

Rapporti Futuribili

Quando ad inizio del XXI secolo l'ultima stagione del post moderno prese commiato dalla civiltà occidentale, non fu più possibile l'idea di un futuro senza una ridefinizione attraverso la sua scomparsa.

Quale "futuro" dunque è ancora possibile per il futurismo?

Siamo antropologicamente in crisi e tecnologicamente in trasformazione: Attraverso questo paradosso, spesso addirittura schizoide, passa il destino del nostro mondo e mentre l'idea ed il pensiero Marinettiano ha proseguito il cammino spesso infausto nella storia del '900 con interpreti ed attori che hanno stravolto a piacimento l'impulso autentico anti tradizionalista iniziale, la virtualità e la smaterializzazione del processo tecnologico in atto negli ultimi decenni, ha via via bypassato e posto in soluzione ininterrotta l'estetica futurista da molteplici punti di vista.

Nel rapporto temporale l'istantaneità del momento assoluto simultaneista degli inizi '900 si è diluita e rafforzata in tutti i linguaggi del presente dove il contemporaneo lavora e sperimenta il proprio pensiero per il mondo. Da questa prospettiva, portando una testimonianza esemplare, l'artista statunitense Stan Douglas nei suoi video, film ed installazioni, ha insistentemente cercato attraverso la tempità delle immagini dei suoni e dei video di lavorare su una fruizione del lavoro estetico ove su unico piano di rappresentazione venga a coniugarsi una vera e propria polifonia temporale come stato fra percezione e ricordo che noi tutti sperimentiamo nel presente.

Questa è la sensazione che suggerisce "Der Sandmann" una videoinstallazione in cui si vedono due momenti temporali in un unico piano sequenza e dove l'identità del racconto si propone simultaneamente come soggettiva ed oggettiva mentre avanza nel tempo: Questa esperienza letta dal punto di vista futurista mostra come il momento creativo sia inserito nella processualità di ricomposizione dell'esperienza estetica.

Nel rapporto spaziale l'aeropittura cubofuturista degli anni '30 era andata in cerca del verticismo assoluto per contenere in una dinamica figurativa vorticoso la prospettiva aerea ricercando la visione dall'alto della città e ciò è pure uno dei punti di partenza di una delle sperimentazioni di Michael Snow, il quale nel 1971, nelle riprese del suo film sperimentale *la Région Centrale*, durate cinque giorni sulla cima desertica di una montagna nel Nord del Quebec, giunto lassù, con una macchina da presa motorizzata in grado di effettuare riprese da terra con un angolo di 360 gradi, crea la sospensione continua del punto di contatto fra cielo e terra e la proliferazione dei piani visivi che ruotano nell'effetto cinetico globale di deprivazione della gravità terrestre in uno spazio multiplo di percezioni.

E' interessante verificare come pure le video installazioni di Grazia Toderi partano da un'infinità assoluta e zenithale per adeguare una ultravista in un solo frame animato dei luoghi simbolici del contemporaneo (lo stadio di calcio, la città, ecc.), creando per lo spettatore un approccio inusuale, sospinto verso una visionarietà da fiction digitale, negli stessi luoghi che abitualmente frequenta. Tale procedura partendo da un asse percettivo della sezione aurea ad infinitum è correlato progressivamente a "tutte le parti in unico movimento" che furono una intuizione di Umberto Boccioni e Giacomo Balla.

Nel rapporto con la scultura "L'uomo in marcia" di Umberto Boccioni è prototipo dei cyborg filmografici e di molta letteratura fantascientifica. Il suo cammino bronzeo, che simboleggia l'evoluzionismo progressista del futurismo, ha linee vettoriali applicate a composizioni di masse dimensionali che hanno certamente sospinto l'oggetto scultoreo e la sua interpretazione verso una concettualità d'astrazione che i formalisti hanno ripreso e portato fino all'arte optical ed all'uscita della scultura dalla rappresentazione e dall'oggetto stesso di riferimento. Se si pensa invece all'ordine/caos immediatista di alcune opere di Jean Fabre, vi è ancora sottintesa la volontà di coniugare piani dimensionali in una eventualità spaziale che è pure di matrice futurista. Lo scultore-architetto Santiago Calatrava in molte sue campate ritmiche tensioattive che coniugano scultura ed architettura in un unico ordine estetico funzionale ha certamente presente l'approccio formalistico al corpo del futurismo soprattutto quando disegna i suoi abbozzi che partono proprio dalla figura umana geometrizzata per raggiungere poi nel progetto architettonico la spazialità urbanistica dell'opera.

Nel rapporto con la parola, le parole in libertà futuriste e la loro intensità fonosimbolica asemantica sono rientrate nell'alveo degli ipertesti degli anni '60 e sono state serializzate nelle scritture visive e concettuali degli anni '70. Esse riappaiono attualmente nelle modellizzazioni grafiche applicabili dai programmi di Photoshop per PC. Concluse le avanguardie storiche, la poesia sonora lavorando autonomamente la materia del fonema con la contaminazione del suono ha digitalizzato il verbo futurista che da affermazioni in sincopi esplosive ed onomatopee imitative si è organizzato in veri e propri spartiti sinestetici da eseguire in interazione con i media linguistici ed estetici. Gli approcci spaziali e performativi al testo, dalla leggendaria multiformità interpretativa di Marinetti, hanno interagito con i linguaggi del corpo, mentre la videopoesia narra spesso concetti grafici e testuali nelle sequenze dinamizzate della poesia visiva, la quale a sua volta ha tratto linfa dagli effetti tipografici lettristi e futuristi.

Nel rapporto con il cinema, anche se non si può parlare di un vero e proprio cinema futurista ma solo di intuizioni che venivano sperimentate nelle "serate" con la poesia ed il teatro, e prendendo alla lettera l'affermazione e definizione marinettiana di cinema come "evoluzione della pittura", troviamo una influenza determinante sulle avanguardie storiche successive: si pensi al cinema astratto tedesco degli anni '20 di Hans Richter che con *Rhythmus 21*, trova forme pure evitando accuratamente ogni significato, o al poema visivo "Sinfonia di una Grande città" di Walter Ruttmann (1927), composto interamente senza montaggio e dove gli elementi urbani si raccontano al posto dei personaggi. Seguendo questa filiazione cronologica possibile, possiamo trovare segmenti del simultaneismo visivo del futurismo in quelle occasioni dove si è cercato di raccontare il non raccontabile: ad es. il viaggio "oltre l'infinito" di *Odissea 2001* nello spazio di Stanley Kubrick e più recentemente, sempre citando un singolo episodio, il codice virtuale segreto del film *Matrix* ha una sequenza di cifre e lettere composta in codex e lettering grafici luminosi certamente debitrice della cinetica futurista.

Nel rapporto con l'automobile e la pubblicità l'auto, simbolo per excellence del movimento futurista, una volta trapiantato il mito modernista d'incarnazione della velocità, è esteticamente gestita dalla pubblicità, la quale si è impadronita dell'idealismo e del suo grafismo roboante, raggiungendo la smaterializzazione e ricomposizione completa del veicolo, attraverso metamorfosi ed interazioni virtuali cliente/prodotto dove il veicolo è un software da installare a piacere come un programma del computer per ottenere funzionalità e bellezza nell'infinità degli optional suggeriti per l'acquisto e che forniscono una guida in totale libertà e sicurezza.

Dopo aver compiuto questa sintetica ricognizione a frammento, per ricomporre un senso compiutamente trasmissibile dell'esperienza futurista, si constata che è rimasta viva l'essenza ad impulso del futurismo. Esso non è più in relazione con la categoria del nuovo a tutti i costi, la quale era una delle peculiarità del modernismo e sua invenzione specifica, ma con la suggestione iniziale e l'energia sempre possibile per mettere in moto e creare apparati sinestetici, abbrivi di esperienze artistiche che riguardano la trasformazione del presente, non più per assolutizzarlo, ma per renderlo coesteso e sperimentabile nel rapporto ad interfacce interattive fra arte e tecnologia, dove le esperienze estetiche trovano da sempre campo fertile di progettazione e verifica.

Alberto Mori