

<<https://www.galleries-bartoux.com/en/artists/bruvel-gil>> (consultato il 31 Gennaio 2024).

<<https://grahamfink.com>> (consultato il 30 Gennaio 2024).

<<https://www.igormitoraj.com/it/igor-mitoraj>> (consultato il 31 Gennaio 2024).

<<https://www.perceptualart.com>> (consultato il 31 Gennaio 2024).

<<https://www.kipomolade.com/index.html>> (consultato il 29 Gennaio 2024).

<<https://www.benjaminshine.com>> (consultato il 30 Gennaio 2024).

Ackerman J. S. (2003). *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gheri*. Milano: Mondadori.

Barbaro D. (1567) *I dieci libri dell'architettura di M. Vitruvio tradotti e commentati da Mons. Daniele Barbaro*, libro I, cap. 2-3.

Bredenkamp H. (2015). *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Milano: Raffaello Cortina.

Ciammaichella M. (a cura di) (2015). *Il corpo umano sulla Scena del design*. Padova: Il Poligrafo.

Cortese A. (2024). Disegnare con gli occhi, la tecnica di Graham Fink. In *Objects*, <https://www.objectsmag.it/disegnare-con-gli-occhi-la-tecnica-di-graham-fink/> (consultato il 30 Gennaio 2024).

Cousins M. (2018). *Storia dello sguardo*. Milano: Il Saggiatore.

D'Angelo E. (2020), I dipinti senza volto di Markus Åkesson. In *Collateral*, <https://www.collateral.it/dipinti-senza-volti-markus-akesson-art/> (consultato il 30 Gennaio 2024) © 2023 Collateral.

Murphy M. (2023). Perceptual Experience. Interactive art exhibition. In *The Experience*, <https://www.theperceptualexperience.com/> (consultato il 31 Gennaio 2024).

Picton S. C. (2019). Markus Åkesson. Organic Fabrications. In *Beautiful Bizarre Magazine*, pp. 70-73. <https://www.da-end.com/markus-akesson> (consultato il 30 Gennaio 2024).

Valerio C. (2023). *La tecnologia è religione*. Torino: Einaudi.

Vernant J. P. (2010). *L'immagine e il suo doppio. Dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*. Milano-Udine: Mimesis.

Ziolkowski T. (2021). E poi c'era Mitoraj, la solidità e chiarezza della sua poetica sono un segnale di speranza, che stimola a comprendere la nostra identità e il nostro futuro. Trascrizione del programma originale di Tomasz Ziolkowski "Scena Kariery" del 2003. In *Insideart*, mercoledì 17 marzo 2021, <https://t.ly/C5tWi> (consultato il 31 Gennaio 2024).

Autrice

Starlight Vattano, Università di Trento, starlight.vattano@unitn.it

Per citare questo capitolo: Starlight Vattano (2024). Vultus indicat mores. Dismisure fisiognomiche iperrealiste/Vultus indicat mores. Hyper-realist physiognomic distortions. In Bergamo F., Calandriello A., Ciammaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (a cura di). *Misura / Dismisura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 3813-3830.

Vultus indicat mores. Hyper-realist physiognomic distortions

Starlight Vattano

Abstract

The article proposes a critical reflection on the hyperrealist visual operations related to the representation of the face, carried out by numerous contemporary artists, with the use of minute and infinitesimal units (graphic and physical). The large, "boundless" quantity of minute units repeated, rotated, juxtaposed, even in the third dimension, returns images of a hyperreality that looks, sometimes almost obsessively, at phenomenal events and the functional systems in which we participate. A physiognomic mapping as *pragma* (from the Greek πράγμα), understood in its meaning of fact, event or reality, attributable to the action and the operative that marks the expression in its very showing. By reviewing some of the most emblematic forms of human face representation offered by the visual arts, a critical reading is proposed on the overabundance of graphic paradigms that reveal ambiguous visualities of the not-yet-objectified/happened. The works explored bring to light a necessary relationship between hyper-realistic excess and the syntactic categories brought into play (materials, composition, spatiality), resulting in new transfigured realities.

Keywords

face, morphopsychology, hyperrealism, visual arts, representation

From left to right:
Witch Riding Backwards
(2018), © Markus Akesson;
Self-portrait (2000), ©
Chuck Close;
Dioviadiva Chrome
Joyce III (2017), © Kip
Omolade 1990 - 2024 |
All Rights Reserved. Editing
and Reproduction by S.
Vattano Editing. Images
retrieved from: <https://www.markusakesson.com/paintings/>; http://chuckclose.com/work_timeline.html; <https://www.kipomolade.com/gallery.html> (accessed 27 January 2024).



Introduction

Studies on the arrangement of measurements, on the relationships between the parts of an organism or system, have been applied to the investigation of architecture, the human body, and the visual arts, and declined according to specific methods of codification and representation. The *I dieci libri dell'architettura di M. Vitruvio tradotti e commentati da Mons. Daniele Barbaro* (1567), we read: "every artificial work must therefore be in the guise of a beautiful verse, which runs through it according to the best consonances, one part succeeding the other, until they prevent the orderly end [...] As in singing, the concert of voices is required, in which, in addition to the voices being right, as well as agreeing in consonances, a certain temperament is also required, which makes the whole harmony sweet and gentle" [Ackerman 2003, p. 200]. The identification of the modes of relationship between the constituent parts of a whole and their analysis in relation to the context determined the definition of configurative processes, of reciprocal formation between units, of the construction of visual concepts found in natural systems, mathematics, the human body, music as well as architecture and urban systems. Concepts such as eurythmy, symmetry, harmony have been declined in numerous fields of knowledge to shape recognisable and determinable images in time and space.

In the visual arts, there is a complex conjunction and overlapping of techniques and technologies, as a result of an existential synthesis that sees in the body the self-assertion of its possible images: "technology, epoch after epoch, has represented the great corrective and amplifier of the possibilities of bodies [...] What defines a human body, from what point it is, when it is no longer; what difference passes between a body and the representation of a body" [Valerio 2023, p. 5]. Some contemporary attempts, aimed at redefining the bodily forces that generate the iconic act, express the need to "elevate the binding character of terms to a conceptual problem, saying goodbye to the idea of representation or, on the contrary, to educate to the sensibility of the exception, of the individual work and the semantics of objects [...] It is the philosophy of incorporation the broad field in which the iconic act finds its mental space" [Bredekamp 2015, pp. 263-264]. A process of acquisition of visual possibilities, thus of images that, as H. Bredekamp [Bredekamp 2015, p. 265] reminds us: "do not undergo, but produce perceptual experiences and behaviour".

Large-scale hyper-realistic physiognomies

Among the many artists who transpose morphopsychology into image, Kip Omolade, translates the face with his psychedelic chrome masks with false eyelashes, large-scale painted faces inspired by the history of African sculpture. The operation is one of repetition, of the double copy of a reality that looks to the past but addresses the issue of eternity. The cast of a face is the starting point of the work process, from the plaster sculpture he produces a resin one to which a layer of chrome and a pair of artificial eyelashes are applied. Starting with the produced mask, Kip Omolade [1] will begin the further copying operation in the hyperrealist depiction of large oil paintings. The large masks seem to reflect further images of bodies around, amplifying the colour effect. Sometimes they are placed in the canvas, in the act of simulating an exchange of glances. His most famous series *Dioviadiva Chrome* takes shape from backgrounds with highly saturated colours, almost to the excess of their own chromaticity, counterbalancing the chromed surfaces that, by virtue of this chromatic overabundance, detach themselves from the painting, giving a three-dimensional and reflective effect. That of the African-American artist is a eulogy to the repetition of actions that produce copies of copies, responding to the temporal factor with the affirmation of the identity that looks back at us (fig. 1). Artists such as Leng Jun, Jorit Agoch and Mike Dargas scrupulously attend to the photographic precision of their hyperrealist portraits. The latter overload the portrayed faces with material effects, simulating the dripping of honey or chocolate, even allowing soft fabrics to adhere to the body in order to achieve realistic light reflection effects on the surfaces and to emphasise, with meticulous exasperation, the sinuities of the body and the details of the skin.



Fig. 1. Left, *Chainz*; right, *Kesha* (2017) © Kip Omolade 1990 - 2024 | All Rights Reserved. Images retrieved from: <https://www.kipomolade.com/gallery.html> (accessed 31 January 2024).

To the painting of somatic reactions represented in the giant canvases, Mike Dargas adds photographic connotations obtained by applying filters, resorting to colour palettes oscillating between instantaneous psychograms and abstractions of surreal happenings. The attitude of the women portrayed is captured in the suspension of the casting, in the instant of the photographic shot that is enriched by the large-scale detail (fig. 2).

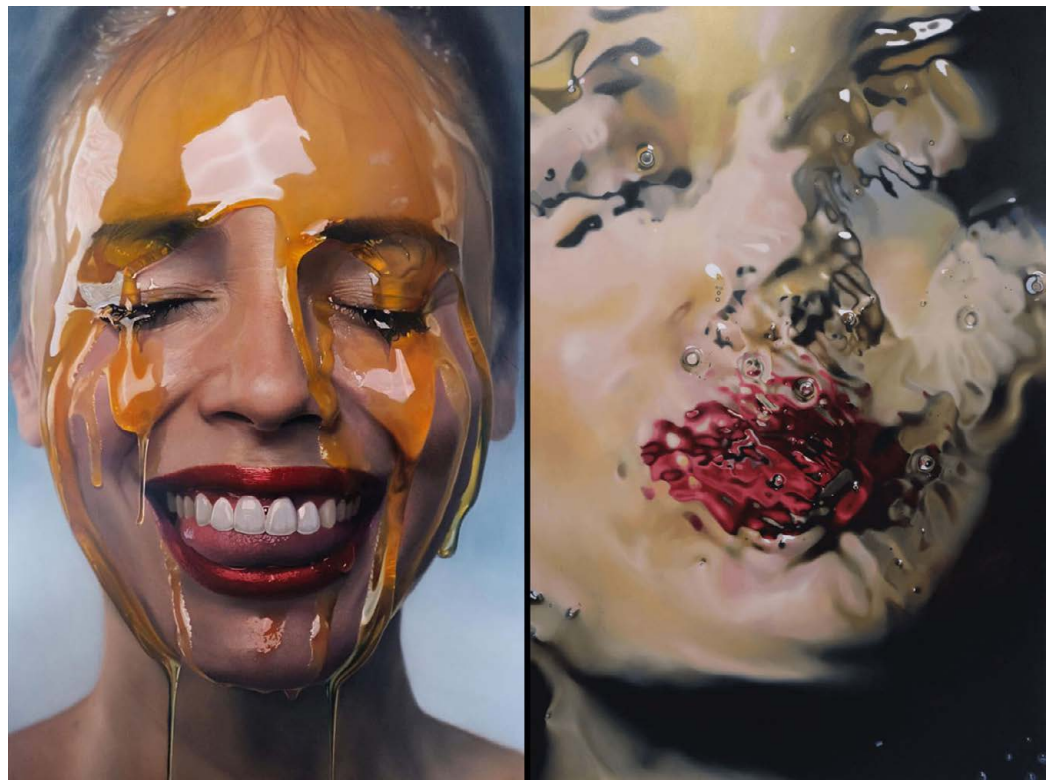


Fig. 2. Left, *Sweet Motion*; right, *Drowning in Love*. © Mike Dargas. Images retrieved from: <https://artypeeps.com/the-hyper-realistic-paintings-of-mike-dargas/> (accessed 27 January 2024).

In the wake of painted hyperrealism, Swedish artist Markus Åkesson defines the figurativeness of his subjects by concealing and at the same time revealing them with printed fabrics and textures characterised by geometries that are repeated, and that blend with the wallpaper in the background. His neo-figurativism opens up the freedom of the gaze, which recognises the boundary between the body and the natural pattern of the fabric; by virtue of the chiaroscuro effects, the bodies detach themselves from the background and restore three-dimensionality to his faceless paintings (fig. 3).

The floral motifs counterbalance the claustrophobia of the subjects wrapped inside the fabric; the aseptic stance, the posture assumed by the body and the twisting of the head, which reveal the gravity of the heavy fabrics on the silhouetted bodies, allow the emotional state to be perceived: 'the real world is more of a mindset than a truism, and the same goes for the unreal, or the surreal world. We all perceive it differently. [...] The paintings' repetition of pattern, arresting palette and organic motifs offer a visceral expression of nature as a true reflection of reality whatever face 'truth' wears, whichever way reality' is perceived, Mother Nature's presence prevails' [Picton 2019, p. 73].



Fig. 3. Left, *Witch Riding Backwards (Indigo)* (2021-22); right, *Now You See Me* (2018), © Markus Åkesson. Immagini tratte da: <https://www.markusakesson.com/paintings/> (accessed 2 February 2024).

Benjamin Shine's tulle is manipulated in space to converge into accumulation points that constitute the details of the faces depicted. The folds correspond to the points of light or chiaroscuro that restore three-dimensionality to the facial expression; these are real hypocentres of fabric from which the British artist constructs his idea of energy, impermanence and the relationship between the spiritual and the superficial [Shine 2024]. Incomplete images, blurring the contours to leave the final definition to the eye. In the collaboration with John Galliano in 2017, the dimensional variability adopted by the artist for the supports of the works [2] is succeeded by a giant-scale production of intricate folding and pleating, applied to the body that parades, emphasising a model-volume reciprocity relationship (fig. 4). A visual eccentricity that stimulates the perception of the translucent material, generating a variety of tones and textures that connote the flow of the fabric, according to specific directional folds, describing the lines of the face. Excess in dimension for semantic relocation. If, on the one hand, the dreamlike dimension of tulle expresses the evanescence of the image, on the other, the nostalgic monumentality of Igor Mitoraj's blindfolded souls, or the solid mass of bronze and steel, manipulated by Gil Bruvel, move until they thin out in space, to leave the image to the fleeting and fluid, large-scale sculptures. For Bruvel, once again, the

theme is that of the human meditative condition, the interpretation of contemplative emotional states in the form of linear traces and striped patterns. An alternation of rotating and sinuous motions, engraved in bronze, which find, in the rhythmicity of the repeated form, the fragmented three-dimensionality of the face (fig. 5).

Bruvel translates the search for emotional form in the interruption of vertical lines with the insertion of repeated horizontal lines, in the use of voids that determine the discontinuity between the parts. With wood, he works on three-dimensionality through a reinterpretation of the pixel, to simulate complex neural pathways, using shaded colours to emphasise the interaction between minds and the transitory nature of physical form, which transforms over time, revealing its details [Galleries Bartoux 2024].



Fig. 4. Left, *Maison Margiela* (2017); right, *Reason* (2014), © Benjamin Shine. Images retrieved from: <https://www.benjaminshine.com/project-03/>; <https://www.artsynet/artwork/benjamin-shine-reason> (accessed 19 January 2024).

Nostalgia for mythological beauty, which results in a sculptural search for the lost paradise [3], characterises Igor Mitoraj's large sculptural manifestations.

In 2021, the Polish journalist Tomek Ziolkowski, in a transcript of the 2003 programme *Scena Kariery*, dwells on the response that these large faces stimulate: "If there is a large statue standing. If there is a face, or a handsome man, or a bust of a woman, then Mitoraj asks us to answer 'who are we' [...] These sculptures, especially in times of mediocrity, when most artists focus on how to survive one more day, these sculptures counter eternity. This work will accompany future generations by demanding an answer: who we are" [4].

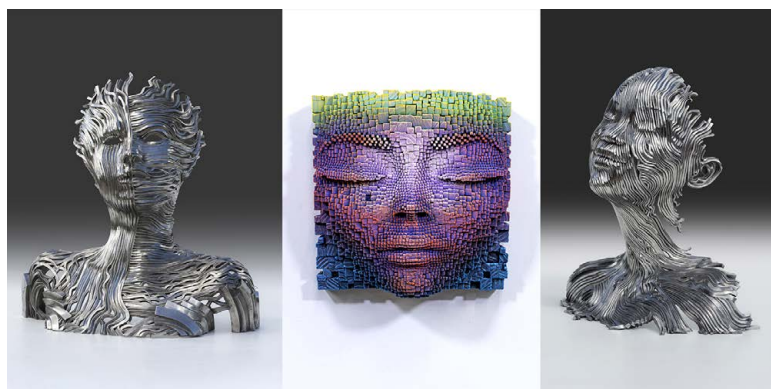


Fig. 5. Left, *Dichotomy* (2019); centre, *Within Reach* (2021); right, *The Well* (2015), © Gil Bruvel. Images retrieved from: <https://www.bruvel.com/flowseries/dichotomy>; <https://www.bruvel.com/mask-series/within-reach-16-x-16-x-9>; <https://www.bruvel.com/flowseries/the-well> (accessed 23 January 2024).

The marble and bronze of Eros, of Prometheus, of Apelles, evoke the archetype of humanity, looking to the future as an artefact. A temporal circularity that is fragmented in the giant scale of mutilated bodies and bandaged faces.

Titanic figures simulating the gaze of time, as in the installations at the Valley of the Temples in Agrigento (2011), in the Archaeological Park of Pompeii (2016-2017), or in the Mercati di Traiano in Rome (2004), openly comparing two osmotic archaeologies, solemnised in the harmony of the same time between distant epochs (fig. 6).



Fig. 6. Left, *Eros bendato screpolato* (2002); right, *Teseo screpolato* (2011), © Igor Mitoraj. Images retrieved from: <https://www.igormitoraj.com/it/opere-monumentali> (accessed 2 February 2024).

Proceeding by fragmentation and recomposition of the parts, the perceptualist artist Michael Murphy, reduces the realised work in the form of 'molecules', exploring the phenomenon of perception in the third dimension to obtain real anamorphic sculptures [5].

The apparent chaos, determined by the distribution of small elements suspended in space, ends in the experience of total form, on a grand scale: the observation, the displacement, the point of view (fig. 7).

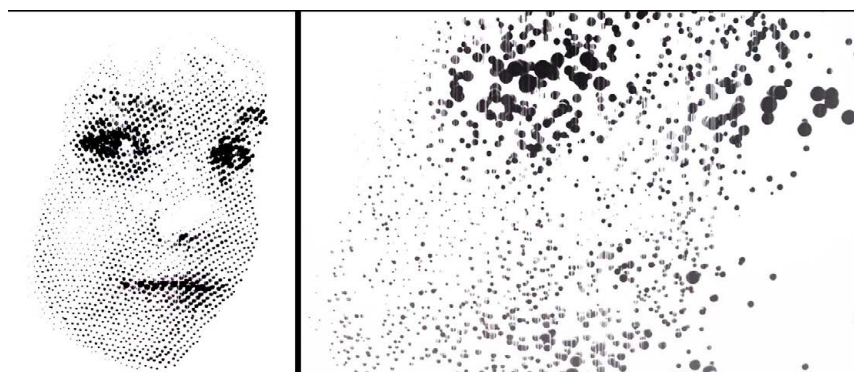


Fig. 7. Frames extracted from the video, *Polina* (2022), © Michael Murphy. Images retrieved from: <https://www.perceptualart.com/> (accessed 5 February 2024).

During the active process of vision, the observer is called upon to redefine the edge, then to reconstruct the image. A fleeting testimony that exists in the visual manipulation of geometric-spatial precision, in a play between dimensions that determine optical illusions: "My art is not about creating an object or an image, the viewer experience is the finished product" [6] [Murphy 2023].

The face is also fragmented, pixelated, deconstructed to the point of dismemberment into units or compositional modules.

In the work of Chuck Close, the sometimes morbid concentricity of coloured rhomboid figures, reduced to the role of a minimal portion, contributes to the shaping of the portrait; as in the deconstructed photographs of Dominik Hollaus, obtained from strips of photographic negatives cut and pasted in another order, then reassembled and once again photographed (fig. 8). A final operation relates to the deformation of the face, such as that carried out by Jean-Michel Basquiat, Jean Dubuffet and Arnulf Rainer; who describe the immediacy of the stroke and the alienation of logical thought by showing the expressive brutality of the absurd.

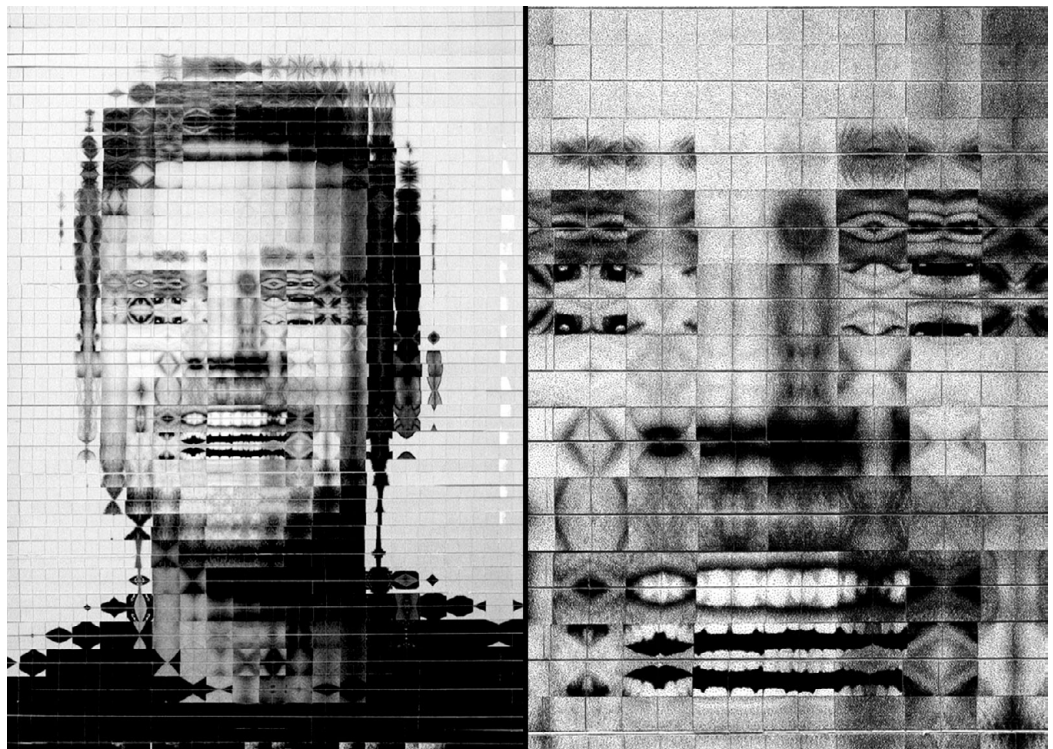


Fig. 8. Images from the series, *Mosaics* (2022), © Dominik Hollaus | DominikHollaus.com. Images retrieved from: <https://www.dominikhollaus.com/mosaic-portraits/> (accessed 3 February 2024).

Categories, semantic differences and logocentric superstitions construct a perpetual discourse on the image of the face, its reproducibility *ad libitum* and the radical resolution of its otherness. Re-reading in order to map the individuality of the portrait, now archived as an appearance, results in the testimony of the surface and unveils the gradual invisibility of the core, allowing the rhetoric of the face to emerge with the primary purpose of being recorded in the memory of excess.

Conclusions

The motif of physiognomic mapping reveals a multiple and empirical combination of semantic binomials: faces/fabrics=surface, as in the tulle works of Benjamine Shine or the textures of Markus Åkesson; faces/pixels=point, as in the mosaics of Dominik Hollaus or Chuck Close; faces/objects=space, in Gil Bruvel's or Igor Mitoraj's bronze sculptures, likewise the space is substituted with bidimensional support of Kip Omolade's oil painting, with its chrome and reflective masks; faces/fluidity=transformation, in the case of Gil Bruvel's wooden masks or Mike Dargas' drippings. The immensity of the graphic elements overstimulates the perception of an "augmented" reality, opening the gaze to the understanding of an emotional

Fig. 9. Left, *Eye Drawing 6* (2014); right, *Eye Drawing SH6* (2014). © Graham Fink. Images retrieved from: <https://grahamfink.com/artwork> (accessed 2 February 2024).



spatiality that endures in the posthumous images, preserves their dimension and amplifies it, without fully revealing itself: “the self-portraits highlight the obsessions, neuroses, ego and pathos inherent in being alive” [Cousins 2018, p. 74]. Graham Fink’s Eye Tracking technology crystallises the movement of the eyes, which, with the projection of an infrared light and the recording of its reflections, is translated into multi-algorithms and filters, transcribing, through a single continuous line, the path followed by the eyes and giving shape to an image of which there is no trace of origin (fig. 9).

In each of the experiences reported in this essay, we witness a process of decomposition by small parts, by monads that assert themselves as new metric units, as necessary reference systems for proportioning and restitution to scales of a larger, often giant order:

Derogating from the conventional metric system, erupting from small-scale dimensional control, be it steel, tulle or elements suspended in space, returns images as illusions that move in a multidimensional skeleton, giving voice to the visual.

A game of opposition between *eidola* (= images) “continuously emitted by things as exact replicas of themselves, doubles that produce the form of things in depth, and the *eikon*, the image that these *eidola* produce in the eyes” [Vernant 2010, p. 108].

From Omolade’s masks to Dargas’s castings, from Åkesson’s textiles to Shine’s tulle, to the metal and wooden sculptures of Bruvel and Mitoraj, to Murphy’s three-dimensional anamorphoses, the face becomes the testimony of a metamorphosis, the production of its image, a metamorphosis in excess.

Notes

[1] For more biographical information and/or the work process and works, see the official website: <https://www.kipomolade.com/artist.html> (accessed 29 January 2024).

[2] In the *Flow* series, the 12 works have different formats. In the progressive order established by Benjamin Shine these are: 90x120 cm, 110x110 cm, 145x145 cm, 70x90 cm, 50x70 cm, 70x70 cm, 95x95 cm. See the artist’s official page <https://www.benjaminshine.com/flow/> (accessed 31 January 2024).

[3] Please refer to the quote on the first page of Igor Mitoraj’s official website: ‘I long for something very beautiful, very simple, a kind of lost paradise. I need a certain beauty, this makes me live’, retrieved from: <https://www.igormitoraj.com/it> (accessed 31 January 2024).

[4] For the full text (Ziolkowskial 2021) please refer to website *Insideart*: <https://insideart.eu/2021/03/17/e-poi-cera-mitoraj-la-solidita-e-chiarezza-della-sua-poetica-sono-un-segnale-di-speranza-che-stimola-a-comprendere-la-nostra-identita-e-il-nostro-futuro/> (accessed 14 January 2024).

[5] For more on Michael Murphy’s background and work, see the official website <https://www.perceptualart.com/> and *The Experience* <https://www.theperceptualexperience.com/> (accessed 27 January 2024).

[6] The quote was taken from the online exhibition *Perceptual Experience*, available at <https://www.theperceptualexperience.com/> (accessed 1 February 2024).

Acknowledgements

We would like to acknowledge Markus Åkesson, Graham Fink, Dominik Hollaus, Kip Omolade for the kind permission of the images: 0, 1, 3, 9, 10.

References

- <<https://www.bruvel.com>> (accessed 1 February 2024).
- <<http://chuckclose.com>> (accessed 1 February 2024).
- <<https://www.galleries-bartoux.com/en/artists/bruvel-gil>> (accessed 31 January 2024).
- <<https://grahamfink.com>> (accessed 30 January 2024).
- <<https://www.igormitoraj.com/it/igor-mitoraj>> (accessed 31 January 2024).
- <<https://www.perceptualart.com>> (accessed 31 January 2024).
- <<https://www.kipomolade.com/index.html>> (accessed 29 January 2024).
- <<https://www.benjaminshine.com>> (accessed 30 January 2024).
- Ackerman J. S. (2003). *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Ghery*. Milano: Mondadori.
- Barbaro D. (1567) *I dieci libri dell'architettura di M. Vitruvio tradotti e commentati da Mons. Daniele Barbaro*, libro I, cap. 2-3.
- Bredenkamp H. (2015). *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Milano: Raffaello Cortina.
- Ciammaichella M. (Ed.) (2015). *Il corpo umano sulla Scena del design*. Padova: Il Poligrafo.
- Cortese A. (2024). Disegnare con gli occhi, la tecnica di Graham Fink. In *Objects*, <https://www.objectsmag.it/disegnare-con-gli-occhi-la-tecnica-di-graham-fink/> (accessed 30 January 2024).
- Cousins M. (2018). *Storia dello sguardo*. Milano: Il Saggiatore.
- D'Angelo E. (2020). I dipinti senza volto di Markus Åkesson. In *Collateral*, <https://www.collateral.it/dipinti-senza-volti-markus-akesson-art/> (accessed 30 January 2024) © 2023 Collateral.
- Murphy M. (2023). Perceptual Experience. Interactive art exhibition. In *The Experience*, <https://www.theperceptualexperience.com/> (accessed 31 January 2024).
- Picton S. C. (2019). Markus Åkesson. Organic Fabrications. In *Beautiful Bizarre Magazine*, pp. 70-73. <https://www.da-end.com/markus-akesson> (accessed 30 January 2024).
- Valerio C. (2023). *La tecnologia è religione*. Torino: Einaudi.
- Vernant J. P. (2010). *L'immagine e il suo doppio. Dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*. Milano-Udine: Mimesis.
- Ziolkowski T. (2021). E poi c'era Mitoraj, la solidità e chiarezza della sua poetica sono un segnale di speranza, che stimola a comprendere la nostra identità e il nostro futuro. Trascrizione del programma originale di Tomasz Ziolkowski "Scena Kariery" del 2003. In *Insideart*, mercoledì 17 marzo 2021, <https://t.ly/C5tWt> (accessed 31 January 2024).

Author

Starlight Vattano, Università di Trento, starlight.vattano@unitn.it

To cite this chapter: Starlight Vattano (2024). Vultus indicat mores. Dismisure fisiognomiche iperrealiste/Vultus indicat mores. Hyper-realist physiognomic distortions. In Bergamo F., Calandriello A., Ciammaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (Eds.). *Misura / Dismisura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 3813-3830.