

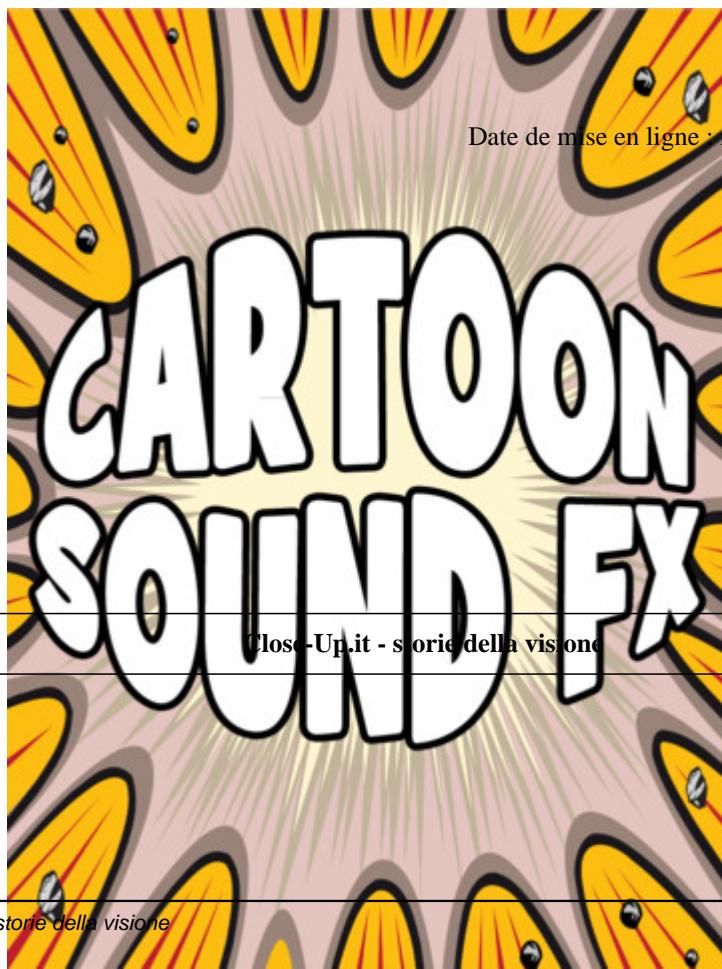


Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/sketchboxes-storyboards>

Sketchboxes&Storyboards

- RECENSIONI - MUSICA -



Date de mise en ligne : martedì 2 ottobre 2012

Mingling Jets & Statuettes - non si parla solo di cutouts e illustrazioni. E il punto non è vedere quanto la pittura abbia staccato l'illustrazione per tecnica e potenza visiva. Non si tratta nemmeno di vedere come l'illustrazione sia ancora il laboratorio segretamente ammirato dagli artisti per evocare libertà espressive nuove sugli spazi della tela d'avanguardia. Ed evidentemente la questione non è neppure quella di valutare lo sviluppo reciproco e incrociato delle due tipologie di rappresentazione artistica alla ricerca di quanto l'una abbia influenzato l'altra e viceversa. Si può cominciare con le prime scene di caccia impresse su tele archeologiche, sulle decorazioni a temi simili disposte su vasellame e ornamenti corporei dei più vari e diversi a partire anche dalle sequenze degli antichi egizi che forse suggeriscono indirettamente tutta la faccenda.

Prendere una qualunque di quelle illustrazioni o proto dipinti. Prenderla, vederla, non troppo da vicino perché poi il dettaglio determina la precisione del genere e la provenienza, e capire come sia stato possibile arrivare a Guernica, considerato il centro gravitazionale dell'arte del Novecento, se il suo autore è il più grande del Novecento e Guernica è il suo capolavoro (forse si dovrebbe parlare di Walt Disney, anche in considerazione dell'arte contemporanea elettronica e digitale). Se Renoir è comunque l'ultimo grande classico, l'Espressionismo, cosa già detta e ridetta, corrente artistica che nasce a Dresda, e Dresda accoglierà con Fabergè anche l'ipotesi della nascita del design contemporaneo sviluppatosi a Weimar con la Bauhaus, può essere considerato come il valico oltre il quale si sviluppano tutte le avanguardie pittoriche del Novecento.

A questo punto il ragionamento è molto semplice. Se le avanguardie artistiche si sviluppano incorporando tecniche provenienti da altri campi della rappresentazione artistica, molte delle correnti d'arte del primo Novecento guardano all'illustrazione nella misura in cui questa si configura nei termini di fumetti, comics, sketchbox, o per dirla con la terminologia della nuova arte parallela alle avanguardie artistiche del novecento, ma già un'evoluzione rispetto alla fotografia, storyboard.

Nel particolare, per quel che riguarda l'estrema geometrizzazione minima (sarà poi tecnica minimalista) delle figure umane e non impresse da Picasso in quello che è considerato il suo capolavoro, è possibile riconoscere la tecnica delle decorazioni del vasellame greco-romano, o l'evoluzione dei primi comics.

Vero è cioè che le avanguardie in pittura dall'Espressionismo in avanti seguono, come da manuale di Storia dell'Arte, l'impeto nietzscheano e la riscoperta della classicità che Nietzsche si porta dietro dal Neoclassicismo (cosa che giustifica in qualche modo il riferimento alla pittura greco-romana, analizzando alcuni dei tratti delle figure umane che si vedono impresse nelle tele dei pittori delle avanguardie); ma è la pagina intera di un fumetto che rende in questo caso il giusto omaggio all'intenzione dell'artista, ed esattamente all'altezza in cui, se non una pagina intera di un fumetto, Guernica è una striscia, una rappresentazione di azioni in sequenza, di scene in sequenza, come la striscia di un fumetto, uno storyboard, o una sequenza di caccia rupestre descritta con pittogrammi vari.

Tutto qui. Tra l'altro si può leggere senza troppa difficoltà di come il primo o uno dei primi films di animazione sia di origine spagnola, 1905, 1906, di Segundo De Chamon. Per cui Picasso non deve aver fatto nemmeno troppi giri per trovare spunti per far nascere qualcosa di sia statico che dinamico che doveva solo essere sviluppato. Lui come Dali d'altra parte, nella misura in cui il letto che cammina di Little Nemo quasi in tutto e per tutto è il disegno preparatorio di The Temptation, o nella misura in cui altri suoi soggetti come gli orologi spiegazzati o Persistence Of Memory o la sua disintegrazione sembrano scatti di fotografia stereoscopica del primo Novecento: tecniche integrate di rappresentazione esotica neoclassica non ancora mixed-media.

La conclusione è quindi che non c'è nemmeno troppo da gridare al miracolo se l'underground e le sue icone si ispirano ad alcuni dei momenti più scollacciati dei movimenti di pittura delle avanguardie, quando queste guardano ai comics e alle animazioni delle origini.

Resta invece un fatto da capire: Syd Barrett. Lui ha sempre inserito nelle sue canzoni personaggi dei fumetti. C'è Dan Dare in Astronomy Domine, e se Picasso è quanto di più puramente Neoclassico esista in pittura (con tutto il figurativo d'avanguardia escluso il simbolico e l'astratto), Syd Barrett fa un ragionamento musicale che porta alla comprensione della trasformazione del Neoclassico nelle avanguardie del Novecento.

Post-scriptum :

Il primo disco dei Pink Floyd è uscito 45 anni fa, nell'agosto del 1967. E' stato composto quasi per intero da Syd Barrett. Syd Barrett ha introdotto a piene mani elementi delle avanguardie artistiche storiche europee in questo suo lavoro, soprattutto tecnologiche naif, cut up dada, tipo lo zippo

Sketchboxes&Storyboards

sulla chitarra poi finito nel fondale green and submarine di Meddle. E' molto soggettivo, ma la musica dei Pink Floyd per come la si intende oggi viene fuori con Meddle. Di Picasso a Palazzo Reale, Milano, c'è una mostra fino al 6 Gennaio 2013. Si veda anche - <http://www.pablocicasso.org/quernica.jsp>; <http://www.google.it/imgres?start=3...>; <http://www.google.it/imgres?start=2...>; <http://af.wikipedia.org/wiki/L%C3%A...>