

A.a. 2023/2024



**Post-graffitismo:
un'esploratore di forme
per il visual design
contemporaneo**



Politecnico di Torino
DAD - Dipartimento di Architettura e Design
Corso di Laurea Triennale
Design e Comunicazione Visiva

Post-graffitismo: un'esploratore di forme per il visual design contemporaneo



Relatrice: *Elena Dellapiana*
Correlatore: *Ludovico Tullio Piero Allasio*
Candidato: *Arcuri Thomas*

01

Abstract ed introduzione

- 6 Abstract
- 8 Esploratore di forme
- 10 Introduzione

02

Il visual design contemporaneo

- 14 Comunicazione visiva
- 19 Design
- 22 Visualità
- 24 Influenze

03

Società

- 38 Perché il post-graffitismo?
- 40 Intervista a 108
- 50 Intervista a Taleggio
- 62 Intervista a Pietro Rivasi

04

Arte

- 74 Differenza tra steet art e post-graffitismo
- 76 Il legame con l'astrattismo
- 80 Tecniche e spazi
- 112 Un flusso di realizzazione di un'opera
- 122 Supporti e fruizione
- 132 La natura temporanea

05

Post-graffiti e visual design

- 140 Esploratore di forme
- 190 Contaminazione nel visual design

06

Conclusione

- 236 Conclusione
- 238 Ringraziamenti
- 240 Bibliografia, sitografia, fonti immagini

Abstract

La tesi cerca di dimostrare come il post-graffitismo analizzato da un punto di vista antropologico in cui si approfondisce il rapporto che ha con la società, e compositivo, attraverso lo studio dei vari elementi visuali che compongono un'opera, influenzi le tendenze del visual design contemporaneo, stimolando la realizzazione di composizioni e linguaggi propri di questo ambito. Con questa ricerca si vuole documentare come un linguaggio socialmente non accettato venga invece accolto se osservato in un contesto differente, offrendo la possibilità di stimolare un ragionamento critico sul tema, dando origine ad una serie di discussioni su cosa sia corretto o meno a livello etico e sociale. Come metodologia ed approccio alla ricerca si intende discutere il post-graffitismo preso in considerazione come corrente storico-artistica, per poi analizzare nello specifico una serie di casi studio dai quali ottenere informazioni puntuali sul rapporto tra quest'ultimo ed il visual design. Grazie a questa relazione si ritiene possibile far emergere la contaminazione a livello visuale tra l'ambito artistico ed il visual design, provando così lo spessore e l'influenza che questo fenomeno socio-culturale ha sul mondo creativo contemporaneo.

Esploratore di forme

La principale finalità consiste nell'identificare schemi, configurazioni cromatiche e motivi che facilitino un'integrazione significativa tra l'universo del post-graffitismo e il design visivo, adottando principalmente un approccio basato sull'analisi e sull'interpretazione di dati concreti. Per intraprendere questo percorso investigativo inerente agli artisti, si avvia un'attenta e approfondita osservazione focalizzata su un gruppo di otto artisti attentamente selezionati, di cui viene redatta una descrizione dell'opera artistica seguita da un'analisi strutturale delle loro opere. Relativamente all'analisi dei casi studio nel campo del visual design, sono stati scelti dieci progetti che presentano un legame visivamente oggettivo, non necessariamente dichiarato dal designer. Si sono esaminati progetti sia sperimentali sia commerciali, cercando di delineare chiaramente il rapporto tra il post-graffitismo e il design visivo contemporaneo. Inizialmente, l'attenzione è incentrata sull'artista stesso, introducendo una serie di informazioni rilevanti riguardanti la sua vita, le influenze subite, la formazione artistica e il contesto del suo background. Successivamente, si passa a un'analisi dettagliata del soggetto rappresentato, considerando le sue geometrie, masse, colori e la rela-

zione tra figura e sfondo. Ampio spazio viene dedicato alla descrizione delle tecniche artistiche impiegate, come la pittura ad olio, l'acquerello o la scultura, al fine di comprendere l'approccio creativo e la perizia tecnica dell'artista. Non da ultimo, si considera la selezione dei materiali utilizzati, che fornisce informazioni cruciali sulle scelte artistiche e sulla concretizzazione pratica dell'opera d'arte. L'analisi strutturale si articola in tre aree fondamentali: linea, forma e colori. Per quanto riguarda la linea, si ricerca una comprensione approfondita della sua tipologia, che può essere retta, spezzata, curva, chiusa o aperta. La natura del tratto grafico riveste un ruolo di grande importanza, in quanto può trasmettere messaggi diversi in base alla sua leggerezza, incisività, sottigliezza o spessore. Successivamente, si esaminano gli aspetti compositivi della linea, come la simmetria, l'equilibrio, lo spazio e il dinamismo, oltre all'espressività che può assumere, che può essere statica, morbida, calma e così via. Per quanto riguarda le forme, si considerano le forme di base come triangoli, quadrati e rombi, valutando anche la direzione in cui si presentano, che può essere verticale, orizzontale o diagonale. Vengono analizzati gli aspetti compositivi e l'espressività che le forme possono esprimere. Successivamente, l'analisi si focalizza sulla selezione di casi studio in cui vengono utilizzate principalmente le stesse metriche di valutazione e analisi, ma in una versione più sintetica, mirando a individuare forme, schemi, tratti e segni che connettano le due aree esaminate.

Fig. 1: *Opera post-graffitista*, Sebastian Villabona (Archivio Sebagua)



Introduzione

Il visual design viene considerata un'estensione interdisciplinare del graphic design, che amplia le competenze del progettista a tutto ciò che può essere fruito visivamente dalle persone, come un libro, una landing page, una bolletta della luce, un post per i social media o il packaging della nostra pasta preferita. *“Nel mondo contemporaneo troviamo il design ovunque, può essere interpretato, usato, sprecato, sfruttato e riutilizzato, ma soprattutto può essere visto”* (1). Non tutto ciò che vediamo però è visual design. *“Si parla di visual design ogni volta che qualcuno ha progettato, serializzato e diffuso uno specifico messaggio visivo: tanti schermi sul quale viene visionata un'applicazione, tanti packaging di cereali sugli scaffali dei supermercati e tanti volantini promozionali della pizzeria del nostro paese”* (2). Il termine "Graphic Design" indica il processo di progettazione visiva è stato coniato nel 1922 da William Addison Dwiggins. Fu raramente utilizzata fino al secondo dopoguerra, fino ad allora quello che per noi oggi è il graphic designer era riconosciuto come commercial artist, evidenziando come fin dalla sua nascita, la figura del grafico, fosse associata al mondo dell'arte.

Molte persone ormai hanno impa-

rato a riconoscere il visual design, nella identità visiva di un'azienda, nelle pubblicità o nelle interfacce dei dispositivi che utilizzano tutti i giorni per chattare, chiamare o seguire una video ricetta. Ma quest'ultimo comprende molti più ambiti rispetto a quelli principalmente conosciuti, ad esempio anche l'etichetta di una maglietta o il biglietto del treno rientrano a pieno titolo in quello che consideriamo visual design. Sono oggetti talmente consolidati all'interno della quotidianità che diventano quasi invisibili e vengono dati per scontati, le persone li comprano non perché seguono un trend o sono alla moda, ma semplicemente perché funzionano e ci aiutano a vivere più facilmente.

Quelle 3-4 righe di testo, accompagnate da qualche icona e stampante su una fettuccia di circa due centimetri cucita o stampata sul retro di una t-shirt (fig. 1), ci offre potenzialmente tutte le informazioni di cui abbiamo bisogno per una corretta conservazione e manutenzione del prodotto acquistato. Questo processo si porta dietro delle conoscenze progettuali che vanno ben oltre la pura estetica al quale le persone associano il design, non c'è dubbio che abbia molti aspetti creativi, ma rappresentano solamente una parte di tutto il flusso che comprende la realizzazione di un elaborato grafico o di un artefatto fisico.



Fig. 2 : Grafica biglietti Trenitalia

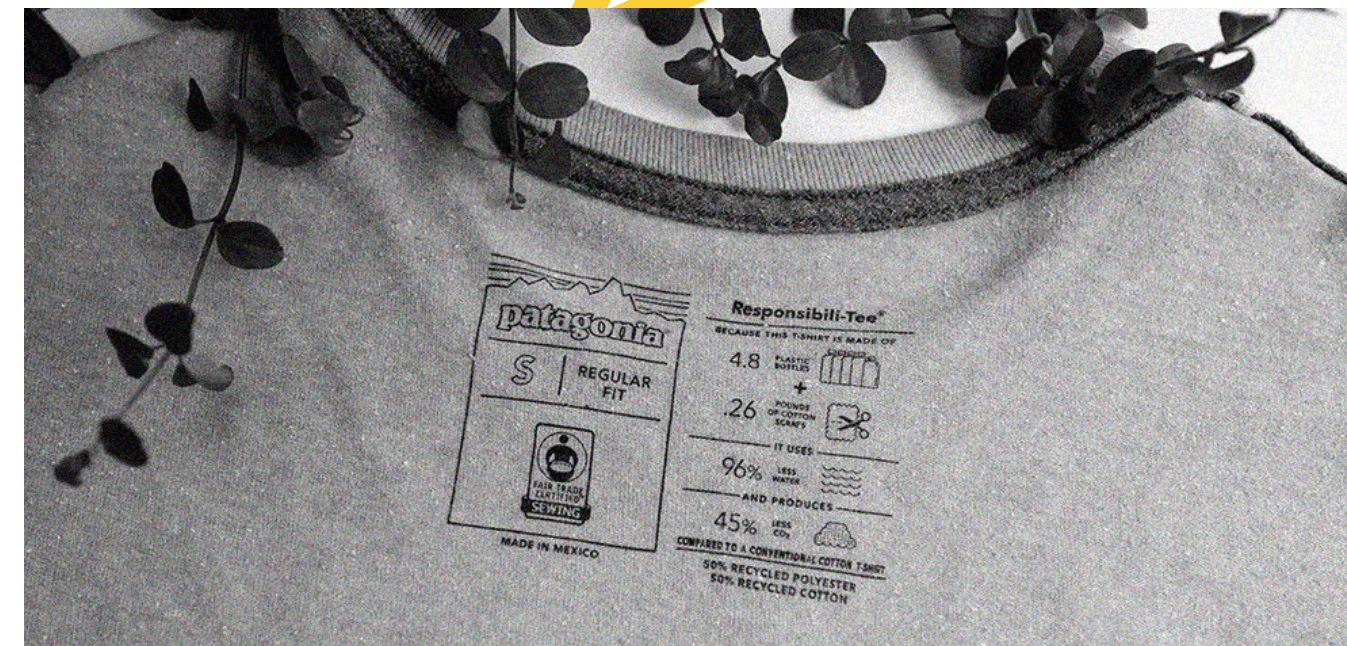


Fig. 3 : Info su T-shirt, (Hendrik Morkel, Unsplash)

Il visual design contemporaneo

Capitolo dedicato all'esplorazione del visual design, per capirne i suoi meccanismi ed i settori dal quale trae ispirazione.

Comunicazione visiva

È possibile definire lo spazio occupato dalla comunicazione visiva? Secondo Bruno Munari, uno dei massimi esponenti e protagonisti del design italiano ed internazionale del XX secolo, "la comunicazione visiva è tutto ciò che i nostri occhi vedono e percepiscono; una nuvola, un fiore, un disegno tecnico, una sciarpa, un manifesto o una bandiera" (3). "L'approccio semiotico permette di occuparsi di segni: elementi che significano qualcos'altro rispetto al fenomeno stesso. Come per tutti i tipi di comunicazione, anche per la comunicazione visiva si considerano l'emittente, il ricevente, il canale, il codice, il messaggio e il contesto." (4) Munari suddivide la comunicazione in due principali categorie: casuale ed intenzionale. La comunicazione visiva casuale è la nuvola che in maniera naturale si muove nel cielo, mentre la comunicazione visiva intenzionale sono i segnali di fumo realizzati per comunicare un messaggio ben preciso. A sua volta la comunicazione intenzionale viene segmentata in due ulteriori aspetti: quello dell'informazione estetica e dell'informazione pratica. Per informazione pratica si intende tutto ciò che è di tipo oggettivo e accettato comunemente; il ricevente interpreta usando un codice appreso e diffuso che

non deve essere frainteso, come un disegno tecnico, un cartello stradale o il bugiardinio di un medicinale. Mentre per "informazione estetica si intende un messaggio di tipo soggettivo, essendo l'estetica un fattore assolutamente arbitrario, il messaggio potrà essere interpretato in maniera differente dai diversi riceventi." (5) informandoli ad esempio sulle linee armoniche ed organiche che compongono una forma, come la scocca di una macchina o la grazia di un nuovo carattere tipografico. "Nella comunicazione visiva troviamo la presenza di almeno due soggetti interessati all'attività. L'emittente, propone un'opera che contiene un messaggio che assume determinate caratteristiche in base a ciò che deve comunicare, ed il ricevente, che potrà comprendere in maniera più o meno completa il significato del messaggio proposto dall'emittente" (6), influenzato e disturbato da molteplici fattori che lo circondano durante la fruizione dell'opera. Roman Jakobson linguista, semiologo, traduttore russo naturalizzato statunitense e studioso della letteratura slava, introduce per la prima volta uno studio volto a dare un significato alle diverse funzioni che può svolgere un'immagine. Le categorie individuate da Jakobson sono le seguenti:

* *Informativa: focus sul contesto, l'immagine è diretta a fornire informazioni su di esso.*

* *Espressiva: focus sul mittente, l'immagine esprime emozioni al destinatario.*

* *Estetica: focus sulle proprietà estetiche del messaggio, l'immagine arricchisce visivamente il messaggio.*

chisce visivamente il messaggio.

* *Conativa: focus sul destinatario, l'immagine contiene un'esortazione di qualche tipo.*

* *Metalinguistica: focus sul codice usato per la comunicazione, l'immagine mira a spiegare il codice stesso usato per la comunicazione.*

* *Fatica: focus sul canale, l'immagine mira a rafforzare il contatto tra emittente e destinatario. (7)*

Come si comporta la nostra mente quando entriamo in contatto con opere ed immagini? "La percezione visiva offre innumerevoli spunti intorno a questo tema, prendendo come esempio i colori, che di fatto non esistono in natura, possiamo notare come il cervello riesca rapidamente a ricreare i concetti fondamentali per la nostra sopravvivenza, trasformando l'energia fisica in onde luminose. Traduciamo in risposte neurali diverse lunghezze d'onda differenti poiché il cervello attribuisce loro un significato grazie ad un processo che, partendo dalla retina, li trasforma in impulsi elettrici. Grazie ad un'interpretazione operata dal cervello che calibra illuminazioni, prospettive, collocazioni spaziali ed esperienze, che distinguiamo i vari cromatismi presenti nel mondo". (8) Il nostro cervello compie un notevole sforzo per stabilire i livelli sul quale si trovano determinate porzioni o elementi visivi all'interno di un'immagine. Tra gli esempi più conosciuti sul tema non si può non citare il vaso-volto di Rubin che alterna le due forme posizionate l'una di fronte all'altra. È

quindi la forma predominante ad imporsi sull'altra, limitandola a diventare uno sfondo uniforme. Durante gli inizi del XX secolo, in Germania, si sviluppa una corrente psicologica incentrata sullo studio della percezione e dell'esperienza, la Gestalt. La parola Gestalt fu usata per la prima volta come termine tecnico da Ernst Mach che significa "mettere in forma" o "dare una struttura significativa". L'ideologia portante di questa corrente psicologica è che "il tutto è più della somma delle singole parti". Queste teorie si rivelarono altamente innovative, in quanto rintracciarono le basi del comportamento nel modo in cui viene percepita la realtà, anziché per quella che è realmente; quindi il primo pilastro della teoria della Gestalt fu costruito sullo studio dei processi percettivi e in una percezione immediata del mondo. "Per comprendere il mondo circostante si tende a identificarvi forme secondo schemi che ci sembrano adatti o scelti per imitazione, apprendimento e condivisione, attraverso simili processi si organizzano sia la percezione che il pensiero e la sensazione; ciò avviene di solito del tutto inconsapevolmente." (9) Le regole principali di organizzazione dei dati percepiti sono: figura sfondo, prossimità, somiglianza, continuità, destino comune ed esperienza passata.

* *Figura-sfondo (fig. 3): "Il principio del rapporto figura-sfondo afferma che gli oggetti vengono percepiti come contorni, e quindi figure, in contrasto con uno sfondo. Tanto più la figura avrà un maggior contrasto con lo sfondo (e con gli altri elementi), tanto più facile sarà distinguerla, e maggiore sarà l'importanza che la mente le assegnerà." (10)*

(3) B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, LaTerza (2017).

(4; 5; 6; 7) www.it.m.wikipedia.org/wiki/Comunicazione_visiva

(8) E. Buiatti, *Forma mentis - Neuro ergonomia sensoriale applicata alla progettazione*, Francoangeli (2014).

(9) www.it.m.wikipedia.org/wiki/Psicologia_della_Gestalt

Nel visual design contemporaneo, questo principio viene spesso utilizzato per comunicare contemporaneamente due messaggi differenti. Ad esempio nel logo della FedEx, se si osserva lo spazio negativo tra la "e" e la "x", si può notare una freccia. Questo per dare una sensazione di movimento che calza a pennello con la compagnia di spedizioni.

Gli oggetti vengono percepiti come figure in contrasto con uno sfondo.



Fig. 4 : *Figura-Sfondo*, (Logo FedEx, FedEx)

* *Prossimità* (fig. 4): Il principio di prossimità della Gestalt suggerisce che gli elementi vicini tra loro vengano raggruppati insieme sembrano percettivamente unificati dando l'impressione di essere un'unica unità. Questo principio viene sfruttato molto nel web design ad esempio le icone della suite di Google Workspace vengono percepite dagli utenti come parte integrante di un unico set, pur non essendo esplicitamente mostrato nella landing page di presentazione delle app.

* *Somiglianza* (fig 5): Il cervello umano tende a mettere in relazione oggetti

simili tra loro in modo automatico. Li può classificare per forma, per colore o per dimensione. Possiamo osservare le peculiarità di questo principio nel caso delle brand guidelines di Discord, dove troviamo un pattern realizzato da un'illustrazione in 3D ed una scritta con il classico carattere tipografico del brand. Si possono notare nitidamente delle linee oblique che si alternano tra immagine e carattere tipografico.

* *Continuità* (fig. 6): Secondo questo principio percepiamo gli oggetti disposti su linee continue e coerenti come più correlati rispetto ad altri elementi posizionati su una linea discontinua. Osservando l'interfaccia del feed di Pinterest, ad esempio, anche se le card hanno dimensioni differenti tra loro, sono disposte in colonne verticali incoraggiando l'utente ad un scroll verticale, utilizzando quelle che in gergo vengono chiamate Nudge, ovvero delle vere e proprie spinte gentili che accompagnano l'utente a compiere una determinata azione premeditata del progettista. Questo è molto utile per migliorare la user experience della piattaforma, rendendo l'esperienza di navigazione semplice ed intuitiva.

* *Destino comune* (fig. 7) : Secondo la regola del destino comune gli oggetti che si muovono nella stessa direzione risultano più legati rispetto ad elementi che sono fermi o si muovono in una direzione differente. Prendendo come riferimento l'e-commerce di Nike possiamo notare che le scarpe puntano tutte verso la stessa direzione, creando così un senso di armonia e di movimento gradevole alla vista.

* *Esperienza passata* (fig. 8): Secondo le regole di questo principio la nostra esperienza passata influenza la nostra percezione visiva del presente. Per questo motivo attribuiamo significati a determinate forme e colori. Ad esempio il colore rosso viene accostato a qualcosa di errato come può essere per il segnale dello stop, per un semaforo o per il feedback di un errore testuale in un form da compilare. Uno degli esempi più comuni di questo principio è lo skeuomorphic design, utilizzato principalmente all'interno di prodotti digitali, dove icone e pulsanti imitano le loro controparti nel mondo reale. Questo stile fa riferimento a caratteristiche estetiche del passato ha quindi lo scopo di fare da tramite tra quello che già si conosce e quello che si deve ancora comprendere, cercando di simulare il funzionamento di oggetti reali. Con questo sistema aziende come Apple hanno ridotto notevolmente la curva di apprendimento dei loro dispositivi creando icone che apparissero familiari agli utenti. Questo linguaggio è oramai poco sfruttato perché non è più così riconosciuto dall'utenza più abituata al moderno Flat design di Google. "L'atto di percepire è determinato da due principali processi, bottom up e top down. Il processo bottom up è determinato dalle informazioni visive contenute nel pattern di luce che cade sulla retina, mentre il processo top down è influenzato dalla disposizione degli elementi visivi sul supporto che stiamo osservando. Quando entriamo in contatto visivamente con un'immagine inneschiamo inconsapevolmente un meccanismo composto nella prima fase da un processo bottom up, dove le informazioni vengono elaborate dalle diverse fasi neurali,

e successivamente da un processo top down, dove le informazioni all'interno del pattern determinano cosa osservare e cosa no" (1).

Le icone vengono percepite come parte di un unico set anche se non direttamente esplicitato da Google.



Fig. 5: *Principio di prossimità*, (Google Workspace)

Gli elementi visivi simili vengono automaticamente messi in relazione tra di loro.

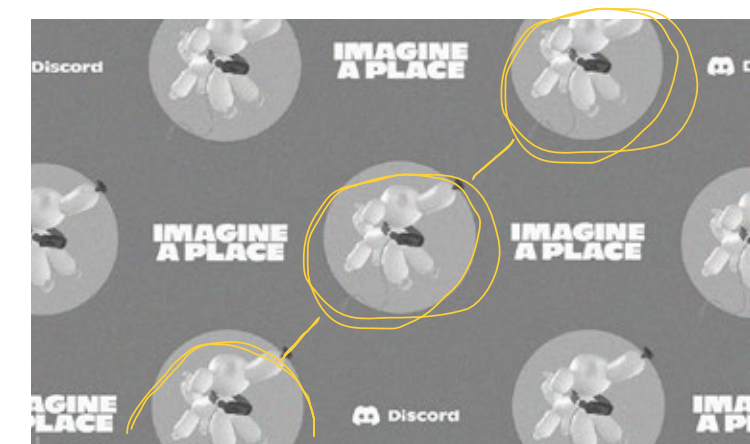


Fig. 6: *Principio di somiglianza*, (Discord Brand Guidelines)

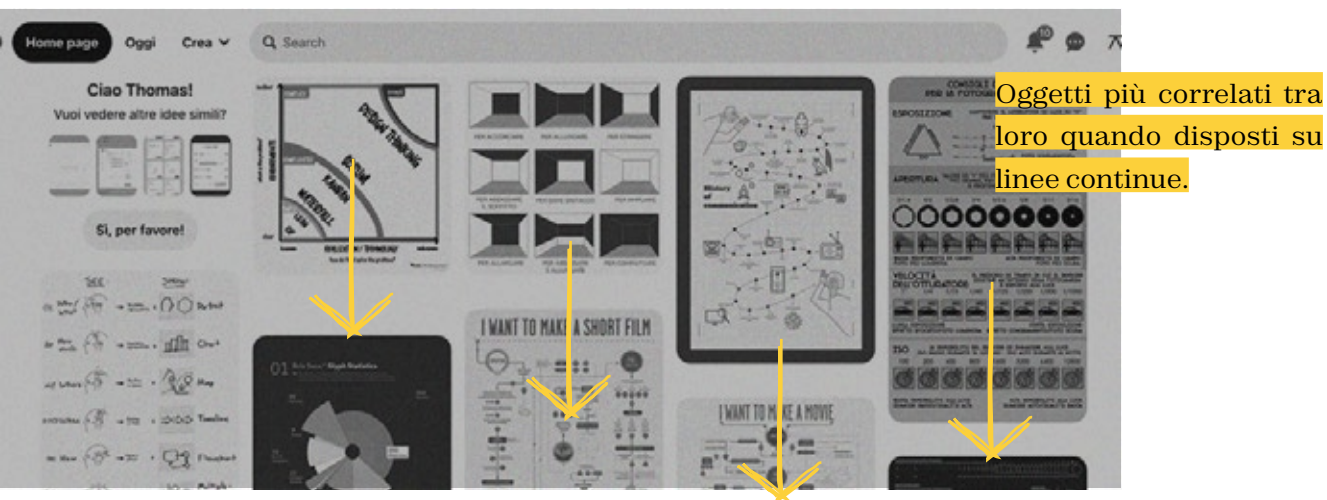


Fig. 7: Principio di continuità, (Home di Pinterest)

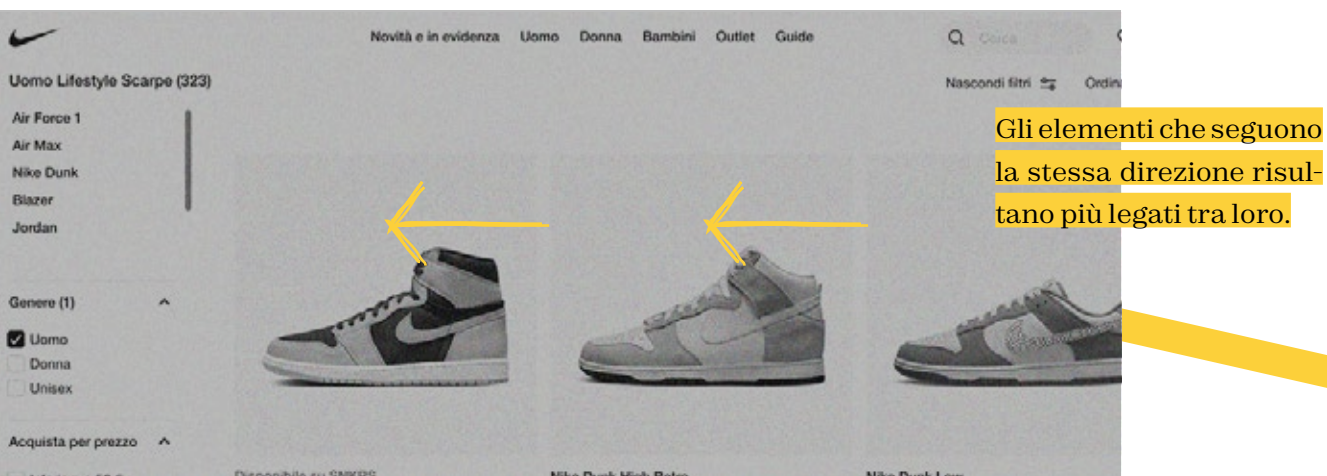


Fig. 8: Principio del destino comune, (Nike E-Commerce)



Fig. 9: Principio dell'esperienza passata, (Skeuomorphic Apple Icons)

Design

Per definizione *“la parola inglese design deriva dal francese dessein, derivante a sua volta dall'italiano disegno”* (12). È quella disciplina che si occupa della progettazione di oggetti fisici, digitali o concettuali, attraverso la stesura di un progetto che coniughi funzionalità ed estetica. Uno dei ruoli del design è rispondere ai bisogni, risolvere problemi, proporre soluzioni o esplorare nuove possibilità per migliorare la qualità della vita delle persone. *“Il design è la progettazione di artefatti o eventi attraverso procedure prestabilite e ripetibili. Oltre agli oggetti si può prevedere anche la copia di un evento:”* (13). Nell'immaginario comune del panorama italiano la parola design è sinonimo di stile moderno associato principalmente ad oggetti di arredamento, moda o decorazione di interni. Mentre dal punto di vista inglese la parola è meno sfruttata ma molto più efficiente, il designer è semplicemente considerato un progettista in senso moderno. Appunto perché il designer lavora per risolvere i bisogni delle persone, realizzare un prodotto (fisico o visuale che sia) non comprende solamente la fase di progettazione ma anche quella di implementazione all'interno dei meccanismi della società contemporanea. Il design comprende una vasta serie di

declinazioni in base ai settori su cui si trova ad operare, tra cui il design industriale, design grafico, design d'interni, design del prodotto, design della comunicazione ed ancora molti altri. Questa disciplina è una materia in continua evoluzione che assorbe costantemente trend e sviluppi tecnologici per innovare costantemente, combinando conoscenza tecnica, problem solving e creatività. Il design, nell'ambito della sua disciplina, si occupa di analizzare e comprendere il funzionamento degli oggetti, di studiare i meccanismi con cui vengono comandati e di esaminare l'interazione delle persone con la tecnologia. Quando il design viene realizzato con maestria e attenzione ai dettagli, i risultati ottenuti si manifestano in prodotti brillanti e piacevoli, capaci di soddisfare le esigenze degli utilizzatori. Tuttavia, quando il design viene trascurato o realizzato in modo inadeguato, i prodotti risultanti possono essere praticamente inutilizzabili, causando un notevole grado di irritazione e frustrazione nelle persone. In alcuni casi, gli oggetti progettati in modo insoddisfacente possono costringere gli utenti a dover adattare il proprio comportamento alle loro limitazioni, anziché permettere loro di utilizzare gli oggetti secondo le proprie preferenze e necessità. L'essenza stessa del design risiede nell'entrare in empatia con le persone, comprese quelle che quotidianamente si trovano frustrate dall'interazione con oggetti e dispositivi comuni. Ad esempio, la crescente complessità dei cruscotti delle automobili o l'introduzione di cucine sempre più tecnologiche possono rappresentare sfide per gli utilizzatori, che si trovano spesso a dover imparare nuove modalità di utilizzo o a dover af-

frontare una curva di apprendimento ripida. La soluzione a questa frustrazione risiede nel design antropocentrico, un approccio che pone le persone al centro del processo di progettazione. Questo implica inizialmente l'analisi approfondita delle necessità, delle capacità e dei comportamenti umani, per poi adattare la progettazione in modo da soddisfare appieno tali elementi. Il design antropocentrico mira a creare prodotti e sistemi che siano in grado di comprendere e rispondere alle esigenze delle persone, migliorando così la loro esperienza d'uso e riducendo le frustrazioni causate da un design inadeguato.

“Il design antropocentrico o HCD è una filosofia progettuale, vuol dire partire da una buona conoscenza degli esseri umani e dei bisogni che il progetto intende soddisfare. Questa conoscenza deriva principalmente dall'osservazione, perché le persone spesso non sono consapevoli dei loro veri bisogni e magari nemmeno delle difficoltà che incontrano, specificare esattamente ciò che ci interessa definire è uno degli aspetti più difficili tanto che il principio guida dello Human Centred Design è evitare il più a lungo possibile di specificare il problema, ricorrendo piuttosto ad approssimazioni ripetute mediante rapide verifiche e successive modificazioni dell'approccio e della definizione del problema.” (14).

Questo approccio utilizza un processo di co-creazione, in cui i designer lavorano a stretto contatto con gli utenti per comprendere i loro bisogni e sviluppare soluzioni che rispondano alle loro esigenze. Il processo di human-centered design include generalmente le seguenti fasi:

* *Comprensione utenza:* questa fase comprende la raccolta di informazioni sugli utenti, attraverso interviste, osservazioni, ricerche di mercato e analisi dei dati. Questo aiuta a comprendere le esigenze e le sfide degli utenti e a identificare le opportunità per migliorare le loro esperienze.

* *Definizione problema:* fase che comprende la definizione del problema che si sta cercando di risolvere, tenendo conto delle esigenze e delle sfide degli utenti.

* *Ideazione:* questa fase comprende la generazione di idee e la sperimentazione di soluzioni potenziali, utilizzando tecniche come brainstorming, prototipazione rapida e design sprint.

* *Progettazione:* questa fase comprende la progettazione dettagliata delle soluzioni selezionate, utilizzando tecniche di design per creare prototipi funzionali e validare le soluzioni con gli utenti.

* *Implementazione:* questa fase comprende la realizzazione e il lancio delle soluzioni, tenendo conto delle esigenze degli utenti e delle pratiche di produzione responsabile.

* *Monitoraggio e valutazione:* questa fase comprende il monitoraggio delle prestazioni e dell'efficacia delle soluzioni, utilizzando tecniche di valutazione e test con gli utenti per identificare eventuali problemi e opportunità per ulteriori miglioramenti. (fig. 3.0.0)

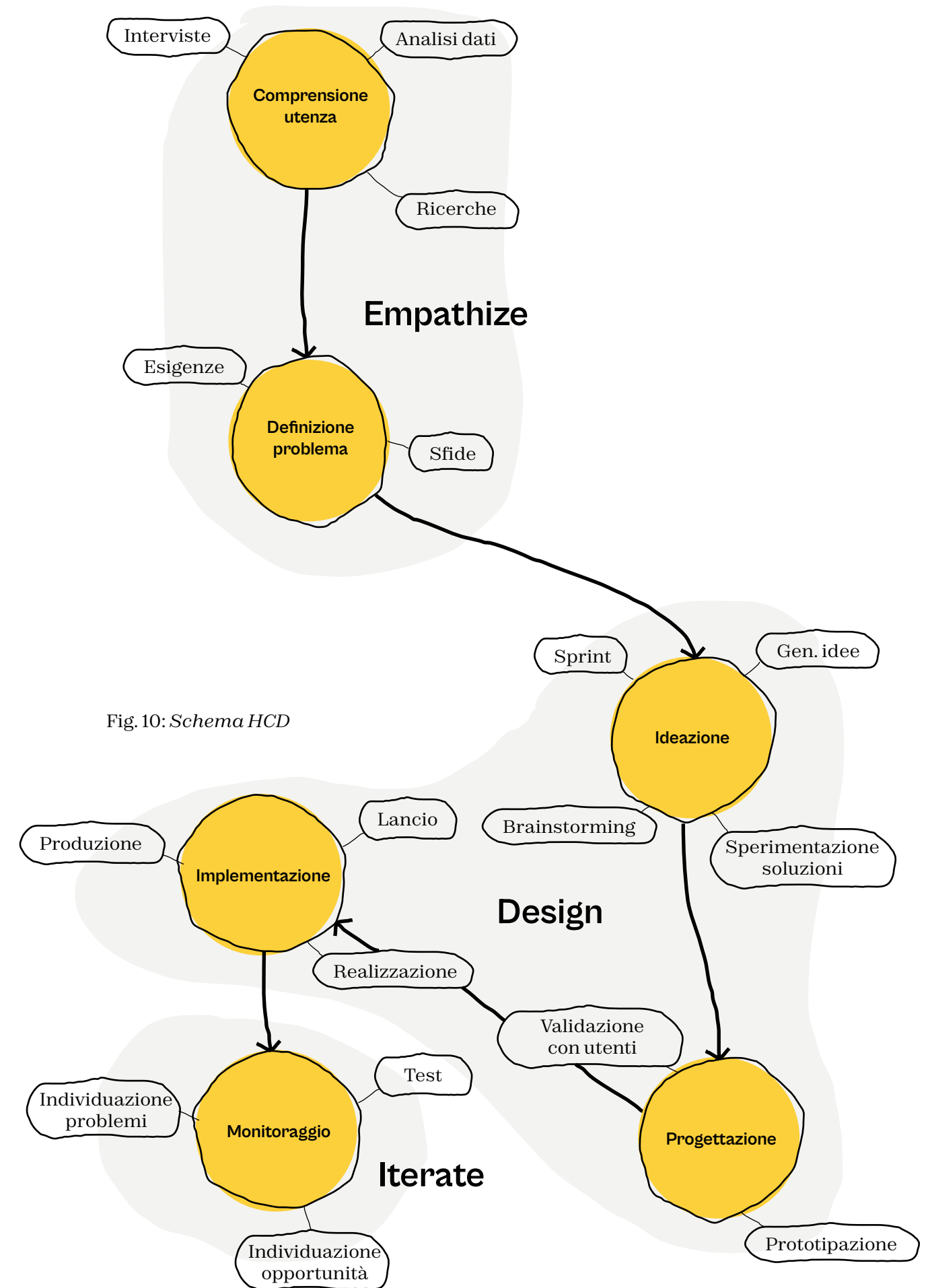


Fig. 10: Schema HCD

Visualità

La visualità è un argomento molto vasto dove una serie di linguaggi, regole compositive, esperienze passate, pratiche sociali e contesti culturali convergono per dare spazio ad artefatti visivi. Secondo il vocabolario Treccani è *“Qualità di ciò che è percepibile con la vista; in particolare, l'insieme delle caratteristiche esterne, quali appaiono e si impongono alla vista, con riferimento a rappresentazioni grafiche, fotografiche, figurative, ecc.”* (15), in sostanza tutto ciò che viene a contatto con la nostra vista è visualità. *“Le cose osservate hanno sempre un significato perché glielo diamo noi guardandole, altrimenti non sapremo che farcene del mondo”* (16), un significato in ogni caso mutevole che si adatta alle culture ed alle caratteristiche della persona che le osserva. Questo significato viene anche influenzato, durante la fruizione, dal contesto che lo circonda e dal disturbo attorno adesso.

“Da una parte le predisposizioni biologiche ci permettono di costruire codici culturali precisi; dall'altra il cervello si sviluppa influenzato sia dal contesto sociale in cui viene educato sia da quello chimico ormonale in cui cresce. In parole povere: la biologia fa sì che il rosso sia più visibile del blu, ma è la cultura che attribuisce al rosso significati e uti-

lizzi.” (17) Per questo motivo quando si progetta la conoscenza dei meccanismi cognitivi è di fondamentale importanza per prevenire e limitare i problemi legati alla comprensione del messaggio stesso. Molte volte il risultato di un artefatto visivo realizzato da un designer è frutto del suo percorso di studi, influenzato da una formazione tendenzialmente artistica, questa metodologia può diventare molto rischiosa poiché non viene studiata per la visione dal punto di vista di una qualsiasi persona (ovvero la maggior parte del pubblico), ma viene apprezzata e compresa solamente da altri designer che sono in possesso delle conoscenze culturali adatte alla comprensione di ciò che stanno osservando.

Riccardo Falcinelli nel suo libro *“critica portatile al visual design”* sostiene che *“l'aspirazione di arrivare a layout universali è utopica: la comunicazione non è come sparare a un bersaglio, è più simile all'impollinazione, dove solo alcuni semi arrivano a destinazione.”* (18). È sicuramente un'affermazione molto interessante ma dal mio punto di vista non totalmente veritiera, o almeno non applicabile a tutti i settori del visual design. Senza dubbio questa sua teoria è adottabile, ad esempio, dal mondo delle identità visive dove la cultura del luogo di nascita del brand, la storia, il settore dove opera e ciò che rappresenta non possono sicuramente essere racchiusi all'interno di un layout universale. Parallelamente è la strada che sta intraprendendo il settore dei prodotti digitali come applicazioni, siti web, HMI, infotainment, sistemi operativi, web app e via discorrendo. Non si parla tanto di un layout universale ma sicuramente di alcune regole e caratteri-

stiche comuni per tutti che permettono all'utenza di semplificare l'esperienza d'uso di questi prodotti, diminuendone la curva di apprendimento rendendoli di conseguenza meno frustranti da utilizzare. Questo non significa rendere ogni applicazione e ogni sito web uguale ad un altro ma semplicemente utilizzare un approccio human centred mirato a migliorare l'esperienza utente. Il visual design va oltre la mera raccolta di elementi grafici e spunti tipografici utilizzati per definire l'identità di un brand. Esso abbraccia l'intera espressione visiva e narra una storia che rappresenta uno stile di vita che il brand desidera incarnare. È per questo motivo che facilmente associamo il visual design a una figura umana. In molti casi di successo, non è necessario nemmeno mostrare direttamente il prodotto, ma viene invece illustrato il contesto in cui l'oggetto viene utilizzato. Prendendo ad esempio il catalogo di Ikea, notiamo che non si limita semplicemente a mostrare i propri prodotti, ma sfrutta il potere dell'immagine per presentare gli spazi accoglienti che si creano grazie all'utilizzo degli arredi. Questo approccio incanta i fruitori dell'immagine, permettendo loro di immaginare e desiderare di possedere un ambiente simile. Attraverso il visual design, si trasmettono emozioni, sensazioni e concetti, creando un'esperienza coinvolgente per il pubblico. I messaggi visivi hanno la capacità di comunicare in modo diretto e immediato, suscitando un forte impatto emotivo negli spettatori. Utilizzando l'estetica, la composizione visiva e la scelta accurata degli elementi grafici, il visual design riesce a creare un legame profondo tra il brand e il pubblico di riferimento.

È fondamentale comprendere che il visual design va oltre la mera estetica e l'aspetto visivo. Esso rappresenta un modo di comunicare, di trasmettere valori, di catturare l'attenzione e di distinguersi dalla concorrenza. Grazie alla sua capacità di creare un vero e proprio stile di vita, il visual design contribuisce a creare un'immagine di marca coerente e riconoscibile, che si riflette nella percezione e nelle scelte dei consumatori.

Fig. 11: Riviste Ikea, (Corriere della sera Living)



(15) Treccani, *Visualità*, www.treccani.it/

(16; 17; 18) R. Falcinelli, *Critica portatile al visual design*, Einaudi (2014).

Influenze

L'ispirazione del visual design proviene da diverse fonti. Nel tentativo di approfondire le dinamiche che caratterizzano questo settore, è fondamentale partire da questa domanda al fine di comprenderlo almeno a un livello generale. Sono stati esplorati quattro settori distinti, considerati tra i più interessanti, che influenzano il visual design in termini di linguaggio, comunicazione, regole, stili e usanze. Questa fase di esplorazione aveva l'obiettivo secondario di identificare un settore principale da approfondire all'interno della tesi, cercando qualcosa di attuale che garantisca una ricerca credibile e fornisca risultati accurati sull'industria creativa contemporanea. Le aree coinvolte in questa prima fase di ricerca includono la natura, l'architettura, l'ambiente urbano e la cultura giovanile. I seguenti sono i risultati emersi da un primo approfondimento sulle influenze che permeano il visual design.

* **Natura:** La bellezza e l'armonia presenti nel mondo naturale sono una fonte ricca di ispirazione per il visual design. Le forme, i colori e i pattern presenti nella natura possono essere reinterpretati e applicati nell'ambito del design, creando connessioni con l'ambiente circo-

stante e trasmettendo un senso di equilibrio e serenità.

* **Architettura:** L'architettura offre spunti interessanti per il visual design. La struttura, le linee, le proporzioni e l'estetica degli edifici possono essere fonte di ispirazione per creare composizioni visive innovative e armoniose. Inoltre, l'architettura può fornire un'importante base concettuale per progetti di design legati all'ambiente costruito.

* **Ambiente urbano:** L'ambiente urbano, con la sua vivacità, il suo caos e la sua diversità, offre una vasta gamma di stimoli visivi. L'arte urbana, la segnaletica stradale, i manifesti pubblicitari e l'architettura delle città sono solo alcuni degli elementi che influenzano il visual design. Questo settore permette di esplorare il rapporto tra il design e la società, catturando l'energia e l'essenza delle metropoli contemporanee.

* **Cultura giovanile:** La cultura giovanile rappresenta un terreno fertile per l'ispirazione nel visual design. I movimenti culturali, le sottoculture e gli stili di vita dei giovani influenzano la creazione di immagini, grafiche e stili visivi distintivi. L'indagine di questa area può rivelare tendenze emergenti e dare spunti per progetti di design che mirano a coinvolgere il pubblico giovane.

Questi risultati preliminari offrono un'anteprima delle influenze che permeano il visual design. Sarà necessario ulteriormente approfondire e analizzare ciascun settore, al fine di ottenere una comprensione più completa di come tali influenze si traducano nella pratica del

design e nell'industria creativa contemporanea.

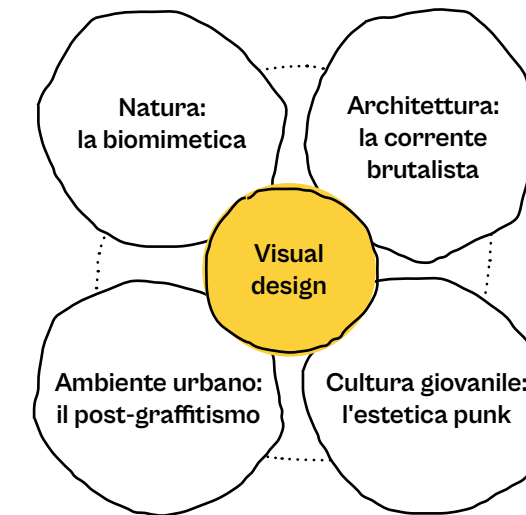


Fig. 12: Influenze Visual Design

Visual design e natura: la biomimetica.

La biomimetica è una disciplina che studia e imita i processi biologici e biomeccanici della natura e degli esseri viventi, "sfruttandoli come fonte di ispirazione per il miglioramento delle attività e tecnologie umane. La natura viene vista come modello per la progettazione di oggetti, manufatti tecnici, prodotti digitali, prodotti editoriali, cartotecnica e molti altri. Il nome di questo campo di studi deriva dall'antico greco: vita e imitazione. Gli organismi viventi hanno evoluto strutture e materiali ben adattati nel tempo attraverso la selezione naturale. La biomimetica ha dato vita a nuove tecnologie ispirate a soluzioni biologiche su macro e nanoscala. Gli umani hanno esaminato la natura per trovare risposte ai problemi durante la propria esistenza, osservando come quest'ultima abbia risolto problemi di ingegneria complessi come capacità

di autorigenerazione, tolleranza e resistenza all'esposizione ambientale, idrofobicità, autoassemblaggio e sfruttamento dell'energia solare." (19)

La biomimetica è quindi un processo interdisciplinare creativo tra la biologia e la tecnologia per risolvere i problemi umani per astrazione, il trasferimento e l'applicazione di conoscenze da modelli biologici. "Comprendere i meccanismi di funzionamento degli organismi viventi applicandoli alle creazioni umane consente di sviluppare soluzioni che riescono non solo a limitare l'impatto ambientale di prodotti e sistemi ma anche di migliorare prestazioni e reazioni in un'ottica di maggiore adattabilità.

Uno dei principali guru della biomimetica è la statunitense Janine Benyus, fondatrice del Biomimicry 3.8 Institute di Missoula, nel Montana, un'organizzazione dedicata alla formazione e alla divulgazione del sapere biomimetico. Tra i prodotti storici nel campo della biomimetica c'è il velcro, nato imitando il funzionamento delle lappole, frutti della Bardana, dotati di minuscoli uncini per attaccarsi ai tessuti. Mentre fra le soluzioni che sono state commercializzate negli ultimi anni va citata Lotusan, una pittura "autopulente" realizzata riproducendo la caratteristica naturale che hanno le foglie della pianta di loto di pulirsi in maniera autonoma dal fango." (20) Il botanico Joseph Paxton notò che le costole di cellulosa di una pianta, una varietà di giacinto sud americano, conferiscono alle sue foglie una capacità di resistenza tale da poter reggere il peso di una persona di 130 kg. Da qui replicò lo stesso pattern geometrico con il quale venne concepito il palazzo londinese Crystal Palace nel

(19) www.it.m.wikipedia.org/wiki/Biomimesi

(20) www.green.it/biomimetica-architettura/

1851 per ospitare la prima esposizione universale, una struttura smontabile completamente in ferro e vetro di circa 83.000 metri quadrati. *"Le relazioni fra progetto scienza e natura hanno preso durante la storia diverse direzioni, configurando uno scenario vasto di movimenti e discipline. Inizialmente i colori, i ritmi, le simmetrie degli elementi naturali hanno avuto un potere ammaliante sull'uomo in quanto egli trova nella loro armonia motivo di sollievo di distensione, come confermano le teorie gestaltiche in merito all'influenza delle forme equilibrate sulla psiche degli osservatori. Le figure vegetali o animali sono presenti durante tutta la lunga storia delle arti visive ed applicate. Si presentano sotto forme di decori grafici, ornamenti per oggetti, mobili, supporti per sculture, elementi architettonici ecc. Colui che è considerato il primo industrial designer, Christopher Dresser, cominciò a dare una grande importanza allo studio della natura e alle conseguenti riflessioni ed influenze sulla fase di progetto. Così nacque la "Art Botany", in seguito agli studi del suo predecessore Owen Jones, Dresser presenta una disciplina che raffigura la natura in modo stilizzato ma basato su dati scientifici. Dresser analizza e raffigura in disegni botanici ridotti e le strutture base dei fiori e delle foglie, in modo da scoprire nuovi modelli e sistemi per la progettazione. Dresser afferma: Nel regno vegetale si manifesta la massima aderenza allo scopo, e si sviluppano solo quelle forme che si accordano con i requisiti della situazione; anche la struttura delle piante varia a seconda delle situazioni circostanti; quindi per tutto ciò che riguarda l'ade-*

quatezza allo scopo dobbiamo apprendere dalle piante." (21) Una corrente stilistica in architettura e design che ha dei riflessi pseudo biologici, con un tratto comune di spettacolarità è lo stile organico. "La sua caratteristica principale è la forte presenza di forme organiche. Si possono considerare diversi artisti designer e architetti in differenti periodi storici tra cui lo scultore Henry Moore, l'architetto Antonio Gaudì che spesso viene visto come un esempio emblematico dell'Art Nouveau, molti designer e architetti contemporanei come Zaha Hadid, Ronan & Erwan Bouroullec, Herzog & De Meuron, Ross Lovegrove, Lars Spuybroek e tanti altri." (22)

* Caso studio: packaging colomba, azienda "Tre Marie" (fig. 4.1.0): il packaging per l'edizione limitata della colomba Tre Marie comunica con un linguaggio moderno gli antichi valori dell'azienda. La confezione è composta da una scatola racchiusa con una fascia traforata



Fig. 13: Packaging Colomba Tre Marie, (Nudi o Vestiti?)

(21; 22) A. Minibaev, *Biomimetica, ispirazione per l'innovazione*, Politecnico di Milano (A.A. 2013 - 2014).

in cartoncino, simile ad un pizzo, che esprime ricercatezza ed eleganza nella comunicazione del brand. I colori accesi consentono ai prodotti di differenziarsi nettamente rispetto ai competitor. Tutti gli elementi del packaging sono facilmente separabili, compresa l'etichetta fissata con un nastro. Le forme prevalentemente organiche danno vita ad un pattern composto da farfalle e libellule stilizzate, molto fitto e visivamente accattivante riconducibile come impronta stilistica all'art nouveau. Il progetto è stato realizzato dallo Studio 5977 su carta Fedrigoni.

Visual design e architettura: la corrente brutalista.

"Il brutalismo è uno stile architettonico che nasce durante il secondo dopoguerra e si sviluppa fino agli anni Settanta. È un tipo di architettura che mette in primo piano la funzione degli edifici e la forza delle forme rispetto all'estetica, motivo per cui dopo un primo periodo di successo il brutalismo è stato fortemente criticato, tanto da diventare il simbolo di quello che non funziona in una città. Il nome brutalismo fu coniato dallo storico dell'architettura Reyner Banham e deriva dal béton brut, ovvero il cemento a vista, materiale utilizzato per la prima volta nel 1950 nell'Unité d'Habitation di Le Corbusier a Marsiglia, progetto residenziale diventato vero e proprio simbolo del brutalismo. Alla parola brutalismo viene sempre più associata una valenza puramente estetica, caratterizzata dall'impiego massivo del cemento armato a vista (béton brut) in una chiave di imponenza, solidi volumi tettonici

(23) www.elleddecor.it/architettura/a38158955/brutalismo-storia-e-opere-stile-architettonico/

(24) www.lacrimae-rerum.it/

spesso tendenti alla monumentalità scultorea. Questo stile architettonico si basa infatti sulla funzionalità e chiarezza formale non sull'estetica dell'edificio, per questo vengono utilizzati materiali industriali e grezzi, specialmente il cemento a vista e forme imponenti e massicce." (23) I volumi delle membrature risultano accentuati, robusti, tali che l'unione fra l'aspetto estetico del progetto ed il materiale grezzo strutturale utilizzato in tale corrente danno vita ad una rappresentazione visiva di "vigore" architettonico.

Il primo centro di formulazione di principi brutalisti è l'Inghilterra, dove alcuni architetti cercano un critica al Moderno che non sia storicista, né affine al "popolare" dell'empirismo scandinavo. *"Gli edifici sono messi a nudo nell'oggettività dei loro materiali, calcestruzzo, vetro, mattone, acciaio sono assemblati senza mediazioni formali, gli impianti lasciati a vista: "Il brutalismo tenta di affrontare la società di produzione in massa traendo una sorta di 'rozza poesia' dalle forze potenti e confuse che sono in gioco (...) la sua essenza è etica." (Smithson, 1956) (24).* Le prime ricerche si sviluppano contestualmente con la pittura informale di Jackson Pollock e col sentimento antiartistico dell'Art Brut di Jean Dubuffet, soprattutto con quelle riflessioni sulla società del dopoguerra tra urbanizzazione, produzione, consumi di massa ed automatizzazione. Questa filosofia è emersa recentemente nel digitale sotto forma di Brutalism Design: interfacce grezze e spoglie, con o senza immagini, un mix di lettering e universo html degli anni '90.

Il brutalismo nel web design si è principalmente manifestato per un mo-

tivo funzionale (come in architettura): uno dei siti brutalisti più famosi è Craigslist, il cui aspetto essenziale è cambiato poco dagli anni '90. Intenzionalmente o meno, ogni volta che i web designer si concentravano sulla creazione di interfacce semplici, senza pretese e utili, adottavano un approccio brutalista. Dal 2014 circa, i siti web brutalisti sono fioriti con intenzioni molto diverse. L'adozione del termine "brutalismo" per descrivere il design digitale sembra aver avuto origine con Pascal Deville, co-fondatore dell'agenzia creativa Freundliche Grüsse. Ha avviato "brutalistwebsites.com" (fig 4.2.0) per catalogare il nuovo fenomeno online a cui stava assistendo. Questo fenomeno, soprattutto lato web, viola molte delle migliori best practices degli odierni standard di web design, rompendo totalmente gli schemi ed i pattern comunemente utilizzati dai designer di prodotto digitale che puntano ad una completa formazione dell'utenza in ambito esperienziale.

Esistono fondamentalmente due correnti di pensiero: da un lato troviamo chi sostiene che essendo uno stile difficile da ritrovare nei prodotti digitali più comunemente utilizzati dalle persone, come il sistema operativo di IOS o Android, aumenta esponenzialmente la curva di apprendimento da parte dell'utenza che si ritrova disorientata di fronte a pattern di prodotti composti principalmente da tipografia e colore. Dall'altra c'è chi sostiene che le sue scelte visuali ultra minimaliste possano effettivamente rivelarsi efficaci per aumentare i tassi di conversione dovuti alla sua incredibile velocità di caricamento, grazie allo sporadico utilizzo di immagini, video e GIF, ad una navigazione estremamente

semplice dovuta ad un utilizzo elementare dei linguaggi HTML e CSS ed infine al basso tasso di distrazione presente su un progetto web in stile brutalista. Il brutalismo nell'era moderna del design ha le sue radici nelle idee del suo antenato architettonico. Come le lastre di cemento, il brutalismo digitale consente di vedere lo schermo vuoto che altri designer potrebbero nascondere con colori e texture. Come i bordi grezzi degli edifici, i siti Web brutalisti evitano qualsiasi modifica, mettendo in mostra caratteri di computer predefiniti e foto quadrate e non trattate. Una caratteristica ricorrente del brutalismo classico è la natura imponente dei suoi giganteschi edifici in pietra. I web designer spesso lo interpretano con una tipografia sovradimensionata.

Fig. 14: brutalistwebsites.com



* *Caso studio: Norma studio, Torino (fig. 4.2.1): Secondo il loro sito web "Norma è uno studio di progettazione grafica con sede a Torino, che esplora la possibilità nichilista di eliminare la scelta estetica dalla trasmissione di informazioni. Norma fa assolutamente nulla di speciale."* (24) Una descrizione concisa che comunica all'utenza le informazioni essenziali e la filosofia di questo studio. Dal 2018 Norma ha sperimentato idee radicali firmando lavori di progettazione grafica, sviluppo web, design editoriale e immagine coordinata, nella credenza che un foglio di carta A4 stampato velocemente con una scritta in Times New Roman sia una comunicazione migliore e più efficace di qualsiasi ornamento o mistificazione. Secondo la filosofia dello studio "Ci si aspetta che il design produca cose "nuove" o "belle" o "speciali". Quando ci guardiamo intorno con questa mentalità, le cose che stanno al di fuori del "design" sono viste come "normali" o "brutte". Un oggetto definito "di design", almeno nel lessico italiano, è sinonimo di forma inconsueta. S'immagina che qualunque cosa che non sia stata perversamente elaborata da un designer non possa performare nelle vendite, perché non avrebbe nulla di "accattivante", nulla che la renda unica rispetto alla concorrenza. E se l'opinione comune stabilisce che anche un bambino potrebbe disegnare un tavolo rettangolare con quattro gambe ai lati, nessuna azienda vorrebbe mai attirarsi tale derisione." Ma un bambino non ragiona per "semplicità", ciò che fa è sfidare l'amico a chi disegna il gadget più accessorizzato, esattamente come i sedicenti designer. Così il Salone del Mobile si riempie di frin-frin e le case

Si nota l'annullamento della componente estetica durante la comunicazione di informazioni, elemento portante dello stile visuale brutalista.



Fig. 15: Pagina web brutalista, (Norma Studio, Torino)

dei consumatori che vorrebbero "solo un tavolo" si riempiono di sculture post-moderne. Se avete mai provato a cercare un oggetto che non sia "di design", scoprirete quanto l'egoismo narcisista di certi designer sia ormai pervasivo di ogni ambito della progettazione." (25)

Visual design e ambiente urbano: il post-graffitismo.

Il post-graffitismo è una forma di arte urbana che ha avuto origine negli anni '80 come evoluzione dello stile di scrittura dei graffiti. Questa forma d'arte è caratterizzata dall'uso di tecniche di pittura su molteplici superfici urbane, come muri, treni, ponti, sottopassaggi e pavimentazione. Il post-graffitismo si distingue dai graffiti tradizionali per la sua maggiore attenzione alla forma e al contenuto, nonché per l'uso di colori e tecniche artistiche più elaborate. Ha

avuto origine nei quartieri urbani degli Stati Uniti, in particolare a New York, dove i graffiti erano una forma di espressione diffusa tra i giovani. In quegli anni, i graffiti erano considerati un fenomeno negativo e venivano spesso associati alla criminalità e al vandalismo. Tuttavia, alcuni artisti hanno iniziato a esplorare nuove tecniche e a sviluppare nuovi linguaggi che rompesero gli schemi rigidi del graffitismo. Questa nuova forma d'arte è stata chiamata post-graffitismo, perché rappresentava una evoluzione rispetto ai graffiti tradizionali. L'arte urbana, tra cui il post-graffitismo, ha acquisito un ruolo importante nel settore dell'arte contemporanea, poiché rappresenta una forma di espressione creativa che va oltre i confini tradizionali dell'arte e la rende accessibile a chiunque. Inoltre ha un forte potere comunicativo, è inevitabile che il nostro sguardo venga catturato ed incuriosito all'incrocio con una di queste opere che spiccano tra i muri grigi del contesto cittadino. L'arte urbana ha la capacità di trasformare gli spazi urbani, diventando così un canale per coinvolgere le comunità locali e per promuovere l'accessibilità dell'arte al di fuori dei tradizionali spazi espositivi, come musei e gallerie.

Questa corrente ha contribuito a portare una nuova energia all'arte contemporanea, innovandone tecniche ed linguaggi. Gli artisti di street art e di post-graffitismo hanno sviluppato nuove tecniche, utilizzando spray, stencil, adesivi, che ha portato alla creazione di nuove forme d'arte ibrida che mescolano il digitale e l'analogico, il pubblico e il privato, l'arte e la cultura popolare. Spesso molti brand hanno utilizzato l'arte urbana come mezzo per promuovere i loro pro-

dotti, creando campagne di marketing che implementassero l'estetica e le tecniche del post-graffitismo. Queste campagne di marketing spesso coinvolgono artisti di street art e di post-graffitismo per creare opere d'arte che promuovono i prodotti, per decorare gli spazi urbani con immagini che richiamino gli elementi visuali del brand o facendoli direttamente intervenire sul prodotto stesso. Ad esempio Nike ha collaborato con numerosi artisti, realizzando linee di prodotti custom che hanno avuto molto successo. Una tra queste è stata la collaborazione con Futura 2000, una delle più importanti nel mondo della moda e dell'arte contemporanea. Futura 2000, pseudonimo di Leonard Hilton McGurr, è un artista di post-graffitismo che ha iniziato a dipingere sui treni della metropolitana di New York negli anni '70, diventando presto uno dei più importanti esponenti della scena street art e hip hop della città. La sua collaborazione più famosa con la nota azienda di abbigliamento sportivo è stata la collezione di scarpe Nike AF1 "Futura" lanciata nel 2007. Quest'ultima comprendeva tre diverse varianti delle scarpe da ginnastica Nike Air Force 1, tutte con una grafica unica creata dall'artista. Le scarpe presentavano una combinazione di colori e motivi astratti ispirati allo stile dell'artista, inoltre, la collaborazione ha visto anche la realizzazione di abbigliamento come felpe e t-shirt con grafiche sempre co-progettate con l'artista. Questa collaborazione ha rappresentato un vero e proprio successo commerciale e artistico. Le scarpe AF1 "Futura" sono diventate subito oggetti da collezione



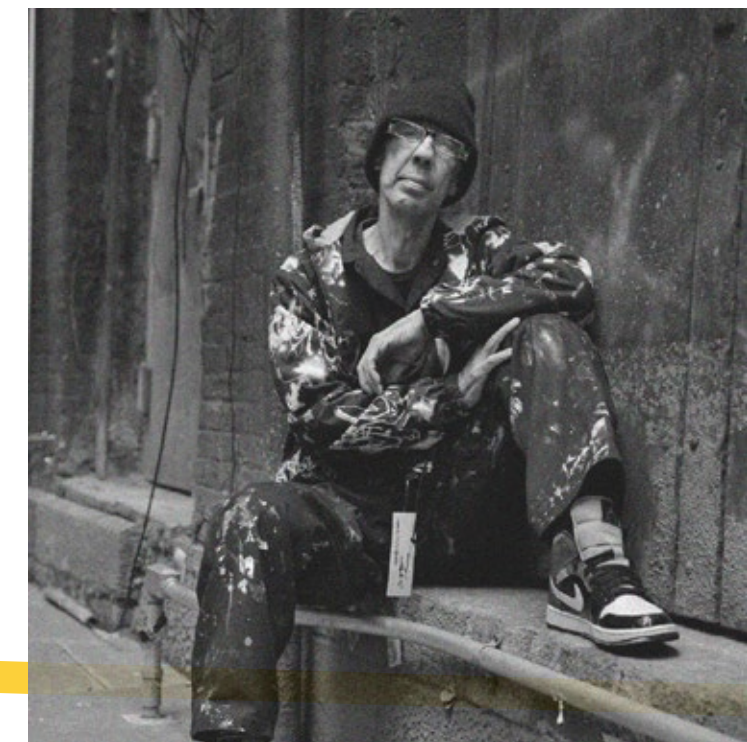
Fig. 16 (al centro): Nike Dunk Low x Futura, (Stock X)

molto ricercati dagli sneakerhead di tutto il mondo, ma hanno anche contribuito a diffondere la cultura dell'arte urbana e della street art attraverso la moda e il design. Oggi, più che mai, è importante creare un dialogo tra l'arte e la cultura popolare, in quanto quest'ultima rappresenta una fonte inesauribile di ispirazione per gli artisti e al tempo stesso costituisce un veicolo privilegiato per la diffusione dell'arte stessa. La cultura popolare è un mondo costituito da oggetti, immagini, simboli e racconti che riflettono l'identità ed i costumi di una società. Questi elementi costituiscono un patrimonio culturale di inestimabile valore che può ispirare l'arte contemporanea in diversi modi. Proprio l'arte di strada e il post-graffitismo sono nati dall'influenza della cultura popolare urbana, come la musica rap e hip hop, le gang, le subculture e le mode giovanili. I graffiti, le affissioni, le scritte sui muri e le icone dei media di massa sono diventati parte integrante del linguaggio artistico dei writer e degli artisti di strada, che hanno utilizzato questi elementi per esprimere il loro dissenso, la loro identità e la loro creatività. Creare un dialogo tra l'arte e la cultura popolare è un obiettivo fondamentale per l'arte contemporanea, poiché questo dialogo consente di valorizzare il patrimonio culturale delle masse e di creare nuove forme di espressione che siano autentiche, innovative e in grado di coinvolgere un pubblico sempre più vasto e diversificato.

* Caso studio: Nike X Futura 2000 (fig. 4.3.0): Futura 2000, anche conosciuto come Lenny McGurr, è un artista di

New York celebre per il suo stile unico che combina elementi visivi derivanti dai graffiti con arte astratta e futuristica. Ha iniziato la sua carriera di artista nei primi anni '70 e dal 1980 ha collaborato con marchi di moda e design per creare svariate collezioni. La collaborazione con Nike ha inizio nel 2003, quando viene chiesto all'artista di realizzare una nuova collezione di scarpe da basket dal nome "Futura X Nike Dunk High". Successivamente nel 2007 realizzò con Nike la collezione più famosa di questa lunga collaborazione la Nike AF1 "Futura", alle quali l'artista applicò delle grafiche custom. Il grande apprezzamento da parte del pubblico diede luogo ai presupposti per una serie di collaborazioni continuative dalle quali emerse "Futura2000 X Nike Sportwear", dove vennero rilasciate una serie di t-shirt e felpe. Questa collaborazione dimostrò il peso e l'influenza dell'arte urbana e del post-graffitismo nel settore del design, la creatività di artisti come Futura2000 dimostra quanto potere comunicativo hanno questi artisti, in grado di realizzare prodotti trendsetter che

Fig. 17: Futura, (The New York Times)



si inseriscano come parte integrante della cultura popolare.

Visual design e cultura giovanile: l'estetica punk.

Le origini dell'estetica punk risalgono alla cultura underground degli anni '70 che nasce come ribellione alla cultura di massa ed ai valori che la società cercava di trasmettere in quel determinato periodo storico. Il movimento punk si

caratterizza principalmente per l'adozione di un'immagine ribelle e provocatoria che veniva espresso attraverso diversi canali: come la moda, l'arte, la musica e la letteratura. Le origini di questo movimento trovano sede nella cultura giovanile britannica, nelle zone urbane del nord dell'Inghilterra della Scozia. Le persone che prendevano parte a questo movimento

avevano in comune il sentirsi emarginati da una società considerata opprimente, che non dava spazio ad una forma espressiva che li rappresentasse. Questa estetica ha influenzato diversi settori, ad esempio nella moda si può facilmente riconoscere grazie ad un elevato utilizzo di vestiti strappati, borchie, catene e principalmente accessori realizzati a mano. Ha avuto un impatto anche sul lato musicale, caratterizzato principalmente per gli argomenti, dove venivano trattati temi di protesta, ribellione e attivismo, ed in secondo luogo dalla semplicità delle melodie. Durante

gli anni 80 e 90, ha avuto un impatto talmente ampio da riuscire a far emergere delle nuove sottoculture come il grunge, l'hardcore e l'emo.

L'ideologia punk proponeva come colonna portante del proprio manifesto il "chiunque può farlo", definito successivamente con lo slogan "do it yourself". Trattava principalmente il tema dell'opposizione, del rifiuto, in tutti i settori nei quali trovava spazio d'espressione. Secondo il sito inglese HitsvilleUK di Russ Bestley, la regola generale quando si tratta di musica del periodo punk, è: "se non si può dire in tre minuti, non vale nemmeno la pena dirlo". Il medesimo concetto vale anche per il design grafico del punk: veloce, disordinato, grezzo, diretto, che si tratti della copertina di un album, di un poster promozionale o di una fanzine. Rick Poynor, scrittore, critico, curatore, specialista di fotografia e cultura visiva, racconta in un articolo realizzato per Design Observer che le scelte compositive dell'estetica punk non avvengono per mancanza di conoscenza della progettazione. Ma viene eseguito secondo quel determinato flusso creativo per mettere in discussione i canoni classici del mainstream, dell'underground, per sfidare la cultura popolare contemporanea. I punk teatralizzavano quello che per loro rappresentava la decadenza della società, si presentavano in condizioni sgualcite per rispecchiare la condizione danneggiata e corrotta in cui si trovava il paese. Questo era un tipo di comunicazione tanto semplice quanto accessibile perchè aveva la peculiarità di poter essere compreso ed interpretato da tutti. Questa repulsione, rabbia, noia si sono poi conseguentemente riversate all'interno dei prodotti grafici da

loro realizzati, stampati con materiali e tecniche low cost perchè concepiti come materiali usa e getta. Ci sono stati diversi designer underground come Jein Reid che si occupava di realizzare grafiche per i Sex Pistols, coinvolto fin dai primi giorni della nascita della band producendo opere d'arte e manifesti iconici che sono diventati simboli del movimento punk. Utilizzava una vasta gamma di tecniche e materiali, tra cui la serigrafia, il collage e la fotografia, per creare elementi visivi unici nel suo genere, i suoi elaborati hanno influenzato molti altri artisti e movimenti. La sua estetica punk sfruttava l'uso di immagini provocatorie, colori vivaci e tipografie audaci che possiamo ancora riscontrare nel visual design contemporaneo. Il suo operato è stato riconosciuto a livello globale ed ha ricevuto diversi premi e riconoscimenti per il suo contributo alla cultura visiva.

* *Caso studio: "Tough as You" Dr. Martens "Tough as You 2020" (fig. 4.4.0): la campagna del 2020, realizzata dall'azienda produttrice di scarpe Dr. Martens, è stata costruita per esaltare ed onorare il rapporto speciale con la propria clientela, presentando storie di persone che hanno superato momenti difficili dimostrando la loro forza interiore, incarnandosi così nell'identità del brand. Come afferma Dr. Martens sul proprio sito "Nei nostri sei decenni, siamo stati ai piedi di sottoculture che hanno cambiato il mondo in cui viviamo. Tough As You porta questa eredità un ulteriore passo avanti. Lavorando a fianco di mentori affermati nel settore, Tough As You finanzia e aumenterà l'accesso a opportunità creative per i talenti sottorappresentati." L'obiettivo*

principale della campagna dunque non era esclusivamente aumentare le vendite, ma diventare un catalizzatore per l'ispirazione e la motivazione delle persone, portandole a rispecchiarsi nei valori e nella vision del brand. Per la parte visual e di comunicazione Dr. Martens si è ispirata all'estetica punk che ha reso questo brand un'icona degli anni '70 e '80. Inoltre questo movimento incarna gran parte dei messaggi di ribellione e resilienza utilizzati alla base di questa campagna. Per il video spot hanno presentato una serie di persone, con indosso le proprie Dr. Martens, muoversi in ambienti urbani praticando attività di protesta o considerate ribelli. Queste

Fig. 19: Poster campagna Dr. Martens, (Krmzo)



Fig. 18 (a sinistra): Estetica Punk, (Dr. Martens presents: Windmill)

immagini e video sono state arricchite da una colonna sonora punk rock, dando alla campagna un'atmosfera energetica e ribelle. Uno dei touchpoint digitali della campagna è stato la realizzazione di una landing page dedicata all'evento nella quale venivano presentati video, immagini, concorso e progetti finanziati dalla campagna. Per la diffusione sono stati sfruttati diversi canali social come Facebook, Instagram e Twitter, attraverso l'uso di post, storie e hashtag specifici. Dr. Martens ha anche collaborato con influencer e personalità pubbliche, coinvolgendole nella campagna e invitandole a condividere i loro pensieri e le loro storie. La campagna è stata anche supportata da attività di pubbliche relazioni, come la distribuzione di comunicati stampa e la collaborazione con media di settore e giornalisti, al fine di ottenere una maggiore copertura mediatica. "Tough as You" ha visto anche la creazione di attività in-store, come l'allestimento di vetrine dedicate alla campagna e la distribuzione di materiale promozionale nelle boutique Dr. Martens.

Riassunto

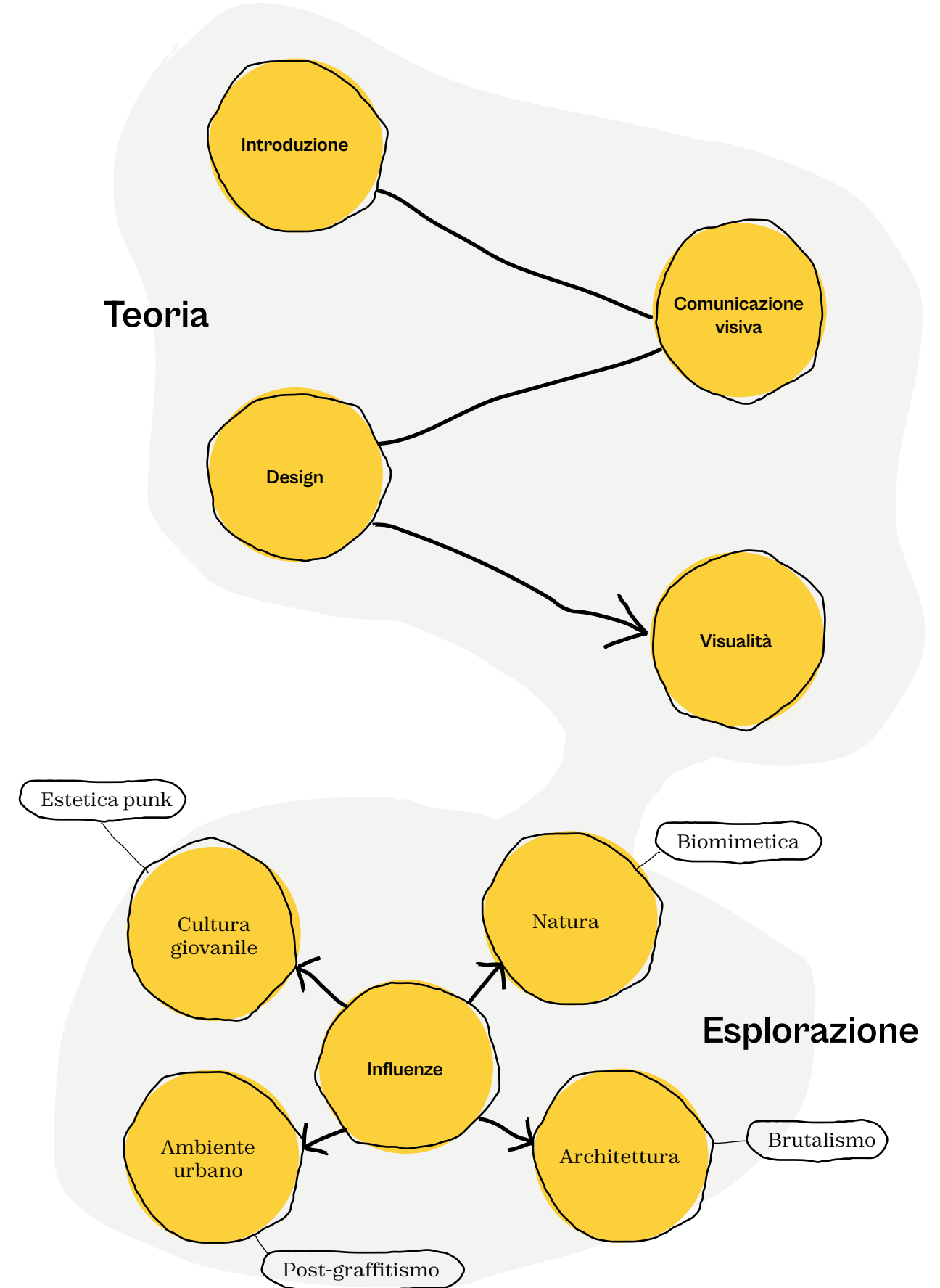


Fig. 20: Riassunto

Società

Sezione che approfondisce il rapporto che la società ha con il post-graffitismo, raccontato direttamente da chi lo vive in prima persona.

Perché il post-graffitismo?

La scelta di aderire al movimento del post-graffitismo si basa sull'ambiente che si è creato intorno ad esso. Questo movimento artistico, essendo svincolato da rigide regole creative, offre agli artisti la possibilità di sperimentare ed esplorare liberamente diverse forme espressive. La mancanza di restrizioni creative formali fa sì che la comunità del post-graffitismo sia estremamente attiva, generando una serie di contatti e relazioni che si sviluppano attraverso incontri in spazi culturali come esposizioni, jam, contest, festival, hall of fame e gallerie. Questa vivacità e dinamicità del post-graffitismo lo rende un motore performante nel mondo creativo, poiché funge da generatore puro di trend per il visual design contemporaneo. Gli artisti che aderiscono a questa corrente sono costantemente alla ricerca di nuove forme di espressione e di nuovi modi per comunicare attraverso l'arte. L'assenza di limitazioni stimola la loro creatività e li spinge a esplorare territori inesplorati, trasformando il post-graffitismo in una fonte di ispirazione per l'intera industria del visual design. La comunità del post-graffitismo si alimenta di interazioni e collaborazioni, in cui gli artisti si influenzano reciprocamente, scambiando idee e confrontandosi sulle loro opere.

Questo processo di scambio creativo avviene in diverse occasioni, come mostre collettive, eventi artistici e performance dal vivo. L'ambiente del post-graffitismo diventa quindi un luogo di fermento e crescita per gli artisti, che trovano ispirazione e stimoli nel confronto con i loro colleghi. Il post-graffitismo gode di una significativa presenza online grazie ai social media e alle piattaforme digitali, che offrono agli artisti la possibilità di condividere i propri lavori con un vasto pubblico. Questo permette a numerosi artisti di mostrare le proprie creazioni ad un'audience più ampia, amplificando così l'impatto e l'influenza del post-graffitismo nel contesto del visual design contemporaneo.

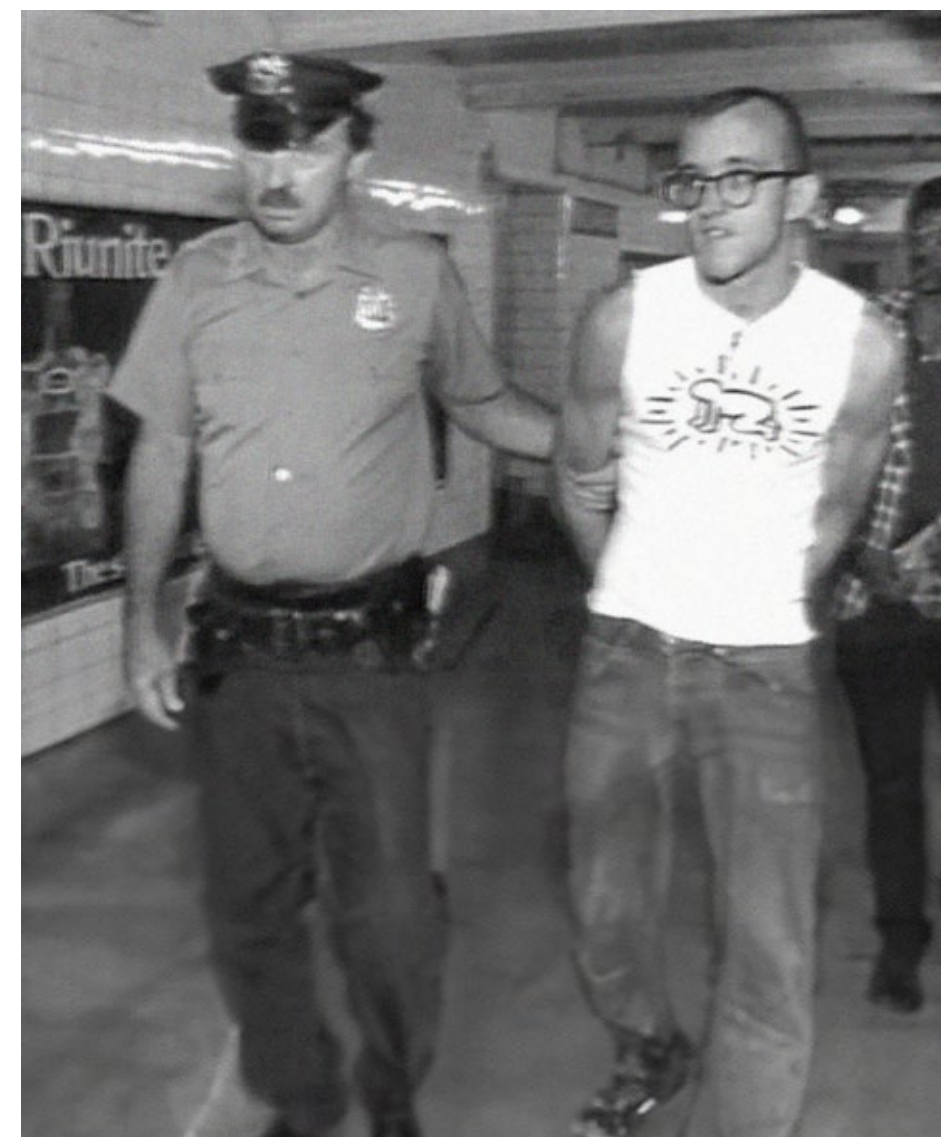
La corrente artistica del post-graffitismo

Il post-graffitismo è un movimento artistico che si è sviluppato verso la fine degli anni '90 come evoluzione del tradizionale graffitismo. Questa nuova ondata muralista si è imposta nel panorama museale e galleristico, diventando uno dei simboli più apprezzati dell'arte contemporanea sia dal punto di vista mediatico che sociale. Il writing, nato nella New York degli anni '80, ha subito una trasformazione definitiva. L'artista non si limita più ad esplorare loop ed incastri tra le lettere che compongono la sua tag, ma esprime se stesso attraverso uno stile più figurativo, legato alla pittura. Sul fronte artistico, il linguaggio appreso dai primi writer europei si muove lungo le linee della formazione stilistica ispirata ai colleghi americani. Nonostante alcune innovazioni nelle ombre e lo stile fotorealistico introdotto da artisti svizzeri

e tedeschi, le esplorazioni sembrano fermarsi a svariate interpretazioni del wildstyle newyorkese. Fissata da regole e codici espressivi propri, il writing in Europa e in altre parti del mondo negli anni '80 e '90 sembra cadere nella pura auto-ripetizione, in un vicolo cieco, svuotato della freschezza e dello spirito originario. "Nel frattempo, il processo di appropriazione di questa esperienza di strada, all'interno di dinamiche di successo ed esposizione mediatica di massa" (26), si concretizza con interventi artistici effettuati nell'ambiente urbano da parte di figure mainstream dell'epoca, che di fatto non erano writer, come ad esempio Keith Haring. Questo netto allontanamento dal mondo dei graffiti ha provocato l'irrigidimento di molti writer decisi a prendere le distanze da queste nuove forme di interazione con lo spazio urbano, giudicate senza tecnica, senza stile ed eseguibili da tutti. "Da questo momento appare una sorta di crepa nel mondo del writing, nasce qualcosa di nuovo, che è completamente diverso, ma allo stesso tempo dipendente dall'esistenza del primo. Da un lato si forma una sorta di partito integralista, composto da puristi delle lettere e fedeli alle tecniche sino ad allora utilizzate. Dall'altro appare un modo nuovo, meno elaborato e rischioso, pensato con una maggior attenzione alle possibilità offerte dal tessuto urbano, artistico ed espositivo,

con una maggiore ricerca del contatto visivo con i passanti." (27) Col passare del tempo, il post-graffitismo ha acquisito sempre maggior riconoscimento da parte del settore dell'arte contemporanea. Ad oggi, molti artisti della corrente post-graffitista sono presenti all'interno di gallerie, esposizioni permanenti e musei. Uno dei fattori che ha contribuito a questa contaminazione è stata la capacità di rendere accessibile il mondo dell'arte, sfruttando spazi, superfici e tecniche provenienti da una cultura popolare, dando così agli artisti la possibilità di sperimentare senza dover seguire regole o tendenze predefinite.

Fig. 21: Keith Haring in arresto, (Friends we love)



Intervista a 108

Guido Bisagni, meglio conosciuto con il nome d'arte 108, è uno degli artisti più influenti della scena italiana contemporanea. Nato a Alessandria nel 1978, si è trasferito a Milano, dove ha iniziato la sua carriera artistica alla fine degli anni '90. La sua arte è caratterizzata da una forte componente spirituale e simbolica, che si riflette nei suoi dipinti e nelle sue installazioni. 108 ha esposto in diverse mostre internazionali, tra cui la Biennale di Venezia del 2011, e ha la-

Fig. 22: Guido Bisagni aka 108, (Mudiac)



vorato su commissioni per importanti istituzioni come la Fondazione Prada e il MAXXI di Roma. Oltre alla sua attività artistica, 108 è noto anche per la sua presenza attiva nella scena graffiti italiana. Ha iniziato a dipingere muri nel 1994 e ha continuato a farlo fino ad oggi, utilizzando il suo stile unico e riconoscibile per imprimere la sua firma in città italiane e internazionali.

In diverse situazioni sei stato definito come “post-graffitista”, cosa ne pensi? È un termine che ti rappresenta o che pone troppi limiti al tuo lavoro?

A questa domanda devo sempre rispondere prima di tutto dicendo che in generale odio le etichette: purtroppo creano subito settori stagni nella mente di chi legge o ascolta, in ogni campo. Ovviamente so che sono utili e necessarie per semplificare e rendere comprensivo un discorso, ma purtroppo è quello che succede sempre. Detto questo penso di poter essere definito in quel modo, riferendomi in particolare a quello che è stato il “post-graffitismo” europeo di fine '90 e primi 2000. Questo dettaglio è importante perché sia il contesto che la mentalità con cui sono uscite quelle cose era completamente differenti da quello che è successo negli USA. Quindi, non parlo solo di me, eravamo un ristretto (paragonato a quello che è diventata l'arte “urbana” negli ultimi anni) gruppo di gente, per lo più nata intorno alla metà degli anni '70, che faceva graffiti in modo principalmente illegale, tag, argenti, ecc... ma che voleva andare oltre per interesse personale. Nel mio caso, ho fatto solo lettere per gran parte degli anni

'90, verso il 97-98 ho scoperto un nuovo mondo, le avanguardie di inizio secolo, l'astrattismo, le esperienze murali di gente come Mirò o Kandinsky ma anche tutti i grandi grafici del dopo guerra e ho pensato che limitarmi ad un fenomeno potentissimo ma con basi sociali molto distanti dalle mie (le periferie delle metropoli americane degli anni 60, 70 e 80, non tornava del tutto.

Molti di noi, io totalmente, eravamo influenzati da quello che era stato il punk di un certo tipo, quindi l'idea fissa del DIY, di andare contro il mainstream e di avere sempre una certa etica su quello che si faceva. Poi c'è anche il fatto molto, ma molto importante che di solito si dimentica, che in quel periodo (fine '90) fece la sua apparizione internet, che era una cosa nuova e completamente diversa da quello che è ora e che ci influenzò molto, soprattutto per il modo in cui, pur essendo poche decine in tutta Europa e molte volte provenienti da città di provincia o addirittura da paesi, riuscivamo a creare un movimento dal basso, senza nessuna pretesa economica o di fama, ma per il piacere di fare qualcosa di nuovo. È difficile credo rendere bene l'idea di cosa siano stati quegli anni. In ogni caso, per il fatto che venivamo bene o male tutti dai “graffiti” classici e il nostro modo di fare completamente indipendente e “senza chiedere il permesso”, penso che la definizione di post-graffitismo possa andare bene.

Il contesto urbano ha sicuramente un grande peso sulle tue opere, pensi che la trasposizione da quell'ambiente a favore di supporti differenti come la tela, sia frutto di una snaturalizzazione o

di una valorizzazione dei tuoi lavori? Potresti raccontare il perché?

Qui si torna un po' a quello che dicevo nella domanda prima, intendo che quando si parla di graffiti, urban art, street art, si creano subito dei preconcetti come quello del contesto urbano. Devo dire che ovviamente questo è vero per quanto riguarda i primi anni (anche se si parla di una piccola città) ma già ai tempi dei graffiti, il contesto era generalmente quello di confine o di campagna. Intendo che generalmente i treni si andavano a dipingere in posti in cui magari per entrare dovevi attraversare un campo, c'era sempre quest'odore di terra, si sentivano i cani abbaiare di lontano. Anche per il muri lungo la linee del treno, andavamo, parlo sempre di un periodo adolescenziale, pre-108, molte volte andavamo in bicicletta in campagna a cercare i muri sotto autostrade o cose del genere. Con questo non voglio dire che l'aspetto urbano non sia presente, anzi, ma non è l'unico. Oggi gran parte dei muri che dipingo si trovano in aree abbandonate, generalmente fabbriche o altro, costruite nell'epoca del boom (il fatto di vivere in Piemonte, area post-industriale per eccellenza, piena di aree dismesse è stato molto importante) anche in piena campagna o addirittura in collina e in montagna e quello che faccio è molto legato a quello.

Trovo bellissimo il contrasto tra le rovine industriali, il cemento umido in particolare e la natura che si riprende tutto e quello che faccio deve essere armonico con quello, altrimenti mi sentirei in colpa. Ma tutto quello che ho scritto è una specie di introduzione, quindi per



rispondere davvero alla tua domanda il fatto è che la mia idea iniziale, quando è nato 108, quindi dopo il periodo graffiti classico, era quello di portare l'esperienza dei grandi artisti della storia anche in ambito pubblico e non commissionato, non portare in graffiti in galleria. Quindi non ho mai visto nessuna snaturalizzazione, anzi. Per me dipingere su un muro ha un senso (che non è quello che aveva nel '95 però, per fortuna sono cambiato), dipingere una tela ne ha un altro, disegnare su carta è diverso, suonare o realizzare composizioni sonore o fare una scultura è ancora differente, fare foto è una cosa ancora oltre. Sono tutte parti del mio lavoro che per quanto riguarda il mezzo o il contesto sono differenti ma hanno la stessa importanza e per vanno parallelamente, anzi sono indivisibili. Diciamo che li considero mezzi per un fine, la mia ricerca non è legata ai muri o alla tela in modo esclusivo, va oltre.

La natura temporanea nel mondo del post-graffitismo occupa sicuramente un ruolo fondamentale, che si tratti di un lavoro spontaneo o su commissione prima o poi dovrà confrontarsi con molteplici problematiche. Sei influenzato durante il tuo processo creativo da questa condizione alla quale i tuoi lavori sono obbligati e perché?

Certo, il fatto che si tratti di qualcosa di effimero influenza quello che faccio. Per esempio mi rendo conto, specialmente confrontandomi con le nuove generazioni, che per me la più grande soddisfazione è il lavoro finito, poi gli lascio

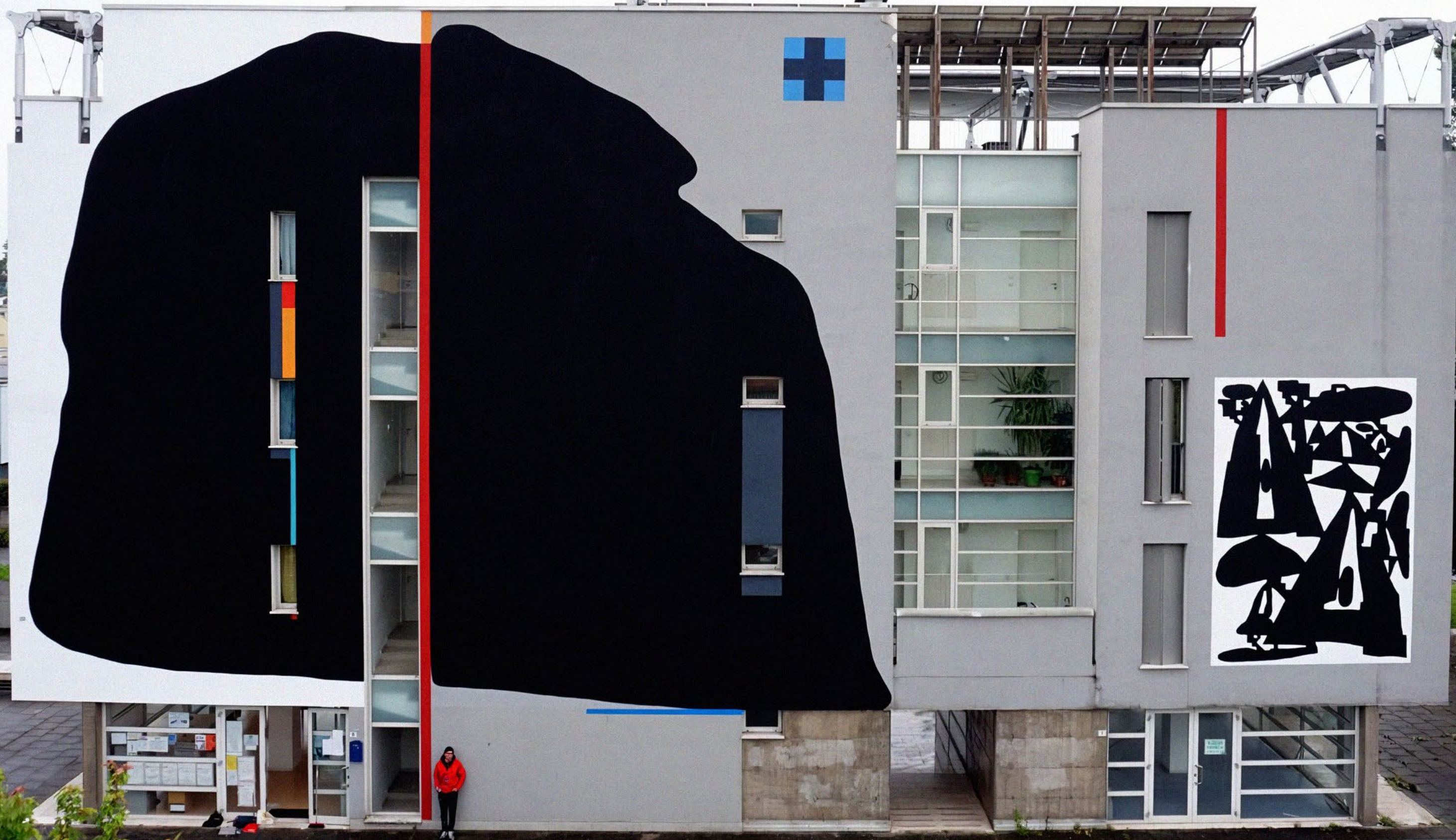
avere la sua vita. Un muro può durare qualche giorno, magari anche più di 20 anni, ma questo succede anche ai lavori su tela. Anzi oggi è tutto più che mai effimero, molte cose succedono in rete, sono digitali, anche i dischi, le foto, a volte dopo anche solo 6 mesi sono già nell'oblio. Il fatto è che tutto prima o poi sparisce, si trasforma. Noi tra 50, 70 anni non ci saremo più. Quindi, diciamo che generalmente sono molto contento quando rivedo una cosa mia che resiste, anche all'esterno, ma non me lo aspetto. Se parliamo del contesto pubblico, mi piace molto avere la possibilità di comunicare qualcosa senza vere e proprie barriere sociali come può essere dipingere un muro o mettere qualcosa per strada, ma quando lo faccio non è più mio, questa è una cosa che noto sfuggire molto spesso anche agli artisti. Se mi prendo il diritto di usare quella superficie devo accettare il fatto che qualcun altro potrà farlo dopo di me, anche se non mi piace. Comunque questo è un discorso complicato che richiederebbe pagine. Io in generale penso che il prossimo lavoro dovrà essere sempre un gradino sopra quello che ho appena fatto, quindi è come fossero tutti parte di un unico grande lavoro, un processo, è quello poi il mio grande lavoro. Guardandolo in modo pratico questo mi influenza a non essere troppo puntiglioso dal punto di vista tecnico forse, ma non so, da quel punto di vista anzi la ricerca dell'imperfezione è centrale.

Molto spesso le istituzioni, più o meno consapevolmente, cancellano letteralmente pezzi di storia d'arte urbana di un quartiere, commissionando un nuovo lavoro totalmente slegato dal conte-

sto di riferimento o, in molti casi, lasciando delle macchie rettangolari di un colore totalmente diverso dal muro originale. Secondo te qual'è il confine che delinea cosa è giusto o sbagliato? Perché in alcuni casi si parla di riqualificazione urbana ed in altri di degrado sociale?

Ovviamente questo è un discorso importantissimo, forse il più importante oggi quando si parla di arte pubblica e per affrontarlo ci vorrebbe molto più spazio. È un discorso che ha implicazioni filosofiche, sociali, politiche prima che artistiche. Adesso a 44 capisco cose e vedo tutto in modo molto diverso, in effetti mi sono sempre sentito un po' in disparte, non riesco proprio ad essere di parte. Da un lato viviamo in una società sempre più basata sui numeri e sul profitto, anche all'arte viene sempre più considerata importante in base alla sua "utilità" pratica, cosa che per me è una mostruosità. Una bella canzone non è considerata tale se ti emoziona, ti commuove o ti comunica qualcosa che a parole non è possibile descrivere, ma se vende, se fa vendere scarpe e vestiti, crea polemica utile a fare numeri. Per questo penso che un tipo di arte spontaneo come può essere l'idea di uscire e attaccare qualcosa ad un muro oggi sia ancora molto importante. Tuttavia è sconcertante vedere come proprio nel giro dei festival di "arte urbana" il cambiamento sia stato velocissimo in quella direzione. Se nei '00 ai festival partecipavano artisti che venivano davvero da un percorso indipendente, molte volte completamente differente uno dall'altro e legato a quel contesto e chi organizzava doveva fare

da intermediario con istituzioni e pubblico, oggi gran parte degli artisti sono scelti con l'unico intento di compiacere un pubblico sempre più ignorante e delle istituzioni che da questo ricavano consenso. Gli artisti generalmente sono dei bravi illustratori che vengono da scuole di quel tipo e che usano il muro come se fosse una qualsiasi superficie. C'è stato infatti un ritorno al muralismo anche se viene ancora definito "street art" privato però dell'aspetto sociale e della ricerca artistica, una decorazione, magari bella, ma vuota dello spazio pubblico. Diciamo che siamo agli antipodi di quello che avevo in mente quando ho iniziato a fare le mie cose. Penso ci sia molta più libertà a lavorare su tela in studio oggi che a dipingere in gran parte di questi festival. Quindi io non sono assolutamente contrario al muralismo, più che altro penso che ci sia un problema che riguarda tutto in questo periodo storico, manca la curiosità e la voglia di meravigliarsi, tutto è mainstream e tutto deve essere giustificato dal punto di vista economico e utilitaristico. La morte dell'arte. Allora penso che delle volte siano meglio i muri cancellati, tra l'altro amo i monocromi e a quel punto ci sarà qualcuno che spontaneamente uscirà di nuovo con uno spray o un poster e, di notte, lo attaccherà proprio lì. Ho sempre odiato il termine "riqualificazione urbana" per due semplici motivi: per fare vera riqualificazione bisognerebbe rendere vivibili i quartieri e le città che non lo sono: spazi condivisi praticabili, alberi, case popolari funzionanti, ecc... l'arte in quei casi diventa una scusa per darsi vedere e fare sparire i soldi pubblici. Il secondo motivo è che l'arte non deve riqualificare, l'arte deve migliorarci la vita a livello



profondo. Dando al popolo arte di infimo livello, facile, svilisci il suo ruolo e basta. Ultima cosa da dire è che quando tu dipingi un muro hai anche una responsabilità: nel senso che è certo bello uscire e scrivere in giro, organizzare festival con grandi pitture murali, ma alla fine se quel muro è davanti alla casa dalle cui finestre si affacciano tutti i giorni 20 persone, come fai ad accontentare tutti? A me è successo molte volte e con gli anni mi sono chiesto: che diritto ho io di obbligare ogni giorno tutta quella gente a vedere il mio disegno? A quel punto certe apparenti forzature sociali, come quella di avere dei muri grigi, riacquista di nuovo un certo senso. Questo per dire che mai, in nessun caso c'è una linea netta che separa il bianco dal nero, giusto o sbagliato.

Ritieni che il post-graffitismo possa avere un'influenza sul sistema creativo contemporaneo? Sia in caso di risposta positiva che negativa, potresti descrivere il tuo punto di vista?

Certo, lo sta avendo da tanti anni ormai! È palese, guarda la pubblicità, la grafica e come in generale è cambiato il gusto nel mondo dell'arte. Tra l'altro non solo molti artisti che non risultano direttamente legati alla strada provengono da quello, ma anche moltissimi grafici lo sono, musicisti. In certi casi lo trovo persino esagerato, quando l'influenza diventa banale o di cattivo gusto, dal lato opposto trovo insopportabile lo snobismo con cui un certo sistema dell'arte guarda a tutto quello che viene dalla strada.

Fig. 25: fabbrica abbandonata 2018, 108 (Archivio 108, Artibrune)



Intervista a Taleggio

Taleggio, nato nel 1991, giunge a Brescia circa vent'anni fa. Il suo primo contatto con l'arte del graffitismo lo deve ai graffiti stessi, una passione che ha coltivato sin dalla giovane età fino ai giorni nostri. Da sempre attratto dall'asimmetria e dalle scelte stilistiche sorprendenti, negli ultimi anni ha progressivamente abbandonato lo studio del lettering, orientando la sua ricerca verso una semplificazione stilistica.

Fig. 26: Taleggio, (Profilo Behance)



Nei suoi più recenti lavori, ha elaborato un alfabeto di forme che dispone con maestria nello spazio, creando intricate catene di intrecci, in una continua ricerca di un dinamismo che sfida l'impossibile. È parte integrante del collettivo artistico TVBJ e membro attivo di True Quality. Attualmente, la sua vita è dedicata alla decorazione murale e alla grafica.

Una delle differenze principali che ho notato tra il mondo dei graffiti e quello del post-graffitismo è sicuramente l'estrema libertà espressiva che quest'ultimo offre agli artisti che decidono di intraprendere un percorso astratto rispetto alle lettere. Quali sono i supporti e strumenti che utilizzi maggiormente durante la realizzazione delle tue opere?

Innanzitutto concordo con te sulla chiusura del writing, ma non lo considero un demerito. Il writing è il mio punto di partenza e la mia radice, un'esperienza nella quale mi sono appassionato alla ricerca della lettera in modo incredibile. Con il passare degli anni, però, ho realizzato che il writing, a livello strutturale, richiede un approccio schematico e segue un iter che va dallo sketch passando per il riempimento e la traccia. Questo approccio, diventando un po' autoreferenziale, mi ha spinto a cercare nuove strade. Come dici tu, anche gli strumenti cambiano conseguentemente. Storicamente, sia come crew che per risparmiare, abbiamo solitamente realizzato i pezzi domenicali riempiendoli con il biancone a rullo e tracciandoli poi con lo spray. Tut-

tavia, non eravamo consapevoli, pensavamo che il rullo fosse un mero strumento funzionale al riempimento della lettera. Successivamente, con nuove scoperte e la mia incursione nel lavoro commerciale di decorazione murale, ho trovato nel rullino in spugna il primo strumento che mi ha entusiasmato. È diventato essenziale perché, usandolo sul muro, mi ha dato la sensazione di utilizzare un pennello in Illustrator, permettendomi di realizzare tratti impossibili con lo spray, sebbene uno skilled artist potrebbe farlo. La grande svolta è stata per me scoprire gli strumenti classici, come rullo e pennello. Ho compreso che, sebbene con lo spray si possano ottenere risultati unici, con questi strumenti si diventa parte integrante della superficie. Il pennello o il rullo diventano il tramite tra la mano e il muro, trasmettendo la sua consistenza al tocco. Gradualmente ho abbandonato l'uso degli spray per avvicinarmi alle vernici murali e scoprire le varie sfumature cromatiche che è possibile ottenere. Parallelamente, lavorando più intensamente in studio, ho replicato quest'approccio anche su tela, in formati più piccoli. Fondamentalmente, la mia ricerca si concentra sulla pittura murale, cercando un percorso contrario a quello precedente. Anche se dipingo fin dal 2006, è stato come se avessi scoperto i pennelli solo otto anni fa, motivo per cui ho effettuato un cambiamento di rotta. In seguito, lo spray ha assunto per me un ruolo simile a quello del biancone quando lavoravo sulle lettere. Ora lo utilizzo funzionalmente per ottenere determinate campiture o colori che, magari con il pennello, non riuscirei a realizzare con lo stesso flow. Tuttavia, non mi entusiasma più come in passato. Lo spray mi appare alquanto limitante.

Rimanendo sempre in tema, utilizzi anche degli strumenti personalizzati che modifichi per esigenze specifiche tue? Mi viene in mente Skirl che fa del suo rullo autocostruito la colonna portante del suo linguaggio.

Parallelamente alla mia ricerca di personale, collaboro con amici in uno studio dove ci occupiamo di progettazione e decorazione. Per quanto riguarda il mio lavoro personale, evito piuttosto l'usuale routine di pennello e rullo per realizzare progetti più ampi. Ciò che mi appassiona è sperimentare varie dimensioni del pennello per comprendere come si riflettono nella trama del lavoro, capire il funzionamento di ogni dimensione. Utilizzare un pennello piccolo per dettagli su una superficie delle stesse dimensioni risulta assurdo, così come la pennellata ampia che può stravolgere completamente la composizione. Preferisco sperimentare, alternando pennelli e rulli senza però generare nuove creazioni, almeno per il momento.

All'interno di questa tesi, con la collaborazione di Easy Life, ho cercato di mappare un "flusso di realizzazione di un'opera" portando alla luce le diverse sfaccettature e competenze che le persone non vedono quando osservano l'elaborato di un artista. Potresti ripercorrere nel dettaglio un tuo ipotetico workflow dall'idea all'opera finita?

Non è facile, poiché c'è sempre una componente irrazionale che cerco di

Fig. 27: (Archivio Taleggio)



evitare, ma alla fine risulta essenziale. L'imprevedibilità è un elemento costante. Di solito, esamino il mio lavoro a posteriori. Dopo alcuni mesi, quando riguardo alcuni pezzi - non intendo quadri, bensì il contesto murale - riesco a cogliere connessioni tra di essi dopo averli elaborati. Riflettendo sui mesi o gli anni passati, mi rendo conto di quanto disegni, anche se non sono opere colorate. Ho sempre con me un piccolo taccuino dove traccio schizzi e movimenti grafici. Successivamente, questi schizzi diventano una base fondamentale: traccio sul muro il gesto grafico attorno al quale costruisco elementi diversi o simili, ma con risultati grafici differenti. Di recente, utilizzo lo sketch sul muro, ma non in maniera completa al 100%. Seguire pedissequamente uno sketch mi ricorda il processo del disegno preparatorio seguito dalla riproduzione su grande scala, cosa che cerco di evitare. Inizio e poi lavoro per aggiunta. Gran parte del mio lavoro sul muro, a meno che non sia per un festival o richieste specifiche, è frutto di una continua sperimentazione, anche durante le domeniche. Sui colori, ammetto di essere piuttosto disordinato, ma avendo accesso agli avanzi di vernice nello studio, situato anche nella sede dell'associazione, scelgo istintivamente i colori che mi piacciono. Inoltre, tendo a rimanere nella mia zona di comfort, che per me è una scala di grigi: grigio scuro, blu scuro. La scelta del luogo giusto è cruciale. Nel corso degli anni, purtroppo, ho perso un po' la passione, sono diventato più pigro. Avrei desiderato intraprendere questa attività quando avevo ancora la voglia di esplorare e sperimentare. Attualmente, è per me un percorso figurativo che richiede tempo e preferisco

avere un posto - un muro qui a Brescia, dove dipingo spesso - dove posso godermi il tempo di sedermi, controllare e modificare senza problemi. Sono particolarmente interessato e vorrei dedicarmi di più a dipingere grandi superfici, dove la dimensione monumentale è qualcosa che ho sperimentato poco ma che mi entusiasma molto, e vorrei farne di più.

Continuando ad approfondire il "flusso di realizzazione di un'opera" nel post-graffitismo, quali aspetti del processo creativo riteni siano meno evidenti al pubblico e meriterebbero maggior attenzione e comprensione?

Domanda interessante. Recentemente mi sono fatto questa riflessione. Quando disegnavo lettere e la gente si fermava, chiedevano qual era il messaggio dietro le mie opere. Io rispondevo che stavo solo scrivendo il mio nome e la gente non capiva. Ora, curiosamente, quando non disegno più il mio nome, la gente si ferma e chiede cosa sto scrivendo. È strano come non sia chiaro, non siamo allineati in qualche modo, eppure pensano che io stia scrivendo qualcosa. In generale, c'è una verità nel concetto del borsone. Ognuno si crea un proprio percorso mentale. Anche se preparo il borsone guardando le mie bozze, già immagino come sarà il lavoro sul muro. Devo anticipare il lavoro, anche se magari porto con me tutto il necessario - rulli di spugna di varie dimensioni, pennelli. Alla fine, utilizzo sempre solo tre strumenti, ma è fondamentale partire con la sicurezza di avere tutto ciò di cui ho bisogno a disposizione. Potrebbe sembrare banale, ma specialmente in que-

sti ultimi anni, mentre mi dedico a una ricerca astratta, non mi interessa particolarmente l'opinione degli osservatori, almeno non di tutti. Ogni tanto ricevo commenti del tipo 'cos'è questa cosa?' e quando rispondo 'è un astratto', ricevo la replica 'ah, avrei potuto farlo anche io'. Vorrei emergesse di più la ricerca che sta dietro al mio lavoro. Dedico molto tempo a riflettere su questo aspetto, che per me è la parte più importante. È cruciale, secondo me, riconoscere l'impegno dietro al processo creativo. Guardo anche pittori che ammiro, anche storici, e trovo più interessante comprendere il loro percorso per arrivare a un'opera, più dell'opera stessa. A volte, potrei realizzare un pezzo che non mi soddisfa completamente in termini di forma, ma mi entusiasma perché segna una tappa significativa nella mia ricerca, che probabilmente solo io vedo. Non posso pretendere che tutti la comprendano, ma a volte vorrei far capire meglio quanto lavoro mentale ci sia dietro. Creare un'opera astratta, a differenza di dipingere un paesaggio con punti di riferimento, dal mio punto di vista è come trovarsi nel buio e cercare qualcosa che ti soddisfi alla fine.

Hai notato cambiamenti nelle percezioni sociali riguardo al post-graffitismo una volta che queste tipologie di opere vengono osservate in contesti differenti? In che modo credi che questo possa avere un peso nelle discussioni sull'etica di queste tipologie di opere?

Anche questa è molto interessante. Parto dall'idea che chi dipinge sui muri

può davvero essere compreso solo da chi è coinvolto in questa pratica. Non sto escludendo del tutto il resto del mondo, ma chi inizia con il writing, anche se poi intraprende strade diverse, comunica con un linguaggio che, secondo me, è compreso maggiormente dagli addetti ai lavori, soprattutto nel writing, ma anche da chi si sposta verso il post graffiti provenendo dalle radici del writing. Credo che rimanga un legame con lo stato mentale originario del dipingere sui muri. Di conseguenza, non mi aspetto mai che gli altri comprendano appieno il mio percorso quando dipingo sui muri. Recentemente, mi è capitato spesso, anzi vorrei fare ancora di più, di esporre in gallerie o di sviluppare ulteriormente il mio linguaggio figurativo nello studio. Tuttavia, non sono certo se, quando dipingo su tele, voglia separarmi completamente dal contesto murale. Non so se desidero che le due esperienze rimangano collegate o meno.

È certo che se dipingo un quadro in una galleria, le persone tendono a percepirlo in modo più serio di quanto sia in realtà. Forse qualcuno potrebbe dire: 'Wow, questo quadro è spettacolare', e poi, vedendomi dipingere sui muri, potrebbe dire: 'Wow, fantastico anche sul muro'. Il punto è che non sono certo se desidero che l'immagine predominante, quella che resta, sia quella del muro o dell'altro tipo di lavoro; allo stesso tempo, non voglio dividermi in due. Quando visiti un museo e ti trovi di fronte a un dipinto, devi in qualche modo immergerti, senza però distaccarti, quasi avvertendo un'aura quasi sacra attorno al quadro, ma questo ti distoglie dall'esperienza autentica.

Fig. 28: (Archivio Taleggio)



Forse il muro è più democratico, nel senso che se mi vedi dipingere su un muro la prima volta, forse mostro più di me stesso, anche se non ne sono certo. Tuttavia, non mi dispiacerebbe se questi due percorsi potessero procedere in parallelo. Ho sempre il problema di far comprendere al meglio la mia ricerca: non voglio essere visto solo come un pittore di quadri, ma vorrei che si capisse che ho una ricerca su una scala più ampia. Allo stesso modo, quando dipingo sui muri, non voglio creare solo un'opera monumentale; desidero che si capisca che uso il colore sfumato e che in realtà dipingo anche quadri. Cerco di fondere entrambi gli aspetti, ma sicuramente, e questo è qualcosa su cui mi hanno interrogato anche per un'altra tesi quest'anno, il contesto nel post graffiti ha un impatto significativo. Purtroppo, a volte, questo non interessa a nessuno, perché se si parla a tu per tu, chi vuole davvero comprendere, capisce. Ma è innegabile che le persone tendano a percepire un'immagine più istituzionale quando si dipinge in una galleria e più ribelle quando si dipinge sui muri.

La storia ci suggerisce come molto spesso dalle subculture, che nascono principalmente da visioni e credenze contrastanti dai canoni socialmente mostrati, possono nascere vere e proprie rivoluzioni che hanno la possibilità di espandersi successivamente in vari settori come la moda, la grafica, la musica, la letteratura e via discorrendo. Ritieni che il post-graffitismo, in tutte le sue declinazioni, si possa identi-

ficare tra queste sottoculture e perchè?

In genere, mi sento sempre onorato quando le persone mi chiedono un parere su questo argomento, perché all'inizio non avevo idea che ciò fosse altro che una costola del writing, non esattamente un movimento. Questo aspetto mi sembra sempre un po' strano, almeno qui in Italia, perché in altri paesi è emerso prima, soprattutto nel Nord Europa dove è stato sperimentato inizialmente. Detto questo, sembra che ciò che stiamo vivendo in Italia stia gradualmente diventando un movimento. Personalmente, non amo l'etichetta "riconosciuto", ma sembra che per diventare una vera e propria subcultura, questa forma d'arte debba essere storicizzata. Al momento, fatico a definirla chiaramente come tale. Tuttavia, vedo dei segnali positivi. Di recente, ad esempio, ho dipinto insieme a Ricky, Cerchio e Le Gocce un'intera parete con graffiti astratti, ed è stata la seconda volta che realizzavamo un intervento del genere. Pensa a Street Attitude, capisci? Io sono ancora appassionato dei graffiti a livelli incredibili, li rivedo, ne parlo molto. Quando sono stato invitato a dipingere a Street Attitude, sono rimasto estasiato perché per me rappresenta una pietra miliare. Ricordo i pezzi di Dare, di Blu, del Gruppo Ok, e il fatto che, vent'anni dopo, ci abbiano invitato per una Jam astratta mi ha fatto collegare alcuni punti. Ho pensato: "Forse questa cosa sta davvero prendendo piede anche per gli altri". Secondo me, attualmente, c'è un'estetica in questa forma d'arte che si sta delineando sempre di più, ed è fantastico. Il fatto che pos-

Come giudichi personalmente questo legame?

Recentemente ho discusso di ciò e riflettendoci, mi rendo conto che non tutti coloro che dipingono i muri provengono dallo sfondo del writing. Oggi, molti utilizzano i muri come mezzo espressivo, provenendo da percorsi formativi diversi. Possono essere designer che si avventurano nell'arte murale o illustratori che decidono di sperimentare la pittura murale. Questa contaminazione di discipline introduce un nuovo elemento in questo contesto, poiché è inevitabile che il linguaggio artistico possa influenzare e influenzarsi in altri ambiti. Per esempio, se riceviamo una commissione decorativa in cui dobbiamo trasporre l'immagine coordinata di un'azienda su un muro, cerco ovviamente di... non posso cambiare la mia natura, quindi mi affido a ciò che so fare. Certamente, il mio approccio non è identico a quello che adotterei su un muro, ma cerco di sintetizzare elementi grafici adatti allo scopo. È un processo di scambio continuo. Osservando l'ambiente in generale, non solo legato al post-graffiti ma alla cultura hip hop nel suo complesso, noto che tutto sembra essere diventato urban. È quasi eccessivo, con graffiti nelle pubblicità delle auto, tag sui muri dei McDonald's. Si è immersi in un sistema che, a volte, appare sovraccarico. Viviamo in un mondo in cui le informazioni viaggiano rapidamente e siamo interconnessi, quindi ritengo inevitabile questa contaminazione. Coloro che sperimentano alla base della piramide verranno sempre presi in considerazione dal sistema, è un ciclo. Personalmente, non lo vivo come un furto, ma se vedo il mio lavoro riutilizzato in

sa essere considerata una subcultura penso si comprenderà solo col passare del tempo. Magari fra 15 anni, guardando indietro, si capirà che questa cosa è diventata qualcosa di più definito. In generale, prendiamo ad esempio i graffiti: abbiamo organizzato una mostra sulla storia del writing a Brescia all'inizio dell'anno, intervistando i vecchi writer. E ci siamo resi conto che molti di loro, oggi, sono direttori creativi, fotografi, designer di successo. Non voglio dire che chi si avvicina ai graffiti ottiene automaticamente successo nella vita, ma molti di loro hanno preso le abilità dall'autodidattismo, inizialmente dalla subcultura, e le hanno applicate con successo nella loro vita quotidiana, creando così una fetta di mercato e di lavoro. Non escludo che questo possa essere l'esito del post-graffiti. È molto interessante quello che hai detto riguardo all'estetica del post-graffiti che si riflette nei prodotti commerciali, nelle immagini pubblicitarie di sfondo. Non ci avevo mai riflettuto prima; probabilmente già stanno utilizzando molte di queste idee.

Oggi molte immagini che ci circondano appartengono al campo del visual design, questo spesso si trova ad assorbire linguaggi che provengono da altri orizzonti con più o meno consapevolezza per diversi motivi (primo tra questi l'aspetto "commerciale"). Questi linguaggi normalmente hanno un buon successo sociale e rispecchiano i trend attuali. Ritieni che si possa identificare un legame tra post-graffiti e visual design?

un contesto che lo rende banale, provo un senso di insofferenza. In sintesi, non lo percepisco come un furto vero e proprio, ma quando riconosco il mio lavoro all'interno di un contenitore che lo banalizza, allora mi risale il writing e mi gira il cazzo, quello sì..



Fig. 29 (a destra): (Archivio Taleggio)

Intervista a Pietro Rivasi

Pietro Rivasi è un artista che ha avviato la sua carriera nel campo dei graffiti intorno alla metà degli anni '90. A partire dal 2002, si è dedicato all'organizzazione di eventi legati al writing e alla street art, tra cui spiccano "Icane" e "Quadricromie". Ha anche collaborato con alcune delle riviste più autorevoli nel settore, come "Garage Magazine" e "Graff Zoo". Inoltre, Rivasi svolge un ruolo importante come cocuratore della collezione di libri sull'arte urbana presso la

Fig. 30: Pietro Rivasi, (Profilo LinkedIn)



Biblioteca Civica d'Arte e Architettura "Luigi Poletti". Dal 2009, ha intrapreso con regolarità l'attività di curatore, lavorando principalmente con artisti provenienti dal mondo del writing. Fra le sue collaborazioni più significative vi sono lo "Spazio Avia Pervia" e il progetto "D406 Fedeli alla linea". Nel 2016, Rivasi ha curato la mostra "1984. Evoluzione e rigenerazione del writing" presso la Galleria Civica di Modena, ricevendo ampi consensi. A partire dal 2018, ha avviato nuove partnership con Whole Train Press, Grog, graffitishop.it e Vicolo Folletto Art Factories, consolidando ulteriormente la sua presenza nel campo dell'arte urbana. È importante sottolineare che Rivasi fa parte della direzione scientifica di "Urbaner", un'iniziativa di rilievo nel settore dell'arte urbana, confermando così la sua competenza e il suo impegno nello sviluppo e nella promozione di questa forma d'arte contemporanea.

Nel capitolo "Sul rapporto tra arte urbana ed istituzioni: un caso studio" nel tuo libro "espressioni urbane" parli della teoria delle finestre rotte e le politiche di decoro urbano, secondo te perché è così urgente per le istituzioni censurare questa tipologia di linguaggio? Perché non riesce ad essere vista in altro modo oltre che alla deturpazione?

In realtà non saprei, nel senso che si stanno creando una serie di situazioni abbastanza paradossali che forse fino a un po di tempo fa erano quasi impensabile, scrivere, disegnare o appiccicare manifesti sui muri senza autorizzazione. Siccome viviamo società ultra rego-

lamentate, tutto quello che non è espressamente concesso è di fatto illegale e come tale viene represso, sanzionato, eccetera. Che le istituzioni reprimano e cancellino gli interventi di writer e street artist è un qualcosa di ampiamente scontato. Negli ultimi 25 anni, grazie ad alcuni personaggi che hanno compiuto un percorso all'interno di questo settore (ad esempio il solito Banksy) dove hanno espresso un linguaggio più comprensibile al grande pubblico, si sono venute a creare delle dinamiche con le istituzioni. La risposta istituzionale non è sempre stata lineare. Vuoi per pigrizia, magari non venivano rimossi con la stessa solerzia dei manifesti con dei disegni rispetto a delle tag, vuoi per invece alcune crisi economiche che hanno portato certe città ad essere totalmente ricoperte di scritte, che quindi diventavano facilmente oggetto di propaganda politica sul decoro urbano perché magari negli anni 70 erano scritte politiche ma, con l'avvento dell'hip-pop e del writing, sono diventate invece preponderanti quelle rispetto alle scritte e quindi si sono venuti a verificare una serie di cambiamenti sociali e di altro tipo che hanno portato a delle situazioni nelle quali la risposta delle istituzioni era differente.

In particolare credo che gli esempi più incredibili si stanno verificando ultimamente da quando appunto alcuni nomi che hanno diciamo iniziato il loro percorso artistico illegalmente, possiamo anche citare Blu, ma c'è ne sono anche altri, hanno iniziato a suscitare un forte interesse delle istituzioni delle gallerie e del mercato per cui anche quando realizzato senza permesso diventava qualcosa da tutelare anche senza che l'autore lo volesse quindi contro la volon-

tà dell'autore stesso. Quindi questo tipo di paradossi ha iniziato a incrinare anche la risposta delle istituzioni. È capitato direi più volte, che qualche tribunale assolvesse un cosiddetto writer che magari non era un writer ma street artist, ma insomma non è questo tanto il punto, comunque qualcuno che facesse un intervento senza permesso su qualche muro perché in realtà aveva generato un abbellimento della parete e non una deturpazione. Entra anche in ballo un discorso di filologico, lessico cioè quand'è che possiamo definire imbrattamento, quand'è che invece dobbiamo parlare di degrado, quand'è che soprattutto dobbiamo parlare di danneggiamento perché per la legge italiana i writer spesso vengono accusati di danneggiamento aggravato. Secondo me c'è da prendere in considerazione questo tipo di situazione che si è venuta a creare per cui ad esempio qua a Modena si sono verificati quei fenomeni ulteriormente paradossali che ho messo nel mio testo se non ricordo male per cui al murales commissionato pagato al 100% istituzionale di Eron vengono cancellate le firme dell'artista perché l'Associazione che si occupa di decoro urbano li identifica come scritte vandaliche, perché in quanto tag sono per l'istituzione delle scritte che non possono avere un valore culturale e artistico e quindi di fatto va a deturpare un'opera, mentre magari nella lotta contro un polo logistico di un comitato osserviamo delle scritte sopra dei throw-up, la stessa associazione cancella le scritte contro il polo logistico e lascia i throw-up perché probabilmente ormai hanno talmente paura di cancellare dei graffiti fatti illegalmente, cosa che sarebbe nella nel loro pieno diritto dal pre-

Fig. 31: Evoluzione e rigenerazione del writing, Fra32 Blackbook.

Galleria Civica, Modena 2016. (Paolo Terzi)



ferire fare dei rattoppi completamente privi di ogni legame con loro missione statutaria, piuttosto magari che rischiare di essere denunciati sui giornali come quelli che distruggono l'arte eccetera. Quindi ci sono ci sono delle situazioni assolutamente paradossali che dipendono da tutta una serie di fattori. Quindi per tornare un po' più puntualmente alla tua domanda. Sinceramente io non credo che ci sia una necessità almeno da noi o almeno in generale effettiva, di censurare questo tipo di forme d'espressione. Ci sono dei casi chiaramente molto particolari, come la metro di Brescia su cui si è deciso di usare il pugno di ferro in modo da scoraggiare il più possibile i writer dall'andarci a disegnare, tutto con una serie di contro misure, come ad esempio una rimozione rapidissima. In altre situazioni invece influiscono molti più fattori che possono decretare o meno la rimozione di un'intervento spontaneo. Finché queste forme di comunicazione sono realizzate senza permesso vengono definite come la legge prevede, se invece vai a farlo nei muri liberi, immediatamente ti dicono che il problema è proprio l'imposizione al pubblico e ripeto, io non ci vedo nulla di male. Nulla di strano. Secondo me il fatto di andare contro delle leggi o delle regole fa parte di tutto il valore aggiunto di questi linguaggi, di queste forme espressive, e diventa proprio quel qualcosa di diverso, di ulteriore. Che fa sì che alcune cose realizzate in questi ambiti diventino delle opere d'arte molto potenti, quindi è importante essere consapevoli di ciò, sapere cosa si va incontro e, eventualmente, quando le cose non vanno per il verso giusto, affrontare le problematiche specifiche. E perché non provare ad-

dirittura a giocare utilizzando gli stessi strumenti con cui opera la repressione? Non dobbiamo dimenticare che, anche se sto dicendo in modo un po' ironico di essere d'accordo con la repressione e la cancellazione delle opere di Street Art, credo che questo rappresenti uno dei principali motori dell'evoluzione di questi linguaggi. Ho espresso questo concetto innumerevoli volte. Tuttavia, se non fosse per il fatto che attualmente i treni sono sorvegliati, non avremmo probabilmente la situazione attuale. Gli spray che permettono di coprire un'intera carrozza in pochi istanti e l'abitudine di circondare i depositi con sistemi di allarme sempre più sofisticati hanno reso tutto diverso. Nessuno avrebbe avuto l'idea di dipingere in modo professionale alle fermate, e non avremmo avuto gli attuali "back Jump", ovvero la pratica di dipingere un intero pezzo in meno di cinque minuti. Questo comporta che a livello stilistico e formale, un pezzo realizzato in così poco tempo sarà inevitabilmente diverso da uno creato in due ore o più. Ecco quindi che la repressione porta a un'evoluzione formale e a una ricerca intensa nel campo dei materiali e delle tecniche. L'uso dell'acido per incidere i vetri, il "scratch tag" e le tag con i rulli posti in alto sono tutti elementi che diventano sempre più importanti. L'uso delle scale è un altro aspetto che viene sempre più sfruttato. Man mano che la repressione si intensifica, vengono messe in atto energie e strategie per cercare di debellare il fenomeno.

Dall'altra parte, così come le istituzioni effettivamente, soprattutto negli ultimi anni, sono diventate molto disponibili ad autorizzare murales. Ma c'è anche un interesse costante da parte di gal-

lerie, musei e altri enti; potremmo dire che c'è un interesse abbastanza pronunciato, un'intenzione di sfruttare queste opere a fini di speculazione. Quello che vorrei sollevare, tuttavia, è l'aspetto più formale di questi linguaggi, che vengono prontamente trasferiti nelle gallerie su tela. C'è un discorso che mi sta particolarmente a cuore e che solleva una contraddizione: perché vi interessa solo la forma e non la sostanza? Non parlo a voi, istituzioni, ma a coloro che si occupano di arte contemporanea. Voi avete visto opere di ogni genere nei secoli scorsi, e quindi posso capire che un'amministrazione comunale non possa considerare un treno come un'opera d'arte. Ma un museo o una galleria, perché no? L'importante è davvero il percorso dell'artista? La forza dell'opera deriva da una serie di elementi.

Quindi, l'altra questione che mi interessa è se, in realtà, la forma possa interessare la sostanza. Ma fino ad ora, pochissimi o nessuno, si è impegnato a far capire che attraverso la documentazione di queste opere si potrebbe accedere a mostre museali e commerciali. Tornando alla tua domanda, non sono sicuro. E credo che non si tratti tanto di censura quanto di una serie di discorsi che cambiano a seconda del contesto geografico, socio-economico e culturale. Questi fattori determinano il livello di tolleranza in periodi diversi e nei confronti di linguaggi diversi. È ovvio che il Writing, essendo piuttosto criptico e difficilmente comprensibile come forma di comunicazione, sia più facilmente giustificabile nella sua rimozione. Inoltre, è un fenomeno estremamente aggressivo e, talvolta, anche coloniale. Abbiamo visto cosa è successo alle stazioni della

metropolitana di Roma, Atene e Bucarest. Quando il sistema presenta falle che consentono ai graffiti di diffondersi su larga scala, si crea un atteggiamento di conquista coloniale, sfruttando le debolezze del sistema per perseguire gli obiettivi personali.

Il post-graffitismo fin dalle sue prime comparse nell'ambiente urbano è stato predisposto ad un ingresso nel sistema dell'arte contemporanea e nelle gallerie con pionieri come Jean-Michel Basquiat e Keith Haring. Passata la golden age c'è stato un periodo produttivamente parlando molto magro durato circa un ventennio, mentre da quasi dieci anni si sta ripresentando questa nuova dinamica del writer/artista in galleria che porta con sé il formarsi di nuovi stili e linguaggi. Sei d'accordo con questa dinamica? Perché secondo te si è ricreato questo meccanismo?

In merito a questo argomento, sono piuttosto poco esperto, ovvero non ho una grande conoscenza della storia del Writing. Riguardo alle gallerie, ho notato che si è sviluppata una dinamica simile. Cerco di ricostruire cronologicamente: nei primi anni '70, con associazioni come UGA (United Graffiti Artist) e altre, praticamente i protagonisti erano giovani, poco più che bambini, senza risorse. Fondamentalmente desideravano essere riconosciuti in città enormi con problemi sociali ed economici gravi. Così hanno dato vita a questa competizione stilistica. Quando hanno avuto la possibilità di esprimersi in un contesto più



Fig. 1 | Verso un panorama mondiale del XXI secolo di firme urbane o identità visive basate su lettering metropolitani: ogni colonna è caratterizzata da una specifica "trama" e rivela la consistenza estetica di ogni area metropolitana, al di là della rappresentazione individuale del nome. Ogni trama osservata, può essere vista come una espressione del contesto culturale e architettonico locale. Da sinistra a destra:

- New York «Tags / Throw-ups»: Iz The Wiz | Veefer | Vfr | Gh | Ghost | Cap | Jaone | Earsnot
- Philadelphia «Prints / Wicked»: Drama | Kadism | Rakan | Kee | Karma (Print) | Karma (Wicked) | Boza (Print) | Boza (Wicked)
- Monterrey «Ganchos»: R / Ve[R]A | D / D1 | M / [M]Ar | Mar | A / [A]Dan | Noeel | Cr3 | M / [M]Artin | Ls (Lewis) | B / [B]At | Aw(?)



Fig. 2 | Da sinistra a destra:

- Los Angeles «Cholo Writing»: Es | Ve | Ene | Ee (East Side Vne / Varrio Nuevo Estrada) | Maravilla Rifa Gage Boys | V East Side Cerco Blanco (Varrio White Fence Gang) | V Bt Ls X3 (Varrio Big Top Locos Trece) | V Hazard X3 (Varrio Hazard Trece) | Eighteenst (Eighteen Street Gang) | V Ce x Ele R (Varrio C x L / Carnales Rifa) | B (Barrio) Frogtwon Rifa X3 Cs L's | Los Avenidas 43rd (The Avenues Gang 43rd Street) | Es Geraghty Loma (East Side Geraghty Loma Gang) | V (Arrio) Primera x Flats | Primera Flats 23 (23rd Street Gang) | Our V (Varrio) St x Saints 21 St | Town (Street Saints 21 Street Gang) | Mmv 187 (Marianna Maravilla Gang, 187 | Murder Case)
- São Paulo «Pixação / Pixo»: Tumulos | Bebados | Escadão | Tribunal | Trombadas | Raros | Perdidos | Peraltas | Yzkiel
- Tijuana «Trepes»: Herstr | Herstr, Sair, Briws | Filmer Teker Dgm | Blastr | Sailer, Blastr, Drak, Diosa | Fiskr, Greisik | Trago | Winer | Trago, Winer, Saika | Fips, Traef | Griego Bnk 1 | Ffk, Rewok, Birus | Refor

simile a quello degli artisti veri e propri, non hanno esitato, hanno abbracciato l'opportunità e hanno dato inizio alle prime mostre. Parliamo del periodo tra il 1973 e il 1975, con Noga e UGA, Bashkia e Kit Haring, così come molti altri artisti che operavano nello spazio pubblico nei primi anni '80, forse fino al 1980. Riguardo a Basquiat e tutti gli altri, come Kenny Scharf, non è mai stato un argomento che mi ha interessato molto, insomma, praticamente tutti gli artisti che fanno parte dell'arte di frontiera. Siamo nel 1984, quindi quasi 10 anni dopo; è un periodo considerevole, sia allora che oggi, sebbene il mondo si muovesse più lentamente, credo che 10 anni fossero un periodo abbastanza lungo. Comunque, hanno seguito un percorso differente. Da quanto so, forse potresti verificare, quasi tutti quelli che, come Buggiani, sono coinvolti nell'arte di strada nello stesso periodo dei writer, hanno tratto ispirazione dall'idea o dal potenziale di intervenire nello spazio pubblico. Tuttavia, è quasi sempre gente che ha un percorso diverso all'interno del sistema artistico, maggiore consapevolezza, non so come potrei spiegarlo. Le dinamiche sono quindi piuttosto diverse. Indiscutibilmente, il Writing ha dimostrato che molte persone che avrebbero potuto essere comunque degli artisti hanno riconosciuto il potenziale nell'utilizzare la strada e i supporti messi a disposizione per cambiare il pubblico e ottenere visibilità. Chiaramente, mettere di fronte al pubblico ciò che altrimenti il pubblico dovrebbe cercare entrando in un museo o una galleria, e oltrepassare tutte quelle figure di garanzia, come i curatori o i galleristi, è un approccio molto attraente. Questi sono quindi due mondi che si svi-

luppano parallelamente. Queste persone si sono sicuramente interconnesse, si conoscono; esistono foto interessanti di Keith Haring con Dondi. È vero, ma ci sono molte differenze. Successivamente, arriva un momento in cui le gallerie, mi raccontavano persone più esperte di me, diventano stanche dell'arte informale, che aveva origini nell'action painting. Arriviamo agli anni '80, quando si cerca un nuovo tipo di futuro, e così il Writing viene portato all'interno degli spazi espositivi, insieme a nuovi tipi di pittura. In tal modo, il discorso sulla illegalità, che era legato maggiormente alla performance, viene completamente eliminato. Non so neanche io come influisca sul risultato qualitativo e formale, ma sembra che si favorisca una pura estetica. Ecco, questa è la prima fase che hai menzionato, tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80. Ci sono anche le prime mostre in Europa, come quella alla Galleria Medusa a Roma nel 1979 e Arte di Frontiera ad Amsterdam. Dopodiché, non sono sicuro di cosa sia accaduto negli anni '90. Futura ha continuato a lavorare molto, altri meno. Insomma, non saprei dirti esattamente cosa è accaduto. Credo che ciò che accade, indiscutibilmente, è che nei primi anni 2000, grazie a un lungo sviluppo che, a mio parere, ha avuto inizio con Twist e la scoperta dei gemelli, così come altre cose che ora non riesco a ricordare. Quindi in quel momento si verificherà un nuovo e considerevole interesse da parte degli spazi espositivi nei confronti di queste nuove forme artistiche. Tuttavia, nella maggior parte dei casi, queste forme daranno spazio a individui che, magari, non hanno un forte legame con il writing vero e proprio. Questo interesse, infatti,

si sviluppa in una fase successiva, dopo l'entusiasmo iniziale per la cosiddetta Street Art, che ha portato anche in Italia a mostre importanti come "Sweet Art", a cui hanno partecipato principalmente writer come Harris, Rae, Dado e altri.

La fase successiva è quella del muralismo contemporaneo, che ci porta fino ai giorni nostri. Quindi, secondo me, in modo generale, le fasi del rapporto tra strada e galleria sono tre. Non riesco a fornire dettagli specifici sugli anni '90 o sull'inizio degli anni '80, e su cosa abbia avuto luogo di diverso o di rilevante in quegli anni.

Arte

Il post-graffitismo viene affrontato dal punto di vista artistico, comprendendone radici stilistiche, tecniche, supporti e fruizione

Differenze tra street art e post-graffitismo

Il post-graffitismo e la street art sono movimenti artistici che affondano le loro radici nella cultura urbana e che hanno subito un'evoluzione significativa nel corso della storia. Il post-graffitismo, nato negli anni '70 come evoluzione dei graffiti tradizionali, ha avuto origine nelle periferie delle città degli Stati Uniti come forma di espressione degli artisti di strada. La street art, invece, ha preso forma nei primi anni '80, principalmente nel Regno Unito, come reazione alla cultura dominante dell'arte contemporanea, come strumento di protesta e critica sociale. Entrambi questi movimenti sono stati influenzati da diversi contesti, tra cui la cultura hip-hop, la cultura punk, il movimento delle arti visive e la cultura di strada. Nel corso degli anni, il post-graffitismo e la street art hanno subito una serie di trasformazioni, sia dal punto di vista delle tecniche artistiche utilizzate, sia dal punto di vista dei messaggi e dei significati che intendono comunicare. Oggi, questi movimenti sono diventati una parte intrinseca della cultura urbana contemporanea e sono riconosciuti come forme d'arte legittime, anche se spesso operano in una zona di confine tra legalità e illegalità. Attraverso l'uso di murales, stencil, paste-up e altre forme di espressione

visiva, gli artisti di post-graffitismo e street art riescono a trasformare gli spazi urbani, creando opere che catturano l'attenzione e stimolano la riflessione. Queste forme d'arte permettono di dare voce a tematiche sociali, politiche e culturali, portando alla luce questioni spesso trascurate o silenziate. La continua evoluzione del post-graffitismo e della street art testimonia la loro vitalità e la loro capacità di adattarsi ai mutamenti della società. Gli artisti di questi movimenti sono in costante ricerca di nuove forme espressive e di nuovi modi per coinvolgere il pubblico. Attraverso l'uso di tecniche innovative e l'adozione di approcci concettuali, il post-graffitismo e la street art continuano a sfidare le convenzioni artistiche tradizionali e ad ampliare i confini dell'arte contemporanea. Il post-graffitismo e la street art sono strettamente legati al contesto sociale e culturale in cui si sviluppano. Questi movimenti artistici si sono sviluppati come una forma di espressione degli artisti di strada, spesso provenienti da conte-

Fig. 33: opera di street art, Osgemeos, Boston (Artibrune)



sti urbani svantaggiati e marginalizzati. L'ambiente urbano, con i suoi muri, i suoi spazi abbandonati e le sue superfici, ha fornito una tela su cui gli artisti di post-graffiti e street art hanno potuto esprimere la loro creatività e la loro protesta. Il contesto culturale ha giocato un ruolo importante nella formazione del post-graffitismo e della street art come movimenti artistici distinti.

Tuttavia, ci sono alcune differenze chiave tra i due movimenti. Il post-graffiti è un movimento artistico che si è sviluppato a partire dai graffiti tradizionali. Gli artisti di post-graffiti utilizzano tecniche e stili provenienti dal writing, ma li adattano a forme d'arte più convenzionali come dipinti su tela, sculture e installazioni. Il post-graffitismo spesso esplora i confini tra arte urbana e arte di galleria, utilizzando elementi visuali dei graffiti e della street art per creare opere che sono esposte in musei e gallerie. Gli artisti di questo movimento spesso utilizzano una vasta gamma di tecniche e materiali, tra cui spray, pennarelli, acrilici e inchiostri, e frequentemente incorporano elementi tridimensionali come sculture e installazioni. La street art, invece, è un movimento artistico che si concentra principalmente sull'arte di strada e sull'espressione artistica nell'ambiente urbano. Gli artisti di street art utilizzano tecniche e stili diversi, come spray, rulli, sticker art e paste-up, per creare opere che sono esposte all'aperto, spesso su muri, edifici, ponti e altri spazi pubblici.

La street art è spesso associata a un'estetica urbana

e a temi sociali e politici. Molti artisti di street art utilizzano la loro arte per dare voce a tematiche sociali importanti, che inneschino dei meccanismi di riflessione con il fruitore dell'opera stessa. In generale, il post-graffiti e la street art sono entrambi movimenti artistici contemporanei che hanno radici nei graffiti tradizionali, ma ci sono alcune differenze chiave tra i due movimenti. Il post-graffiti si concentra sull'adattamento delle tecniche e degli stili dei graffiti tradizionali a forme d'arte più convenzionali, mentre la street art si concentra sull'espressione artistica nell'ambiente urbano e ciò che lo circonda.

Fig. 34: opera post-graffitista, Erosie, Caen, France (Archivio Erosie)



Il legame con l'astrattismo

L'astrattismo è un movimento artistico che si è sviluppato durante il primo decennio del XX secolo e ha avuto un'ampia diffusione in tutto il mondo. Il suo punto di partenza è stato l'arte europea, ma si è poi espanso anche negli Stati Uniti e in America Latina. L'astrattismo è caratterizzato dall'utilizzo di forme geometriche e colori primari per rappresentare il mondo in modo non figurativo. Gli artisti astratti ambiscono a rappresentare l'essenza delle cose, piuttosto che la loro apparenza esteriore. Il movimento artistico ha avuto un grande impatto sull'arte moderna e ha influenzato molte altre correnti artistiche. Gli artisti astratti hanno utilizzato un'ampia varietà di tecniche per creare le loro opere, tra cui la pittura, la scultura, la grafica e la fotografia. Tra i più famosi artisti astratti possiamo citare Wassily Kandinsky, Kazimir Malevich, Piet Mondrian e Joan Miró, tutti artisti che hanno esplorato la possibilità di rappresentare l'essenza delle cose in maniera non figurativa attraverso forme e colori primari. L'astrattismo è stato anche un movimento culturale che ha influenzato la letteratura, la musica e la danza. Gli artisti astratti hanno cercato di creare un'arte che fosse accessibile a tutti, senza richiedere un'interpretazione o una

conoscenza specifica. Il post-graffitismo ha un legame forte con "l'astrattismo che nasce dalla scelta degli artisti di negare la rappresentazione della realtà per esaltare i propri sentimenti attraverso forme, linee e colori. La forma viene intesa come risultato dell'incontro tra uomo e mondo, in un alternarsi di empatia, ovvero avvicinamento alla realtà, ed astrazione, cioè rifiuto della realtà." (28)

Gli artisti di post-graffiti spesso utilizzano forme geometriche per creare una sorta di linguaggio visuale astratto, che esprime concetti e idee attraverso forme e colori. In questo modo, il post-graffitismo si collega all'astrattismo, poiché entrambi i movimenti si concentrano sull'espressione delle forme e dei colori in modo non figurativo. Il termine "arte astratta" chiamata anche "arte non oggettiva" è un termine generico piuttosto vago per qualsiasi pittura o scultura che non ritrae oggetti o scene riconoscibili. La premessa di base dell'astrazione è che le qualità formali di un'opera sono altrettanto importanti quanto le qualità rappresentative della stessa, dimostrando come una qualità formale (colore) possa prevalere su una rappresentativa (disegno). Analizzando i lavori di circa 30 post-graffitisti sono emersi dei pattern ricorrenti con l'arte astratta, con i quali è stata individuata una serie di 5 tipologie di astrattismo legato al fenomeno dei post-graffiti:

* *Informale*: L'arte astratta informale è un movimento artistico che si concentra sull'uso di forme e colori non strutturati e casuali per creare opere d'arte astratte. Questo stile si è sviluppato negli anni '40 e '50 del XX secolo, con artisti come

Jean Dubuffet, Wols e Jackson Pollock che sono stati tra i principali rappresentanti. "Passioni, tensioni e disagi devono emergere senza il filtro della ragione astratta. Il termine Informale viene coniato nel 1951 dallo studioso francese Michel Tapié. Si possono individuare nell'arte Informale varie matrici, tra cui Dadaismo, Espressionismo e Surrealismo. La pittura diventa informale e si sottrae al figurativo, ma anche alla geometria e al rigore matematico che caratterizzano l'astrattismo. Da qui deriva il vero cambiamento portato avanti da questi artisti, oltre che smontare la forma e renderla un qualcosa d'informe appunto, essi applicano alla loro pittura molti materiali diversi come prima di loro non si era fatto, soprattutto materiali poveri come sabbia, sassi, carta di giornale, cocci di vetro e molti altri materiali innovativi con i quali ogni artista nel suo singolo sperimenta. L'informale è una concezione ribelle dell'arte, infatti "rifiuta la forma" per intervenire direttamente nella materia con un segno espressivo e un gesto spontaneo, ma non va intesa come "non forma". Il gesto, in particolare, è il momento creativo allo stato puro, diviene quasi un momento di culto, come era avvenuto anche nel movimento Dada, da cui riprende questo aspetto." (29)

Espressiva: focus sul mittente, l'immagine esprime emozioni al destinatario. Estetica: focus sulle proprietà estetiche del messaggio, l'immagine arricchisce visivamente il messaggio.

* *Optical Art*: L'optical art, conosciuta anche come Op Art, si concentra sull'uso di illusioni ottiche e giochi di forme e colori per creare opere d'arte che interagi-

scano con il fruitore. Questo stile si è sviluppato negli anni '50 e '60 del XX secolo, con artisti come Bridget Riley, Victor Vasarely e Jesús Rafael Soto che sono stati tra i principali precursori. L'optical art si basa sull'utilizzo di illusioni ottiche,

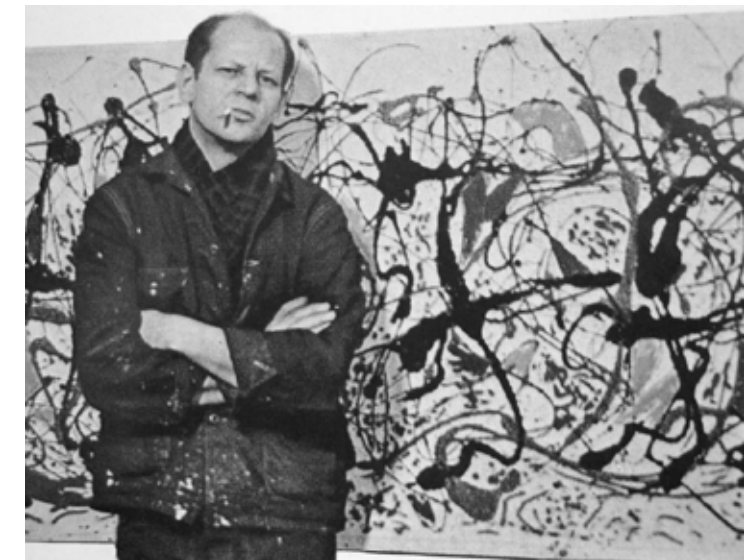


Fig. 35: Jackson Pollock (Tartaglia Arte)

come le illusioni di movimento, le illusioni di profondità e le illusioni cromatiche, per creare opere d'arte che coinvolgono attivamente l'osservatore. Le opere d'arte optical sono spesso caratterizzate da forme geometriche ripetitive e giochi di colore, con una forte enfasi sulla percezione visiva e sull'esperienza dello spazio, è stata in gran parte influenzata dall'arte astratta geometrica e dalla scienza della percezione visiva.

* *Minimalista*: L'arte astratta minimalista è una tipologia di arte astratta con un focus sull'utilizzo di forme geometriche semplici, colori basici e materiali industriali per creare opere d'arte astratte. Questo stile si è sviluppato negli anni '60 del XX secolo, con artisti come Do-

nald Judd, Dan Flavin e Frank Stella che sono stati tra i principali rappresentanti. Il minimalismo si distingue per la sua semplicità e la riduzione delle forme, essenzializzando l'arte ai suoi elementi più basilari, in modo da concentrarsi sulla percezione visiva e sull'esperienza dello spazio. Le opere d'arte minimaliste sono spesso caratterizzate da forme geometriche semplici e ripetitive, con un uso limitato di colore e una forte enfasi sulla struttura e la proporzione. L'arte astratta minimalista è stata influenzata dall'astrazione geometrica ed ha rappresentato una reazione contro l'arte astratta gestuale, che veniva vista come troppo emotiva e casuale. Gli artisti minimalisti hanno invece cercato di creare opere d'arte che esplorassero la relazione tra forma, colore e spazio in modo rigoroso e ordinato.

* *Gestuale*: L'arte astratta gestuale si concentra sull'espressione emotiva attraverso l'uso di gesti e movimenti nella creazione di opere d'arte. Questo stile si è sviluppato negli anni '40 e '50 del XX secolo, con artisti come Jackson Pollock, Willem de Kooning e Franz Kline che sono stati tra i principali rappresentanti. L'arte astratta gestuale si distingue dall'astrazione geometrica perché gli artisti utilizzano gesti e movimenti spontanei per creare opere d'arte, piuttosto che forme geometriche rigorose. Le opere d'arte gestuali sono spesso caratterizzate da tratti e segni forti e vigorosi, con un uso intensivo di colore e una forte enfasi sull'espressione emotiva e il movimento. Il movimento dell'arte astratta gestuale è stato influenzato dall'espressionismo astratto e dal dadaismo, e ha rappresentato una reazione contro l'astrazione ge-

ometrica, che veniva vista come troppo fredda e cerebrale. Gli artisti gestuali hanno invece cercato di catturare la vitalità e l'energia del mondo naturale e del corpo umano, attraverso l'utilizzo di gesti e movimenti.

* *Geometrica*: L'astrazione geometrica è un ramo dell'astrattismo che si concentra sull'utilizzo di forme geometriche semplici, come linee, cerchi, triangoli e quadrati, per creare opere d'arte astratte. Questo stile è stato sviluppato negli anni '10 e '20 del XX secolo, con artisti come Kazimir Malevich e Piet Mondrian che hanno giocato un ruolo importante nella sua creazione. L'astrazione geometrica riflette l'influenza della scienza e della tecnologia sull'arte, con gli artisti che utilizzano forme geometriche come mezzo per esprimere concetti astratti. Le opere d'arte geometriche sono spesso caratterizzate da colori vivaci e forti contrasti, con forme che si sovrappongono e si intersecano per creare un senso di equilibrio e armonia tramite la loro composizione. Inoltre, l'astrazione geometrica è stato un movimento artistico molto importante nella storia dell'arte, poiché ha aperto la strada a nuove forme di espressione e ha ispirato molte altre correnti artistiche successive come l'Op Art, la Minimal Art e l'arte concettuale. Gli artisti si sono concentrati sulla creazione di opere d'arte che esplorano la relazione tra forma, colore e spazio. Hanno creato opere d'arte che non rappresentavano oggetti o scene del mondo reale, ma che invece utilizzavano forme geometriche semplici per creare un'esperienza visiva unica e stimolante.

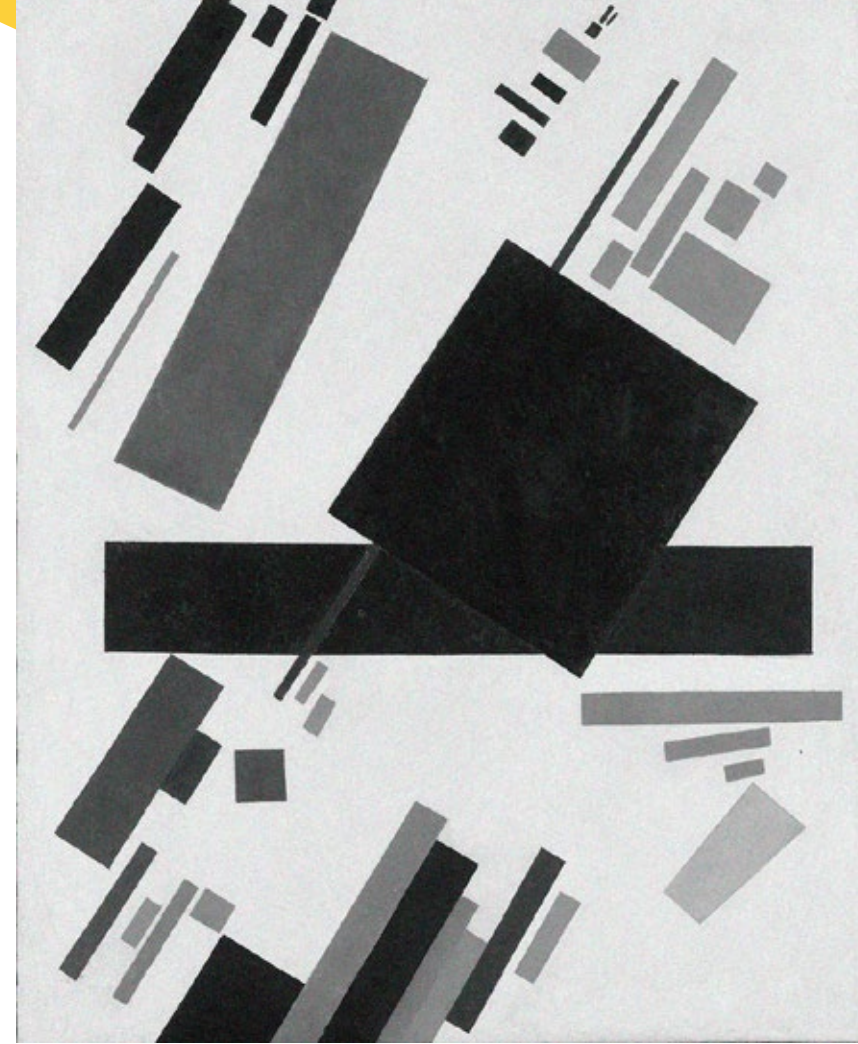


Fig. 36: Kazimir Malevich, *Suprematist Composition* (Wikipedia)



Fig. 37: Franz Kline, *Meryon*, ©ARS, NY and DACS (Tate images)

Tecniche e spazi

Il post-graffitismo è un movimento artistico urbano che si è sviluppato come evoluzione del graffiti tradizionale. Mentre il graffiti tradizionale è spesso associato a opere illegali e realizzate in modo impulsivo su pareti o superfici pubbliche, il post-graffitismo ha assunto una connotazione diversa, caratterizzandosi per un'approccio più sofisticato e consapevole.

Le tecniche, i luoghi e i supporti utilizzati nel post-graffitismo sono elementi chiave di questo movimento artistico urbano. Gli artisti del post-graffitismo sperimentano e combinano diverse tecniche artistiche, utilizzando una vasta gamma di materiali e supporti per creare opere d'arte uniche e innovative negli spazi urbani. Le tecniche utilizzate nel post-graffitismo includono la pittura a spruzzo, lo stenciling, la calligrafia, l'affissione di poster, il paste-up, l'installazione, la pittura a pennello e la mista media. Queste tecniche offrono agli artisti una vasta gamma di possibilità creative per esprimere il proprio stile e la propria visione artistica. I luoghi sono un aspetto significativo del post-graffitismo. Gli artisti scelgono accuratamente i luoghi in cui realizzare le loro opere, selezionando pareti, superfici o spazi pubblici che si adattino alla loro estetica o al mes-

saggio che vogliono comunicare. I luoghi possono variare dal contesto urbano, come muri di edifici, ponti, strade e treni, a luoghi meno convenzionali come cortili interni, tunnel o aree abbandonate. La scelta del luogo può influenzare il significato e l'impatto dell'opera d'arte, creando un dialogo tra l'opera e l'ambiente circostante. I supporti utilizzati nel post-graffitismo sono altrettanto importanti. Gli artisti possono utilizzare una vasta gamma di supporti, tra cui muri, cartoncini, carta, plastica, metallo e legno. La scelta del supporto può influenzare la tecnica e il risultato finale dell'opera d'arte.

Le tecniche:

Nel campo dell'arte urbana, il post-graffitismo ha aperto nuovi orizzonti espressivi attraverso l'utilizzo di tecniche innovative e originali. Il post-graffitismo si distingue per la sua continua evoluzione e sperimentazione, rappresentando un'affascinante fusione tra la cultura di strada e le nuove forme d'arte contemporanea. Le bombolette spray, inventate nel 1943 ma poco diffuse fino agli anni Cinquanta, hanno contribuito alla rapida e diffusa espansione del writing come forma di espressione artistica. Grazie alla vernice spray, è stato possibile coprire ampie aree in poco tempo, grazie alla sua portabilità e alla semplicità d'uso. Inoltre, la sua disponibilità presso qualsiasi negozio di ferramenta ha reso questa tecnica di pittura accessibile a un vasto pubblico. Alcune famose marche di spray, come la rinomata Krylon di New York, hanno cercato di dissociarsi dal mondo dei graffiti, specificando che i loro prodotti

non erano destinati a essere utilizzati per scrivere sui muri, e hanno adottato campagne di marketing per riorientare la loro immagine. Tuttavia, altre marche hanno invece scelto di approfittare del fenomeno, o addirittura sono state create appositamente per soddisfare le esigenze dei writer. Nel 2015, il mercato dei materiali per graffiti ha conosciuto una significativa espansione, con un'enorme evoluzione nella qualità dei prodotti offerti. Ora quasi tutte le marche vantano una copertura eccellente e offrono una vasta gamma di tappi con cui è possibile modulare il tratto, variando da pochi millimetri fino a venti centimetri con un tappo Astrofat, che può avere una pressione bassa o alta. *"Esistono sul mercato bombolette specifiche per i graffiti di qualsiasi dimensione: da 10 ml (la metà di uno shot di tequila) a 750 ml (una bottiglia di vino)."* (30) Oltre alle varie tipologie di vernice, pressione e dimensione dello spray, ciò che influisce in modo importante sono i *caps*. I tappi, che si applicano sulla valvola delle bombolette, determinano la forma e la larghezza del tratto di vernice spruzzato sulla superficie. Essi offrono una vasta gamma di possibilità creative, consentendo ai

Fig. 38: NY Fat Cap (Pinturas Motta)



writers di modulare il tratto, controllare la copertura e creare effetti unici nelle loro opere. Nell'evoluzione del writing, i tappi sono diventati uno strumento indispensabile, con marche e modelli diversi che offrono una gamma di opzioni per soddisfare le diverse esigenze artistiche dei writers. Tra i caps più comunemente utilizzati dai writers uno dei più versatili è il pink fat. Caratterizzato dal suo colore rosa, offre un tratto ampio e spesso, ideale per coprire rapidamente grandi superfici. È noto per la sua alta pressione, che consente una rapida erogazione della vernice e una copertura intensa. Il suo tratto è generalmente liscio e uniforme, ideale per riempire rapidamente spazi vuoti con vernice. Gli artisti più skillati lo sfruttano anche per realizzare tratti dove è richiesta un alto livello di precisione, raggiungibile grazie al tratto pulito erogato dal tappo. Uno dei caps più conosciuti della storia del writing è il NY Fat Caps, questo tipo di tappo è noto per la sua versatilità e flessibilità nel modulare il tratto della vernice. Offre un tratto medio, che consente ai writers di controllare con precisione la larghezza e l'intensità del tratto sulla superficie da graffiare. Il New York fat è ideale per creare linee nitide, dettagliate e definite nelle opere di writing. Grazie alla sua precisione, è spesso utilizzato per realizzare outline veloci e ben definiti.

Un'ulteriore tecnica ampiamente sfruttata da writer di ogni "settore" è sicuramente il paint roller. Il paint roller è composto da un manico lungo con un rullo applicato sulla sua estremità. Il rullo è spesso realizzato in materiale spugnoso o poroso, che può assorbire e distribuire la vernice in modo uniforme sulla superficie da dipingere. La vernice

(30) A. Mininno, *Graffiti writing in Italy 1989-2021*, Bruno (2021).

viene applicata sulla spugna o sul rullo del paint roller e poi trasferita sulla superficie interessata, come cartone, legno o metallo. Questa tecnica offre numerosi vantaggi. Innanzitutto, permette di coprire rapidamente grandi superfici con vernice, consentendo ai writers di realizzare opere di grandi dimensioni in tempi relativamente brevi. Inoltre, il paint roller offre un'applicazione uniforme della vernice, garantendo una copertura omogenea senza lasciare tracce di pennellate o aloni. Questo rende il paint roller particolarmente adatto per la creazione di sfondi o background nelle opere di writing, offrendo una base solida per i dettagli successivi. In ambito post-graffiti un artista che ha costruito



Fig. 39: *Il rullo di Skirl* (Enter Gallery)

su questa tecnica la sua intera carriera è Skirl. *"Manuel Skirl è una persona, nata e cresciuta a Vienna. Il suo stile distintivo è definito da strutture organiche risultanti da linee nere e blu. L'artista utilizza strumenti di pittura fatti da sé, si sviluppa in un processo continuo. Applica la sua tecnica a varie scale e su*

più superfici e lascia un segno inconfondibile, più o meno astratto." (31)

Durante i primi dodici anni della sua carriera artistica, l'artista ha dedicato il suo tempo alla creazione di graffiti classici. Tuttavia, grazie alla sua esperienza come incisore, ha sviluppato un insieme unico di competenze che gli hanno consentito di espandere la sua narrazione visiva, passando da uno stile di graffiti tradizionale a forme astratte e pittoriche. La sua opera si caratterizza per l'utilizzo di trame e stili che richiamano modelli e simboli presenti nella natura. L'uso sapiente di linee precise e forme organiche crea una tensione visiva e un senso di movimento sensoriale. La sua firma inconfondibile è lasciata ovunque vada grazie al suo rullo tagliato a mano, che conferisce un'impronta unica al suo lavoro. Questo artista ha fatto del roller painting un vero e proprio stile, utilizzando un approccio simile a quello punk che proponeva come colonna portante del proprio manifesto il *"chiunque può farlo"*, definito successivamente con lo slogan *"do it yourself"*.

Come terza ed ultima tecnica comunemente utilizzata dagli artisti di post-graffiti abbiamo lo stencil. Questa tecnica consiste nell'utilizzare una sagoma per creare immagini ripetitive su una superficie. Gli stencil sono profili di plastica, metallo o carta che vengono posizionati sulla superficie e poi coperti tramite uno spray o un roller painter. Il risultato è un'immagine ripetuta con precisione e possono essere realizzati in molti modi diversi. Gli artisti di post-graffiti spesso creano i propri stencil personalizzati utilizzando vari materiali come il cartone, la plastica, il metallo o il vinile e possono essere creati attraverso l'uso



Fig. 40: Skirl, *Olomouc*, Safe Festival 2022 (Archivio Skirl)

di tagli a mano, tagli con plotter o con software di grafica. Sten e Lex sono due artisti di post-graffiti italiani noti per la loro tecnica innovativa dello "stencil poster". Nati rispettivamente a Roma nel 1982 e a Taranto nel 1982, sono stati i precursori dell'arte dello stencil in Italia. Nel 2001, hanno creato il loro primo stencil per le strade di Roma, dando così inizio alla loro carriera artistica. Nel corso degli anni, hanno sviluppato una tecnica unica portando la mezzatinta nello stencil a partire dal 2002, che ha reso le loro opere ancora più spettacolari ed espressive. Il processo creativo del duo romano

prevede l'incollaggio di un poster sulla superficie, la cui figura viene tagliata come se si stesse creando uno stencil. Tuttavia, invece di utilizzare lo stencil, i due artisti dipingono sopra la matrice e in seguito strappano via la carta per rivelare l'immagine finale. Questa tecnica permette agli artisti di creare opere uniche, invertendo il concetto di riproducibilità associato alla tecnica dello stencil. Per la creazione di opere murarie, Sten e Lex incollano la carta della matrice direttamente sulla parete, che col passare del tempo viene distrutta in modo naturale dagli agenti atmosferici, diventando essa stessa parte integrante dell'opera. Questo processo di trasformazione rende l'opera variabile e in costante mutamento, aggiungendo ulteriore interesse e fascino all'opera stessa.

Gli spazi:

Il post-graffitismo rappresenta una forma di espressione artistica che ha fatto la sua comparsa negli ultimi decenni, caratterizzata dalla sua capacità di evolversi e di adattarsi ai contesti del tessuto urbano e sociale. La correlazione tra il post-graffitismo e gli spazi urbani ha stimolato un approfondimento sulla capacità dell'arte urbana di modificare l'ambiente metropolitano e sulla sua funzione nella ristrutturazione urbana. Attraverso l'esplorazione di questi aspetti, si intende fornire un contributo alla comprensione del rapporto tra post-graffitismo e gli spazi, approfondendo la riflessione sul ruolo dell'arte urbana nella trasformazione degli spazi urbani in luoghi di interesse culturale e sociale. Gli artisti di post-graffiti sono infatti in grado di interagire con lo spazio

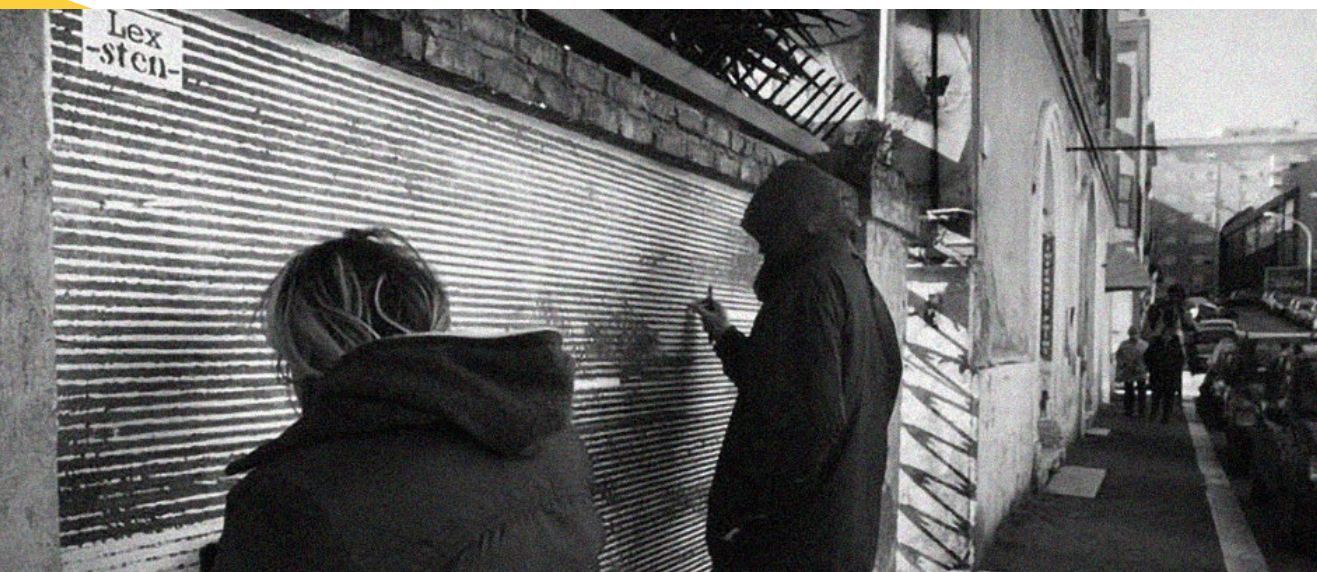
(31) www.manuelskirl.com/about/

urbano attraverso la creazione di opere che valorizzano gli aspetti architettonici e visivi della città, ma che allo stesso tempo pongono l'accento sui problemi sociali e politici che caratterizzano la vita urbana. Molto spesso questa tipologia di linguaggio viene sfruttata per modificare la percezione che gli abitanti di un determinato luogo hanno dello spazio urbano. Le opere di post-graffiti possono infatti creare nuove prospettive e punti di vista sulla città, rendendo il tessuto urbano più attrattivo. Questo argomento continua a essere al centro di diverse polemiche, con molte critiche rivolte alle istituzioni per la loro presunta strumentalizzazione dei linguaggi del post-graffitismo, con l'abbinamento frequente di tali opere al concetto di riqualificazione urbana. Tale critica si concentra sull'idea che le opere del post-graffitismo siano utilizzate dalle istituzioni come un mezzo per mascherare i problemi reali delle città, anziché affrontarli direttamente. In altre parole, l'utilizzo del post-graffitismo come strumento di riqualificazione urbana potrebbe essere visto come un tentativo di nascondere la realtà sociale della città, piuttosto che affrontare le questioni più profonde che la affliggono. È indubbio

che il post-graffitismo rappresenti una forma d'arte urbana in grado di stimolare la creatività e la partecipazione dei cittadini, ma è altrettanto importante che le istituzioni collaborino per creare un equilibrio tra la valorizzazione degli aspetti positivi del tessuto urbano e l'affronto dei problemi reali che la affliggono, senza strumentalizzazioni o riduzionismi. Un caso studio interessante sul rapporto tra arte urbana e contesto urbano è sicuramente quello avvenuto nella città di San Lorenzo a Roma, con questo aneddoto raccontato da Sarah Gainsforth nel capitolo "Addomesticare la città - Consumo visuale e produzione di spazio" nel libro "Espressioni urbane - Muri sconciati, Writing e Street Art".

L'associazione "Muri Sicuri" ha organizzato nel 2019 una visita guidata dei murales della città dal titolo "Street Art e identità" al costo di 12€ a persona. La visita prometteva di far scoprire le storie ed i colori del quartiere. [...] Una delle tappe della visita era via dei Volsci dove avevano sede numerose organizzazioni della sinistra extraparlamentare, e in quel tratto di strada le facciate dei palazzi erano state coperte negli anni da murales raffiguranti personaggi politici ed eventi storici. [...]

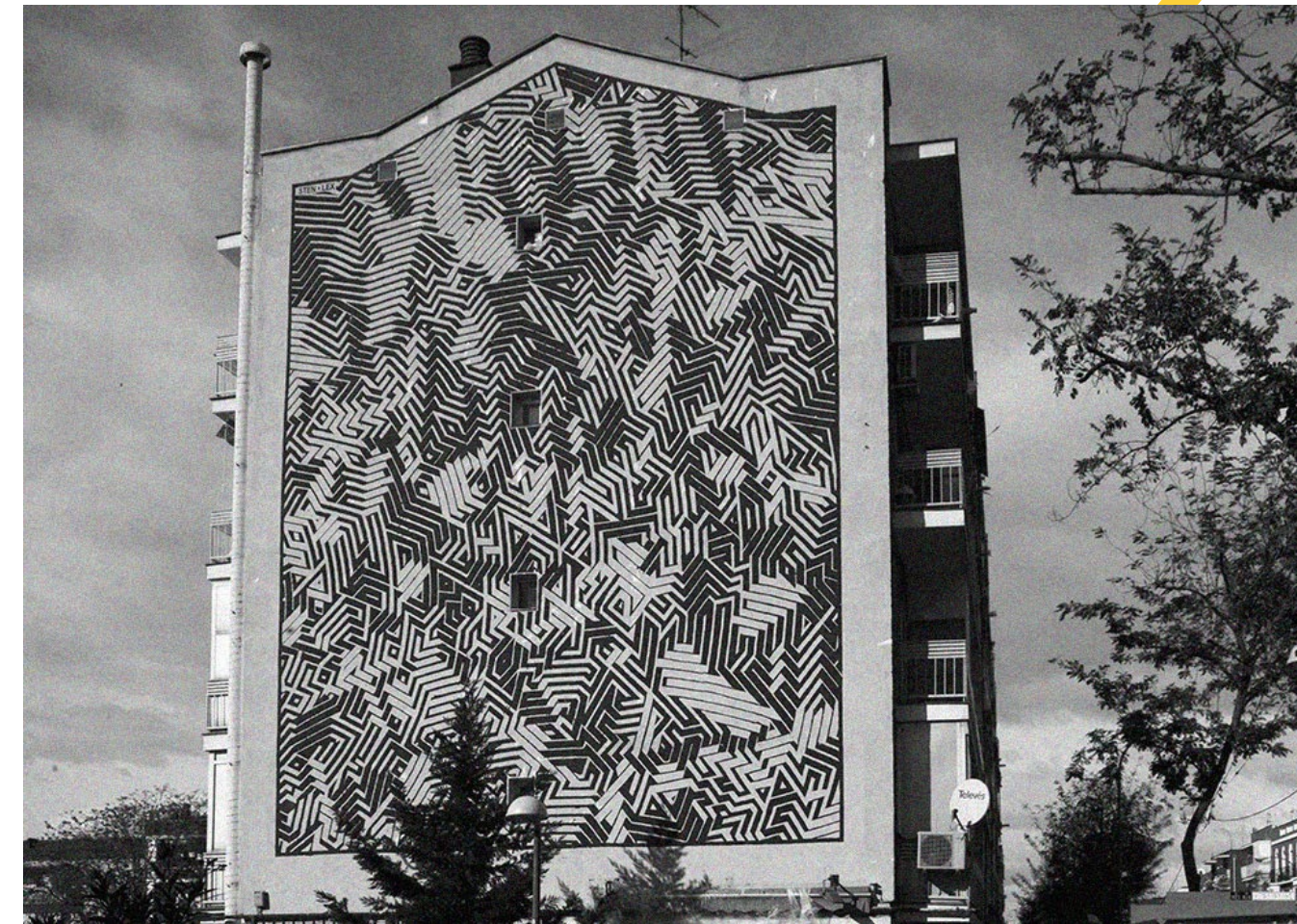
Fig. 41: Sten Lex in azione (Archivio Sten Lex)



Quella mattina, quando il gruppo dei visitatori è arrivato in via dei Volsci, i murales erano scomparsi. Erano stati cancellati il giorno prima dai volontari di Retake che sono volontari del decoro urbano, girano per le città ripulendo le strade, le facciate, togliendo etichette e via dicendo [...], l'iniziativa si chiamava "Magnifica San Lorenzo", era stata organizzata insieme al Comune di Roma, presentata dalla stessa sindaca in conferenza stampa e finanziata da Unicredit. (32) L'episodio menzionato si colloca all'interno del più ampio processo di trasformazione urbana nel quale rientrava il quartiere di San Lorenzo. Esso rappresenta un'occasione per riflettere sui con-

cetti che l'arte urbana solleva, e sui molteplici aspetti che circondano il discorso sulla città e sulla sua evoluzione. In particolare, emerge un cortocircuito che si è venuto a creare negli anni riguardo l'arte urbana generale, dovuto alla presenza di confusione e contraddizioni nei concetti che animano il dibattito sulla città. Si tratta di questioni complesse, che riguardano temi quali il degrado urbano, la legalità e l'illegalità, e la funzione dell'arte pubblica. Nel caso specifico di San Lorenzo, l'episodio descritto ha messo in evidenza la difficoltà di trovare un equilibrio tra la valorizzazione dell'arte urbana e la necessità di preservare il patrimonio storico e culturale del

Fig. 42: Sten Lex, *Nevicata*, Nueva Numancia, Madrid, 2015 (Archivio Sten Lex)



(32) P. Ascari e P. Rivasi, *Espressioni urbane - Muri sconciati, writing, e Street Art*, Mimesis (2022)

quartiere. Tale conflitto, tuttavia, non riguarda solamente San Lorenzo, ma rappresenta una sfida che molte città devono affrontare per trovare un giusto equilibrio tra la valorizzazione dell'arte urbana e la tutela dei beni culturali.

La realizzazione di lavori spontanei è un aspetto di grande importanza nell'evoluzione e nella sperimentazione di nuove forme, condizionate da situazioni, emozioni, tempo e adrenalina. Uno dei contesti più frequenti in cui si possono osservare lavori spontanei è rappresentato dalla pratica del trainbombing, restando pertinente al contesto dello spazio parliamo di depositi ferroviari. Il fatto di dover operare in uno spazio e in un tempo limitati costituisce una sfida considerevole per chi si dedica a quest'attività. Tuttavia, tale sfida rende l'attività ancora più interessante e stimolante,

e richiede ai lavori di presentare determinate peculiarità in termini di forma, colore, tratto e complessità. *"I depositi ferroviari in Italia sono moltissimi: alcuni sono in avvicinabili, altri sono visitabili anche durante il giorno; alcuni sono affollati, pieni di treni da segnare, altri quasi disabitati."* (33)

Trenitalia sta affrontando il problema dei graffiti sui propri treni, intensificando i controlli e le sanzioni. Sembra essere più un problema di immagine per Trenitalia più che un problema effettivo di servizio. Infatti, i graffiti impattano principalmente sulla percezione di pulizia dei treni piuttosto che sulla loro effettiva igiene. Trenitalia ha dichiarato che questa pratica rappresenta una minaccia per la propria immagine e i propri colori sociali. La campagna promossa da Trenitalia per

Fig. 43: Attività di train-bombing con influenza post-graffitista



(33) A. Mininno, *Graffiti writing in Italy 1989-2021*, Bruno (2021).

contrastare la proliferazione dei lavori spontanei sulle ferrovie ha avuto un impatto significativo sull'ambiente degli artisti attivi, causando una sorta di processo di selezione naturale. L'azione della compagnia di trasporti ha infatti provocato una diminuzione del numero di artisti che operano nella sfera del trainbombing. Nonostante gli sforzi di Trenitalia, tuttavia, numerosi artisti continuano ad esercitare la loro attività creativa sui treni. Sebbene i loro pezzi siano spesso destinati ad essere rimossi nel giro di pochi giorni, questi artisti trovano motivazione sufficiente per continuare a dipingere. Per taluni di essi, il semplice atto di poter conservare una fotografia del proprio lavoro rappresenta un incentivo per perseguire la propria passione. Si tratta di un fenomeno che va oltre il mero desiderio di autoaffermazione, evidenziando l'attitudine di questi individui a esprimere se stessi attraverso il medium artistico della pittura. Inoltre, le ferrovie costituiscono per gli artisti del trainbombing un ambiente propizio alla sperimentazione di nuove tecniche e stili.

Nel contesto dell'analisi del fenomeno del post-graffitismo, è importante esaminare l'ampia gamma di spazi e luoghi in cui gli artisti operano. Tra questi, le gallerie rappresentano un ambito di particolare rilevanza e interesse. Esse costituiscono infatti uno spazio privilegiato per l'esposizione delle opere degli artisti, offrendo loro la possibilità di raggiungere un pubblico più vasto e di ottenere una maggiore visibilità. Il post-graffitismo, come corrente artistica estremamente versatile e adattabile alle più svariate situazioni, consente agli artisti di operare con facilità in mol-

ti contesti differenti. Si può trovare una grande quantità di artisti che dipingono sia in gallerie che in depositi ferroviari o esplorando il tessuto urbano. Per capire a pieno la relazione tra post-graffitismo e gallerie mi sono recato alla mostra "Out Of Disorder" ospitata dalla Galleria Antonio Colombo a Milano.

Aprì nel 1998 la galleria Antonio Colombo con l'obiettivo di dare spazio ai nuovi artisti italiani, creando da subito uno spazio culturale giovane e visionario. Durante i suoi vent'anni di attività ha dato voce ad un vasto numero di artisti, italiani ed internazionali, cercando costantemente l'esistenza di percorsi atipici e sperimentazione artistica, includendo diversi settori come la pittura, la scultura, il muralismo ed il disegno. Le opere osservate alla mostra "Out of Disorder" hanno la peculiarità di muoversi al confine tra figurativo ed astratto con la capacità di creare elementi visuali che non somigliano a niente. Questo non significa che gli artisti puntino a fare qualcosa che possa essere riconosciuto, ma mette in evidenza il background artistico dal quale provengo tutti e tre, ovvero i graffiti. In alcuni casi si riconosce ancora lontanamente una struttura tipografica che però è ormai talmente distorta ed elaborata da realizzare delle nuove forme organiche, *"implodendo o esplodendo, scomponendosi o fondendosi, dissolvendosi o solidificandosi in forme altre, nuove e irriconoscibili"*. (34) Lo stile di ogni artista della mostra è distinguibile l'uno dall'altro, in maniera astratta ognuno interpreta la propria visione del contesto che lo circonda che può essere *"con grandi macchie nere vagamente biomorfe, intervallate da intarsi di colore o elementi grafici come frecce e nu-*

(34; 35; 36; 37; 38) V. Parisi, *Out of disorder intro*, Galleria Antonio Colombo, Milano (2023).

meri" (35), nel caso di 108, "scandita da pseudo geometrie spigolose e seriali, quasi architettoniche, ottenute secondo processi generativi" (36) nel caso di Eltono e "ricostruita in blocchi di colore dalle vaghe sembianze pittogrammatiche, che si intersecano e sovrappongono, "sporandosi" a vicenda" (37) nel caso di Erosie. La pittura astratta è un modo per costringere il disordine entro una forma, dando spazio al caos e forme nuove. "Che ciò avvenga entro i limiti di un muro, di una tela o di un foglio, non cambia il principio che governa i lavori dei tre artisti, e che permette di accomunare l'universo dei graffiti a quello della grande arte astratta: entrambi sono linguaggi capaci di arginare e governare il caos, senza mai per questo negarlo o rinnegarlo, anzi contribuendo alla sua affermazione per mezzo di forme che ci appaiono sempre nuove, sempre vive." (38)

108 - Guido Bisagni: nasce ad Alessandria nel 1978. Storico esponente della scena italiana dell'arte urbana, laureato in disegno Industriale presso il Politecnico di Milano, è considerato uno dei primi e maggiori esponenti del post-graffitismo astratto a livello nazionale ed europeo. Si avvicina al mondo dei graffiti all'età di tredici anni, accedendo alla cultura punk-rock e dalla pratica dello skateboard. Alla fine degli anni novanta abbandona il lettering tradizionale per dedicarsi a formule espressive più distintive e caratterizzanti, grazie ad una combinazione di interessi nelle filosofie orientali e nella geometria.

Eltono: nasce a Parigi, in Francia, nel 1975. Ha lavorato a Madrid per undici anni, poi a Pechino per quattro anni e ora vive nel sud della Francia. Camminatore

ostinato e osservatore cronico, da anni Eltono utilizza lo spazio pubblico come supporto, studio e fonte di ispirazione. La sua sensibilità per ciò che accade intorno a lui e la sua conoscenza della natura della strada – i suoi capricci e la sua imprevedibilità – sono i suoi strumenti principali quando crea le sue opere. Ha lavorato nelle strade di oltre novanta città e ha esposto le sue opere in molte gallerie e musei di fama mondiale, tra cui la Tate Modern, la Somerset House, la Fundacion Miro e l'Artium Museum.

Erosie: nasce a Roosendaal in Olanda, nel 1976. Dalla metà degli anni '90 Erosie è attivo sia in strada che negli spazi di gallerie e musei. Dalla pittura di murali in Francia, Italia, Giappone, Regno Unito e Germania alle esposizioni museali a Bonn, Eindhoven, Bruxelles e alle numerose mostre in galleria in tutta Europa. La pratica di Jeroen trae origine dalla fluidità e dal processo del lettering dei graffiti. Questa disciplina – in cui linee, lettere e forme si evolvono gradualmente e quasi impercettibilmente verso risultati imprevedibili – è stata al centro della sua produzione e lascia un segno unico in tutto il suo lavoro. Le sue tele, i suoi disegni e i suoi collage appaiono come un istante di pausa in una dinamica irrequieta, una continua trasformazione e sovrapposizione di forme, linee e texture.

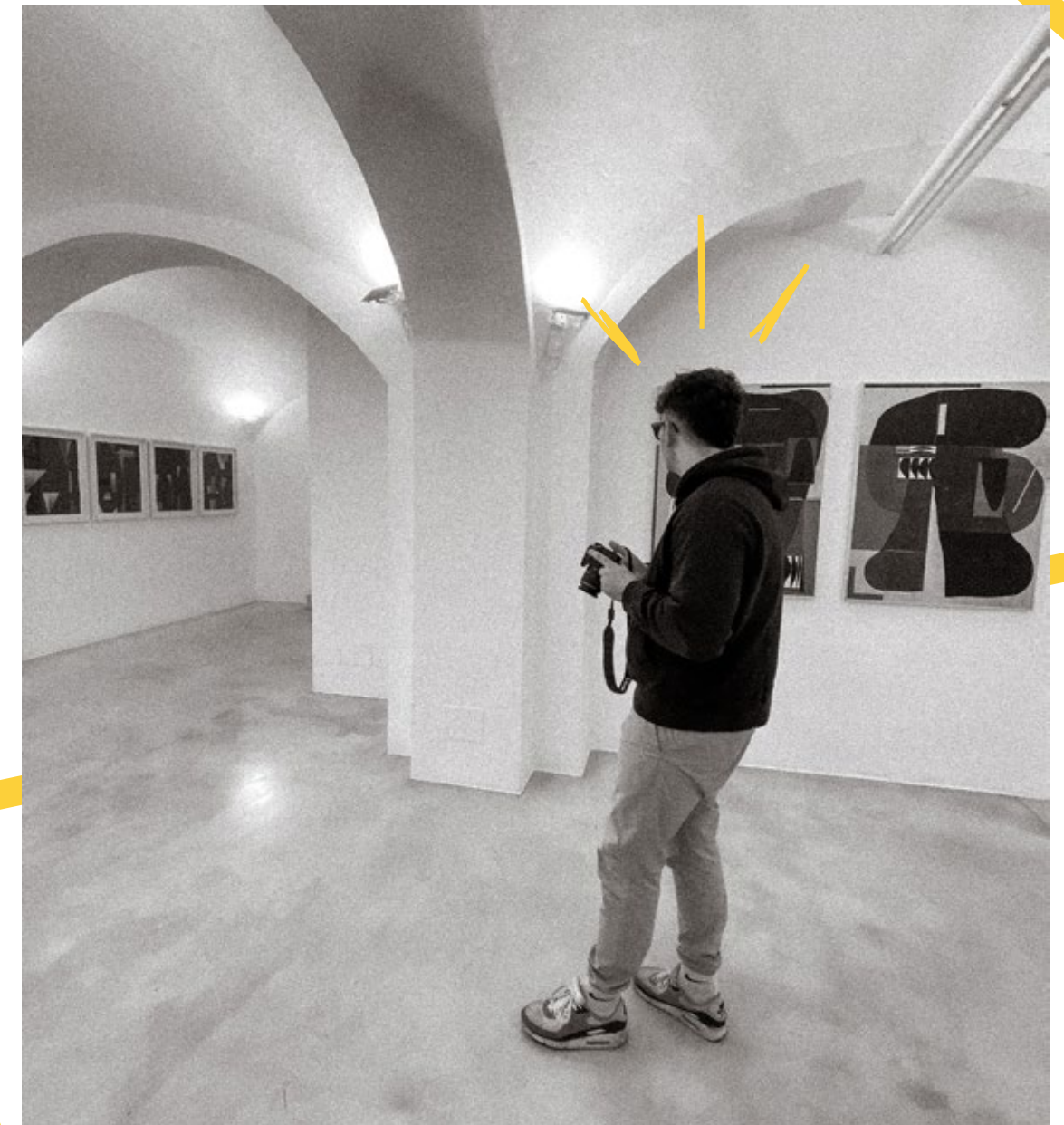
Reportage fotografico della mostra:

Nella sezione dedicata alle fotografie, vengono applicati gli stessi principi di un'esplorazione approfondita, mirata a scoprire nuove forme, texture, colori, geometrie, incastri, accostamenti e sen-

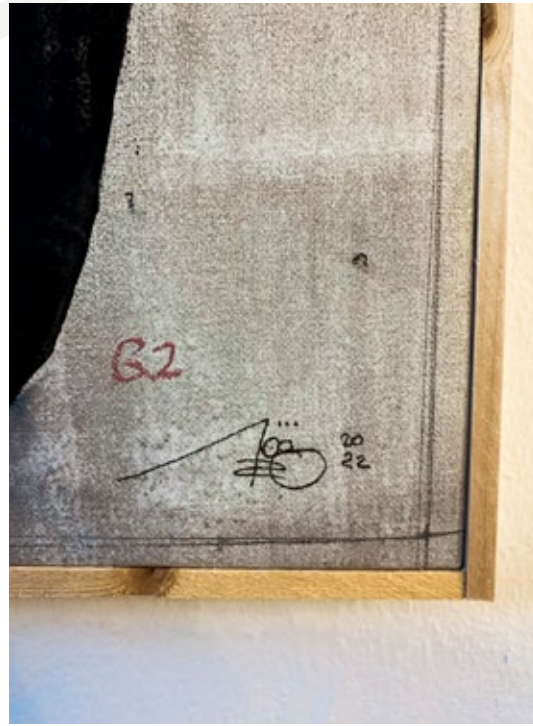
sazioni che possano fungere da fonte di ispirazione per la creazione di nuovi materiali. L'approccio adottato può essere paragonato all'ideologia di un laboratorio artistico in cui gli artisti si dedicano all'esperimento per generare qualcosa di innovativo e stimolante. Come un vero e proprio esperimento scientifico, anche il processo creativo richiede una fase di ricerca e sviluppo, in cui si cerca di comprendere come i diversi elementi

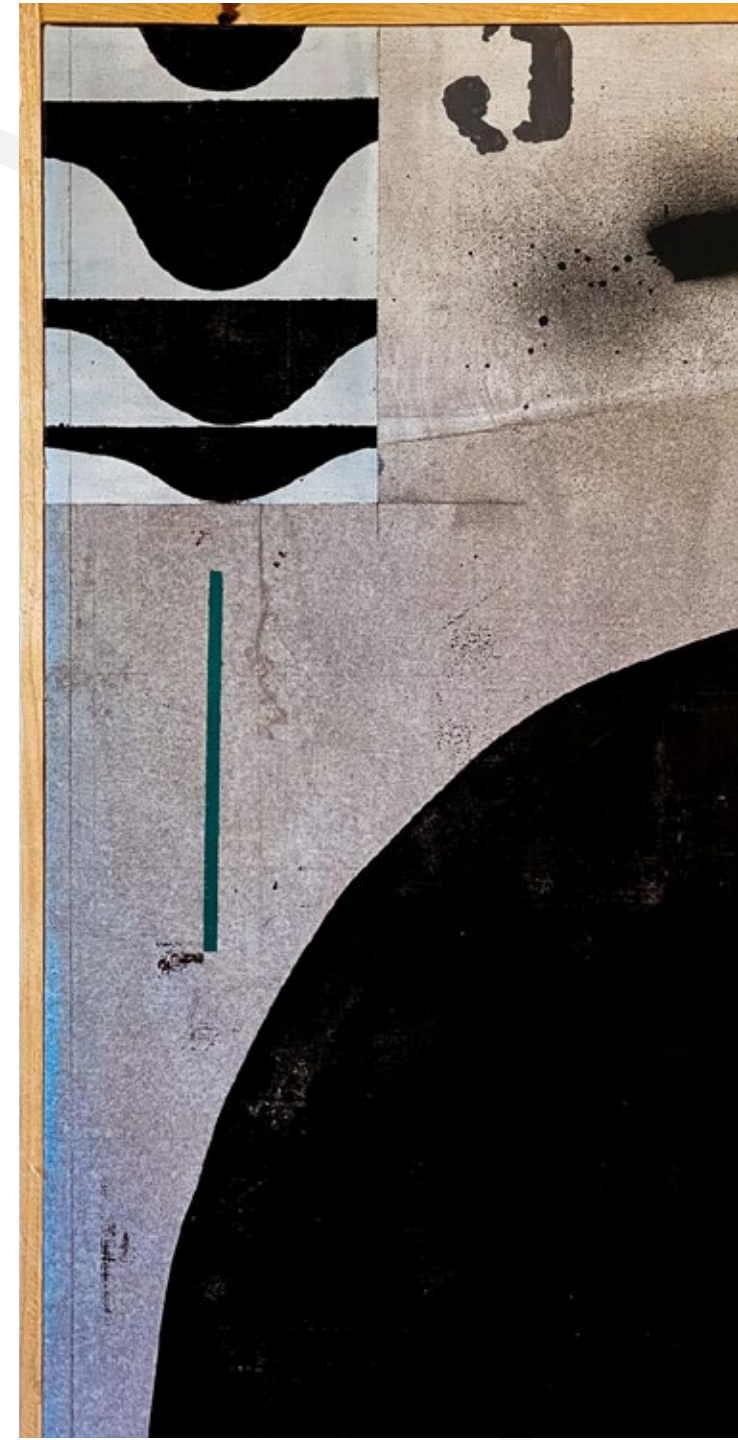
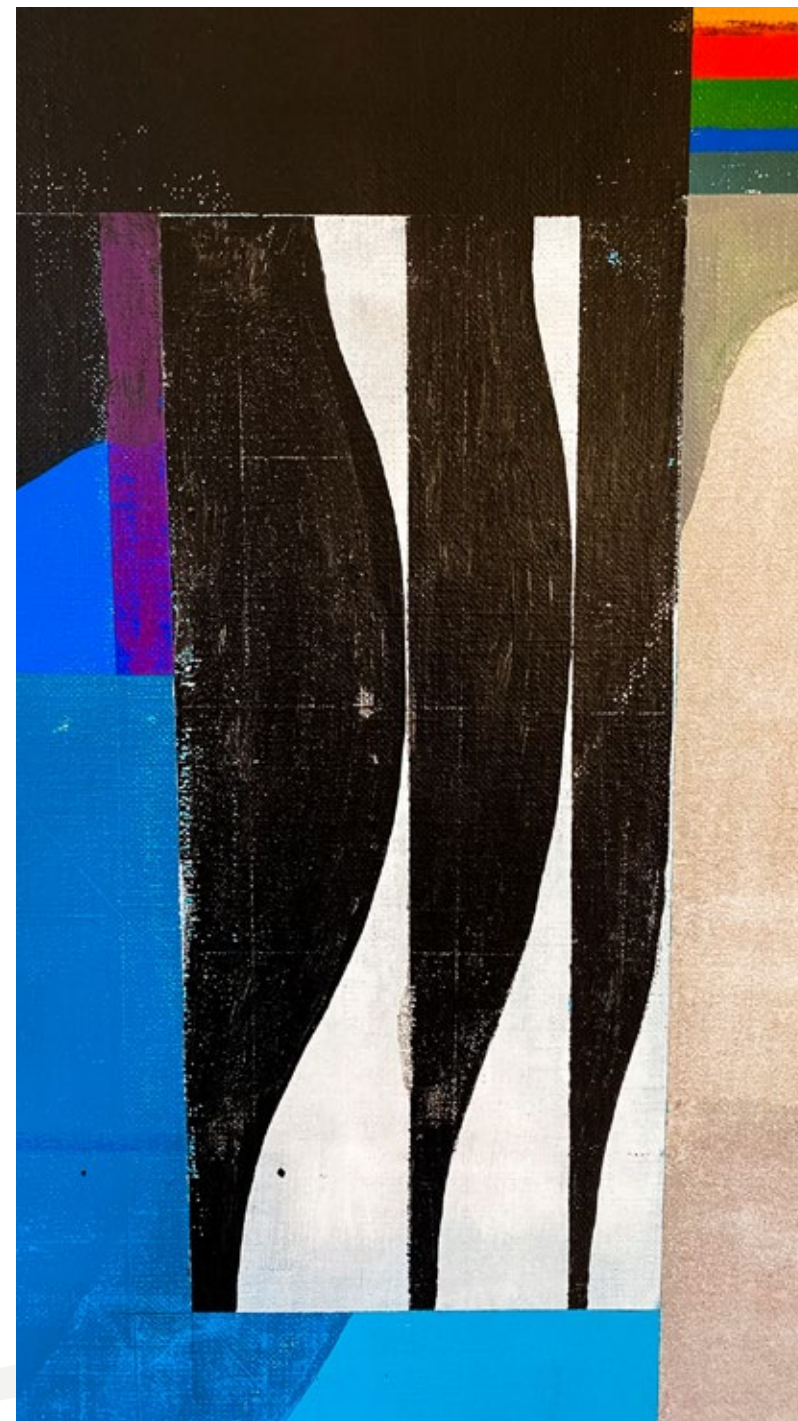
visivi interagiscano tra loro e come possano essere combinati per ottenere effetti emotivi e visivi mai sperimentati in precedenza. Questa ricerca costante e il processo di sperimentazione costituiscono le fondamenta dell'attività artistica, alimentando la continua evoluzione delle idee e delle forme espressive.

Fig. 44: Arcuri Thomas ad *Out of Disorder*, Galleria Antonio Colombo

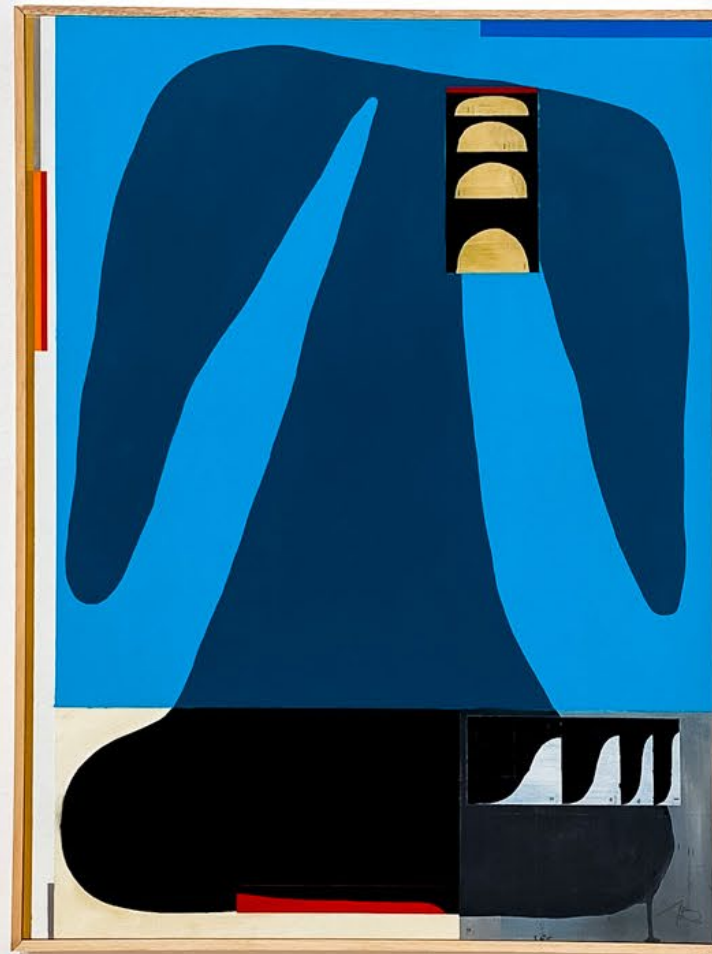


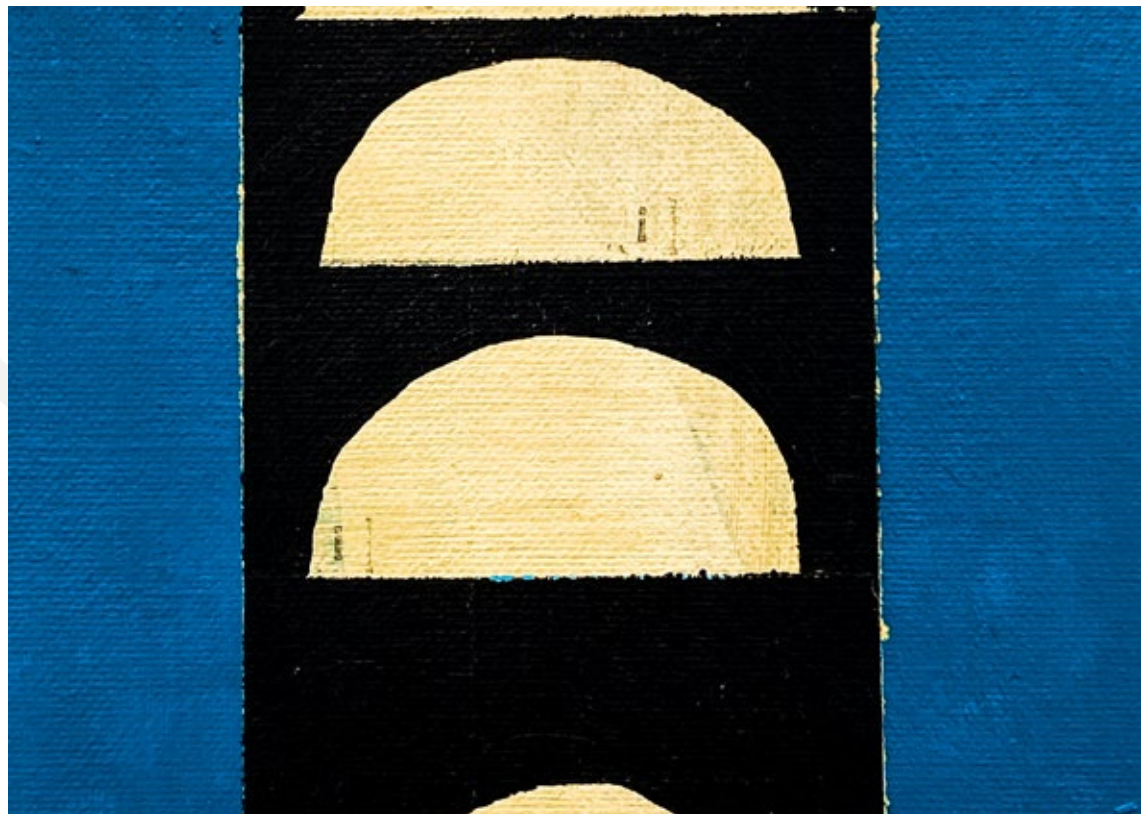






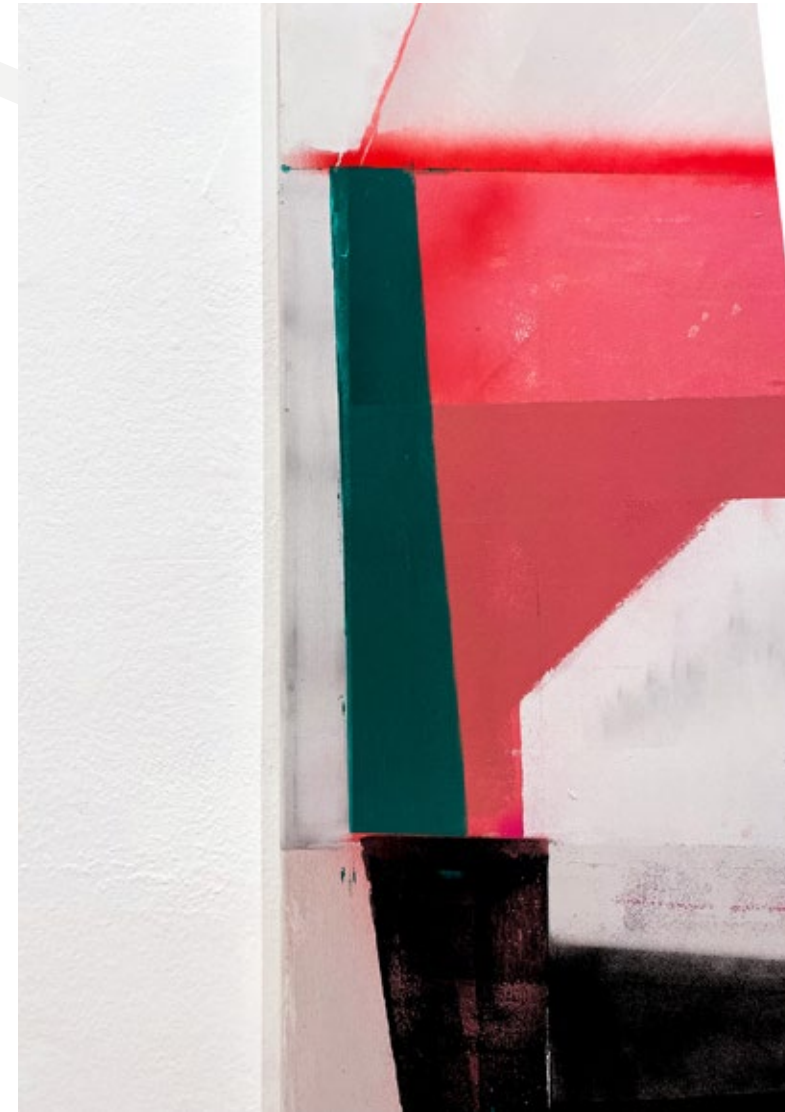
















Un flusso di realizzazione di un'opera

Nell'ambito della mia ricerca accademica, ho intrapreso un'indagine dettagliata sulle complesse meccaniche e situazioni coinvolte nella realizzazione di un'opera di post-graffitismo. Attraverso la preziosa partecipazione dell'artista Easy Life, ho avuto l'opportunità di condurre uno studio approfondito sul campo, che mi ha permesso di scrutare ciò che si cela dietro il flusso creativo di un'opera d'arte di tale natura. La mia ricerca ha mirato a svelare gli intricati processi cognitivi, emotivi e tecnici che caratterizzano la creazione di opere di post-graffitismo. Attraverso l'osservazione attenta e la partecipazione attiva a questo contesto artistico, ho cercato di cogliere le molteplici dimensioni coinvolte nel processo creativo di un'opera di post-graffitismo. Questo ha incluso la comprensione delle influenze e delle ispirazioni che guidano l'artista nella scelta dei soggetti, dei temi e delle tecniche utilizzate. Inoltre, ho esplorato le sfide pratiche e logistiche che l'artista affronta durante la realizzazione di un'opera di post-graffitismo. Ciò comprende la selezione e la preparazione del supporto artistico adeguato, che può spaziare dalla carta al muro, dalla lamiera alla tela. Ogni supporto presenta caratteristiche uniche e richiede una

diversa conoscenza tecnica e strumenti specifici per esprimere appieno la visione artistica dell'opera. Ho approfondito le dinamiche interpersonali e le interazioni con l'ambiente circostante che influenzano la creazione di un'opera di post-graffitismo. L'artista si trova spesso ad agire all'interno di uno spazio pubblico o urbano, dove può interagire con il contesto, dialogare con la comunità locale e affrontare potenziali limitazioni legali o sociali. Questo aspetto della ricerca mi ha permesso di comprendere la dimensione sociale e politica dell'arte di post-graffitismo e di approfondire la relazione tra l'opera artistica, l'artista e il contesto in cui si sviluppa. Attraverso questa ricerca sul campo, ho cercato di gettare luce su una forma d'arte in continua evoluzione come il post-graffitismo, esplorando il processo creativo che sottende alle opere di rilievo. La collaborazione con l'artista Easy Life ha fornito un'opportunità preziosa per ottenere una prospettiva autentica e approfondita su questo ambito artistico. Spero che i risultati di questa ricerca possano contribuire alla comprensione e all'apprezzamento del post-graffitismo come una forma d'arte significativa e rilevante nel panorama contemporaneo.

Come tecnica d'approccio ho scelto di utilizzare lo *shadowing*, una tecnica di ricerca qualitativa ampiamente utilizzata nel campo dell'antropologia per ottenere una comprensione approfondita dei comportamenti, delle interazioni sociali e delle dinamiche culturali all'interno di una comunità o di un gruppo di individui. Questo metodo, che richiede l'osservazione partecipante intensiva da parte del ricercatore, si concentra sull'immersi completamente nella

vita quotidiana dei soggetti di studio, allo scopo di acquisire una prospettiva interna autentica e di cogliere le sfumature dell'esperienza umana. L'obiettivo dello *shadowing* è quello di comprendere le motivazioni, le credenze e le strutture sociali che guidano i comportamenti delle persone all'interno del contesto culturale in cui vivono. A differenza di altre metodologie di ricerca, lo *shadowing* va oltre l'osservazione superficiale degli individui e si concentra sulla costruzione di una relazione empatica con i partecipanti, consentendo al ricercatore di essere coinvolto attivamente nella loro vita quotidiana. Questa tecnica implica l'osservazione diretta delle attività e delle interazioni dei soggetti di studio, cercando di minimizzare l'influenza del ricercatore sulla scena. Il ricercatore si adatta ai ritmi e alle abitudini del contesto in cui si trova, partecipando a eventi, conversazioni informali e altre attività quotidiane. È importante riconoscere e considerare le influenze culturali, le aspettative e gli stereotipi personali che possono influenzare l'interpretazione delle osservazioni. Un approccio etico e

rispettoso è fondamentale, rispettando la privacy e il benessere dei partecipanti e assicurando la confidenzialità delle informazioni raccolte. Lo *shadowing* offre una prospettiva unica sulla vita delle persone all'interno di una comunità o di un gruppo specifico, consentendo ai ricercatori di esplorare i processi sociali, culturali e individuali in modo approfondito. Attraverso questa tecnica, gli antropologi possono rivelare le complessità delle relazioni umane, le pratiche culturali sottostanti e le dinamiche di potere all'interno di una società. L'uso oculato dello *shadowing* può contribuire a una migliore comprensione delle culture e delle esperienze umane, fornendo una base solida per ulteriori analisi e riflessioni all'interno del campo antropologico.

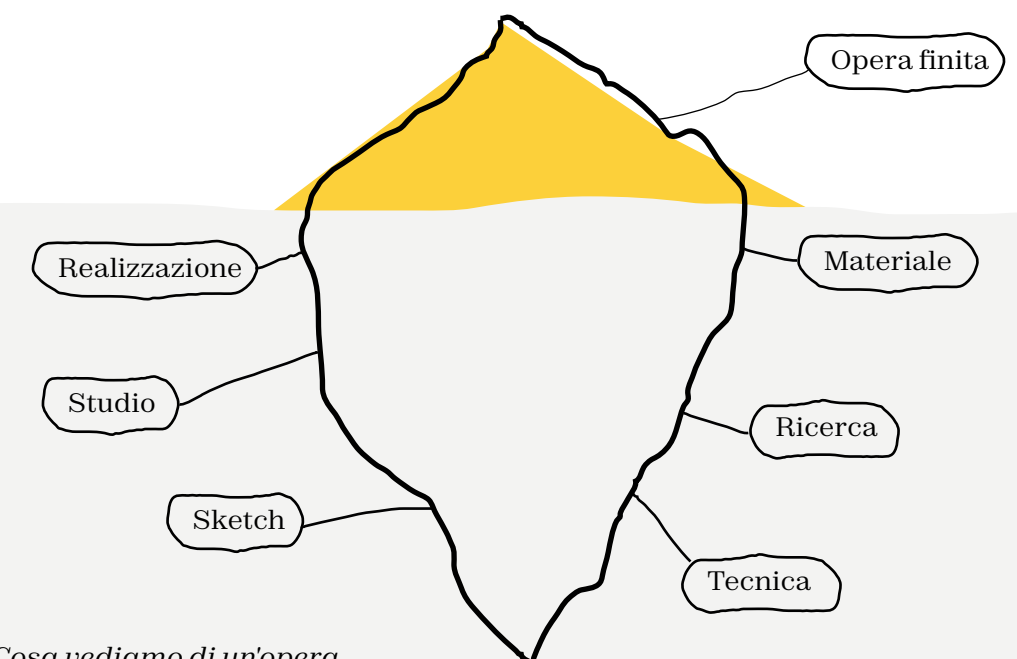


Fig. 45: Cosa vediamo di un'opera

Il materiale:

Dopo aver preso come punto di partenza uno schizzo precedentemente elaborato, ci siamo diretti al magazzino di Easy Life, luogo in cui egli custodisce con cura l'intero assortimento di materiali indispensabili per la concretizzazione dei suoi lavori. Easy Life dimostrava un livello di chiarezza notevole riguardo alle tecniche artistiche, alle palette di colori e ai materiali da utilizzare al fine di realizzare l'opera desiderata. Il suo bagaglio di conoscenze era già ben definito, consentendogli di avere una visione precisa e consapevole del modo in cui i diversi elementi si sarebbero armonizzati nel risultato finale.

Easy Life ha deliberato di adottare una strategia artistica che si caratterizza per l'utilizzo di una tecnica mista, la quale sfrutta la versatilità delle bombolette spray in combinazione con le qualità di copertura e l'economicità dei paint roller. Partendo da uno schizzo preliminare, Easy Life ha intrapreso un processo creativo che ha avuto inizio con la composizione accurata della propria palette cromatica mediante l'impiego delle bombolette spray. Ogni scelta cromatica è stata attentamente ponderata, considerando dettagli e particolari, e adattata in base alla resa e al livello di pienezza dello spray. Una volta completata la fase di definizione della composizione della palette cromatica mediante l'utilizzo delle bombolette spray, Easy Life ha proceduto con meticolosità alla preparazione della vernice da impiegare con il paint roller. Avendo a disposizione una vasta gamma di fondi, derivanti da lavori artistici pregressi, l'artista ha compiuto una scelta ponderata: ha deciso di me-

scolare sapientemente diverse tonalità al fine di creare una sfumatura di colore pesca chiaro, che dimostra una notevole versatilità e può essere utilizzata in più modi all'interno dell'opera in questione. Questa tonalità è adatta sia come sfondo, in caso di muri sporchi o imperfetti, sia come elemento di riempimento per l'opera stessa, conferendo coesione visiva e armonia all'intero lavoro. La scelta di questa tonalità polivalente si rivela strategica, consentendo a Easy Life di esplorare diverse possibilità espressive e di adattare la sua opera alle peculiarità ambientali o ai requisiti stilistici richiesti.

Fig. 46: Preparazione materiale



Fig. 47: Sketch

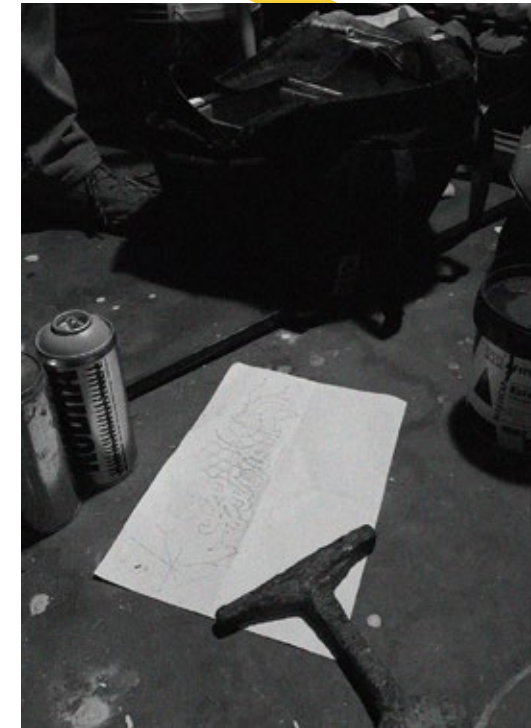


Fig. 47: Cap Fat Rosa

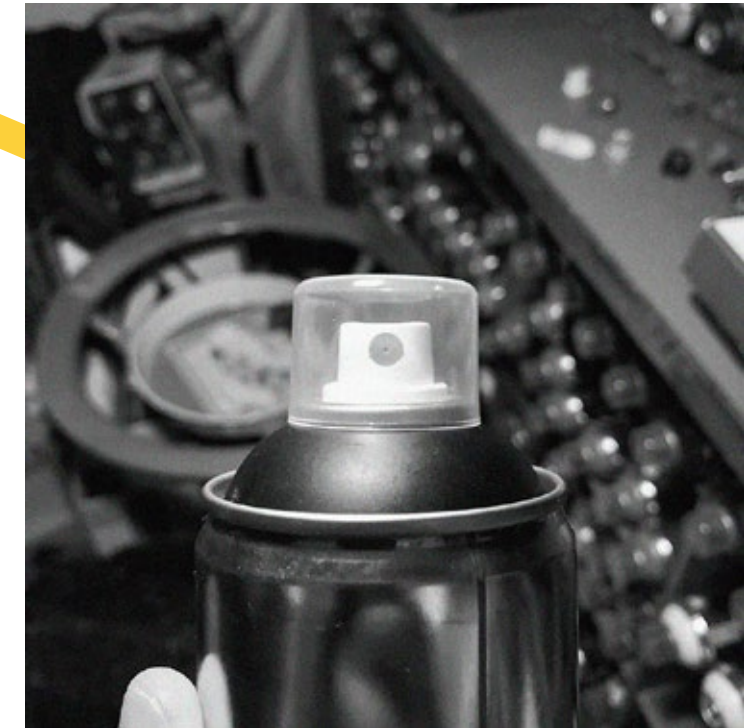


Fig. 48: Spot

Lo spot:

Dopo aver completato la fase di preparazione dei materiali, ci siamo diretti verso la location selezionata da Easy Life, che consisteva in una serie di lunghe colonne di cemento disposte nel contesto naturale a supporto di un'autostrada. Queste colonne si presentavano in uno stato originario incontaminato, non essendo state oggetto di interventi artistici precedenti. Questa condizione ha reso l'esplorazione e la ricerca costante di Easy Life ancora più gratificanti, in quanto ha permesso di affrontare l'osservazione e lo studio del contesto urbano circostante in modo approfondito. La possibilità di lavorare su un punto inedito e immacolato ha aggiunto una dimensione di soddisfazione ulteriore al processo creativo, poiché ha consentito a Easy Life di lasciare la sua impronta artistica in un luogo fino ad allora privo di interventi, arricchendo così l'ambiente e contribuendo alla continua evoluzione del paesaggio urbano. Effettuando una valutazione retrospettiva sulla superficie su cui è stato realizzato l'intervento artistico, emergono considerazioni significative che gli artisti devono tenere in considerazione durante la fase di ricerca del luogo adatto per esprimere le proprie opere. In questa analisi, si evidenziano alcuni punti positivi e negativi degni di nota. Innanzitutto, va sottolineato che il cemento costituisce una base solida e durevole. A differenza di altri materiali, come il legno o il metallo, il cemento è meno soggetto a deformazioni o danni strutturali, offrendo una superficie stabile e affidabile su cui gli artisti possono lavorare. Inoltre, l'intervento si beneficia della protezione fornita dalla

sovrastante autostrada, che garantisce una copertura elevata e riduce l'esposizione dell'opera agli agenti atmosferici. Il cemento può garantire un'eccellente adesione della vernice spray utilizzata per l'opera. Questa caratteristica rappresenta un vantaggio significativo in quanto assicura una maggiore durata nel tempo dell'opera stessa, conferendole una resistenza superiore agli agenti atmosferici e all'usura. L'aderenza della vernice al cemento crea un legame solido e duraturo, impedendo il distacco prematuro o il deterioramento dell'intervento artistico a causa delle condizioni ambientali. La robustezza intrinseca del cemento, unita all'aderenza della vernice spray, contribuisce alla protezione del graffito da fenomeni di scolorimento, corrosione e degrado, preservandone l'integrità e la vivacità nel corso del tempo. Pertanto, la scelta di un muro di cemento come supporto per il graffito può offrire agli artisti la sicurezza che il loro lavoro resisterà alle sfide dell'ambiente esterno e manterrà la sua qualità visiva nel corso degli anni. Un aspetto "negativo" da prendere in considerazione riguarda a un sito di questo genere è la questione legale che gli artisti devono affrontare. Nonostante l'intervento artistico non arrechi alcun disturbo o deterioramento all'ambiente circostante, è comunque considerato un'attività illegale e classificato come un atto vandalico. Questa valutazione deriva dalla prospettiva delle istituzioni, le quali tendono a non percepire l'intervento come un contributo effettivo alla pulizia e al decoro, ma piuttosto come una violazione delle norme vigenti. Pertanto, le istituzioni potrebbero considerare il graffito come un ostacolo al mantenimento di un am-

La realizzazione:

Si giunge ora alla fase di realizzazione, in cui tutti i processi e le decisioni prese fino a quel momento si uniscono per dar vita all'opera vera e propria. Easy, inizialmente, procede a riportare la traccia sul muro utilizzando uno spray contenente una vernice di colore casuale, che rappresenta un metodo ampiamente adoperato anche nell'ambito dei graffiti tradizionali. Tale approccio consente

biente ordinato e regolare. Inoltre, è importante riconoscere che la percezione pubblica del graffito può variare. Mentre alcuni individui potrebbero apprezzare l'arte urbana come un'espressione creativa e stimolante, altri potrebbero interpretarla come una forma di degrado o mancanza di rispetto per lo spazio pubblico. Queste opinioni contrastanti possono influenzare il modo in cui il graffito viene accolto e valutato dalla società in generale.



Fig. 49: Spot 2



Fig. 50: EasyLife in azione

di evitare lo spreco di risorse o l'utilizzo di spray appartenenti esclusivamente alla palette dei colori destinati al riempimento, in quanto la traccia sarà successivamente coperta dallo strato di colore che la riempie e dall'outline. La traccia si suddivide in tre distinte aree principali, facilmente identificabili per la loro forma e colore. L'area posizionata a destra presenta una geometria nitida e spigolosa, contraddistinta da tonalità calde e una texture ottenuta attraverso un'utilizzazione "non convenzionale" del rullo per pittura abbinato agli spray. L'impiego di questo strumento ha garantito un riempimento completo e visibilmente evidente. Tuttavia, su una superficie di tale natura, l'applicazione diretta dello spray senza un adeguato pretrattamento potrebbe rivelarsi controproducente a causa dell'assorbimento del colore da parte del cemento. Come noto, il cemento è un materiale poroso che tende ad assorbire parte del pigmento, riducendo la saturazione cromatica e conferendo un aspetto sbiadito. Inoltre, la stessa texture del muro in cemento, caratterizzata da irregolarità e porosità, contribuisce a una dispersione della luce e a una diffusione del colore, determinando un effetto complessivo di minore intensità visiva. D'altra parte, l'area posizionata a sinistra rappresenta un contrasto netto, con forme organiche e morbide accompagnate da una tavolozza di colori freddi. L'esplicito richiamo alla natura circostante genera un evidente conflitto tra le due aree, che sembrano delineare, secondo la mia interpretazione, un confine distintivo tra una zona artificiale e un'area incontaminata, avviando così una riflessione sulla dicotomia tra l'artificiale e l'intatto. Infine, l'area centra-

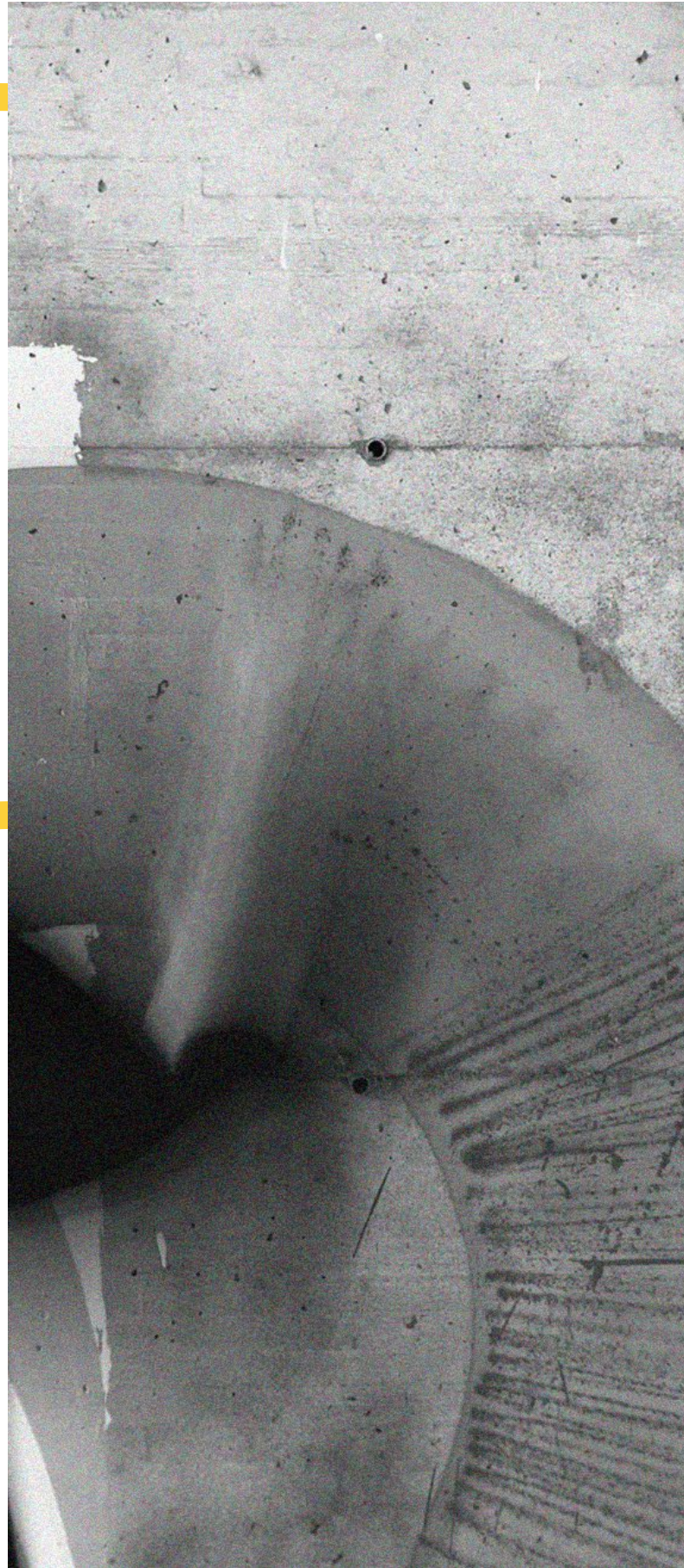


Fig. 51: Dettaglio di *EasyLife in azione*

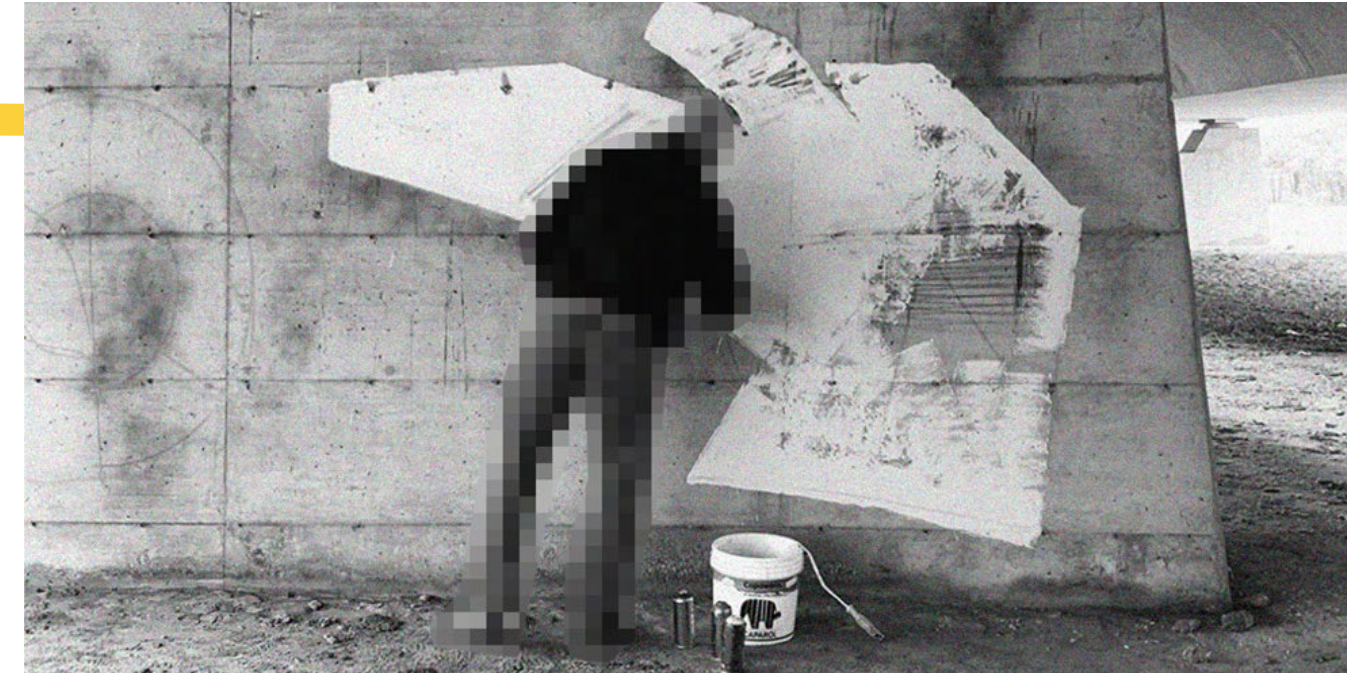


Fig. 52, 53: *EasyLife in azione*



Fig. 54: *Opera terminata*

le costituisce il collegamento tra le due sezioni precedenti, non solo in termini cromatici, ma anche visivamente attraverso l'utilizzo di una rete che sembra delineare il confine tra questi due mondi astratti. L'obiettivo di questo paragrafo è stato quello di illustrare i vari retroscena che accompagnano la realizzazione di un'opera d'arte e di fornire una panoramica del possibile percorso che un artista può intraprendere per esprimersi. Tale analisi mira a comprendere e dare voce a una fase di ricerca e preparazione che, sebbene rimanga invisibile agli occhi degli spettatori che entrano in contatto esclusivamente con il lavoro finale, svolge un ruolo significativo nel processo creativo.

Supporti e fruizione

La fruizione di questa forma d'arte è affrontata in diversi contesti, tra cui la strada, le gallerie artistiche, l'editoria delle fanzine e il mondo digitale rappresentato dai social media, blog e siti web. Questa ricerca mira a esplorare e analizzare come il post graffitismo sia percepito e vissuto in ciascuno di questi ambienti, mettendo in evidenza le peculiarità e le dinamiche specifiche che caratterizzano la fruizione in ognuno di essi. La fruizione all'interno del tessuto urbano rappresenta uno degli aspetti fondamentali del post graffitismo. Attraverso l'espressione artistica sui muri delle città, gli artisti trasmettono messaggi visivi che possono interagire con il pubblico in modo diretto e immediato.

Questo ambiente offre l'opportunità di creare un dialogo con la comunità locale e di generare un impatto visivo nel tessuto urbano. Le gallerie artistiche rappresentano un contesto più tradizionale per la fruizione del post graffitismo. In questi spazi, le opere vengono esposte in un ambiente controllato, che permette al pubblico di osservarle da vicino e di apprezzarne i dettagli artistici. Le gallerie offrono un'esperienza più intima, dove gli spettatori possono dedicare del tempo all'osservazione delle opere e all'interpretazione delle loro componenti simboliche. Questo contesto permette agli artisti di esplorare nuove forme di espressione e di creare un dialogo più approfondito con il pubblico, stimolando riflessioni e interpretazioni più complesse. L'editoria delle fanzine costituisce un'altra modalità di fruizione del post graffitismo. Le fanzine sono pubblicazioni indipendenti, spesso autoprodotte, che raccolgono fotografie, storie e interviste relative al mondo del post graffitismo. Questo formato permette agli artisti di condividere le loro opere e le loro idee con un pub-

Fig. 55: Spazio di fruizione, (Unsplash)



blico più ampio, rendendo accessibile la cultura del post graffitismo a un numero maggiore di persone. Infine, l'era digitale ha aperto nuove opportunità di fruizione del post graffitismo attraverso il web e i social media. Blog e siti web dedicati all'arte urbana forniscono uno spazio virtuale in cui gli artisti possono condividere le proprie opere con un vasto pubblico online. Attraverso l'uso di hashtag e la condivisione virale, le opere di post graffitismo possono raggiungere un pubblico internazionale, consentendo agli artisti di ampliare la loro visibilità. Di seguito vengono esplorate ed approfondite le tre tipologie prima citate:

Tessuto urbano:

Le opere spontanee di post graffitismo rappresentano una forma d'arte che si manifesta in modo imprevedibile e spesso clandestino nello spazio urbano. Queste opere, realizzate su pareti, muri e superfici pubbliche, offrono un'esperienza di fruizione immediata e inaspettata per i passanti. La fruizione di tali opere avviene attraverso l'interazione diretta con l'opera stessa, consentendo al pubblico di entrare in contatto con l'espressione artistica nel contesto del loro quotidiano spostarsi per la città. La fruizione di queste opere può suscitare emozioni contrastanti e scatenare una serie di reazioni che vanno dall'apprezzamento all'indifferenza, dallo stupore alla disapprovazione. Innanzitutto, alcune persone possono reagire con un senso di meraviglia e ammirazione. L'opera d'arte di strada può rappresentare un'intrigante deviazione dalla monotonia dell'ambiente urbano, catturando

l'attenzione e generando uno spirito di curiosità. L'originalità delle tecniche, la vivacità dei colori e l'abilità artistica dimostrata possono suscitare apprezzamento per la creatività e il talento degli artisti. Allo stesso tempo, altre persone possono reagire con scetticismo o disapprovazione. L'arte di strada, per la sua natura spesso clandestina e non autorizzata, può essere vista come un atto di vandalismo o di disturbo dell'ordine pubblico. Alcune persone possono considerare queste opere come un'offesa all'aspetto estetico della città o percepirlle come un simbolo di degrado urbano. Queste reazioni negative possono derivare da un punto di vista tradizionale sull'arte e dall'opposizione verso qualsiasi forma di espressione artistica al di fuori dei confini delle istituzioni culturali. Le opere di post graffitismo sui treni costituiscono un'altra modalità di fruizione particolarmente rilevante in quanto offrono uno scenario in continua evoluzione. I treni, con la loro mobilità e visibilità, consentono agli artisti di esporre le proprie opere a un vasto pubblico mentre si spostano attraverso il paesaggio urbano. Questa forma di fruizione crea un'esperienza effimera e dinamica, dove l'opera stessa si mescola con il flusso urbano e si confronta con un pubblico eterogeneo. *"Il treno ha un fascino particolare e costituisce il fulcro di quella che è, anche all'interno della comunità dei writer, è una nicchia di dimensioni consistenti: il gruppo dei patiti del trainbombing"*. (39) Questo fenomeno deriva dai graffiti tradizionali, ma l'evoluzione ed il continuo mutamento di questa nicchia ha fatto sì che anche il post-graffitismo ne venisse contaminato. *"In qualche modo, le molte*

(39) A. Mininno, *Graffiti writing in Italy 1989-2021*, Bruno (2021).

limitazioni (di tempo e di spazio) cui è costretto chi si dedica alla pratica del trainbombing, rendono molto più difficile disegnare, facendo sì che la sfida diventi interessante e divertente. I writer più prolifici arrivano a dipingere un centinaio di treni l'anno. Visitano quotidianamente i depositi, viaggiano, stringono amicizie strategiche con altri writer e talvolta litigano." (40)

In Italia, si contano numerosi depositi ferroviari che presentano varie sfaccettature in termini di accessibilità e fruibilità. Alcuni di essi sono agevolmente raggiungibili e consentono visite durante l'arco della giornata, mentre altri richiedono restrizioni all'accesso o possono essere esplorati solamente in specifici periodi. Inoltre, si osserva una disparità notevole nell'affluenza di visitatori tra i diversi depositi, poiché alcuni di essi sono frequentati e animati da una moltitudine di treni da marcare e da personale, mentre altri appaiono quasi spopolati, con una presenza ridotta di treni e operatori ferroviari.

Infine, come ultima tipologia di fruizione esplorata, ci sono i progetti comunali. I progetti comunali di post graffitismo rappresentano un'ulteriore sfumatura nella fruizione di questa forma d'arte. Quando le autorità locali promuovono iniziative che coinvolgono artisti di strada, si creano spazi dedicati all'espressione artistica urbana. Questi progetti offrono al pubblico l'opportunità di interagire con le opere e di partecipare attivamente alla creazione di un ambiente urbano più vivace e colorato. Attraverso l'implementazione di progetti comunali di post graffitismo, le autorità locali cercano di sfruttare il potenziale artistico per trasformare gli



Fig. 56: Yann Loutsider, (Archivio Yann)

spazi pubblici in luoghi di espressione culturale e di interazione sociale. Questi progetti possono includere l'allestimento di lavori su facciate di edifici, la creazione di percorsi artistici e la promozione di eventi dedicati a questo fenomeno artistico. La partecipazione del pubblico alla creazione di opere di post graffitismo all'interno di questi progetti può assumere diverse forme. Ad esempio, possono essere organizzati workshop artistici in cui i partecipanti possono imparare le tecniche di spray e contribuire alla realizzazione di opere collettive. Inoltre, possono essere promosse iniziative di arte partecipativa, in cui il pubblico viene invitato a esprimere la propria creatività su spazi appositamente designati. Questo coinvolgimento diretto nel

processo artistico favorisce un senso di appartenenza e di identificazione con l'opera stessa e con l'ambiente urbano circostante.

Editoria:

Le fanzine, in quanto espressione culturale autonoma, hanno giocato un ruolo significativo nel panorama editoriale alternativo. Nel corso del tempo, queste pubblicazioni realizzate dagli appassionati per gli appassionati hanno dato voce a diverse comunità, offrendo una piattaforma per l'interazione e la condivisione di contenuti artistici e letterari. "Il termine è stato coniato in una rivista di fantascienza da Russ Chauvenet nel 1940 e da allora è stata usata prima all'interno di quel fandom, per poi ampliare i propri orizzonti e rappresentare ogni altra comunità." (41). "Sempre negli anni Sessanta la fanzine diventa strumento di stampa dell'underground musicale e quindi del movimento Hippie. Numerose sono le riviste amatoriali ciclostilate di stampo psichedelico, quando non di-

Fig. 57: Abstract Graffiti Magazine, (Profilo Etsy)



chiaratamente politico che vedono la luce nel periodo attorno al '68. Ma è con il movimento punk, negli anni Settanta, che la fanzine assume un suo status di vera e propria stampa indipendente in forma amatoriale: le fanzine, al motto di do it yourself (fai da te), pubblicano recensioni e interviste di dischi e concerti ignorati dalla stampa musicale ufficiale." (42) Le fanzine si distinguono per la loro natura autonoma e il loro approccio non convenzionale all'editoria. Queste pubblicazioni sono solitamente realizzate in tirature limitate, utilizzando mezzi di produzione economici e accessibili come la fotocopia o la stampa offset. La scrittura all'interno delle fanzine spazia dall'informazione all'opinione personale, con uno stile informale e un linguaggio spesso colloquiale. Le fanzine trattano una vasta gamma di temi e interessi, riflettendo la diversità delle comunità di appassionati che le creano. Alcune fanzine sono incentrate su specifici generi musicali, come il punk o l'hip-hop, mentre altre si concentrano su film d'autore, letteratura di genere o videogiochi. Queste pubblicazioni svolgono un ruolo cruciale nell'offrire spazi di discussione e condivisione per le voci e le prospettive spesso trascurate dalla cultura mainstream. Nell'epoca d'oro dei graffiti le fanzine sono state uno dei maggiori mezzi di diffusione e documentazione del fenomeno a livello mondiale.

La documentazione a livello editoriale è presente da lungo tempo. Tra i pionieri mondiali nell'ambito della documentazione e della ricerca sui graffiti, è imprescindibile menzionare Andrea Nelli, un giovane italiano che nel 1978 ha realizzato un prezioso documento di ricerca, considerato impensabile per quel

(40) A. Mininno, *Graffiti writing in Italy 1989-2021*, Bruno (2021).

(41; 42) www.storicamente.org/sessantotto-casilio_link8

periodo. Il suo contributo è stato fondamentale nel recupero di immagini straordinarie, focalizzate sia sugli stili dell'epoca che sulle prime tag a Manhattan Heights. "Andrea ha iniziato a scattare foto perché catturato da queste composizioni ed è riuscito a entrare in contatto con diverse crew di writer che lo hanno introdotto nella scena newyorkese. Grandi nomi come Cocoa 144 lo hanno guidato. Ancora studente, Andrea Nelli ha deciso di incentrare la sua tesi su questo movimento appena nato, ma già in costante espansione. Più di 100 foto di nomi a pezzi storici sono state catturate da Andrea, che danno forma ad una tesi che presenta il fenomeno al suo inizio. Attraverso il suo lavoro conosciamo un ragazzo dello sguardo amaro, che cerca di orientarsi tra nomi, crew, muri e metropolitane, per arrivare alla stessa conclusione che vale ancora oggi a distanza di quarant'anni: "far circolare il tuo nome." (43)

Fig. 58: *Graffiti a New York*, Andrea Nelli (Sito personale)



Galleria:

Le gallerie d'arte tradizionalmente rappresentano spazi dedicati alla promozione e all'esposizione di opere d'arte che riflettono gli standard accettati dalla comunità artistica dominante. Tuttavia, nel corso degli ultimi decenni, queste istituzioni hanno gradualmente ampliato i loro confini, abbracciando movimenti artistici al di fuori dei canoni tradizionali. In questo contesto, il post-graffitismo, con le sue radici nella cultura urbana, ha iniziato a guadagnare una maggiore rilevanza nelle gallerie d'arte contemporanee. L'inclusione del post-graffitismo all'interno delle gallerie d'arte ha comportato una serie di cambiamenti significativi per entrambe le parti coinvolte. Da un lato, le gallerie d'arte hanno potuto ampliare la loro offerta artistica, presentando al pubblico opere che riflettono una sensibilità urbana e contemporanea. Dall'altro il post-graffitismo ha beneficiato dell'opportunità di esporre le proprie opere in contesti istituzionali, guadagnando legittimazione e visibilità nella scena artistica più ampia. L'inclusione del post-graffitismo all'interno delle gallerie d'arte contemporanee ha comportato un cambiamento significativo nella sua fruizione e interpretazione. Le gallerie d'arte, come istituzioni culturali legate all'establishment artistico, hanno il potere di selezionare, presentare e contestualizzare le opere post-graffitiste, influenzando la percezione del pubblico e determinando la loro legittimazione all'interno del campo artistico. Il processo di istituzionalizzazione può sollevare interrogativi sul mantenimento dell'autenticità e

(43) www.graffitianewyork.net

dell'immediatezza del post-graffitismo. Alcuni critici sostengono che l'inserimento del post-graffitismo nelle gallerie d'arte contemporanee possa comportare una perdita della sua natura di protesta e contestazione, adattandosi alle logiche commerciali e al mercato dell'arte.

Le gallerie d'arte indipendenti, d'altra parte, hanno svolto un ruolo cruciale nel sostenere il post-graffitismo come movimento artistico. Questi spazi, gestiti da artisti o gruppi di artisti, offrono una piattaforma per gli artisti post-graffitisti emergenti e sperimentali che potrebbero non trovare rappresentanza nelle gallerie commerciali o istituzionali. Le gallerie d'arte indipendenti permettono una maggiore libertà espressiva e spesso promuovono l'interazione con la comunità, favorendo una connessione più diretta tra gli artisti e il pubblico. Di seguito un breve approfondimento sul panorama galleristico italiano aperto ad esporre opere di artisti provenienti dal post-graffitismo o dall'arte urbana più in generale:

* *Galleria Varsi, Roma*: Varsi è una galleria d'arte indipendente fondata nel 2013 a Roma da Massimo Scrocca. Si concentra sull'arte urbana e contemporanea, organizzando mostre collettive e personali per promuovere l'arte pubblica. Ha ospitato oltre 50 mostre con artisti nazionali e internazionali di spicco tra cui 108, Broken Fingaz, Borondo, Alberonero, Sebas Velasco, Etnik, Run, Sbagliato e Tellas. La galleria ha ricevuto riconoscimenti da testate nazionali e internazionali, inclusa menzione del New York Times come una delle principali attrazioni di Roma. Nel 2019, Varsi si è ampliata con Varsi Art&Lab, offrendo residenze agli artisti e collaborando con

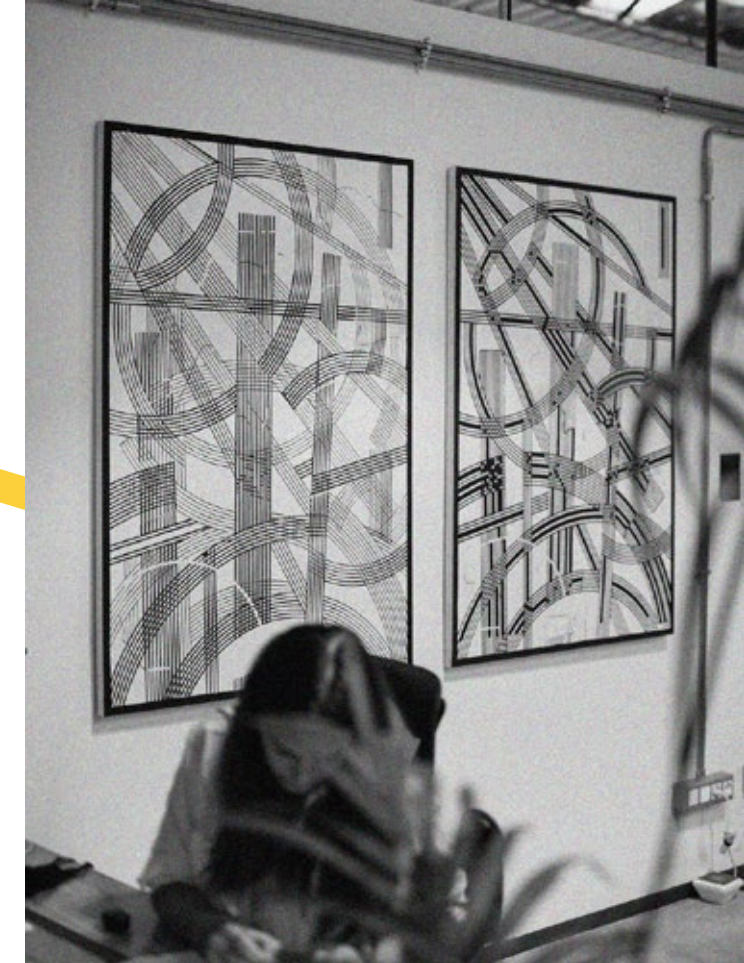


Fig. 59: *Galleria Varsi, Roma* (Sito web)

artigiani specializzati.

* *MAGMA Gallery, Bologna*: MAGMA gallery è stata fondata nel gennaio del 2016 con una visione audace e ambiziosa. La galleria si dedica a esporre e promuovere giovani artisti internazionali, che siano in fase di emergenza o già affermati, al fine di presentare le tendenze più innovative e avvincenti del panorama artistico contemporaneo. Oltre a fungere da spazio espositivo, MAGMA gallery si pone come un punto di incontro e di dialogo tra artisti, istituzioni, curatori e collezionisti provenienti da tutto il mondo. La galleria si impegna a sviluppare relazioni profonde e durature, creando opportunità di collaborazione e promuovendo scambi culturali arricchenti.

* *Wunderkammern gallery, Roma-Milano*: La galleria d'arte contemporanea Wunderkammern è stata fon-

data da Franco Ottavianelli, Afra Zucchi e Giuseppe Ottavianelli. Dal 2008, la galleria ha sede a Roma e promuove un programma internazionale di ricerca artistica contemporanea. Rappresentando artisti emergenti, di metà carriera e affermati, Wunderkammern crea un ambiente stimolante per lo sviluppo e il dialogo artistico. Partecipa a importanti fiere d'arte internazionali e collabora con istituzioni culturali per organizzare eventi al di fuori dello spazio della galleria. Nel 2016, Wunderkammern ha aperto una seconda sede a Milano, continuando a ispirare collezionisti e promuovere gli artisti nel mondo dell'arte.

* *Street levels gallery, Firenze:* Street Levels Gallery nasce dall'incontro tra artisti e produttori culturali, creando un ambiente articolato che esplora l'interazione dell'arte tra spazio pubblico, strada e luogo espositivo. La galleria si dedica alla sperimentazione artistica, all'esposizione di opere e alla creazione di connessioni umane e progetti condivisi. Il suo obiettivo è raccontare le espressioni artistiche nate in strada, supportando e superando i confini tra spazio pubblico e privato, tra la strada e il contesto espositivo. Street Levels Gallery svolge un ruolo cruciale nel mediare tra diverse visioni artistiche, le esigenze dei privati, delle amministrazioni pubbliche e della comunità. La galleria ha collaborato con successo con comuni, festival, rassegne d'arte, musei, aziende, associazioni, collettivi, università e enti pubblici e privati, con l'obiettivo di diffondere e promuovere l'arte urbana in Italia e nel mondo.

* *Galo art gallery, Torino:* La Galo Art Gallery a Torino, Italia, è una sala esposi-

tiva che si dedica all'arte contemporanea, offrendo uno spazio vibrante e poliedrico che abbraccia una vasta gamma di stili e movimenti artistici. La galleria mette in luce il dinamico mondo dell'arte, spaziando dal post graffiti alla pop art e abbracciando una molteplicità di linguaggi visivi e media espressivi. Fin dalla sua inaugurazione nel 2010, la Galo Art Gallery si è distinta come un punto di riferimento per artisti consolidati, ma anche come una piattaforma di lancio per i talenti emergenti nel campo dell'arte urbana e contemporanea. La galleria si impegna a scoprire e promuovere nuove voci, offrendo una piattaforma di visibilità e un sostegno prezioso per gli artisti che stanno emergendo nella scena artistica.

* *Avantgarden gallery, Milano:* Avantgarden gallery si impegna a offrire nuovi strumenti critici e interpretativi sul mondo dell'arte urbana e le sue diverse sfaccettature, combinando le metodologie di analisi dell'arte tradizionale con le nuove tendenze e i nuovi codici promossi dalla cultura underground internazionale. La galleria, aperta nel 2007, ospita mostre collettive e personali di artisti nati e radicati nell'ambito dell'arte urbana che si sono distinti per aver tracciato percorsi fortemente originali e personali, contribuendo ad apportare nuove idee e una nuova vitalità al panorama artistico contemporaneo. Particolare attenzione è dedicata alla creazione di mostre site-specific, collezioni di opere esclusive che nascono dall'incontro tra gli artisti, gli spazi della galleria, il suo staff e l'ambiente milanese.

* *Galleria Antonio Colombo Arte Contemporanea, Milano:* Nel 1998 viene inaugurata a Milano la galleria Antonio

Colombo Arte Contemporanea, che si distingue nel panorama contemporaneo per la sua forte attività di promozione della giovane arte italiana e di artisti internazionali che rappresentano una nuova arte visionaria. Le scelte artistiche di Antonio Colombo si orientano in qualche modo verso una linea figurativa, ma è la sua profonda passione per l'opera d'arte che guida tali scelte. Nel corso di oltre vent'anni di attività, il ruolo e l'immagine della galleria si sono delineati con determinazione, attraverso esposizioni che, sebbene apparentemente eclettiche, hanno il vero scopo di sperimentare e verificare l'esistenza e la possibilità di nuovi percorsi artistici nei vari linguaggi, come la pittura, il disegno e la scultura.

Digitale:

Oltre ai classici supporti e spazi analogici citati in precedenza, si è assistito a un'evoluzione significativa nel modo in cui le persone fruiscono dell'arte urbana. L'avvento del digitale ha aperto nuovi orizzonti e ha introdotto un nuovo legame tra l'opera e il suo pubblico. La ricezione di questi elaborati artistici non si limita più alle esperienze visibili e tangibili sulla strada, ma si estende attraverso l'utilizzo di mezzi digitali. Nell'epoca digitale, le fotografie scattate alle opere diventano parte integrante dell'esperienza artistica stessa. Le immagini catturate degli elaborati urbani assumono un ruolo di rilievo, fungendo da ponte tra l'opera fisica e la sua diffusione virtuale. Queste foto vengono interpretate e analizzate dagli osservatori con la stessa curiosità e attenzione riservata all'arte che si può ammirare fisicamente per strada. Secondo la ricercatrice Katja Glaser molti artisti utilizzano il proprio feed dei

social network nello stesso modo in cui si interfacciano con gli spazi pubblici. "Le foto che vengono scattate (spesso dall'artista stesso) non sono semplici documentazioni del lavoro fatto dal vivo, ma una parte integrante delle opere stesse, che verranno interpretate dall'osservatore con la stessa attenzione rivolta a quelle fatte per strada. L'importanza di queste immagini è fondamentale per il lavoro degli street artist contemporanei e la prova tangibile di questa importanza sarebbe proprio l'utilizzo dei social, dei blog e soprattutto di instagram, da parte degli artisti stessi." (44) L'importanza della documentazione nel settore del post-graffitismo riveste un ruolo fondamentale e merita una considerazione approfondita. Spesso ci si riferisce a opere effimere realizzate in maniera spontanea, le quali, a causa della loro natura transitoria, possono affrontare molteplici complicazioni che potrebbero portare alla loro completa perdita nel corso del tempo. Inoltre, è importante notare che alcuni lavori sono talmente ben nascosti da risultare inaccessibili per molte persone, specialmente quando si parla di hall of fame, un luogo riservato in cui gli artisti cercano tranquillità e privacy per poter esplorare nuove forme e colori, evitando situazioni di pressione che potrebbero derivare dalla locazione stessa dello spot.

Considerando il post-graffitismo come un fenomeno di nicchia all'interno del panorama artistico contemporaneo, risulta arduo individuare risorse online che siano esclusivamente focalizzate sulla pubblicazione di contenuti pertinenti a questa forma d'espressione. Tuttavia, condotta una breve

ricerca sulla popolare piattaforma di social media Instagram, è emerso che l'approccio più efficace per accedere a un'ampia gamma di materiali digitali legati al post-graffitismo è sfruttare la funzionalità di ricerca basata sugli hashtag. Sperimentando con l'apposita barra di ricerca, è sufficiente digitare l'hashtag *#postgraffiti* per aprire le porte a un vasto universo di contenuti. L'intrigante numero di circa 165.000 post associati a tale hashtag testimonia l'abbondanza di pubblicazioni collegate al post-graffitismo presenti sulla piattaforma. È importante notare, tuttavia, che questa cifra rappresenta solamente una stima approssimativa e potrebbe subire variazioni nel corso del tempo. Pur essendo consapevoli della presenza di una notevole quantità di post collegati al post-graffitismo, è necessario sottolineare che molti di essi sono anche riconducibili al più ampio contesto della street art. Pertanto, nell'esplorazione di tali contenuti, è possibile imbattersi in una varietà di

manifestazioni artistiche che spaziano dai graffiti tradizionali alle opere di arte urbana e alle forme ibride che si situano in una zona di confine tra questi due ambiti. In seguito, si è proceduto a testare un secondo hashtag, ovvero *#postgraffitism*, al fine di concentrare l'algoritmo del social network sul movimento del post-graffitismo e sulla potenziale comunità che poteva essere associata a tale hashtag. Il risultato ha evidenziato una significativa diminuzione del numero di contenuti, che si è dimostrata inversamente proporzionale alla qualità dei post visualizzati nella sezione "più popolari". Nonostante ciò, è importante sottolineare che i profili intercettati continuavano ad essere relativi ad artisti individuali e non a vere e proprie pagine dedicate a questo fenomeno. Questa constatazione mette in luce il fatto che il settore del post-graffitismo possiede un notevole potenziale e indica la possibilità di seguire le orme di Andrea Nelli, pioniere e figura storica e internazionalmente

Fig. 60: Articolo web sul post-graffitismo, (L'Indiscreto)



riconosciuta nella documentazione e ricerca nel settore dei graffiti tradizionali. Proseguendo nell'approfondimento del panorama digitale, mi sono avvalso del motore di ricerca Google Chrome al fine di individuare con precisione blog o siti web che si dedichino esclusivamente al mondo del post-graffitismo. Attraverso una ricerca scrupolosa, sono state sfruttate diverse parole chiave quali 'post-graffiti', 'post-graffitismo', 'graffiti astratti' e 'muralismo contemporaneo', al fine di sondare il campo a disposizione. Ottenendo dei risultati non soddisfacenti è stato anche testato il potenziale dell'intelligenza artificiale, ottenendo anche qui un pessimo risultato. Tuttavia, nonostante l'encomiabile sforzo di ricerca, mi sono trovato ad affrontare una realtà deludente: sono stati rinvenuti solamente articoli sul post-graffitismo, ma facenti parte di blog dalle tematiche più ampie mancando di offrire un focus specifico e verticale sul post-graffitismo.

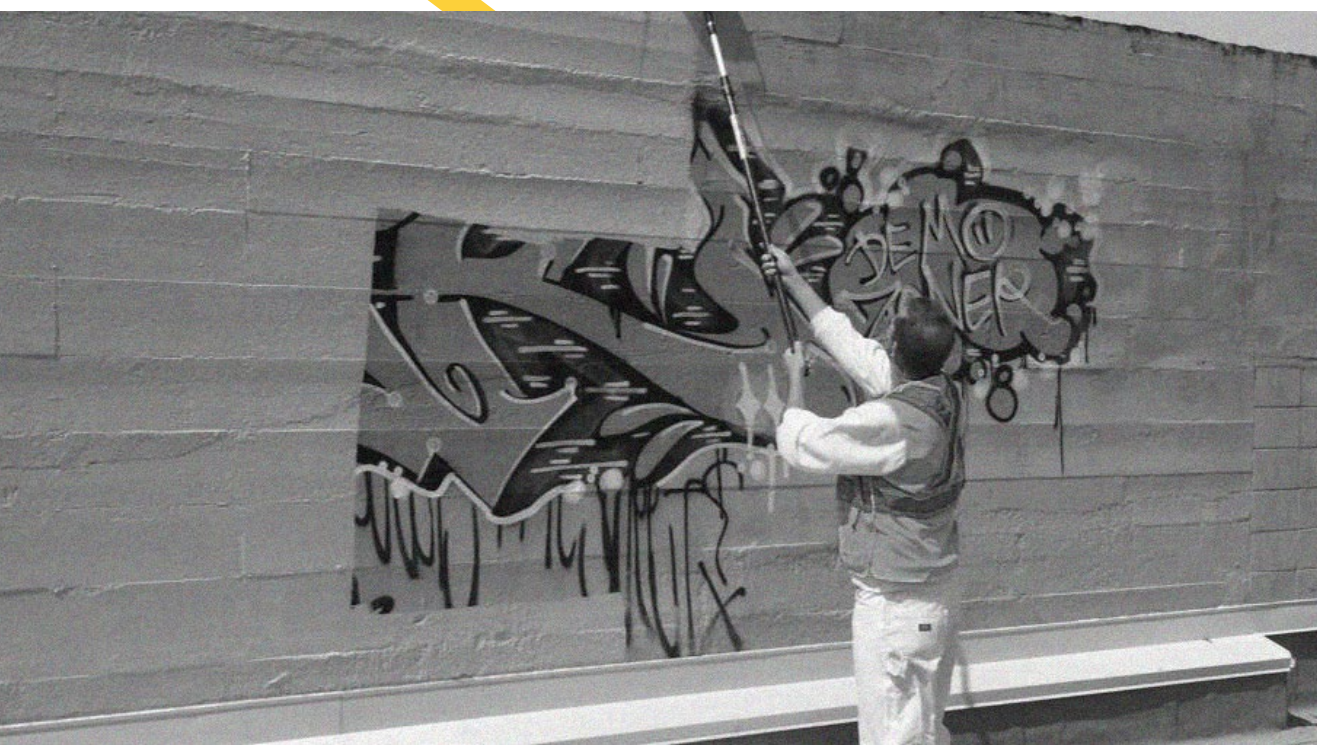
Fig. 61: Pagina Instagram a tema post-graffitismo, (Profilo Instagram)



La natura temporanea

Il concetto di effimerità ha costantemente permeato il mondo dei graffiti fin dalla loro origine, a volte in modo implicito. Spesso, queste opere sono realizzate su superfici urbane soggette all'influenza degli agenti atmosferici, al deterioramento causato dal tempo, alle azioni umane e alle normative locali che regolamentano l'arte urbana. La risposta delle istituzioni a questa forma di espressione non è stata sempre uniforme nel corso del tempo, come evidenziato nell'intervista a pagina 49 realizzata con la partecipazione di Pietro Rivasi. Alcuni tipi di supporti, come i manifesti, venivano rimossi con minor celerità rispetto alle "tag," sottolineando così il ruolo attivo

Fig. 62: *Graffiti Buffer*, (Unsplash)



del contesto geografico, sociale e istituzionale nella determinazione della loro durata. È importante notare che il graffitismo e il post-graffitismo spontaneo, ancorati nell'ambito istituzionale, sono stati oggetto di svariate discussioni politiche durante le campagne elettorali, essendo argomenti facilmente sfruttabili per fini strumentali.

Ma quali sono i fattori che effettivamente influenzano la durata di un'opera spontanea? In primo luogo, l'opera deve affrontare l'erosione causata dagli agenti atmosferici, la quale incide notevolmente sulla gradualità con cui i colori e i tratti dell'artista si dissolvono. Un altro fattore cruciale che incide sulla longevità delle opere è costituito dai "buffer," ossia individui, aziende o associazioni incaricati di ripulire la città da qualsiasi forma di espressione spontanea. In alcuni casi, si sono formate vere e proprie comunità contrarie al movimento graffitista spontaneo, le quali denunciano e segnalano interventi realizzati per strada attraverso i social network. La durata di tali lavori è anche influenzata dal luogo in cui ven-

gono realizzati, in base alla loro visibilità e all'effetto sulla bellezza urbana; essi possono essere rimossi prima o dopo a seconda di tali fattori. Ad esempio, un artista che realizza un'opera all'interno di una fabbrica abbandonata difficilmente sarà cancellato, ma è più probabile che venga sovrascritto da un altro artista. Al contrario, se l'artista crea la sua opera su un vagone del treno regionale, è consapevole del fatto che essa durerà approssimativamente da 3 a 10 giorni. Tuttavia, anche in quest'ultimo caso, esistono eccezioni, come nel caso della linea ferroviaria di Atene, colonizzata da artisti stranieri provenienti da tutto il mondo, che sfruttano le falle del sistema per decorarla in modo sistematico. Di conseguenza, la linea è estremamente saturata e offre pochissimi spazi disponibili. Di conseguenza, la temporaneità intrinseca di tali opere sembra inevitabilmente condannarle a un destino praticamente predeterminato. In numerose circostanze, al fine di preservare l'opera, curatori o galleristi hanno completamente stravolto quest'ultima, rimuovendola dall'ambiente in cui l'artista aveva originariamente deciso di realizzare la sua opera. Da qui, sin dai suoi albori, la fotografia e la documentazione delle opere spontanee hanno assunto un ruolo di fondamentale importanza. Come afferma "è stata proprio la documentazione a consentire la diffusione mondiale del writing a metà degli anni '80" e "in Italia, il primo mezzo di comunicazione utilizzato fu probabilmente la fanzine autoprodotta; erano l'unico modo per osservare le opere provenienti da altre città, condividere informazioni e acquisire una maggiore comprensione di un mondo ancora avvolto dall'oscurità".

(45) Intervista a Pietro Rivasi, pag. 48

(45) In Italia, nel corso del tempo, le fanzine hanno progressivamente evoluto e migliorato la loro qualità. Verso gli anni 2000, si è verificato un momento di svolta grazie alla diffusione su larga scala di Internet e dei social network. Attualmente, Instagram costituisce il più grande archivio di graffiti al mondo, continuamente aggiornato dagli utenti stessi in modo costante. La fotografia dei propri interventi assume, pertanto, un'importanza cruciale poiché ciascuna immagine conserva informazioni specifiche relative al luogo in cui è stata realizzata l'opera, offrendo un racconto degli ostacoli e delle difficoltà affrontate durante il processo creativo. Inoltre, se collocate all'interno di una galleria o di un museo, queste fotografie possono trasformarsi in opere d'arte tanto quanto una tela. In molte situazioni, alcuni artisti operano liberamente su diverse tipologie di supporti, mentre altri si trovano costretti a sperimentare diverse tecniche allo scopo di attirare l'attenzione dei galleristi e del "Sistema dell'Arte", rischiando di snaturare in modo significativo il proprio percorso artistico.

Una sezione particolarmente interessante all'interno del capitolo intitolato "Il rapporto tra arte urbana spontanea ed istituzioni" nel libro "Espressioni Urbane" di Pietro Rivasi riguarda il caso studio di Modena, la città in cui l'autore è cresciuto e dove ha potuto svolgere un ruolo significativo nell'ambito sociale e artistico all'interno della scena dei graffiti. Nel contesto degli anni intorno al 1997, Rivasi ha ottenuto l'autorizzazione dal Comune per utilizzare un sottopasso come una sorta di "hall of fame" per i graffiti, e successivamente ha orchestrato l'organizzazione del festival "Icône" dal

2002 al 2013. Questo evento è stato uno dei primi a coniugare l'arte del Writing, la Street Art, il Muralismo Contemporaneo e mostre d'arte. Durante la gestione di tali manifestazioni, Rivasi ha notato che, grazie al suo bagaglio culturale e a quello dei suoi amici, erano loro stessi in grado di suggerire chi meritasse di essere riconosciuto al di fuori della cerchia ristretta dei partecipanti. *“Esempio: il pendolare Gianni alla stazione, trova un treno completamente dipinto e si arrabbia, perché non può guardare fuori dal finestrino e legge sul giornale che ogni anno 10 € del suo stipendio vengono utilizzati per cancellare i graffiti. Gianni si reca poi al museo d'arte contemporanea della sua città dove sa che troverà opere che il sistema dell'arte riconosce, che hanno valore non solo culturale ma anche economico, grazie ad una gerarchia ben consolidata di curatori, direttori, professori, galleristi, collezionisti e fondazioni che vedono l'arte come un investimento. a questo punto può fare la differenza se Gianni vede un dipinto figurativo-astratto realizzato su una tela da un writer oppure la fotografia di un treno con un nome scritto sul lato.” (46)*

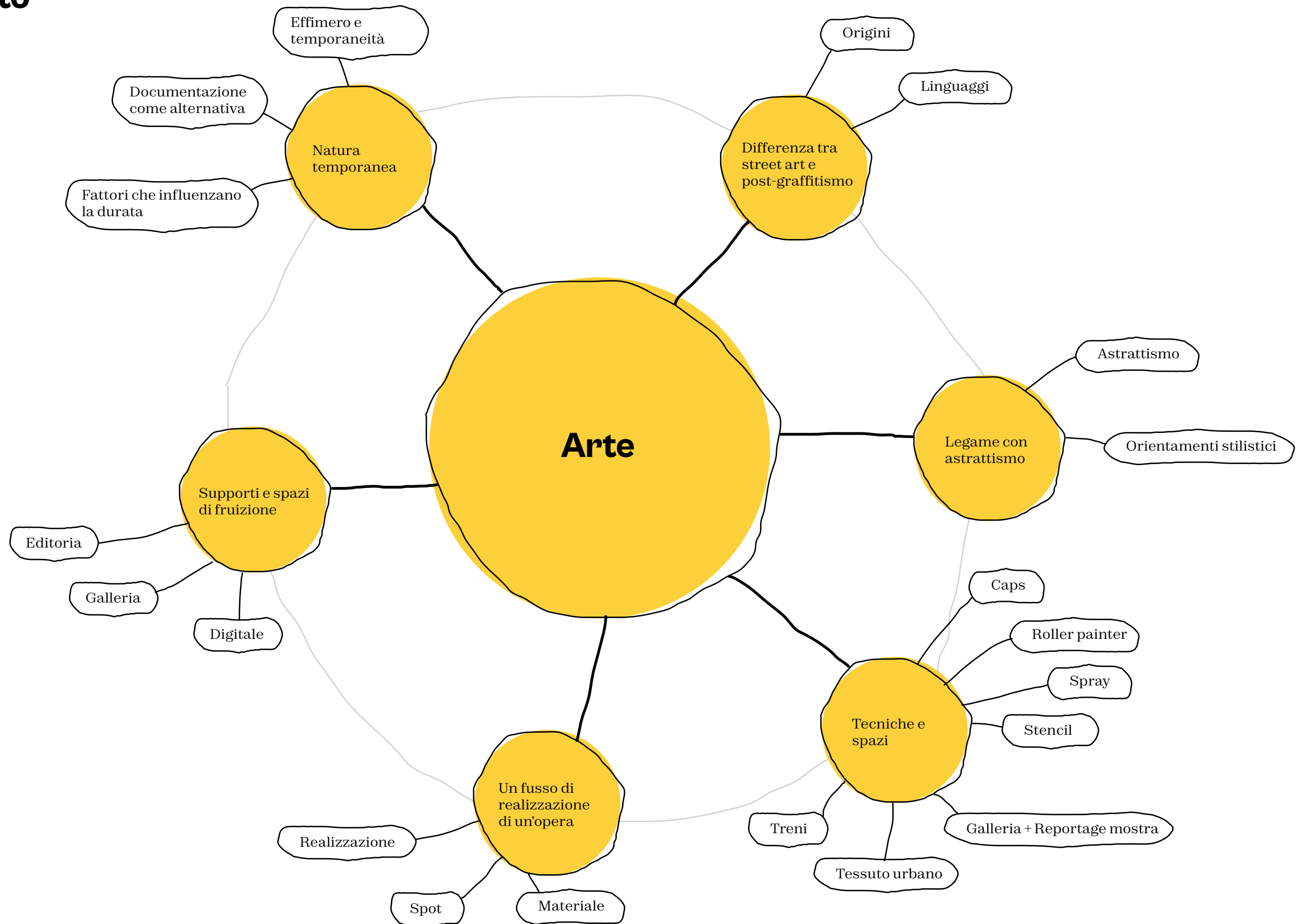
Nel primo caso, è molto probabile che l'osservatore ritenga che gli artisti, quando sporcano i muri o i treni, causino danni, ma che quando riproducono gli stessi linguaggi su una tela, allora si può notare chiaramente che possiedono un talento artistico. Nel caso della documentazione fotografica, invece, si è costretti a considerare il fatto che, anche se l'azione che ha dato origine all'opera può essere stata illegale, è stata comunque giudicata meritevole di essere esposta in una galleria d'arte perché il curatore ha fatto tale scelta.

Fig. 63: Zelle Asphaltkultur, 2016 (Patrimonio Culturale dell'Emilia Romagna)



(46) P. Ascari e P. Rivasi, *Espressioni urbane - Muri sconciati, writing, e Street Art*, Mimesis (2022).

Riassunto



Post-graffiti e design

Il post-graffitismo viene affrontato dal punto di vista artistico, comprendendone radici, stili, tecniche, supporti e metodi di fruizione

Esploratore di forme

A questo punto si giunge al nucleo centrale della ricerca, adottando un approccio principalmente basato sull'analisi e l'interpretazione di dati oggettivi. L'obiettivo primario consiste nell'individuare pattern, forme e colori che instaurano una comunicazione significativa tra il mondo del post-graffitismo e del design visivo. Per intraprendere questo percorso di indagine, si avvia un'attenta e approfondita osservazione focalizzata su un gruppo di trenta artisti selezionati con cura dei quali viene effettuata la descrizione dell'oggetto artistico ed un'analisi strutturale delle opere. La fase iniziale di analisi si focalizza sull'acquisizione di una comprensione generale dell'opera che si presenta dinanzi a noi. Tale comprensione viene sviluppata mediante l'identificazione della tipologia dell'oggetto artistico in questione, che potrebbe assumere forme quali dipinti, sculture, fotografie e altre ancora. Successivamente, l'attenzione si sposta verso l'artista stesso, introducendo una serie di informazioni rilevanti riguardanti la sua vita, le influenze che ha subito, la sua formazione artistica e il contesto del suo background. Tali informazioni rivestono un ruolo cruciale nel comprensivo quadro analitico, in quanto consentono di acquisire una maggiore comprensione delle scelte effettuate

dall'artista durante l'opera presa in esame. Successivamente, si passa all'analisi approfondita del soggetto rappresentato, tenendo conto delle sue geometrie, masse, colori e della relazione tra figura e sfondo. Un'attenzione particolare viene riservata alla valutazione delle scelte cromatiche, alla distribuzione spaziale degli elementi e alle possibili implicazioni emotive o simboliche. Inoltre, vengono dedicati spazi significativi alla descrizione delle tecniche artistiche impiegate, come pittura ad olio, acquerello o scultura, al fine di comprendere l'approccio creativo e la maestria tecnica dell'artista. Non da ultimo, viene presa in considerazione la selezione dei materiali utilizzati, che rivela informazioni importanti sulle scelte artistiche e sulla concretizzazione pratica dell'opera d'arte.

L'analisi strutturale si articola in tre aree fondamentali: linea, forma e colori. Riguardo alla linea, si ricerca una comprensione approfondita della sua tipologia, che può essere retta, spezzata, curva, chiusa o aperta. La natura del tratto grafico riveste un ruolo di grande importanza, in quanto può comunicare messaggi diversi a seconda della sua leggerezza, incisività, sottigliezza o spessore. Successivamente, si osservano gli aspetti compositivi della linea, come la simmetria, l'equilibrio, lo spazio e il dinamismo, oltre all'espressività che può assumere, che può essere statica, morbida, calma e così via. Per quanto riguarda le forme, vengono considerate le forme di base come triangoli, quadrati e rombi, valutando anche la direzione in cui si presentano, che può essere verticale, orizzontale o diagonale. Vengono analizzati gli aspetti com-

positivi e l'espressività che le forme possono esprimere. Analogamente, per i colori, vengono applicati concetti simili, cercando di comprendere la disposizione delle masse cromatiche e l'impatto visivo che ne deriva. Dopo aver completato l'analisi approfondita delle opere e degli artisti prescelti, l'attenzione si sposta verso una fase successiva cruciale, concentrando l'analisi su una selezione di casi studio più specifici. Questi casi studio fungono da microcosmi, adottando le medesime misure di valutazione e analisi precedentemente utilizzate, sebbene in una formulazione più condensata e focalizzata. L'obiettivo di questa fase è quello di identificare con precisione e in modo più conciso possibili motivi, tratti stilistici, configurazioni visive e segni distintivi che sottolineano e connettono le intersezioni tra il post-graffitismo e il design visivo contemporaneo. Si mira a individuare correlazioni più specifiche e puntuali, evidenziando le dinamiche che legano le due aree di studio precedentemente esaminate. Questo processo mira a delineare in maniera più nitida e incisiva l'interazione e l'influenza reciproca tra queste discipline, evidenziando i punti di convergenza e divergenza, oltre a cogliere gli elementi salienti che caratterizzano il dialogo tra il linguaggio visivo del post-graffitismo e le pratiche del design contemporaneo.

Taleggio



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Taleggio utilizza svariati supporti per realizzare le proprie opere, tra cui il contesto urbano, la tela e la carta. Inoltre, esplora diversi mezzi, come la pittura su legno o diverse tipologie di stampe. Sia che si tratti di contesti urbani, tele, carte, legno o stampe, Taleggio applica gli stessi tratti, pattern di colori e decisioni su ciascuno di essi. Pertanto, non è necessario analizzare dettagliatamente ogni specifico supporto, ma piuttosto comprenderli in modo generale per cogliere le forme.

Artista

Artista classe 1991, si stabilisce a Brescia circa una ventina di anni fa. Il suo primo approccio con il muro deriva dai graffiti, da sempre attratto dalla disarmonia, negli ultimi anni ha abbandonato lo studio del lettering, puntando invece a una semplificazione stilistica. Fa parte del collettivo artistico TVBJ e contribuisce attivamente all'associazione True Quality. Attualmente, si dedica alla decorazione murale e alla grafica come professione.



Soggetto

Taleggio ha saputo sviluppare un alfabeto unico costituito da masse, colori e linee che lo rendono immediatamente riconoscibile. Le sue opere si caratterizzano per una serie di forme geometriche rigide e morbide che si intersecano e collaborano tra loro. Queste forme si distinguono per la tendenza a presentare una campitura piatta. Tuttavia, Taleggio, sfruttando sempre il suo alfabeto di codici, esplora anche altre tipologie di campiture, in cui utilizza un linguaggio grezzo caratterizzato da tratti più sporchi e irregolari.

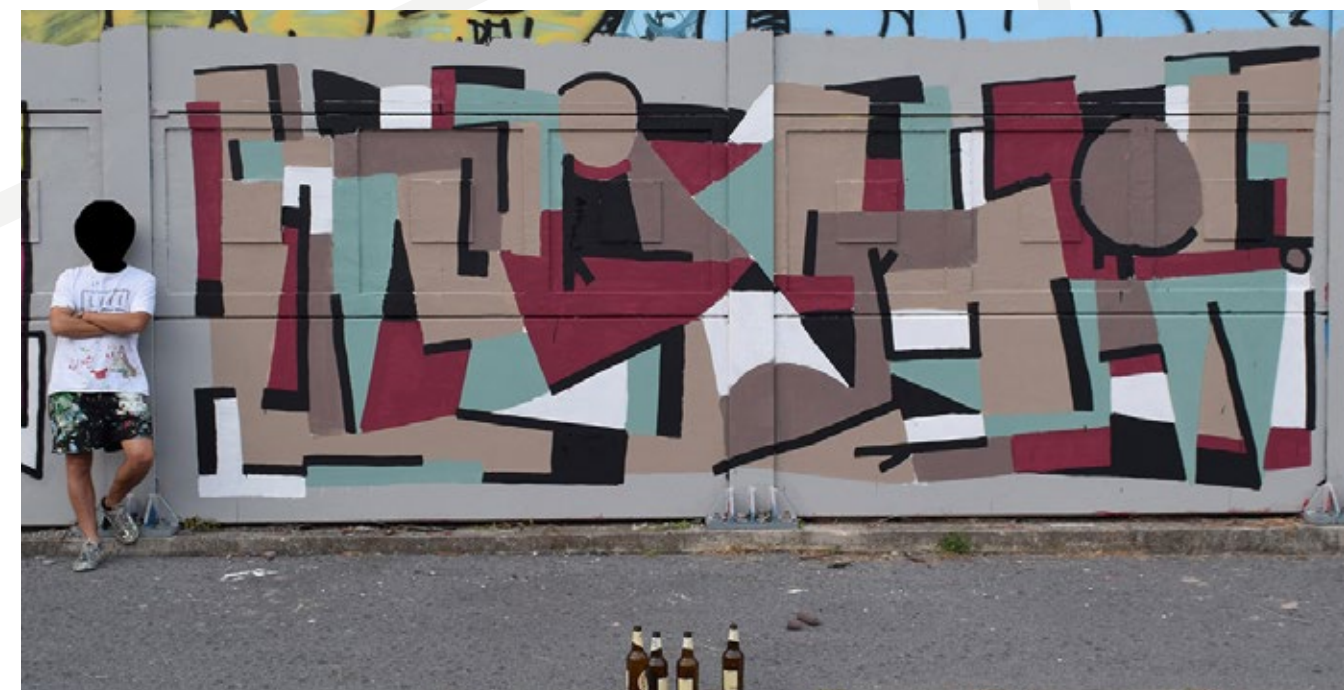
Tecniche e materiali

Le tecniche e i materiali utilizzati variano a seconda del tipo di media scelto dall'artista. Predominantemente, Taleggio adotta una tecnica mista che comprende l'uso di spray, rulli per vernici e pennelli, sia per lavori murali che su alcune tele. Quando si dedica alla creazione delle sue opere su carta, invece, sfrutta matite, grafite e gesso, i quali consentono di conferire ulteriori sfumature ed espressività ai suoi lavori.

Analisi strutturale

Linea

Taleggio sfrutta una combinazione di linee rette e curve che interagiscono con altre linee chiuse e aperte. Occasionalmente, si possono trovare anche linee spezzate, seppur in misura minore. Durante le sue sperimentazioni tra pareti e altri supporti, emerge una distinzione nelle caratteristiche delle linee. Quando realizza opere che tendono a una campitura piatta, le linee sono tracciate con un tratto deciso, marcato e spesso. D'altra parte, quando lavora su carta utilizzando matite e gessi, il tratto delle linee è ancora deciso, ma sottile e irregolare a causa delle tecniche impiegate. Le linee seguono principalmente una direzione verticale, conferendo una sensazione di ascensione e slancio, e diagonale, esprimendo instabilità geometrica e movimento. Molte delle sue opere presentano linee diagonali che partono dall'angolo superiore sinistro per concludersi nell'angolo inferiore destro, creando una diagonale discendente (in accordo con la cultura occidentale).



Forma

Le forme adottate da Taleggio si basano principalmente su elementi geometrici, come rettangoli e cerchi di varie dimensioni, che si intersecano tra di loro, dando origine a forme ibride che tendono verso una direzione verticale. Questa combinazione conferisce una sensazione di equilibrio e semplicità grazie alla presenza dei rettangoli, mentre i cerchi apportano un senso di movimento. La composizione generale, tuttavia, mantiene un equilibrio grazie alla disposizione lineare e uniforme delle masse più sostanziose rispetto a quelle di dimensioni minori.

Colori

Per quanto concerne la scelta dei colori nel contesto della pittura murale, Taleggio si basa sul contesto stesso in cui l'opera verrà realizzata. Si possono osservare diversi suoi lavori spontanei, definiti da lui stesso come "Free-style", o partecipazioni a festival, che si adattano perfettamente al colore utilizzato per lo sfondo, comunemente denominato "fondo". Nella realizzazione di opere murali, Taleggio tende generalmente a creare una palette cromatica armoniosa. Al contrario, quando il supporto diventa tela o carta, predilige creare relazioni tra colori caldi e freddi, creando così una distinzione tra le due tipologie di media.

108



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Guido Bisogni, artista conosciuto come 108, si distingue per la sua espressione artistica attraverso una vasta gamma di supporti, tra cui muri, tele, carta e suoni. Egli si configura come un autentico sperimentatore che sfrutta una varietà di mezzi, come ad esempio la stampa serigrafica, al fine di manifestare la sua arte. In tal senso, 108 si adatta a contesti diversi e le sue opere si conformano all'ambiente in cui sono create. Quando agisce in un contesto spontaneo, il suo stile subisce un significativo processo di semplificazione, tuttavia, quando il contesto o il supporto cambiano, si può notare un maggiore livello di ricerca sia nelle forme che nei tratti utilizzati.

Artista

108, nato nel 1978 ad Alessandria e studente del Politecnico di Milano, è considerato uno dei principali esponenti del post-graffitismo astratto in Italia ed Europa. La sua passione per i graffiti si sviluppa sin da giovane a 13 anni, influenzato dalla cultura punk rock e dallo skateboard. Dopo aver esplorato diversi stili, sia americani che europei, nel 1999 abbandona l'ideologia tradizionale dei graffiti per abbracciare forme espressive più distinte e caratteristiche.



Soggetto

Le opere realizzate da 108 si distinguono per la presenza di imponenti forme organiche che le caratterizzano in modo riconoscibile. Un altro elemento fondamentale del suo linguaggio artistico è l'uso intenso e persistente del colore nero, che recentemente viene accompagnato da altre tonalità. In molte delle sue creazioni, l'artista unisce masse di forma altamente imperfetta e organica a elementi figurativi di natura più geometrica, sebbene in minor quantità rispetto alle forme organiche. È importante notare come le dimensioni del supporto influenzino significativamente la tipologia di forma e tratto utilizzati nelle opere: in particolare, su supporti di dimensioni più ridotte, le forme e i tratti tendono ad essere più complessi ed articolati.

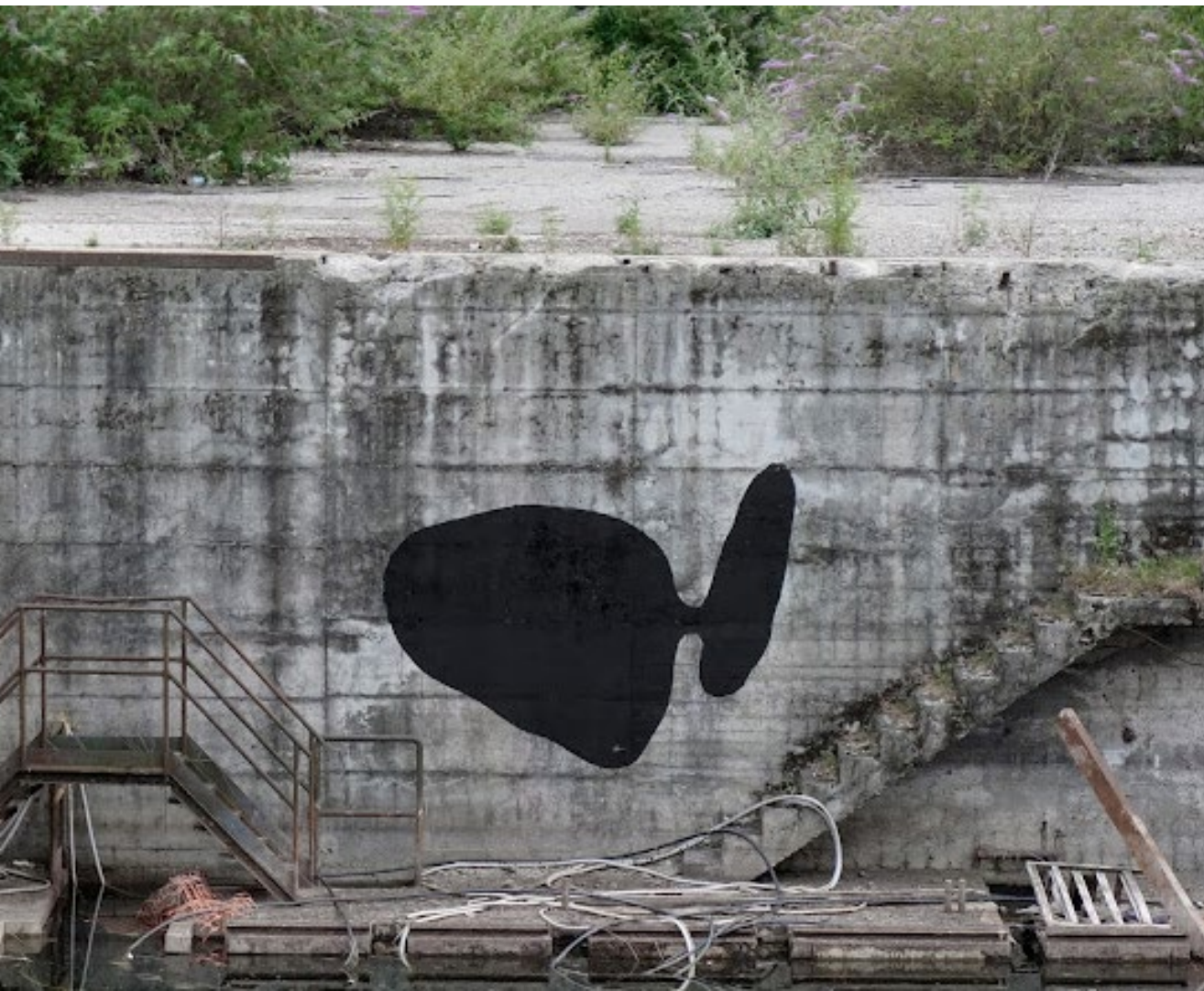
Tecniche e materiali

Secondo la descrizione fornita dall'artista stesso, 108 si distingue per la sua pratica artistica incentrata sull'uso delle mani, avvalendosi di strumenti semplici e facilmente accessibili. Nella pittura, utilizza pennelli, rulli, matite, spray e pastelli. Utilizza tecniche di stampa analogica e costruisce personalmente attrezzi e supporti. Per le sculture tridimensionali, si avvale di materiali come argilla, legno, cartapesta e filo/rete metallica. Nelle performance sonore, si avvale di dispositivi elettronici, chitarre e tastiere.

Analisi strutturale

Linea

Nel suo peculiare stile artistico, 108 si avvale in prevalenza di linee curve morbide, che occasionalmente interagiscono con linee rette e chiuse, aggiungendo un interessante contrasto visivo alle sue opere. Il tratto grafico dell'artista è caratterizzato da una chiara definizione e una marcata pressione. È notevole come il linguaggio artistico di 108 si mantenga coerente e riconoscibile, indipendentemente dai supporti e dai contesti in cui opera. Sia che si tratti di pareti, tele, carta o altri materiali, l'artista riesce a mantenere la coerenza stilistica, garantendo una forte identità alle sue opere. Le linee verticali, con la loro direzione ascendente, evocano una sensazione di verticalità e di forza, mentre le linee orizzontali suggeriscono stabilità e armonia.



Forma

Le forme realizzate da 108 si basano principalmente sulla deformazione ed organizzazione di forme geometriche classiche come ad esempio il cerchio o il quadrato. Molte volte anche l'intersezione tra più forme successivamente filtrata attraverso la deformazione organica tipica del suo processo creativo dà vita a nuovi tratti e composizioni. Essendo forme tendenzialmente grandi che occupano gran parte della superficie a disposizione offrono una forte sensazione di equilibrio e stabilità, risultando omogenee sul supporto utilizzato.

Colori

Per quanto riguarda la scelta della palette cromatica, 108 rimane fedele alla sua visione artistica e non viene influenzato dal contesto circostante. Il colore principale che domina le sue opere è il nero. Vaste aree delle sue creazioni sono occupate da masse cromatiche di questo colore, mentre in rari casi si verificano interazioni con piccole porzioni di colore tendenzialmente geometriche, caratterizzate da una campitura piatta. Quando l'artista sperimenta l'accostamento di altri colori al nero, tende a separare le aree cromatiche fredde da quelle calde, mantenendo sempre il nero come protagonista della composizione. Questa scelta conferisce un forte impatto visivo alle opere di 108, mettendo in risalto il contrasto tra il nero e gli altri colori utilizzati.

Jeroen Erosie



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Jeroen Erosie è un rinomato artista internazionale che si dedica all'esplorazione e all'espressione artistica nel settore del post-graffitismo attraverso una vasta gamma di supporti. Sebbene il muro e la tela rappresentino i suoi mezzi espressivi principali, Erosie non esita ad utilizzare materiali esotici come il legno, il tessuto e la carta per realizzare le sue opere. Inoltre, egli sperimenta con una molteplicità di stili artistici, mantenendo sempre un filo conduttore che lo identifica in maniera unica.

Artista

Jeroen Erosie è nato a Roosendaal, una località nei Paesi Bassi, nel 1976. Da metà degli anni '90, ha dimostrato una fervente attività sia nel contesto urbano che negli ambiti delle gallerie e dei musei. Il suo linguaggio artistico è profondamente influenzato dalla fluidità e dall'espressività delle lettere tipiche dei graffiti. Attraverso un processo evolutivo, le linee, le lettere e le forme si trasformano gradualmente, dando vita a risultati imprevedibili e stimolanti. Questa pratica costituisce il nucleo della sua produzione artistica, che abbraccia una diversità di supporti e materiali.



Soggetto

Le opere di Erosie si distinguono per il loro impatto visivo intenso e per il notevole richiamo alla tipografia caratteristica dei graffiti tradizionali, in cui l'artista sembra perseguire una completa astrazione della lettera. Erosie è un artista che si dedica con grande entusiasmo all'esplorazione e alla sperimentazione artistica, come evidenziato dalla varietà di stili presenti nelle sue opere. Si possono infatti individuare opere fortemente influenzate dalla geometria, caratterizzate da campiture estremamente piatte, così come altre opere in cui le forme geometriche convivono con campiture più materiche e sporche, creando una serie di micro-composizioni equilibrate all'interno della composizione stessa.

Tecniche e materiali

Nel processo di creazione delle sue opere, Erosie fa uso di strumenti tradizionali ampiamente diffusi nel campo artistico. Per esempio, si avvale di roller painter, pennelli e svariate tecniche di stampa, per ottenere risultati precisi e dettagliati. Tuttavia, in lavori più sperimentali o nella fase di ideazione di bozzetti, l'artista esplora altre possibilità, sfruttando materiali come pantoni e rapidograph.

Analisi strutturale

Linea

Durante il suo percorso artistico e le numerose sperimentazioni, Erosie si avvale principalmente di una serie di linee chiuse che alternano il tratto rettilineo a quello più morbido. In molte circostanze, si possono osservare anche sperimentazioni esclusivamente geometriche, caratterizzate da linee tendenzialmente spezzate, ma sempre chiuse. Il tratto grafico adottato dall'artista è marcato e incisivo, spesso creando un netto distacco dallo sfondo circostante. Le sue composizioni, indipendentemente dal supporto utilizzato, tendono ad occupare una vasta porzione della superficie. Quando applicate su muri, assumono una disposizione equilibrata e rigida, mentre su altri supporti si dispiegano in modo più dispersivo. Nonostante ciò, rimane sempre una linea che crea movimento e dinamicità, stabilendo interessanti rapporti tra linee morbide e linee spigolose.



Forma

Le forme create da Erosie traggono principalmente ispirazione da una profonda astrazione dei caratteri tipografici, che vengono utilizzati come punto di partenza per le sue opere. A seconda del carattere selezionato e della forma assegnata dall'artista, queste forme assumono movimenti, equilibri e direzioni diversi, che vengono successivamente integrati in una composizione unica sul muro. In una delle sue più recenti esplorazioni artistiche, intitolata "D'èrive", Erosie ha realizzato una serie di tele caratterizzate da flussi altamente geometrici. Questa serie trova ispirazione dal suo profondo interesse per l'ambiente urbano e architettonico, osservato durante le sue passeggiate o giri in bicicletta.

Colori

Nella scelta cromatica delle sue opere, Erosie adotta una netta distinzione tra i lavori murali e quelli su tela. Nei lavori murali, si può osservare l'uso di campiture nitide e ben definite, contraddistinte da un forte contrasto tra la figura principale e lo sfondo circostante. La composizione murale si caratterizza per una chiara separazione tra i colori utilizzati, creando un impatto visivo deciso e distintivo. D'altra parte, nei lavori su tela o altri supporti mobili, si possono trovare campiture più materiche, in cui i colori si mescolano e si contaminano tra loro. In alcuni casi, si possono notare sfumature e variazioni cromatiche che conferiscono una maggiore profondità e sfaccettature all'opera. Tale approccio differenziato alla scelta cromatica permette a Erosie di esprimere la sua creatività in modo diverso a seconda del supporto utilizzato, creando una varietà di esperienze visive.

Yann Loutsider



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Yann è un rinomato artista francese originario della Bretagna, la cui espressione artistica si sviluppa principalmente attraverso due tipologie di supporto: il muro e la tela, con qualche breve incursione in altri materiali. Ha stabilito il suo studio a Post-Avenue, dove coniuga i suoi interventi nell'ambito dello spazio pubblico con il processo introspettivo intrapreso durante la fase di ricerca all'interno del suo laboratorio.

Artista

Yann Le Berre, noto come Yann L'Outsider, è nato nel 1984. Il suo primo approccio all'arte degli interventi spontanei risale all'età di soli 17 anni. Mossa dall'adrenalina di una creazione istintiva, ha sviluppato il suo linguaggio artistico esplorando principalmente luoghi abbandonati. L'artista ha orientato la sua ricerca estetica verso l'astrazione, progressivamente abbandonando l'uso del colore. In particolare, si dedica all'esplorazione di due dimensioni che per lui sono fondamentali: l'astrazione tipografica e l'astrazione metafisica.



Soggetto

Le opere di Yann L'Outsider si distinguono per l'attenta cura dei codici che l'artista è riuscito a sviluppare, traducendo così l'essenza della cultura dei graffiti tradizionali in forme tipografiche astratte. Queste opere trasmettono una notevole forza cinetica all'interno delle masse di colore rappresentate. L'artista si dedica principalmente a due tipologie di esplorazioni artistiche: una centrata sulla tipografia, in cui si evidenzia il forte legame con i graffiti, e l'altra di natura metafisica, ispirata ai movimenti e alle dinamiche cosmiche. Nella sua ricerca tipografica, Yann L'Outsider crea opere che trascendono le convenzioni tradizionali dei caratteri tipografici, esplorando la loro forma, struttura e interazione. D'altra parte, le sue esplorazioni di natura metafisica si ispirano ai movimenti celesti e alle dinamiche cosmiche, inserendo nel processo creativo elementi che evocano un senso di mistero e trascendenza.

Tecniche e materiali

Yann L'Outsider è un artista che esplora sia il campo tipografico che quello metafisico. Utilizza lo spray, il paint roller e il pennello per creare opere dinamiche e sperimentare con effetti visivi. Nel suo percorso artistico, reintroduce il colore nelle esplorazioni metafisiche, selezionando attentamente tonalità e sfumature. La combinazione di strumenti e l'attenzione al colore donano alle sue opere un'energia visiva unica.

Analisi strutturale

Linea

Quando l'artista si dedica all'ambito dell'astrazione tipografica, utilizza prevalentemente linee aperte, curve e con un tratto grafico spesso e sfumato. Questo approccio crea interessanti sovrapposizioni tra gli elementi della composizione. In ogni caso, le masse di colore sono sempre collocate al centro della tela, generando una forte sensazione di equilibrio e verticalità. Nell'astrazione metafisica, le linee tendono ad assumere forme più curve e materiche, combinando elementi chiusi e aperti. Il tratto grafico diventa sottile ma incisivo, mentre le composizioni offrono un senso di equilibrio dovuto alla solidità delle campiture e all'area della superficie occupata. Anche in questo caso, si sviluppano verticalmente, conferendo un'imponente sensazione di slancio.



Forma

Partendo dalla pratica dell'astrazione tipografica, le forme realizzate dall'artista si basano innegabilmente su principi geometrici, riprendendo elementi quali il rettangolo e il cerchio. Le diverse microcomposizioni adiacenti conferiscono un notevole ritmo all'intera composizione, creando un'espressività estremamente dinamica. Nelle esplorazioni metafisiche, si osserva un costante ricorso alla geometria, seppur in modo più organico, evidenziando sempre forme basilari come il cerchio e il rettangolo. Tali forme, con le loro ampie campiture, assumono un elevato peso visivo e frequentemente occupano la quasi totalità della superficie.

Colori

Poiché l'artista categorizza le sue esplorazioni principalmente in due categorie, ha scelto di seguire una via di coerenza anche nella scelta cromatica. Per quanto riguarda l'astrazione tipografica, ha deciso di eliminare completamente l'utilizzo del colore, optando esclusivamente per il nero e creando giochi di sfumature che si intrecciano tra loro. D'altra parte, nelle astrazioni metafisiche, reintroduce il colore nelle sue composizioni, creando una vivace alternanza di tonalità calde e fredde in composizioni dinamiche.

Nelio



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Si è affermato come artista visivo multidisciplinare attraverso un percorso autodidatta arricchito da esperienze significative. Caratterizzato da una costante ricerca di sperimentazione, egli interagisce con lo spazio pubblico mediante murales, dipinti spontanei e installazioni, donando vita e forma al contesto urbano. Parallelamente, all'interno del suo studio, esprime la sua creatività attraverso dipinti, disegni, collage, assemblaggi e sculture, offrendo uno sguardo unico e diversificato sulla sua produzione artistica.

Artista

Nasce in Francia nel 1982. L'evoluzione artistica di Nelio si manifesta chiaramente nel suo stile iniziale, caratterizzato dall'approccio al lavoro tipografico e dalla rappresentazione schematica dei graffiti, che si è poi progressivamente trasformato in un'espressione pittorica astratta. La sua estetica si basa su una logica strutturale geometrica, che trae ispirazione dal suo interesse per la scienza, la grafica, i graffiti e l'architettura. Questa fusione di influenze gli conferisce una visione unica e una sensibilità artistica peculiare, in cui la forma e la geometria giocano un ruolo significativo nell'elaborazione della sua creazione.



Soggetto

Nei lavori di Nelio si può riscontrare un forte richiamo strutturale alla geometria, che si manifesta attraverso un'attenta combinazione di elementi visivi. Derivando dai suoi interessi precedentemente menzionati, l'artista crea rappresentazioni di masse di colore tendenzialmente irregolari, che si intrecciano con forme più definite e precise. Questa dinamica compositiva conferisce un senso di movimento e profondità alle opere. Ad arricchire ulteriormente l'esperienza estetica, Nelio utilizza una palette cromatica estremamente armoniosa, caratterizzata da tonalità opache, che contribuiscono a una sensazione di equilibrio visivo. La combinazione di geometria strutturale e colore accuratamente scelto genera un impatto visivo notevole, invitando gli osservatori a esplorare le molteplici dimensioni dei suoi lavori.

Tecniche e materiali

Nelio predilige sperimentare diverse tecniche per nutrire e sviluppare le sue opere creative. A volte si dedica alla realizzazione di disegni minuziosi su carta con l'ausilio di un fineliner, mentre in altre occasioni crea dipinti spontanei in luoghi abbandonati o nelle strade della capitale francese, impiegando pennelli e spray. Il suo approccio di lavoro si basa su un metodo site-specific che gli consente di esplorare una varietà di tecniche, materiali e stili.

Analisi strutturale

Linea

Nelle sue recenti esplorazioni artistiche, emerge chiaramente come l'artista mostri una predilezione per l'utilizzo di linee spezzate irregolari con un tratto grafico medio attentamente calibrato. Le sue composizioni sono caratterizzate da una completa occupazione dello spazio mediante masse di colore, che assumono forme geometriche precise, con qualche eccezione che altera la loro traiettoria naturale. A seconda della specifica composizione e dell'opera stessa, l'artista riesce a comunicare un'espressività dinamica, suscitando intense sensazioni di movimento, oppure un'espressività statica, che trasmette una profonda serenità.



Forma

Le forme create dall'artista evidenziano un marcato richiamo alla geometria, con l'inclusione di rettangoli, quadrati e cerchi. Questa scelta stilistica varia a seconda della composizione, ma generalmente le forme seguono una direzione verticale, con occasionali interruzioni costituite da elementi orizzontali che apportano un equilibrio alla composizione, introducendo maggiore staticità. Tuttavia, in virtù del suo approccio site-specific, questa regola può essere completamente invertita se l'artista decide di operare su un supporto orizzontale.

Colori

Nelio fa uso di una vasta e armoniosa gamma di colori quando si impegna in progetti di grande portata, seguendo una logica che mira a suddividere il proprio lavoro in aree cromatiche, creando sfumature che spaziano dalle tonalità calde a quelle fredde. Le masse di colore vengono strategicamente posizionate su tutta la superficie, seguendo alcuni schemi ricorrenti nelle esplorazioni artistiche dell'artista.

Tellas



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Tellas, artista sardo che è stato inserito tra i primi 100 artisti emergenti del 2015, si distingue per la sua ispirazione derivante dai paesaggi naturali della sua terra natia. Nell'ambito del suo percorso creativo, egli si avventura nell'esplorazione di diverse forme d'arte, tra cui il disegno, la pittura, le installazioni, le opere audiovisive e la stampa. La sua multidisciplinarietà si manifesta attraverso la maestria con cui utilizza i vari media, i quali gli consentono di comunicare la sua visione artistica in modo coinvolgente e accattivante.

Artista

Tellas, nato nel 1985 a Cagliari, in Sardegna, rappresenta un artista il cui percorso creativo si sviluppa a partire dalle aspre terre della sua terra natia. Le sue opere incarnano una visione personale dei paesaggi naturali che lo circondano e si basano su un processo pittorico che reinterpreta lo spazio circostante. La sua partecipazione a numerose mostre e festival internazionali testimonia la rilevanza del suo lavoro nell'ambito artistico contemporaneo. Un esempio significativo è la sua partecipazione al La Tour Paris Project nel 2013, considerato uno dei progetti più innovativi nell'ambito dell'arte contemporanea a livello mondiale.



Soggetto

L'artista si distingue per la sua propensione a creare forme prevalentemente organiche, accompagnate da rappresentazioni autentiche di frammenti della natura. Utilizzando geometrie irregolari, evoca forme che richiamano vagamente circonferenze, per poi modificarle a suo piacimento. Le masse di colore sono abilmente distribuite, conferendo un senso di equilibrio e dinamicità, grazie alle linee diagonali che caratterizzano le sue opere. Tale composizione artistica si traduce in un'espressione visiva che si fonde armoniosamente tra la vitalità degli elementi organici e la struttura geometrica, generando un risultato estetico appagante.

Tecniche e materiali

Durante la creazione delle sue opere, Tellas fa uso di strumenti comunemente associati alla Street Art e al post-graffitismo, che rappresentano i principali riferimenti nel settore. Nei suoi interventi artistici all'aperto, si avvale principalmente di pennelli a rullo e bombolette spray, utilizzati per realizzare lavori destinati alla fruizione pubblica. Tuttavia, quando si sposta nel suo studio, l'artista si libera dalle restrizioni e si avventura nell'esplorazione di diversi materiali e tecniche artistiche. In questo contesto, si dedica a sperimentare e a spaziare tra varie forme espressive, facendo largo uso di materiali insoliti come il legno e sperimentando la tecnica del collage.

Analisi strutturale

Linea

Nelle opere dell'artista, è predominante l'utilizzo di linee chiuse che assumono una forma organica, irregolare e sinuosa. Il tratto grafico, seppur sottile, è deciso e preciso, delineando una netta separazione tra i diversi elementi visivi presenti nella composizione. A livello compositivo, si fa notare l'attenta ricerca dell'armonia, poiché l'artista si dedica a riempire in modo equilibrato tutte le aree dello spazio, trovando un punto di equilibrio tra i vari elementi. Questo approccio conferisce alle opere un'espressività dinamica, morbida e pacata, grazie all'uso di diverse direzioni e movimenti che si manifestano in una composizione artistica ricca di vitalità e serenità.



Forma

Conformemente alle dichiarazioni preliminari dell'artista, le forme presenti nelle sue opere richiamano fortemente l'ambiente naturale e la sua terra natale, accostando elementi organici di matrice geometrica, come ad esempio il cerchio. Nei suoi lavori in studio, si può notare una ricerca più approfondita delle forme adoperate, spaziando tra quadrati e triangoli, sempre caratterizzati da una conformazione irregolare. Le composizioni dell'artista sfruttano prevalentemente forme che si sviluppano in direzione verticale o diagonale, conferendo alla composizione un senso di dinamismo e movimento. Questa scelta compositiva contribuisce ad animare l'opera d'arte, suggerendo una sensazione di vitalità e fluidità nella disposizione degli elementi visivi.

Colori

Nella fase di selezione dei colori, Tellas si impegna a creare palette armoniose che riflettono al meglio la relazione intrinseca tra la natura e il paesaggio circostante. L'artista predilige un approccio in cui evita di utilizzare grandi contrasti di tonalità cromatiche, preferendo invece un utilizzo più sottile delle gradazioni di colore. Questa scelta mira a rappresentare in modo fedele l'equilibrio e l'armonia presenti nella natura, consentendo una sensazione di continuità e fusione tra gli elementi visivi dell'opera.

Skirl



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Manuel Skirl è un artista con sede a Vienna, in Austria, noto per la sua tecnica artistica innovativa che ha sviluppato su una vasta gamma di superfici. La sua opera d'arte si estende su stampe, treni, edifici, musei, campi da basket e molto altro ancora. Skirl dimostra una preferenza per l'utilizzo di muri come supporto principale per le sue creazioni, realizzando molte opere spontanee in luoghi abbandonati, oltre a lavori su commissione per clienti privati.

Artista

Skirl è un artista singolare e unico nel suo genere, noto per la creazione di strutture organiche costituite da linee nere e blu che si estendono in tutto il mondo. Fin dall'età di 15 anni, ha iniziato a dipingere e i primi 12 anni della sua carriera artistica sono stati influenzati e dedicati alla realizzazione di graffiti tradizionali. Tuttavia, avvertendo una certa insoddisfazione nei confronti dei paradigmi preesistenti e della valutazione dei graffiti tradizionali secondo parametri predefiniti, Skirl ha deciso di cambiare il suo stile e di creare qualcosa di unico, che si discostasse dagli approcci comuni. È stato così che, nel 2017, ha sviluppato il suo celebre "roller painter" personale, come risposta alla scoperta di una trombosi nella vena ascellare che lo ha reso impossibilitato ad utilizzare le bombolette spray.



Soggetto

Skirl afferma di non avere un messaggio particolare, un significato specifico, un pensiero o un tema che desidera esprimere attraverso la sua arte. La sua ricerca si concentra piuttosto sulla rappresentazione di ciò che per lui è esteticamente equilibrato e tecnicamente valido. Skirl non definisce la sua arte come astratta, ma come figurativa-astratta. Nelle sue opere compaiono corpi e teste, e spesso si possono notare formazioni che richiamano vagamente piedi nella parte inferiore dell'opera e teste nella parte superiore. Tuttavia, anche a distanza di anni, l'artista stesso riconosce che possono emergere elementi figurativi che in realtà non aveva né inteso né voluto.

Tecniche e materiali

Nel processo di creazione delle sue opere, l'artista fa ampio uso di pennelli e roller pointer, soprattutto quando lavora su muri e tele. Tuttavia, egli dimostra un'apertura verso l'esplorazione di varie tecniche artistiche, come il disegno su carta mediante l'utilizzo di marker personalizzati, oltre alla collaborazione con altri artisti per la realizzazione di tappeti artistici.

Analisi strutturale

Linea

Durante il processo creativo, l'artista si avvale principalmente di una linea curva aperta, caratterizzata da un tratto morbido, preciso e tattile. Il suo tratto grafico varia da sottile a leggermente spesso e risulta ben definito e visibile sulla superficie su cui viene applicato. Un aspetto compositivo di particolare interesse è la capacità di creare composizioni che, in alcuni casi, appaiono instabili e dinamiche, occupando solo determinate porzioni dello spazio disponibile, mentre in altri casi si estendono in modo omogeneo sull'intera superficie.



Forma

Come descritto dall'artista stesso, le forme che crea nelle sue opere non sono del tutto astratte, ma possono essere definite come figurative- astratte. Predilige principalmente forme organiche irregolari che seguono le direzioni e i contorni della superficie su cui vengono realizzate, creando un contrasto con la campitura che costituisce la texture interna. Alcune composizioni si caratterizzano per un forte equilibrio e peso visivo, mentre in altre l'attenzione è rivolta principalmente alle forme e alla texture, piuttosto che alla composizione generale. Queste forme esprimono una dinamicità morbida e generano una sensazione di inquietudine.

Colori

Per quanto concerne la scelta cromatica, l'artista ha optato per un'approccio limitato, integrando esclusivamente due colori principali: il nero e il blu. Durante la creazione di opere spontanee o destinate al pubblico, predilige utilizzare questi due colori per la realizzazione della sua rinomata texture. Inoltre, quando si trova in studio, impiega il nero e il blu anche come sfondo, creando così uno scenario che permette alle sue forme di emergere in primo piano rispetto allo sfondo. Tale scelta cromatica intenzionale contribuisce a conferire alle sue opere un'estetica distintiva e riconoscibile.

Petro



Oggetto artistico

Tipologia oggetto

Petro è un artista proveniente dalla Russia e spazia liberamente tra una vasta gamma di supporti per esprimere la sua arte. Realizza dipinti su tela, sculture, installazioni, murali, opere spontanee ed sperimentazioni con la realtà aumentata. Lavora preferibilmente su superfici murarie trovando il giusto equilibrio tra opere commissionate e spontanee, realizzate in ambienti tipici del proprio background culturale come il lungo linea.

Artista

Piotr Gerasimenko (1984) alias Petro è un artista di graffiti di Zhukovsky, una città non lontana da Mosca, e un membro della crew chiamata Aesthetics. Dipinge sui muri da più di un decennio e, sviluppando il suo stile, ha attraversato molte fasi diverse per diventare uno degli artisti più importanti e rispettati sulla scena dei graffiti russi. Le opere di Petro, influenzate dall'estetica del costruttivismo e del suprematismo russi, si collocano con audacia in prima linea all'interno del contesto dei graffiti russi contemporanei. Pur presentando spesso un aspetto astratto, i suoi lavori basati su lettere mantengono un chiaro legame con le radici del graffiti classico, ancorando la sua espressione artistica alla sua identità e al suo nome.



Soggetto

Il soggetto rappresentato da Petro risulta in molti casi astratto ma ben delineato, in altre casistiche tendenzialmente più street si intravedono leggermente le lettere. Il suo astratto è caratterizzato da forme precise e nette, con delle masse di grandi dimensioni che si alternano tra pieni e vuoti creando così un gioco di sovrapposizioni dinamico e coinvolgente. Utilizza in abbondanza forme geometriche basilari come triangoli, cerchi e rettangoli alternando il tutto con linee rette e spezzate che abitando al di sopra di queste composizioni di forme. I colori sono tendenzialmente piatti e ben stesi andando a realizzare superfici omogenee e separate.

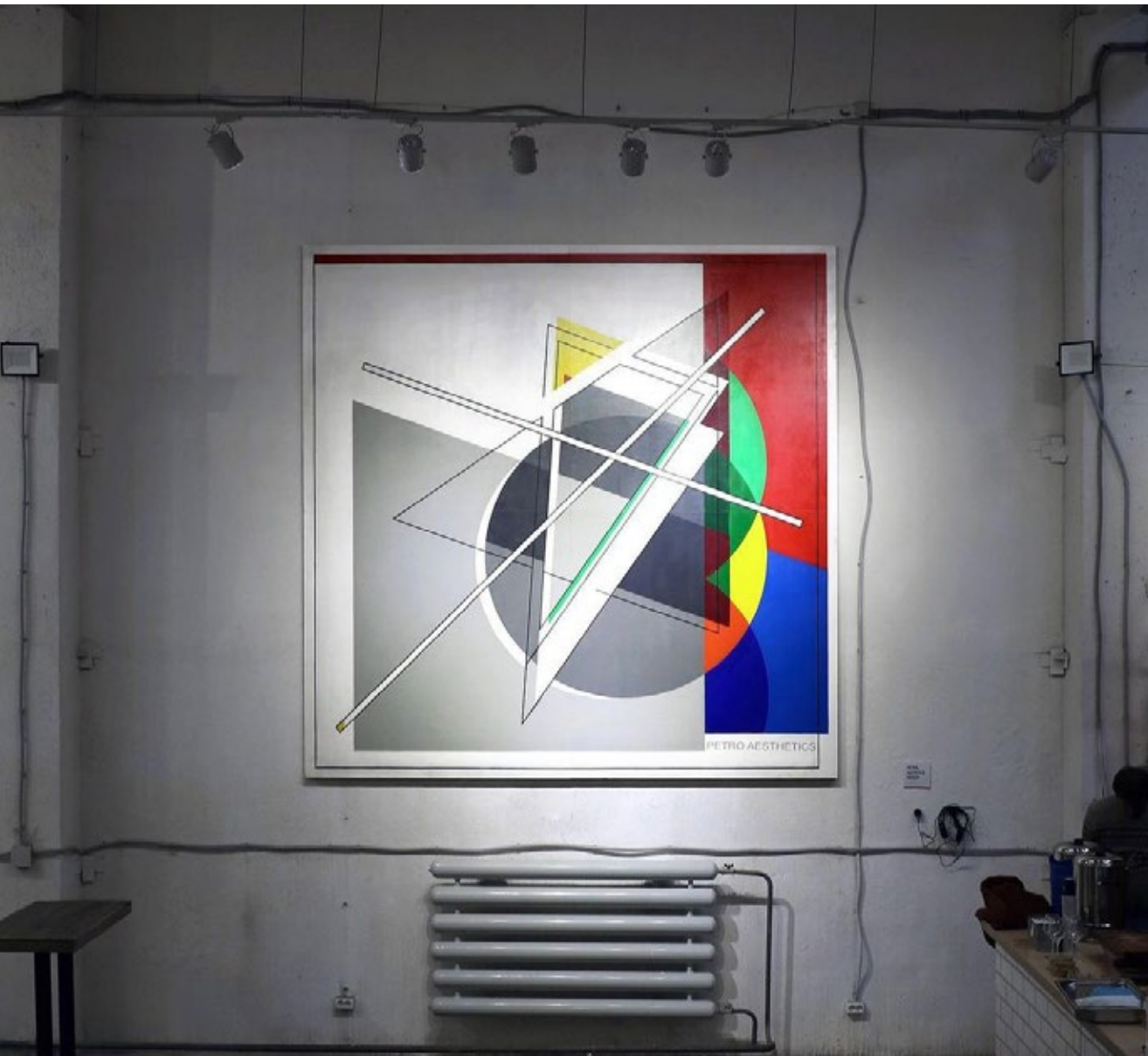
Tecniche e materiali

Durante la realizzazione delle sue opere gli oggetti più utilizzati sono bombolette spray, pennelli, nastro adesivo e rulli. Si definisce un artista multidisciplinare ed a livello di supporti ha effettuato molte esplorazioni non convenzionali tra le quali costruzioni di metallo, integrazione di realtà aumentata e vestiti.

Analisi strutturale

Linea

Petro, durante la realizzazione delle sue opere, fa ampio uso principalmente di linee spezzate e chiuse che si distinguono per la loro rigidità e il forte legame con la geometria. Il suo tratto grafico è generalmente sottile, preciso e ben definito. Le sue composizioni sono estremamente equilibrate e occupano in modo uniforme la superficie su cui interviene con le sue forme. Alcuni dei suoi lavori, contraddistinti dalla presenza di linee oblique, risultano essere estremamente dinamici, offrendo un'espressività dura dovuta alla rigidità delle linee, ma anche una sensazione di calma grazie all'armonia delle forme che compongono l'opera.



Forma

Le forme create da Petro tendono a variare in base al contesto in cui si trova. Essendo influenzato dal suo background "street", come si può vedere nella sua biografia su Instagram, spesso scrive il suo nome quando realizza interventi spontanei, come ad esempio durante una jam lungo la linea ferroviaria. Le lettere sono appena distinguibili in alcune composizioni, ma in generale sono sovrastate da un'atmosfera di astrattismo suprematista-costruttivista. Spesso si possono notare sovrapposizioni tra diverse aree, ma queste rimangono comunque facilmente riconoscibili. Petro gioca molto con il contrasto tra forme piene e ricche di colore, che risultano visivamente intense, e forme vuote delineate solo dai contorni, creando così un rapporto tra solidità e vuoto, tra pesantezza e leggerezza.

Colori

Le composizioni realizzate da Petro, dal punto di vista cromatico, risultano sempre armoniose e ben organizzate, sfruttando molto spesso diverse tonalità e sfaccettature di uno stesso colore. Utilizza tendenzialmente una palette omogenea per coprire la maggior parte dell'area disponibile, per poi utilizzare un colore d'accento per far emergere piccole forme e spazi.

Contaminazioni nel visual design



Minal Studio

LazyLab BrewCo



Analisi

Tipologia oggetto

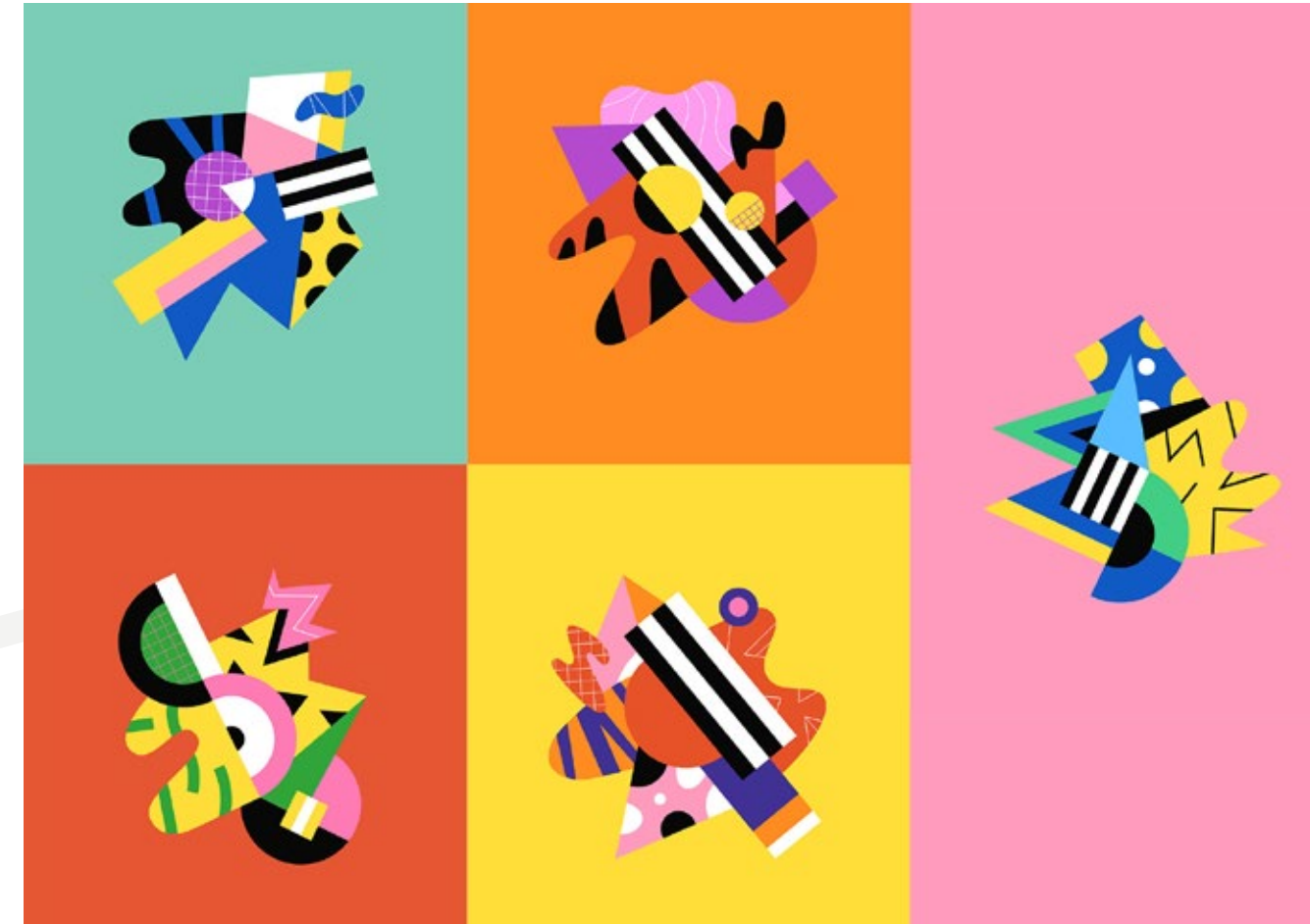
Questo progetto personale, ideato da Minal Studio, rientra nelle due ampie categorie della Brand Identity e del Packaging Design. Tom Chell, fondatore di Minal Studio, è da considerarsi un designer multidisciplinare in grado di sviluppare marchi ed esperienze visive audaci mediante un design sensato e pragmatico. Egli instaura una stretta collaborazione con i suoi clienti, contribuendo al loro emergere e differenziarsi, progettando per generare cambiamenti significativi.

Soggetto

È possibile osservare figure fondamentali della geometria, come il cerchio, il rettangolo e il quadrato, ognuna delle quali è caratterizzata da ulteriori motivi geometrici interni. Allo stesso livello, vi sono masse organiche che coesistono armoniosamente, contribuendo in modo equilibrato alla creazione di una singola composizione centrale, che costituisce l'elemento visivo predominante del prodotto. Il tutto è caratterizzato da una campitura chiaramente definita e uniforme, che si concentra principalmente sui contrasti cromatici tra le diverse sezioni della composizione.

Linea

Le composizioni si distinguono per la marcata prevalenza di linee rette, spezzate e curve tracciate con decisione. Lo spazio è occupato in modo omogeneo ed equilibrato,



Forme

con una distribuzione oculata delle forme più imponenti. L'insieme trasmette un'espressività dinamica e sinuosa, evidenziata dalla predominanza di linee oblique e da numerose forme dall'andamento curvilineo.

Nella composizione, le forme presenti mostrano una marcata inclinazione verso l'orientamento verticale e diagonale, mantenendo una notevole vicinanza reciproca. In generale, lo spazio risulta adeguatamente riempito grazie all'equilibrio compositivo, dando vita a forme dall'espressivo peso che catturano l'attenzione. Si tratta di una composizione dinamica che si snoda tra elementi rigidi e sinuosi, generando una molteplicità di sfaccettature.

Colori

Il designer ha fatto una scelta consapevole di impiegare costantemente da tre a cinque colori, tutti accuratamente selezionati per creare un'armonia all'interno della palette, creando così un costante equilibrio tra tonalità calde e fredde.



Hola Bosque Studio

Bernardo Henning



Analisi

Tipologia oggetto

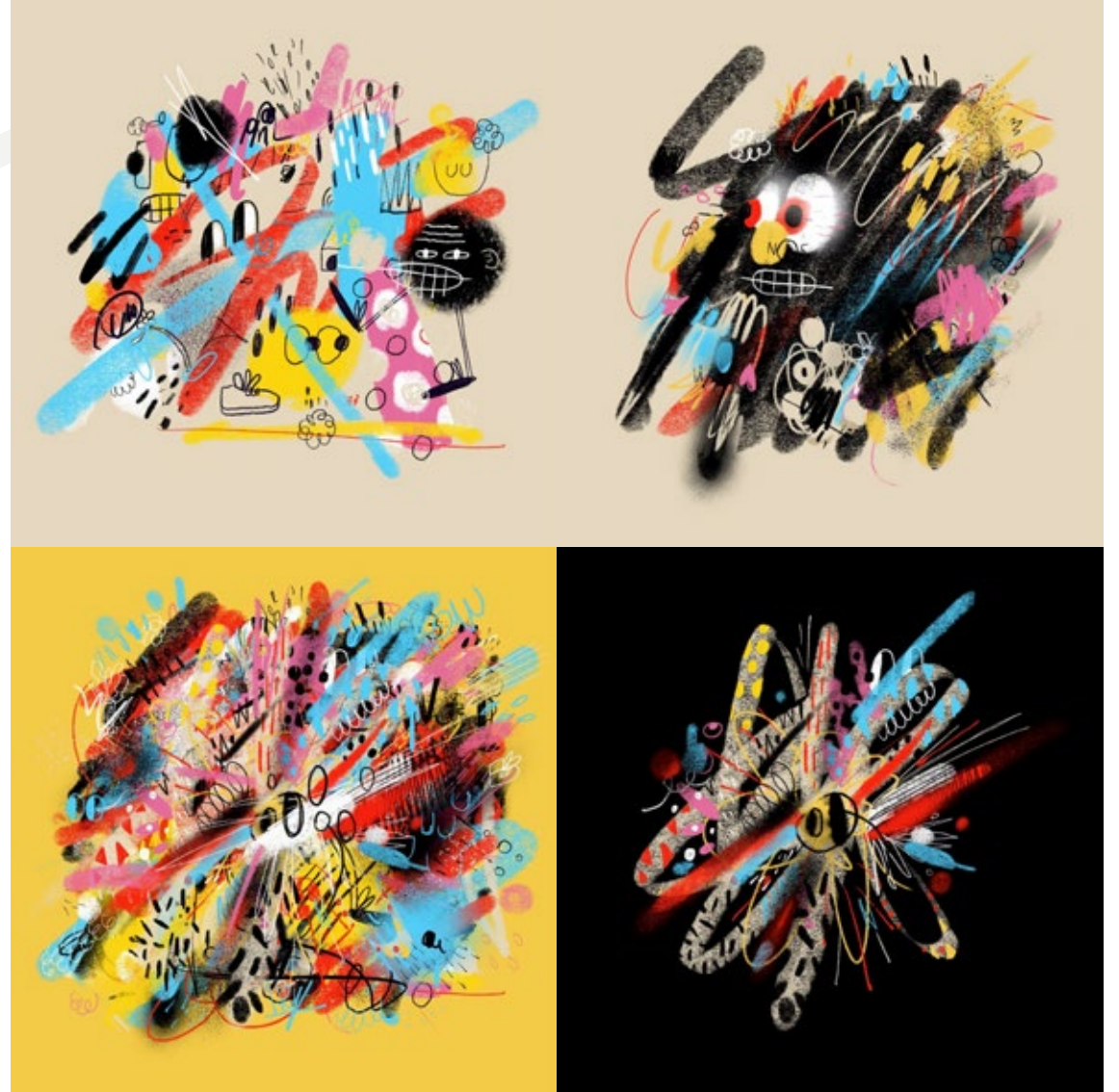
Bernardo Henning, illustratore con sede a Buenos Aires, Argentina, realizza lavori di notevole interesse che rappresentano un'interessante fusione tra fotografia e graphic design. Questa combinazione unica genera opere visive di straordinaria potenza che catturano immediatamente l'attenzione. Bernardo si autodefinisce illustratore e artista grafico, ed è il fondatore di Hola Bosque, il suo studio creativo.

Soggetto

Le figure ritratte da Bernardo presentano un'intrinseca tendenza a incarnare masse organiche, le quali richiamano immediatamente alla mente forme geometriche essenziali che, nel loro complesso, risultano totalmente prive di individualità e modellate secondo il suo estro creativo. La loro distribuzione è tendenzialmente uniforme, spesso seguendo fedelmente le linee suggerite dagli stessi soggetti ritratti nelle fotografie originali. Al fine di amplificare il potere visivo delle sue opere, fa uso di ampie palette cromatiche, ricche di colori pastello intensi, contribuendo così a una resa visiva di notevole impatto.

Linea

Bernardo Henning apporta modifiche alle fotografie utilizzando linee curve e spezzate aperte, spesso disordinate, che variano in spessore da sottile a robusto, mantenendo un aspetto incisivo costante. Questo approccio



dinamico interagisce con i punti di fuga delle fotografie originali, creando un'espressività nervosa che enfatizza la composizione senza alterarne le forme.

Forme

Le forme create da Bernardo presentano un carattere tendenzialmente organico e richiamano in modo distante alcune forme geometriche di base. La direzione intrapresa nei suoi lavori varia in relazione alla specifica fotografia di partenza, mantenendo sempre una fedeltà alla direzione suggerita dalla stessa fotografia o da alcuni degli elementi in essa contenuti. Le sue composizioni si distinguono per un notevole equilibrio, nonostante la marcata differenza di peso tra il soggetto fotografato e l'intervento grafico.

Colori

Il designer utilizza una vasta gamma di colori pastello, generando un notevole contrasto e adattando la disposizione dei colori in base all'effetto desiderato per ciascun lavoro.



Katerina Dimitrova

Siebter Himmel



Analisi

Tipologia oggetto

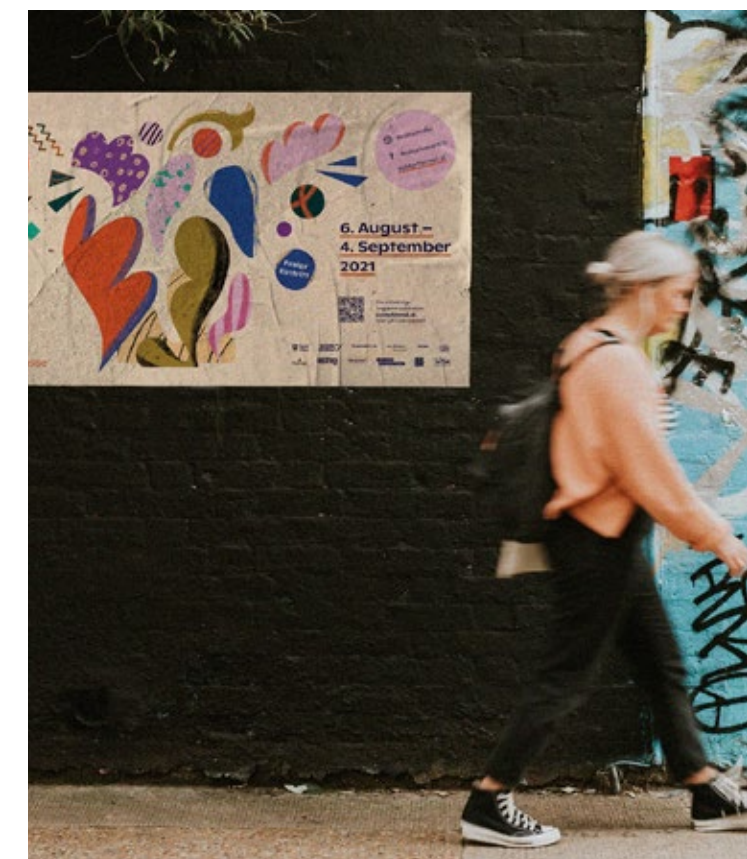
Katerina Dimitrova è una designer con sede a Vienna, in Austria, specializzata nell'ambito delle illustrazioni, del branding e del motion design. Il progetto oggetto di analisi riguarda parte dell'identità del brand da lei concepita per Art:phalanx, un festival d'arte all'aperto.

Soggetto

La tipologia di soggetto scelto da Katerina per il progetto del suo cliente consiste in forme estremamente fluide e sinuose, abilmente suddivise tra elementi morbidi e solidi. La disposizione delle masse occupa una regione chiaramente definita, e vi sono giochi alternati di sovrapposizioni che conferiscono dinamismo alla composizione. I colori adottati rientrano in una palette armoniosa, caratterizzata da tonalità relativamente poco sature, sebbene mantengano un notevole contrasto tra di loro.

Linea

La tipologia di linea adottata dalla designer è caratterizzata da un amalgama di linee spezzate, sia rigide che sinuose, con una predominanza di linee curve chiuse che danno forma a una commistione tra masse organiche e solide. Il tratto grafico si manifesta in modo incisivo e spesso risulta notevolmente evidente all'interno delle masse stesse. L'equilibrio è la chiave predominante nella composizione, lo spazio è sapientemente occupato, cre-



ando giochi dinamici grazie alle sovrapposizioni degli elementi vari. L'insieme genera un'espressività dinamica e delicata che trasmette una sensazione di calma e serenità, rappresentando le molteplici sfaccettature degli artisti presenti al festival.

Forme

Le forme concepite da Katerina si ispirano alle figure geometriche fondamentali, quali il triangolo, il quadrato e il cerchio. Prevalentemente seguono un orientamento verticale e, a seconda della configurazione, vengono sovrapposte o incastrate, occupando integralmente lo spazio a disposizione. In quanto masse piene, queste figure appaiono estremamente imponenti dal punto di vista visivo, attirando principalmente l'attenzione su di esse e successivamente sui contenuti informativi.

Colori

La selezione cromatica incorpora una varietà di colori pastello, generalmente caratterizzati da una saturazione ridotta, presentando allo stesso tempo un notevole contrasto tra le diverse tonalità, che spaziano dalle fredde alle calde.

Mary Zaleska

Plain Simple



Analisi

Tipologia oggetto

Mary Zaleska è una graphic designer e illustratrice, con una fervida passione per il branding, il packaging e le illustrazioni. In questa occasione, il progetto esaminato riguarda uno dei suoi ambiti di competenza principali, ovvero il packaging, realizzato per un immaginario marchio specializzato nella produzione di cioccolato.

Soggetto

Il soggetto selezionato da Mary è una combinazione di forme geometriche semplici, quali il cerchio, e masse che mostrano un'inclinazione verso l'organicità. La disposizione casuale di queste masse crea un dinamismo attraverso sovrapposizioni che, a loro volta, generano nuove masse cromatiche. La scelta della tavolozza cromatica è generalmente armoniosa, con l'inclusione di un colore d'accento utilizzato per enfatizzare piccoli dettagli.

Linea

Il visual del packaging si distingue per la presenza predominante di linee rette aperte, le quali, disposte in stretta vicinanza l'una all'altra, delineano la forma delle parti più ampie. Il tratto grafico si caratterizza per la sua leggerezza e sottigliezza, ad eccezione di una singola linea che, al contrario, si contraddistingue per un tratto più incisivo



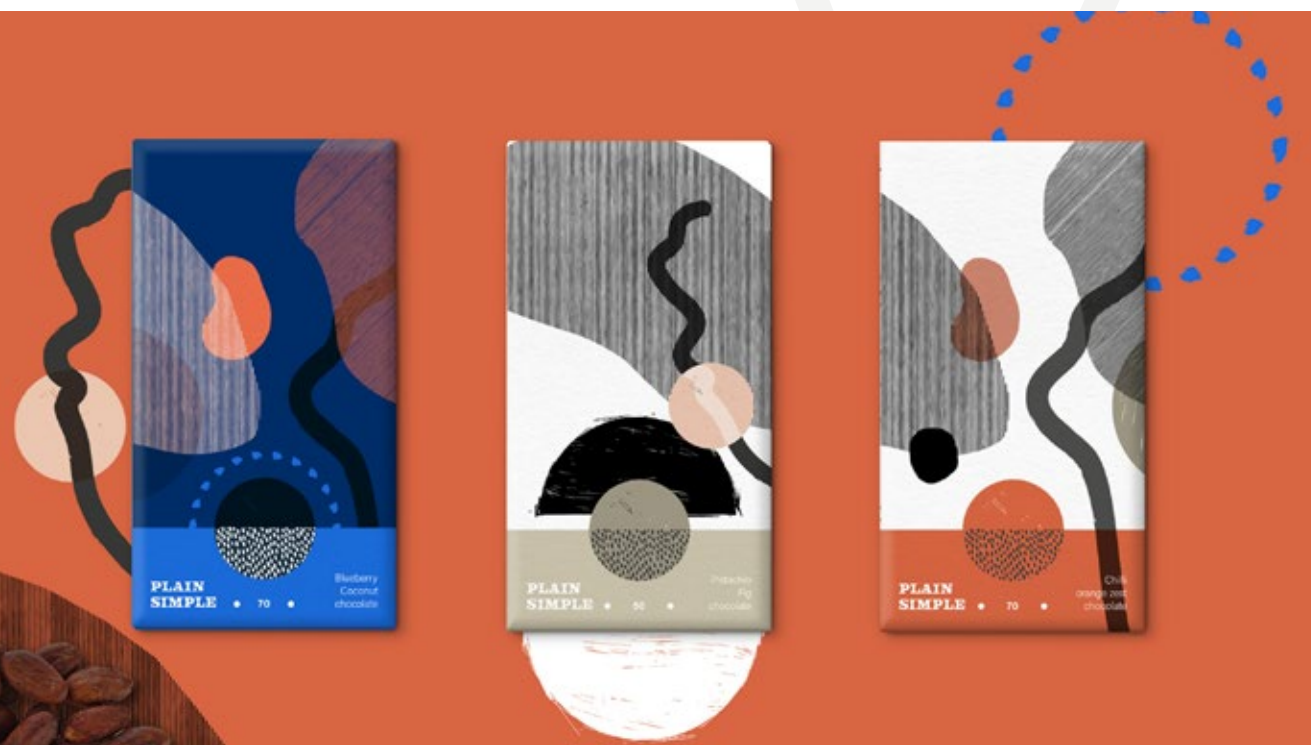
e spesso. Non tutto lo spazio del packaging viene completamente occupato, ma ciò nonostante mantiene un equilibrio coerente, contribuendo all'emanazione complessiva di un'atmosfera espressiva morbida e serena.

Forme

Le forme generalmente presentano una natura prevalentemente organica, con l'eccezione di alcune forme puramente geometriche facilmente identificabili, come ad esempio il cerchio e il semicerchio. La direzione dominante si orienta verticalmente e diagonalmente, seguendo la configurazione delineata dal packaging. Le masse di maggiore rilevanza vengono gestite attraverso linee, il che conferisce loro una percezione di leggerezza, contribuendo a stabilire un equilibrato rapporto nel peso visivo tra le masse di dimensioni considerevoli e quelle di dimensioni più contenute.

Colori

Per la creazione della palette, la designer utilizza prevalentemente colori tenui e poco brillanti, caratterizzando ciascun packaging mediante l'impiego di colori di base e un colore d'accento, che mette in evidenza specifiche aree selezionate da Mary.





Winneke de Groot and Felix van Dam

We Are Out of Office

Analisi

Tipologia oggetto

"We are out of Office" è un duo di designer formato da Winneke de Groot e Felix van Dam. La loro attività si focalizza sulla creazione di packaging, stampe, quadri, sculture e ogni altra forma di espressione artistica. L'obiettivo fondamentale dei loro progetti è intraprendere un percorso di continua esplorazione e sperimentazione, mantenendo un approccio ludico e divertente.

Soggetto

I soggetti che essi rappresentano in un contesto astratto si configurano come ampie macchie cromatiche disposte casualmente sulla superficie. Le geometrie si modificano in relazione alle variazioni della superficie, degli oggetti o dei lavori che elaborano, manifestando un alternarsi armonioso tra forme irregolari e contorni più definiti.

Linea

La configurazione stilistica della loro linea si diversifica in funzione dei singoli progetti, manifestando prevalentemente tratti grafici spesso elaborati caratterizzati da linee spezzate e curve. Gli spazi, attentamente allocati e proporzionati, nonché la presenza di campiture piatte, seppur ben definite, non contribuiscono a instillare dinamismo all'interno della composizione. L'insieme complessivo dà luogo a un'espressività statica.



Forme

All'interno delle loro opere si delineano figure geometriche quali il cerchio e il quadrato, con la direzione di tali forme che varia in base al progetto, assumendo un'orientazione prevalentemente orizzontale o verticale. Le masse sono accuratamente distribuite, e nel contesto della stampa, solitamente, sono posizionate centralmente all'interno della composizione.

Colori

Le palette cromatiche utilizzate risultano estremamente diverse e frequentemente comprendono colori dalla tonalità moderata. La distribuzione delle campiture è accurata, con una diffusione uniforme su tutta la superficie.

Spotify x It's Nice That

Fresh Finds



Analisi

Tipologia oggetto

It's Nice That ha collaborato con Spotify Fresh Finds, playlist di riferimento per artisti emergenti di svariati generi. Il gruppo di visual artist ha realizzato una serie di background che rappresentano il genere stesso, esplorando la relazione tra suono e visual.

Soggetto

Le geometrie realizzate presentano un carattere fortemente irregolare, frutto di approcci diversificati adottati dal collettivo di artisti. Le masse si distinguono principalmente in due categorie: la prima caratterizzata da forme sinuose e definite, la seconda da contorni più irregolari e frastagliati. Per quanto concerne la scelta cromatica, gli artisti hanno goduto di un'ampia tavolozza per esprimere, attraverso l'aspetto visivo, il genere musicale oggetto della rappresentazione.

Linea

Le configurazioni delle linee adoperate all'interno del progetto manifestano una diversità in funzione del genere musicale rappresentato. In linea generale, emerge un notevole contrasto tra linee sinuose e spezzate nelle opere realizzate da Antonio Carrau per Spotify Fresh Finds Latin. Tali linee si distinguono per un tratto grafico incisivo e sottile, in cui dinamismo e spazialità si configurano come gli elementi compositivi predominanti. Nel contesto del



genere hip-hop, curato dall'artista Alfie Kungu, emergono linee dall'esplorazione più sperimentale, caratterizzate da curve chiuse e un tratto marcato, spesso dando vita a dinamiche suggestive attraverso abili sovrapposizioni.

Forme

In linea generale, all'interno delle forme si delineano due distinti approcci: la prima categoria presenta forme contraddistinte da un tracciato netto, generalmente in sintonia con la direzione impressa dalla copertina, creando un ritmo estremamente percettibile. La seconda categoria, invece, si caratterizza per forme organiche con un tracciato frastagliato. L'aspetto compositivo predominante riguarda il peso attribuito a tali forme, il quale non segue un uniforme schema su tutti e quattro i lati del frame, bensì è distribuito a discrezione dell'artista.

Colori

Le tonalità prevalenti sono vivaci, accompagnate da campiture irregolari realizzate attraverso l'utilizzo di strumenti quali aerografi e pennelli.

1835 Studios - Underbank Studio

Luca Shaw



Analisi

Tipologia oggetto

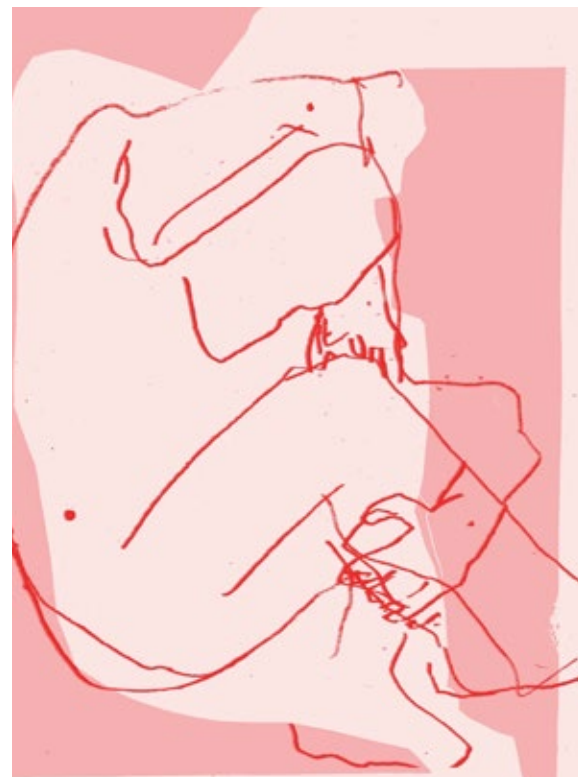
Luca, artista e illustratrice con sede a Stockport nel Regno Unito, si distingue per la sua opera multifaceted, che spazia dalla creazione di disegni e stampe all'illustrazione, animazione e produzioni teatrali. Ricopre la posizione di Direttrice Creativa presso 1835 Studios e riveste il ruolo di co-fondatrice di Underbank Studio.

Soggetto

Gli oggetti raffigurati da Luca manifestano una natura geometrica che subisce una leggera elaborazione, seguendo un percorso più organico. Le masse sono disposte in modo irregolare, evidenziando l'utensile impiegato attraverso dettagli di riempimento imperfetti. La palette cromatica si caratterizza per tonalità soffuse, creando un notevole contrasto tra gli spazi occupati e quelli vuoti all'interno della composizione.

Linea

Le linee adoperate si caratterizzano prevalentemente per la loro sinuosità e aperture, con alcune eccezioni in cui assumono una conformazione chiusa. Il tratto grafico è accuratamente bilanciato tra sottigliezza e spessore, garantendo un'occupazione equilibrata dello spazio su tutta la superficie disponibile. I margini risultano minimi o ad-



Forme

dirittura assenti, in quanto vengono completamente invasi da forme e caratteri. L'insieme genera un'espressività dinamica, derivante dalla sovrapposizione di forme che si muovono in direzioni divergenti.

Le forme fondamentali traggono indubbiamente ispirazione dalla geometria, ma vengono ampiamente elaborate al fine di generare una creazione unica. La predominante orientazione verticale, in termini compositivi, caratterizza la maggior parte delle opere, mantenendo un equilibrio armonico attraverso la distribuzione uniforme di forme più imponenti e altre più leggere nello spazio circostante.

Colori

La selezione cromatica adottata dall'illustratrice è prevalentemente composta da tonalità sobrie, non eccessivamente impattanti dal punto di vista visivo. Tuttavia, l'armoniosa collaborazione tra questi colori genera un impatto visivo potente, conferendo forza e incisività al risultato finale.

Toni Halonen - Linn Henrichson

Post Bar



Analisi

Tipologia oggetto

Il Post Bar di Helsinki è una discoteca gestita da un team di quattro persone, tra cui il direttore artistico Justus Valter e il direttore creativo Joni Lindroos. Oltre a offrire una selezione musicale underground, il club si distingue per la pubblicazione mensile di poster, dando spazio a designer locali. In particolare, i poster di Toni Halonen (ottobre 2018) e Linn Henrichson (giugno 2020) sono stati presi in considerazione per la loro vicinanza con il mondo del post-graffitismo.

Soggetto

I soggetti rappresentati da Toni presentano geometrie estremamente regolari, con masse disposte in modo apparentemente casuale ma incastrate tra loro. Toni utilizza il nero come colore predominante, accostato a tocchi di colori più vivaci.

Linea

Le linee impiegate dal designer all'interno del poster si configurano tutte come curve e tendenzialmente aperte, dotate di un tratto pronunciato e di media ampiezza, che, in generale, risulta incisivo. Lo spazio dedicato a ciascun artista all'interno del poster è sfruttato appieno, contribuendo a una composizione equilibrata caratterizzata dalla perfetta integrazione delle forme. Questo conferisce al tutto un'espressività dinamica e nervosa, principalmente attribuibile al tratto irregolare delle linee utilizzate.

Forme

Le forme adoperate da Toni sono prevalentemente astratte e seguono una disposizione verticale, adeguandosi con precisione allo spazio fornito dal poster. Esse si discostano dalle consuete regole di composizione, distribuendosi in modo uniforme sulla superficie, e giocano con la variazione di peso attraverso l'uso sapiente di forme piene e vuote.

Colori

Toni sfrutta una palette contraddistinta da una predominanza del colore nero, arricchita da accenti di rosso, blu e giallo. La sua semplicità distintiva consente una composizione equilibrata e armoniosa di tonalità audaci e accattivanti.



Analisi

Soggetto

Le figure interpretate da Linn si distinguono per le loro geometrie irregolari, le quali presentano masse organiche più definite. Questa definizione emerge in modo predominante attraverso un uso accresciuto del colore, che assume un ruolo centrale, coadiuvato dalla presenza del nero sullo sfondo.

Linea

Le linee adoperate da Linn sono prevalentemente curve e chiuse, convergendo nella creazione di forme distinte. Il tratto grafico, attentamente selezionato dal designer, si distingue per la sua incisività, spesso caratterizzato da un equilibrio derivante dalle masse, occasionalmente interrotto da forme costituite esclusivamente dall'outline. Il risultato complessivo emana un'espressività dinamica e nervosa, tendenzialmente caotica, attribuibile all'utilizzo di una gamma cromatica diversificata e alle molteplici sovrapposizioni.

Forme

Le forme adoperate dal designer si originano da sovrapposizioni di figure geometriche di base, caratterizzate da una prevalente disposizione verticale e rispettano un preciso equilibrio nella loro disposizione nello spazio. Il peso visivo assume rilevanza grazie alla completa saturazione di tali forme.

Colore

La palette di Linn si distingue per la sua selezione cromatica leggermente più estesa, che abbraccia sia tonalità calde che fredde, arricchite da altre sfumature più neutre.



Thisaway Branding Agency

Team GB



Analisi

Tipologia oggetto

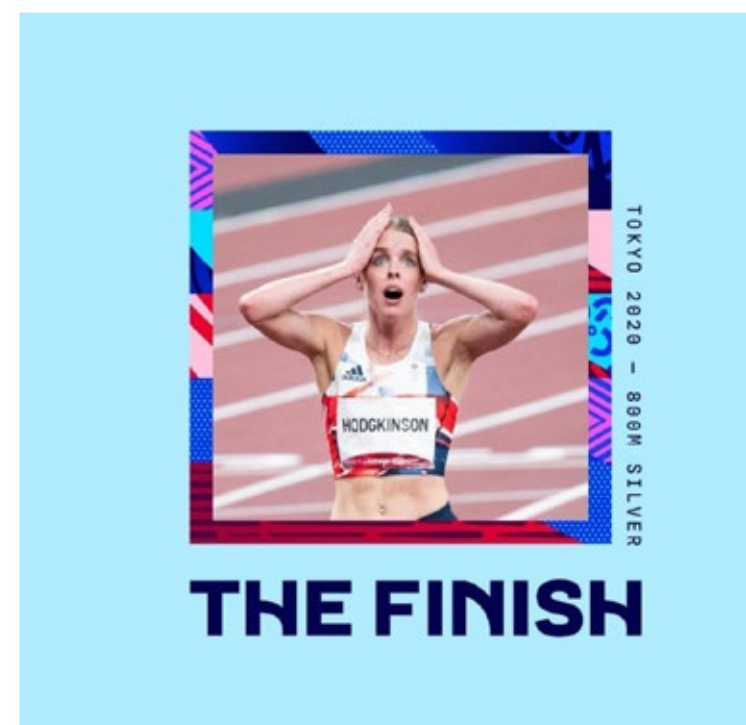
La Thisaway, un'agenzia di branding con sede a Bath, nel Regno Unito, si è occupata del rebranding per la squadra olimpica britannica destinata a partecipare alle Olimpiadi di Parigi nel 2024. Questo progetto ha coinvolto una vasta gamma di punti di contatto, mirando a creare una posizione strategica che faciliti la narrazione delle storie e dei percorsi personali sia degli atleti che delle persone comuni.

Soggetto

Le geometrie adoperate all'interno di questa operazione di rebranding si distinguono tra forme regolari e astratte, caratterizzate da una disposizione delle masse costantemente omogenea e precisa. La tavolozza cromatica si presenta vibrante e variegata, manifestando una versatilità e sobrietà notevoli.

Linea

Le linee impiegate sono volutamente espressive e astratte, concepite per essere liberamente adattate su tutta l'identità del brand, senza limitarsi a uno specifico sport. Queste linee, siano esse curve o rette, presentano un tratto grafico accentuato. Le composizioni si collocano in modo ottimale nello spazio, generando un notevole equilibrio e dinamismo.



Forme

Le forme adottate richiamano le semplici figure geometriche di base, e a seconda dello sport e del contesto in cui vengono impiegate, seguono diverse direzioni. Gli elementi compositivi principali includono il ritmo, la simmetria e il dinamismo. È notevole osservare come ogni schema disegnato rappresenti una specifica peculiarità tecnica o fisica dell'atleta; questo approccio conferisce grande variabilità e versatilità a tali schemi.

Colori

La selezione dei colori ha inizio da un momento di svolta, mirando a conferire un carattere più distintivo rispetto alla consueta combinazione di rosso, bianco e blu. La tavolozza cromatica si presenta vibrante e variegata, manifestando una versatilità e sobrietà notevoli, oltre a distanziarsi quanto più possibile dagli ufficiali. Si completa infine con l'aggiunta di altri tre colori, strettamente associati ai Giochi Olimpici: oro, argento e bronzo.

Ceci Erlich

Abstract Center

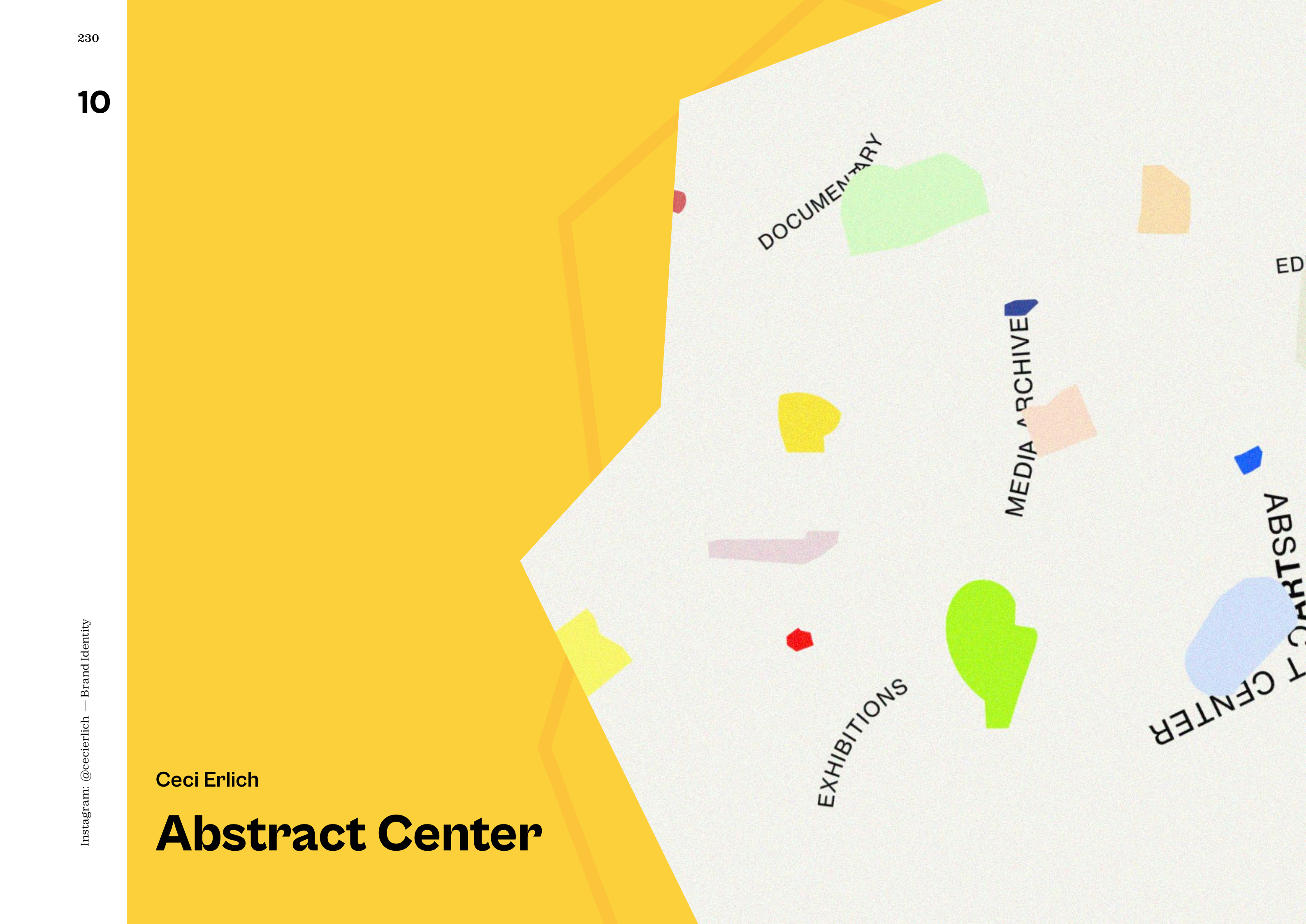
DOCUMENTARY

MEDIA ARCHIVE

EXHIBITIONS

ABSTRACT CENTER

ED



Analisi

Tipologia oggetto

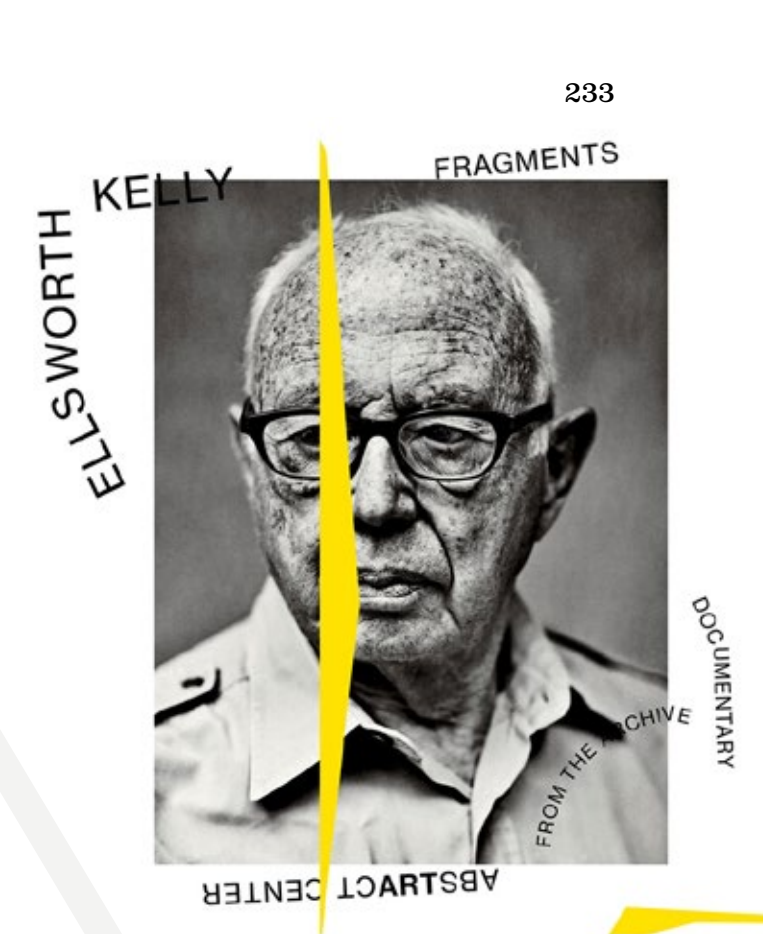
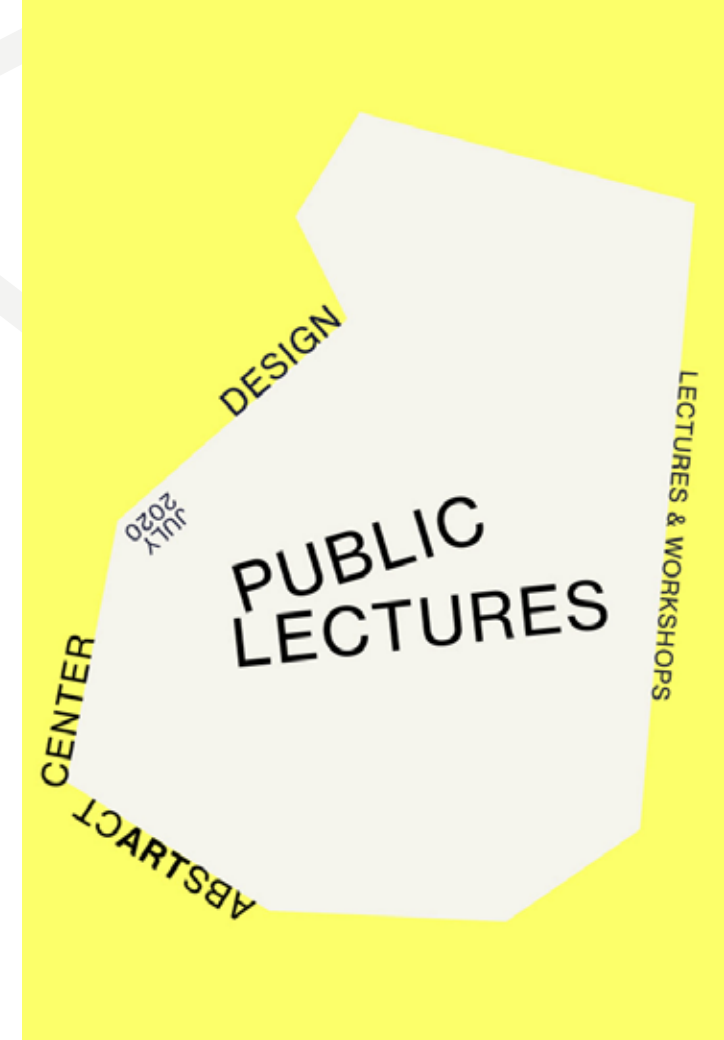
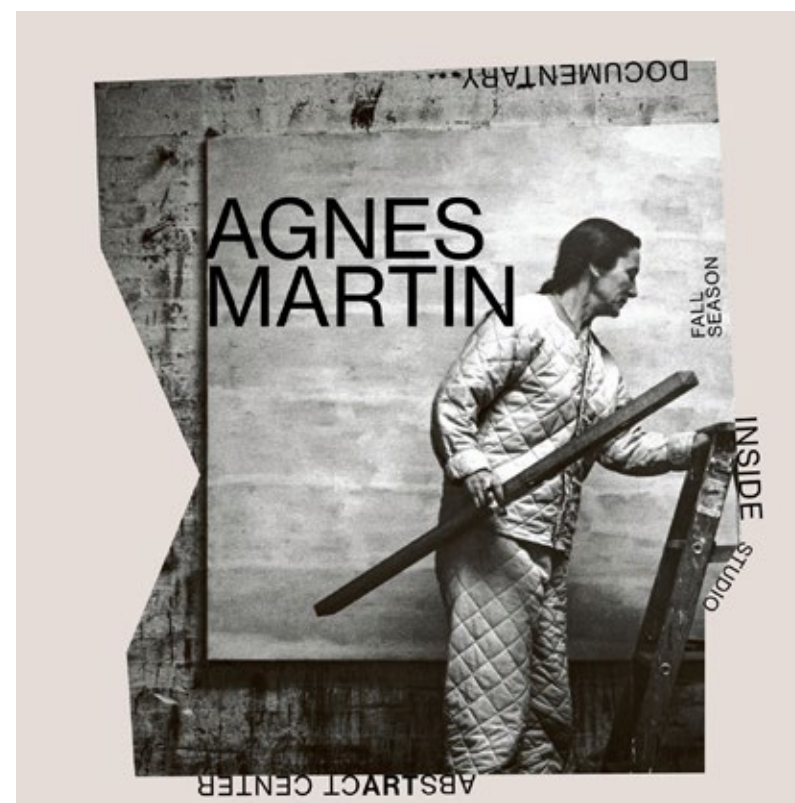
Una identità visiva concepita per una galleria d'arte ipotetica, dedicata all'organizzazione di mostre, documentari, workshop e gestione di un archivio multimediale, è il risultato del lavoro della designer Ceci Erlich. La sua scelta ha privilegiato uno stile visuale estremamente minimale, contraddistinto da animazioni sobrie e fluide.

Soggetto

Le geometrie adottate risultano tutte astratte, generate da masse relativamente semplici che reinterpretano la combinazione di intersezioni di varie figure geometriche di base. La scelta cromatica si orienta verso tonalità poco saturi e opache, evidenziando una campitura estremamente uniforme e ben definita.

Linea

Le linee impiegate in quest'opera sono in numero limitato, ma prevalentemente configurate come tratti spezzati chiusi. Si adottano percorsi specifici che, successivamente, vengono applicati alla tipografia, suddividendosi tra segmenti interrotti e curve. Dal punto di vista dell'equilibrio, si concede un ampio spazio al colore bianco, il quale è prevalentemente occupato nella porzione centrale dal contenuto attualmente proposto.



Forme

Le forme adoperate da Ceci risultano estremamente definite e astratte, seguendo le direzioni delineate dal frame in cui sono riprodotte, principalmente orientate lungo le linee verticali e orizzontali. Dal punto di vista compositivo, viene dedicato un considerevole spazio al background, mentre la figura astratta centrale assume un ruolo di rilievo, con un peso visivo predominante all'interno della composizione, ma mitigato dall'uso accorto del colore.

Colori

Per la selezione cromatica, la designer ha optato per una gamma di colori generalmente tenui, applicandoli alle figure astratte. All'interno di ciascuna composizione, la figura astratta, rivestendo un ruolo visivo predominante, è delineata attraverso una tonalità cromatica in genere più attenuata, al fine di accentuare la parte tipografica contenente le informazioni cruciali.

Conclusione

Conclusione

La presente tesi si è posta l'intento di dimostrare come il post-graffitismo analizzato da un punto di vista compositivo, attraverso lo studio dei vari elementi visuali che compongono un'opera e antropologico, in cui si approfondisce il rapporto che ha con la società, influenzi le tendenze del visual design contemporaneo, stimolando la realizzazione di composizioni e linguaggi propri di questo ambito. Con questa ricerca si è voluto documentare come un linguaggio socialmente poco accettato venga invece accolto se osservato in un contesto differente, offrendo la possibilità di stimolare un ragionamento critico sul tema, dando origine ad una serie di discussioni su cosa sia corretto o meno a livello etico e sociale.

Partendo dall'analisi dello scenario è stato possibile compiere un'esplorazione dedicata al mondo del visual design contemporaneo, per comprenderne i suoi meccanismi ed i settori dai quali trae ispirazione. Questo passaggio della ricerca ha rivelato quanto il visual design sia intrinseco nella nostra quotidianità e quanto sia un settore in costante evoluzione caratterizzato da molteplici sfumature. Il più interessante, che ha successivamente indicato il percorso da seguire durante la ricerca, è risultato il post-graffitismo grazie

all'ambiente che si è creato intorno ad esso. Questo movimento artistico, essendo svincolato da rigide regole creative, offre agli artisti la possibilità di sperimentare ed esplorare liberamente diverse forme espressive, rendendolo un'efficiente esploratore di forme e linguaggi applicabili al mondo del visual design. Gli studi effettuati hanno consentito di analizzare il post-graffitismo prendendolo in considerazione come corrente storico-artistica, per poi analizzare nello specifico una serie di casi studio dai quali ottenere informazioni puntuali sul rapporto tra quest'ultimo ed il visual design, tramite l'analisi dell'oggetto artistico ed un'analisi strutturale degli artisti presi in considerazione. Utilizzando un'approccio metodico e seguendo la stessa tipologia di analisi per ogni artista è stato possibile comprendere molteplici aspetti oggettivi di queste opere, con l'obiettivo di andare alla ricerca degli stessi pattern, masse, colori e composizioni all'interno di lavori di visual design. Durante l'intervista con Taleggio ho avuto modo di continuare a scambiare due parole sull'argomento ed anche lui ha affermato di conoscere designer, che ora sono diventati direttori creativi affermati, con un background artistico inerente al mondo urban. Questo non significa che chi arriva da questo mondo abbia le porte del successo aperte, ma sicuramente sono esperienze che incidono sulla creatività, metodo progettuale e gusto estetico del singolo designer.

Alla domanda "Ritieni che il post-graffitismo possa avere un'influenza sul sistema creativo contemporaneo? Sia in caso di risposta positiva che negativa, potresti descrivere il tuo

punto di vista?" 108 risponde così: *"Certo, lo sta avendo da tanti anni ormai! È palese, guarda la pubblicità, la grafica e come in generale è cambiato il gusto nel mondo dell'arte.[...] In certi casi lo trovo persino esagerato, quando l'influenza diventa banale o di cattivo gusto, dal lato opposto trovo insopportabile lo snobismo con cui un certo sistema dell'arte guarda a tutto quello che viene dalla strada."*

Riprendendo l'ultima domanda posta a Taleggio durante la sua intervista "Oggi molte immagini che ci circondano appartengono al campo del visual design, questo spesso si trova ad assorbire linguaggi che provengono da altri orizzonti con più o meno consapevolezza. [...] Ritieni che si possa identificare un legame tra post-graffiti e visual design? Come giudichi personalmente questo legame?" la sua risposta è stata: *"Come lo giudico, penso inevitabile.[...] Per esempio, se riceviamo una commissione decorativa in cui dobbiamo trasportare l'immagine coordinata di un'azienda su un muro, cerco ovviamente di... non posso cambiare la mia natura, quindi mi affido a ciò che so fare. Certamente, il mio approccio non è identico a quello che adotterei su un muro, ma cerco di sintetizzare elementi grafici adatti allo scopo. È un processo di scambio continuo. [...] Osservando l'ambiente in generale, non solo legato al post-graffiti ma alla cultura hip hop nel suo complesso, noto che tutto sembra essere diventato urban.[...]"*

Da questo lavoro è stato possibile far emergere una connessione oggettiva a livello visuale tra l'ambito artistico ed il visual design, provando così lo spessore e l'influenza che questo feno-

meno socio-culturale ha sul mondo creativo contemporaneo. I lavori visuali, professionali e sperimentali, che sono emersi durante la fase di ricerca hanno mostrato molte similitudini con i lavori proposti dagli artisti soprattutto parlando di forme, palette e composizioni. Da questo possiamo dedurre che il nesso tra i due settori è oggettivo e che in alcuni casi i designer stessi tendono ad avere un background artistico proveniente dai graffiti o dal post-graffitismo.

Ringraziamenti

Vorrei dedicare questo spazio a chi, con dedizione e pazienza, ha contribuito alla realizzazione di questo elaborato. Un ringraziamento va alla mia relatrice Elena Dellapiana che mi ha seguito, in ogni step della realizzazione dell'elaborato, fin dalla scelta dell'argomento. Grazie particolarmente al mio correlatore, Ludovico Allasio, per i suoi preziosi consigli e per avermi accompagnato pazientemente durante tutto il processo di realizzazione di questo elaborato, suggerendo puntualmente le giuste modifiche da apportare alla mia tesi. Ringrazio infinitamente la mia famiglia e Giulia, per aver appoggiato ogni mia decisione, supportandomi durante tutto il percorso universitario. Grazie a tutti i miei colleghi di corso, a Denis, Matte, Daniele, Fracy, Marty e Fra, con voi ho condiviso dei bei momenti che mi hanno insegnato tanto dal punto di vista progettuale ma soprattutto umano.

Arcuri Thomas

Bibliografia

R. Falcinelli, *Critica portatile al visual design*, Einaudi (2014).

B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, LaTerza (2017).

D. Norman, *La caffettiera del masochista - Il design degli oggetti quotidiani*, Giunti (2013).

E. Buiatti, *Forma mentis - Neuro ergonomia sensoriale applicata alla progettazione*, Francoangeli (2014).

P. Ascari e P. Rivasi, *Espressioni urbane - Muri sconciati, writing, e Street Art, Mimesis* (2022).

Sitografia

Treccani, *Visualità*, www.treccani.it

Domus, *Alla scoperta del brutalismo*, www.domusweb.it/it/movimenti/brutalismo.html

Wikipedia, *Comunicazione Visiva*, www.it.m.wikipedia.org/wiki/Comunicazione_visiva

Norma Studio, *Home page*, www.normadesign.it/

Wikipedia, *Psicologia della Gestalt*, www.it.m.wikipedia.org/wiki/Psicologia_della_Gestalt

I 6 Principi della Gestalt, www.padrismaschi.it/dida/gr1/gr1_l3.pdf

Wikipedia, *Biomimesi*, www.it.m.wikipedia.org/wiki/Biomimesi

Green, *Biomimetica: quando l'architettura e il design imitano la natura*, www.green.it/biomimetica-architettura

Elledecor, *Brutalismo: Storia e opere di uno stile architettonico controverso* www.elledecor.it/architettura/brutalismo-storia-e-opere-stile-architettonico
www.lacrimae-rerum.it

Dars magazine, *Street art Pills: dal successo al post-graffiti*, www.darsmagazine.it/street-art-pills-dal-successo-al-post-graffiti

Skuola.net, *Futurismo, Dadaismo e Surrealismo*, www.skuola.net/storia-arte/moderna-contemporanea/futurismo-dada-surrealismo.html

Wikipedia, *Arte Informale*, www.it.wikipedia.org/wiki/Arte_informale

Skirl, *About*, www.manuelskirl.com/about

Storicamentew, *Fanzine*, www.storicamente.org/sessantotto-casilio_link8

Andrea Nelli, *Graffiti a New York*, www.graffitianewyork.net

Fonti immagini

Sebagua, *Sito Web*, www.sebastianvillabona.com

Unsplash, www.unsplash.com

FedEx, www.fedex.com

Google, *Google Workspace*, www.workspace.google.it

Discord, *Brand Guidelines*, www.brandingstyleguides.com

Pinterest, *Home*, www.pinterest.it

Nike, *sezione prodotti*, www.nike.com

Corriere della sera, *articolo ikea*, www.corriere.it

Nudi o vestiti?, *packaging tre marie*, www.nudiovestiti.it

Brutalism website, www.brutalismwebsite.com

Studio Norma, *Home*, www.normadesign.it

StockX, *Quando Nike incontra l'Arte: Futura 2000*, www.stockx.com

The New York Times, *Futura, a King of Graffiti, Returns to His Roots*, www.nytimes.com

Friends we love, www.friendswelove.com

Mudiac, *108*, www.mudiac.it

108, *Opere*, www.108nero.blogspot.com

Taleggio, *archivio personale Taleggio*

Pietro Rivasi, *Evoluzione e rigenerazione del writing*, Paolo Terzi

Spectrum Store, *Espressioni urbane - Muri sconciati, writing, e Street Art*, www.spectrumstore.com

Artibrune, *Opera Osgemeos*, www.artibrune.com

Erosie, www.erosie.net

Jackson Pollock, www.tartagliaarte.org

Wikipedia, www.wikipedia.org

Freanz Kline, *Meryon*, www.tate.org.uk

NY Fat Cap, www.pinturasmotta.cl

Skirl, *Live Printing with Manuel Skirl*, www.entergallery.com

Skirl, www.manuelskirl.com

StenLex, www.stenlex.com

EasyLife, *archivio personale EasyLife*

Yann Loutsider, *profilo instagram*

Riviste AGM, *profilo Etsy*

Andrea Nelli, *Graffiti a New York*, www.graffitianewyork.net

Galleria Varsi, www.galleriavarsi.it

Zelle Asphaltkultur, www.bbcc.ibr-regione.emilia-romagna.it



