

L'IDEA

DISCORSO DI
PAOLO GALLINARO



Non dipingo ciò che vedo, dipingo ciò che penso.

Pablo Picasso

Prefazione:

Quando Walter Benjamin coniò il concetto di “aura”, che può essere inteso sia come l’unicità che come il “carisma” di un’opera d’arte (Dal Lago-Giordano), il panorama artistico si aprì a una nuova interpretazione della parola “arte”. Duchamp, nei suoi *ready-made*, intuì o comunque anticipò le teorie del Benjamin e, ufficialmente, dal 1917, l’arte imboccava una nuova strada. In sostanza, da allora, un qualunque oggetto può divenire opera d’arte se, attraverso una serie di espedienti, viene caricato di “aura”. Così, l’autenticazione da parte di un artista di un oggetto, la vendita o la pubblicizzazione dell’oggetto come opera d’arte o la sua “musealizzazione” o in generale il suo inserimento nel circuito artistico, oggi basta a innalzare automaticamente un qualunque oggetto al rango di opera d’arte. Questo processo di “aurizzazione”, tuttavia, non è un concetto che si addice solo al

mondo dell'arte, ma appartiene, più in generale, all'intera storia del collezionismo che, come fenomeno, nasce proprio dall'innata esigenza dell'uomo di dare un valore alle cose: sentimentale, culturale, sociale, economico, ecc. Le "collezioni" di conchiglie raccolte dagli uomini primitivi o il valore dato a un metallo, l'oro, sono solo alcuni esempi di "aurizzazione" non strettamente legati alla sfera artistica; ne è esempio supremo, in ambito religioso, la pratica della "consacrazione" degli oggetti, presente in tutte le religioni. La possibilità di applicare ed estendere il concetto d'aura fuori dal campo artistico ci fa capire quindi che non tutto, in arte come altrove, è questione d'aura. Perché se fosse solo l'acquisizione di un valore e/o un significato diverso a trasformare un oggetto in opera d'arte, opere d'arte potrebbero benissimo essere anche i cimeli musicali degli Hard Rock Cafe o una maglia di un calciatore come Maradona, il cui valore va ovviamente ben oltre quello di una semplice t-shirt. In questo senso, un museo come il Victoria and

Albert Museum di Londra, in cui sono racchiusi diversi tipi di collezioni, pare aver compreso questa ambiguità del concetto di “aura” che, alla luce di quanto detto, non esclude di inserire proprio all’interno di un museo, oltre a un gran numero di opere d’arte, tra cui molte copie, anche un’infinità di oggetti che, in diversi ambiti, hanno acquisito, in un modo o nell’altro, un’aura che lo stesso museo collabora a formare o semplicemente a consolidare. Ovviamente, chi scrive, è consapevole che l’aura “artistica” esiste in quanto prodotta all’interno di un contesto artistico e per questo si differenzia, ad esempio, dall’aura “religiosa” che, non a caso, è definita in tutti altri termini dalla società in cui viviamo. Tuttavia, l’arte non può essere ridotta a un mero processo di “consacrazione” di un prodotto. Se l’aura, nell’arte, nasce infatti proprio costruendo un “packaging” (Dal Lago-Giordano), o semplicemente una nuova immagine del prodotto, che viene così trasformato in opera d’arte, in nessun altro caso, come nell’arte, l’estetica diviene quanto mai

essenziale. È dunque doveroso inchinarsi, ancora oggi, davanti a quell'estetica "soggettivamente universale" (Kant) che ha nei secoli fortemente contribuito allo sviluppo di canoni dell'arte in tutte le diverse società del passato. L'arte, in senso lato, è infatti pur sempre una questione pubblica, in cui, alla luce di quanto riportato, oltre all'artista, giocano un ruolo fondamentale molte altre figure che permettono la "consacrazione" delle opere d'arte. L'Iconografia stessa, che si basa sullo studio delle assonanze e delle somiglianze tra le opere, non potrebbe esistere se l'arte non si fosse mossa sempre in funzione di un pubblico. L'arte esiste, in sostanza, in quanto esiste un pubblico che l'osserva. È per questo pubblico che l'artista crea. Non può esistere infatti un'opera d'arte senza un osservatore, come non può esistere un libro senza un lettore. Un'opera creata dall'autore per se stesso, non è un'opera d'arte o se lo è, perché fisicamente esistente, è un'opera che resta intima e dunque invisibile e indecifrabile dall'esterno. Poiché se il processo di disegno e similmente quello di

scrittura sono entrambi inevitabilmente l'esternazione di un'immagine o di un pensiero o, in generale, di un sentimento interno, essi devono sempre tener conto dell'ambiente esterno e delle regole di decifrazione che esso utilizza e richiede. Perché, per usare le parole di Picasso: "un quadro vive soltanto attraverso l'uomo che lo guarda". E anche Duchamp sosteneva che: "i quadri non sono fatti per il pittore, ma per coloro che li guardano e accordano a essi il proprio favore". Un'opera d'arte o un libro che ha senso solo per l'autore e che solo lui crede di poter codificare non avrà mai dunque la valenza collettiva che questo genere di opere, grazie anche all'intervento di terzi, da sempre, riesce ad acquisire. Lo stesso orinatoio che Duchamp mutò in *Fontana* cento anni or sono deve la sua stessa esistenza proprio ai canoni "universali" che l'estetica del suo tempo aveva stabilito, grazie ai quali, sovvertendoli, quella stessa opera ebbe poi il successo di cui ancora oggi gode. È proprio dalle teorie estetiche del primissimo Novecento, infatti,

che, sfruttandone i punti più “deboli”, si fece strada nel XX secolo un nuovo “gusto” che nacque soprattutto da quel desiderio di modernità e novità che caratterizzò una società semplicemente diversa da quella precedente. Una nuova estetica “soggettivamente universale” che artisti, come lo stesso Duchamp, e le altre figure del “sistema arte”, come accaduto in tutte le epoche passate, provvidero poi a creare lungo quasi tutto il Novecento. Altri canoni e altre teorie hanno quindi permesso, nello scorso secolo, di comprendere, anzitutto, e rendere pubbliche un nuovo tipo di opere d’arte. Tuttavia, a ormai cento anni di distanza da quell’opera, c’è da chiedersi se davvero oggi condividiamo ancora questo “gusto” o, forse, la società in cui viviamo, semplicemente diversa da quella precedente, necessita di una nuova estetica e di nuovi “canoni”. Qual è, dunque, il “ciò che piace” ai nostri giorni? Cosa il pubblico dell’arte oggi richiede all’arte? Scrive Francesco Poli: “dopo quasi un secolo, la tensione specifica che ha caratterizzato la nascita e lo

straordinario sviluppo delle ricerche d'avanguardia pare essersi definitivamente esaurita (l'ultima stagione vitale è stata quella degli anni Sessanta-Settanta). In effetti, l'arte d'avanguardia, nata in opposizione radicale all'arte più tradizionale e accademica, legata ai valori ideologici ed estetici della cultura dominante, è diventata a sua volta la forma d'arte figurativa dominante, istituzionalmente legittimata anche, e soprattutto, dai musei. E perciò non ha più senso, da tempo, parlare di avanguardia. Oggi ci si limita a usare, in genere, il termine più neutro di «arte contemporanea», che comprende tutta l'area delle ricerche più attuali". È chiaro, dunque, che stiamo di nuovo dinanzi a un cambiamento. Ma cosa ci aspetta, in futuro, è ovviamente impossibile dirlo. Tuttavia, possiamo in primo luogo analizzare quelli che sono ancora oggi, nell'arte, concetti basilari, a cominciare dalla sua natura figurativa, rappresentativa o, semplicemente, simbolica. L'arte, infatti, non è mai stata e non sarà mai mera copia della realtà, altrimenti tutte le foto sarebbero, a

priori, opere d'arte, anche quelle scattate a una festa di compleanno. Un'assurdità, ovvio, poiché persino certi paesaggi del Seicento o le vedute “esatte” di un Canaletto, che sono quanto di più “fotografico” sia stato prodotto in epoche meno recenti, non sono una semplice riproduzione della realtà, ma, come anche le opere di un Caravaggio o di un Courbet, esse sono sempre frutto delle scelte dell'artista che opta per un colore piuttosto che per un altro o posiziona un personaggio in un punto anziché in un altro cercando di creare una sorta di opinabile “armonia”. L'Iperealismo stesso nasce anzitutto da un processo mentale, da una costruzione o ricostruzione mentale da parte dell'artista che non si limita a riportare un oggetto o una figura “così com'è”; è sempre l'artista a dare infatti una vita nuova o più semplicemente un significato nuovo all'immagine, sia essa anche una riproduzione tecnica della realtà, come nel caso della fotografia. Per lo stesso fine Duchamp diede il titolo di *Fontana* al suo orinatoio, perché esso non fosse semplicemente un orinatoio o un orinatoio

“d’autore”, ma qualcosa di diverso da ciò che realmente appariva. Similmente Magritte, nella *La Transgression des images*, coniava la ormai celeberrima frase «Ceci n’est pas une pipe». L’arte è infatti, in sostanza, soprattutto finzione. Questo è anche il motivo per cui l’effetto “bianco e nero”, tanto amato dai fotografi, pare trasformare, come d’incanto, una qualunque fotografia in un’opera d’arte. Più un’opera si allontana dalla realtà più essa è necessariamente un’opera d’arte. Un processo a cui nessuna opera può sottrarsi. La defunzionalizzazione dell’oggetto è ovviamente il primo passo per allontanare dalla realtà un’opera d’arte, ma fino a quanto un’opera può discostarsi dalla Natura delle cose? Come ci insegna l’Astrattismo, in tutte le sue diverse forme, non vi è e non può esservi in questo senso una soglia specifica. Tuttavia, se, come detto sopra, un’opera deve “sempre tener conto dell’ambiente esterno e delle regole di decifrazione che esso utilizza e richiede”, un quadro astratto, pur portando agli estremi il concetto di arte come finzione-invenzione, avrà

sempre il limite di veicolare esclusivamente un messaggio emotivo e dunque una sensazione soggettiva. L'Astrattismo è perciò, nell'estetica, in particolare quella contemporanea, sempre un'arte oltre confine; un'arte che, pur restando sostanzialmente tale, manca del valore collettivo e comunicativo che è, ancora oggi, un valore essenziale per far rientrare un qualunque oggetto nel sistema dell'arte o semplicemente nei discorsi sull'arte. Analogamente, tutte quelle opere che giocano sull'uso di materie e supporti non convenzionali, pur inserendosi a pieno titolo nel mondo artistico ufficiale, rifiutando proprio qualunque rapporto con la forma, come le stesse opere astratte, non possono che essere giudicate in quanto oggetti, alla pari della *Fontana* di Duchamp. In sintesi, tutte queste forme d'arte e, in generale, tutta l'arte è, in sé, concettuale (Gombrich) o lo è almeno da dopo Duchamp (Kosuth), ma è, per sua stessa natura, anche e sempre qualcosa di irreal, fittizio e immaginario. Lo stesso Duchamp sosteneva

che l'arte è solo “un miraggio”, mentre per Picasso le opere d'arte non sono che “bugie”. Un'artista che partorisce in un museo, dunque, farebbe sicuramente di suo figlio un'opera d'arte, ma in concreto egli sarebbe tale solo nell'immaginario collettivo, poiché non sarebbe fisicamente diverso dagli altri bambini. Un oggetto è infatti un'opera d'arte quando, come tale, entra nell'immaginario collettivo. L'arte è sempre una questione di **immaginazione**, su questo non v'è dubbio.

L'Idea

“La natura ci presenta ogni momento facce diverse. Tutte sono vere, ma non tutte sono egualmente belle. È da tali opere, di cui non mi pare facciate gran conto, che occorre imparare a scegliere. Sono la sintesi delle loro esperienze e di quelle che furono fatte prima di loro. Per quanto ingegno si abbia, non si scorgono le cose se non una dopo l'altra; e solo un uomo non può illudersi di abbracciare nel breve lasso della propria esistenza tutto ciò che venne scoperto nei secoli che lo precedettero, altrimenti bisognerebbe ammettere che un'unica scienza potrebbe essere debitrice a un unico cervello della propria nascita, dei progressi, insomma di tutta la perfezione; il che è contrario all'esperienza”.

(da “I gioielli indiscreti” di Denis Diderot)

Le parole che Denis Diderot fa pronunciare all'erudito signor Ricarico del suo primo romanzo, “I gioielli indiscreti”, del 1748, rivelano un aspetto

dell'arte che, nel secolo dei Lumi, ebbe un'importanza estrema. *Il Bello nell'arte*, che il grande Johann Joachim Winckelmann pose come fondamento supremo delle sue teorie e dell'arte stessa, antica e moderna, vedendo l'origine del "buon gusto" dei suoi tempi "sotto il cielo" dei greci e poi dei latini, fu infatti nel Settecento, come nei secoli addietro, un concetto più che condiviso da artisti e teorici che, già dal primo Rinascimento, trasformarono gradualmente il "mestiere" dell'arte in scienza. Passando per *L'Idea* di Giovan Pietro Bellori, la teoria dell'arte ha infatti per lungo tempo voluto osannare l'**ingegno** degli artisti marcando la capacità, spesso "divina", che essi hanno di "formarsi nella mente un esempio di bellezza superiore", un'immagine, un'**idea** appunto. Una capacità che sin da Platone, e in generale dall'antichità, come ben spiegato da Erwin Panofsky, in un modo o nell'altro, è stata il motore trainante della creazione artistica. Il compito del pittore, dello scultore o dell'architetto, o più tardi del designer, del

fotografo o del regista è stato, insomma, per millenni, anche al tramonto di quella che Paul Valéry definì “l’antica industria del Bello”, quello di trasformare un’idea, un’immagine mentale, in un oggetto concreto, tangibile e visibile. Un concetto che, anche in periodi meno influenzati dalla cultura classica, come il Medioevo o il più vicino Novecento, non ha mai cessato di essere valido e pertanto si presta, ieri come oggi, ad assurgere meritatamente a fine estremo dell’arte. Non a caso il disegno, e da qui l’importanza assunta da questo nel corso dei secoli, è ancora oggi il mezzo più naturale, biologico e diretto per raggiungere lo scopo di questa **imitazione**. Un disegno che, anche quando viene meno, sappiamo esistere necessariamente, come progetto, nella mente dell’artista, poiché persino un gesto o una performance improvvisata al momento sono **immaginati** dall’autore anche solo un millesimo di secondo prima. Similmente, un ritratto o un paesaggio dal vero sono sempre filtrati dalla lente creativa dell’artista, poiché, per quanto

enormemente somiglianti al soggetto reale, essi sono sempre e necessariamente prima costruiti e/o ricostruiti dalla mente dell'artefice. Lo stesso vale per la fotografia che è, senza eccezione, soggetta all'immaginazione dell'artista poiché il fotografo, consapevolmente, decide di cogliere un determinato soggetto in un determinato istante e non altri, cosicché, anche quando lo scatto avviene in maniera del tutto casuale, una foto diventa "arte" solo quando, come immagine mentale, è caricata di senso dalla mente dell'artista. È quindi, sempre, l'immagine **figurata** dal cervello dell'artista a prendere, a ogni modo, forma e vita. Un'immagine che non deve inevitabilmente, come creduto in altre epoche, puntare alla perfezione, al "Bello" o all'armonia, perché il **decoro** ha avuto nel tempo canoni sempre diversi e, nel corso della storia, diverse società hanno maturato ognuna un **gusto** particolare. Così, nel variegato panorama della storia dell'arte, sono potute nascere opere d'arte diversissime, tanto che, nell'iconografia occidentale,

la *Fontana* di Duchamp ha assunto oggi la medesima rilevanza della *Creazione di Adamo* di Michelangelo. Questo perché, nei secoli, l'umanità è riuscita a spaziare dal realismo, in tutte le sue espressioni possibili, all'astrattismo e al "concettuale" che, come espresso sopra, probabilmente più di ogni altro movimento palesa l'obiettivo artistico di materializzare in qualunque modo un'idea. Non a caso Ernst Hans Gombrich sosteneva che "ogni arte è concettuale", ma forse proprio per questo oggi, nel postmoderno, in un'era in cui davvero forse tutto è già stato fatto, risulta difficile agli artisti cercare di immaginare qualcosa di diverso o di trasportare nella realtà, in modo nuovo, un'immagine che resta spesso, inespressa, nella mente degli artefici. Eppure, proprio indagando sul profondo ed estemporaneo rapporto che esiste tra **immaginazione** e arte, che possiamo oggi trovare uno spiraglio, una strada. Poiché, se è vero che negli ultimi anni l'arte ha rallentato, o se non addirittura arrestato, la sua spinta creativa, allo stesso tempo l'uomo non ha cessato

d'immaginare. È quindi nel mondo dell'immaginazione, che dai tempi di André Breton anela a “riconquistare i propri diritti”; nel mondo della fantasia, di cui l'arte, come si evince, è l'espressione più diretta, che possiamo trovare oggi una risposta.

Il mondo della **fantasia** è infatti, come l'arte, anch'esso specchio della società e dell'individuo che lo produce o, in questo caso, lo immagina; ed è sia quello che appartiene a ognuno di noi, come essere pensante, sia quello, più ampiamente riconosciuto, che appartiene a tutta una comunità o una civiltà, come quella occidentale o, in senso lato, globale e che definiamo comunemente “immaginario collettivo”. Un immaginario, dove una mela non può che essere rossa e un uccello non può che volare, nonostante esistano mele non rosse e uccelli che non volano, che ogni singolo individuo, inserito in una determinata comunità o società, non può ignorare. In particolare, l'immaginario collettivo, prodotto da

quello che Massimo Cacciari definiva il “cervello sociale”, non può essere ignorato dagli artisti che, avendo avuto da sempre il compito di materializzare immagini che altri avrebbero poi ammirato, hanno anzi costantemente fatto riferimento a esso o, in certi casi, hanno persino contribuito a formalo o consolidarlo. Un immaginario con cui l’iconografia ha fatto i conti e continua a farli, cosicché è pressappoco impossibile trovare, ad esempio, uomini o donne nere o Gesù non “biondi” in opere medievali o rinascimentali poiché allora **inimmaginabili**, o meglio inconsueti nell’immaginario collettivo del tempo. Walter Benjamin scriveva infatti che “Nel giro di lunghi periodi storici, insieme con le forma complessive di esistenza delle collettività umane, si modificano anche i modi e i generi della loro percezione sensoriale [...] L’epoca delle invasioni barbariche, durante la quale sorsero l’industria tardo romana e la *Genesis di Vienna*, possedeva non soltanto un’arte diversa da quella antica, bensì anche una diversa percezione”. È dunque facendo leva e

forza sull'immaginario dei giorni nostri, sul mondo della fantasia universalmente riconosciuto oggi, che l'arte contemporanea può trovare nuova linfa vitale. Tutti i grandi movimenti del Novecento hanno infatti materializzato, ciascuno a suo modo, l'immaginario collettivo del loro tempo o, nel caso unico del Dadaismo, giocato con quell'immaginario, mettendo alla prova la fantasia degli osservatori. Quindi, se esiste una crisi, un "errore" nell'arte dagli anni '80 a oggi, non va ricercato tanto nell'incapacità degli artisti di scrollarsi di dosso le idee del passato, ma piuttosto nell'incapacità di scrollarsi di dosso le immagini del passato; poiché è l'immaginario collettivo a essere radicalmente cambiato dagli anni '80. Tutto ciò che è stato creato prima del crollo del muro di Berlino va dunque "dimenticato", non solo perché sono gradualmente scomparse con esso tutte le ideologie che hanno a lungo influenzato il panorama artistico internazionale, ma perché con i fenomeni susseguiti dagli inizi degli anni '90 si è sviluppata una società quasi completamente diversa

da quella **immaginata** dagli artisti del passato. Una società che ha visto la nascita e la diffusione globale di internet e la creazione di una moneta unica europea, ma soprattutto una società che ha sostituito i volti di un Che Guevara o un Mao Tse-tung con i volti di una Marilyn Monroe o un Topolino, volendo considerare profetici i lavori di Andy Warhol. Un Warhol che, non a caso, con gli esponenti della Pop-art, è tra i pochi artisti che hanno davvero saputo “anticipare” l’odierno immaginario collettivo, anche perché molto di ciò che noi oggi “immaginiamo” è influenzato in realtà da quella cultura statunitense che, costruita in parte da quegli stessi artisti, continua tuttora, attraverso il cinema, la televisione e il web a condizionare le menti occidentali. Un’americanizzazione, ormai nota, che ha avuto la sua apoteosi proprio a cominciare dagli anni’80 e non è casuale che, proprio in quegli anni, nel loro manifesto, gli artisti dell’Avant-Pop si definissero figli dei Mass Media “ancor più che figli dei loro genitori che hanno meno influenza su di loro”.

Accettando perciò questa inarrestabile americanizzazione della società contemporanea, non resta che attingere, da questa nuova **fantasia** collettiva, nuovi capolavori, poiché, come è sempre stato, il compito dell'artista resta quello di trasformare un'idea, un'immagine mentale, in un oggetto concreto, tangibile e visibile. E, se così deve essere, possiamo allora fare del mondo della fantasia che è, oggi, per antonomasia, il mondo dei cartoni animati il motore trainante dell'arte del XXI secolo. I cartoni animati, e con essi il fumetto, le cui potenzialità sono state già individuate da grandi artisti come Roy Lichtenstein, lo stesso Warhol, Keith Haring, Jeff Koons e Takashi Murakami, che pure ha ben chiaro il fenomeno dell'americanizzazione/occidentalizzazione della cultura globale, sono infatti una forma artistica estremamente contemporanea che ha tuttavia le sue radici nell'arte tradizionale. Tanto è vero che nel cartone animato si fondono insieme gli studi anatomici del passato, che hanno avuto in gran parte

origine nel Rinascimento italiano, con vari movimenti del XX secolo, a seconda del cartone animato che prendiamo in considerazione. I primi lungometraggi della Disney e fumetti come *Tex Willer* e *Dylan Dog*, ad esempio, sono evidentemente e indissolubilmente legati all'arte occidentale preimpressionista o ad artisti dell'Art Nouveau come Alfons Mucha, mentre molti cartoni animati non sarebbero potuti esistere senza le innovazioni artistiche di un Van Gogh, un Picasso o un Matisse. *I Simpson*, per esempio, non sarebbero gli stessi senza il *Cristo giallo* di Gauguin, non perché Matt Groening non avrebbe potuto, per primo, tingere di giallo la pelle dei suoi personaggi, ma perché l'immaginario collettivo avrebbe avuto difficoltà a percepire e accettare una figura umana dipinta di giallo, minando quindi, presumibilmente, il successo della serie tv. Noi siamo in grado, infatti, di vedere immediatamente in un Homer Simpson un uomo "vero e proprio" solo perché la nostra memoria visiva ha immagazzinato, sin da quando eravamo

bambini, anzi soprattutto quando eravamo bambini, una serie di immagini che, come l'arte del Novecento, hanno reso i nostri occhi maggiormente sensibili a questo tipo di figure. Un personaggio del Cinquecento, come lo stesso Michelangelo o uno Shakespeare, o un Torquato Tasso, invece, avrebbe bisogno di più tempo, rispetto a noi, per percepire semplicemente come “un uomo” la figura tondeggiante e gialla di Homer Simpson. Lo stesso, d'altronde, capita a noi oggi quando guardiamo le opere d'arte delle civiltà precolombiane, che, come certe opere bizantine o gotiche, difficilmente riusciamo a decifrare a prima vista. Questo accade perché, come tutte le opere d'arte, come spiegato da Julian Hochberg, “i simboli dell'iconografia del disegno animato non sono arbitrari, nel senso che devono essere appresi tramite l'esperienza col repertorio di elementi espressivi dell'artista”. Ciò dimostra che, in senso stretto, i cartoni animati sono la nostra arte, lo **stile** del nostro tempo, poiché solo noi, in questo preciso momento storico, siamo in

grado di decifrarli rapidamente e cogliere direttamente il messaggio espresso da essi. Per questo, forse, facciamo fatica a definire un fumetto o un cartone animato un'opera d'arte a tutti gli effetti. Nonostante siano prodotti artistici in tutto e per tutto, tendiamo infatti, sempre, a trascendere l'immagine e badare soprattutto al messaggio contenuto in essi. Così, se *Destino*, il cortometraggio animato che Salvador Dalí iniziò a creare in collaborazione con la Disney, può essere considerato, senza dubbio alcuno, una delle tante opere del grande artista spagnolo, più difficile è considerare un'opera d'arte una puntata dei *Puffi*. Ciò accade perché, se un'opera d'arte è sempre un'immagine mentale che prende una qualunque forma concreta e visibile – anche un disegno di un bambino o un dipinto di un pittore dilettante possono essere infatti definiti opere d'arte – non tutte le opere d'arte possono essere definite grandi opere o **capolavori** (Benjamin distingueva similmente la “prestazione artistica” dall’“opera d’arte”) . Una distinzione che oggi, rispetto a epoche passate,

prescinde dallo stile o dalla bellezza dell'opera e sta principalmente o esclusivamente nell'"unicità" dell'opera d'arte, nella sua "aura", come la definiva Benjamin, nel valore sociale e simbolico dell'opera stessa. Così, la *Gioconda* di Leonardo, per tutto il valore e il significato acquisito nel corso dei secoli, è ancora oggi estremamente più importante di tutti i disegni amatoriali o di tutte le puntate dei *Puffi* messi insieme. Ma non è detto che un cartone animato non possa divenire o essere un capolavoro artistico, circondarsi di una propria "aura". Il corto *Destino*, ad esempio, è effettivamente un capolavoro, nato in gran parte dal genio di Dalì, mentre più particolare è il caso di *Steamboat Willie*, il primo cortometraggio in cui compare il personaggio di Topolino, che, nonostante sia contenutisticamente scarso, può essere considerato un capolavoro per l'"aura" e la fortuna che quel topo antropomorfo ha conquistato poi nel corso del Novecento. Un vero e proprio capolavoro è anche la serie animata de *I Simpson*, che avendo ufficialmente emancipato il cartone animato dallo

status di arte minore e, essendosi rivolta a un pubblico non necessariamente minorenni se non esclusivamente adulto, ha trasformato il “fumetto animato” in un mezzo artistico di grande livello, maturando, nel corso degli anni, un enorme valore sociale. Le puntate della fortunata serie tv, nate tra l’altro nel clima Avant-Pop dell’America degli anni’80, sono infatti del tutto paragonabili a un chilometrico “ciclo di affreschi” con *Storie di Homer e famiglia* del tutto simile a più antichi cicli come quello con le storie francescane di Giotto ad Assisi. Un paragone che, sebbene azzardato, non può essere confutato a causa del palese legame che esiste, in Occidente, tra il fumetto, e con esso il cartone animato, e la divisione, gli schemi, i simboli e l’iconografia dell’arte tradizionale. Un legame che si fa ancora più forte in Oriente, dove, nel caso del Giappone, l’arte tradizionale ha più che influenzato gli sviluppi e la storia dei cartoni animati. Dobbiamo renderci conto, dunque, come hanno fatto già molti artisti dagli anni’60 a oggi, dell’importanza, nella

storia dell'arte mondiale, che hanno avuto e possono avere i fumetti e i cartoons.

Dobbiamo perciò arrenderci. Perché se “i film grotteschi americani e i film di Disney provocano”, come sosteneva ancora Benjamin, “una distruzione terapeutica dell'incoscio”, questa distruzione è, ahimé, avvenuta da tempo; ha anzi contribuito, nel sistema capitalistico, a generare quel “nuovo tipo di massa, forza-lavoro astratta, manuale e intellettuale” che, come scrive Cacciari, “va conosciuta in quanto tale, nei suoi movimenti, nel suo modo di percepire, nelle sue aspirazioni. Nessun'arte, e quindi neppure un'*ars politica*, che non si fondi su tale conoscenza, potrà esserne espressione, far-apparire il senso dell'epoca, essere davvero rappresentativa”. E inoltre, volendo porre un interrogativo più grande, relativo al tipo di società in cui desideriamo vivere, in un mondo da sempre attanagliato dai più svariati mali, l'universo felice e spensierato dei cartoni animati potrebbe persino divenire un rifugio, un

modello, un faro che può coinvolgere tutte le attività umane. L'arte infatti non è solo o necessariamente contestazione, provocazione e/o dissacrazione; scriveva Tolstoj: “l'arte, la vera arte, con l'aiuto della scienza e sotto la guida della religione, deve fare in modo che quella convivenza pacifica degli uomini che ora viene mantenuta con mezzi esterni – tribunali, polizia, istituzioni benefiche, ispezioni del lavoro, eccetera – sia ottenuta mediante la libera e gioiosa attività della gente. L'arte deve sopprimere la violenza”. Così, se la bellezza deve salvare il mondo, il cartone animato ben si presta o forse già si sta prestando, si veda lo stile utilizzato dagli *street artist*, ad **abbellire** il mondo. Possiamo immaginare un mondo costruito sullo stile dei cartoni? Dobbiamo farlo. Benjamin sosteneva che “la storia dell'arte è una storia di profezie”, mentre Gauguin sosteneva che “l'artista deve guardare all'avvenire”; perciò se agli storici è dato scrutare il passato e ai critici il presente, lasciate agli artisti il compito di scrutare il futuro dell'arte.

Bisogna uccidere l'arte moderna

Pablo Picasso

Postfazione. Alcune considerazioni:

In conclusione, l'arte prodotta negli ultimi cento anni è, in sostanza, un'arte "derivata"; ciò significa che certe opere contemporanee sono opere d'arte, spesso o quasi esclusivamente, perché esiste, ma soprattutto è esistito, un certo genere di opere d'arte. La domanda è dunque questa: in altre epoche o in altri luoghi, o semplicemente in altri "sistemi dell'arte", sarebbero esse definite tali?

Non tutto, nell'arte, può essere difatti ridotto, come si è visto, a una questione di "contestualizzazione". Bisogna andare alle radici e vederci chiaro. V'è infatti, nelle moderne teorie dell'arte, una

contraddizione di fondo: se, oggi, è dogma considerare arte tutto ciò che è stato inserito o è inserito in un contesto artistico capace di donare “aura”, come è possibile che certe opere d’arte, come le pitture rupestri o le icone ortodosse, i cui autori non si direbbero mai semplicemente “artisti”, siano comunque considerate tali e inserite a pieno titolo nella storia dell’arte? Cosa rende quelle opere, davvero, arte? La loro “aurizzazione” è infatti, in questo caso, solo postuma o fuori luogo e i loro stessi artefici, che hanno prodotto tali opere in contesti assolutamente non artistici, avrebbero da ridire nel vedere considerare i loro lavori come mere “opere d’arte”. Che dunque non sia solo l’“aura”, che a questo punto non possiamo che definire moderna e “occidentale”, a fare di un oggetto un’opera d’arte? Che, queste teorie, siano solo un modo, da parte del nostro “sistema dell’arte” di difendersi e di arrogarsi il diritto, immeritatamente, di scegliere cosa sia e cosa non sia arte? Che ciò sia vero o no, un punto resta fermo: l’arte è unicamente arte. In questo sta

tutta la difficoltà e l'impossibilità anche solo di abbozzarne una definizione. Essa è, infatti, soprattutto una trasposizione nel mondo reale di idee, concetti, immagini mentali. È un processo psichico, naturale, biologico, in cui a poco valgono le regole, se non a indirizzare questo tipo di opere verso un pubblico senza il quale nessun artista potrebbe dirsi o sentirsi realmente tale.

Così, se, alla luce di tutto questo, anche un'invenzione tecnologica, un piatto culinario o un particolare gesto sportivo, possono essere, come spesso sono, definiti "opere d'arte", poiché è arte, in sostanza, tutto ciò che è **arti-ficiale**, solo quegli oggetti o quelle azioni che si mostrano, a chi guarda, diversi da quello che quegli oggetti o quelle azioni realmente sono, potranno aspirare, se arricchiti da un significato/valore anzitutto artistico-culturale, a divenire oggetti d'arte o capolavori d'arte. Una differenza, quest'ultima, che dipende non tanto da quanto l'opera d'arte si discosti dalla realtà, ma

soprattutto da quanta importanza essa ha avuto o può avere nella storia dell'arte. Una storia che, è giusto sottolinearlo, oltrepassa i confini del mondo occidentale e va ben oltre i centocinquant'anni in cui molti critici cercano di contenerla.

Picasso sentiva il bisogno di “uccidere l'arte moderna”, non vedo dunque perché oggi, a più di cento anni dalla sua nascita, noi non possiamo finalmente pugarla, voltarle le spalle, minare le fondamenta del suo momentaneo e precario “sistema” distaccandoci da esso e imboccando i sentieri più naturali che essa stessa, a prescindere dalle idee e dalla volontà di singoli uomini, indipendentemente, ha continuato, impassibile, a percorrere.

Paolo Gallinaro

“Non faccio previsioni. Sono soltanto un signore che osserva e che ama le novità. Ecco perché sono un sostenitore della Pop Art. [...] Non sono contro l’astrazione informale. Sono contro l’atteggiamento che consiste nel ridurre la pittura a un’emozione retinica. A partire da Courbet si crede che la pittura sia diretta dalla retina: il brivio retinico... Un tempo, invece, la pittura aveva ben altre funzioni. Poteva essere religiosa, filosofica, morale... La pittura era un ponte che consentiva l’accesso ad altre realtà. Il Beato Angelico non si considerava un artista, non faceva arte. Si riteneva un artigiano al servizio di Dio. Solo più avanti si è scoperta l’arte nelle sue opere”.

Marcel Duchamp

(Intervista rilasciata a Otto Hahn in: «L’Express», luglio 1964)

“Fin dalle origini, dai primitivi, le cui opere sono evidentemente differenti dalla natura, sino ad artisti come David, Ingres, e persino Bouguereau, che credevano di dipingere la natura come è, l’arte è sempre stata arte e non natura. E dal punto di vista dell’arte non ci sono forme concrete o astratte, ma solamente forme, le quali non sono che bugie convincenti. È fuor di dubbio che queste bugie sono necessarie alla parte mentale di noi stessi, perché è attraverso di esse che noi formiamo il nostro punto di vista estetico sulla vita.

Pablo Picasso

(Dalla serie dei pensieri di Picasso sulla pittura presentati sul n.7 di «Cahiers d’Art», ottobre 1935, da Christian Zervos)

“Cerco di capire. Cerco di mettermi nella pelle di Tizio, per esempio (fa il nome di un pittore astratto). Ma che vita! Ma a che cosa può pensare nel suo studio, tutto solo di fronte al suo cavalletto?... Fa lo stesso quadro da dieci anni!... È un problema che mi tormenta. A che cosa può pensare?... Deve annoiarsi a morte!... Almeno io, se mi ci rompo la testa, dopo so come, e spesso finisco per sapere anche perché. Forse ho imparato qualche cosa. E può anche darsi che quando credo di essermela rotta, la testa, in realtà non me la sia rotta per niente. Comunque nessuno può dire che non abbia provato. Lui dipinge, e la cosa riguarda lui, e se gli piace questo, forse ha ragione. Ma in fin dei conti è un modo di dipingere che è un po' come andare a prendere il metrò tutte le mattine”.

Pablo Picasso

(Hélène Parmelin, *Picasso dice...*, Rizzoli, Milano, 1971)

“Quel che è terribile, oggi, è che nessuno dice male di nessuno. Se si crede in quel che si legge, tutto va bene. In tutte le esposizioni c’è qualche cosa di buono. E in ogni caso, più o meno, tutto è valido. Possono essere indifferenti, magari un tantino cattivi. Ma nessuno uccide, tutto si equivale, nulla è buttato a terra, e nulla è una bandiera. Tutto allo stesso livello. Perché? Sicuramente non perché sia vero. Allora? Perché non si pensa più? O perché non si osa dirlo?”

Pablo Picasso

(Ibid.)

“Alcune persone vogliono fare del mondo un posto migliore. Io voglio solo fare del mondo un posto più bello da vedere. Se non ti piace, lo puoi ridipingere!”

Banksy

Appendice:

Nel fumetto appaiono le comuni origini dell'arte ufficiale e di quelle applicate, origini che poi furono obliterate proprio dalla loro sublimazione. Per molto tempo, pur senza essere definito come tale, il fumetto ha goduto della aura della pittura e della grafica di autore: Katsushika Hokusai, grande incisore giapponese, autore delle celeberrime *Trentasei vedute del monte Fuji*, a cavallo fra Sette e Ottocento creava protofumetti da lui stesso battezzati "Manga". Il fumetto nasce dalla grafica d'autore (anche se assimila i frutti della stampa popolare) e trova successivamente un'identità autonoma, verso la metà del XIX secolo, che ne fa una forma di letteratura disegnata, così efficace da divenire strumento di satira. Le litografie satiriche da Daumier sono vere storie raccontate per immagini, con personaggi ricorrenti come il truffatore Robert Macaire o Ratapoil, due eroi negativi chiamati a rappresentare la corruzione della società francese ottocentesca

[Texier 1979]. Ma la vera origine del fumetto come genere artistico può essere fatta risalire al pittore e incisore inglese William Hogarth. Questi, che pure era un affermato ritrattista, manifestava una forte inclinazione per la descrizione satirica della società inglese del suo tempo. Reporter *antelitteram* con la matita in mano, incorreva nelle stesse disavventure di un inviato d'oggi. In Hogarth prevalgono il piacere dell'istantanea e la voglia di raccontare, di dar voce a personaggi dalla fisionomia assai caratterizzata o addirittura caricaturale. Religiosi, prostitute e ubriachi rivivono nelle sue incisioni, proprio come la borghesia di Weimar in Dix o Grosz: il tratto del disegno, a differenza della pennellata, evoca o addirittura sostituisce, la scrittura. Inoltre, la propensione per l'attualità e la vena satirica fecero di Hogarth uno dei primi autori di campagne che oggi potremmo definire "pubblicità progresso". L'acquaforte *Gin Lane* ("Vicolo del Gin") fu diffusa nel 1751, per decreto parlamentare, nell'ambito di una campagna contro l'alcolismo, insieme a *Beer*

Street, un'incisione in cui, in un'atmosfera alla Bruegel, la virtù salutare della birra è contrapposta agli effetti devastanti del gin. Da qui al fumetto il passo è brevissimo come testimoniano le stampe di George Cruikshank (1792-1879), disegnatore e incisore satirico. È proprio nelle sue tavole che compaiono i *baloon*, le nuvolette di testo con cui i personaggi acquistano l'uso della parola: *The Bottle* (1847) e *The Dunkard's Children* (1848) sono dichiarati omaggi a Hogarth ed esplicite citazione di *Gin Lane*. L'influenza di Hogarth è soprattutto evidente nell'opera dell'americano Richard Felton Outcault, il primo autore di storie a fumetto in senso stretto. Outcault, verso la fine dell'Ottocento, inventa *Yellow Kid*, un ragazzino provvisto di grandi orecchie e completamente calvo, che indossa un lungo abito giallo, su cui sono trascritti i suoi pensieri. *L'accoglienza fatta dagli abitanti di Hogan's Alley a un accalappiacani* è un'evidente citazione *Chairing the Members* di Hogarth (1758), sia da un punto di vista compositivo, sia nel tono

libertario del racconto: se in Hogarth il popolo contesta il deputato George Budd Dodington a colpi di bastone, in Outcault alcuni bambini scalzi e dagli abiti logori, aiutati dai loro cani, puniscono un accalappiacani. L'unica differenza sostanziale con Hogarth è che ora alcuni personaggi affidano i loro commenti a esili baloon: il fumetto d'autore è nato da una costola dell'arte classica. Il fumetto, dunque, non solo ha la stessa dignità dell'arte «vera», ma coniuga felicemente parole e immagini, come la poesia e la musica nell'opera lirica. In questo modo, crea un linguaggio nuovo, collocandosi fra le più importanti sperimentazioni dell'arte moderna.

da: *Mercanti d'aura. Logiche dell'arte contemporanea*, di Alessandro Dal Lago e Serena Giordano, Il Mulino, Bologna, 2006.

Bibliografia:

G.P. Bellori, *Le Vite de' pittori, scultori e architetti moderni*, E. Borea (a cura di), con un'introduzione di G. Previtali e una postfazione di T. Montanari, Torino 2009;

W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino 2014;

M. Cacciari, *Il produttore malinconico*, in W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino 2014;

A. Dal Lago, S. Giordano, *Mercanti d'aura. Logiche dell'arte contemporanea*, Bologna 2006;

M. De Micheli, *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Milano 1998;

M. Fagioli (a cura di), *Pablo Picasso. L'immaginazione al potere*, Firenze 2014;

P. Gauguin, *Chiacchiere di un imbrattatele*, Milano 2001;

E.H. Gombrich, *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica*, Londra 2008;

E.H. Gombrich, J. Hochberg, M. Black, *Arte, percezione e realtà. Come pensiamo le immagini*, Torino 2002;

G. Jurinich, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, Venezia 2009;

J. Kosuth, *Art after philosophy and after: collected writings, 1966-1990*, con un'introduzione di G. Guercio e una postfazione di J.F. Lyotard, Londra 1991;

G.M. Pagano, *La teoria del Giudizio in Kant*, Napoli 1976;

E. Panofsky, *Idea, contributo alla storia dell'estetica*, Torino 2006;

F. Poli, *Il sistema dell'arte contemporanea*, Bari 2011;

L. Raffaelli, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Roma 2005;

R. Ranaldi (a cura di), *Marcel Duchamp. Un genio perdigiorno*, Firenze 2014;

A. Selene, *Dizionario dei proverbi*, Milano 2004;

P. Valéry, *Scritti sull'arte*, Milano 1996;

J.J. Winckelmann, *Il bello nell'arte. La natura, gli antichi, la modernità*, Torino 2008;

Per il rapporto tra realtà e finzione, come fondamento del linguaggio artistico, si veda anche: Filiberto Menna, *La linea analitica dell'arte moderna. Le figure e le icone*, Torino 2001.

Sitografia:

S. Lombardo, *Avant-Pop Manifesto di Mark America*
1998, www.storiacontinua.com/scrittura-creativa/avant-pop-manifesto, consultato il
18/11/2016.

A mio nonno Vittorio Riccio

www.paologallinaro.com