

FOCUS ON

Street Art e segnali di "fumo"

Raffaella Bonzano

contemporanea" non è da confondersi con l'"arte moderna" anche se nel linguaggio corrente la confusione è frequente. Si tratta in realtà di periodi che non possono essere confusi tra loro in quanto corrispondono a cicli nettamente differenziati. Le vecchie periodizzazioni dei manuali scolastici suddividono la storia dell'arte in età "antica", "medioevale", "moderna"1 e "contemporanea"2. Attualmente, i criteri sui quali si sono fondate tali differenziazioni,

appaiono superficiali in quanto basati unicamente sul rilevamento di fatti esterni, come le guerre, le grandi scoperte, le nascite o le morti di personaggi famosi. Una storiografia avveduta, spiega Renato Barilli, "punta oggi" invece "sulla ricerca di fattori forti, agenti in profondità sull'assetto generale delle società e delle culture" [1].

Quali sono dunque tali fattori? Sono i fattori materiali, legati al mondo del lavoro e della produzione, più specificatamente i fattori tecnologici.

Nel famoso saggio del culturologo canadese Marshall MacLuhan, *The Gutemberg Galaxy* (1962) [2], l'atto inaugurale della "modernità" è stata l'invenzione della stampa a caratteri mobili (1450-1455), una tecnologia alimentata ad energia meccanica. Il libro stampato è il primo esempio di prodotto industriale di serie e la sua diffusione ha abituato l'uomo a privilegiare, come strumento di comunicazione, la superficie piana (il formato rettangolare della pagina)



adottando nei suoi confronti una distanza standard e vincolando così il lettore ad una definita dimensione dell'immagine. La stampa è un *medium caldo*, poiché stimola maggiormente (surriscalda) il senso della vista a discapito degli altri (orale, acustico, tattile e gustativo).

L'atto inaugurale della "contemporaneità" è indicato poi da MacLuhan, nell'avvento delle nuove tecnologie alimentate da energie elettroniche ed elettromagnetiche³. Questi nuovi *medium*, grazie alla loro natura istantanea e globalizzante, sono infatti destina-

ti a modificare il campo della meccanica e dell'informazione e gli effetti esercitati sulla percezione e sul comportamento sono a dir poco straordinari. Sono di fatto definibili *medium freddi*, ovvero idonei a coinvolgere l'intero nostro apparato sensoriale.

Se "l'età moderna" ha come forma simbolica la linea retta⁴, "l'età contemporanea" si identifica con il circolo, schematizzazione della natura ondulatoria delle correnti elettriche.

I primi a rompere con i precetti moderni dell'illusione ottica culminati nella pittura degli Impressionisti, sono stati i pittori Simbolisti sul finire dell'800. Questi ultimi, proprio attraverso l'abolizione del canone prospettico ci restituiscono immagini rapide di un mondo simbolicamente sintetizzato. Spetterà alle Avanguardie del 900 il compito di teorizzare e comunicare gli esiti più avanzati cui l'arte contemporanea avrebbe potuto aspirare nei de-

¹ Dalla metà del Quattrocento alla fine del Settecento.

² Il periodo che perdura ancora oggi.

³ L'invenzione della "dinamo" di A. Pacinotti (1860) e la posa del primo cavo transoceanico (1858).

⁴ Si veda anche l'omologia con la Prospettiva di L. B. Alberti teorizzata nel 1450.

⁵ Termine coniato dal filosofo tedesco A.G. Baumgarten (1714-1762) nel 1735. La parola aesthetica ha origine dal greco e significa "percezione mediata dal senso"



cenni a venire. Sarà infatti l'arte stessa a mettere in discussione i suoi suffissi tradizionali e tutti i luoghi deputati ad accoglierla, per poi sostituirli con l'energia di una esperienza "estetica"⁵ totalizzante all'insegna di una nuova libertà e consapevolezza.



Le nuove generazioni sono andate infatti incontro ad "...un alleggerimento costante" ci dice Alessandra Borgogelli "...costruito secondo una comune coscienza di voler scaricare in modo nuovo e diverso i problemi della quotidianità ricorrendo spes-

so alla fruttuosa molla dell'ironia che è appunto tipica delle società evolute e mature..." [3]. Grazie a tecnologie sempre più affidate alle energie impalpabili, ormai disponibili, nascono così eccitanti giochi che combinano realtà e virtualità.

All'insegna di un ritrovato nomadismo, l'uomo contemporaneo viaggia in tempo reale alla scoperta di un villaggio massmediale estremamente evoluto, fatto di

immagini e suoni, all'interno del quale anche il tatto viene rimesso in gioco. Nuovi primitivi lanciano segnali di fumo (le chat) dalle tribù di Facebook, Twitter, MySpace o Meetup, abbattendo ogni limite geografico e culturale "...in un continuo confronto orizzontale fra noi e l'altro, fra culture differenti in una visione allargata a 360 gradi" [3]. Gmail o Virgilio come tecnologici piccioni viaggiatori portano i nostri bagagli ultraleggeri a destinazione con un clic.

Paradossalmente, e l'arte contemporanea ne è ben testimone, questa sensibilità sin - estetica, rilanciata dai nuovi media, avvicina idealmente l'uomo di oggi a quelle civiltà premoderne, che si affidavano all'oralità ed al linguaggio del corpo.

Il corto circuito tra post e pre-modernità, che simboleggia la nostra condizione odierna, è rintracciabile anche nei tanti interventi che l'arte contemporanea ha "presentato" sull'epidermide del corpo umano (Body Art) o del territorio (Land Art), rievocando riti ancestrali. In maniera simile il graffitismo agisce sul tessuto urbano. Il fenomeno dei Graffiti Art nasce come movimento di protesta e autoaffermazione giovanile negli Stati Uniti dei tardi anni '60 per poi dilagare a livello planetario. L'imposizione alle metropoli moderne di darsi una facciata di rispettabilità con il bianco assoluto del cemento armato finisce per rendere inospitali e asettici gli spazi pubblici, invitando a profanare, con vivaci maquillage di colori a spray, quel sistema di muri impeccabili. Renato Barilli ci spiega che la messa al bando di ogni forma di ornamento riemerge prorompente nel lettering, ritrovando "la grazia e l'ampollosità di quando la si usava in epoche pre gutemberghiane da parte di amanuensi e miniatori" [4-6].

Alle scritte fiorite e ridondanti si alternano poi atavismi ripensati dalle epoche più remote e dalle culture extra occidentali, come nel caso dei feticci del "grafiti writer" di origine haitiane Jean Michel Basquiat (1960/1988) o dei a geroglifici dello statunitense Keith Haring (1958/1990) che invadono come tatuaggi la pelle delle stazioni delle subway. Questi artisti hanno rappresentato la grande cultura di strada della N.Y. degli anni '80. Lo stesso vale anche per il newyorkese e oggi affermato graphic-designer Futura 2000 (1956) che, come sottende il suo pseudonimo,

al posto di attingere dal grande serbatoio della memoria supera i confini del tempo per spingersi in spazi inesplorati.

Anche le generazione più giovani si caratterizzano per avere una duplice natura: da un lato mostrano il loro essere ancora "acerbi" ai primordi della maturità, ma dall'altro, appaiono straordinariamente post moderni per la padronanza con cui si muovono nelle realtà virtuali offerte dal web. I loro idoli sono gli eroi dei video-

games e al confronto, i modelli di comportamento a cui guardare non possono essere banali. I Wraiters, con le loro sigle accattivanti, un po' ribelli ed un po' eroi metropolitani possono essere testimonial di messaggi positivi che arrivano per vie alternative alla educazione tradizionale. Una campagna contro il fumo che ha come obiettivo proprio quello di sensibilizzare i giovanissimi non poteva dunque scegliere "strada" migliore.



BIBLIOGRAFIA

- **1.** Barilli R. L'arte contemporanea. Da Cezanne alle ultime tendenze, Feltrinelli, Milano, 1984, pag.15.
- **2.** Mac Luhan M. The Gutemberg Galaxy: the making of typographie man. University of Toronto Press. 1962.
- **3.** Borgogelli A. "La vita ha sempre ragione", diceva Marinetti, in Aa.Vv., Videoart yearbook, Logo Fausto Lupetti Editore, Bologna, 2009, cit. paq.15
- **4.** Barilli R. Prima e dopo il 2000. La ricerca artistica 1970-2005, Feltrinelli, Milano, 2006
- **5.** Barilli R. Scienza della cultura e fenomenologia degli stili. Il Mulino, Bologna,
- **6.** Barilli R. Dubuffet e l'arte dei graffiti. Edizioni Gabriele Mazzotta, Milano, 2002