

Arte, 22/1/19

Da MAGRITTE a DUCHAMP. 1929: il Grande Surrealismo dal Centre Pompidou.

Introduzione

1924: il **Surrealismo** nasce a **Parigi** e **Breton** è uno dei suoi teorici fondamentali. Nasce dalle teorie di **Freud**, secondo cui gli esseri umani hanno una parte conscia e una inconscia: entrambe determinano la nostra personalità. Gli artisti surrealisti vogliono esprimere la loro parte inconscia.

Surreale è una parola nuova che nasce negli anni '20 per indicare qualcosa che è sopra la realtà tangibile. Si rappresenta un'altra realtà, meno concreta, ma che esiste nella nostra mente: ricordi, fantasie, sogni, incubi, fobie (sono questi i soggetti sui cui lavorano questi artisti).

Come rappresenteresti le tue fobie senza ragionarci e senza alcuna interferenza?

E' difficile, perché noi usiamo sempre la logica e la ragione. Rischiamo di usare la ragione anche per rappresentare le fobie.

Come rappresentare in modo diretto e immediato tutto ciò senza la mediazione della ragione?

Ognuno di questi artisti esposti ha trovato il suo metodo per tirare fuori la sua parte istintiva e irrazionale.

Breton definisce così il Surrealismo: "automatismo psichico puro, con cui si esprime, verbalmente o in altro modo, il funzionamento del pensiero, senza il controllo della ragione, al di là da preoccupazioni estetiche o

morali".

Automatismo: a volte facciamo gesti automatici che vengono ancor prima del pensiero.

Tutte le opere in mostra sono del 1929, quando il Surrealismo è all'apice.

Opere

1) *Fototessere*



La macchina per realizzare fototessere viene inventata nel 1924: le facce dei vari artisti sono spiazzanti, giocano, si divertono con il mezzo fotografico. La foto dà la possibilità di giocare, al di fuori di comportamenti logici. Yves Tanguy (1° foto) fa le smorfie; Breton (2° foto) dorme e sogna (NB. il sogno è manifestazione dell'inconscio). Max Ernst sembra abbia

avuto una visione. Poi ci sono altri intellettuali e artisti: Prévert, Queneau etc.

2) *Il cadavere squisito* di Mirò, Man Ray, Yves Tanguy

I Surrealisti inventano un gioco che prende il nome di *Il cadavere squisito*. E' un metodo molto efficace per realizzare l'automatismo.

Nasce sotto forma di scrittura, ma in mostra c'è la versione "disegno" del gioco. Regole: il foglio viene diviso in 4 e la prima di 4 persone disegna nella fascia più alta qualsiasi cosa gli venga in mente; poi piega il suo disegno, cosicché non si veda, e passa il foglio al successivo partecipante; prosegue la seconda persona a disegnare nella seconda fascia del foglio; si

continua così, finché non si arriva alla quarta persona. Alla fine si osserva cosa viene fuori. I partecipanti non sapevano cosa veniva realizzato prima e dopo di loro. In certi casi viene fuori una figura coerente, come nel caso di questo "cadavere squisito" di Mirò, Man Ray, Yves Tanguy.

3) Altro "cadavere squisito"

Ognuno può vedere ciò che vuole nella forma che si crea (ci puoi vedere una teiera, un elefante etc.). Ognuno di noi dà una spiegazione corretta, non c'è un'unica soluzione. Qualcuno ci vede il cappello di

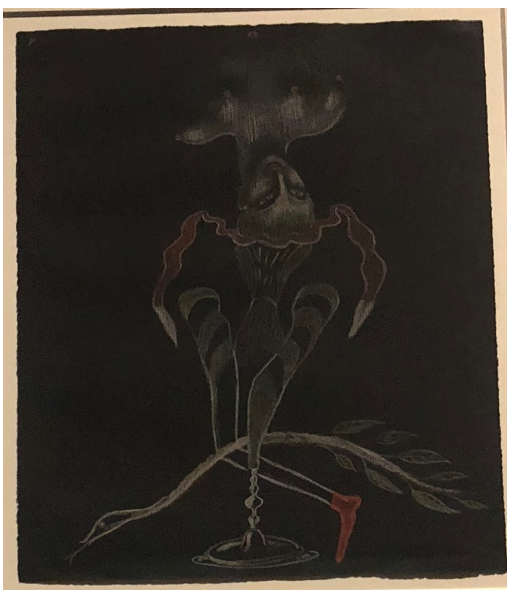
Babbo Natale.

4) Gioconda di Duchamp, 1919

Che operazione fa Duchamp con questo quadro?

Compie un gesto di rottura verso l'arte passata, ma non per ridicolizzare Leonardo (al contrario i Surrealisti stimavano Leonardo e si ispiravano a lui), piuttosto per mandare una serie di messaggi agli osservatori del quadro. Non è contro Leonardo, ma contro gli spettatori. Infatti:

a. Tieni presente le folle di turisti che vanno al Louvre solo per vedere la Gioconda e nota quanto il nome di Leonardo è strettamente legato alla *Gioconda*: per noi italiani lo è un po' meno, ma per molti cittadini del mondo Leonardo è solo la Gioconda e non il genio poliedrico che in realtà è stato. Qui Duchamp vuole sfatare un binomio troppo stretto che nel tempo si è creato (Leonardo=Gioconda).



Infatti mettere all'opera baffi, mosca e pizzetto, nonché un titolo irriverente (la scritta LHOOQ, se la leggi in francese, produce una frase irriverente: "lei ha caldo al culo") smitizza il quadro più famoso dell'arte. Duchamp scardina la nostra soggezione e scatena divertimento.

b. Duchamp mette baffi, mosca e pizzetto alla Gioconda per scuotere le coscienze, per interrompere la fruizione frettolosa e passiva dell'opera; obbliga l'osservatore a fermarsi, riflettere, interrogarsi (perché l'ha fatto? Contro chi l'ha fatto? Perché ha messo baffi, mosca e pizzetto e non altro? La Gioconda è una donna travestita da uomo o viceversa?). L'osservatore diventa così parte attiva del processo artistico, non è più passivo.

c. Ha messo baffi, mosca e pizzetto per usare elementi prettamente maschili e creare ancor più ambiguità (infatti il volto della Gioconda è un po' androgino e qualcuno si chiedeva se non fosse il volto di un uomo, forse quello di Leonardo).

La realizzazione di questo quadro ci dice infine cosa pensava Duchamp del fare artistico. Secondo lui posso usare qualunque mezzo per fare arte ed esprimere ciò che ho dentro. Infatti qui Duchamp compra un poster, lo estrapola dal contesto per cui è creato (una casa privata), lo inserisce in un contesto artistico e lo fa diventare opera d'arte che ci sollecita domande. Molti artisti useranno altre tecniche diverse dalla pittura (per es. vedi più

avanti opera di Ernst).

5. Picabia, *Sphinx*

Non c'è una sfinge rappresentata, ma tante figure sovrapposte. L'artista dipinge le immagini che gli vengono in mente, senza un criterio. Siamo



noi a dover ricostruire le figure che fa. Ci sono 2 gufi, il becco del gufo diventa orecchio. L'osservatore cerca di individuare tutte le immagini presenti e spesso si vedono cose differenti nel quadro.

6. Dalì, *Donna dormiente, cavallo e leone invisibili*



a sinistra) e infine il leone (criniera a destra). Gli stessi elementi che fanno la donna compongono anche il cavallo. Dietro c'è una barca che rimanda alla sua terra, Cadaques in Catalogna era un paesino di pescatori. La colonna incombe e noi ci sentiamo i due personaggi alla sua base.



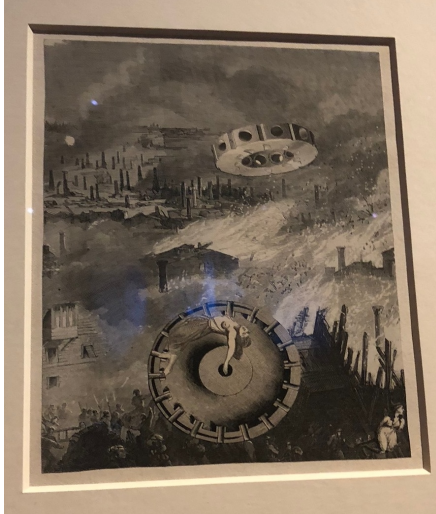
L'immagine a sinistra sembra un guscio vuoto (vedi l'ombra che produce). Non c'è una realtà, la nostra mente vede in modo personale.

7. Max Ernst, *Lop lop presenta una ragazza*

Lop Lop è l'alter ego di Ernst, lo usa per rappresentare i suoi pensieri. *Dove vedete la ragazza?* Nei capelli, nella faccina, nell'ornamento, nel cammeo. Oggetti qualunque diventano simbolo della realtà. Qui c'è il ricordo di Duchamp, si può usare un oggetto qualsiasi

per fare arte.

La presenza della rana cosa significa? E' un anfibio, vive in due mondi, rappresenta il passaggio tra mondo al di fuori e dentro di noi. La tavola su cui ha dipinto è una porta (la porta che serve ad accedere in profondità nella nostra mente).



8. *Collages*

Alcuni ci vedono un'invasione degli alieni, altri una tempesta. In realtà è una scena di incendio su cui Ernst attacca due bulloni: noi non lo vediamo con la logica così trasformato.

9. *Magritte, Doppio segreto*

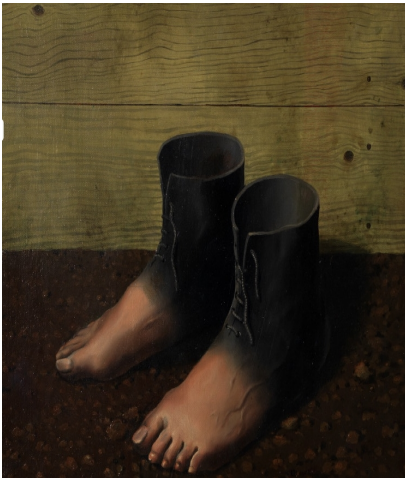
L'interno dell'uomo è una corteccia con dei campanellini: mette elementi del reale accostati in modo assurdo, per sorprenderci, stimolarci a osservare. *Cosa ti fanno venire in mente i campanellini?* Rimandano una sensazione positiva. Vuole farci capire che al giorno d'oggi noi non guardiamo realmente la realtà, dobbiamo



immaginare, andare oltre.

Mare e cielo azzurro: che sensazione ti danno? Ci fanno pensare alle vacanze, ci danno tranquillità, quella calma che abbiamo smarrito guardando le figure. Se togli lo sfondo del cielo e del mare il dipinto è

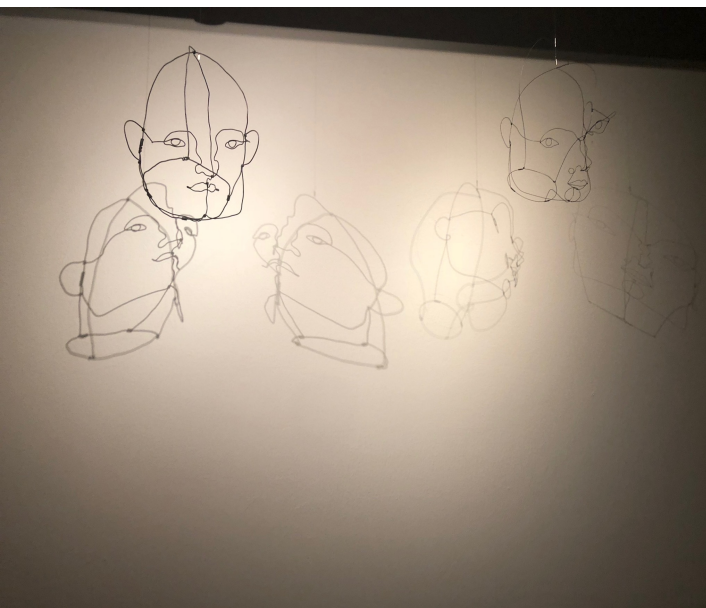
più cupo; questi elementi servono a decomprimere l'angoscia che suscita il quadro.



10. Magritte, *Il modello rosso*, 1935

Il cuoio delle scarpe è pelle morta che ricopre la pelle viva. Le scarpe sono una gabbia, ci isolano dalla realtà, perché da scalzi con il tatto noi riusciamo a comprendere molto meglio la realtà. L'artista ci vuol far riflettere sulle nostre abitudini e su ciò che significano.

11. Calder, *maschera*



Realizzata con un filo di ferro da ferramenta. In questa scultura non importa che sia l'osservatore a girare intorno alla figura, perché è lei a girare. Inoltre, se guardi le ombre proiettate sul muro, puoi vedere il volto da molteplici angolazioni. Sono uomini o donne? Uno è uomo, l'altro è donna: lo vediamo dallo spessore del filo (più spesso quello dell'uomo) e da

altri dettagli tecnici.



12. Masson, *Villages*

Macchie di sabbia che pian piano si trasformano in figure (un piede, una gallina): opera completamente surrealista, perché appena prestiamo attenzione e attiviamo l'immaginazione ci interagiamo.