

piano**b**
ARTI E CULTURE VISIVE

vol. 7, n. 2, 2022

**IL COMPUTER NELLE ARTI
VISIVE E NELLA CULTURA
VISUALE IN ITALIA NELLA
INFORMATION AGE**

a cura di FRANCESCO SPAMPINATO

piano**b**
ARTI E CULTURE VISIVE

vol. 7, n. 2, 2022

**Il computer nelle arti visive e nella cultura
visuale in Italia nella *information age***

a cura di Francesco Spampinato

Direttori scientifici

Claudio Marra Università di Bologna, Italia

Claudio Zambianchi Sapienza Università di Roma

Direttore responsabile

Roberto Pinto Università di Bologna, Italia

Comitato scientifico

Georges Didi-Huberman École des hautes études en sciences sociales – Paris, Francia;

Philippe Dubois Université Sorbonne Nouvelle – Paris III, Francia; **Romy Golan** CUNY

Graduate Center – New York, Stati Uniti d'America; **Barbara Pezzini** University of

Manchester, Regno Unito; **Antonio Somaini** Université Sorbonne Nouvelle – Paris III,

Francia

Comitato di direzione

Stefano Chiodi Università Roma Tre, Italia; **Michele Dantini** Università per Stranieri di

Perugia, Italia; **Emanuela De Cecco** Libera Università di Bolzano, Italia; **Alessandro Del**

Puppo Università di Udine, Italia; **Elio Grazioli** Università di Bergamo, Italia; **Federica**

Muzzarelli Università di Bologna, Italia; **Andrea Pinotti** Università degli Studi di Milano,

Italia; **Ilaria Schiaffini** Sapienza Università di Roma, Italia; **Francesco Tedeschi**

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Italia; **Giorgio Zanchetti** Università degli

Studi di Milano, Italia; **Stefania Zuliani** Università di Salerno, Italia

Responsabili di redazione

Pasquale Fameli Università di Bologna, Italia

Chiara Pompa Università di Bologna, Italia

Comitato di redazione

Daniel Borselli Università di Bologna, Italia; **Federica Cavaletti** Università degli Studi

di Milano, Italia; **Simone Ciglia** Sapienza Università di Roma, Italia; **Pietro Conte**

Università degli Studi di Milano, Italia; **Maria Giovanna Mancini** Università degli Studi

di Bari, Italia; **Silvano Manganaro** Accademia di Belle Arti de L'Aquila, Italia; **Giacomo**

Mercuriali Università degli Studi di Milano, Italia; **Alessandra Olivares** Sapienza

Università di Roma, Italia; **Raffaella Perna** Sapienza Università di Roma, Italia;

Francesco Spampinato Università di Bologna, Italia; **Federica Stevanin** Università

degli Studi di Padova, Italia; **Carlotta Sylos Calò** Università degli Studi di Roma Tor

Vergata, Italia

In copertina: vignetta tratta dal computer comics dei Giovanotti Mondani Meccanici, *GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI DIVENTANO BUONI*, «Frigidaire», n. 60/61, novembre/dicembre 1985. Courtesy Giovanotti Mondani Meccanici

INDICE

Editoriale

Il computer nelle arti visive e nella cultura visuale in Italia nella *information age*

Francesco Spampinato

I-IV

Articoli

Olivetti ispira i giovani. Le ragioni della mostra *Arte Programmata arte cinetica opere moltiplicate opera aperta*, Milano 1962

Maria Alicata

1-21

Model, Metaphor, Analogy: The Computational Imaginary in *Arte Programmata's Experimental Environments, 1964-68*

Lindsay Caplan

22-44

Dalla tela alla stoffa

Fabrizio Fabbrì

45-65

Immagini programmate: la ricerca di Auro Lecci nella fase pionieristica della computer art

Paola Lagonigro

66-92

Prima dell'alba la notte. Filippo Panseca, pioniere dell'arte digitale

Valentino Catricalà

93-113

La Computer art nel dibattito critico-curatoriale italiano degli anni Ottanta

Vincenzo Di Rosa

114-135

Arte e computer nella *information age* attraverso l'attività della galleria *Leonardi V-Idea di Genova*

Leo Lecci

136-158

Reale iperreale virtuale: echi di cyberpunk nella rivista «Decoder»

Andrea Capriolo, Sara Molho

159-188

**Rete: femminile singolare, oppure gli anni Novanta del Cyberfemminismo.
La nascita, la ricezione in Italia e il percorso di Agnese Trocchi**

Greta Boldorini

189-211

Da Premiata Ditta a UnDo.Net. La smaterializzazione dell'artista

Roberto Pinto

212-231

Materiali

M1-M18

Il computer nelle arti visive e nella cultura visuale in Italia nella *information age*

La nostra realtà è oggi integralmente determinata e dipendente dall'informatica. Fenomeni quali i social media, la realtà virtuale, l'intelligenza artificiale e il metaverso, nonché le relative questioni di convergenza, immersione, alienazione e sorveglianza ad essi solitamente associate, sono ormai di dominio pubblico e abituale territorio di indagine da parte degli artisti visivi. Tuttavia, alla luce dell'accelerazione dei processi informatici indotta dall'arrivo della pandemia da Covid-19, anche nell'ambito della storia dell'arte contemporanea si avverte, in modo sempre più urgente, l'esigenza di identificare le origini e ricostruire l'evoluzione dell'impatto della cultura elettronica sulle arti visive e sulla cultura visuale, in linea con gli obiettivi più recenti di altri ambiti di ricerca quali gli studi visuali e la *media archaeology*.

Attraverso casi studio significativi, questo numero di *piano b* si propone di tracciare la genealogia della computer art in Italia durante la cosiddetta *information age*. Quest'epoca si estende dall'avvento della cultura cibernetica – con l'invenzione del transistor nel 1947 – ai processi di informatizzazione degli anni Sessanta, dall'ingresso nel mercato dei personal computer a fine anni Settanta alla diffusione di Internet nei primi anni Novanta. I discorsi sulla computer art nella *information age* vengono solitamente ricondotti a mostre quali *Cybernetic Serendipity* (ICA, Londra, 1968) o *Les Immatériaux* (Centre Pompidou, Parigi, 1985) e a pubblicazioni di storici dell'arte e curatori quali Jasia Reichardt e Frank Popper, ma una storia della computer art è ancora da elaborare, sia di respiro globale che di taglio nazionale, incluso il caso dell'Italia.

Quella italiana è una situazione peculiare, caratterizzata da continui scambi tra le arti e l'industria, da produzioni intermediali e collettive, da radicali forme di appropriazione tecnologica dal basso, da visionari approcci all'informatica come strumento di liberazione e da pionieristiche riflessioni sulle nuove idee di "comunità" e "condivisione" introdotte da Internet. Alcuni di questi ambiti sono stati recentemente oggetto di studi, ma le convergenze tra arte e computer in Italia non sono ancora state

esaminate da una prospettiva unitaria. I dieci contributi all'interno di questo numero rappresentano, nella loro complementarità, un primo passo verso un processo di ricerca, storicizzazione e valorizzazione delle distintive relazioni tra arte contemporanea, cultura visuale e informatica in Italia tra gli anni Sessanta e Novanta.

Questo percorso cronologico si apre con una serie di riconsiderazioni sull'estetica computazionale dell'Arte Programmata. **Maria Alicata** ricostruisce la leggendaria mostra *Arte programmata. Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta* presentata presso il negozio Olivetti di Milano nel 1962, sottolineando l'innovativo ruolo dell'azienda di Ivrea nella "produzione" di opere del Gruppo N e del Gruppo T, tra gli altri. **Lindsay Caplan** interpreta gli ambienti immersivi di artisti come Gianni Colombo e il Gruppo MID come profetiche anticipazioni di attuali questioni sull'intelligenza artificiale. Questo primo nucleo si chiude con un articolo di **Fabrizio Fabbrì** sulla dimensione performativa generata dagli abiti e dai tessuti ottico-cinetici di Germana Marucelli e Missoni, a prova di come l'informatica incominci, negli anni Sessanta, a permeare l'immaginario collettivo.

Il numero prosegue gli approfondimenti monografici su due figure pionieristiche di artisti-programmatori. **Paola Lagonigro** discute le composizioni astratte e minimali realizzate da Auro Lecci tra il 1969 e il 1972. Fondate su un principio di casualità programmata, queste sono il risultato di variazioni matematiche trascritte su schede perforate lette da un computer IBM. **Valentino Catricalà**, invece, si concentra su opere poco conosciute della produzione di Filippo Panseca come la serie dei *computer portraits* e il distributore automatico di opere digitali *SWART*. Celebre per le colossali scenografie messe a punto per i congressi del Partito Socialista negli anni Ottanta, attraverso questi progetti di computer art Panseca mette in crisi i criteri di unicità e autorialità dell'opera d'arte, enfatizzando le possibilità di democratizzazione offerte dalla riproducibilità elettronica.

Con Panseca entriamo nell'epoca postmoderna, una fase caratterizzata dall'avvento dei personal computer, responsabili della nascita di fenomeni oggi definitivamente naturalizzati, quali la convergenza mediale o la figura del "prosumer". Manifestazione significativa della cultura postmodernista, la computer art trova negli anni Ottanta una sua legittimazione nel mondo dell'arte contemporanea, anche in Italia, come dimostrano una serie di mostre prese in esame da **Vincenzo Di Rosa** che ci restituiscono il dibattito critico del tempo. Anche **Leo Lecci** si concentra

sull'affermazione della computer art in epoca postmoderna, in questo caso, però, in termini di mercato. Il suo contributo esplora la programmazione dello Studio Leonardi di Genova, un caso unico di galleria d'arte votata alla computer art italiana, di cui sono emblematici i Giovanotti Mondani Meccanici.

Gli ultimi tre contributi sono dedicati a pratiche emerse tra la fine degli anni Ottanta e i primi Novanta nell'ambito della cultura underground e dell'arte concettuale, fondate sulle possibilità di emancipazione dell'individuo offerte dalla nascente cultura di Internet. **Andrea Capriolo e Sara Molho** analizzano i contributi teorici e visuali della rivista milanese Decoder alla controcultura cyberpunk internazionale. **Greta Boldorini** presenta il lavoro di Agnese Trocchi, esempio primigenio di un'attitudine cyberfemminista oggi molto diffusa. **Roberto Pinto**, invece, si concentra sull'estetica relazionale di Premiata Ditta. Attraverso la simulazione del linguaggio imprenditoriale, il duo esplora le promesse di comunità e condivisione tipiche del primo web, arrivando a realizzare una piattaforma online, UnDo.net, che si rivelerà cruciale strumento di networking per l'arte italiana.

Il numero si chiude con la sezione "Materiali" che, a differenza delle precedenti edizioni di *piano b*, in questo caso consiste in un apparato iconografico. Questa sezione assume una funzione indipendente nell'economica del numero, diventando una sorta di saggio visivo, che ripercorre i temi trattati negli articoli ma venendo meno all'impulso tassonomico perseguito dagli storici dell'arte che li hanno scritti. Immagini relative agli artisti, alle mostre e alle pratiche prese in esame in precedenza vengono qui giustapposte sulla base di indizi formali o culturali, ora colori e geometrie, ora codici e istanze comportamentali. A riunire il fascicolo è un colore, il magenta, uno dei quattro colori di stampa che, grazie alla sua natura acida, predomina anche nell'estetica bitmap di epoca postmoderna, diventando quasi una metafora del passaggio dall'analogico al digitale.

I casi studio e i punti di snodo presi in esame hanno consentito di ricostruire sommariamente le convergenze tra computer, arti visive e cultura visuale in Italia in una fase che rappresenta la preistoria della cultura odierna. Con le dovute differenze date dallo stato di avanzamento della tecnologia, da questo numero di *piano b*, e dalla sezione "materiali" in modo particolare, emerge con chiarezza la persistenza di un certo sguardo da parte degli artisti. Si tratta di una prospettiva a metà strada tra la critica e la fascinazione, che sembra riguardare non tanto l'applicazione dell'informatica quanto la sua immaginazione e continua

rimessa in discussione. Questo avviene in linea con i processi di alfabetizzazione informatica tipici di una fase, la *information age*, che rappresenta l'alba di una nuova era di cui solo di recente stiamo diventando consapevoli.

Francesco Spampinato

Olivetti ispira i giovani. Le ragioni della mostra *Arte programmata. Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, Milano 1962

MARIA ALICATA

Il 15 maggio 1962 la mostra *Arte programmata. Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, promossa da Bruno Munari e Giorgio Soavi, e presentata da un testo di Umberto Eco, inaugura presso il negozio Olivetti nella Galleria Vittorio Emanuele a Milano.

Partecipano oltre al Gruppo N (Alberto Biasi, Ennio Chiggio, Toni Costa, Edoardo Landi, Manfredo Massironi) e al Gruppo T (Gianni Anceschi, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele Devecchi, Grazia Varisco), Enzo Mari e lo stesso Bruno Munari. L'esposizione, sponsorizzata dall'azienda di Ivrea, non solo propone una riflessione sull'uso della tecnologia applicata all'arte, ma definisce l'articolazione concettuale di un nuovo linguaggio, che include il programma di calcolo, il movimento e l'idea dell'opera moltiplicabile e in variazione (Meloni, 2020 p. 61).

Il momento in cui si va formando il pensiero intorno all'arte programmata, che segna un passaggio dalle esperienze degli anni Cinquanta agli anni Sessanta, è accompagnato dalla nascita di gruppi artistici i cui componenti decidono di operare sulla base di una modalità elaborata collettivamente¹.

Le dinamiche e le ragioni del gruppo, come scritto da Argan nel noto articolo uscito sulle pagine del quotidiano «Il Messaggero» il 21 settembre del 1963, sembrano dunque trovare nuova attualità in questa tendenza definita "gestaltica" in cui si intravede la speranza di un nuovo respiro per

¹ La nascita dei gruppi e delle relative dinamiche collettive negli anni Sessanta, sono state recentemente affrontate da Lucilla Meloni (2020). Per comprendere il clima di grande fermento dell'epoca si faccia inoltre riferimento alla serie di articoli pubblicati da Giulio Carlo Argan sulle ricerche artistiche di gruppo tra l'agosto e il novembre 1963 sul «Messaggero».

«costruire così una società che trovi nel proprio dinamismo interno trovi l'impulso a superarsi e progredire» (1963).

Il contesto in cui si delineano le sperimentazioni dell'arte programmata, è assimilabile a quello della nascita della elettronica in seno alla Olivetti per una serie di fattori comuni quali: la dimensione collettiva e di gruppi formati da giovani con personalità eterogenee per formazione, proiettati verso la ricerca dell'innovazione e il progresso.

Il presente lavoro non vuole ripercorrere le vicende dell'arte programmata e dei suoi sviluppi in ambito internazionale, ma intende proporre una lettura a partire dall'ambito circoscritto della produzione di un progetto espositivo, quello di *Arte Cinetica e Programmata*, che trova come primo sostenitore, su suggerimento di Bruno Munari proprio l'azienda di Ivrea. È infatti attorno alla mostra che si intrecciano le vicende di un momento storico dove si riflettono cambiamenti ed evoluzioni non solo nell'ambito artistico ma anche in una dimensione sociale e culturale più ampia. *Arte Programmata* è un caso particolarmente interessante in quanto si pone come momento di possibile sintesi tra la visione di una certa generazione di artisti e quella di un'azienda come la Olivetti, che ha sempre ricercato l'innovazione avvalendosi di giovani ricercatori e collaboratori in una prospettiva fortemente interdisciplinare. Ripercorrere tali intrecci attraverso la genesi di questo progetto espositivo, che vede coinvolte personalità che saranno protagoniste della cultura italiana e internazionale nei decenni a seguire, permette di rintracciare un momento importante di relazione tra arte, cultura e industria nell'Italia degli anni Sessanta, nonché un caso studio esemplare dell'unione virtuosa tra avanguardia artistica e ricerca industriale.

L'evento ottenne un buon successo di partecipazione come scrive Giorgio Soavi il 27 giugno del 1963 a Mildred Constantine, curatrice presso il dipartimento di Architettura e Design presso il Museum of Modern Art di New York:

We have recently organised in some of our showrooms (Milan, Rome, Venice - and presently Dusseldorf), exhibition of 'programmed art', which turned out a real success. We had above 50,000 visitors, and also had a film made out of it. I am mailing to you, under separated cover, some literature about this activities of ours².

² Lettera depositata presso l'Associazione Archivio Storico Olivetti, Fondo Giorgio Soavi, Corrispondenza con artisti, cartella n.49. Nel documento originale compare il pronome singolare «this».



Figg. 1-2 – Mario Dondero, G. Colombo, Boriani, Anceschi, Devecchi, E. Mari e G. Varisco, durante l'inaugurazione della mostra *Arte Programmata*, Milano, maggio 1962.
Courtesy l'artista e Galleria Massimo Minini

L'origine e le successive tappe internazionali³ di *Arte Programmata* si snodano in un rapido e breve lasso di tempo che va dallo sviluppo dei primi computer nel 1959 alla cessione della divisione Elettronica della Olivetti alla General Electric nel 1964⁴.

La produzione di questa mostra restituisce gli indirizzi di ricerca di Olivetti e dimostra che il mondo della tecnica e della produzione può coincidere con quello della cultura, non in una logica strumentale di sostegno, ma nel senso di nuove modalità di relazione tra il fare industriale e il fare artistico, collocando tra i contenuti della funzione sociale dell'impresa anche la diffusione e la trasmissione del sapere (Seratoni, 2022, p. 314). L'esposizione è inoltre la prima occasione in cui giovani gruppi di artisti come il Gruppo T e il Gruppo N possono esporre le loro opere sotto la definizione di arte programmata ideata da Munari, personalità che aveva «come pochi la facoltà di ridurre all'essenziale gli estremi dei problemi, di mostrarti l'evidenza dei fatti quasi si fosse scoperta da sé, ogni volta, con una chiarezza disarmante» (Vinca Masini, 1965, p. 43).

I due gruppi, formati da artisti poco più che ventenni, hanno già esordito a Milano e vengono coinvolti da Munari, che ha un ruolo di catalizzatore, in una delle mostre fondative del passaggio tra i Cinquanta e Sessanta, che costituisce un punto di svolta nell'arte e nella cultura italiana e internazionale (Seratoni, 2022, p. 307)

Per meglio inquadrare questa lettura è necessario fare alcuni passaggi a ritroso prima del 1962 e ripercorrere alcuni antefatti che legano

³ Dopo la prima edizione milanese, la mostra viaggerà nei negozi Olivetti di Venezia (luglio-agosto 1962), Roma (ottobre 1962), alla Galleria La Cavana di Trieste (dicembre 1962), proseguendo dal 1963 al 1965 alla Galleria Goppinger, Dusseldorf (giugno-luglio), Royal College of Arts, Londra (maggio-giugno 1964), in seguito venne organizzato un tour itinerante con il sostegno dello Smithsonian Institute nelle seguenti sedi: Loeb Student Center, New York (luglio- agosto, 1964), alla Florida State University (ottobre-novembre, 1964), Museum of Art, Columbia (gennaio-febbraio 1965), Andrew Dickson White Museum of Art, Cornell University, Ithaca (marzo-aprile 1965), Art Museum, Allentown, maggio 1965). Enzo Mari viene incaricato di seguire l'allestimento a New York presso il Loeb Center, Lettera di Soavi a Mari dell'8 luglio 1964, depositata presso Associazione Archivio Storico Olivetti a Ivrea, Cartella Giorgio Soavi.

⁴ La Divisione Elettronica della Olivetti viene ceduta nel 1964 in seguito a difficoltà gestionali ed economiche sorte in seguito alla morte di Adriano Olivetti nel 1960 e di Mario Tchou alla guida della Divisione nel 1961 si veda: Barbiellini Amidei, Goldstein, Spadoni, 2020; Soria, 1979; Parolini, 2015.

strettamente questa mostra al contesto storico e culturale dell'Italia di quel periodo: da una parte un gruppo di artisti, designer, semiologi e scrittori, dall'altra il modo di fare industria che è stato quello della Olivetti, un modello di politica culturale unico nella storia italiana del Novecento⁵. Per uno di questi si deve andare indietro di circa un decennio, quando iniziano le ricerche legate all'elettronica dell'azienda di Ivrea. La storia dell'elettronica alla Olivetti nasce a New Caan in Connecticut nel 1952, dove Dino Olivetti, fratello minore di Adriano, responsabile della Olivetti Corporation of America (OCA) predispone il Laboratorio di Ricerche Elettroniche, una sorta di osservatorio ideato per monitorare gli sviluppi nel campo dell'elettronica nel contesto americano.

Due anni dopo, non ritenendo soddisfacenti i risultati ottenuti, Adriano Olivetti incontra Mario Tchou, un giovane ingegnere italo cinese all'epoca assistant professor alla Columbia University e lo convince a tornare in Italia per istituire un laboratorio di ricerca finalizzato alla produzione di calcolatori⁶. La società decide di realizzare i computer in Italia stipulando una convenzione nel 1956 con l'Università di Pisa per la costruzione del progetto CEP (Calcolatrice Elettronica Pisana) installando a Barbacina un laboratorio di ricerca dove, in anticipo sui tre anni richiesti per la produzione del primo calcolatore, nel 1957 viene presentata internamente ad Adriano e al figlio Roberto, responsabile della neonata Divisione Elettronica, la Macchina Zero, e dove nel 1958 è in funzione l'Elea 9000 (Elaboratore Elettronico Aritmetico), macchina che, nell'evoluzione 9003, è nel 1959 la prima calcolatrice commerciale con tecnologia a transistor al mondo (Saibene, 2012 p. 39).

La nascita della Divisione Elettronica rientra in una più ampia strategia non solo di creazione di sinergie istituzionali dirette a tracciare nessi tra mondo della ricerca e universo delle applicazioni industriali e di business, ma anche di radicamento di queste sinergie nel contesto italiano, stimolando formazione, qualificazione e accumulazione di risorse e competenze interne espresse grazie all'attività di giovani ricercatori, fisici e ingegneri prevalentemente italiani. Si tratta, di un insieme coerente di iniziative innervate dall'idea che l'innovazione tecnologica legata all'elettronica avrebbe consentito di riprodurre la «matrice olivettiana»,

⁵ Una serie di recenti pubblicazioni ha portato nuovamente attenzione sulla storia della Olivetti, si vedano ad esempio: Toschi (a cura di), 2018; Fornari, Turrini (a cura di), 2022; Balicco (a cura di), 2021.

⁶ Per la storia delle calcolatrici elettroniche Elea si veda Gazzarri, 2021.

quella propria di un'impresa capace di riprodurre la sua grammatica generatrice, cioè l'insieme di caratteristiche morfogenetiche e l'attitudine sperimentale che la distinguevano a livello internazionale come impresa innovativa ad alta qualità, adattando la sua struttura organizzativa anche al nuovo contesto tecnologico (Gemelli, Squazzoni, 2005, p. 274).

L'impresa della Elea è una storia di gruppo, che oltre a ricercatori delle discipline scientifiche, vede coinvolto anche Ettore Sottsass, all'epoca quarantenne, incaricato come responsabile del design del computer di dimostrare ancora una volta la modalità interdisciplinare della Olivetti: saper unire la cultura estetica a quella progettuale mediante un modello operativo aperto che restituisce con precisione l'approccio di un'azienda «interessata più alla molteplicità dei linguaggi che alla loro codificazione» (Morteo, 2008, p.17).

Scrive Ettore Sottsass nel suo diario: «Tutto è nuovo in quel momento: con responsabilità diverse eravamo impegnati in un progetto talmente nuovo che nessuno dei tre aveva idee già pronte: tutto era sempre da inventare e da rischiare, tutto era entusiasmante, e anche richiedeva grande stima e fiducia reciproche» (2010, p.233).

Sempre Sottsass prosegue:

Oggi l'elettronica fa parte della nostra quotidianità, ma allora tutto era avvolto nel mistero totale. Confrontandoci tra designer, progettisti, ingegneri della produzione e uomini del marketing, dovevamo intuire cosa sarebbe stato il mondo negli anni successivi e in quale modo inserire il nostro lavoro quotidiano, le nostre intuizioni intellettuali, i nostri successi e fallimenti tecnologici all'interno di un processo, l'avvento dell'elettronica, che stava cambiando tutto: società, economia, abitudini, cultura. Non sapevamo in che termini. Ma perceivamo che questo stava capitando (Bricco, 2005, p. 98).

Dagli articoli pubblicati in quel periodo emerge l'attenzione e l'entusiasmo per queste ricerche: «Anche in Italia il futuro è già cominciato» («Epoca», 1959), annunciava il titolo di un inserto sul numero del 25 ottobre 1959 del settimanale «Epoca». A illustrare il testo una fotografia a colori di un chip arancione per computer intrecciato con fili rivestiti di blu, nero e giallo. L'immagine riproduce un circuito integrato appartenente all'Elea 9003 (Elaboratore Elettronico Aritmetico) il primo computer prodotto in Italia da Olivetti in collaborazione con l'Università di Pisa. La macchina, in grado di elaborare centinaia di migliaia di informazioni al secondo, prometteva un nuovo futuro per l'Italia, con sviluppi che andavano oltre l'efficientamento del lavoro. Come anticipava l'articolo, l'elettronica «apre

di fatto una nuova epoca ponendo problemi affascinanti e impegnativi nel campo dei rapporti di lavoro, creando nuove responsabilità in quello dell'organizzazione sociale, dell'educazione e della scuola» (1959).

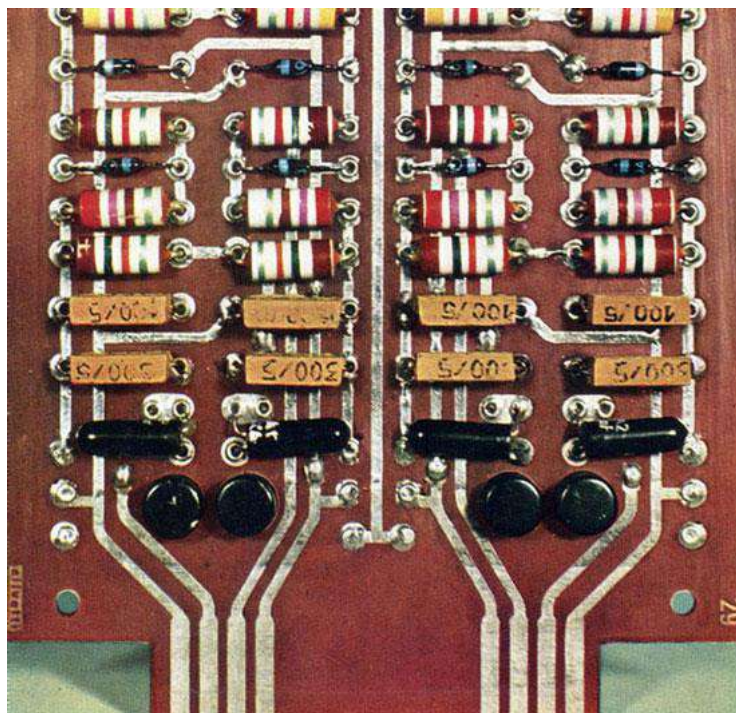


Fig. 3 – Particolare di una piastrina del computer Elea 9003, design Ettore Sottsass, Olivetti, 1959

Olivetti considerava la meccanizzazione come un percorso non solo per un mondo più efficiente ma anche più equo. L'industriale scrisse molto sulle forme di governo ideali, in particolare su quello che chiamava “managerialismo”, che applicava i principi scientifici della gestione alla politica, seguendo più i socialisti utopici come Charles Fourier che Henry Ford⁷. La visione di Olivetti prevedeva un sistema sociale altamente integrato, in cui ogni parte aveva anche un certo grado di autonomia e dove le tecnologie offrivano modelli per nuove forme di organizzazione

⁷ Tra le numerose pubblicazioni dedicate al pensiero di Adriano Olivetti si vedano tra gli altri: Saibene (a cura di), 2011; Berta, 2016, pp. 65-8; Garruccio, Novara, Rozzi (a cura di), 2005.

sociale integrata ed efficiente. Al centro di queste domande sociali c'erano le modalità in cui i computer spingevano a ripensare le relazioni uomo-macchina. Mentre alcuni credevano che i computer avrebbero garantito un futuro più efficiente, facile e persino egualitario, per molti esso provocava ansia nella misura in cui l'essere umano poteva essere assimilato alle macchine e viceversa. Le tensioni tra queste due prospettive si ritrovano in una pubblicazione che oltre a precedere la mostra, ne anticipa alcune tematiche centrali.

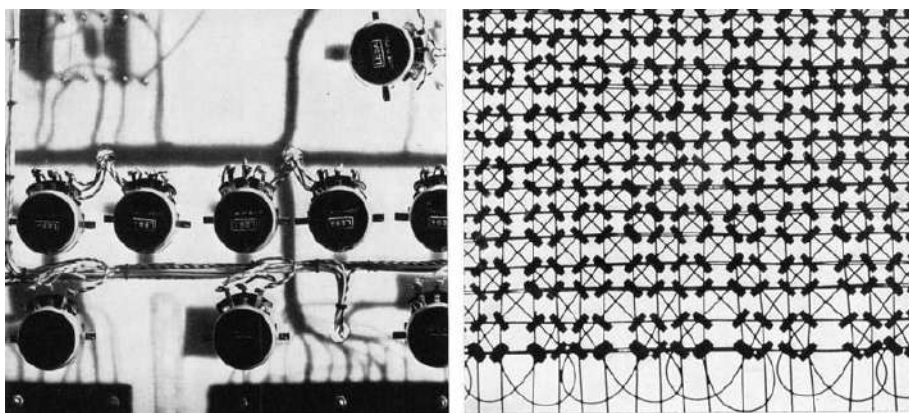


Fig. 4 - Particolare di componenti elettronici dell'Elea 9003, design Ettore Sottsass, Olivetti, 1959

Tornando ora alla mostra, un altro antefatto da considerare che connette gli attori delle vicende qui prese in esame è *L'Almanacco letterario Bompiani 1962*, uscito nel novembre del 1961 e dedicato alle «Applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura». Il volume può essere considerato la prima riflessione dedicata alle possibilità estetiche e artistiche dell'organizzazione della cultura da parte del calcolatore. *L'Almanacco*, pubblicato dall'omonima casa editrice, era un volume in cui venivano selezionate e raccolte le notizie sui principali eventi storici dell'anno. A ogni uscita, ampia parte della pubblicazione veniva dedicata a un tema monografico che si concentrava sulle arti e sulla cultura cercando di ipotizzarne gli sviluppi futuri. Nel numero del 1962, sponsorizzato da Olivetti e IBM, la sezione tematica era consacrata agli usi attuali e potenziali del computer nelle scienze umane e nelle arti. I saggi e le illustrazioni che componevano questa sezione cercavano di sviluppare un discorso esaustivo sui cambiamenti estetici e intellettuali indotti dall'avvento dei computer, affrontando i modi in cui avrebbero potuto

trasformare gli sviluppi della creatività. Temi ricorrenti tra le pagine del volume sono il calcolo binario e la computazione e l'elaborazione dei dati statistici.

L'*Almanacco Bompiani* fu la prima occasione in cui Eco e Munari, che già lavoravano con l'editore, collaborarono con gli artisti del Gruppo T. È in questa pubblicazione infatti che compare per la prima volta la definizione di "Arte Programmata".

Le opere di Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Enrico Castellani, Gianni Colombo, Gabriele Devecchi, Karl Gestner, Enzo Mari, Dieter Roth, e dello stesso Munari vengono pubblicate insieme a un saggio di Umberto Eco intitolato *La forma del disordine*, che stabilisce termini e canoni dell'arte programmata: una molteplicità di punti di vista e una gamma diversificata di esperienze percettive, generate da un principio o da un'operazione predeterminati.

Eco, all'epoca redattore presso Bompiani, individua come:

l'arte [...] coglie confusamente la forma del nuovo modo in cui l'uomo va abitando e cerca di esprimerlo come può e come deve, per figure. [...] È questa una seconda stagione delle nozze tra l'arte e il Caso, e potremmo vederne le manifestazioni in varie arti, se le proposte che ci fanno in queste immagini un gruppo di pittori (pittori o programmatori? Pianificatori di forme [...] costoro come si vede, assumono dunque per lo più una conformazione geometrica di base e la sottopongono a rotazioni e permutazioni (così come avviene per certe serie musicali) programmandone tutte le variazioni necessarie e allineandole tutte senza discriminazione. Risultato: non una forma, ma la pellicola di una forma in movimento, o la scelta complementare tra varie forme (1961, p. 175).

Oltre all'utilizzo ricorrente di termini quali "programmazione", "caso", "calcolo", "movimento", è interessante notare come molte delle immagini che illustrano i testi, e che riproducono alcuni componenti dell'Elea, presenti anche in altre pubblicazioni coeve, come un articolo di «Domus» del 196 e il già citato inserto di *Epoca*, inneschino inevitabilmente dei collegamenti per adiacenze e affinità estetica con le opere del Gruppo T che illustrano il testo di Eco.

È quasi automatico dedurre che Munari, fautore della copertina e della gabbia grafica, abbia utilizzato queste associazioni estetiche per introdurre nell'impaginato le assonanze tra la sperimentazione industriale (Olivetti) e quella artistica (Gruppo T).

Tutti gli articoli della sezione *Elettronica e letteratura* affrontano l'idea della programmazione, ovvero della traduzione di attività e informazioni in un

codice standardizzato. Il problema centrale per i teorici e gli operatori del settore era considerare l'effetto di tale tecnologia sull'espressione creativa e valutare se la programmazione limitasse fatalmente l'espressione artistica o aprisse a forme del tutto nuove di creazione e di pensiero.

Diversi autori dell'*Almanacco* celebrano la capacità dei computer di accelerare processi che in gran parte erano già meccanici, come il calcolo, l'analisi dei dati e delle previsioni statistiche in una esaltazione in cui le possibilità del cervello elettronico appaiono quasi illimitate (1961, p. 99)

Altri hanno considerato l'applicazione del computer in campi quali l'analisi linguistica come Michele Pacifico, alla ricerca archivistica e la traduzione come Silvio Ceccato.

All'interno del volume, una sezione illustrata dal titolo *Breve crestomazia dei più celebri automi e automatarii*, ripercorre l'idea dell'arte automatizzata mostrando esempi tratti dalla letteratura, alla filosofia al cinema, dal Golem alle creature artificiali di *Metropolis* il film di Fritz Lang del 1926, cercando di creare una genealogia delle idee che hanno anticipato il concetto di arte programmabile. La pubblicazione include anche *Tape Mark 1*, una poesia elettronica di Nanni Balestrini generata al computer che utilizza un algoritmo per assemblare un componimento composto da frammenti, di testi scritti in precedenza da altri autori.

Sia che dimostrino che i computer sono modelli accurati per gli esseri umani o l'antitesi dell'umanità, eccellenti corollari artistici o l'evidenza della scomparsa dell'arte, i saggi e le opere d'arte riprodotte indicano anche che, accanto allo sviluppo delle tecnologie dei computer, si andava delineando un pensiero legato alla creatività artistica (Caplan, 2018 p. 65). L'idea di programmare l'arte era allora nuovissima e, «intelligentemente provocatoria» (Meneguzzo, 2012 p. 23), il concetto si innestava in un dibattito complesso che coinvolgeva quella che sarà una delle più grandi rivoluzioni della seconda metà del XX Secolo: la rivoluzione informatica.

Anche quella dei gruppi artistici coinvolti nella mostra è una storia di innovazione legata a una generazione agli esordi di un percorso di cui Bruno Munari ha saputo intercettare le ricerche. Figura chiave dell'iniziativa, legata alla promozione dell'arte programmata, il designer milanese è una personalità unica nel suo genere che ha avuto il ruolo di *trait d'union* tra l'azienda Olivetti, per la quale ricopriva il ruolo di consulente fin dagli anni Trenta, e la creazione artistica di due gruppi e di una figura altrettanto eclettica come Enzo Mari, che a sua volta

collaborerà con la Olivetti negli anni successivi.⁸ Il ruolo di Munari nell'orchestrare il progetto è centrale proprio in questo perimetro, dove l'arte e il design stavano incontrando le nuove tecnologie, si intuisce una tensione che all'inizio degli anni Sessanta era una precisa direzione e in Olivetti aveva trovato completa adesione. «L'arte avrebbe preso posto accanto alle altre scienze, diventando una tra le discipline che hanno come fine quello di produrre conoscenza» (Seratoni, 2021, p. 314).

Subito dopo l'uscita dell'*Almanacco*, nel dicembre 1961, Munari inizia a organizzare la mostra con l'intento di introdurre a un pubblico più ampio l'idea di un'arte "programmata".

Munari all'epoca consulente dell'azienda di Ivrea, propone l'idea a Giorgio Soavi e Riccardo Musatti rispettivamente consulente artistico e responsabile dell'ufficio Ricerche e Pubblicità Olivetti, e insieme invitano il Gruppo T, il Gruppo N ed Enzo Mari a partecipare al progetto espositivo. Nell'introduzione all'edizione americana del catalogo Musatti ricorda:

In april 1962, Giorgio Soavi, art consultant to Olivetti's Advertising Department, and I went to a workshop in Milan to see some objects made by a group of young artists, known as Group T. It was Bruno Munari, the designer that unfastened us from the office and took us there. Had we asked him to produce an example of vitality we couldn't be more satisfied. Munari is not a temperamentally introspective artist; that morning he was on the move, like the objects of Group T he was showing us. Each of the young artists extracted, from a mountain of wires and little boxes, the presentable piece, the one in best shape. It was a delicate confusion, befitting the youth of the artists. [...].

It was when we decided to hold a small exhibition of these objects in motion, the first exhibit of Arte Programmata. We invited Group T to perfect the objects, not so much in concept as in detail, as frequently a motor would burn out or the box containing a given mechanism would be crude. Together with Gruppo T we invited the artists belonging to Group Enne from Padua and, with them, naturally, Munari and designer Enzo Mari (1964).

L'apporto fondamentale alla realizzazione dell'iniziativa si evince da una lettera indirizzata al Gruppo N e oggi conservata presso l'archivio di Alberto Biasi⁹: «stiamo preparando col gruppo T una mostra, finanziata da

⁸ Enzo Mari collaborerà con l'azienda dagli anni Sessanta principalmente per la realizzazione di progetti grafici e di oggetti, e per la realizzazione di alcune esposizioni, si veda il recente catalogo Obrist, Giacomelli (a cura di), 2020.

⁹ Il volume del 2012 a cura di Meneguzzo M., Morteo E., Saibene A., costituisce un importante strumento di studio e di documentazione in quanto riproduce parte

un industriale molto noto, che si farà nei primi mesi dell'anno prossimo a Milano e poi sarà fatta circolare in molte gallerie e musei anche all'estero. Naturalmente a questa mostra deve partecipare anche il gruppo N [...]»¹⁰. Sempre nella stessa lettera Munari fa riferimento all'*Almanacco Bompiani* ed esorta gli artisti a leggere i testi sull'elettronica e l'arte programmata, in quanto l'esposizione avrebbe avuto questo "carattere". Munari segue tutti gli aspetti del progetto espositivo, nella figura che oggi definiremo curatore, dalla supervisione dell'allestimento, la gestione del budget, il catalogo, di cui cura anche la veste grafica. Dal carteggio presente nell'archivio Biasi emerge chiaro il ruolo e la visione del designer per il progetto di mostra e l'interesse per promuovere ad un pubblico più allargato il concetto di arte programmata. Il 2 febbraio del 1962 Munari scrive: «stiamo interessando molte persone nei vari campi e non il solito pubblico snob delle solite mostre»¹¹.

È possibile trovare un simile approccio di pensiero, ovvero la volontà di coinvolgere un pubblico più vasto e non specializzato, nell'articolo *Disegno dei calcolatori elettronici*, pubblicato in «Stile industria» (n. 22, 1959), dove con toni più ufficiali e istituzionali ancora Ettore Sottsass sulle pagine della rivista scrive: «la presenza dei calcolatori elettronici si pone in un habitat non ristretto a categorie di specialisti. Il rapporto cioè tra il prodotto e l'utente è diverso da quello che generalmente si stabilisce nel caso di prodotti della tecnologia tradizionale» (1959, p. 5).

Quindi *Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta* non solo rappresenta il primo caso di sponsorizzazione di un'azienda, ma anche di co-produzione. La Olivetti infatti, oltre ad acquistare le opere, in alcuni casi ne finanzia anche la produzione¹², come specificato da Munari in una lettera non datata al Gruppo N «l'Olivetti vuole da me un preventivo di spesa: essa acquisterà tutte le opere, stamperà un catalogo, un invito, metterà a disposizione il negozio vuotato [...]»¹³. I negozi, che facevano parte di una visione precisa di Adriano per la promozione dell'azienda,

della non ampia documentazione reperibile relativa alla mostra, tra cui la corrispondenza con Munari proveniente dall'Archivio di Alberto Biasi.

¹⁰ Lettera di Bruno Munari al Gruppo N, 20 dicembre 1961, Archivio Alberto Biasi.

¹¹ Lettera di Bruno Munari al Gruppo N, 2 febbraio 1962, Archivio Alberto Biasi.

¹² Alcune opere vengono prodotte dalla Società Olivetti, presso l'Associazione Archivio Storico di Ivrea è conservata la documentazione relativa. Si veda all'interno del catalogo del 2012 a cura di Meneguzzo, Morteo e Saibene, la sezione a cura di G. Rubino dedicata alle schede delle opere in mostra.

¹³ Lettera di Bruno Munari al Gruppo N, 2 febbraio 1962, Archivio Alberto Biasi

erano luoghi non solo destinati all'esposizione e alla commercializzazione dei prodotti, ma anche e soprattutto a promuovere l'immagine dell'azienda e a veicolare l'idea di quello stile unico al passo con i tempi¹⁴. Nel negozio in Galleria Vittorio Emanuele, complice anche la prossima chiusura che permise a Munari di intervenire sull'allestimento degli spazi rivestendo le pareti con delle coperture uniformi¹⁵, viene presentata per la prima volta in Italia una visione della programmazione informatica come componente essenziale del fare arte. Il catalogo contiene un breve saggio introduttivo di Umberto Eco, che nello stesso anno presso Bompiani, aveva pubblicato *Opera Aperta*, introduce la considerazione che questo genere di arte avrebbe potuto incidere sulla società, e che la programmazione avrebbe permesso di accorciare la distanza tra i vari linguaggi in particolare quelli artistici e scientifici. La pubblicazione include inoltre le schede delle opere e un glossario con le definizioni di Arte cinetica, Opera aperta, Opere moltiplicate, Arte programmata, e una cronologia degli artisti che, da Giacomo Balla al Groupe de recherche d'art visuel si sono occupati di arte cinetica, nel senso di arte programmata, opera aperta, opere moltiplicate, come a voler tracciare una genealogia di questa tendenza. Secondo Lara Vinca Masini che su «Domus» delinea i fondamenti della tendenza: «Arte Programmata, Arte cinetica, Arte Visuale: sono termini con i quali si definisce, nelle sue diverse caratterizzazioni, questo settore di ricerche operative sull'arte che sembra volerne spostare i confini verso nuove dimensioni, e farsi interprete per una mutata interpretazione della realtà, proponendo nuove possibilità di visione e nuovi modi di linguaggio» (1965, p. 42).

¹⁴ A partire dagli anni Trenta Adriano Olivetti attiva una strategia di promozione dell'azienda aprendo numerosi negozi nelle principali città del mondo e commissionando la progettazione a studi di architettura all'avanguardia, come ad esempio solo per citarne alcuni, il negozio a Venezia in Piazza San Marco su progetto di Carlo Scarpa (1958), a New York del gruppo milanese BBPR (1954), quello di Franco Albini e Franca Helg a Parigi (1959). Il primo negozio è quello a Milano aperto in Galleria Vittorio Emanuele nel 1914 dal padre Camillo.

¹⁵ Nella già citata lettera indirizzata al gruppo N, Munari descrive l'idea di allestimento e gli accordi con l'azienda.



Fig. 5 – Enzo Monachesi, *Arte Programmata*, 1963, film 16 mm.
Archivio Nazionale del Cinema d'Impresa, Ivrea, Torino. Still da video

Una documentazione importante, che permette di vedere sia l'allestimento che le opere in funzione nonché il clima generale in cui la mostra veniva visitata, è costituita da un filmato della durata di circa dieci minuti, con la regia di Enzo Monachesi e i testi di Munari, Piccardo e Soavi e le musiche di Luciano Berio. Prodotto dalla direzione pubblicità e stampa Olivetti e realizzati nello studio di Monte Olimpino,¹⁶ alla cui fondazione aveva partecipato il prolifico Munari, il film *Arte Programmata* girato in 35 mm, si apre con un cartello che recita:

Quando l'arte è viva cambia i suoi mezzi di espressione per adeguarsi ogni volta alla mutata sensibilità dell'uomo.

Il secondo cartello precisa:

¹⁶ Tra il 1949 e il 1992 circa, la Olivetti produce una serie di film che vengono definiti "industriali" in rapporto alla committenza. Tra questi, non solo legati strettamente alle attività dell'azienda vi sono i *Critofilm* di Carlo Ludovico Ragghianti o la serie *SeleArte* cinematografica. Per un maggiore approfondimento sull'argomento si veda Bellotto 1994.

nella tradizione di ricerca di nuovi mezzi di comunicazione visiva la Direzione Pubblicità della Società Olivetti è lieta di presentare questo documentario sulla prima mostra di Arte Programmata organizzata da Bruno Munari e Giorgio Soavi nel negozio Olivetti a Milano in Galleria Vittorio Emanuele.

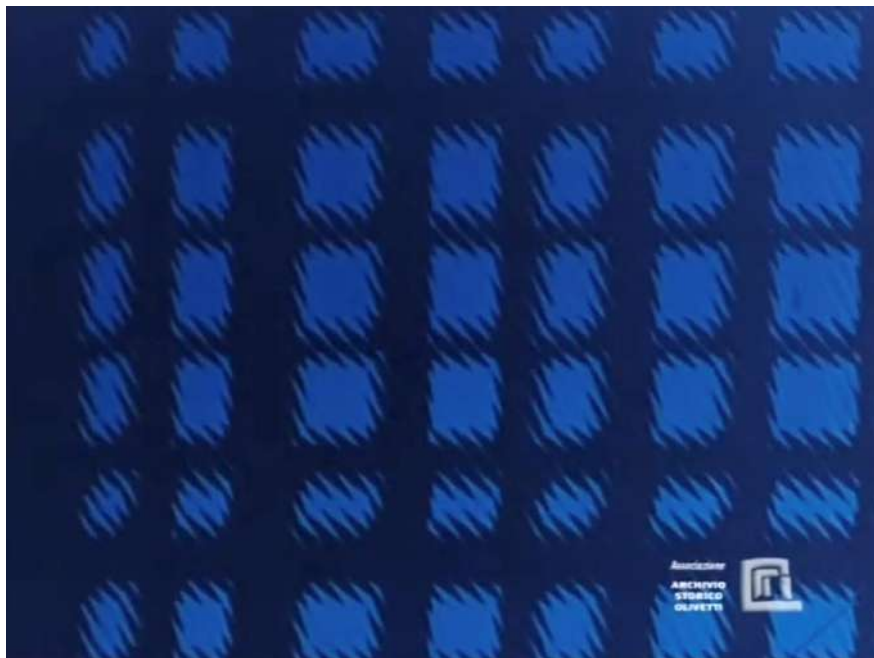


Fig. 6 – Enzo Monachesi, *Arte Programmata*, 1963, film 16 mm.
Archivio Nazionale del Cinema d'Impresa, Ivrea, Torino. Still da video

Nelle prime inquadrature un artista si muove in quello che più che uno studio ha le sembianze di un laboratorio scientifico: osserva i materiali, li mette a contatto per cercare dei rapporti o delle possibili reazioni. Studia disegni, pezzi di metallo, limatura di ferro animata dal movimento di una calamita, una canna di vetro con del liquido al suo interno, una superficie di plastica nera che, messa in movimento, crea giochi di luce. L'artista sperimenta le possibilità dei materiali. Nella scena successiva si entra all'interno della mostra. La macchina da presa si insinua tra gli spettatori e si avvicina alle opere. Sono in prevalenza sculture che hanno la possibilità di movimento casuale o provocato dallo spettatore stesso che interviene a modificare la forma dell'opera interagendo con essa. In un'altra scena, la telecamera si stringe sui volti degli spettatori che osservano il liquido rosso, giallo e arancione che si muove attraverso

sottili tubi di plastica nell'opera *Percorsi fluidi orizzontali*, di Giovanni Anceschi creando strisce colorate e pulsanti sulla cornice nera. In un'altra scena gli spettatori guardano la limatura di ferro nella *Superficie magnetica* di Davide Boriani, mentre la polvere metallica si aggrega in accumuli che si muovono, una bambina guarda le *Nove sfere in colonna* di Munari e sfere trasparenti con spesse strisce bianche scintillano ruotando in continuazione. Il film mostra come la modalità programmata inneschi la partecipazione del pubblico. I visitatori interagiscono con questi oggetti cinetici e si meravigliano dei loro movimenti. Il ritmo e l'impostazione del montaggio del film, trattato stilisticamente come un documentario dal carattere scientifico, sono amplificati dalla colonna sonora di Berio, le cui sonorità sperimentali si allineano ai movimenti delle opere e del pubblico. Il loro fattore comunicativo si somma al loro aspetto ludico, già indicato da Herbert Read¹⁷ come finalità di un'arte per tutti. Umbro Apollonio, sulle pagine di «Quadrum» ha riconosciuto questa caratteristica essenziale nelle opere programmate, scrivendo nel 1963 che con l'Arte Programmata «l'interiorità dell'individuo si trasforma gradualmente in un campo comunitario» (1963 p. 7). Estendendo questo campo fino a includere il pubblico oltre agli artisti, il film rivela l'ineluttabilità della partecipazione e del controllo derivati dall'idea di "programma".

Come spiega il Gruppo N in una lettera a Munari del 12 gennaio 1962: «Riteniamo il titolo "arte programmata" il più appropriato a definire i nostri esperimenti, per la maggior parte dei nostri lavori sarà da precisare che il programmatore dell'opera è lo stesso spettatore che sceglie una visione piuttosto che un'altra oppure ne determina delle variazioni indeterminabili cogliendo l'oggetto nel movimento della sua visuale»¹⁸. Anche il Gruppo T ha inteso il proprio lavoro in modo simile, sottolineando la libertà di interazione e interpretativa che queste opere concedono allo spettatore, «l'interazione tra due processi dinamici, quello dell'opera e quello della percezione dello spettatore, potrebbe aumentare il potenziale comunicativo dell'arte visiva; e in modo più consono al concetto di una realtà che non è fissa e immutabile, ma in continua mutazione» (Meloni, 2006, p. 23).

¹⁷ La prima edizione italiana del saggio di H. Read, *Educare con l'arte*, viene pubblicata nel 1962 dalle Edizioni di Comunità, la casa editrice fondata da Adriano Olivetti nel 1946.

¹⁸ Lettera del Gruppo N a Bruno Munari, Archivio Alberto Biasi.

Il concetto di “programma” assicurava che le potenzialità creative ed espressive degli artisti fossero saldamente ancorate ai confini materiali del mezzo scelto, che si trattasse delle possibilità magnetiche della limatura di ferro, degli effetti ondulatori dell'astrazione geometrica o delle curvature di un nastro di plastica motorizzato. Prende forma un'opera che affida al fruitore il suo compimento, in un processo che da contemplativo diviene attivo, e porta verso un'apertura che conduce ad una dimensione antiautoritaria. Gli artisti dell'Arte programmata insistevano sul fatto che le variazioni nelle esperienze del pubblico erano, come le capacità espressive dell'artista, derivate dalla struttura dell'opera stessa. Inoltre «tecnica e scienza possono fornire contenuti all'arte al pari di altre discipline e che possono anche contenere valori gnoseologici non soltanto passibili ma degni di essere comunicati» (Apollonio, 1963, p. 23). Le opere prodotte ed esposte si posero fuori dai consueti canoni dell'arte e si avvicinarono, nella tecnica operativa e nella fase progettuale, al disegno industriale. È ancora una volta Munari che chiarisce il percorso: «[...] La Olivetti desidera che gli oggetti siano ben finiti e, se hanno un meccanismo che questo non si guasti durante la mostra, essa dispone di bravissimi esecutori abili in qualunque materiale che potrebbero costruire l'oggetto»¹⁹.

L'Olivetti è stata un'azienda che si interrogava sulle implicazioni culturali e sociali dell'era digitale agli albori della sua storia, il progetto espositivo del 1962, resta un esempio virtuoso di come all'apparato teorico e culturale si sia unito il sostegno dell'industria sotto un'unica visione, dove l'arte è un linguaggio che può avvicinare alla modernità.

¹⁹ Lettera di Bruno Munari al Gruppo N, s.d. Archivio Alberto Biasi.

Bibliografia

Accame, G.M. (2001), *Grazia Varisco 1958-2000*, Maredarte, Milano.

Apollonio, U. et al. (1963), *Oltre l'Informale*, IV Biennale di San Marino, Catalogo della mostra, Milano.

Balicco, D. (a cura di) (2021), *Umanesimo e tecnologia. Il Laboratorio Olivetti*, in «L'ospite ingrato: annuario del centro studi Franco Fortini», n.6, Quodlibet, Macerata.

Barbiellini Amidei, F., Goldstein, A., Spadoni, M. (2020), *European Acquisition in United States - Re-examing Olivetti-Underwood Fifty Years Later*, in «Quaderni della Banca di Italia», n. 2, marzo.

Bellotto, A. (1994), *La memoria del futuro, Film d'arte, film e video industriali Olivetti: 1949-1992*, Fondazione Adriano Olivetti, Archivio Storico Olivetti, Grafiche Tevere e Centro Stampa di Città di Castello.

Bricco, P. (2005), *Olivetti, prima e dopo Adriano. Industria cultura estetica*. L'Ankora del Mediterraneo, Cava dei Tirreni.

Caizzi, B. (1961), *Gli Olivetti*, Utet, Torino.

Ciorra, P. Limana, F., Trevisani, M. (a cura di) (2021), *Universo Olivetti. Comunità come utopia concreta*, Edizioni di Comunità, Roma.

De Giorgi, M., Morteo, E. (2008), *Olivetti: una bella società*, catalogo della mostra, Promotrice delle Belle Arti, Torino, maggio-luglio 2008) Allemandi, Torino.

Eco, U. (1962), *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano.

Fagone, V. (a cura di) (1995), *I Colombo. Joe Colombo, 1930-1971. Gianni Colombo, 1937-1993*, Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea, Mazzotta, Bergamo.

Feierabend, V.W., Meloni, L. (2009), *Gruppo N Oltre la pittura, oltre la scultura l'arte programmata*, Silvana editoriale, Cinisello Balsamo.

Fornari, D., Turrini, D. (a cura di) (2022), *Identità Olivetti. Spazi e linguaggi 1933-1983*, Triest, Zurigo.

Gemelli, G., Squazzoni F. (2005), *Informatica ed elettronica negli anni Sessanta. Il ruolo di Roberto Olivetti attraverso l'archivio storico della Società Olivetti*, in Gemelli, G. (a cura di), *Politiche scientifiche e strategie d'impresa: le culture olivettiane ed i loro contesti*, Fondazione Adriano Olivetti, Roma.

Garruccio, R., Novara, F., Rozzi, R. (a cura di) (2005), *Uomini e lavoro alla Olivetti*, Bruno Mondadori, Milano.

Lardera, F., Margozi, M., Meloni, L., (a cura di) (2006), *Le origini dell'arte interattiva*, Catalogo della mostra (Roma, 14 dicembre 2005-21 maggio 2006, Galleria Nazionale d'arte moderna), Silvana, Cinisello Balsamo.

Meloni, L. (2004), *Gli ambienti del gruppo T arte immersiva e interattiva*, Silvana editoriale, Cinisello Balsamo.

Meloni, L. (2020), *Le ragioni del gruppo. Un percorso da gruppi, collettivi, sigle, comunità nell'arte in Italia dal 1945 al 2000*, Postmedia, Milano.

Meneguzzo, M. (a cura di) (2000), *Arte programmata e cinetica in Italia 1958-1968*, Galleria d'arte Niccoli, Parma.

Meneguzzo, M. (2012), *Arte programmata cinquant'anni dopo*, Joan & Levi, Milano.

Meneguzzo, M., Morteo, E., Saibene, A. (a cura di) (2012), *Programmare l'arte. Olivetti e le neoavanguardie cinetiche*, Joan & Levi, Milano.

Meneguzzo, M. (2000), *Arte programmata 1962. Le immagini dell'epoca. Testo e interviste con gli artisti*, Edizioni Fumagalli, Bergamo.

Morando, S. (a cura di) (1961), *Almanacco Letterario Bompiani 1962*, Bompiani, Milano.

Musatti, R. (1964), *Arte Programmata-Kinetic Art*, Officina d'Arte Grafica A Lucini e C., Milano.

Musatti, R., (1972), *Le vie del Sud ed altri scritti*, Edizioni di Comunità, Milano.

Munari, B., Soavi, G. (a cura di) (1962), *Arte programmata arte cinetica opere moltiplicate opera aperta*, Officina d'Arte Grafica A Lucini e C., Milano.

Munari, B. (1966), *Arte come mestiere*, Laterza, Bari.

Munari, B. (1971), *Artista e designer*, Laterza, Bari.

Mussa, I. (1973), *Il Gruppo Enne. La situazione dei gruppi in Europa negli anni 60*, Bulzoni Roma.

Ochetto, V. (1985), *Adriano Olivetti*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano.

Olivetti, A. (2001 [1960]) *Città dell'uomo*, Edizioni di Comunità, Torino.

Olivetti, A. (1945), *L'Ordine politico delle Comunità*, Nuove Edizioni Ivrea, Ivrea.

Read, H. (1962), *Educare con l'arte*, Edizioni di Comunità, Milano.

Parolini, G. (2015), *Mario Tchou. Ricerca e sviluppo per l'elettronica Olivetti*, EGEA, Milano.

Rubino, G. (2021), *Elettricità e socialismo. Arte programmata della nuova tendenza tra Italia e Jugoslavia (1962-1967)*, Edizioni Efestò, Roma.

Saibene, A. (a cura di) (2011), *Adriano Olivetti, Fabbrica e comunità. Scritti autobiografici*, Edizioni dell'Asino, Roma.

Soavi, G., (2001), *Adriano Olivetti. Una sorpresa italiana*, Rizzoli, Milano.

Soria, L. (1979), *Informatica: un'occasione perduta. La Divisione elettronica dell'Olivetti nei primi anni del centro-sinistra*, Torino, Einaudi.

Sottsass, E. (2010), *Scritto di notte*, Adelphi, Milano.

- Sudjic, D. (2015), *Ettore Sottsass and the poetry of things*, Phaidon, London.
- Toschi, C. (2018), *L'idioma Olivetti 1952-1979*, NYU Florence, Quodlibet, Macerata.
- Vergine, L. (1983), *Arte programmata e cinetica 1953-1963. L'ultima avanguardia*, Milano, Mazzotta.
- Seratoni, A. (2022), *La produzione di una mostra, Olivetti e l'arte programmata*, in Fornari, D., Turrini, D. (a cura di), *Identità Olivetti. Spazi e linguaggi 1933-1983* Triest, Zurigo. pp.306-315
- Argan, G.C. (1963), *Le ragioni del gruppo*, «Il Messaggero», 21 settembre, p. 3.
- Apollonio, U. (1963), *Ipotesi su nuove modalità creative*, «Quadrum», XIV, pp. 5-34.
- Belloli, C. (1962), *Nuove direzioni della cinevisualità plastica totale. Indicazioni per un catalogo degli artisti d'oggi impegnati nell'integrazione visuale*, «Metro», n. 7. pp. 98-113.
- Caplan, L. (2018), *From Collective Creation to Creating Collectives: Arte Programmata and the Open Work, 1962*, «Grey Room», n. 73, pp. 54-81.
- Gruppo N, Gruppo T, Mari E. (1963), *Arte e libertà. Impegno ideologico nelle correnti artistiche contemporanee*, in *Dopo l'Informale, fascicolo speciale*, «Il Verri», n. 12, pp. 133-136.
- Massironi, M. (1964), *La ricerca estetica di gruppo*, «Marcatrè», n. 4-5(3), pp. 10-12.
- Previti, M. (2021), *Opere moltiplicate, opera aperta. Serialità e anonimato nelle ricerche cinevisuali degli anni Sessanta*, «Venezia Arti», n. 30 pp. 97-113.
- Sottsass, E. (1959), *Disegno di calcolatori elettronici*, «Stile industria», n. 22, pp. 5-6.
- Vinca Masini, L. (1965), *Arte Programmata*, «Domus», n. 422, pp. 40-44.

Model, Metaphor, Analogy: The Computational Imaginary in Arte Programmata's Experimental Environments, 1964-68

LINDSAY CAPLAN

Electronic brains, even if they are still far from producing all the functions of the human brain, are nonetheless capable of providing us with a convincing theoretical model for the most complex processes of our memory, our mental associations, our imagination, our conscience.
(Calvino 1967)

When Italo Calvino spoke these words in 1967 to an audience in Turin, he captured one of the central ways that artists and writers had been engaging with new computational technologies for the last decade: as a robust model for conceptualizing the creative and cognitive capacities of human beings. The terms drawn from computers may be new—coding, patterns, programming, and information, to name some of the most prevalent at the time—but, Calvino claimed, they described operations as old as writing itself: «writers, as they have always been up to now, are already writing machines,» he asserted, elaborating that «the struggle of literature is in fact a struggle to escape the confines of language.» (Calvino, 1986, p. 13; 16) Individual expression constitutes a dynamic process of working within and beyond technological, linguistic, social, or material constraints. The advent of computers simply helped to make this clearer than ever before. Much has been written about *what* computers model for Calvino (a world of discrete instead of continuous structures and experiences; art as a combinatorial game, with radical implications for understanding the nature of authorship). However, less attention has been paid to *how* modeling worked to articulate the political agency of art—in mixed and often contradictory ways—and *why* it was so widely used to describe computer art, specifically, especially among artists working with these new technologies in Italy in the 1960s. *Model* was a key concept at the 1965 *New Tendency 3* exhibition in Zagreb, which assembled experimental new media

artists largely from Eastern and Western Europe and Latin America. The term structured the arguments of catalogue essays by Giulio Carlo Argan and Abraham Moles, and it was mobilized by artists such as Gruppo di ricerca cibernetica, who drew on Silvio Ceccato's research into machine learning to «develop models of mental activity» with their art. (Bek, 1965; Rosen, 2011) In these instances, the artwork, rather than the computer, serves as the model, but the term operates in the same way: to suggest that formal experiments are small-scale prototypes with the potential for wide and varied applicability in the world. Artworks, it was claimed, can model anything from a philosophical notion to a political organization, just as computers model perceptual processes, and computer *art* can do the same. Modeling was a central mechanism by which new media artists dispensed with both medium specificity and disciplinary bounds, to forge relationships between arenas of knowledge (eg. art and science, technology and psychology), and, most of all, art and life. And yet across the discourse of early computer art, the meaning of the term model shifted from definitive to provisional. This chapter argues that this shift indexed a struggle to deal with art's political agency and confront its circumscribed capacity to affect change in other fields. Ultimately, the very notion that promised to deliver art's interdisciplinarity and sprawling, wide-ranging relevance came to delineate its specificity and limits.

Even when the word itself was absent, the idea of the model infused conversations about the influence of computers on contemporary art in the 1960s, especially when the technology was not actually employed in the works. All the artworks exhibited at *New Tendency 3* were analog, and a majority were abstract sculptures and reliefs: Vjenceslav Richter's *Relief-Meter* confronted viewers with an ensemble of aluminum rods that could be manipulated; Gruppo MID's *Disk* (1965) comprised a plexiglass sphere patterned with black speckled concentric circles, backlit by a florescent light and propelled by motors to spin (to dizzying effect); and François Morlet's *Neon No. 3* (1965) was a grid lit sporadically with thin neon bars in a composition reminiscent of a Piet Mondrian painting. Kinetic works by Italian artists who, like Gruppo MID, were associated with Arte Programmata, such as Bruno Munari, Enzo Mari, and the collectives Gruppo T and Gruppo N, were also prominently featured in the 1965 exhibition. When Bruno Munari screened his film *The Colors of Light* and Gianni Colombo displayed his *Fluid Structure*, they assumed an analogical relation between the mutating works and the vicissitudes of perception; both were modeled on computer programs, which adhere to the logic of generative structures.

This led Lea Vergine (1973, p. 1) to characterize the work of Arte Programmata as «a typological sample (in the sense of a model),» one that creates «a plastic analogy» for processes of perception and the ways that sensing subject interact with the material world.

The use of the computer as a model therefore distinguishes the artists of Arte Programmata from other early computer artists at the time, for whom the new technology was principally a medium. Two of the earliest exhibitions of «computer art» also took place in 1965 and featured program-generated graphics, many of which imitated conventional artforms and styles: the «statistical graphics» by Georg Nees in Stuttgart and *Computer-Generated Pictures* at the Howard Wise Gallery in New York, featuring work by engineer A. Michael Noll and perceptual psychologist Bela Julesz (both employees of Bell Labs). For Nees and Noll, computers figured as a material with which to experiment making new compositions and raised questions about whether computers could «be» artists. (Taylor, 2014; Patterson, 2015) Noll based a large part of his practice on using computers to simulate well-known works by Pablo Picasso and Bridget Riley. Such practices, aimed at figuring out what computers could do, are far from the theoretical renegotiations of the nature of authorship, creativity, perception, and the social significance of art that constituted the more conceptual impact of computers on the work of the New Tendencies group. In the former, the computer is used to simulate operations presumed to be stable and given (creativity, quality, the category of art), while in the latter computers are used principally as conceptual inspiration to rethink these operations from the ground up.

But this does not mean there was a consensus among the artists of the New Tendencies, and across the span of Arte Programmata's activity, about what it meant to invoke the computer as a model for creativity and human experience. Computers are unstable signifiers, making them volatile models. In the 1960s, computers engendered competing and paradoxical conceptions of what it means to be human, and their history is marked by theoretical meditations on what modeling can even mean. (Hesse, 1970, 2011; Haraway, 2004) Alan Turing's notion of the «universal engine,» which posited that computers can be programmed to imitate any other machine, led to their being deemed «electronic brains» because of their capacity to model other things. (Turing, 1950) With the Turing machine, then, the computer models the brain which models the computer, and so on—a circular logic that points to how models are less a way to define something than to displace definition altogether, a displacement productive

of the very relation the model claims to describe. Then there is the fundamentally analogical nature of cybernetics, an interdisciplinary field based on the presumption that any system (biological, mechanical, artificial, natural, social, etc.) operates according to the same principles of control and communication. (Wiener, 1989) But even within cybernetics, the epistemological and political implications of its analogical structure vary. To some, cybernetics purports to explain everything, constituting an all-encompassing grand theory. (Galison, 1994; Hayles, 1990; Halpern, 2015) But to others, it foregrounds the limits of understanding, serving as a meta-critical insight that enables researchers to grapple with how systems function with imperfect knowledge, nevertheless. (Ashby, 1970; Pickering, 2011) An important but underappreciated dimension of early computer art in Italy was how it interrogated these intricacies and inconsistencies of computer art-as-model. This is especially the case with Arte Programmata's environments, which Gruppo T, Gruppo N, Gruppo MID, and Enzo Mari constructed between 1964 and 1968. The *ambienti* enclose spectators in metamorphosing light, sculptural elements, and sounds to insist on the concrete, material basis of individual experience. At the same time, these works force viewers to confront the uncertainty and unknowability of their surroundings. The immersive environments function alternately as a mode of visual communication and a phenomenological confrontation with an impenetrable black box, a tension that indexes the contradictory ambitions bound up in the concept of the model. The immersive, disorienting experiences produced by the *ambienti* demonstrate that computers were modeling new conceptions of the human, but these experimental artworks also, crucially, require a critical reckoning with the political implications and epistemological limits of *the model* as such.

Programmed Open Works: Model as Epistemological Metaphor

In its early years, Arte Programmata principally engaged the computer as a model for authorship. The artists drew on programs, in particular—generative structures like algorithms—to enact a mode of delegated authorship in which creative agency is distributed to all elements of the works. This strategy was clearly on display when the first exhibition of programmed art opened on May 15, 1962. *Arte Programmata: arte cinetica, opera moltiplicate, opera aperta* was sponsored by the Olivetti company, which was at the forefront of computer design and had constructed its first mainframe, the ELEA 9003 (Elaboratore Elettronico Aritmetico), in

1959. Yet none of the artists in *Arte programmata* used computers to design, print, or propel their compositions. Instead, *Arte programmata* featured an array of kinetic works by Gruppo T (Davide Boriani, Gianni Colombo, Giovanni Anceschi, Gabriele Devecchi, and Grazia Varisco), Gruppo N (Ennio Chiggio, Giovanni Antonio Costa, Alberto Biasi, Manfredo Massironi, and Edoardo Landi), Enzo Mari, and Bruno Munari. In Gruppo N's *Dynamic Optical Relief*, for example, a white-painted, square wooden plank was pierced with a gridded pattern of aluminum rods that the audience could grasp and move around. In Giovanni Anceschi's *Horizontal Fluid Paths*, colorful liquid pulsed through plastic tubes; while Gianni Colombo hid a motor in the base of his *Fluid Structure* so that a translucent ribbon would bend and twist around the work's metal frame. Although all the artists dispensed with outmoded mediums like «painting» and «sculpture,» the most advanced technologies in this new media art were motors, plastic, and florescent lights. Computers existed as inspiration for how the works were made: like algorithms, these programmed artworks were all simple structures that could spawn a multitude of possible forms.

One of the principal effects of the program as a model for dispersed, collective authorship was to enact a decisive break with the romanticized singular ideal that had come to be associated with the individualism of Abstract Expressionism and the existential angst of *art informel* in the 1950s. Gruppo N and Gruppo T were both founded on such repudiations, as indicated by their rejection of the moniker «artist» and embrace of the term «researchers.» In a 1961 statement, Gruppo N (1961, p. 286) claimed their collective was «a group of *experimental designers* united by the demand for collective research [. . .] the refutation of the individual as a determinate element of history, of experience.» They worked as collectives to mitigate the possibilities that their work would be interpreted as subjective expressions of their individual selves. This mode of production had implications for how the artists imagined the audience. The participants of *Arte programmata* wagered that their collective, dispersed authorship gave more freedom and creative agency to the audience than conventional, static works. In a letter from Gruppo N to Munari, the group expressed their satisfaction with the exhibition's title because it pointed to this leveling of production and reception, insisting on the equality of artist and audience as co-creators of the work. As they put it in a letter from 1962 to Munari in their correspondence leading up to the show:

we consider the title "arte programmata" to be the most appropriate to define our experiments, because the majority of our works will be to specify that the programmer [programmatore] of the work is the very same as the spectator, who chooses one view rather than another, or decides on one of an infinity of variations seizing the object in the movement of his vision. (Gruppo N, 2012)

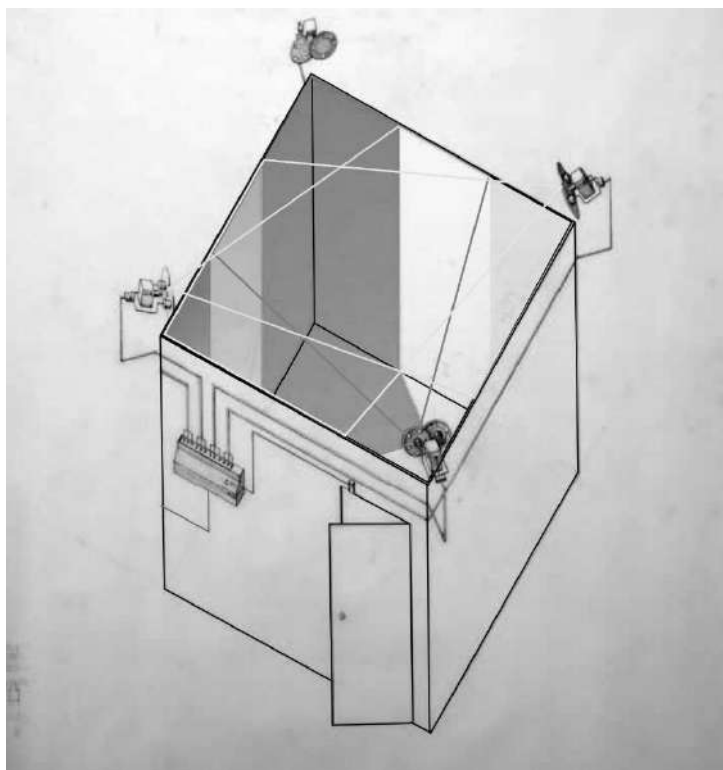


Fig. 1 – Giovanni Anceschi and Davide Boriani, diagram of *Ambiente sperimentale* (*Experimental Environment*), 1965. Courtesy of Davide Boriani

For Arte Programmata, initially the computer functioned as a model for a depersonalized and de-individualized conception of creativity in which the agency of both author and audience is enacted by navigating a delineated set of alternatives. Not everyone saw this as freedom. In her review of the New York version of *Arte programmata* in 1964, critic Dore Ashton (1964, p. 182) wrote that «each machine, even if "programmed" so that it does not repeat exactly the same image twice, creates an experience so limited and relatively monotonous that the viewer soon passes on.» And yet part

of the effect of an «arte programmata» was to contend with the proximate relationship between freedom and constraints.

Munari, who co-organized the 1962 exhibition, defined the dynamic interplay between structure and indeterminacy as programmed art's most salient feature: «Art should be programmed,» he wrote for the exhibition catalogue, «From an exact program is born a multitude of similar forms.» (Munari, 1962) In his essay for *Arte programmata*, the philosopher Umberto Eco described the work similarly, as embodying «a singular dialectic between chance and program, between mathematics and accident, between planned conceptions and free acceptance of what will occur.» (Eco, 1962a) This oscillation is the overt meaning of the works in *Arte programmata*—viewers are made to see, feel, and understand the coexistence of chaos and order. Less obvious are the ways that this oscillation evinces a series of equivalences that thematize how modeling works: the computer program models a mode of production, which models a way of composing an artwork, which models spectatorship, whose freedom should be understood as modeled on the work, which is determined by a model of programmed authorship, and so on: within each model, another model.

This understanding of the model is best exemplified by Umberto Eco's notion of the open work, a phrase included in the exhibition subtitle. In 1962, Eco published *Opera aperta*, a collection of essays defining open works with the same terms he used to describe programmed art: as embodying indeterminacy in their form, thereby demonstrating that even chaos has a discernable logic. (Eco, 1962b) Eco, significantly, drew on computers, in particular the work of French cybernetician Abraham Moles and his ideas about aesthetic information, to explain how open works provide the conditions of possibility for meaning while also leaving meaning undefined: Open works are «*form as a field of possibilities*,» Eco (1989, p. 183) wrote, invoking Moles's phrasing, which insists that the meaning of artworks can be conceived in terms of statistical probabilities and the ratio between signal and noise. But Eco ascribes further meaning to the openness of open works: they are «epistemological metaphors:»

Contemporary art can be seen as an epistemological metaphor. The discontinuity of phenomena has called into question the possibility of a unified, definitive image of our universe; art suggests a way for us to see the world in which we live, and, by seeing it, to accept it and integrate it into our sensibility. The open work assumes the task of giving us an image of discontinuity. It does not narrate it; it is it. It takes on a mediating role between the abstract categories of science and the living matter of our sensibility. (Eco, 1989, p. 90)

For Eco, open works are symptomatic of the end of universal narratives and the instability of truth that has defined modernism since the late nineteenth century, when poets like Stéphane Mallarmé first began to question the capacity of language and words to carry any meaning at all. Arguably, this instability reached a new intensity within the postwar and Cold War conditions of 1960s Italy, caught between competing ideologies, all of which seemed tainted or undesirable. Open works are epistemological metaphors insofar as they formalize and communicate historical phenomena at a scale that individuals can apprehend and better understand. They deliver insights into an underlying structure—in this case, open works clarify and allow viewers to confront the multiplicity of meaning that characterized their contemporary age. Decades later, Eco would assert that metaphor is a mode of knowledge production that is uniquely human. «No algorithm exists for metaphor, nor can a metaphor be produced by means of a computer's precise instructions.» (Eco, 1983) This is because for Eco, metaphors are messy, historically contingent, and unpredictable—they are not a kind of knowledge that computers can have or (contrary to contemporary theories of artificial intelligence) even enact. (Pasquinelli, 2017) But they could be metaphors and models *for* humans (and Eco continued to invoke them as such), by delivering revelatory insights and materializing—giving form to—distinctly human experiences ranging from thought to language to a historical worldview.

Eco's insistence that computers *are* metaphors but cannot *create* metaphors is further evidence that, for this generation of Italian intellectuals and artists, computers were a model and not a material—or, for that matter, an actual substitute for human beings. And this points to the specific quality of the computer as a model at this initial stage of Arte Programata: they enabled the artists to emphasize similarities and continuities—not between humans and machines, notably, but among discrete human registers. As a model, the program equated processes of production and reception (both are creative yet need to navigate constraints), modeled operations that moved across scales (from artwork to perceptual apparatus to ways of being in the world), and traversed disciplines (art and science). Programs were uniquely suited for this reconciliatory work. The flexible yet functional structure of algorithms allowed artists to assert that meaning could be multiple yet collective, and to delegate authorship without letting go of some determinate (research-based, anti-expressive) aim, and to articulate a wide-reaching philosophical and political usefulness for

their art. Such notions and ways of working empowered the audience without emphasizing their individuality (thereby falling into subjectivism, which these artists wanted to avoid). Even the structure of the open work—in which meaning may be open, but openness is also to some extent *the* meaning of art—captured the competing ambitions of Arte Programmata, and how and why they saw in computers a model for synthesizing them, suggesting that the work of the model at this stage was synthesis.

Modeling Instability: Arte Programmata's Ambienti at New Tendencies 3, 1965

In the years following the 1962 *Arte programmata* exhibition, the tensions between these competing ambitions intensified, and the model could no longer foster such equivalences and relations. Mari, Gruppo T, and Gruppo N, especially, had a strong bias against expressionism and interiority that motivated their artistic practice and led them to problematize the modicum of individualism underlying the spectator experience of their open programmed works. In 1963, at the exhibition and conference *Convegno di Verrucchio*, the artists presented a jointly written statement entitled «Art and Freedom: Ideological Commitment (*impegno*) in contemporary artistic currents,» in which they declared their work to be all about the renunciation of the mythical individual artist, who works in «solipsistic isolation.» (Mari, Enzo, Gruppo T, and Gruppo N, 1963, p. 133) This statement marked a move away from prioritizing the openness of the field of reception and suggested ways that the artists were moving to rein this in. Gruppo N, Gruppo T, and Mari (1963, p. 134) defined all media (mass media *and* experimental art) as a «means of persuasion» and concluded with a provocative call for art to achieve «with maximum economy of means, the least ambiguity in individual interpretation.» This emphasis on clarity, instead of openness, suggests an emerging anxiety about the agency afforded to the spectator in the earlier open works—an anxiety that arguably motivated a shift in artistic strategy.

In the wake of the Verucchio conference and Arte Programmata's call for clarity, the artists constructed their first immersive environments for an exhibition held at the Musée des Arts Decoratifs in Paris, organized by Paris-based Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) and the Swiss artists Karl Gerstner on behalf of the New Tendencies group. A year later, Arte Programmata's *ambienti* held pride of place at the *New Tendency 3* exhibition in Zagreb, with its own special section organized by Enzo Mari with

three environments by Gruppo T (Boriani and Anceschi; Devecchi; and Colombo). The environments featured in *New Tendency 3* surrounded spectators in changing light, sounds, and color, with dizzying and disorienting effects. In Gabriele Devecchi's *Spazio in strutturazione plasticocromatica* (Space in Plastic-chromatic Structure), viewers were alternately subjected to sensory deprivation and overload as they stood in a dark room while a single light flashed red, then green. In his catalogue text, the artist referenced the idea from Gestalt psychology that the human mind innately organizes perceptual data, but then claimed that the after-image would «construct an initial hostility to comprehension.» (Devecchi, 1965) If Devecchi's earlier objects invoked viewers' inherent capacity for *strutturazione*, *Spazio in strutturazione plasticocromatica* deferred this process indefinitely. Gianni Colombo's environment achieved a similar effect by placing visitors within a metamorphosing three-dimensional grid. Beams of white light crisscrossed overhead, and the floors were built with deliberate unevenness, all to manipulate the viewer's sense of their surrounds and interfering with their ability to apprehend the environment as a whole. A version of the *ambienti* the artist created in 1964 in Paris, Colombo explained in the catalogue that the work is «designed to highlight differential relationships between optical and tactile perception and [the viewer's] self-orienting capacity.» (Colombo, 1965, p. 117) The light environment created by Davide Boriani and Giovanni Anceschi staged a cycle of twelve color-combinations, which had been algorithmically programmed and proceeded in patterns of increasing complexity. After entering the room one person at a time, visitors were given a survey with a series of adjectives with which to assess the work: modern, banal, serious, active, terrible, fascinating, poor—each scaled from zero to four. Boriani and Anceschi's survey drew on theories of aesthetic information articulated by Moles and Max Bense, as well as the method of semantic analysis developed by Dolf Zillmann, all three of whom lectured at the Ulm Bauhaus where Anceschi studied from 1962 to 1964, where he was exposed to cybernetics and information theory and their various influences in the arts. (Anceschi, 2016) These theories of information stressed the translatability between mathematical formulas and aesthetic experience (both can be conceived in terms of the ratio between signal and noise). (Bense, 1965; Moles, 1965, 1966) However, in Anceschi and Boriani's environment, the disconnect between the experience and the terms available for communicating and expressing them are held in suspension, making the

audience sense the insufficiencies of representation and at the same time the necessity of employing such tools, nevertheless.

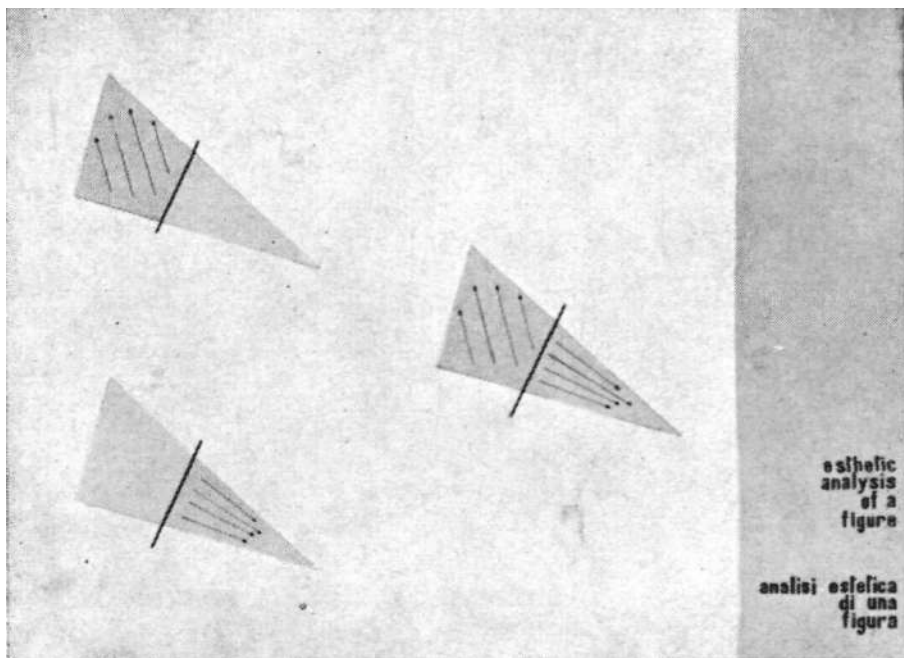


Fig. 2 – Gruppo di ricerca cibernetica, *Analysis of the Perceptive Process in Relation to a Triangle, from an aesthetic and neutral viewpoint*, 1965, distemper, wood, 1 or 14 plates (60 x 80 cm), as published in *Nove tendencie 3*, Muzej Suveremene Umjetnosti

All these environments at once disorient the audience and to insist that the work provides a solid basis for such disorientations. The effect is to create an experience in which spectators are made to feel the porosity of their bodies, the manipulability of their perception, and draw connections between these vicissitudes and the physical constraints of the work. The environments therefore shift the notion of the model from formally manifesting an epistemological condition (of uncertainty) to materializing—as if like a mirror—the perceptual process, allowing audiences to see, feel, and apprehend the structure of individual expression and aesthetic experience as it plays out in front of them in the work. Argan used the term «model» to describe this effect of mirroring and externalizing, in his essay «Art as Research» for the 1965 *New Tendency 3* catalogue. He writes that «the process of research as such qualifies as a model for thought, operation, or, in a word, behavior. A scientist proves that his methodology is

correct by verifying it or by demonstrating its operativeness. An artist is doing the same when he phenomenalizes or visualizes the mental process of research.» (Argan, 2011, p. 195) For Argan, art can be considered research because it materializes the interior processes of its audience, holding it up to be apprehended and assessed. For Argan, the generative structure of programmed art, in which a finite form contains within it the possibility of infinite mutations, is effectively an analogy for the human mind (drawing on Gestalt theories of visual perception that ascribe an active role to the human mind in apprehending form). (Argan, 1963) Elaborating this operation, Argan writes in a 1964 article that the artwork is a not «an absolute model of mental procedures,» but «the demonstration or verification of a method.» This, Argan continues, makes the artwork a «methodological unit that is proposed as a model for all human activities,» and thus delivers a formal procedure that is capable of describing processes across a range of fields and entities, thereby suggesting an interrelation among them. (Argan, 1964, p. 257)

This notion of the model as methodological puts the work of Arte Programmata in dialogue with developments in artificial intelligence, something illuminated by the work of the Rimini-based collective Gruppo di ricerca cibernetica, for whom the model was a key concept. The collective took their name from Silvio Ceccato's Centro di Cibernetica e di Attività Linguistiche at the University of Milan, devoted to researching linguistics and machine translation. One of the artists, Pino Parini, was invited by Ceccato in 1959 to assist with working on «machinery that observes and describes the events of its environment.» (Ceccato, 1962) Ceccato wanted to enlist artists to help him research image identification with the goal of making one of the first machine models of the process of perception and pattern recognition (an important precursor to today's artificial intelligence). As Ceccato (1966, p. 106) put it, «if one intends to copy the brain and its activity of thought, the first step to take is to obtain such a description of thought and its contents, of language, perception, representation and categories of the mind.» As elaborated in the 1965 film *L'occhio nuovo* by Massimo Mida, which documents the project, the group's research focused on the qualities of the form rather than the structure of the brain or a machine. Indeed, Ceccato (1966, p. 103) is aware that the work of mechanical modeling can succumb to «substantial confusions» instead of «substantial analogies,» which is why he ascribes such importance to the analytical, philosophical work of (human) researchers. Following Ceccato's aim to «model the mind» first and foremost, at the *New Tendency 3*

exhibition Gruppo di ricerca cibernetica displayed fourteen panels diagramming how one procedurally perceives a triangle by distinguishing the form from background, elaborating its shape and outline, and defining its essential characteristics. The assumption was that viewers could find within the structure of the triangle some sense of how perception of the triangle would logically proceed.

For many at the 1965 New Tendencies, like Gruppo di ricerca cibernetica, to consider the artwork-as-model continued to mean making work presumed to externalize processes of creativity and perception. For other artists in the New Tendencies, like Karl Popper and GRAV, programming operated as a means for generating participatory art. If in their earlier objects, the artists of Arte Programmata found in programming a model for synthesizing these ambitions, with the environments they are wrested apart and staged in succession. Audiences are subjected to an intensification of both control *and* uncertainty—the effect is to render even their own aesthetic experience a mystery, the source of their own agency indiscernible and dispersed. What Arte Programmata's environments effectively come to model, then, is not a reconciliation but a disconnect between the model and the world.

Destabilizing the Model: Inadequacy and/as Analogies in the Ambienti, 1967-68

This further destabilization of the model was evident at the 1967 exhibition *Lo Spazio dell'Immagine*, where Gruppo T, Gruppo N, and Gruppo MID's environments were exhibited alongside other major figures of the postwar period in Italy, such as Lucio Fontana, Enrico Castellani, Pino Pascali, and Michaelangelo Pistoletto. In the town of Foligno, from July 2 through October 1, the participating artists tackled, in the words of the curator Germano Celant (1967, p. 21) «the problem of how to act in relation to the environmental system.» For their *Ambiente struttura*, Gruppo N constructed a grid of wood polls that the audience had to circumnavigate amidst changing lighting. (Further insights into this largely undocumented environment can be gleaned from a model by Massironi for a 1965 work, *DO / OR*.) Both Gruppo MID and Boriani used stroboscopic lights: Gruppo MID flashed red, green, and blue lights at spectators, anticipating that the colors would mix in unexpected and disorienting ways, while Boriani divided the room with four mirror-lined walls and had nine strobe lights hung on the ceiling, to put spectators in «a condition of perceptive uncertainty.» (Boriani, 1967, p. 77) Devecchi and Colombo collaborated on a

series of rooms that all used flashing lights, patterned walls, and unstable floors to force visitors to navigate a hostile, ever-mutating space. Colombo explained that he wanted to use artificial light because he considered it «the most measurable and direct means to intervene in the observer's optical-perceptive process.» (Colombo, 1967, p. 104)

At *Lo Spazio dell'Immagine*, the Arte Programmata environments dramatize the discrepancies between «space» and «the image.» This is a way of understanding the abstraction of their works, which significantly contrasted with the figuration of others in the exhibition (like Pistoletto's «mirror paintings,» with cut-out figures) and the Dada-esque absurdity and playfulness of Pascali's work. Abstraction in Arte Programmata's environments becomes abstraction of the environment. Their works resist modeling and undermine the sense that the environment can be adequately represented, anticipated, or completely known. This further explains the significance of Arte Programmata's change from object to *ambienti*. If the objects synthesized a transparency of structure with the experience of flux, the environments instead insisted on the world as a «black box,» a term central to cybernetic discourse at the time. Elaborated by British cybernetician Ross Ashby (1956), the «the black box» abandons the ambition to understand the intricacies of the world in its entirety—or rather, it takes for granted the fact that the world is always changing, that the past cannot be the premise for decisive insights into the future, espousing, instead, a statistical model of probability, in which anything remains possible and nothing can be decisively known. Assuming the world is a «black box» enables researchers to circumscribe knowledge and focus on what things *do*, avoiding (for the most part) attempts to chart their inner workings. (Ashby, 1956, pp. 112-117) Cybernetics assumes, then, that the partiality of knowledge is an integral part of how a system *works*. (Pickering, 2011) Critics have seized on this dimension of cybernetics as its greatest failure. In *Computers and Common Sense: The Myth of Thinking Machines*, the American philosopher Mortimer Taube laments the confusion between the «simulation of *structure* and simulation of *function*.» (Taube, 1962, p. 72) Computers can be made to mimic the results of thinking (computation, for example, gauging probabilities, or weighing statistical possibilities), Taube wagers, but they reveal little about the underlying structure of thought, the brain, or human communication. Cybernetics, Taube argues, is a failed model.



Fig. 3 - Davide Boriani, *Camera Stroboscopica Multidimensionale*, 1967. Courtesy of the artist

For many, however, the insistence on the insufficiency of knowledge made cybernetics an effective model, precisely because of how it dynamized and thematized *modeling* as such. Cybernetics is, in many ways, an extremely ambitious model. It is a theory of systems that claims to model *all systems* by reducing them to what can be articulated in terms of the communication of information. What is significant is how cybernetics imagines information as always partial in terms of what it describes and how long it may be applicable, inherent in a process called feedback. Norbert Wiener (1954, p. 24) defined feedback as the «control of a machine on the basis of its *actual* performance rather than its *expected* performance.» Feedback is essentially what Wiener is referring to when he describes processes of «control and communication,» and it is therefore the defining process of cybernetics. Feedback explains how systems can function without total knowledge, replacing such «world pictures» with the ability to learn and adapt. Feedback is therefore antithetical to the idea of the model as final explanation and accounts for the black box; it models another kind of

model, one that is conditional rather absolute. Modeling is not the goal, but an interim step in the continual process of being and acting in the world.

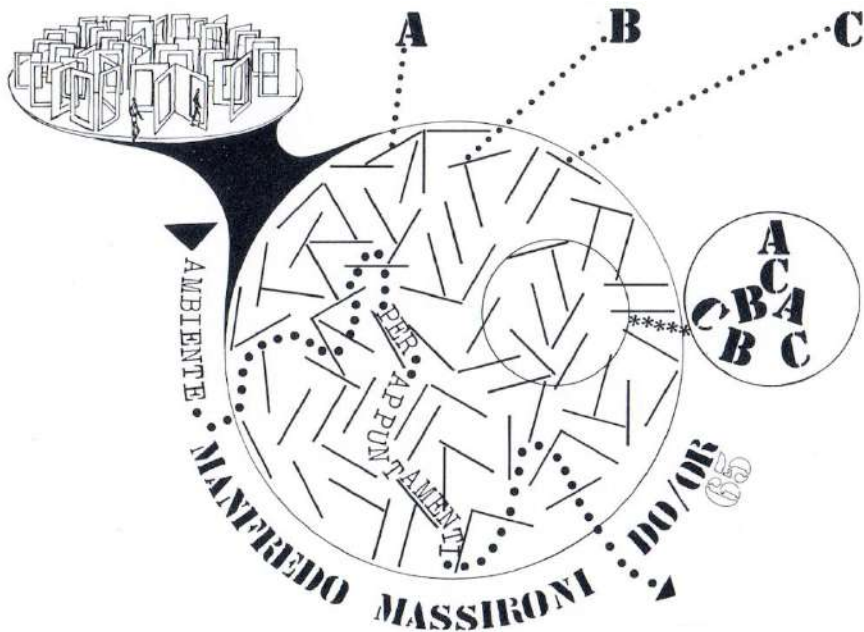


Fig. 4 – Manfredo Massironi, *Ambiente DO / OR*, 1965 (model never realized), in Mussa, *Il Gruppo Enne*, 1976. Courtesy of Michele Massironi

This was, importantly, how Moles characterized information theory in his essay for *New Tendencies 3*, «Cybernetics and the Work of Art.» The text is illustrated with numerous flow charts elaborating how machines can be used for making art. One visualizes the artwork as a process that funnels «the idea» through such structures as «signs and codes» and «the program machine.» (Moles, 1965, p. 99) Much of the argument continues Moles's theorization of information theory as a method that conceives creativity in terms of the mathematical ratio between signal and noise. Later in the essay, however, Moles posits the work of modeling as an interim step, rather than an end. «Information theory presents itself as a *point of intersection* between [...] the idea of the model [...] and the process of iteration that, after having created a model, consists in ceaseless struggling against its insufficiencies.» (Moles, 2011, p. 221) This statement not only dynamizes the model, but it also foregrounds its inadequacies rather than

insisting on its idealization. Moreover, this passage suggests that the theoretical foundation of computers like cybernetics and information theory are means through which to confront the necessity and limits of the model. Moles, as historian Claus Pias (2007) has shown, continued to advocate for a notion of the model as inspiration for new forms of creation and modes of thought. «Cybernetics and Art» begins and ends with statements about how cybernetic analysis allows us «to change our perspectives and our scales of value» and to «reveal relations of order ... one might quality as subliminal.» (Moles, 2011, pp. 217; 225) But even as the author maintains its centrality, Moles's essay also suggests that a particular idea of the model (as definitive representation) was being continually subverted, and the kind of knowledge such models alleged to produce increasingly circumscribed.

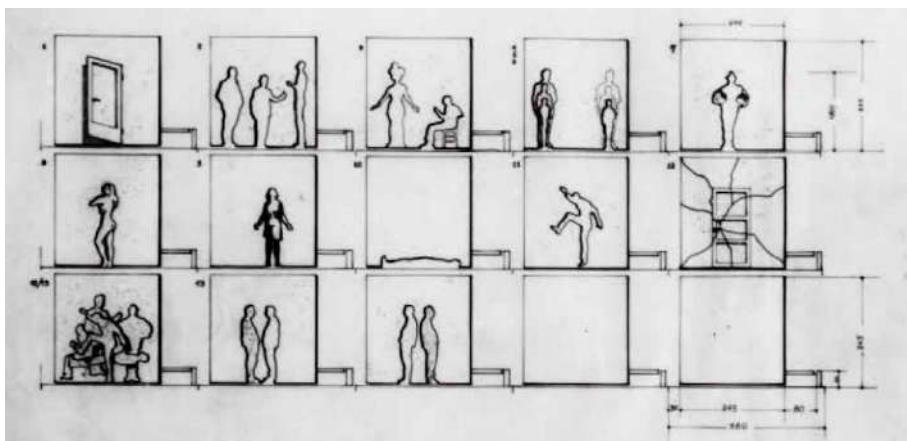


Fig. 5 - Gruppo T, Enzo Mari, *Percorso cinetico ad ostacoli programmati* (Kinetic pathway and programmed obstacles), 1968, diagram courtesy of Davide Boriani

With their move into making environments, Arte Programmata joined an entire generation of artists working in a variety of media and modalities that embraced an ecological consciousness, drawing on cybernetics and information theory (as well as social theory and political philosophy) to make artworks that underscore the interconnection between individuals and the world. And they, like many intellectuals, were inspired by the ways that new technologies offered new models, metaphors, and analogies for conceptualizing what it means to be human. Arte Programmata's *ambienti* are distinct in how these works staged experiential encounters with modeling as a process (rather than end unto itself). The fact that this instability

became precisely what the artworks did model—that destabilizing the model effectively allowed the artists to model instability—only demonstrates the recuperative logic inherent to the idea of «modeling» in art and speaks to its persistent appeal.

The last of Arte Programmata's environments is a kind of swan song to the work of modeling, an intricate articulation of the model as simultaneously operational and always provisional, eventually always failed. This was a collaborative environment created by Mari with Gruppo T for *Cinétisme, spectacle, environnement*, an exhibition organized by Frank Popper that opened in early May 1968, in Grenoble, France, only to close days later in solidarity with the flood of protests that consumed the streets of Paris. Entitled *Percorso cinetico ad ostacoli programmati* (Kinetic pathway and programmed obstacles), Gruppo T and Mari's environment forced the audience to negotiate moving walls and jump through their (literal) hoops. It was comprised of a rotating circular platform, divided by large plywood walls featuring large cutout figures in various arrangements. In one panel, a pair of silhouettes faced one another in a standoff while in another, a tangled group of four cascaded to the ground. Visitors walked the circular path, ducking under and weaving through the figuratively shaped holes. *Percorso*, the artists explained, «must be followed. [...] The spectator's inertia as he is transported by the mobile ring, is thus overcome at every new passage-way, as he is obliged to make a choice and find a solution which allows him to overcome the obstacle that confronts him.» (Popper, 1975, pp. 20-21) *Percorso* confronts its audience with an unstable environment, but it thematizes modeling by making it into a game: the cut-outs are a comically rigid structure that you have to contort your body to work with, but then dispense with and move on.

Arte Programmata's environments take the problems that modeling ostensibly answered—about the relationship between art and life, the world and its representation—and they held them out for audiences to grapple with in new and potentially revelatory ways. Their work prompts us to ask: what makes a good model? Does it hinge on the model's representational capacity or what it enables, even empowers, its users to do? By 1969, Davide Boriani was publicly lamenting the insufficiencies of artistic interventions that remain at the «level of symbol or metaphor,» arguing that artistic and cultural operations are no longer sufficient models for reconceptualizing the constitution and transformation of social life. (Boriani, 1969, p. 464) By this point, almost all the artists of Arte Programmata had ceased making art, working instead as designers, researchers, teachers, and activists.

What unites these disparate practices is that they were always in search of «models of the real.» (Leonetti, et al, 1988) At a time when artists and engineers were claiming that both art and technology could serve as effective models for most everything humans could do, Arte Programmata inquired into the operation of modeling—asserting the model as a mode of relationality, with all the imperfections and abstractions that this entails.

Bibliography

Aneschi, G. (2016). «Ulm e il Gruppo T,» *Horizonte*, Ausgabe 1, pp. 225-250.

Apollonio, Umbro, et al. (1967). *Lo spazio dell'immagine*. Venice: Alfieri edizioni d'arte.

Argan, G. A. (1963). «La ricerca gestaltica,» *Il Messaggero*, August, 24. Reprinted in Mussa, I., *Il Gruppo Enne*, p. 352.

Argan, G. A. (1964). «Aleatorio e programmatico,» *Terzo Programma: Quaderni Trimestrali*, Vol. 1, pp. 255-258.

Argan, G. A. (1965a), «Arte come ricerca,» Bek, eds. *Nova tendencija 3* (international version), pp. 19-22.

Argan, G. A. (2011). «Art as Research,» translated and reprinted in Rosen, et al, eds. *A Little Known Story About a Movement, a Magazine and the Computer's Arrival in Art*, pp. 194-197.

Ashby, W. R. (1971). *An Introduction to Cybernetics*. London: Chapman & Hall.

Ashton, D. (1964). *No Tension in Machines*, «Studio International,» Vol 168, No 858, October, pp.182-183.

Bek, Bozo, et al. eds. (1965). *Nova tendencija 3* (international version). Zagreb: Galerija suvremene umjetnosti.

Bense, M. (1965). «The Project of Generative Aesthetics,» in Reichardt, J., ed. *Cybernetics, Art, and Ideas*. London: Studio Vista.

Boriani, D. (1967), «Camera Stroboscopica Multidimensionale,» in Apollonio, U., et al., *Lo spazio dell'immagine*, pp. 76-77.

Boriani, D. (1969). «Untitled Artist Statement for *Campo Urbano*,» Reprinted 2018 in Meloni, L. *Davide Boriani: Dall'informale all'arte cinetica*. Frankfurt: VAF Stiftung. pp. 464-465.

Bourriaud, N. (1998). *Relational Aesthetics*. Translated by Simon Pleasance and Fronza Woods with Mathieu Copeland, Reprinted 2002, Dijon: Les Presses du Réel.

Calvino, I. (1986). «Cybernetics and Ghosts,» in *The Uses of Literature*. Translated by P. Creagh. New York: Harcourt Brace & Company. pp. 3-27.

Ceccato, S. (1962). «La storia di un modello meccanico dell'uomo che traduce.» In Morando, *Almanacco letterario Bompiani 1962*, pp. 122-34.

Ceccato, S. (1962). «L'osservazione nell'uomo e nella macchina,» *Civiltà delle Macchine*, Vol. 10, No. 2, pp. 18-32.

Ceccato, S. (1966). «Cybernetics as a Discipline and an Interdiscipline,» Translated by Catherine Bourgarel. *Diogenes*, Vol. 14, No. 53, March, pp. 99-114.

Celant, G. (1967), «L'IM-Spazio,» in Apollonio U., et al., *Lo spazio dell'immagine*, pp. 20-22.

Colombo, G. (1965), Untitled Artist Statement, in Bek, eds. *Nova tendencija 3* (international version), p. 116-117.

Colombo, G. (1967), «After Structure,» in Apollonio, U., et al., *Lo spazio dell'immagine*, p. 104.

Devecchi, G. (1965), Untitled Artist Statement, in Bek, eds. *Nova tendencija 3* (international version), p. 117.

Eco, U. (1962a), Untitled Essay, in *Arte programmata*, Olivetti, Milan. not paginated. Archivio Storico Olivetti Biblioteca Solo F. Arte foseicolo (6) 1.

Eco, U. (1962b). *Opera aperta: Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Reprint, Milan: Bompiani, 2009.

Eco, U. (1989). *The Open Work*. Translated by Anna Cancagni. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Eco, U. and Paci, C. (1983). «The Scandal of Metaphor: Metaphorology and Semiotics,» Vol. 4, No. 2, pp. 217-257.

Galison, P. (1994). *The Ontology of the Enemy: Norbert Wiener and the Cybernetic Vision*, «Critical Inquiry,» Vol. 21, No. 1, pp. 228-266.

Gruppo N. (1970). «Declaration for XII Primio Lissone, in Mussa, I., *Il Gruppo Enne*, p. 289.

Gruppo N. (2012). «Letter from Gruppo N to Munari,» in Meneguzzo, M., Morteo, E., and Saibene, A., (eds.), *Programmare L'arte: Olivetti e le neoavanguardie cinetiche*, Monza: Johan & Levi. p. 15.

Halpern, O. (2015). *Beautiful Data: A History of Vision and Reason since 1945*. Durham, N.C.: Duke University Press.

Haraway, D. (2004). *Crystals, Fabrics, and Fields: Metaphors that Shape Embryos*. Berkeley, Calif.: North Atlantic Books.

Hayles, N. K. (1990). *Designs on the Body: Norbert Wiener, Cybernetics, and the Play of Metaphor*, «History of Human Sciences,» Vol. 3, No. 2, pp. 211-228.

Hesse, M. (1970). *Models and Analogies in Science*. Notre Dame, Ind.: University of Notre Dame Press.

Hesse, M. (2000). «Models and Analogies,» in Newton-Smith, W. H. ed., *A Companion to the Philosophy of Science*. Malden, Mass.: Blackwell Publishers, pp. 299-307.

Leonetti, F., Menna, F., and Pedio, R., eds. (1988). *Enzo Mari: Modelli del Reale / Models of the Real*. Milan: Mazzotta.

Mari, E., Gruppo T, and Gruppo N. (1963). «Arte e Libertà: Impegno ideologico nelle correnti artistiche contemporanee.» *Il Verri* 12, pp. 133-135.

Meneguzzo, M., Morteo, E., and Saibene, A. eds. (2012). *Programmare l'arte: Olivetti e le neoavanguardie cinetiche*. Monza: Johan and Levi.

Moles, A. (1965), «Cybernetique et oeuvre d'art,» in Bek, eds. *Nova tendencia 3* (international version), pp. 91-102.

Moles, A. (1966). *Information Theory and Esthetic Perception*. Translated by Joel E. Cohen. Chicago: University of Illinois Press.

Moles, A. (2011). «Cybernetics and the Work of Art,» translated and reprinted in Rosen, et al, eds. *A Little Known Story About a Movement, a Magazine and the Computer's Arrival in Art*, pp. 217-225.

Morando, Sergio, ed. (1962). *Almanacco letterario Bompiani 1962*. Milan: Bompiani.

Munari, B. (1962) in *Arte programmata*, Olivetti, Milan. not paginated. Archivio Storico Olivetti Biblioteca Solo F. Arte fosseicolo (6) 1.

Mussa, I. (1977). *Il Gruppo Enne: La situazione dei gruppi in Europa negli anni 60*. Rome: Bulzoni.

Pasquinelli, M. (2017). «Machines that Morph Logic: Neural Networks and the Distorted Automation of Intelligence as Statistical Inference,» *Site 1: Logic Gate, the Politics of the Artifactual Mind*, pp. 1-17.

Patterson, Z. (2015). *Peripheral Vision: Bell Labs, the S-C 4020, and the Origins of Computer Art*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Pias, Claus. (2007). «Hollerith «Feathered Crystal': Art, Science, Computing in the Era of Cybernetics.» Translated by Peter Krapp. *Grey Room 1*, no. 29: pp. 110-133.

Pickering, A. (2011). *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*. Chicago, Ill.: University of Chicago Press.

Popper, F. (1975). *Art, Action, and Participation*. London: Studio Vista.

Rosen, M., Weibel, P., Fritz, D., and Gattin, M., eds. (2011). *A Little Known Story About a Movement, a Magazine and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International, 1961-1973*. Karlsruhe: ZKM/Center for Art and Media.

Taube, M., (1962). *Computers and Common Sense: The Myth of Thinking Machines*. New York: Columbia University Press.

Taylor, G. D. (2014). *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art*. New York: Bloomsbury.

Turing, A. (1950). *Computing Machinery and Intelligence*, «Mind: A Quarterly Review of Psychology and Philosophy,» Vol. LIX, No. 236, pp. 433-460.

Vergine, L. (1973). *L'arte cinetica in Italia*, Rome: Galleria nazionale d'arte moderna.

Wiener, N. (1954). *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*. New York: Doubleday.

Wiener, N. (1968). *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, MA: MIT Press.

Dalla tela alla stoffa

FABRIANO FABBRI

In tema di *Information Age*, questo contributo intende indagare sui rapporti che si vengono a instaurare fra moda e arte sia attraverso filiazioni dirette sia per incroci spontanei, lungo un'ossatura dipanatasi "dalla tela alla stoffa", quindi dai supporti tradizionali delle Belle Arti ai tessuti impiegati dagli stilisti. Il segmento dell'analisi si concentra sul secondo Novecento e tocca a sfioro i casi più significativi delle ultime tendenze; tuttavia, data la pregnanza dell'argomento, è necessario se non inevitabile scavare anche all'indietro, nel suo asse storico, fra taluni antesignani delle avanguardie primonovecentesche, così da recuperare le tracce embrionali di tendenze che oramai si sono insediate in via permanente nell'immaginario più attuale.

Sebbene ancora distante dai traguardi futuri del Made in Italy, la moda italiana degli anni Sessanta può contare su un'attività di ricerca limitata a pochi nomi di spicco ma dagli esiti molto avanzati, per giunta risolti in parallelo alle migliori sperimentazioni dell'arte contemporanea. Al tempo, superati i disastri della guerra, l'Occidente ritrova piena fiducia nel mondo delle macchine e nelle "magnifiche sorti e progressive", ora alle prese con le prime lallazioni del computer e con i codici alfanumerici della tecnotronica (Brzezinski, 1978).¹ Gli schemi dei circuiti elettrici-elettronici e il linguaggio da «Bit Generation» – secondo l'efficace definizione di Umberto Eco – sono tradotti in opere d'arte che rilanciano le forme simboliche del Cubismo, del Futurismo, del Neoplasticismo e del Bauhaus, ma che allo stesso beneficiano di riscontro tattile e fenomenico, come d'altra parte attestano le *shaped canvas* di Enrico Castellani, di Agostino Bonalumi, o le installazioni aeree di un anticipatore come Bruno Munari; a tutto ciò si aggiungono, in Giappone, le intuizioni del gruppo Gutai, in particolare di

¹ Brzezinski 1978, 10: "The post-industrial society is becoming a "technetronic" society: a society that is shaped culturally, psychologically, socially, and economically by the impact of technology and electronics – particularly in the area of computers and communications".

Atsuko Tanaka, autrice di disegni ispirati a piste lamellari, a transistor e cavi di rame, in pratica alle componenti hardware dei dispositivi tecnologici, poi sfociate nel celebre *Vestito elettrico* del 1956. Ma quanto a opere indossabili, per l'appunto, la moda non sta certo a guardare e partecipa in prima linea alla ricerca di modalità espressive in sintonia con il contemporaneo, in collezioni via via orientate a conferire forma plastico-tessutale a computer e affini, da «tecomorfismo», stando a una delle categorie di Renato Barilli (1982, 1991), con il vantaggio di diffonderle su vasta scala e a un ritmo di produzione avviatosi oramai verso il prêt-à-porter. Nel 1961, con un anno di anticipo rispetto alla nascita dell'Arte Programmata, Germana Marucelli inizia infatti una fruttuosa parentesi di collaborazione con Paolo Scheggi, in abiti lì per lì ancora in bilico tra decorazioni tradizionali e progettazione di nuove volumetrie, salvo poi abbracciare l'arte di Getulio Alviani, con cui la stilista realizza la linea *Optical* e la linea *Alluminio*. Questo patto d'intesa arte-moda non rappresenta un semplice travaso da una disciplina a un'altra, poiché di fatto risolve o almeno consente una possibile via di uscita sia all'impasse della Op Art sia, seppure in misura minore, dell'Arte Programmata: indossato dalla portatrice, l'abito acquisisce spinta motoria, del tutto casuale e non predeterminata, diviene attivatore di una performance, di un "responsive eye" basato sul movimento reale oltre che su effetti ottico-illusorii o sui calcoli di un computer. E così, le grafie di Munari, le installazioni dello stesso Alviani o le luminescenze di Gabriele Devecchi escono dagli spazi espositivi – fossero anche i negozi della Olivetti – per invadere le strade delle città, consentendo al contempo di allargare un orizzonte di indagine che, sempre nel 1962, si era concretizzato nell'Almanacco Letterario Bompiani dal titolo emblematico di *Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura*, a cura di Sergio Morando. Restando sulla moda, è la solida poetica di un altro nome italiano a rappresentare al meglio il versante indumentale delle dinamiche che nella cultura visuale generano i vari fenomeni dell'Arte Optical, dell'Arte Programmata e dell'Arte cinetica. Il riferimento d'obbligo va a Missoni, marchio fondato nel 1953 da Ottavio e dalla moglie Rosita, ancora più incisivo e rivelatore per il fatto stesso di costituirsi come ricerca autonoma, senza cioè che vi fosse una relazione lineare con le opere di Victor Vasarely, François Morellet o Julio Le Parc, e legato casomai alle sperimentazioni delle avanguardie storiche, in particolare di Sonia Delaunay e Paul Klee. L'aspetto cruciale dei lavori missoniani risiede nel loro carattere intrinseco, di guaine volte a indurre performance e movimento, a suggerire gesti e movenze in un pulviscolo di pittura-ambiente peraltro

diffuso su scala tridimensionale anche attraverso mobili d'arredo e altre suppellettili per la casa.

Se gli esempi di Marucelli e di Missoni costituiscono un alveo d'indagine in perfetta concordanza con il "qui e ora" della ricerca artistica da un lato e scientifico-tecnologica dall'altro, sarà bene validarne il peso nei modelli più incisivi dalla storia della moda, per verificarne la tenuta, ad esempio, nelle citazioni di Valentino, promotore di uno stile viceversa orientato al passato e al "là e allora". Ma conviene insistere su un punto nodale nel rapporto fra la cultura materiale e la relativa commutazione in abiti-opere-performance. Se tradurre su tela trame a matrice optical significa dar conto di una visione del mondo pronta a rilanciare gli uffici delle forme eidetiche inseguite dalle avanguardie storiche, è altrettanto sensato svolgere una verifica in direzione opposta, ovvero verso l'alleggerimento della realtà così ben evidenziata dagli *immatériaux* di Jean-François Lyotard e preceduta da un denso lignaggio di nozioni, tra cui in letteratura domina la categoria della "leggerezza" di Italo Calvino, a sua volta enunciata dal Perelà di Aldo Palazzeschi; dal canto suo, l'arte gioca la carta del concettuale, in primis di Duchamp, seguito, negli anni Sessanta, dalle numerose declinazioni del fenomeno, da Joseph Kosuth a Yoko Ono a Sol LeWitt, solo per nominare i casi più tipici, tutti associabili alla smaterializzazione indicata da Lucy Lippard nel suo noto saggio (1973). Per apprezzare qualcosa di analogo in moda bisognerà attendere l'arrivo di uno sperimentatore del calibro di Martin Margiela, che saprà realizzare la versione più convincente di abiti a matrice concettuale, a cui si ispirano un duchampiano dichiarato quale Virgil Abloh nonché il direttore creativo di Balenciaga, Demna Gvasalia.

Duchamp e Delaunay, responsive eye o responsive I?

Come già anticipato, l'ampia casistica di figure appena nominate spinge a guardare un po' a ritroso rispetto al tema della call, non tanto o non solo per fedeltà filologica, quanto piuttosto per una sorta di preannuncio, di anteprema gravida di sviluppi futuri; l'impostazione estetica additata nel primo Novecento verrà infatti ripresa dai protagonisti del dopoguerra, ovvero dagli artisti e dai designer ufficialmente inseribili nel pacchetto temporale della *Information Age*.

Si sa che l'intera parabola di lavoro di Duchamp ne ha collocato la personalità alla testa delle migliori ricerche del contemporaneo, con suffragio praticamente unanime nell'individuare la paternità di tutte le sperimentazioni

del secondo Novecento, se non del Duemila; tra i fautori del passaggio dall'artistico all'estetico (Barilli, 1984, pp.187-194), il padre del readymade ha dato non poca spinta anche all'Arte Programmata e alla Op Art, sebbene, riferendosi proprio agli op-artisti, nelle sue dichiarazioni lo stesso Duchamp ammettesse un certo margine di novità senza intravedervi «un grande futuro: quello che fanno è troppo monotono, troppo ripetitivo» (Duchamp, 2017, p. 105).

Presenti, in certa misura, nella girandola della *Ruota di bicicletta* e nella sezione inferiore del *Grande vetro*, i lavori di Duchamp dedicati alle immagini optical e in movimento sono gravati da un limite, da un *caput mortuum* da cui non vanno esenti nemmeno le diverse diramazioni ottico-cinetiche degli anni Sessanta – ma sia detto a chiare lettere, senza ovviamente nulla togliere all'enorme impatto del Dadaismo duchampiano. Si tratta di opere concepite e realizzate a varie scansioni temporali, a cominciare da *Rotative plaques verre (optique de précision)* del 1920, seguita a breve da *Disques avec spiral* del 1923, *Rotative demi-sphère (optique de précision)* del 1925, dal film *Anémic Cinéma* del 1926 e infine dai *Rotoreliefs (Disques optiques)* del 1935-53, questi ultimi caratterizzati dall'inserimento di svariati elementi figurativi. Al di là delle migliorie tecniche apportate negli anni da Duchamp, sempre più orientato a ridurre l'ingombro dei suoi macchinari fino a contrarne lo sviluppo su vinile e pellicola, resta comunque indubbia la vocazione pittorica di tutte queste operazioni, azionate da motori e quindi dotate sì di movimento e di sequenzialità cinetica, ma su un piano, appunto, di fruizione oculare, con ben poca apertura ai rimanenti organi di senso.² Curiosamente, rivolgendosi a Jacques Doucet, celebre couturier e collezionista d'arte, Duchamp risponde con impeccabile spirito anti-academico, «tutte le mostre di pittura o di scultura mi fanno male al cuore. E vorrei evitare di parteciparvi» (Duchamp, 2005, p. 230), scrive l'artista alla richiesta di esporre *Rotative demi-sphère*; resta però innegabile, nelle sue ricerche ottico-programmate, la presenza di una componente artistica che in questo caso si riassetta in un ambito espressivo da arte tradizionale. Benché in un regime di diffusione assai più allargato, risulterà specularmente analogo l'esito relativo alle correnti artistiche che operano l'aggancio letterale con le acquisizioni tecnologiche della *Information Age*, sia sotto

² Come nota Bartorelli (2021, p. 70): «Malgrado tutto, di pittura si tratta, addirittura di stampo figurativo nei dischi raffiguranti gli oggetti, con le connesse esigenze compositive: scelta dei colori, strutturazione delle forme, messa in prospettiva e così via».

il profilo delle soluzioni formali di stampo neoconcreto sia sotto l'identità invero più completa della programmazione: in entrambi i casi rimane visibile il vincolo del manufatto finale, dell'oggetto da contemplare attraverso una fruizione di specie ottico-visiva, da "responsive eye", giusto per ribadire il titolo della celebre esposizione al Moma di New York. Ed è proprio grazie al pretesto della mostra curata da William C. Seitz che ci permettiamo di suggerire un primo rovesciamento di prospettive, avvalendoci, con artificio retorico, dei versi di William Wordsworth. Nel suo *I Wandered Lonely as a Cloud*, il poeta inglese, nel richiamare la visione dei narcisi – «The Daffodils» – ammirati vagando appunto come una nuvola, si esprime così: «For oft, when on my couch I lie / In vacant or in pensive mood / They flash upon that inward eye / Which is the bliss of solitude». Ecco allora il capovolgimento semantico a cui abbiamo accennato poco addietro, ecco l'inchino a quell'"inward eye" omofono a "inward I" celebrato da tutta la compagine del Romanticismo britannico e in genere dagli impeti dello Sturm und Drang di area germanica; scorgiamo qui, *de facto*, un anticipo di lezione freudiana da cui vanno immuni tutte le poetiche ottico-cinetiche degli anni Sessanta e in generale dalle correnti artistiche basate sul primato fruizionale dell'occhio, distante e distaccato, da spirito "voyeuristico", per dirla con Marinetti, non per nulla presto bilanciate dagli estremismi dell'Arte povera, della Land Art e della Body Art. Analogamente, nell'impellenza di scavare al di sotto della superficie delle cose e di gettare lo sguardo sull'Io del profondo, anche la moda degli anni Sessanta preferirà solleticare le possibilità espressive di un più appagante "responsive I", con il corollario annesso di aprire a un largo ventaglio di sensazioni, di stimoli, di sollecitazioni soprattutto di specie corporale, comunque non soggiogate in via esclusiva all'influenza della retina.

Su questa medesima scia di pensiero, un ultimo precedente storico impone di ricordare un'altra figura di rilievo del panorama artistico del primo Novecento, Sonia Delaunay, protagonista di lungo corso dell'estetica contemporanea per il suo talento nel muoversi con disinvoltura tra il mondo dell'arte e il mondo della moda, perfino nella capacità di mettere nero su bianco l'estensione della sua poetica, soprattutto nel certificare il suo amore per la cultura materiale-tecnologica. Esponente in prima linea del Cubismo orfico accanto al marito Robert, la Delaunay non usa mezze misure, «amavo l'elettricità» (1978, p. 20), scrive fra le sue pagine autobiografiche. Non era solo una frase a effetto, semmai era una vera e propria dichiarazione operativa, dato che, in tandem con un – all'epoca – giovanissimo Jacques Heim, destinato a calcare le scene della moda anni

Cinquanta-Sessanta, nel 1925 l'artista concepisce una sfilata già ampiamente accarezzata da un soffio *immatériel* con abiti fatti di luce, ovvero costituiti di fasci luminescenti proiettati su modelle vestite di semplice stoffa bianca. Basta gettare l'occhio sulla vetrina della "Boutique simultanée" allestita per l'evento per cogliere l'insieme dei tessuti disegnati dalla Delaunay dagli esordi fino agli anni Settanta, e dunque per accorgersi di trame già indiscutibilmente "optical", di geometrie variabili poi sfruttate in via sistematica da Vasarely e compagni. Nella sua attività a venire, la Delaunay arricchirà i tralicci meccanomorfici delle prime ricerche per raffigurare schemi più liberi e sciolti, stavolta assai fedeli nell'imitare i grovigli e le arricciature di cavi elettrici, con disegni prima rielaborati da Missoni nei suoi innumerevoli taccuini di lavoro e poi, negli anni Novanta, messi su tela attraverso gli incastri neo-geo di Peter Halley e su stoffa da Consuelo Castiglioni (per Marni).

Ma è davvero una generazione "bit"?

Sonia Delaunay non è l'unica ad "amare l'elettricità". Giunti *in medias res*, alla metà degli anni Cinquanta, è d'obbligo partire dal pionierismo di una geniale artista giapponese, Atsuko Tanaka, probabilmente la figura più incisiva e talentuosa del Gruppo Gutai (Fabbri 2009), costituitosi a Tokyo nel 1954 per mano di un folto squadrone di operatori decisi a superare la soglia della seconda dimensione, e di avventurarsi nello spazio reale attraverso installazioni e attività performative. Orientata fin da subito a sfruttare dispositivi motorizzati e sonori, la Tanaka si dedica alla stesura di disegni lì per lì confondibili con un Espressionismo Astratto di tipo segnico, agile e scattante, senonché non tarda a manifestarsi, tra quei fogli, il desiderio, la pulsione automatica quasi, di raffigurare una sequela di piste lamellari, di semiconduttori, di schede madri e di microchip; si scorgono senza indugi le caratteristiche di estetica e di filosofia che saranno proprie dell'Arte Programmata, ma con diversi anni di anticipo, oltretutto per niente paghe di fermarsi a seppur piacevoli, inedite trame a due dimensioni (fatta eccezione, come si diceva, del caso Delaunay).

In altre parole, l'insieme di quei circuiti integrati, di diodi e di sensori vari vergati su cartone diventano la fase progettuale dello spettacolare *Vestito elettrico*, 1956, vera a propria struttura da indossare; fatta da centinaia di lampadine e decine di metri di cavi, la Tanaka ne mostrava la magia portandolo su scena, dove appariva come una medusa cangiante in un'esplosione di luci intermittenti, quasi a sottolineare il – felice – destino di

un'umanità che prima o poi avrebbe fatto tutt'uno con le proprie estensioni tecnologiche. La lezione tanakiana, forse non colta nei suoi risvolti rivoluzionari di comportamentismo a effetti speciali, almeno all'epoca, passerà in consegna a un'artista nipponica cui la sorte ha riservato ben altri successi, Mariko Mori, senza dimenticare la *Keitai Girl* – "la ragazza cellulare" – di Noriko Yamaguchi.

Dopo il rapido tour nell'arte del Sol Levante, possiamo inoltrarci ancora più a fondo nella *Information Age* e nei suoi addentellati estetici, con la fortuna di contare sull'attività operativa e teorica di un formidabile anello congiunzionale come Bruno Munari. A dire il vero, sui rapporti arte e moda da lui escono parole non proprio elogiative, l'anima del designer industriale lo porta infatti a diffidare del pezzo unico tipico della haute couture, senza avvedersi che negli anni Sessanta anche l'arte del vestire, con Pierre Cardin, aveva già imboccato la strada del prêt-à-porter, di una produzione serializzata contraddistinta da un alto tasso di ricerca e innovazione. Munari è però impeccabile nella sua operosità di artista in prima persona e al contempo di divulgatore, visto che a lui si deve il conio di un'etichetta che forse avrebbe meritato più fortuna a livello internazionale, nella forma e soprattutto nei contenuti. Ci stiamo riferendo ovviamente alla mostra *Arte Programmata*, che proprio in quegli anni aveva tentato una commutazione diretta delle ricerche effettuate al livello della cultura basso-materiale, di dar loro un volto estetico-artistico, con l'aggiunta di un avallo d'intesa da parte di una delle aziende di punta nel campo dell'elettronica, la Olivetti, presso cui Munari svolgeva attività di consulenza. Per l'occasione, nel maggio del 1962, al Negozio Olivetti di Galleria Vittorio Emanuele di Milano, il designer aveva messo assieme un nutrito manipolo di giovani artisti, attinti dal Gruppo T e dal Gruppo N, uno nato nella capitale lombarda, l'altro a Padova. I protagonisti si conoscono: Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele Devecchi e Grazia Varisco per il gruppo T, cui si aggiungono Enzo Mari e Getulio Alviani, quest'ultimo fondamentale nella correlazione con la moda; la squadra padovana, invece, ha sempre preferito firmare le opere con l'etichetta collettiva, appunto, di Gruppo N, dietro cui si celano i nomi di Alberto Biasi, Ennio Chiggio, Toni Costa, Edoardo Landi e Manfredo Massiron. Come si diceva, l'evento contava su una fortunata coincidenza editoriale, nell'uscita dell'Almanacco Bompiani intitolato *Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura*, che, in tutta evidenza, spostava il perno del tema dall'ambito della cultura tecnologica quello della cultura alto-simbolica. Vi spicca di nuovo il contributo di Eco, *La forma del*

disordine, in cui, con la sua consueta finezza teorica ed espositiva, lo studioso individua la terminologia più adatta nel caratterizzare il volto della *Information Age*, enucleando per omofonia lo statuto della nuova tendenza artistica quasi per contrasto alla carnalità tutta pulsioni e tutta primordiale della Beat Generation: «Ma i tecnici della nuova cosmologia statistica restano schivi e silenziosi nei grandi monasteri sterilizzati eletti dalla Chiesa Industriale, e quasi avessero il mondo in gran dispetto, perforano su schede i segnali binari delle loro immense summae cibernetiche. Sono la Bit Generation» (Morando, 1962, p. 175). A ratifica delle sue tesi, Eco, ovviamente, avanza i nomi di Munari, di Mari, di Colombo, Boriani eccetera. Ma il punto è: si tratta davvero delle personalità che meglio aderiscono ai contorni della Bit Generation? Non sorge spontanea l'associazione fra il sistema binario e in generale la sfera della tecntronica con un insieme di attributi che includono leggerezza, immaterialità, inconsistenza? Di certo, pure non mancando soluzioni aeree e impalpabili, risulta piuttosto complicato scorporare le opere presenti in mostra dal vincolo della macchina, che appunto, nel maggiore dei casi e fatte salve le dovute eccezioni, costituisce una zavorra rispetto al quale l'evaporazione degli *immatériaux* si ricava uno spazio ancora ridotto. Malgrado il tentativo di farne «l'ultima avanguardia» (Vergine 1983) in una raccolta senza dubbio completa e agguerrita, saranno altri gli artisti capaci di farsi latori di un sistema espressivo davvero in linea con la fluidità della *Information Age*. Del resto, lo evidenzia con diagnosi ineccepibile anche Barilli: «Ma è arduo ottenere tali risultati a partire dalle possibilità dello *hardware*, del mondo rigido delle macchine, seppur mosse dalla corrente elettrica, anche se non mancano incursioni nell'ambito della tattilità (gli spazi elastici di Colombo, le membrane di Anceschi che si offrono a una compressione con le mani), e perfino dell'elettromagnetismo (Boriani)» (1984, p. 313).

Marucelli, corpo optical

L'equivalente tessutale della *Information Age* iniziava a farsi sentire anche nel Bel paese. La stilista che al momento aveva capito l'importanza di tagliare i ponti con la cultura vestimentaria precedente attingendo dai fermenti ben più vivi dell'arte contemporanea è Germana Marucelli, trasferitasi da Firenze – sede della nota Sala Bianca inaugurata da Giovanni Battista Giorgini a promozione della moda italiana nel mondo – a Milano, città che si era già conquistata il primato della ricerca nel campo del design industriale. «Il linguaggio di Paolo Scheggi nelle sue diverse espressioni mi

stimola e mi aiuta nella smaterializzazione della vita stessa proprio attraverso il realizzarsi concreto del suo significato»,³ scrive la couturière. Torneremo più avanti sul senso apparentemente incerto e oracolare di “smaterializzazione”, limitandoci, per ora, a segnalare la prima collaborazione di peso con un personaggio quale Scheggi; l'artista fiorentino è tra i protagonisti del nuovo corso culturale degli anni Sessanta, incline, come si diceva in apertura, a ritrovare fiducia nella società industriale e a voltar pagina rispetto alla stagione dominata dall'Informale.



Fig. 1 – Germana Marucelli, abito da sera linea Optical, primavera-estate 1965, in collaborazione con Getulio Alviani

³ Da <http://associazionegermanamarucelli.org>.

Nella haute couture, l'Informale – Espressionismo astratto aveva promosso la creazione degli abiti biomorfi della linea Balenciaga-Dior (Fabbri 2019), cui in Italia, negli anni Sessanta, si oppone la ricerca della Marucelli, assai abile nel catalizzare e nell'accelerare la progettazione di una moda al passo con i tempi anche grazie al reagente fornitole dell'arte contemporanea. Dal 1961 la Marucelli inizia quindi a collaborare con Scheggi, che per la stilista progetterà un atelier nuovo di zecca, nel 1964, ma che già negli anni precedenti aveva collaborato alla creazione di abiti e accessori. Anche le parole di Scheggi danno il segno di una perfetta simbiosi portatrice-ambiente: «L'opera diventa aperta, in costante confronto con l'occhio del lettore e con lo spazio retrostante, o circostante, o interno, creando variazioni e accrescimenti che sono scientificamente misurati e dedotti e non arbitrari». ⁴ Alla prova degli abiti, però, di certo encomiabili nel loro contesto di realizzazione, le intenzioni teoriche si fermano a un trattamento epidermico, di pura esornazione; i vestiti del duo Scheggi-Marucelli mostrano i cerchi e gli ovuli asimmetrici che l'artista, nelle sue opere, escava bucando le superfici, ma su tela appaiono solo come interessanti segni grafici, benché molto attuali nelle stampe "street" delle ultime generazioni di designer. Anche quando Scheggi costella la stoffa con baffi regolari e cadenzati, quasi una scansione di rapidi bit pittorici, l'effetto rimane di specie ornamentale-figurativa, non ancora rubricabile in un alveo di soluzioni da dirsi pienamente rappresentativo della *Information Age*. Ben diversi i risultati conseguiti dalla Marucelli assieme a Getulio Alviani. Il richiamo alla Op Art e all'Arte Programmata stavolta è visibile e palpabile, perfino applicato pedissequamente nel volto duplice di queste due correnti artistiche e nell'incremento conseguente di sperimentazione, con in più l'inserimento di un fattore preinstallato al mondo della moda per quanto per nulla scontato nella sua forza di imprimere uno scatto differenziale, un crescendo inesorabile: la presenza del corpo e del movimento (Calefato, 2021). Stavolta le trame ipnotiche di origine meccanica o i motori programmati di Munari e compagni si "aprono" per davvero, accolgono l'alea di gesti quotidiani, magari di movenze performative che non si fermano all'imbuto della fruizione visiva. Da parte della Marucelli arriva puntuale la conferma della sintesi, del passaggio dal "responsive eye" al "responsive I" in parole limpide che non danno addito ad ambiguità, a slabbrature d'interpretazione: «Il modo di vestire deve essere uno

⁴ Ibidem.

strumento di irradiazione del proprio io... L'aspetto fisico è continuamente plasmato e riplasmato dalle possibilità di sviluppo interiore» (Casagrande, 2015, p. 162). Beninteso, non si dica che c'è del facile e sospirato lirismo, nel perimetro di queste affermazioni, considerando con quanta convinzione la Marucelli ci parla di un'interiorità tattile se non proprio carnale, dotata di organi di senso pronti a irraggiarsi, a espandersi su scala ambientale; da un lato la stilista riprende in via autonoma le medesime amplificazioni sensoriali evidenziate dal mago dei media nei suoi studi coevi, McLuhan naturalmente, dall'altro le dota di fisicità e di movimentazione, bene attenta entrare in dialettica con lo spazio, a creare una moda di tipo «estro-verso» (Fabbri, 2019, 2022).



Fig. 2 – Germana Marucelli, abito da sera linea Optical, primavera-estate 1965, in collaborazione con Getulio Alviani

Puntando su un diverso ventaglio di opportunità espressive, la linea optical del duo Alviani-Marucelli, 1964, getta uno sciame di pixel nel bel mezzo della realtà quotidiana, come del resto avviene con Missoni, con l'effetto di innescare una notevole parentesi di alterità davvero magnetica nel contrasto tra lo sfondo e la portatrice, come se si venisse a produrre un glitch "alla Matrix", un errore di sistema nel reticolo della realtà. A queste nuove dinamiche tessili-comportamentali si possono affiancare le parole di Eco, traslocate direttamente dalla presentazione in catalogo dell'Arte Programmata alla sua versione vestimentaria: «Una esigenza di rottura degli schemi percettivi. E se le abitudini percettive ci incoraggiavano a godere una forma ogni qualvolta essa si presentasse come qualcosa di compiuto e concluso, ebbene, occorre inventare forme che invece non lasciassero mai riposare l'attenzione ma apparissero sempre diverse da sé stesse» (Meneguzzo, Morteo, Saibene, 2012, p. 76). Con la linea *Alluminio*, di poco posteriore (1967), i riverberi di luce su cui si è cimentata da sempre l'attività di Alviani si limita ad inserti di metallo circolari, anche di grandi dimensioni, ma in questo caso, seppure di rottura rispetto a una moda facile e accademica, l'effetto perde di efficacia, meno incisivo del "responsive I" della linea *Optical*. Ne esce comunque una femminilità totalmente riconfigurata, quasi post-human, assai lontana dagli stereotipi con cui si era – e si è – soliti definire il mondo delle passerelle: «Il mio incontro con gli artisti moderni di 25 anni fa è sfociato in quello con gli artisti della nuova programmazione, e particolarmente con Getulio Alviani, l'op art prima e gli allumini luminosi poi, che mi hanno dato la possibilità della dimensione magica del metallo illuminato per la valorizzazione di una donna completamente nuova». ⁵

Missoni e Valentino, dai pixel ai pizzi

Se Germana Marucelli dà alla moda un'accelerata poderosa collaborando a stretto contatto con l'arte contemporanea, stessa cosa non si può dire per Ottavio e Rosita Missoni, solo quanto a cooperazioni dirette, almeno, poiché Ottavio ha sempre professato e messo in pratica la sua ammirazione per le avanguardie storiche, per la Delaunay in primo luogo, poi Klee e in parte Albers; scava addirittura a fine Ottocento, nel Simbolismo di Pierre Bonnard ed Édouard Vuillard. I rapporti con l'arte contemporanea, insomma, ci sono, anche comprovati sul piano della filologia, ma

⁵ Ibidem.

prendono il giro per il largo, in ciò iniettando nella visione missoniana una solida base di partenza e di sviluppo che permette ai Missoni di confezionare la migliore versione tessutale della Op Art. Anche nel loro caso conviene insistere sul notevole vantaggio di passare dalla tela alla stoffa, o dal "responsive eye" al "responsive I", con in più una sorta di consapevolezza, di familiarità con l'anatomia e il movimento. I primi passi del marchio, infatti, nascono dal mondo dello sport, quindi dal confezionamento di capi in grado di assicurare il massimo rendimento nelle attività agonistiche; Missoni lo sapeva molto bene, in quanto atleta professionista lui stesso, con la partecipazione alle Olimpiadi di Londra, nella cui occasione incontra la futura moglie.



Fig. 3 - Missoni, bozzetto, anni Settanta

Se dunque il movimento è una necessità primaria per il marchio varesino, all'accompagnamento fisico – con la cura dei materiali, dell'elasticità eccetera – per i fondatori era fondamentale la messa a punto di due strategie compositive perpetrate nel tempo. La prima consiste nella progettazione di abiti generalmente basati sull'uso di forme aperte, ampie e comode, in modo da facilitare le manovre del corpo; la seconda, invece, pertiene alle soluzioni estetiche, poiché fin dalla metà degli anni Cinquanta i disegni e gli abiti missoniani certificano su stoffa quanto gli artisti optical simulano sulla tela. Con tessuti volutamente sgranati, filati a zig-zag, a greca o fiammati, quasi a inseguire l'“effetto neve” di uno schermo fuori sintonia, i capi Missoni sono veri e propri prismi colorati, caleidoscopi di luce, “put together” di trame e intrecci – così la stampa anglosassone amava definirli – che rappresentano l'anima tessutale dell'era elettronica, il pallottoliere “a pixel” di superfici quadrettate, come se realizzate con una tecnologia a bassa risoluzione.⁶ Talvolta quei tessuti si sventagliano in trasparenza, come se dalla silhouette si irraggiasse una specie di nugolo volto a gettare sull'ambiente uno svaporio di puntini, di divisionismo tessile in technicolor. Non si contano le soluzioni, gli accostamenti e le mescolanze che, sulla scia dei *Libri neri* della Delaunay, Ottavio annota nei suoi numerosi taccuini, per ricavare le infinite sfaccettature di una «formula di libertà di sovrapposizioni, di rottura degli schemi tradizionali» (Missoni, 2011, p. 117). Una tale varietà di pattern ha pure il merito di attestare il superamento di un altro limite della Op Art, ovvero la fede eccessiva nelle forme simboliche della macchina e in generale dello *hardware* (i cerchi, i quadrati, i rettangoli e via dicendo), mentre le trame missoniane, così vibratili e ondulatorie, ben si prestano a rappresentare sul tessuto in movimento il vitalismo fluido del software, ivi compresa la categoria del «pulsatile» (Bois-Krauss, 2003).

Proprio in funzione di questa omologia con la sfera tecnologica più attuale, un'ultima, importante osservazione induce a rimarcare l'affondo dei Missoni nei tempi del “qui e ora”, del contemporaneo più ristretto, con esiti davvero assimilabili agli effetti puramente visivi di Vasarely o

⁶ Nel descrivere le ossature variegata della Op Art e nello stabilire le differenze con il Neoplasticismo, Seitz usa parole che si adattano molto bene alle invenzioni di Missoni. Cfr. Seitz, 1965, p. 7: «By contrast, the vocabulary of perceptual abstraction is broader and differs from Mondrian and his cool on all three points. It adds the diagonal, circle, and even more complex curves to the horizontal and vertical. Rectangles, squares, or circles are often used alone, as an entire image, or in concentric or radial arrangements».

Morellet, senza interesse alcuno per escavazioni di tipo citazionista, con l'urgenza connessa di gettare lo sguardo anche in direzione retroattiva, verso il passato e la tradizione. Viceversa, chi come Valentino nasce mezza generazione dopo, per reazione spontanea sente di dover rivolgersi al magazzino del "già fatto" e al museo del costume con tutti i suoi crismi e i suoi cliché, con le sue memorie e le sue tecniche secolari; certo, anche il grande couturier di Voghera sa bene di dover agire con distacco e circospezione, di dover quindi mettere tra virgolette il materiale visto e stravisto delle stanze museali, con l'obbligo di ravvivarlo, di remixarlo ai prodotti del contemporaneo, arte inclusa, attraverso un abile atto di «ripetizione differente» (Deleuze 1967; Barilli 1979). Ne viene una collezione straordinaria, dove le scacchiere bianconere del "responsive eye" subiscono un abile trattamento arcaizzante: visti in lontananza, gli abiti dell'Ultimo Imperatore sembrano costituiti da una miriade di tessere optical, ma approssimando lo sguardo si coglie la maestria con cui lo stilista aggiunge la preziosità di pizzi e merletti, arricchiti da bottoni dorati e perle nere, a sottolineare la sua vocazione per il "là e allora".



Fig. 4 - Missoni, 1969, pubblicato su «Vogue Italia»

L'extase immatérielle

La *Perturbazione cibernetica* di Munari, fra le opere citate da Eco a sostegno delle sue tesi, passa, spettina, crea un po' di scompiglio, ma come dicevamo l'insieme dei lavori fuoriusciti dal laboratorio dell'Arte Programmata appare ancora sospeso tra due tecnologie, quella della macchina e dei motori – pesante, solida, dotata di pienezza aptica – e quella volatile della *Information Age*. A ben vedere, infatti, il ventaglio dei riferimenti più consoni al clima generale della «Bit Generation» andrebbe tarato, quanto meno allargato, su una scala di parametri in grado di stabilire una corrispondenza meno letterale e didascalica nei rapporti tra cultura basso-materiale e cultura alto-simbolica. In altre parole, se consideriamo le caratteristiche più proprie dell'era elettronica, ovvero la leggerezza, l'impalpabilità, la dimensione aerea e inconsistente, dobbiamo considerare le ricerche che meglio si apparentano a questi criteri di valutazione, includendo pertanto la pletora delle operazioni svoltesi in seno al concettuale e al comportamentismo. Anche in questo caso Munari funge da prezioso tratto accomunante quando intitola un suo intervento *La miniaturizzazione dell'arte* e descrive una delle tendenze fondamentali del contemporaneo: «Tutti gli oggetti d'uso che ci circondano, sia nella nostra casa che nei nostri posti di lavoro, tendono sempre più a ridurre le loro dimensioni di ingombro, senza diminuire la loro funzione... L'apparecchio radio che dieci anni fa era grande come una poltrona, oggi lo portiamo benissimo in tasca, grazie ai transistor e ai circuiti stampati. L'archivio dei documenti che, nei posti di lavoro occupava grandi saloni con scaffalature e contenitori polverosi, oggi è tutti non microfilm che si può conservare in un normale cassetto» (Munari, 2022, p. 111). Oggi parleremmo di iPod, di iPhone, di server o di database, di tutto quel florilegio di informazioni ampiamente ridotte nella loro fisicità, di “matériau dématérialisé”, scriveva Lyotard nella presentazione stampa del suo *Les immatériaux*, aggiungendo inoltre, nel paragrafetto dal titolo *Une nouvelle sensibilité*, che «il ne s'agit pas d'expliquer mais de rendre sensible au public cette problématique par les formes sous lesquelles elle apparaît dans les arts, les littératures, les techno-sciences et les modes de vie»; mentre, di nuovo, di “smaterializzazione” – la stessa evocata dalla Marucelli – parlava Lucy Lippard ben prima del critico francese, entrambi comunque concordi nel puntare l'attenzione su una nuova sensibilità che in arte trova le sue conversioni più persuasive nei lavori di Yves Klein e di Piero Manzoni, così eterei e simulacrali. Accanto a questi grandi anticipatori, la medesima dinamica di evaporazione e

miniaturizzazione della realtà va individuata nelle terne di Joseph Kosuth e nel cambiamento di stato che porta una sedia o una sega ad alleggerirsi nel suo riporto fotografico e a transustanziarsi nella pura, concettuale definizione del vocabolario. Non meno indicative, in tal senso, le *Delocazioni* e le *Sculture d'ombra* di Claudio Parmiggiani. Come non ricordare, poi, le infinite trasparenze nonché gli haiku di Yoko Ono, in cui azioni "altre" e performative sono suggerite da semplici istruzioni da eseguire per conto proprio?

La totalità delle operazioni che abbiamo rapidamente accennato ci consente un ennesimo rovesciamento semantico, in linea, come si suggeriva all'inizio di questo contributo, con una felice coda di nozioni collaudate nel corso dell'intero Novecento e sfociate nella lezione di Calvino dedicata alla "leggerezza"; stavolta ci permettiamo di parafrasare in "extase immatérielle" il titolo di un saggio di Le Clézio, noto per la caparbia efficacia con cui lo scrittore aveva descritto il tuffo immersivo nelle pasta mondana, in una sorta di epifania protratta e sistematica volta ad aprire i sensi – il "responsive I" – abbracciando ogni gradazione dell'esperienza quotidiana (Le Clézio, 1967). Ma appunto, è altrettanto veritiero il cambio di sensibilità che induce a considerare gli aspetti operazionali della Information Age, il potere di plasmatura e di intervento nell'ambiente indotto dalle nostre estensioni tecnologiche, consapevoli, ovviamente, di avvalerci degli studi di McLuhan (1962, 1967), forse ora fin troppo trascurati, nonché le applicazioni ricavate da Barilli nel suo *Tra presenza e assenza* (1974, 1981, 2020), che d'altra parte aveva subito messo in evidenza il carattere volatile e incorporeo dell'era elettronica e dei suoi risvolti estetici. In moda, su questo punto, bisogna registrare una notevole sfasatura.

Da sempre vincolata alla produzione di oggetti "veri", bisognerà attendere l'arrivo di uno stilista quale Martin Margiela per ammirare operazioni dal forte sapore concettuale; una delle proprietà più ricorrenti del designer belga consiste nella realizzazione di presentazioni e di abiti in cui sui tessuti compaiono le sindoni di vecchi vestiti, stampati in monocromia come tracce residuali di forme volatilizzate, o figurano gioielli di ghiaccio destinati a dissolversi durante la sfilata per lasciare aloni di colore; oppure, in luogo del vestito, Margiela usa solo il cellophane trasparente che lo ricopre. Farà cose simili uno dei suoi allievi più gettonati, Demna Gvasalia, per il suo marchio d'esordio Vetements e alla guida di Balenciaga, mentre un discepolo indiretto di Margiela, Virgil Abloh, per Off-White userà i media preferiti dell'arte concettuale, ovvero le parole. La scritta «For Walking» campeggia in bella vista su stivali e sneakers, instillando nel portatore e

nella portatrice piccole dosi di alterità e di straniamento nell'incesto lapa-lissianamente semantico tra l'oggetto indossato e la sua funzione d'uso. E certo non stupisce che la sua passione per il padre del ready-made Abloh la dichiarasse a gran voce: «Spesso dico in giro che Duchamp è il mio avvocato» (Darling, 2019, p. 9). I riferimenti possono allargarsi anche ai casi di Anrealage e Loewe. Diretto da Kunihiko Morinaga, Anrealage punta su una moda che traduce la tecnologia elettronica nella sua forma visiva più riconoscibile, ovvero attraverso la pixellizzazione delle forme (Fabbri, 2013), con la variante di prismi colorati o di tracce fluorescenti di ascendenza optical; quanto a Loewe, J.W. Anderson, che ne è alla guida, ha creato silhouette sfrangiate dalla dentellatura del pixel, così da creare profili zigzagati, da *Space Invaders* pronti a passeggiare per le strade delle nostre città.

Bibliografia

Barilli R. (1974, 1981, 2020), *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età postmoderna*, Mimesis, Milano.

Barilli R. (1979), *Informale oggetto comportamento*, Feltrinelli, Milano.

Barilli R. (1982, 1991), *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Il Mulino, Bologna.

Barilli R. (1984, 2005), *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano.

Bartorelli G. (2020), *Studi sull'immagine in movimento. Dalle avanguardie a YouTube*, Cluep, Padova.

Bois Y-A, Krauss R. (1997), *Formless. A User's Guide*, Zone Book, New York; trad. it. (2003), *L'informe*, Bruno Mondadori, Milano Brzezinski Z. (1978), *Between Two Ages. America's Role in the Technetronic Era*, Viking Press New York.

Calefato P. (2021), *La moda e il corpo. Teorie, concetti, prospettive critiche*, Carocci, Roma.

Casagrande S. (2017), *Germana Marucelli. Interprete rara di poesia*, in Frisa M. L., Morini E., Ricci S., Salvadori A., a c. di., *Tra arte e moda*, Mandragora, Firenze.

Darling M. (2019), a c. di, *Virgil Abloh. Figures of Speech*, cat., Prestel, München 2019.

Delaunay S. (1978), *Nous irons jusqu'au soleil*. Editions Robert Laffont, Paris.

Deleuze G. (1968), *Différence et répétition*, PUF, Paris; trad. it. (1997), *Differenza e ripetizione* Raffaello Cortina editore, Milano.

Duchamp M. (1975, 1994), *Duchamp du signe. Écrits*, Flammarion Paris; trad. it. (2005), *Scritti*, Abscondita, Milano.

Id. (1998), *Ingénieur du temps perdu*, Belfond, Paris; trad. it. (2017), *Ingenere del tempo perduto. Conversazione con Pierre Cabanne*, Abscondita, Milano.

Fabbri F. (2006), *Sesso arte rock'n'roll. Tra readymade e performance*, Atlante, Bologna.

Fabbri F. (2009), *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, Bruno Mondadori, Milano.

Fabbri F. (2011), *Il buono il brutto il passivo. Le tecniche dell'arte contemporanea*, Bruno Mondadori, Milano.

Fabbri F. (2013), *L'orizzonte degli eventi. Gli stili della moda dagli anni Sessanta a oggi*, Atlante, Bologna.

Fabbri F. (2019), *La moda contemporanea. I. Da Worth agli anni Cinquanta*, Einaudi, Torino.

Fabbri F. (2021), *La moda contemporanea. II. Dagli anni Sessanta alle ultime tendenze*, Einaudi, Torino.

Fabbri F. (2022), *Moda estro-versa, moda intro-versa*, in Marra C., Borselli D., a c. di, *Paradigmi del fotografico*, Pendragon, Bologna.

Le Clézio J. M. G. (1967), *L'extase matérielle*, Gallimard, Paris; trad. it. (1967), *Estasi e materia*, Rizzoli, Milano.

Lippard L. (1973), *Six Years; The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, Praeger Publishers, New York.

Lyotard J.-F. (1985), *Les immatériaux*, Editions du Centre Georges Pompidou, Paris.

McLuhan M. (1962), *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto; trad. it. (1976), *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Armando, Roma.

McLuhan M. (1964), *Understanding Media. The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York; trad. it. (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.

Meneguzzo M., Morteo E., Saibene A. (2012), *Programmare l'arte. Olivetti e le neoavanguardie cinetiche*, Johan & Levi, Monza.

Missoni O. (2011), *Una vita sul filo di lana*, Rizzoli, Milano.

Morando S. (1962), a c. di, *Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura*, Almanacco Letterario Bompiani, Bompiani, Milano.

Munari B. (1966, 2022), *Arte come mestiere*, Laterza, Bari-Roma.
Id. (1971), *Artista e designer*, Laterza, Bari-Roma.

Seitz C. W. (1965), *The Responsive Eye*, The Museum of Modern Art, New York.

Vergine L. (1983), *L'ultima avanguardia. Arte programmata e cinetica 1953/1963*, Mazzotta, Milano.

Immagini programmate: la ricerca di Auro Lecci nella fase pionieristica della computer art

PAOLA LAGONIGRO

Svoltasi in un arco di tempo piuttosto breve, tra il 1969 e il 1972, la sperimentazione di Auro Lecci con le tecnologie informatiche si colloca in un momento di crescente attenzione verso la computer art, grazie alle prime grandi mostre collettive a essa dedicate. Il lavoro di Lecci, tuttora scarsamente noto in Italia, dove la computer art non ha avuto immediato riscontro, ha invece occupato una posizione di primo piano fuori dai confini nazionali in mostre e pubblicazioni che si sono occupate di questa nuova forma d'arte tra gli anni Sessanta e Settanta.

Quando si avvicina al computer, Lecci ha già diverse mostre all'attivo: è insomma un artista, a differenza di molti pionieri della computer art che sono notoriamente matematici, fisici o ingegneri. Generare immagini con i cosiddetti "calcolatori elettronici" degli anni Sessanta significa, infatti, misurarsi con delle competenze scientifiche e adottare pratiche ben distanti dall'immediatezza del segno pittorico. Per Lecci, il passaggio a tali nuove pratiche avviene all'indomani di quella che è considerata la prima importante mostra dedicata alla computer art: *Cybernetic Serendipity*, curata da Jasia Reichart all'Institute of Contemporary Arts di Londra nel 1968, alla quale, come vedremo, Lecci assiste con entusiasmo. Per comprendere meglio questo passaggio è opportuno fare un passo indietro, anche per capire come la sua pittura fosse già intrisa, da un punto di vista tanto formale quanto procedurale, di quegli aspetti logico-matematici che caratterizzano la prima computer art. Inoltre, se è vero che Lecci realizza le prime opere al computer nel 1969, i suoi esperimenti con l'elettronica risalgono in realtà a qualche anno prima.

La pittura e le prime sperimentazioni con l'elettronica

A metà anni Sessanta, dopo aver studiato architettura, Lecci entra nello Studio di Fonologia Musicale (S FM 2) di Pietro Grossi, titolare della prima

cattedra di musica elettronica italiana (1965) presso il Conservatorio Cherubini di Firenze. Gli eventi organizzati da Grossi con l'S FM 2 – e prima ancora con l'associazione Vita Musicale Contemporanea – rivelano un frequente coinvolgimento di artisti visivi (De Simone, 2005, pp. 19-33): quello che emerge è un dialogo tra la ricerca musicale e il contesto artistico, aspetto che aiuta a situare anche il percorso di Lecci. Le sue prime esperienze con l'elettronica, ancora analogica, si devono proprio allo Studio di Fonologia dove l'artista ha la possibilità di creare composizioni musicali su nastro magnetico che vengono presentate in occasione di diverse audizioni aperte al pubblico¹. Parallelamente Lecci lavora come grafico – attività che avrebbe accompagnato tutta la sua vita – realizzando per Grossi i pannelli illustrativi dei suoi esperimenti e la grafica degli eventi organizzati dall'S FM 2².

Le sperimentazioni di Grossi si collocano in un momento in cui le ricerche artistiche, letterarie e musicali riflettono un cambio di paradigma rispetto al decennio precedente, dovuto agli sviluppi tecnologici e alla crescente importanza dell'elettronica. È un aspetto che viene ben evidenziato nella mostra itinerante *I ipotesi linguistiche intersoggettive* (Argan et al., 1967), alla quale partecipano anche Grossi e Lecci. Promossa dal Centro Proposte di Firenze, fondato da Lara-Vinca Masini, la mostra presenta un'ampia sezione denominata "arti figurative", affiancata da altre due dedicate rispettivamente alla poesia concreta e alla musica elettronica "programmata"³. Il testo in catalogo di Masini si sofferma proprio sull'esistenza di «una stessa "area" artistico-culturale sia per i fatti ottico-percettivi e visuali che per i fattori sonori, e per le manifestazioni che si definiscono di "poesia concreta", nell'ambito di una ipotesi di "spazio estetico totale"» plasmato dall'irruzione dei nuovi mezzi elettronici (Masini, 1967, p.n.n.). Lecci attraversa questa "area artistico-culturale" da più fronti, esponendo sia nella sezione di arti figurative, sia in quella dedicata alla musica elettronica⁴, dove presenta *T 10/0,5* (1966), una composizione basata su frequenze di una durata compresa tra 10 e 0,5

¹ *6 Audizioni di musica elettronica*, Conservatorio di Musica Luigi Cherubini, 1966, pieghevole, Archivio privato di Auro Lecci, Firenze (d'ora in avanti AAL); *Musica ex Machina*, Museo di Storia Naturale di Verona, 1968, flyer, AAL.

² Questa e altre informazioni sono tratte da conversazioni avute con Auro Lecci tra marzo e giugno 2022.

³ La mostra ha avuto inizio alla Libreria Feltrinelli di Firenze, per poi spostarsi a Bologna, Lecce, Livorno, Napoli, Sansepolcro e Torino.

⁴ Lecci cura anche la grafica del catalogo ed è l'autore del logo del Centro Proposte.

cm di nastro. Nonostante le opere di questa sezione – tutte accompagnate da un’elaborazione grafica che le illustra – siano basate su tecnologie analogiche, il testo di Grossi in catalogo è intitolato *Il calcolatore elettronico* (Grossi, 1967) e annuncia delle novità rilevanti: l’ingresso dell’automazione nella composizione musicale e il recente impiego del computer nella grafica e nella letteratura. Proprio nel 1967, infatti, Grossi comincia la sua sperimentazione nella computer music grazie alla Olivetti General Electric che gli dà accesso a un programma in grado di trasferire al computer spartiti musicali (Giomi, 1995, p. 37), esperienza che si rivelerà determinante per gli sviluppi della ricerca artistica di Lecci.

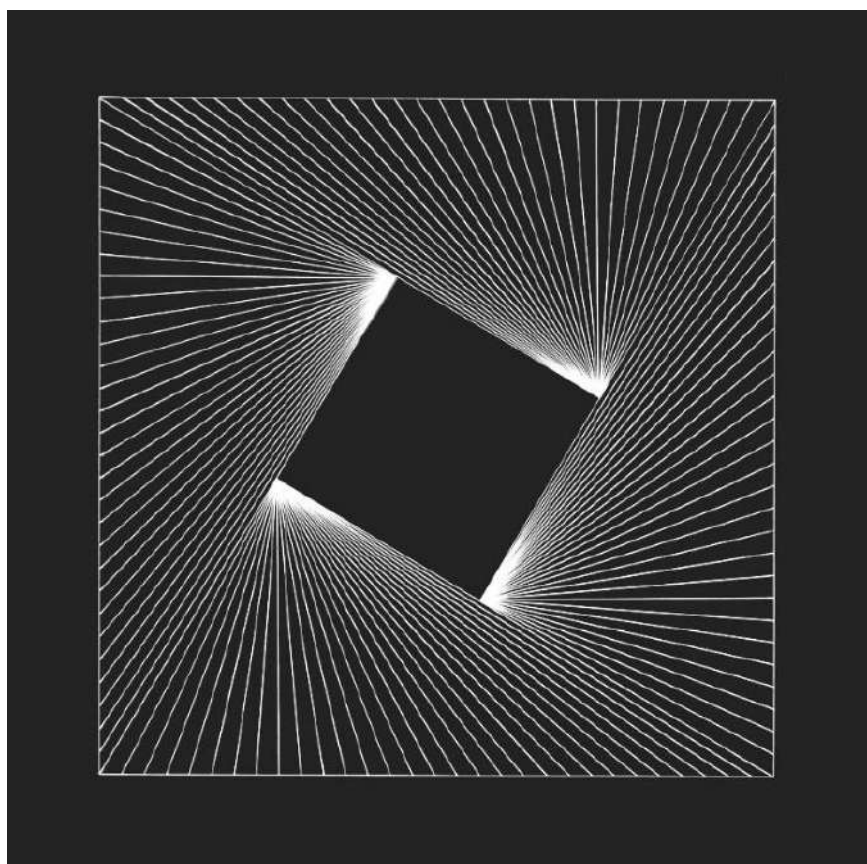


Fig. 1 – Auro Lecci, *Struttura 6*, 1966, tempera alla caseina su cartoncino

Va inoltre sottolineato che, all’interno di *I ipotesi linguistiche intersoggettive*, le composizioni su nastro magnetico sono definite “musica elettronica

programmata”, espressione più volte usata da Grossi. Oltre a un evidente riferimento all’arte programmata⁵, ampiamente rappresentata in mostra, qui si allude al concetto di “programmazione” che comincia a diffondersi già alla fine degli anni Cinquanta: è quella pratica di progettazione metodologica, razionale e algoritmica, che è alla base dell’informatica e che si riflette anche in alcune tendenze artistiche del periodo, come ben esemplificato dalla stessa arte programmata⁶. La pittura di Lecci nasce proprio dalla vicinanza a queste ricerche: nella mostra organizzata dal Centro Proposte, un suo dipinto, che presenta due cerchi concentrici collegati da rette oblique, viene esposto in una sottosezione comprendente anche gli artisti dei gruppi Enne e T. Masini definisce le loro opere “strutture organizzate”, sottolineandone la dipendenza dalla programmazione e l’uso di mezzi scientifici e tecnologici per ottenere effetti ottico-percettivi (Masini, 1967). I mezzi scientifici usati da Lecci sono da rintracciare nella fase progettuale – così come sarà nelle successive opere di computer art – ma a questa data l’esecuzione non si affida ad alcuna tecnologia e consiste in una tecnica pittorica di estrema precisione per la quale l’artista si serve della tempera alla caseina, stesa minuziosamente su tavola o su carta e adottata per la sua capacità di solidificarsi in fretta, lasciando un segno spesso e tridimensionale. Quanto agli effetti ottici, più volte evidenziati dalla critica nelle opere di Lecci⁷ e talvolta paragonabili agli esiti ottenuti dal gruppo Enne [fig. 1], si tratta in realtà di un aspetto secondario (e non sempre presente) rispetto a una ricerca più incentrata sulla costruzione grafico-geometrica. Il parallelismo con l’arte programmata è piuttosto da rintracciare nel processo ideativo, matematico e razionale, che sfocia in un “astrattismo rigoroso”, come evidenziato da Cesare Vivaldi in occasione della partecipazione di Lecci alla mostra *Revort 2* di Palermo (Vivaldi, 1968). La serigrafia *Strutturazione*

⁵ Grossi aveva dedicato una delle serate di Vita Musicale Contemporanea alla presentazione dei film *Arte programmata* e *I colori della luce* dello Studio di Monte Olimpino (Bruno Munari e Marcello Piccardo) con le musiche di Luciano Berio e nel 1964 aveva composto *Tetrafono*, ispirata a *Tetracono* di Bruno Munari (De Simone, pp. 73-74).

⁶ Sul concetto di “programmazione” nell’estetica dell’informazione e nell’arte cinetica e programmata si veda Margit Rosen (2011) che ne parla in relazione alla confluenza di tali teorie e ricerche estetiche nell’ambito di Nuove Tendenze.

⁷ Anche in occasione della personale *Auro Lecci allo Studio 2 B di Bergamo* (1968), Masini parla di una «verifica oggettiva di fatti ottico-percettivi».

*ricorrente n.19*⁸, esposta in questa occasione, mostra una trama curvilinea che, per il suo rigore geometrico, avrebbe potuto essere realizzata al computer e sulla quale, in effetti, l'artista tornerà più volte⁹, anche in tempi recenti.

Nel pieno di questa fase ancora pittorica, Lecci fonda il Centro Ricerche Estetiche F1 insieme a Lanfranco Baldi, Paolo Masi e Maurizio Nannucci, a cui in seguito si sarebbero aggiunti Mauro Bassi, Massimo Nannucci, Vittorio Tolu e Giancarlo Zen. Ciò che inizialmente li avvicina è un comune linguaggio astratto, definito da Carlo Belloli "cromoplasticità", per il prevalere di una ricerca formale incentrata su strutture modulari, sullo spazio e sul colore (*Baldi, Lecci, Masi, Nannucci*, 1968). È nell'ambito delle mostre dedicate al Centro F1 che Lecci espone, nel 1969, le sue prime opere di computer art, nelle quali emerge ormai una netta distanza rispetto ai colleghi, non solo per l'adozione di un nuovo medium, ma anche per la fedeltà all'immagine bidimensionale che si distacca dalle opere oggettuali degli altri membri del gruppo¹⁰.

Slant e la partecipazione a Nuove Tendenze

Venuto a conoscenza delle applicazioni del computer in ambito artistico, anche grazie alla frequentazione di Grossi, Lecci visita la mostra *Cybernetic Serendipity*, inaugurata nell'agosto 1968, e torna da Londra con una serie di stampe delle opere grafiche esposte e un quaderno di appunti. Tra le prime annotazioni prese, c'è la trascrizione di *SAM*¹¹, componimento poetico dello studioso Stafford Beer, scritto appositamente per la mostra londinese e basato sulla sua *Stochastic Analogue Machine*, macchina elaborata da Beer un decennio prima sulla scia della cibernetica di Norbert Wiener e basata su processi stocastici (Beer, 1968). Celebrando la variazione all'interno di un ordine prestabilito e la ricerca di un equilibrio tra rigidità e caos, *SAM* è un'ode alla "casualità programmata", alla base di molte prime opere di computer art. Ad esempio, le stampe di Frieder Nake, Georg Nees e Michael Noll, solo per citare alcuni dei nomi più noti ospitati nella mostra londinese, sono frutto della scrittura di un algoritmo

⁸ Per questa e altre immagini relative al presente articolo, si rinvia alla sezione *Materiali*.

⁹ Si veda anche *Struttura ricorrente n.1* esposta a San Giovanni Valdarno nel 1968 (*Premio nazionale di pittura Masaccio*, 1968).

¹⁰ Sul Centro Ricerche Estetiche F 1 si veda Caravita (2022, pp. 127-130).

¹¹ Quaderno di appunti, 1968-69, AAL.

contenente dei dati fissi e dei dati casuali: con un programma così concepito, la stampa generata dal plotter rivelerà immagini ogni volta diverse, regalando all'artista, di fronte alla sua opera, l'opportunità di una scoperta felice, quella serendipità celebrata nella mostra di Jasia Reichardt. Più che da referenze visive tratte da *Cybernetic Serendipity*, il lavoro di Lecci con il computer nasce da una riflessione sulla casualità programmata, ossia dalla volontà di sperimentare la creazione di immagini che fossero in parte dipendenti dalle istruzioni dell'artista e in parte dal lavoro della macchina.

L'occasione nasce all'inizio del 1969, quando Pietro Grossi avvia un'attività più continuativa nell'ambito della computer music, resa possibile dalla collaborazione con il CNUCE di Pisa, il Centro Nazionale Universitario di Calcolo Elettronico. Già a metà degli anni Cinquanta, l'Università di Pisa si era distinta nella ricerca in ambito informatico con l'avvio della costruzione della CEP (Calcolatrice Elettronica Pisana), il primo computer scientifico italiano, e la conseguente nascita del CSCE (Centro Studi Calcolatrici Elettroniche). Un decennio più tardi la città italiana continua a essere un punto di riferimento nel panorama nazionale, posizione confermata dall'istituzione del CNUCE, uno dei tre centri di calcolo IBM in Europa – insieme a Londra e Copenaghen – nato nel 1965 con la stipula di una convenzione tra l'università pisana e l'azienda americana, in questo periodo leader indiscussa nella produzione di computer (De Marco, Mainetto, Medves, 2000, Bonfanti 2007).

Bisogna precisare, come è noto, che i computer dell'epoca, i cosiddetti *mainframe*, sono macchine pensate per il calcolo e hanno un'applicazione prettamente scientifica. Per questo motivo, all'inizio della sua collaborazione con il CNUCE, Grossi organizza un corso di programmazione, al quale egli stesso partecipa come allievo insieme ai suoi collaboratori, tra cui Lecci. Il corso, tenuto da un ingegnere dell'IBM presso il Conservatorio Cherubini di Firenze, servirà a scrivere in linguaggio di programmazione Fortran le istruzioni da impartire all'IBM 7090, il computer installato al CNUCE e utilizzato da Lecci per le sue opere di computer art tra il 1969 e il 1970. Prima dell'introduzione dei monitor negli anni Settanta, il dialogo utente-macchina è ancora poco interattivo: il programmatore non ha neppure l'esigenza di accedere alla sala macchine, che contiene la consolle e le altre componenti del computer, ma si limiterà a utilizzare le cosiddette perforatrici che servono appunto per trascrivere il programma su una serie di schede perforate. Tali schede, contenenti il programma tradotto in forma di perforazioni in codice,

saranno quindi consegnate agli operatori di sala che le faranno leggere dal computer, per poi restituire all'utente il risultato delle operazioni eseguite dalla macchina (De Marco, Mainetto, Medves, 2000, p. 165; Ceruzzi, 2006, pp. 90-94): nel caso di Lecci, delle opere grafiche stampate da plotter, per ottenere le quali la macchina impiega diverse ore.

Scrivendo il listato del programma a Firenze e trascrivendolo poi al CNUCE su schede perforate, Lecci realizza la sua prima opera di computer art: *Slant* (1969) [figg. 2.1-2.3], basandola, come si è detto, sulla casualità programmata. Come molti artisti che lavorano sul rapporto tra istruzioni prestabilite e variabili, Lecci produce più stampe da uno stesso programma, per cui sarebbe più corretto affermare che l'opera è il programma e che ogni volta che esso viene eseguito dal computer, il plotter genera una diversa stampa, identificata dall'artista con un numero progressivo. Più precisamente, *Slant* permette di generare delle composizioni costituite da blocchi di linee parallele oblique. L'unico parametro prestabilito è la distanza tra le linee all'interno dei blocchi, mentre una subroutine del programma fornisce numeri random che intervengono su tre livelli decisionali: il primo determina la lunghezza dell'intero disegno lungo l'asse delle ascisse, il secondo la lunghezza della linea lungo l'asse delle ordinate e il numero di ripetizioni che formano un blocco, il terzo la connessione tra i blocchi e la lunghezza dei salti (*Slant no.1*, 1969). Come le successive opere che Lecci realizzerà al computer, *Slant* è caratterizzata da un'estetica minimale, in questo caso basata sulla scansione ritmica di un'esile linea retta. Tale estetica, razionale, geometrica, sintetica, è riscontrabile anche in molte opere della prima computer art ed è indubbiamente da attribuire anche ai limiti tecnici del computer, ma nel caso di Lecci, come si è visto, è già presente nella sua pittura, oltre a essere riconducibile alla sintesi della grafica editoriale. Naturalmente però, con il computer subentra una nuova procedura, basata sulla creazione di immagini a partire da un linguaggio matematico e, più precisamente, da un algoritmo con variabili casuali.

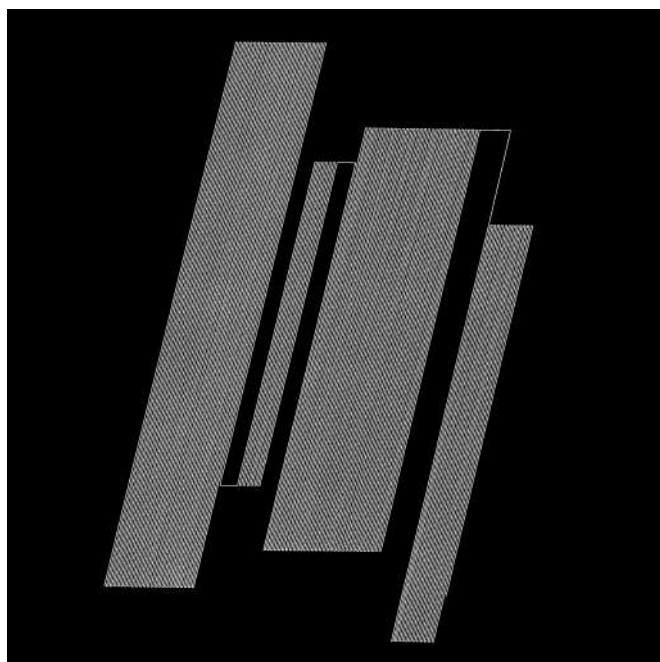
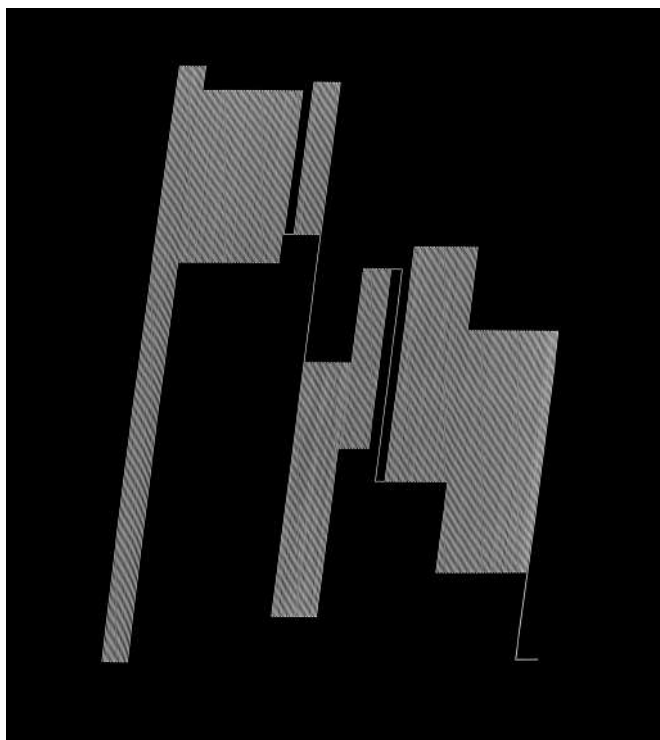
Slant riesce ad avere immediatamente ampia visibilità internazionale e infatti a maggio *Slant One*, *Slant Two* e *Slant Three* sono esposte nella mostra *Computers and Visual Research* a Zagabria nell'ambito di *tendencije 4* e, tre mesi più tardi, *Slant One* viene pubblicata sulla rivista «Computers and Automation» (*Slant no. 1*, 1969). La stessa opera, infine, riceverà una menzione speciale alla *Fall Joint Computer Conference* di Los Angeles,

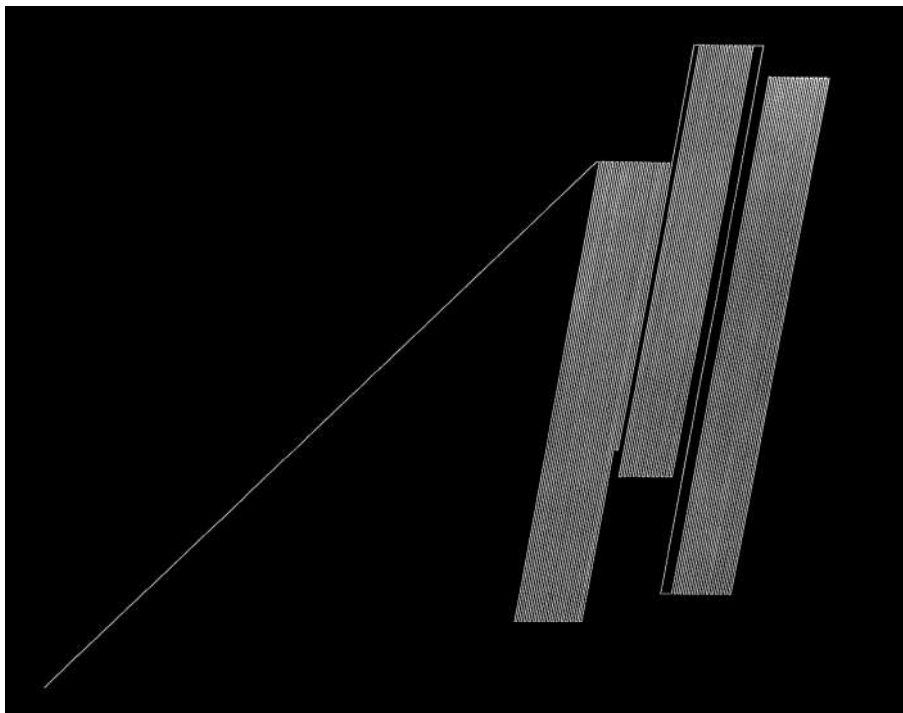
aggiudicandosi la possibilità di essere esposta¹². La pubblicazione e le mostre citate hanno tutte avuto un ruolo di primo piano. Ad esempio, «Computers and Automation» è la rivista americana che ha contribuito alla diffusione dell'espressione "computer art" (Taylor, 2014, pp. 27-30), lanciando, fin dal 1963, il primo *Computer art contest*: un concorso ripetuto ogni anno che premiava le migliori opere pubblicandole nel numero di agosto (Franke, 1971c, p. 69), come accaduto a *Slant One*.

Invece *tendencije 4* (1968-69), inaugurata il 3 agosto 1968 ad appena un giorno di distanza da *Cybernetic Serendipity*, è spesso paragonata alla più nota mostra londinese, seppur molto diversa (Nake, 2009, Medosch, 2016). Ma più che una semplice esposizione, *tendencije 4* è in realtà un programma biennale articolatosi in una serie di mostre, pubblicazioni e incontri sotto il titolo *Computers and Visual Research* e nasce in un più ampio contesto di riflessione teorica sul ruolo dell'arte nella società contemporanea. Più precisamente, si tratta della quarta edizione di Nuove Tendenze¹³, movimento internazionale che dal 1961 ha raccolto artisti e teorici attorno alla comune idea di un'arte che si aprisse alle novità scientifiche del momento e che superasse il concetto dell'artista-genio, introducendo un metodo di lavoro sistematico, basato su regole precise. Riattualizzando il problema del ruolo sociale del lavoro artistico così come era stato posto dal costruttivismo e dal Bauhaus, Nuove Tendenze propone il passaggio dal concetto di "arte" a quello di "ricerca visiva": un'idea di lavoro progettuale *in progress*, in opposizione alla singola opera d'arte che diventa bene di un mercato capitalistico. Più che un movimento, un vero e proprio network internazionale - come lo ha definito Armin Medosch (2016, p. 84) - che ha avuto il suo fulcro, in piena guerra fredda, nella neutrale Jugoslavia, in particolare a Zagabria, ma che è uscito anche fuori dai confini nazionali (Rosen, 2011a, 2012, Medosch, 2016).

¹² *Fall Joint Computer Conference*, flyer, AAL.

¹³ Il movimento assume negli anni diverse denominazioni: nato come *nove tendencije*, sarà in seguito declinato al singolare, per poi tornare al plurale perdendo l'aggettivo "nove". In Italia è più nota l'espressione singolare per via della mostra *Nuova tendenza 2* (Venezia, Fondazione Querini Stampalia, dicembre 1963 - gennaio 1964).





Figg. 2.1-2.3 – Auro Lecci, *Slant One*, *Slant Two* e *Slant Five*, 1969, stampe fotolitografiche

Se per diversi anni Nuove Tendenze è identificato con le ricerche optical, cinetiche e programmate, a partire dal 1968, viene inaugurata una nuova fase che accoglie anche la sperimentazione con il computer. Come esplicitato dagli organizzatori¹⁴ nell'introduzione al catalogo (*tendencije 4*, 1970, p.n.n.), tale fase si pone in continuità con la precedente, sebbene anche uno sguardo più superficiale sia in grado di rilevare una netta differenza tra le opere di computer art esposte, prevalentemente stampe collocate in teche e a parete, e quelle che avevano rappresentato per anni le nuove tendenze, dove prevalgono una configurazione oggettuale e un coinvolgimento partecipativo dello spettatore. La compresenza nell'ambito di *tendencije 4* di queste "due fasi", seppur in mostre distinte nel 1969¹⁵, apre

¹⁴ Nel numeroso comitato organizzatore (Rosen, 2011a, p. 335) ha avuto un ruolo primario lo storico dell'arte Boris Kelemen (Medosch, 2016, pp. 262-265).

¹⁵ Se le "due fasi" sono unificate nella mostra del 1968, nel 1969 le opere optical e cinetiche sono esposte, insieme a una retrospettiva di Nuove Tendenze, al Muzej za umjetnosti obrt (5 maggio – 30 giugno), mentre *Computers and Visual Research*

a Zagabria un dibattito sulla possibilità di un'arte "programmata" con e senza computer.

La mostra in cui espone Lecci è *Computers and Visual Research* del 1969 ed è significativo che questa sia la prima occasione di visibilità per *Slant*. Le stampe *Slant One*, *Slant Two* e *Slant Three* sono evidentemente realizzate appena in tempo per la mostra, come si evince dal catalogo (*tendencije*, 1970, p.n.n.) dove, insieme alla spiegazione del programma e all'indicazione delle macchine utilizzate, è riportata con precisione la data di realizzazione: maggio 1969. Va inoltre precisato che Lecci non espone mai le stampe da plotter, ma ricorre a un processo di riproduzione fotografica – praticato già per la grafica editoriale – attraverso il quale ottiene un'inversione cromatica, pur mantenendo le dimensioni originali. Il disegno bianco su sfondo scuro, unito all'uso di una carta di qualità superiore a quella tipicamente usata per il plotter, avrebbe infatti garantito un maggiore impatto visivo. La selezione di *Slant* per *tendencije 4*, in un momento in cui il lavoro di Lecci con il computer non è ancora conosciuto, lascia ipotizzare una candidatura spontanea, probabilmente grazie al concorso lanciato dal comitato organizzatore di *tendencije 4* nel novembre 1968¹⁶, nel quale si esplicitava che la giuria avrebbe preso in considerazione lavori «*which derive from the elaboration of programs by means of analog or digital computers*» (Rosen, 2011a, pp. 289).

Come si è detto, attorno a *tendencije 4* si sviluppa un dibattito teorico che prende forma in una serie di simposi e conferenze, a cui partecipano studiosi, artisti e scienziati. E in tale dibattito assume un ruolo centrale l'estetica dell'informazione formulata, sul finire degli anni Cinquanta, da Max Bense e Abraham Moles. Così come *Cybernetic Serendipity* nasceva da un suggerimento di Bense (Reichardt, 1968 p. 5), a cui si devono peraltro

ha luogo alla Galerija suvremene umjetnosti (5 maggio – 30 agosto): cfr. Rosen, 2011a.

¹⁶ Nei ricordi di Lecci, *Slant* fu selezionata grazie alla pubblicazione su «*Computers and Automation*» che però è successiva (agosto 1969). Nel volume a cura di Margit Rosen, che ricostruisce la storia di Nuove Tendenze, è pubblicata una stampa ottenuta con il programma di *Slant* ma intitolata *Hypothetical output of the computer graphic program "Line 2"* (Rosen, 2011a, p. 394), proveniente dall'archivio del Muzej Suvremene Umjetnosti di Zagabria. La stampa, mai esposta per i motivi più su illustrati, è probabilmente la proposta inviata da Lecci al comitato organizzatore di *tendencije 4*. Peraltro è di dimensioni minori rispetto a una tipica stampa da plotter, per cui fu forse realizzata a Zagabria trascrivendo il programma.

le prime mostre di computer art tenutesi a Stoccarda già nel 1965, la “svolta” di Nuove Tendenze sarebbe da attribuire, secondo Margit Rosen, a Moles che è nel comitato organizzatore di *tendencije 4*¹⁷ (Rosen, 2012, p. 93). Inoltre, il primo numero di *Bit International* (1968), la rivista pubblicata da Nuove Tendenze, contiene articoli di Bense e Moles ed è totalmente dedicato all'estetica dell'informazione (Rosen, 2011a, pp. 293-303). Sebbene Lecci non abbia mai partecipato ai simposi di Zagabria, l'estetica dell'informazione è un riferimento teorico che l'artista ha ben presente fin da questo momento. Le teorie di Bense e Moles, elaborate indipendentemente, confluiscono nell'idea di poter valutare quantitativamente il valore estetico di un'opera: la loro è un'estetica razionale, oggettiva, basata su principi scientifici e derivante dalla teoria dell'informazione di Claude Shannon e dalla cibernetica di Norbert Wiener (Klütsch, 2012). Per Bense in particolare, il valore estetico è dato dal rapporto tra ordine e caos, equazione matematica riecheggiata nel componimento poetico di Beer più su citato e rintracciabile in tutte quelle opere basate su un algoritmo che definisca parametri fissi e variazioni dettate da numeri random, come appunto quelle di Lecci. Frieder Nake, ad esempio, deve proprio alle teorie di Bense l'inizio della sua ricerca artistica e, nel tracciare la storia della prima computer art, che egli preferisce definire “arte algoritmica”, inserisce Lecci tra gli artisti che riflettono questo approccio creativo che ha le sue fondamenta nell'estetica dell'informazione (Nake, 2009).

La critica italiana

Nell'ambito di Nuove Tendenze, la partecipazione italiana, soprattutto dei Gruppi Enne e T, è stata sempre molto numerosa. Nel 1969 va inoltre segnalata la presenza di Umberto Eco, membro della giuria del concorso di computer art, lanciato l'anno precedente, e relatore al simposio *Computers and Visual Research*. D'altronde Eco si era servito della teoria dell'informazione in *Opera aperta* – citando anche Moles per la sua applicazione all'estetica musicale – per definire l'opera secondo una dialettica tra forma e apertura, laddove l'apertura indica il caso, il disordine, l'aleatorio (Eco, 1962a). Si tratta di concetti che emergono nella

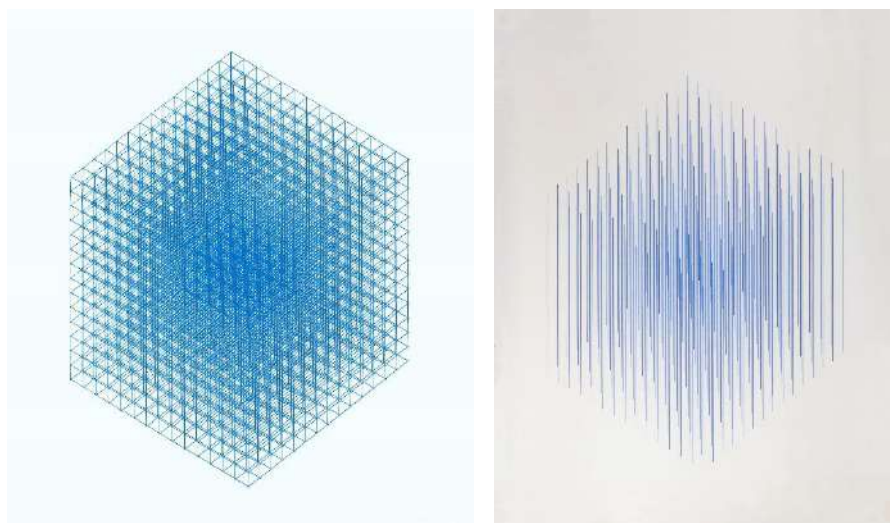
¹⁷ Già nel 1965 Moles aveva scritto il testo *Cybernétique et oeuvre d'art* per il catalogo di *tendencije 3*, dove aveva esplorato le possibili applicazioni della cibernetica in campo artistico.

sua definizione dell'arte programmata come "campo di accadimento" basato su «una dialettica tra caso e programma, tra matematica e azzardo» (Eco, 1962b), ma anche in *La forma del disordine*, articolo pubblicato sull'*Almanacco Letterario Bompiani 1962*, dedicato proprio ai "calcolatori elettronici", dove Eco parla di una casualità prevista, programmata, basata sulla probabilità statistica ed evoca le opere *Tape Mark I* di Nanni Balestrini e *Perturbazione cibernetica* di Bruno Munari (Eco, 1961).

Ma sebbene in linea di principio le premesse dell'arte programmata e della computer art siano le stesse, come del resto appariva al comitato organizzatore di *tendencije 4* e come dimostra anche il percorso di Lecci fin qui descritto, gli esiti sono decisamente diversi. Quando parliamo di computer art in questo periodo, ci riferiamo prevalentemente alla computer grafica: Herbert Franke, fisico, artista e autore della prima storia della computer art (1971c), usa le due espressioni addirittura come sinonimi (1971a, 1972), mentre Ernesto Garcia Camarero, matematico e promotore di mostre e convegni sulla computer art all'Università di Madrid, attribuisce all'introduzione del plotter l'inizio di questa nuova forma d'arte (Camarero, 1972, p. 317). Se a *Cybernetic Serendipity* la computer grafica è solo una sezione all'interno di una mostra che comprende anche sculture cibernetiche, film e opere *time-based*, a *tendencije 4* ci sono perlopiù stampe da plotter, dunque immagini statiche, esposte come il più tradizionale degli oggetti artisti ed è evidentemente proprio questo aspetto ad aver causato un'accoglienza fredda nella critica. Nel simposio di Zagabria, Eco fa un intervento piuttosto critico giudicando gli "esperimenti con i dispositivi elettronici" certamente validi, ma non per il futuro dell'arte, in quanto si tratta pur sempre di "oggetti estetici" che il pubblico deve ammirare (Eco, 1969). La distanza di Eco dalla computer art è del resto comprensibile se si pensa al suo concetto di opera aperta che descrive non tanto l'opera in sé, quanto il rapporto fruitivo: lo spettatore è invitato a interpretare liberamente o a partecipare percettivamente o fisicamente, mentre un'opera di computer art, a differenza di un dipinto informale o di un oggetto di arte programmata, contempla l'elemento casuale solo nella fase esecutiva, lasciando allo spettatore scarse "aperture" interpretative. È inoltre importante notare che a questa data lo scenario (artistico, ma anche politico) è cambiato rispetto ai primi anni Sessanta: dopo il '68, neppure le ricerche cinetiche e programmate sono esenti da critiche e quello che Eco auspica a Zagabria è un'arte che rinunci

del tutto a produrre oggetti e che piuttosto promuova azioni collettive e partecipative.

Come nota Grant D. Taylor, tutta la prima computer art ha avuto una generale critica negativa, nonostante alcune grandi mostre a essa dedicate: un'accoglienza da attribuire non solo all'estetica fredda, clinica e razionale che la caratterizzava, ma anche alla prevalente identificazione con la stampa su carta che riconduceva alla tradizione (Taylor, 2014). Tale accoglienza fredda è ancor più evidente nel contesto italiano dove la computer art è quasi totalmente assente: alla fine degli anni Sessanta, Lecci è praticamente l'unico artista in Italia, se si eccettua il triestino Edward Zajec che infatti in questo momento lavora negli Stati Uniti¹⁸.



Figg. 3.1-3.2 – Auro Lecci, *Lattice 01* e *Lattice 03*, 1969, stampe da plotter

Nel 1969 Lecci espone le sue opere di computer art in Italia insieme agli artisti del Centro Ricerche Estetiche F1, che, come si è detto, a questa data hanno raggiunto una dimensione oggettuale, decisamente distante dalla bidimensionalità della computer grafica. Se nella mostra *Latitudine/longitudine* (1969) a Marciana viene esposta *Slant*, in occasione di *Ventunoundicisessantatove* (1969), alla Galleria Il Diagramma di Milano, Lecci presenta una nuova opera realizzata al CNUCE: *Lattice* (1969) [figg.

¹⁸ Zajec è l'unico altro artista italiano presente nella mostra *Computers and Visual Research* del 1969.

3.1-3.2]. La serie di immagini nata da questo programma si basa su un reticolo esaedrico che viene sottoposto a rotazioni in varie direzioni, sfruttando ancora una volta i numeri casuali: poiché il punto di vista è sempre perpendicolare a un vertice, la stampa risultante mostrerà una figura geometrica ambigua, interpretabile sia come un esagono (bidimensionale), sia come un cubo (tridimensionale) (*Disegnare con numeri a caso*, 1971). Entrambe le mostre citate sono presentate da un testo di Achille Bonito Oliva che coglie nel lavoro del Centro Ricerche Estetiche F1 una “processualità formativa” in luogo della finitezza dell’oggetto e, pur senza specificare il procedimento esecutivo, segnala la realizzazione al computer delle opere di Lecci, evidenziando l’importanza della casualità nell’ottenimento di “risultanze sempre diverse”.

In un generale panorama di mancata visibilità per la computer art, tanto nei discorsi critici, quanto nelle occasioni espositive, va citata una notevole eccezione: la Biennale di Venezia del 1970, curata da Umbro Apollonio e Dietrich Mahlow (Apollonio, Caramel, Mahlow, 1970). Il titolo, *Ricerca e progettazione: proposte per una esposizione sperimentale*, suggerisce un’impostazione piuttosto particolare per una Biennale che apriva dopo le proteste del ’68 e l’abolizione delle categorie e dei premi. La mostra si focalizza prevalentemente sulle relazioni tra arte, società e tecnologia, a partire dalle avanguardie russe fino all’arte cinetica e a sezioni più “interattive”, con la presenza di un sistema video a circuito chiuso e una serie di laboratori con macchine per la stampa, la fotografia e la lavorazione delle materie plastiche. Il carattere sperimentale della Biennale del 1970 è confermato inoltre da una sezione dedicata alla computer art, nella quale Lecci è l’unico italiano: gli altri artisti sono Herbert W. Franke, Frieder Nake, Georg Nees, Philip Peterson, Richard C. Raymond e il giapponese Computer Technique Group (CTG). Sempre nell’ambito della Biennale, si svolge anche un simposio dedicato alla computer music, dove Pietro Grossi presenta il suo *Digital Computer Music Program (DCMP)*, attraverso il quale il computer poteva leggere ed eseguire spartiti musicali (Franco, 2013, pp. 123-125). La scelta di aprire la Biennale a queste sperimentazioni che in Italia erano ancora inedite, è probabilmente da attribuire a Mahlow, il quale aveva curato l’anno

precedente la Biennale di Norimberga, includendo opere di computer art¹⁹ (Franco, 2013, pp. 120-121).

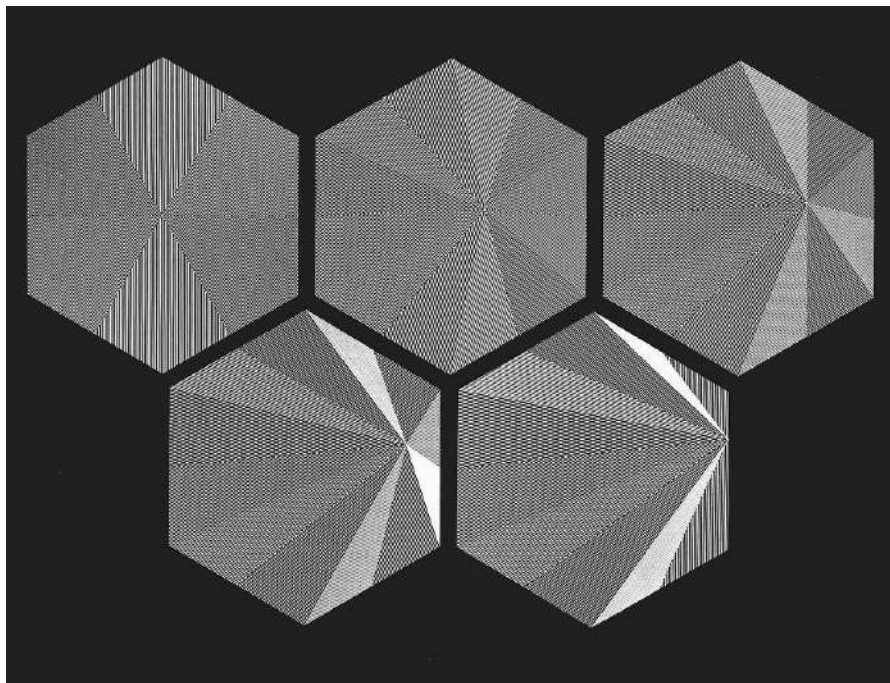


Fig. 4 – Auro Lecci, *Shift 1*, versione composta (assemblaggio di cinque disegni coordinati), 1970, stampa fotolitografica

A Venezia Lecci espone due serie basate su *Shift* (1969-70): un nuovo programma che, a partire da una configurazione bidimensionale a tracciato lineare, produce una serie di variazioni sotto lo spostamento progressivo del punto focale. Ogni variazione determina un cambiamento di densità lineare e, conseguentemente, un effetto di tridimensionalità. Come nelle opere precedenti, lo stesso programma genera stampe diverse, ma in questo caso l'opera è proprio nelle progressive variazioni, nell'evoluzione della forma, ed è per questo motivo che ogni immagine è

¹⁹ Le opere di Lecci esposte a Venezia saranno in seguito richieste per la collezione della Kunsthalle di Norimberga: *Lettera di Umbrò Apollonio ad Auro Lecci*, 31 ottobre 1970, AAL.

strettamente legata alle altre della medesima serie [fig. 4]²⁰. L'effetto ottico generato dalla maggiore o minore densità di linee, anche in questo caso evidenziato dalla critica (Mueller, 1972) come era stato per le prime opere pittoriche, è in realtà secondario rispetto all'evoluzione della struttura, alla variazione che genera il passaggio dal piano bidimensionale a una figura percepita come tridimensionale.

Come prevedibile, anche la Biennale del 1970 riceve critiche negative, rivolte non solo alla computer art, ma all'intera mostra, nella quale la presenza della tecnologia viene vista con scetticismo (Franco, 2013, pp. 129-131). Nell'introduzione al catalogo, pubblicato dopo l'inaugurazione, i curatori scrivono proprio sulla base delle critiche ricevute, rispondendo a chi aveva evidenziato «l'abdicazione dell'arte (magari dell'Arte) di fronte al prevalere sgomitante della tecnologia» (Apollonio, Mahlow, 1970, p. 6): il progetto sperimentale della mostra viene giustificato con la necessità di andare oltre i concetti dell'artista-genio e dell'oggetto artistico tradizionalmente inteso ed equiparando il ricercatore scientifico al "ricercatore estetico", secondo delle argomentazioni che ricordano le discussioni di Zagabria. Ma nonostante tali premesse e la presenza in catalogo di uno scritto di Bense, non è possibile leggere alcun testo critico sulla computer art. Tuttavia, è soprattutto Giulio Carlo Argan a soffermarsi sull'applicazione del computer nella "ricerca estetica"²¹, ponendo l'accento sulla programmazione e la progettazione e descrivendo con toni entusiastici la rivoluzione generata dall'ingresso del computer nelle scienze umane. Ma è proprio l'enfasi su tale aspetto progettuale, certamente fondamentale nella computer art, che induce Argan a considerare la progettazione come il reale obiettivo della ricerca estetica e ad affermare che il computer non serve a produrre opere d'arte, ma va impiegato nella ricerca poiché essa si assume «il progettare come il momento concreto dell'intenzionalità umana» (Argan, 1970, p. 82).

L'importanza data da Argan alla progettazione si ricollega alle intenzioni dei curatori della Biennale che, nell'introduzione al catalogo, sostengono l'idea di una mostra più di idee che di opere e personalità, nella quale si punta "al fare artistico" piuttosto che all'esposizione di oggetti artistici

²⁰ Lecci realizza più di una serie a partire da *Shift*, contrassegnando ognuna con un numero progressivo. Inoltre, di ogni serie realizza sia stampe "composite" di formato orizzontale, contenenti tutti i disegni della serie, sia stampe di ciascun disegno. A Venezia sono esposte le due stampe "composite" *Shift 1* e *Shift 2*.

²¹ Da notare che l'espressione "computer art" non è mai usata nel catalogo, mentre il computer è ancora detto "ordinatore".

(Apollonio, Mahlow, 1970). Dunque, anche la scelta di includere la computer art è riconducibile proprio all'importanza della fase progettuale, dal momento che l'opera grafica rappresenta semplicemente l'output visivo di un progetto complesso e di un input matematico, come nei lavori di Lecci. La realizzazione delle opere fin qui citate, *Slant*, *Lattice* e *Shift*, si deve inoltre a un processo che non si esaurisce con la sola scrittura di un programma in Fortran, ma che comporta anche una lunga fase preliminare di studio delle forme per arrivare all'elaborazione dell'algoritmo. Una fase ideativa che è quasi più rilevante dell'output grafico, come nelle contemporanee tendenze concettuali, e che tuttavia rimane inaccessibile allo spettatore.

In seguito alla Biennale, Lecci sarà invitato a occuparsi di un numero speciale della «Rivista IBM» interamente dedicato alle arti visive, alla musica e alla poesia. Deciso a lasciare l'Italia, l'artista declinerà l'invito, ma le sue *Shift 1* e *Shift 2* saranno utilizzate per illustrare l'articolo *La comunicazione estetica* di Silvio Ceccato (1971), già autore del fortunato libro *Cibernetica per tutti*. Sarà invece Tommaso Trini a scrivere, nello stesso numero, un articolo che ripercorre la storia del rapporto tra arte e tecnologia, dalle avanguardie all'attualità. Pur ampliando notevolmente il discorso fino a comprendere la fotografia, Trini si rivela certamente una delle poche voci della critica italiana attente all'uso di tecnologie elettroniche in ambito artistico. Quella sulle pagine della «Rivista IBM» è una rara testimonianza in lingua italiana sulla contemporanea sperimentazione con il computer, anche se limitata a soli esempi internazionali, come le mostre *Cybernetic Serendipity* e *Software*, curata da Jack Burnham nel 1970 al Jewish Museum di New York (Trini, 1971).

Ma al di là dei riferimenti internazionali, quello che emerge in Italia è l'assenza di una reale riflessione teorica sulla computer art²² che è allo stesso tempo causa e conseguenza della quasi totale mancanza di artisti dediti a tale sperimentazione²³, diversamente da quanto accade in altri Paesi europei. Oltre al caso di Zagabria, va menzionata la Germania e in particolare Stoccarda che, con la presenza di Bense, può essere

²² Fa eccezione la mostra *Computer e arte*, curata da Kathe Schröder e promossa dal Goethe Institut. La mostra, che fa tappa in diverse città italiane nel 1971, è però nata in Germania nel 1969 (*Computerkunst – On the Eve of Tomorrow*). Il catalogo è curato da Franke (1971b) e l'unico italiano è Pietro Grossi.

²³ Le opere di Eugenio Carmi *SPCE* (1966) alla Biennale di Venezia e *Carm-O-Matic* (1968) a *Cybernetic Serendipity* vanno considerate due sperimentazioni episodiche nella ricerca dell'artista.

considerata all'origine della computer art europea. Lecci avrà l'opportunità di esporre le sue opere nel 1972 proprio nella città tedesca, invitato da Franke²⁴, nell'ambito di una mostra dedicata alla musica, alla poesia concreta e alla computer art presso la Staatsgalerie (*Grenzgebiete der Bildenden Kunst*, 1972). Altro polo importante in Europa è Londra dove, all'indomani della mostra *Cybernetic Serendipity* si era stabilita la Computer Arts Society che continuerà a lungo a promuovere l'uso del computer in ambito artistico attraverso incontri e mostre, esponendo anche *Slant*, *Lattice* e *Shift* nel 1970²⁵. Le stesse opere saranno infine presentate, sempre nel 1970, nella mostra *Generacion Automatica de Formas Plasticas* al Centro di Calcolo dell'Università di Madrid, dove dal 1969 Camarero aveva inaugurato un omonimo seminario, riproposto ogni anno fino al 1972 (*Generacion Automatica de Formas Plasticas*, 1970).

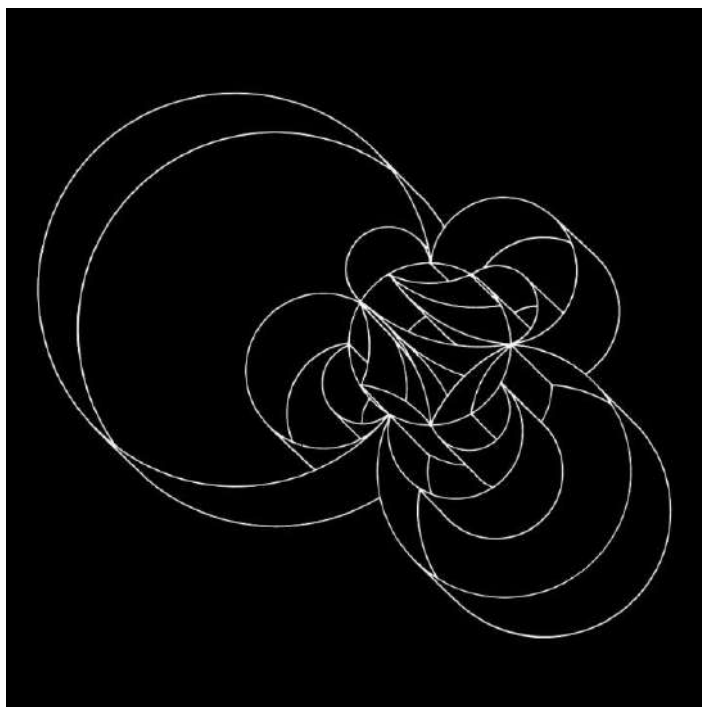


Fig. 5 – Auro Lecci, *ArLink*, pannello 14, 1972, stampa fotolitografica

²⁴ Lettera di Herbert W. Franke ad Auro Lecci, 27 settembre 1971, AAL.

²⁵ Computer Arts Society, *Creative Computers*, programma della mostra, 1970, AAL. La collezione della Computer Arts Society è stata donata al Victoria & Albert Museum che ora conserva diverse stampe di Lecci.

In realtà, La Biennale di Venezia non è l'unica mostra promossa da un'istituzione italiana in cui *Shift* viene esposta. Infatti, nel 1971 l'opera sarà inserita all'interno della mostra *Italianische Kunst Heute*, curata da Palma Bucarelli all'Accademia di Belle Arti di Vienna (De Marchis, 1971). In questa occasione, il lavoro di Lecci viene però collocato in una più ampia retrospettiva sull'arte astratta italiana del secondo dopoguerra, dove non manca neppure la pittura informale. Fuori da un discorso sulla sperimentazione tecnologica, l'attenzione ricade sulla ricerca formale, all'interno di una mostra che considera le diverse espressioni dell'astrattismo, dagli esiti più lirici a quelli più razionali.

ArcLink: il computer come macchina pensante

L'assenza di un terreno fecondo per la sua ricerca, spinge Lecci nel 1970 a trasferirsi negli Stati Uniti per proseguire il suo lavoro presso la University of Massachusetts di Amherst, dove insegnava Rober Mallary, altro pioniere della computer art. In America Lecci si dedica allo studio dell'intelligenza artificiale e conosce un allievo di Noam Chomsky che lo introduce alla grammatica generativa. È su questi studi che si basa *ArcLink*, ultimo progetto di computer art sviluppato tra il 1970 e il 1972 [fig. 5], nel quale non solo è possibile notare un certo cambiamento formale, ossia la scelta di costruire strutture basate non più sulla linea retta, bensì sull'arco, ma anche un diverso approccio al computer. In *ArcLink*, infatti, Lecci fornisce alla macchina una grammatica che a sua volta genera un linguaggio sulla base del quale viene creata l'immagine. In altre parole, l'immagine non è prodotta da semplici istruzioni, come nelle opere precedenti, ma dalle sentenze del linguaggio che si traducono in elementi grafici. Ogni disegno di *ArcLink* si basa su una serie di nodi distribuiti su una curva a raggio costante. La connessione dei nodi è regolata in modo che sia preclusa l'intersezione tra gli archi e la concatenazione ripetuta di due nodi. Se in *Shift* ogni disegno rappresentava una variazione e la serie nella sua interezza permetteva di osservare lo sviluppo della struttura, in *ArcLink* la singola immagine è il punto di arrivo di uno sviluppo, di un processo generativo [fig. 6]: lungo tale processo, operato dalla macchina sulla base di una sintassi e di scelte random che determinano il nodo di partenza di ciascun arco e il suo orientamento, la produzione dell'immagine viene guidata fino alla saturazione di ogni nodo disponibile (Lecci, 1973).

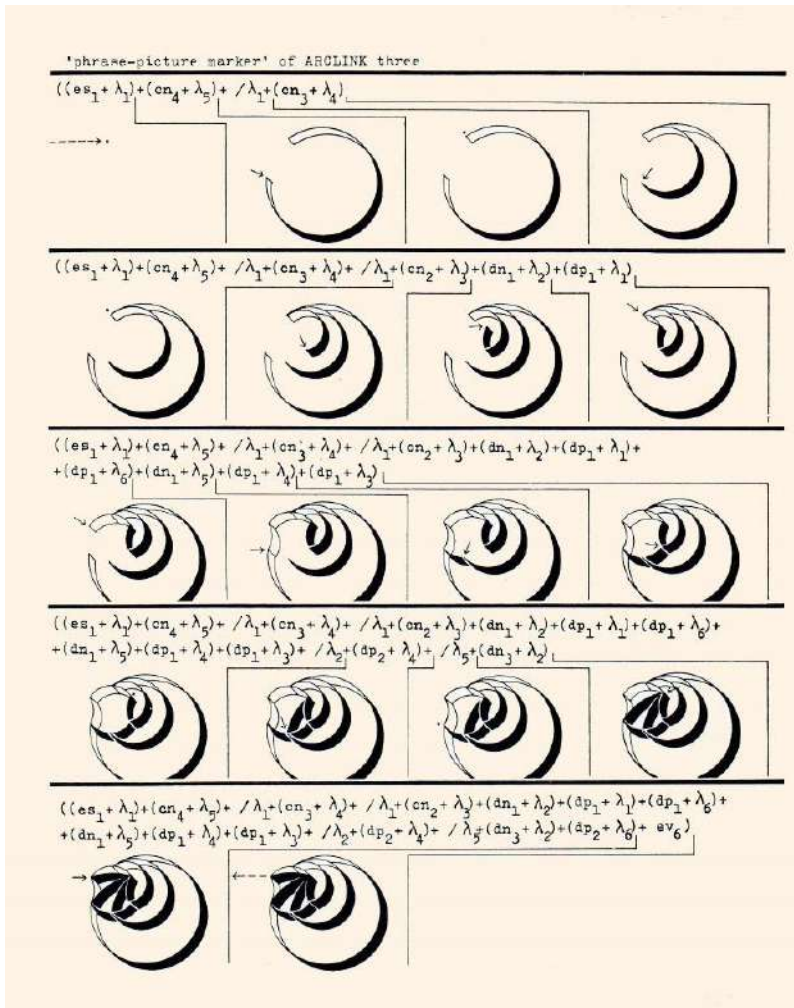


Fig. 6 – Auro Lecci, *ArcLink 3 Phrase-Picture Marker*, illustrazione del processo generativo dell'immagine

Rispetto alle opere precedenti, va evidenziata una diversa pratica: la macchina non ha solo il compito di elaborare delle scelte sulla base di una serie di opzioni random, ma ha una sintassi da seguire. Ciò significa che il computer non è più concepito semplicemente come macchina per disegnare, ma come macchina per pensare strutture. Proprio oggi che l'intelligenza artificiale è di estrema attualità grazie allo sviluppo di algoritmi in grado di generare immagini sulla base di descrizioni testuali, la consueta retorica del nuovo rischia di offuscare le radici di queste

ricerche. L'idea della macchina pensante attraversa infatti la storia dell'informatica almeno dagli anni Cinquanta, cioè dalla nascita dell'intelligenza artificiale, anche se negli anni in cui lavora Lecci non è ancora un tema dibattuto in ambito artistico, per cui va certamente riconosciuta la sua precocità nell'avvicinarsi a tali ricerche scientifiche.

Nel 1973, quando l'artista ha fatto rientro in Italia e abbandonato la computer art, *ArcLink* viene esposta a Zagabria in una delle tre mostre di *tendencije 5 (Computer Visual Research)* che in questa edizione si apre anche all'arte concettuale. Pur dividendo nettamente le mostre e lasciando aperta la questione dei possibili parallelismi tra computer art e arte concettuale (*tendencije 5, 1973*), la manifestazione croata implicitamente segnala la comune radice delle due tendenze artistiche, nate entrambe nell'età dell'informazione. Come si è visto, nelle opere analizzate emerge l'importanza del processo ideativo, come nella contemporanea arte concettuale: si pensi ad esempio a Sol LeWitt, che Lecci conoscerà negli Stati Uniti. Al di là della ricerca formale, che pure ha un ruolo primario, l'opera è la visualizzazione di un concetto ed è prima di tutto nel programma.

Il percorso di Lecci fin qui delineato appare come una parabola conclusasi senza evidenti esiti, dal momento che l'artista non prosegue il suo lavoro con le tecnologie informatiche al rientro in Italia. E tuttavia la sua esperienza aiuta non solo a recuperare una storia finora taciuta, quella delle origini della computer art in Italia e dei suoi legami con l'arte programmata, ma anche a riflettere su un periodo che vede il diffondersi delle tendenze concettuali, delle quali viene raramente sottolineato il parallelismo con il contemporaneo scenario tecnologico.

Bibliografia

Apollonio, U., Caramel, L., Mahlow, D. (a cura di) (1970), *Ricerca e progettazione: proposte per una esposizione sperimentale. 35. Biennale internazionale d'arte di Venezia*, La Biennale di Venezia.

Apollonio, L., Mahlow, D. (1970), s.t., in Apollonio, U., Caramel, L., Mahlow, D. (a cura di), *Ricerca e progettazione: proposte per una esposizione sperimentale. 35. Biennale internazionale d'arte di Venezia*, La Biennale di Venezia, pp. 5-11.

Argan, G.C. (1970), *I circuiti integrati e le scienze umane*, in Apollonio, U., Caramel, L., Mahlow, D. (a cura di), *Ricerca e progettazione: proposte per una esposizione sperimentale. 35. Biennale internazionale d'arte di Venezia*, La Biennale di Venezia, pp. 80-83.

Argan, G.C. et al. (1967), *Ipotesi linguistiche intersoggettive. Strutture organizzate, proposte di spazio concreto, metastrutture, musica programmata, poesia concreta*, catalogo della mostra, Centro Proposte, Firenze.

Auro Lecci allo Studio 2 B di Bergamo (1968), catalogo-pieghevole della mostra, s.e., Bergamo.

Baldi, Lecci, Masi, Nannucci. 4 correlatori della cromoplasticità segnaletica. Studio 2 B di Bergamo (1968), catalogo della mostra, s.e., Bergamo.

Beer, S. (1968), *SAM*, in Reichardt, J. (a cura di), (1968), *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*, Studio International, London, pp. 11-12.

Bonfanti, C. (2007), *L'industria del computer in Italia. Appunti per una storia*, in Luccio, F. (a cura di), *L'informatica: lo sviluppo economico, tecnologico e scientifico in Italia*, Edifir, Firenze, pp. 53-61.

Ceccato, S. (1972), *La comunicazione estetica*, «Rivista IBM», vol. VII, n. 4, pp. 26-31.

Camarero, E.G. (1972), *Computer art*, in Volli, U. (a cura di), *La scienza e l'arte. Nuove metodologie di ricerca scientifica sui fenomeni artistici*, Gabriele Mazzotta, Milano, pp. 129-179.

Caravita, I. (2022), *La fotografia nelle gallerie private di Milano, 1967-1975*, De Luca, Roma.

Ceruzzi, P.E. (2006), *Storia dell'informatica. Dai primi computer digitali all'era di internet*, Apogeo, Milano.

De Marchis, G. (a cura di) (1971), *Italianische Kunst Heute*, catalogo della mostra, Tusch-Druck, Wien.

De Marco, G., Mainetto, G., Medves, M. (2000), *Il CNUCE tra i primi centri di calcolo in Italia*, «Rivista di Informatica», vol. XXX, n. 3, pp. 163-181.

De Simone, G. (2005), *Pietro Grossi. Il dito nella marmellata*, Nardini, Firenze.

Disegnare con numeri a caso. Strutture grafiche create matematicamente dall'elaboratore (1971), «Informazioni IBM», n. 5, pp. 6-8.

Eco, U. (1961), *La forma del disordine*, in Morando, S. (a cura di), *Almanacco Letterario Bompiani 1962. Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura*, Bompiani, Milano, pp. 175-188.

Eco, U. (1962a), *Opera aperta. Forma e indeterminazione delle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano.

Eco, U. (1962b), s.t., in *Arte Programmata. Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, catalogo della mostra, Officina d'Arte Grafica Lucini, Milano, p.n.n.

Eco, U. (1969), s.t., in Rosen, M. (a cura di) (2011a), *A Little-Known Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International, 1961-1973*, ZKM-MIT Press, Karlsruhe-Cambridge-London, pp. 415-418.

Franco, F. (2013), *The First Computer Art Show at the Venice Biennale: An Experiment or Product of the Bourgeois Culture?*, in Cubitt, S., Thomas, P. (eds.), *Relieve. Media Art Histories*, The MIT Press, Cambridge-London, pp. 119-134.

Franke, H.W. (1971a), *Computers and Visual Art*, «Leonardo», vol. 4, n. 4, pp. 331-338.

Franke, H.W. (a cura di) (1971b), *Computer e arte. Grafica, scultura, musica, film*, catalogo della mostra, Goethe Institut, München.

Franke, H.W. (1971c), *Computer Graphics Computer Art*, Phaidon, London.

Franke, H.W. (1972), *Computer Graphics*, «Graphis», n.161, pp. 206-217.

Generacion Automatica de Formas Plasticas (1970), catalogo della mostra, s.e., Madrid.

Giomi, F. (1995), *The Work of Italian Artist Pietro Grossi. From Early Electronic Music to Computer Art*, «Leonardo», vol. 28, n. 1, pp. 35-39.

Grossi, P. (1967), *Il calcolatore elettronico*, in Argan, G.C. et al., *Ipotesi linguistiche intersoggettive. Strutture organizzate, proposte di spazio concreto, metastrutture, musica programmata, poesia concreta*, catalogo della mostra, Centro Proposte, Firenze, p.n.n.

Klütsch, C. (2012), *Information Aesthetics and the Stuttgart School*, in Higgins, H.B., Douglas, K. (a cura di), *Mainframe Experimentalism*, University of California, Berkley-Los Angeles-London, pp. 65-89.

Latitudine/longitudine (1969), catalogo della mostra, s.e., Marciana.

Lecci, A. (1973), *Das auf einer Syntax beruhende Bildprogram ARCLINK 1970-72*, in Franke, H.W., Jäger, G., *Apparative Kunst.Vom Kaleidoskop zum Computer*, DuMont Schauberg, Köln, pp. 232-237.

Masini, L.V. (1967), s.t., in Argan, G.C. et al., *Ipotesi linguistiche intersoggettive. Strutture organizzate, proposte di spazio concreto*,

metastrutture, musica programmata, poesia concreta, catalogo della mostra, Centro Proposte, Firenze, p.n.n.

Medosch, A. (2016), *New Tendencies: Art at the Threshold of the Information Revolution (1961-1978)*, The MIT Press, Cambridge-London. Edizione Kindle.

Mueller, R. E. (1972), *Idols of Computer Art*, «Art in America», vol. 69, n.3, 68-73.

Nake, F. (2009), *The Semiotic Engine*, «Art Journal», vol. 68, n.1, pp. 76-89.

Premio nazionale di pittura Masaccio (1968), catalogo della mostra, La Stamperia, Firenze.

Reichardt, J. (a cura di), (1968), *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*, Studio International, London.

Rosen, M. (a cura di) (2011a), *A Little-Known Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International, 1961-1973*, ZKM-MIT Press, Karlsruhe-Cambridge-London.

Rosen, M. (2011b), *The Art of Programming. The New Tendencies and the Arrival of the Computer as a Means of Artistic Research*, in Ead. (a cura di), *A Little-Known Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International, 1961-1973*, ZKM-MIT Press, Karlsruhe-Cambridge-London, pp. 27-42.

Rosen, M. (2012), *"They Have All Dreamt of Machines and Now the Machines Have Arrived": New Tendencies – Computers and Visual Research, Zagreb, 1968-1969*, in Higgins, H.B., Douglas, K. (a cura di), *Mainframe Experimentalism. Early Computing and the Foundations of the Digital Arts*, University of California, Berkeley-Los Angeles-London, pp. 90-111.

Slant no.1 (1969), in «Computers and Automation», vol. 18, n. 9, p. 21.

Taylor, G. D. (2014), *When the Machine Made Art. The Troubled History of Computer Art*, Bloomsbury, New York-London.

Tendencije 4 (1970), catalogo della mostra, Galerija suvremene umjetnosti, Zagreb.

Tendencije 5 (1973), catalogo della mostra, Galerija suvremene umjetnosti, Zagreb.

Trini, T. (1972), *Arte fra tecnologia e tecnocrazia*, «Rivista IBM» vol. VII, n. 4, pp. 14-23.

Ventunoundicissessantaneve (1969), catalogo-pieghevole della mostra, s.n., Milano.

Vivaldi, C. (1968), *Quattro presenze a Revort 2*, «Collage», n.8, pp. 80-85.

Prima dell'alba la notte. Filippo Panseca, pioniere dell'arte digitale

VALENTINO CATRICALÀ

Si dice spesso che l'Italia sia stata in ritardo rispetto a molti Paesi europei nell'ambito della computer art. Si dice che in Italia le prime sperimentazioni con il computer si possano far risalire solamente agli inizi degli anni Ottanta, a dispetto di altri Paesi quali gli Stati Uniti, l'Inghilterra, o la Germania, e così via (Bordini e Gallo, 2018; Lagonigro, 2020).

Tutto questo è sicuramente vero, è vero che il ritardo tecnologico del nostro Paese abbia influito anche su un ritardo nella produzione artistica rendendo l'Italia un Paese marginale in questo settore. Un "irrimediabile ritardo", si dice, «rispetto alle folgoranti accelerazioni estere nella diffusione dei computer relativamente alla popolazione attiva, con le statistiche a rammentare – nel 1964 la presenza di 712 computer in Italia (il 70% circa di marca IBM) contro i 1.657 della Germania, i 1.043 della Francia» (Zane, 2008, p. 23).

Tuttavia, se è vero che l'Italia si è ritrovata seconda nello sviluppo economico e tecnologico dei computer, è probabilmente meno vero che lo sia stato nell'approccio artistico a questi. Questo assunto può essere compreso solo se si cambia prospettiva, solo se si inizia a concepire il medium non solo come apparato tecnologico, ma anche come oggetto culturale, e come tale mutevole nelle sue continue tensioni fra la tecnologia in sé e il modo con cui questa viene concepita all'interno di un determinato contesto sociale¹. Se assecondiamo questo spostamento ci rendiamo conto di

¹ Molto si è scritto su questo argomento. Vorrei però riportare una citazione di Sean Cubitt e Paul Thomas sul concetto di medium in un testo dedicato alla archeologia delle media art che trovo particolarmente efficace in questo contesto: "Mostly when we say medium we mean something of a pretty high order of complexity such as television. [...] we have to look at the elements composing it, its articulations with other technologies (satellite, web, mobile, cable, telecoms, magazines, etc.), what it shares with other media, what specific elements are unique to it, and what unique ways of combining its elements mark it out as discrete.

alcuni primati italiani, non solo di semplice marcatura temporale, i prima e i dopo della storia, ma di qualità di una ricerca espressiva incredibilmente avanzata e in tempi non sospetti.

Da questo punto di vista il ruolo dell'Italia nel panorama delle computer art può essere rivisto, divenendo fondamentale sul piano internazionale. Se si guarda, ad esempio, al concetto di "programmazione", si trovano degli interessanti passaggi fra arte cinetica, programmata e computer art, nei quali l'Italia gioca un ruolo importante. Alcune tappe importanti come la famosa mostra *Arte programmata* del 1962 presso il Negozio Olivetti di Milano, che portò all'introduzione del computer fra il 1965 e il 1968 a Nove Tendencije a Zagabria (Margit Rosen, 2008; Catricalà, 2016). Sarà proprio l'affermarsi del concetto di programmazione che preparerà il terreno per l'introduzione di un nuovo termine, "computer art"²,

even if Max Bense introduced the term programming into artists' circle at an early stage, the strength of its presence within the New Tendencies from 1963 onwards was clearly an effect of the touring exhibition *Arte programmata* the title of which was authored by Bruno Munari and Umberto Eco (Rosen, 2011, p. 26).

Su questa linea può essere anche posizionato il *Computer-generated poem* di Nanni Balestrini del 1961, come il concetto di programmazione è applicabile alle prime sperimentazioni in computer music di Pietro Grossi nel 1967³ il quale fece suonare il *Quinto Capriccio* di Paganini a Pisa. Parliamo

Although in everyday usage we know what television means, in technical use the term medium would be better reserved for, say, a type of screen. If we did concentrate on such features as lenses we would find intriguing new histories of media, in that instance a history of disciplining light from telescopes to fiber optics type of screen" (Cubitt, Thomas, 2013, p. 45).

² Azalea Seratoni afferma che «l'espressione 'arte programmata' viene usata per la prima volta nell'*Almanacco Letterario Bompiani 1962*, dedicato alle applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura, e realizzato grazie alla collaborazione della Società Olivetti e IBM Italia» (Seratoni, 2020, p. 56).

³ Per una critica della rimusicazione di Paganini da parte di Grossi, si veda Kenneth Gaburo, *The Deterioration of an Ideal, Ideally Deteriorized: Reflections on Pietro Grossi's "Paganini Al Computer"*, in «Computer Music Journal», vol. 9, n. 1 (primavera 1985), pp. 39-44. Si veda, inoltre, Pietro Grossi, Anna Burney, *Computer and Music*, «International Review of the Aesthetics and Sociology of Music», vol. 4, n. 2 (dicembre 1973), pp. 279-286. Si segnala inoltre che Pietro Grossi si è dedicato successivamente anche alla pratica visiva attraverso il computer con la Homeart.

di attività che si pongono ancora prima del “pionieristico”, attivatrici di una nuova concezione alla creazione delle immagini e dei suoni.

In questi passaggi possiamo trovare anche la prima Nuremberg Biennale del 1969 curata da Dietrich Mahlow, direttore dell'Institute of Modern Art in Nuremberg, dal titolo *Konstruktive Kunst: Elemente und Prinzipien (Constructive Art: Elementi e Principi)*. All'organizzazione parteciperà anche Umbro Apollonio, Segretario Generale della Biennale di Venezia, che includerà nella mostra Getulio Alviani, Gianni Colombo e Leonardo Mosso. L'anno seguente, sarà proprio Apollonio a introdurre le tecnologie alla Biennale di Venezia del 1970 con la mostra *Ricerca e Progettazione. Proposte per una Esposizione Sperimentale*. Divisa in 6 sessioni, la mostra determina un passaggio dall'arte cinetica alla programmata all'uso degli elaboratori, grazie alla presenza di opere realizzate al computer di artisti quali Herbert W. Franke, Nees, Richard C. Raymond e l'italiano Auro Lecci. L'importanza di questa Biennale risiede nell'aver definitivamente messo in evidenza l'impossibilità di non considerare il computer e la tecnologia nell'arte,

As for the Italian art critics and their reception of computer art at the Biennale, there was one aspect that stood out and that seemed to represent the general position of most art historians: a sense of ineluctability, more than curiosity, toward computer art (Franco, 2013, p. 131).

Il computer entra, dunque, nel mondo dell'arte “ineluttabilmente”, ma entra come un medium ibrido, difficilmente circoscrivibile,

Another problem confronting researchers of computer art is initially defining which computer art form is under consideration. Since its inception, the term has been employed in a variety of contexts. As the computer became the new experimental medium, it was employed within a constellation of practices, including visual arts, film, choreography, literature, and music. The term “computer art” has over time denoted different artistic practices. In addition, the issue of definition was complicated by the fact that exponents of computer art included artists, scientists, engineers, technologists, and mathematicians (Taylor, 2014, p. 11).

È in questo contesto “ibrido” che può essere inserita la figura di Filippo Panseca, marcando ulteriormente l'importanza dell'Italia all'interno del dibattito internazionale in questo settore. Sin dagli anni Sessanta, infatti, Panseca ha sperimentato con le tecnologie attraverso un atteggiamento, potremmo dire, “concettuale”, affrontando media differenti, accogliendoli

e abbondonandoli. Panseca ha toccato gli ambiti sopramenzionati (arte cinetica, programmata, ecc.) esplorandoli senza mai poter essere interamente identificato in ognuno di questi. Un lavoro pionieristico che lo ha visto, come vedremo, parte integrante del sistema dell'arte contemporanea italiana. Basti pensare alle prestigiose apparizioni quali la partecipazione alla IX Quadriennale di Roma nel 1965, alla Quattordicesima Triennale di Milano nel 1968 (su vittoria di concorso) e nel 1971 (come artista ufficialmente invitato), fino a rappresentare l'Italia nel Padiglione Italiano della Biennale di Venezia del 1982; alla collaborazione con gallerie come Apollinaire (1971 e 1973), Il Naviglio (1971, 1973, 1988), l'Obelisco (1969), Lucio Amelio (1969), Lara Vincy di Parigi (1974); alla partecipazione a fiere quali Art Basel, nel 1975 autoesponendosi⁴, e con la Galleria del Naviglio dal 1976; al lavoro con eminenti critici quali Pierre Restany, vero suo compagno di strada, Guido Ballo, Gillo Dorfles, Tommaso Trini, Achille Bonito Oliva, fra i molti. Fino alla presenza all'interno delle riviste più importanti al mondo, una fra tutte l'importante copertina dedicata di Domus 1972. Sarà proprio Pierre Restany, inoltre, che curerà, fra le molte, la personale di Panseca alla Galleria Apollinaire di Milano nel 1970 all'interno del contesto dell'importante celebrazione a Milano dei 10 anni del movimento Nouveau Réalisme: come a dire che il lavoro di Panseca possa rappresentare la continuazione dell'importante movimento fondato nel 1960. Date importanti, queste, ancora tutte da studiare e da inquadrare nella storia dell'arte e nelle storie delle media art. Il lavoro di Panseca è stato, infatti, in parte dimenticato per il suo continuo uscire dal mondo dell'arte ed insinuarsi, in tempi non sospetti, in tanti ambiti diversi, quali design, architettura, scenografia, grafica⁵.

⁴ Panseca si autoespose nel 1975, prima di partecipare ufficialmente con la Galleria del Naviglio, in ogni stand della fiera, vestendo una maglietta da lui realizzata con scritto «As a Rainbow, my work will remain only in the memory or in recording». Panseca si autoespose negli stand delle Gallerie: Amelio, Art in Progress, Arte Borgogna, Bischofberger, Block, Castelli, Cirrus, Diagramma, Denis Renè, De Domizio, Flinker, Greenwood, Janis, Naviglio, Pari e Dispari, Skulima, Stadler, Staeck, Sonnabend, Stefanoy, Rumma, Morra, Verna. Panseca aveva fatto stampare in serigrafia delle T shirt con frontalmente la scritta sopramenzionata e dietro il logo Art 6 Basel con il nome delle Gallerie in cui si autoesponeva. Un foglio di plastica bianca autoadesiva con le impronte degli stivali veniva dall'artista incollata per terra. Sopra il foglio l'artista si posizionava per la foto.

⁵ In particolare, dal 1979 al 1991 Panseca è stato lo scenografo ufficiale dei congressi politici del Partito Socialista. Tali scenografie lo hanno reso noto al grande

Per circoscrivere un lavoro complesso come quello dell'artista preso in oggetto in questo saggio, ci riproponiamo qui di focalizzarci soprattutto sul lavoro pionieristico legato all'utilizzo artistico della tecnologia fra gli anni Sessanta, Settanta e Ottanta, essendo, dunque, costretti a lasciare da parte la sua esperienza pittorica e scultorea e il suo lavoro dagli anni Novanta in poi.

Oltre l'arte cinetica

Matasse, ghirlande, festoni trasparenti che la luce di wood illumina intensamente con la sua sperale fluorescenza; e dentro i tubi un pulsare ritmico e discontinuo di liquidi in movimento. Questi percorsi fluidi costruiscono il medium della più recente invenzione di Panseca e ne rappresentano in un certo senso la "firma"; ma non si arresta qui la fantasia inventiva "dell'operatore visuale" siciliano: ecco dei cilindri in un perspex che sono resi luminescenti dagli stessi tubi o da altre fonti nascoste; ecco altre matasse di elementi fluorescenti che fuoriescono da un solido cubo nero in perspex, mentre un nastro magnetico incluso nel contenitore emette i suoni elettronici o concreti che sembrano pulsare sincroni al fluido dei tragitti plastici; ed ecco ancora, sulle pareti, pannelli di plastica fluorescente dove, su dischi variamente colorati, lo stesso pubblico può sistemare a volontà dei tubi a ventosa come in un assurdo centralino telefonico fantascientifico...⁶

È così che il commentatore del video realizzato dall'Istituto Luce descrive l'installazione *Fluidi itineranti*, per la mostra alla Galleria dell'Obelisco. Siamo nel 1969 e Panseca ha da poco – due anni prima – lasciato la Sicilia per approdare a Roma, città all'epoca in grande fermento culturale⁷, e

pubblico, come la piramide di televisori realizzata per il Congresso all'Area Ansaldo a Milano del 1989, ma hanno anche causato il suo allontanamento dal mondo dell'arte, quasi un tradimento come si evince da formule un po' sprezzanti utilizzate per descrivere il suo lavoro: l'architetto di Craxi, l'architetto del P.S.I., fino addirittura a "l'architetto del regime". Dal 1992 in poi, con la caduta del craxismo, il lavoro di Panseca come artista è stato marginalizzato in parte cancellando anche la sua importanza come protagonista nel mondo dell'arte negli anni Sessanta e Settanta, non si trova traccia, infatti, del suo nome in nessun libro di storia dell'arte.

⁶ Servizio del 3 giugno del 1969 dell'Istituto Luce sui *Fluidi Itineranti* per la mostra alla Galleria dell'Obelisco di Roma.

⁷ Fra le molte testimonianze si vedano le mostre *Anni '70. Arte a Roma*, Palazzo delle Esposizioni 17 dicembre 2013-2 marzo 2014 e *Roma Pop 60-67*, presso il Museo

subito dopo a Milano, condividendo per un periodo due studi in tutte e due le città prima di scegliere definitivamente Milano come sua sede principale. Nel lasciare la Sicilia, Panseca lascia la pittura: è a Roma che l'artista inizia a sperimentare il movimento degli oggetti con le prime opere di arte cinetica, cilindriche e ruotanti.



Fig. 1 – Filippo Panseca con la sua lampada a fluidi itineranti fluorescenti, 1968

MACRO – Museo di Arte Contemporanea di Roma dal 12 Luglio 2016 al 27 Novembre 2016.

Fluidi Itineranti è una tappa importante per il lavoro dell'artista, ma non la prima che incorpora la tecnologia come elemento di riflessione. L'interesse di Panseca per la tecnologia inizia già nel 1967 con l'opera *Vietnam Mobil*, esposta alla Galleria Numero di Venezia e alla Galleria Ferrari di Verona: un cilindro rotante con delle luci accese e una sirena che emette un fastidioso suono a intervalli regolari. Già da quest'opera possiamo intravedere uno spostamento operato dall'artista palermitano rispetto all'arte cinetica "classica", rappresentata in quegli anni dai "gruppi", quali il Gruppo T, dal Gruppo N, e più tardi il Gruppo MID. Questi avevano come focus primario lo studio dell'esperienza percettiva suscitata dal movimento nello spettatore, sulle orme della teoria della Gestalt, un tema ben rappresentato dalla famosa frase del Gruppo T: «Consideriamo quindi la realtà come continuo divenire di fenomeni che noi percepiamo nella variazione. [...] Quindi considerando l'opera come una realtà fatta con gli stessi elementi che costituiscono quella realtà che ci circonda è necessario che l'opera stessa sia in continua variazione»⁸ (Caramel, 1994).

Se guardiamo meglio al cilindro dell'opera di Panseca, invece, vediamo che a ruotare sono due figure, una di un militare e l'altra di una bambina: un atto di critica politica alla guerra del Vietnam. Nonostante la similarità formale delle opere cinetiche di Panseca con quelle dei gruppi sopramenzionati, quest'ultimo non è interessato ai temi sopradescritti, quali percezione, movimento, luce, come neanche alle teorie della Gestalt; piuttosto, le opere cinetiche di Panseca usano il movimento, e il cinetismo, come strumento di critica e di lotta politica nei confronti di temi caldi dell'attualità, come la guerra del Vietnam. A questo dobbiamo aggiungere l'interesse della sperimentazione tecnologica, dell'analisi sulle potenzialità creative dei nuovi media, che lo porteranno quasi subito ad abbandonare opere *simil* cinetiche aprendo, invece, altre direzioni di ricerca: dal cinetismo alla videoarte, dalla computer art al biodegradabile, e così via.

Indicativo di questa costante ricerca sui materiali è la mostra presso la Galleria Solaria del 1967, il cui testo di presentazione non è scritto da un critico d'arte ma da Silvio Ceccato, uno scienziato, uno dei massimi esperti di cibernetica dell'epoca. Ceccato, non a caso, paragona l'opera dell'artista proprio alla cibernetica, «È o non è questa l'era della plastica e dell'acciaio,

⁸ La *Dichiarazione Miriorama 1* del Gruppo T venne per la prima volta pubblicata a Milano 1959 nel contesto della mostra Miriorama 1 in cui erano presenti oltre alle opere del Gruppo T: Bruno Munari, Lucio Fontana, Piero Manzoni, Enrico Baj, e Jan Tinguely.

nonché della cibernetica? E allora a farsi giudice di opere estetiche volute in questi materiali dell'epoca nostra sia un cibernetico!» (Ceccato, 1967). È qui chiaro che, nonostante la vicinanza formale dell'opera al cinetismo classico, più che a quest'ultimo, o all'esempio dell'arte programmata, Panseca guardava agli sviluppi della cibernetica, delle scienze esatte, delle macchine che permettevano maggiore programmabilità e, di lì a breve, dei calcolatori. Non a caso, l'artista siciliano non è mai entrato in contatto con i gruppi cinetici o programmati.

Possiamo ora tornare a *Fluidi itineranti* e comprendere come quest'opera sia una svolta nel percorso dell'artista e, a ben guardare, nella rilettura della storia dell'arte dell'epoca. Se leggiamo la descrizione riportata a inizio paragrafo, paragonata alla data, ci rendiamo conto che il livello di ricerca tecnologico era in Panseca molto sviluppato. *Fluidi itineranti* si presenta così come una vera e propria ambientazione, uno spazio immersivo composto di suoni elettronici, di fluidi in movimento, di cilindri luminescenti, il tutto in una logica interattiva ancora impensata per l'epoca. Un ambiente "elastico" che preannuncia gli sviluppi futuri della poetica dell'artista.

Essere "fra"

È fra il 1967 e 1969 che nasce l'interesse di Panseca nell'utilizzo artistico della tecnologica, ma questo interesse deve essere visto alla luce di un'altra particolarità del suo lavoro: l'uscita fuori dagli ambiti classici dell'arte. Arte, design, scenografia, architettura, grafica, si intrecciano nel lavoro dell'artista sin dagli anni Sessanta, sin da un'epoca caratterizzata sì per la sua natura di intreccio fra le arti, ma non dalla natura interdisciplinare fra contesti della creatività esterni a quelli artistici. È noto che gli artisti alla fine degli anni Sessanta abbiano creato nuove pratiche artistiche intrecciando media diversi e viaggiando all'interno di diversi ambiti culturali, quali il teatro, la danza, il cinema, la fotografia. Lo ritroviamo in molti testi e teorizzazioni artistiche dell'epoca, basti pensare all'*Expanded Art Diagram* di George Maciunas, il quale «may function not only as a diagram for Expanded Arts, but also signal a more radical typology and sense of temporality for the organization of contemporary art in a manner similar to the way Barr's Chart became analogous with the principles of the study of modern art» (Sutton, 2015, p. 4). O, in logica "expanded", pensiamo a *Expanded cinema* di Gene Youngblood (1969), o, ancora, a un'altra "chart", quella *Intermedia* di Dick Higgins (1966). Termini che pongono le basi

linguistiche per riuscire a comprendere la natura relazionale delle arti che in quegli anni emerge come preponderante e che il digitale, solamente molti anni dopo, incrementerà.

Il lavoro di Panseca, come di tanti altri artisti dell'epoca, fa sicuramente parte di questa tendenza artistica "expanded" e "intermediale". Ne fa parte, ma allo stesso tempo la spinge oltre. Oltre i limiti designati dagli ambiti "culturali" (quali teatro, cinema, arte, fotografia, ecc.), verso la creatività espansa e la comunicazione.

Negli stessi anni in cui l'artista realizzava le opere cinetiche sopradescritte, egli creava oggetti quali gli *Elementi modulari componibili in metacrilato fluorescente verde*, il *Prototipo di lampada da terra orientabile*, o *Lampada in acciaio inox metacrilato trasparente e specchio produzione Kartell*, il prototipo funzionante del *Telefono senza fili*, fino a vincere il concorso per l'allestimento per la sezione italiana della Triennale di Milano nel 1968, insieme al gruppo MID-Mutamento Immagine Dimensione, Jacopo Gardella, e con lo studio DiPPi, composto da Panseca, Michele Platania e Alessandra Delfino, anticipando l'agricoltura idroponica. Opere di design, certo, ma "esperienze artistiche" per Panseca, come scrive la rivista *Industrial Design* di New York nel 1969 che titola «Artist against Art: A young Italian whose medium is light is trying to break down the artificial barriers that keep art separate from everyday life»⁹.

Perché un artista pienamente inserito nel mondo dell'arte contemporanea – riguardiamo ai luoghi espositivi sopradescritti – sente il bisogno di creare oggetti di design o scenografie? Perché la sua sperimentazione si spinge in contesti non consoni, legati a forme fuori da quelle artistiche? Queste sono le domande che dovrebbero guidare le nostre osservazioni. Ed è proprio su questa natura reticolare che va inserito l'interesse dell'artista per la tecnologia.

Una questione di tempo. Il periodo biodegradabile?

Occorre fare una piccola parentesi prima di ritornare al focus di questo saggio sulla tecnologia digitale per focalizzarci brevemente sul concetto di "tempo". Il tempo è sicuramente una cifra caratteristica di Panseca

⁹ Ed è proprio in questo "break down" che bisogna analizzare anche le scenografie per il Partito Socialista di cui si accennava alla nota 5 o gli allestimenti della discoteche Number One di Milano, lo Studio 54 di Milano e del Covo di Nordest a Santa Margherita Ligure. Sono esempi di una attività dell'artista fuori dal mondo dell'arte ma con forti accenti artistici nella creazione di scenografie o grafiche.

evidente nel periodo biodegradabile iniziato a Milano agli inizi del 1970. Alla fine degli anni Sessanta, l'artista trova casualmente la descrizione di una nuova tecnologia inventata nell'Idaho a Boise presso Biodegradable Plastic: il biodegradabile, la degradazione di un materiale (a prescindere che sia di origine naturale o sintetico) attraverso processi enzimatici¹⁰. Panseca inizia così a ideare sculture che si decomponessero da sole, che tendevano allo sparire, sculture che avevano nella loro stessa struttura il proprio annullamento. L'opera è in costante movimento, a ogni nostro sguardo è sempre diversa, come in una performance continua. Ma l'obiettivo di Panseca è molto più grande, sostituire interi monumenti con sfere biodegradabili, non potendolo veramente realizzare, l'artista ne crea il progetto: dei quadri, ancora oggi di estrema bellezza, di grandezze variabili, composti da una foto in bianco e nero del luogo di interesse dell'artista e centralmente, al posto del monumento, una sfera rossa.

La sfera, elemento ricorrente nel lavoro dell'artista, diviene così il simbolo della perfezione, dell'infinito, della forma perfetta. Ne sono un esempio il *Progetto per l'inserimento di una sfera rossa biodegradabile a Central Park New York*, la *Proposta per l'inserimento di una sfera biodegradabile nella città di Milano*, il *Progetto per l'inserimento di una sfera rossa biodegradabile nell'area antistante il Metropolitan Museum di New York*, tutti del 1974.

Il coronamento dei progetti biodegradabili è sicuramente la partecipazione al Padiglione Italia della Biennale di Venezia del 1982, curato da Tommaso Trini. Sarà proprio Trini a trovare la natura magica dell'installazione, «non è forse magico vedere una gran palla che sotto l'azione del sole – di cui è un analogo – si dematerializza e scompare nell'arco di due tramonti? La magia infonde autorità ai feticci. Quella perseguita da Panseca li distrugge, ecco la differenza» (Trini, 1982 p. 1).

Se «per tutti gli anni '70 l'arte concettuale, oltre a rappresentare una critica ai linguaggi tradizionali, si è evoluta verso l'elaborazione di una nuova cultura che prevede e comprende nella propria pratica una responsabilità sociale, in funzione di una educazione radicale» (Detheridge, 2012, p. 164), è anche vero che Panseca è stato uno dei primi a indirizzare questo processo "sociale" ed "educativo" verso un pensiero ecologico. Un filo rosso che accompagnerà il lavoro dell'artista fino ai giorni nostri, fino all'utilizzo della fotocatalisi.

¹⁰ Colloquio con l'artista del 12 gennaio 2022.

Agli albori dell'arte digitale

Nel 1975, Filippo Panseca torna da un viaggio a New York indispettito dal fatto di non essere riuscito a far passare alla dogana i suoi disegni, dovendo così pagare una sovrattassa. Immediatamente arriva a una argomentazione semplice, molto semplice, in apparenza: «perché un cantante può portare la sua voce dove vuole senza pagare e io artista non posso? Smaterializzo l'opera!»¹¹. Così comincia una ricerca che lo porterà all'ideazione di opere per i satelliti, a utilizzare quelle prime reti intercontinentali, primordi della comunicazione globale della Rete. Ci si stupisce se si leggono le date, soprattutto se pensiamo che gli esempi più citati nel dibattito internazionale in questo settore sono *Seven Thoughts* di Douglas Davis del 1976, *Hole in the Space* di Galloway e Rabinowitz del 1980 o *Good Morning Mr. Orwell* del 1984 di Nam June Paik, fra gli altri. In Italia solamente Pietro Grossi aveva realizzato nel 1970 un "concerto telematico" usando non il satellite, ma il telefono.

Al ritorno dagli Stati Uniti, Panseca contatta immediatamente l'amico critico d'arte Pierre Restany, il quale entra in contatto con la ditta Rank Xerox. In un telegramma inviato al critico giapponese Yoshiaki Tōno, su carta intestata Domus, rivista all'epoca diretta da Restany, il critico francese spiega il progetto,

Il utilise le procédé de la téléphoto et téléphono simultanément à cinq galeries dans le mond entier (Japon, Australie, USA, Europe). Il suffit de se faire prêter par le téléphone dela galerie. Les images télétransmises (comme des photosde journalisme) depuis le fameux bateau "Electra" de Marconi à Trieste apparaftront au pur et à mesure qu'elles seront transmise d'Italie. Format Maximum 40 cm¹².

Il progetto è, dunque, ambizioso per l'epoca: trasmettere l'immagine iconica dell'Electra di Marconi, la nave-laboratorio su cui l'inventore effettuò numerosi dei suoi esperimenti di radiofonia tra le due guerre mondiali, in cinque Paesi in cinque continenti. Più che un semplice esperimento, il progetto apre una prima riflessione sullo sviluppo della comunicazione globale, su un mondo all'epoca sempre più iperconnesso, tracciando una linea che da Marconi, e Tesla, arriva fino al 1975 e, potremmo dire, ai giorni nostri.

¹¹ Colloquio con l'artista del 12 gennaio 2022.

¹² Telegramma inviato su carta intestata DOMUS da Pierre Restany al critico giapponese Yoshiaki Tōn. Il documento si trova presso l'archivio Panseca.

Questa enfasi verso la comunicazione satellitare è strettamente collegata con lo sviluppo della computer art e, dagli anni Novanta, delle digital art, facendo così di Panseca «il maestro del riciclaggio planetario della comunicazione», come lo definì Pierre Restany nel 2001 nell'ultimo testo che il critico francese scrisse per l'artista prima di morire (Restany, 2001).

Una comunicazione che negli anni Settanta iniziava ad essere massiva e globale. Diretta conseguenza dell'opera satellitare in questo senso è il progetto di comunicazione per i giornali. Il 17 e il 18 gennaio 1976 il quotidiano «La Repubblica», appena nato, esce con un'opera di Panseca all'interno tirata in 330.000 copie, il pubblico poteva acquistarla al costo di giornale, se firmata, a 150.000 mila lire. Esperimento che l'artista ripeterà con il settimanale «ABC» e il mensile, diretto da Marco Pannella, «Prova Radicale».

Oltre il video. L'immagine digitale

Come abbiamo visto, l'interesse di Panseca per la tecnologia inizia già dagli anni Sessanta con il cinetismo e, subito dopo, con il video. Panseca infatti parteciperà all'importante *Videobelisco*, alla Galleria dell'Obelisco di Roma nel 1971, ed esporrà altre opere video presso la Galleria Bon a Tիրer di Milano nel 1971, lo stesso anno ad Art Basel con la Galleria del Naviglio, e alla Galleria Lara Vichy Parigi.

Panseca si avvicina ai media come un concettuale, indaga il medium, ne esplora le possibilità espressive, lo accoglie e poi lo abbandona, per poi riprenderlo e abbandonarlo di nuovo. Questo rapporto "fluidò" ai media è tipico di altri artisti dell'epoca, si pensi a Luca Maria Patella, a Gianfranco Baruchello, Fabio Mauri o Michele Sambin, fra i molti. Tuttavia, tolto il video, pochi, anzi pochissimi, svilupparono un interesse nella conoscenza e sperimentazione effettiva di dispositivi tecnologici sempre più complessi, all'epoca poco conosciuti. Panseca è stato uno di questi pochissimi, il quale, senza pregiudizi tecnologici, iniziò a interessarsi ad altre forme di creazione di immagine, come quelle digitali.

Alla fine degli anni '70 Panseca è negli Stati Uniti, a San Francisco. Camminando per la strada intravede dai vetri di un loft delle persone che stavano utilizzando una telecamera digitale JVC con la quale fare dei video a scopi scientifici per poi stamparle su una stampante ad aghi in bianco e nero. Panseca riuscì a entrare in contatto con i proprietari della tecnologia e propose subito un sovvertimento, invece di usarla dentro il laboratorio/loft, uscire in strada, non per filmare, ma per fissare, immortalare

immagini di gente di San Francisco. Grazie all'utilizzo di un lungo filo, l'artista esce in strada e riprende i volti dei passanti. La scelta dei soggetti non è casuale, riprendeva i caratteri iconici della cultura statunitense dell'epoca, come un uomo di mezza età che sorride, un poliziotto, un ragazzo di colore con un tipico cappello in uso negli Stati Uniti all'epoca. Panseca scopre all'interno del laboratorio uno scanner digitale che permetteva di rilevare le tonalità di grigio colorandolo¹³. Le immagini in questo modo prodotte sono sgranate, con degli strani agglomerati di colori: è così che nascono i primi ritratti digitali. Ancora una volta, il lavoro con il digitale realizzato dall'artista siciliano è anomalo. Non si tratta di realizzare un'opera in computer graphic, ma riprendere la tradizione del video, della ripresa dal vivo per ribaltarla in un procedimento digitale. Ma ancora di più, ciò che l'artista realizza non è un video, ma delle immagini fisse, un lavoro che, oltre al video, rilegge anche la cultura fotografica.

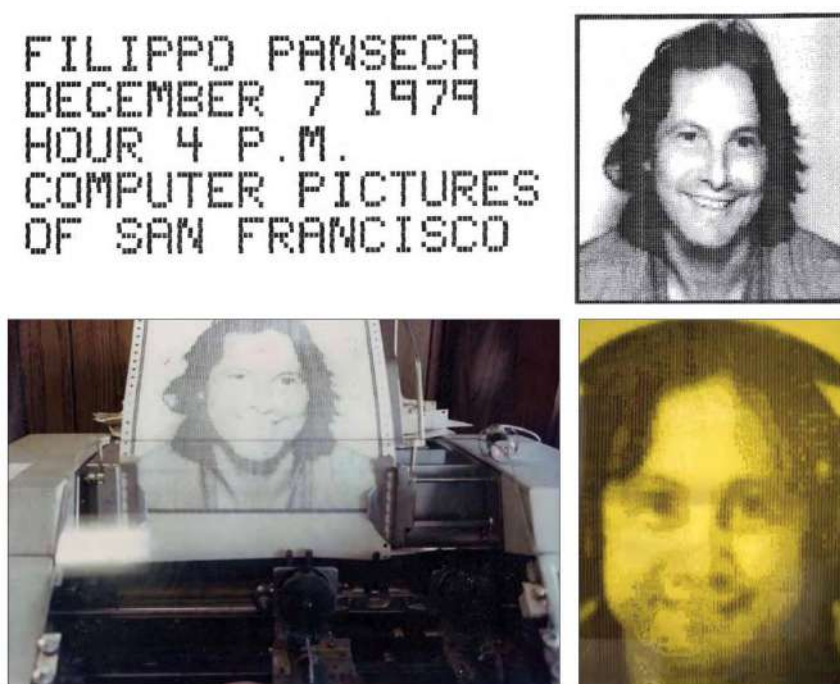


Fig. 2 – Filippo Panseca, *Computer Pictures*, San Francisco, 7 dicembre, 1979

¹³ Colloquio con l'artista del 12 gennaio 2022.

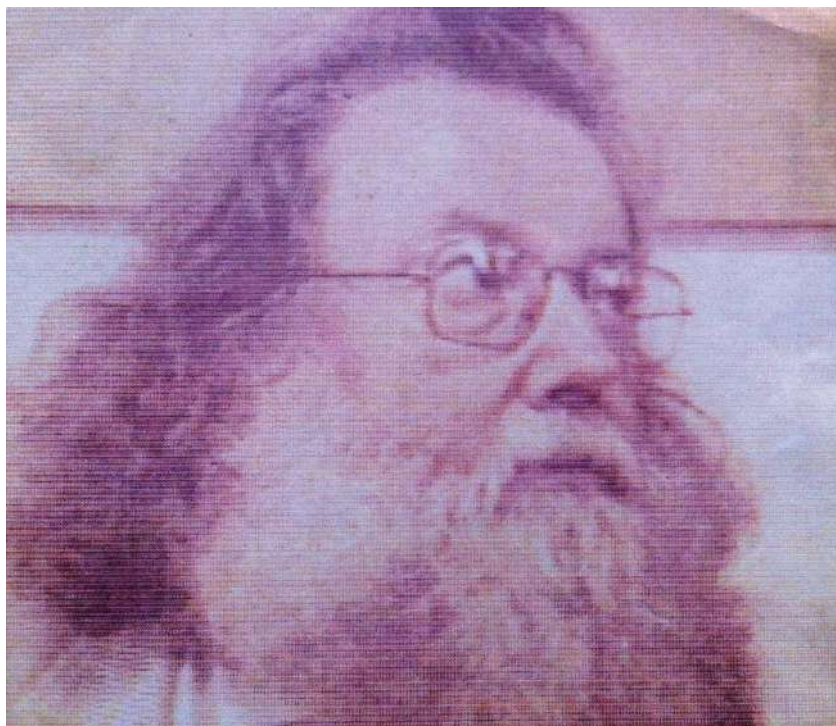


Fig. 3 – Filippo Panseca, *Ritratto digitale di Pierre Restany*, 1979

Panseca così si posiziona nell'alveo dei pionieri della computer art ma in un modo nuovo, spingendo oltre il discorso di quell'arte concettuale italiana che aveva iniziato a inglobare i media come materiale espressivo. Ormai la strada del digitale per Panseca è aperta. Al ritorno a Milano Panseca inizia a lavorare sempre più con i computer realizzando, da un parte, molti ritratti digitali¹⁴, dall'altra iniziando la sperimentazione con la macchina computer vera e propria, come mostrano le foto del suo studio. Negli anni Ottanta l'artista siciliano inizia il suo percorso di scenografo per i congressi del Partito Socialista Italiano. Ciò che ci interessa sottolineare è ciò che ha rappresentato il congresso politico per la sua ricerca: un grande laboratorio di sperimentazione. Sì, perché è in questo contesto che l'artista palermitano ha potuto avere accesso a grossi budget, accesso a costosi macchinari, alla gestione di un team di persone e di tecnici che gli permetteva di portare avanti la sua sperimentazione artistica, che

¹⁴ Anche di personaggi noti quali Bettino Craxi, Nicola Trussardi, Britt Ekland, Giorgio Armani, Gianni Versace, fra gli altri.

sfocerà, come vedremo tra poco, nel progetto SWART (Super World Art). Già nel 1984 al Congresso di Verona Panseca introduce il computer, per aumentarne la presenza al Congresso di Rimini del 1987, nel quale uno schermo monocromatico mandava immagini in computer graphic in sincrono con gli eventi e i dialoghi del partito. I contenuti erano stati realizzati da Panseca stesso in team con gli studi Mediaset. Qui l'artista introduce anche una macchina che mixava la foto di colui che veniva fotografato con l'immagine del leader socialista Bettino Craxi, *fatti la foto con Bettino!* titolava. Infine, nel 1989 il Congresso di Milano con la famosa Piramide di televisori che si stagliava dietro il leader del Partito Socialista ingrandendone l'immagine.



Fig. 4 – Studio di Filippo Panseca in Via Bergognone 26, Milano, anni Ottanta

Da qui l'artista comincia a pensare al progetto *SWART O MAT*, un distributore automatico di opere d'arte, iniziato già nel 1986 e concluso nel 1990 con la mostra presso SWART Gallery di Milano, è un distributore automatico di opere d'arte programmabile a distanza e utilizzabile attraverso banconote o carta di credito. Il fruitore viene invitato a scegliere un'opera che, dopo aver inserito una banconota di 50.000 lire o una carta di credito, viene automaticamente stampata dalla macchina con la firma digitale

dell'autore e un numero progressivo. L'opera, inoltre, viene dalla macchina incorniciata con blister trasparente.



Fig. 5 – Filippo Panseca, *SWART Art O Mat*, distributore automatico di opere d'arte digitali, 1990

Leggiamo come descrive l'artista stesso l'opera nel catalogo della mostra:

Post-Arte è Swart

Le immagini riprodotte su questo catalogo sono state acquisite su videoregistratore dalla televisione durante lo svolgimento della guerra del Golfo; le stesse sono

state successivamente selezionate e immagazzinate su hard disk ed elaborate attraverso un computer che ha fornito direttamente (quindi senza l'uso della fotografia) le pellicole e la selezione dei colori sulla stampa.

Le stesse immagini, con le dimensioni volute, sono state riprodotte su carta a trasferimento termico e riportate su tela, e rappresentano la mostra.

Nel distributore d'arte automatico, sono state memorizzate su hard disk 9 delle opere esposte.

- Per attivare la macchina
 - 1) Inserire nell'apposita finestrella una banconota da L. 50.000 (cinquantamila)
 - 2) Visionare su monitor le 9 opere e scegliere quella desiderata
 - 3) Premere il pulsante corrispondente all'opera scelta e "print"

L'opera originale a colori nel formato cm. 42 X 29,8 verrà fuori in un minuto ed avrà, oltre alla firma dell'autore la data ed un numero progressivo da 1 a infinito. La tiratura delle opere verrà decisa dagli acquirenti. A chiusura mostra, le memorie delle opere saranno cancellate.

A fine anno verrà stampato il primo catalogo "SWART91" che riprodurrà tutte le opere prodotte nell'anno con le relative tirature. Il catalogo verrà inviato gratuitamente a chi ne farà richiesta.

È prevista per il prossimo autunno l'installazione di distributori d'arte automatici presso gallerie d'arte e shopping-centers in Italia e all'estero.

Le opere memorizzate nei distributori verranno periodicamente sostituite da altre, create nello studio di Milano ed inviate al distributore attraverso l'uso di modem collegato alla linea telefonica" (Panseca, 1991).

L'opera è assolutamente unica per l'epoca e risponde all'esigenza di riflessione su un mondo sempre più automatizzato, anticipando di molti anni le riflessioni intorno all'annullamento dell'artista a fronte di un avanzamento della macchina (pensiamo oggi a tutto il dibattito intorno all'intelligenza artificiale). Inoltre, le immagini che la macchina produce sono delle riprese televisive della guerra del Golfo in atto all'epoca: dalla televisione al computer, Panseca indaga la distanza che ci separa dall'immagine, una dimensione macchinica che annulla l'empatia di atti violenti come la guerra, rappresentata anche dalla produzione automatica dell'immagine¹⁵.

¹⁵ L'opera ha avuto un grande successo come dimostrano i molti articoli di giornali (Dotto, 1992), (Barilli, 1992), (Redazione, 1992), (Intervista all'autore, 1992).

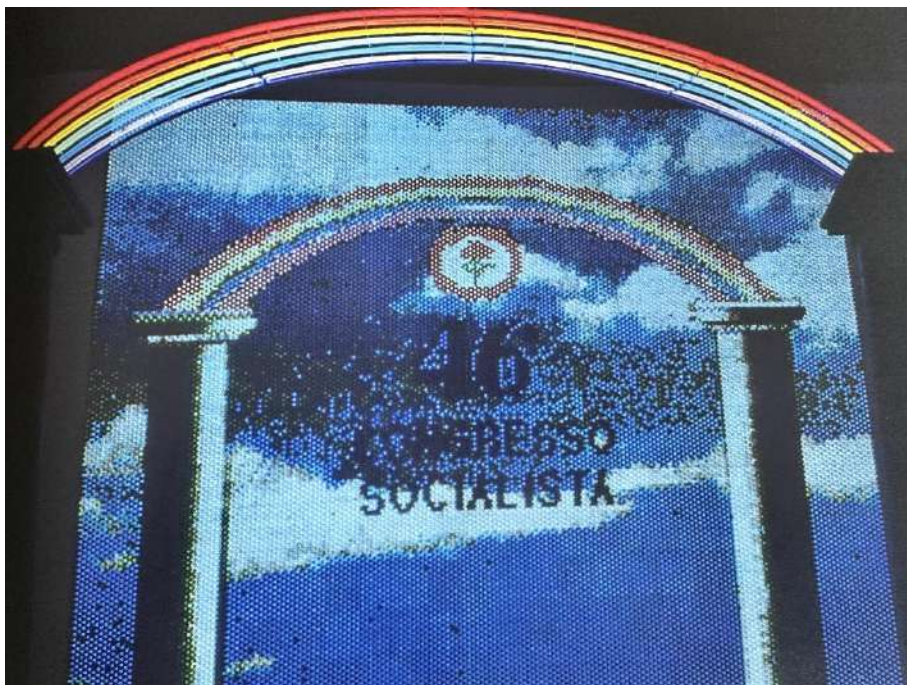


Fig. 6 – Filippo Panseca, particolare della scenografia digitale per il 46° Congresso Socialista, 1991

Come vediamo dalla descrizione, l'artista si spinge anche oltre. Pensando una macchina per l'arte nelle gallerie, nei centri commerciali, nelle città di tutto il mondo collegate con l'artista via wireless il quale invia e decide le opere da esporre. Le immagini radicali che egli espone, il rimosso delle guerre e degli atti violenti dell'esistenza, possono così presentarsi attraverso SWART. Come scrive Achille Bonito Oliva su «Flash Art» nel 1991,

Se i mass media hanno trasformato la guerra in "war game", attraverso una diretta che accorcia le distanze geografiche, allora è possibile produrre una riduzione della distanza storica mediante l'informazione di linguaggi differenziati tra loro. Linguaggi articolati secondo le specificità culturali del territorio antropologico abitato dall'artista. Da qui la paradossale fertilità di un evento come la guerra, il passaggio a una post-guerra che prolunga l'attenzione sulla produzione artistica anche se necessariamente supportata dal giudizio critico. Questa può essere la post-arte, l'arte del 2000 (Bonito Oliva, 1991).

È questo che Panseca già immagina dagli anni Sessanta, l'arte del 2000. Dai *Fluidi itineranti* alla *Swart O Mat*, il lavoro di Panseca ha saputo intrecciare sperimentazione tecnologica e ricerca sui materiali, arte, design e

comunicazione. Solo oggi, guardando indietro, possiamo veramente comprendere l'importanza di un artista come Panseca, un pioniere non solo dell'utilizzo della tecnologia, ma promotore di una nuova figura dell'artista.

Bibliografia

Barilli, R. (1992), *Le fantasie pubblicitarie e dei mass media riversate nell'immaginario artistico*, in «Avanti», 15 maggio.

Bonito Oliva, A. (1991), *Post-art: the art of the twenty-first century*, in «Flash Art International», maggio-giugno 1991, n. 158, p. 136.

Bordini, S., Gallo, F. (2018), *All'alba dell'arte digitale*, Mimesis, Milano.

Catricalà, V., Quaranta, D. (2020), *Sopravvivenza programmata. Etiche e pratiche di conservazione, dall'arte cinetica alla net art*, Kappabit, Roma.

Caramel, L. (1994), *Arte in Italia, 1945-1960*, Vita e Pensiero, Milano.

Cubitt, S., Thomas, P. (2013), *Relive: Media Art Histories*, MIT Press, Cambridge (MA).

Detheridge, A. (2012), *Scultori della speranza*, Einaudi, Torino.

Dotto, G. (1992), *Le più celebri opere d'arte distribuite da una macchina*, in «La Notte», 21 maggio.

Franco, F. (2013), *The First Computer Art Show at the 1970 Venice Biennale. An Experiment or Product of the Bourgeois Culture?*, in Cubitt, S., Thomas, P. (a cura di), *Relive: Media Art Histories*, MIT Press, Cambridge (MA).

Lagonigro, P. (2020), *Computer art in Italia negli anni Ottanta. Tecnologia, matematica e immaginario scientifico*, Venezia Arti, Nuova serie 2, vol. 29.

Panseca, F. (1991), *Descrizione dell'opera SWART O' MAT nel Catalogo della mostra*, Verona, Palazzo della Gran Guardia.

Parolo, L. (2019), *Video arte in Italia negli anni Settanta. La produzione della Galleria del Cavallino di Venezia*, Bulzoni, Roma.

Redazione de «Il Giorno» (1992), *Tutti artisti col robot che costruisce immagini*, in «Il Giorno», 10 maggio.

Redazione di «Flash Art» (1992), *Swart: l'arte dal distributore automatico*, intervista all'artista, in «Flash Art», 7 agosto.

Restany, P. (2001), Catalogo della mostra personale presso la Miniaci International Gallery *XXL REALART*, Edizione Miniaci, Milano.

Rosen, M. (2011), *A Little-Know Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International*, ZKM/MIT press, Karlsruhe/Cambridge (MA).

Taylor, G. D. (2014), *When the Machine Made Art*, Bloomsbury, London.

Seratoni, A., (2020) *Re-search, Re-enactment, re-design, re-programmed art. A proposito delle ipotesi del Gruppo T*, in Catricalà, V., Quaranta, D. (a cura di), *Sopravvivenza programmata. Etiche e pratiche di preservazione dall'arte cinetica alla net art*, Kappabit, Roma.

Sutton G. (2015), *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*, MIT Press, Cambridge (MA).

Taylor, G.D. (2014), *The Soulless Usurper. Reception and Criticism, of Early Computer Art*, in H. B. Higgins, D. Kahn (a cura di), *Mainframe Experimentalism*, University of California Press, Berkeley.

Trini, T. (1982), Testo di presentazione di Tommaso Trini dell'installazione di Panseca alla Biennale di Venezia del 1982.

Zane, M. (2008), *Storia e memoria del personal computer: il caso italiano, dal mainframe ai pc*, Jaca Book, Milano.

La Computer art nel dibattito critico-curatoriale italiano degli anni Ottanta

VINCENZO DI ROSA

Il contesto internazionale

Nel 1968, la critica d'arte Jasia Reichardt cura un progetto destinato a divenire una pietra miliare nella storia delle mostre nonché una delle prime manifestazioni artistiche a problematizzare il rapporto tra tecnologie informatiche e creatività: *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*. Allestita all'Institute of Contemporary Arts di Londra secondo un metodo dichiaratamente interdisciplinare, la mostra si pone come obiettivo quello di indagare «le relazioni tra gli approcci scientifici e matematici, e le pulsioni più irrazionali e oblique associate al fare musica, arte e poesia» (Reichardt, 1971, p. 11)¹.

Due anni più tardi, sono il Jewish Museum di Brooklyn e la Smithsonian Institution di Washington a dedicare un ampio approfondimento alla Computer art, con la seminale *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art*. L'esposizione, curata dallo scrittore e teorico statunitense Jack Burnham, muove dal concetto di software inteso come vera e propria "struttura mitica dell'arte" (Fritz, 2011, p. 32) ed esplora gli effetti delle nuove tecniche di comunicazione sulla produzione artistica, mettendo in dialogo alcune delle prime opere informatiche con quelle dei concettualisti. In questo senso, lo *spostamento* estetico e la dematerializzazione dell'oggetto artistico (Chandler, Lippard, 1968, pp. 31-36), inaugurato dalle pratiche di autori come Joseph Kosuth, John Baldessari, Robert Barry e Douglas Huebler, diventano l'occasione per verificare le analogie tra la processualità dei sistemi di elaborazione delle informazioni e le

¹ La mostra è stata allestita dal 2 agosto al 20 ottobre del 1968. Gli autori coinvolti dalla Reichardt sono stati più di cinquanta, tra artisti, compositori, poeti, designer, ingegneri e filosofi. Per un approfondimento sul progetto, oltre che al catalogo della mostra Reichardt (1968), si rimanda a Mey (2021) e a Ravaglia (2015).

sperimentazioni linguistiche e filosofiche condotte nell'ambito della Conceptual art².

Se *Cybernetic Serendipity* e *Software* – assieme ad altre rassegne come *Computer-generated pictures* alla Howard Wise Gallery di New York e *Computer-Grafik* alla Galerie Wendelin Niedlich di Stoccarda, entrambe organizzate nel 1965³ – danno avvio a una prima riflessione critica e curatoriale attorno all'emersione della Computer art, è tuttavia soltanto negli anni Ottanta che le ricerche dei *computer artists* iniziano a riscuotere maggiore interesse. Ciò avviene soprattutto grazie a un allargamento delle possibilità produttive, determinato dalla diffusione dei personal computer e dal perfezionamento dei programmi e dei sistemi operativi, che consente a un numero sempre crescente di artisti di confrontarsi con i nuovi strumenti tecnologici (Quaranta, 2010, pp. 43-44; Bordini, 2018, p. 19). Da questo punto di vista, è senza dubbio emblematico il progetto curato da Jean-François Lyotard nel 1985 al Centre Pompidou, *Les Immatériaux*: una mostra espressamente concepita per rendere tangibili le trasformazioni indotte dalla società dell'informazione mediante un allestimento labirintico, cacofonico, spiazzante. In quest'esposizione si potevano esperire progetti come *Son=Espace* di Rolf Gehlhaar, che traduceva i movimenti dei visitatori in suoni grazie a un software appositamente progettato dall'artista, o si poteva leggere, direttamente al computer, una conversazione avvenuta tra filosofi e artisti, come Nanni Balestrini, Jacques Derrida, Isabelle Stengers e Daniel Buren⁴.

Anche in Italia, alla metà degli anni Ottanta, non senza un certo ritardo rispetto al contesto internazionale – probabilmente a causa di un pregiudizio che giudica «in senso troppo "tecnicistico"» questo tipo di arte, così come ha ipotizzato Sandra Lischi (2018, pp. 23-24) –, si susseguono una

² Oltre alle opere di Kosuth, Baldessari, Barry e Huebler, *Software* ha ospitato anche i lavori di artisti come Hans Haacke, Allan Kaprow, Lawrence Weiner, Vito Acconci, Les Levine e Agnes Denes. La mostra è stata allestita al Jewish Museum di Brooklyn dal 16 settembre all'8 novembre 1970 e alla Smithsonian Institution di Washington dal 16 dicembre 1970 al 14 febbraio 1971.

³ Sulle prime mostre dedicate alla Computer art si veda Piehler (2002).

⁴ Il progetto in questione si intitolava *Épreuves d'écriture* ed era stato presentato in un'area denominata *Labyrinthe du langage*. I ventisei autori coinvolti nella conversazione erano stati chiamati a riflettere e a confrontarsi su cinquanta parole chiave scelte da Lyotard. La conversazione era avvenuta attraverso una sorta di proto-internet ed era stata successivamente trascritta in uno dei tre volumi del catalogo (Gallo, 2008; Broeckmann, Hui, 2015).

serie di manifestazioni espositive che provano a riflettere sull'impiego artistico del computer.

L'obiettivo di questo saggio è quello di ricostruire il dibattito critico e curatoriale attorno all'emersione della Computer art in Italia muovendo dall'analisi di quattro mostre seminali: *Tecnologia e Informatica* (1986), organizzata nell'ambito della 42° edizione dell'Esposizione Internazionale d'Arte della Biennale di Venezia; *Arte e Computer* (1987), a cura di Renato Barilli; *Computer Image* (1987) curata da Franco Masotti e Claudia Ricci e *I frattali: la geometria dell'irregolare* (1988), tenutasi a Palazzo Braschi a Roma, con la curatela di Maurizio Calvesi e Michele Emmer. Dopo una breve introduzione sul *Festival Arte Elettronica di Camerino*⁵, il testo cercherà di far emergere le principali problematiche teoriche connesse alla diffusione di questa pratica artistica alla luce della specificità del panorama critico italiano. La scelta di selezionare le quattro mostre sopracitate è dettata dalla necessità di mostrare approcci eterogenei alla Computer art, evidenziando analogie e differenze relative sia al metodo allestitivo che a quello curatoriale.

Il Festival Arte Elettronica di Camerino

Una delle prime manifestazioni culturali in cui vengono esposte e discusse le opere di Computer art è sicuramente il Festival Arte Elettronica di Camerino che, dal 1983 al 1990, diventa un vero e proprio punto di riferimento per le arti elettroniche in Italia (Bordini, Gallo 2018, p. 7). Sia perché nel corso degli anni accoglie una serie di rassegne espositive, come quelle organizzate dallo Studio d'arte 5x5 e dal Pulsante Leggero⁶, che presentano le opere dei principali *computer artists* italiani, sia perché ospita convegni e dibattiti che raccolgono voci come quelle di Vittorio Fagone, Guido Aristarco, Enrico Cocuccioni, Dario Evola.

Dalle tavole rotonde di Camerino emergono diverse questioni relative allo sviluppo delle pratiche di Computer art e al rapporto tra immaginario artistico e programmazione informatica. In occasione della seconda edizione del festival, come ha sottolineato Paola Lagonigro (2018a, p. 41), si assiste a un acceso dibattito tra gli artisti "tradizionali", impegnati a

⁵ Al Festival Arte Elettronica di Camerino è stato dedicato il volume *All'alba dell'arte digitale* a cura di Silvia Bordini e Francesca Gallo (2018).

⁶ Lo Studio d'arte 5x5 è stato uno spazio espositivo con sede a Roma dedicato alla Computer art. Il Pulsante Leggero, invece, è un'associazione fondata da Rinaldo Funari nel 1983. Per un approfondimento si veda Bordini (2018, pp. 16-20).

sperimentare i nuovi strumenti tecnologici, ma ancora legati ai loro codici e alle loro metodologie di lavoro, e i "softwaristi", ovvero quelli che riflettono sull'operatività delle macchine elettroniche rivendicando la necessità di una programmazione del software (De Candia 1984 in Lagonigro 2018a, p. 41). Tra questi ultimi, vi sono i Crudelity Stoffe, che, all'edizione del 1984, presentano il secondo tempo del loro *Romeo & Juliet*⁷ e che, già nel 1983, nei loro *Appunti abolizionisti* sottolineano l'urgenza di «slegare il calcolatore dal concetto di effetto speciale, dargli dignità di segno e di processo, utilizzarlo per le sue capacità di precisare ciò che sentiamo dentro» (Böhm 1986 in Bordini, Gallo 2018, p. 137). Secondo il duo composto da Michele Böhm e Marco Tecce, infatti, bisogna concentrarsi sulle specificità del computer, persino sulle sue «limitazioni», come quelle relative al colore e alla risoluzione, da intendere come presupposti fondamentali dell'arte digitale, concependo il software come il «punto cruciale [...] lo specchio della nostra capacità di descrivere in maniera formalmente ineccepibile, e quindi comprensibile all'automa, ciò che immaginiamo e progettiamo» (Böhm 1986 in Bordini, Gallo 2018, p. 137)⁸.

Dello stesso avviso appare anche il critico Enrico Cocuccioni, che, alla terza edizione del Festival (curata nel 1985 da Rinaldo Funari e Gianni Blumthaler), oltre a esporre un autentico video-manifesto della Computer art - *Manifesto '85*⁹ - interviene anche alla prima giornata del convegno organizzato dall'Università di Camerino (Gallo 2018, p. 35). In questo contesto, il critico sostiene che occorre approfondire la specificità del nuovo mezzo evitando «l'ingenua antropomorfizzazione», ovvero cercando di non attribuirgli «qualità e valori» che appartengono alla sfera umana più che allo strumento stesso (Cocuccioni 1986 in Gallo 2018, p. 35). Per questo motivo, è necessario che nasca una nuova figura d'artista e anche di critico; una figura simile a quella del cyborg - in quegli anni esaltata dalle folgoranti pagine di Antonio Caronia (1985) - «non più identificabile del tutto in

⁷ *Romeo & Juliet* è un'animazione al computer realizzata con un software progettato dagli stessi Crudelity Stoffe, chiamato *Omaggio a Lisa* (Bordini 2018, p. 17).

⁸ Gli *Appunti abolizionisti* vengono presentati per la prima volta nel 1983 in occasione del seminario *Computer grafica e progettazione visiva*, organizzato dalla RAI e curato da Alessandro Polistina. Il testo è stato recentemente antologizzato in Bordini, Gallo (2018, pp. 135-140).

⁹ Si tratta di una sorta di saggio visivo di circa cinque minuti nel quale si alternano frasi tratte dal suo testo *Manifesto critico. L'arte tra videostasi e neosofia* (1985) e una serie di immagini che il critico anima, ruota e modifica. Per un approfondimento si veda Lagonigro (2019).

quella dell'artista (o del critico) in senso tradizionale. Ma, in definitiva, neppure in quella del "creativo", inteso quale tecnico della comunicazione visiva al servizio del sistema pubblicitario» (Cocuccioni 1986, p. 50).

Tecnologia e Informatica, tra interattività e decentralizzazione

I discorsi portati avanti al Festival Arte Elettronica vengono rilanciati e approfonditi nel 1986 alla 42° edizione dell'Esposizione Internazionale d'Arte della Biennale di Venezia, *Arte e scienza*, a cura di Maurizio Calvesi. In quest'occasione, alle Corderie dell'Arsenale, un'ampia sezione della manifestazione è dedicata alla mostra *Tecnologia e Informatica*, curata da Roy Ascott, Don Foresta, Tom Sherman e Tommaso Trini. Si tratta di un'esposizione che ha l'obiettivo di presentare le differenti ricerche artistiche nel campo delle tecnologie informatiche e telematiche, ponendo l'accento soprattutto sul *networking* e sulla convergenza tra computer e sistemi di comunicazione. D'altronde, è la stessa mostra, come racconta Roy Ascott (1986, p. 33) nel catalogo, ad essere stata organizzata «a distanza», poiché la maggior parte del lavoro dei curatori è stato svolto tramite uno dei primi sistemi di posta elettronica.

Dal punto di vista allestitivo-curatorio, *Tecnologia e Informatica* è suddivisa in tre capitoli. Il primo è dedicato alle installazioni e comprende opere di artisti come Bill Viola, Piero Fogliati e Brian Eno, principalmente incentrate sulla luce e sul suono. Il secondo, denominato *Laboratory workshop*, è suddiviso a sua volta in tre sezioni (*Videotex*, *Videodisco* e *Computer Imaging*) e include sia opere di Computer art, come quelle dei Crudelity Stoffe e di Michaël Gaumnitz, sia opere realizzate con dischi a lettura laser e videotex. Il terzo capitolo, infine, denominato *Planetary Network*, rappresenta il centro nevralgico del progetto espositivo. Si tratta di un'area nella quale va in scena una complessa «performance telematica» (Mattei 1986, p.75), grazie al coinvolgimento di venti centri d'arte sparsi in giro per il mondo, da Sidney a Toronto, da Plymouth a Vienna. Su monitor e schermi di differenti dimensioni, vengono trasmessi testi, immagini e video inviati dai venti centri d'arte, collegati tra loro mediante telefacsimile, posta elettronica e video a scansione lenta. Tutti i contenuti prodotti non solo possono essere trasmessi e scambiati, ma possono essere anche modificati, in tempo reale, secondo un principio di collaborazione artistica.

In questo spazio, significativamente rinominato *Ubiqua* (Fig. 1 e 2), media diversi si integrano e interagiscono, lo spettatore è bombardato da una moltitudine di stimoli visivi ed è invitato a partecipare attivamente

all'azione informatica¹⁰. Come scrive Ascott (1986, p. 33): «La trasmissione in rete telematica [...] ha l'effetto di eliminare le vecchie dicotomie fra artista e spettatore, produttore e consumatore, offrendo mezzi per collaborare alla creazione di immagini e testo, implicando non solo lo scambio di idee tra persone ma anche il loro stesso diretto coinvolgimento nella creazione di significato».



Fig. 1 – *Planetary Network*, 1986, Biennale di Venezia. Veduta della mostra.
Courtesy Roberto Carraro

Per i curatori della mostra, quindi, l'aspetto interattivo rappresenta una delle componenti essenziali del progetto espositivo, dal momento che, oltre a sfumare i confini tra artisti e spettatori, determina un'autentica «dispersione della paternità autoriale» (Ascott 1986, p. 35) e una conseguente convergenza tra il momento creativo e quello espositivo¹¹. Al

¹⁰ Per un approfondimento sulla mostra *Tecnologia e Informatica*, si vedano anche Gallo (2008, pp. 165-167) e Lagonigro (2018, pp. 143-145).

¹¹ Nel catalogo della mostra, l'enfasi posta sulla dimensione interattiva del *Planetary Network* è rimarcata anche dalle parole di Don Foresta e di Maria Grazia Mattei. Foresta, in particolare, dedica un ampio spazio alla questione e la introduce

contempo, la decentralizzazione dei luoghi produttivi dell'arte operata dal sistema telematico innesca un processo relazionale che non è solo creativo, ma anche sociale, poiché nello spazio elettronico di *Ubiqua* si trovano a dialogare individui e culture diverse, impegnate a costruire un'opera stratificata, polifonica, immateriale.



Fig. 2 – *Planetary Network*, 1986, Biennale di Venezia. Veduta della mostra.
Courtesy Roberto Carraro

Verso un'estetica dell'arte elettronica: *Arte e Computer*

Se i curatori di *Tecnologia e Informatica* si soffermano sulle relazioni tra l'arte elettronica e i mezzi di comunicazione, organizzando una rassegna che è al tempo stesso partecipativa e decentrata, soltanto un anno più tardi Renato Barilli progetta la mostra *Arte e Computer*, con la quale cerca

affermando che «se c'è una parola chiave che differenzia l'arte basata su sistemi tecnologici dalle pratiche artistiche più tradizionali, questa magica parola è l'interazione» (Foresta, 1986, p. 44). Inoltre, sebbene non citi esplicitamente il celebre testo di Umberto Eco, lo studioso e teorico statunitense parla delle «opere interagenti» come di vere e proprie «opere aperte», capaci di stimolare una partecipazione attiva da parte dello spettatore, che possa effettivamente alterare il risultato finale.

di verificare se questo nuovo strumento possa già rappresentare un medium artistico «competitivo, alternativo e soddisfacente» (Barilli 1987, p. 13). Organizzata nell'ambito del programma Besana Ottanta, curato da Flavio Caroli e dallo stesso Barilli per il Comune di Milano, la mostra è parte della quarta edizione della manifestazione meneghina. Viene allestita alla Ronda della Besana – assieme a un'esposizione di sculture di Mauro Staccioli¹² – con il dichiarato obiettivo, così come si legge nel progetto scientifico e organizzativo, di distinguersi dalle esposizioni precedenti dello stesso genere, in cui le opere dei *computer artists* erano state presentate assieme a ricerche grafico-pubblicitarie, scientifiche e mass-mediologiche. Secondo Barilli, infatti, in queste mostre «veniva trascurato l'approccio propriamente estetico, condotto da artisti di provato valore e di sensibilità, i quali a loro volta possano trovare nella maturità del mezzo tecnologico talune possibilità non sempre concesse dagli strumenti tradizionali: per esempio, la possibilità di offrire immagini in movimento, di ingrandire o di rimpicciolire a piacere, di cambiare in essa la chiave cromatica, di passare dalle due alle tre dimensioni, e così via» (Barilli 1987a). Oltre a far riferimento ai «saloni apprestati annualmente a Camerino» (Barilli 1987, p. 13) e a *Tecnologia e Informatica*, che, come ha notato Lagonigro (2020, p. 145), sembrava in qualche modo ribadire una netta distanza tra arte elettronica e sistema dell'arte, il critico si riferisce probabilmente anche alla mostra *L'immaginario Scientifico*, curata dall'Associazione Interculturale per la Scienza e l'Arte (AISA) di Trieste e allestita dal 5 maggio al 15 giugno 1986 alla Gèode della Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette di Parigi. Quest'esposizione, infatti, sebbene accogliesse diversi contributi di Computer art (come quelli di Lucio Saffaro), mirava sostanzialmente a raccontare il lavoro scientifico attraverso immagini, video e installazioni¹³.

¹² All'interno del programma Besana Ottanta, *Arte e Computer* è inserita nella rubrica denominata "situazioni": un filone tematico della manifestazione che intende mappare ed esporre le sperimentazioni di artisti che lavorano su problemi e tecniche che caratterizzano l'attualità. Nei faldoni relativi a Besana Ottanta, conservati nel Fondo Mostre della Cittadella degli Archivi di Milano, sono presenti soltanto cinque fotografie della mostra di Staccioli e nessuna immagine di *Arte e Computer*.

¹³ *L'immaginario Scientifico* è stata successivamente allestita al Salone della Ricerca della Fiera Campionaria di Milano (dal 4 aprile al 12 aprile del 1987) ed è quindi diventata il primo nucleo della collezione del museo Immaginario Scientifico di

Prendendo le distanze da questi tre precedenti, Barilli intende quindi valutare il livello e la qualità dei risultati estetici raggiunti dalla Computer art, indagando le inedite possibilità grafiche e cromatiche offerte dal nuovo mezzo. A questo scopo, stipula un accordo con la società milanese RGB Computer Graphics Service, la quale, per quasi due mesi, mette a disposizione i suoi tecnici e un sistema grafico computerizzato (denominato *Revolution HDP*) a un nutrito gruppo di artisti, tra i quali figurano Luigi Ontani, Marcello Jori, Aldo Spoldi, Enrico Baj, Gianni Colombo, Gianfranco Pardi, Valentino Vago, Gianantonio Abate, Innocente, Alessandro Mendini (Fig. 3) e Plumcake (Fig. 5)¹⁴. Sfruttando i software *Lumane* e *Wasatch*, questi artisti sono chiamati a realizzare opere inedite che vengono presentate su schermi di varie dimensioni. La mostra documenta anche l'attività del Centre nationale des arts plastiques di Parigi (che espone una selezione di opere d'arte elettronica); del Gruppo Hi Tec diretto da Giovanni Blumthaler (con lavori di Franco Angeli, Alighiero Boetti e Giulio Turcato); del centro di produzione CRAUS e di quello diretto da Ennio Bianco, che presenta lui stesso due lavori intitolati *Viaggio* (1986). Allo stesso tempo, il curatore invita artisti che, in quegli anni, si stavano confrontando in maniera quasi esclusiva con la produzione di immagini sintetiche, come i Crudelity Stoffe e i Giovanotti Mondani Meccanici (Fig. 4).

Nonostante le notevoli differenze – sia di ordine curatoriale che allestitivo – tra *Arte e Computer* e *Tecnologia e Informatica*, nella mostra di Barilli – così come in quella della Biennale – si riscontra una forte componente laboratoriale e partecipativa, dal momento che il curatore predispose un *open space* che consente agli artisti di sperimentare un sistema computerizzato (simile a quello elaborato dalla RGB) a diretto contatto col pubblico e di presentare le immagini realizzate grazie a due videoproiettori e a un programma appositamente sviluppato dalla VTR Video Technology Research di Milano (Barilli 1987, p. 55).

Trieste. Per un approfondimento si rimanda al catalogo della mostra (Budinich 1987).

¹⁴ La selezione portata avanti da Barilli, come lui stesso chiarisce nel catalogo della mostra, risponde a un criterio di campionatura che mira a rappresentare varie generazioni e tendenze. Tuttavia, le scelte del critico si basano anche sulla peculiarità «astratto-stilizzato» del mezzo, che reclama «virtù fondate sulla scioltezza del tracciato grafico e sul valore delle stesure-campiture cromatiche; non sono fatti per esso coloro che amano gli impasti grossolani, le conduzioni violente» (Barilli, 1987, p. 13).

La volontà di indagare il computer come vero e proprio medium artistico è rimarcata anche dal taglio critico che il curatore sceglie di adottare per il saggio pubblicato in catalogo. Si tratta di un testo che inquadra le opere dei *computer artists* muovendo dal complesso rapporto tra arte e tecnologia. Barilli mette subito in chiaro che questa relazione deve «nutrirsi di ragioni profonde [...] di sintonie capaci di coinvolgere il meglio dei due ambiti chiamati al confronto», e deve quindi basarsi su una pratica operativa che, se da una parte necessita di essere già «sintonizzata» sul funzionamento degli strumenti tecnologici, dall'altra deve saper adoperare questi stessi strumenti attraverso il filtro del linguaggio artistico. «Non basta, insomma, maneggiare qualche ritrovato tecnico, pur sofisticato e avanzato, per dimostrare *ipso facto* di aver stabilito un vincolo simpatetico con la tecnologia del proprio tempo» (Barilli 1987, p. 9).

Nel caso quest'incontro si dimostrasse produttivo e poggiasse su solide basi sarebbe allora possibile riconoscere una grammatica dell'arte computerizzata; una grammatica caratterizzata innanzitutto dai pixel: impulsi luminosi allineati in file regolari, in maniera molto simile ai mosaici ravennati o bizantini e ai dipinti dei divisionisti. A tal proposito, Barilli parla di «mosaici elettronici» e distingue quelli prodotti mediante la videoregistrazione, grazie all'ausilio di cineprese e macchine fotografiche, da quelli generati al computer, che danno vita a «un'immagine sintetica, autofondata» (Barilli, 1987 p. 10). Se le immagini generate dalle pratiche di *video-recording* catturano gesti, performance e interventi effimeri, omologandosi in maniera stringente all'azione vissuta, quelle dei *computer artists* escludono perentoriamente la realtà esterna, poiché non muovono più da un'immagine di partenza, da un motivo reale, ma da un processo algoritmico, che porta in ultima istanza a una «concretizzazione del "calcolo" mentale» (Barilli 1987 p. 11)¹⁵.

Un ulteriore aspetto che caratterizza la Computer art, secondo il critico bolognese, è la qualità del colore: un autentico «colore-luce» (Barilli 1987, p. 12), che, a differenza di quello applicato su tela o su tavola, investe direttamente la retina e non per riflesso di un'illuminazione esterna. In questo senso, il colore-luce avrebbe avverato il cromoluminarismo di Seurat

¹⁵ Nel catalogo di *Tecnologia e Informatica*, Valerio Eletti aveva già parlato delle immagini sintetiche come di immagini «create dal nulla», sottolineando sia l'assenza di una fonte reale, sia il processo di costruzione dell'immagine stessa, basato su una manipolazione matematica di dati, successivamente visibile sul terminale del calcolatore elettronico (Eletti 1986, p. 81).

e Signac, perfezionando una volta per tutte la teoria divisionista dei colori assoluti.

Per Barilli (1979, p. 35), d'altronde, «spetta alle arti visive un compito di tecnomorfismo», così come afferma nel maggio del 1978 nell'ambito dello storico convegno di Montecatini, ovvero di trasformare in materia artistica i processi tecnologici esaltando le possibilità espressive degli strumenti dati. Il suo interesse per il computer si inserisce quindi all'interno di un'indagine più ampia che riguarda sia l'impiego artistico dei nuovi media che, più in generale, il complesso rapporto tra arte e tecnologia. Come ha sottolineato Francesca Gallo (2008, p. 168), Barilli è una delle «rare voci dissonanti, nel nostro paese, rispetto alla celebrazione del postmoderno in arte e in architettura come "ritorno alla pittura" e incursione nella tradizione, dato che esprime una considerazione allargata delle pratiche artistiche, che ha nella dialettica con le condizioni materiali, e quindi anche con gli sviluppi tecnologici, un elemento fondamentale».



Fig. 3 – Alessandro Mendini, *Cosmesi universale*, 1987, progetto con Caterina De Vita, realizzato in collaborazione con RGB Computer Graphics, Milano.
Courtesy Archivio Alessandro Mendini

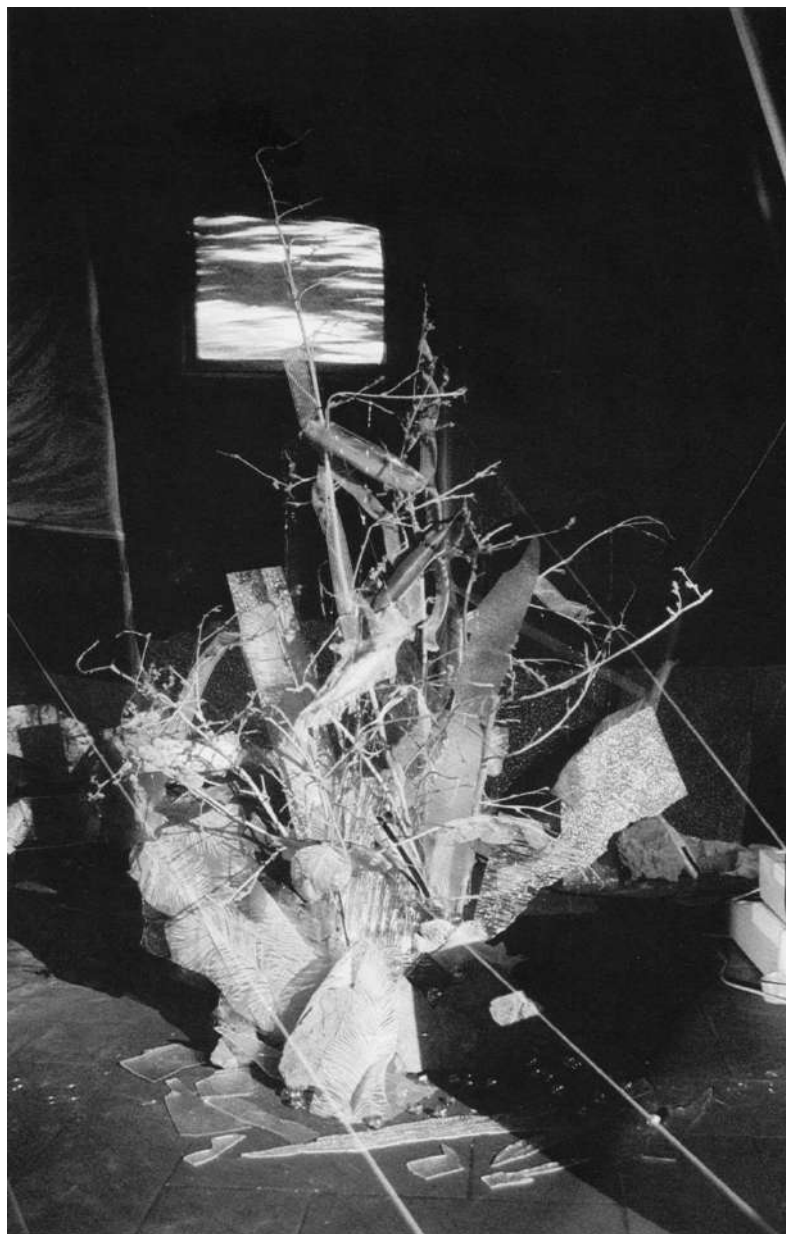


Fig. 4 - Giovanotti Mondani Meccanici, *Magazzino del mondo fluttuante*, 1986



Fig. 5 - Plumcake, *I misteri dell'arte* (disegno preparatorio), 1987. Courtesy Gianni Cella

Computer Image

Se Barilli è convinto sia possibile riconoscere un linguaggio specifico della Computer art, diversi critici e operatori culturali, che in quegli anni sono attivi sul medesimo fronte, appaiono piuttosto scettici circa la possibilità di definire una sorta di grammatica dell'arte elettronica. Tra questi, vi sono Franco Masotti e Claudia Ricci, che, proprio qualche settimana dopo la chiusura di *Arte e Computer*, organizzano a Rimini una rassegna internazionale di immagini digitali intitolata *Computer Image*. La mostra è allestita nella chiesa di Santa Maria ad Nives e ospita le opere di artisti come Roberto Masotti, Mario Canali (con il gruppo Correnti Magnetiche), Giannotti Mondani Meccanici e i giapponesi Masa Inakage, Midori Kitagawa e Suma Noji¹⁶.

¹⁶ *Computer Image* è allestita dal 27 giugno al 30 agosto 1987 ed è supportata dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Rimini.

Secondo i curatori della mostra, per quanto la Computer art disponga di mezzi estremamente potenti e permetta il dischiudersi di universi visivi totalmente inediti, «non ha ancora una sua estetica precisa né tanto meno una sua sintassi o una sua retorica, ma è un nodo di intersezioni, di pratiche visive diversissime, legate anzitutto al cinema e alla grafica» (Masotti, Ricci 1987, p. 13). Per questo motivo, è diventata «una metafora per designare qualcosa che ancora arte non è», qualcosa che, nonostante l'entusiasmo con cui è stata accolta, presenta dei limiti piuttosto profondi, determinati soprattutto dallo scarso interesse per lo sviluppo di hardware e software sperimentali dedicati all'elaborazione di immagini artistiche (Masotti, Ricci 1987, p. 14).

Eppure, nonostante muovano da posizioni così critiche, i curatori di *Computer Image* intendono offrire una fotografia delle differenti ricerche portate avanti mediante la *computer graphic*, un vasto repertorio degli usi di questa tecnica – che sempre più pervade l'universo delle immagini –, contrapponendosi a quelle mostre e a quei convegni che hanno fatto dell'arte elettronica un'«ideologia [...] la macchina magica del domani in grado di risolvere tutti i problemi ed i limiti umani» (Masotti, Ricci 1987, p. 14). Che uno dei bersagli di questa polemica sia Barilli, e in particolar modo la metodologia curatoriale della sua *Arte e Computer*, risulta alquanto chiaro dal saggio che Masotti e Ricci pubblicano sul catalogo della mostra, dove si può leggere:

Operazioni che tendono a coinvolgere artisti più o meno tradizionali mettendo loro a disposizione una workstation grafica più o meno evoluta e sofisticata (spesso unitamente ad un tecnico con funzione di interprete) con la successiva esposizione dei lavori ottenuti, non consentono certo di fornire una risposta significativa alla domanda se le nuove tecnologie produrranno la nascita di una nuova forma d'arte (Masotti, Ricci 1987, p. 14).

A differenza dell'esposizione allestita alla Rotonda della Besana, infatti, *Computer Image* include solo artisti e grafici che operano principalmente con il calcolatore elettronico, che non si limitano a instaurare una relazione estemporanea con questo mezzo – magari dettata da momentanee fascinazioni – e che conducono una ricerca specifica sul linguaggio dell'arte elettronica – in diversi casi accompagnata anche dallo sviluppo di appositi software per l'elaborazione delle immagini. La mostra, inoltre, vede una folta presenza di artisti internazionali – scelti grazie al dialogo con i principali centri di ricerca e produzione di computer grafica

dell'epoca¹⁷ – e, in questo senso, può essere considerata come la prima rassegna italiana ad aver restituito uno sguardo di insieme sulle diverse sperimentazioni legate all'immagine digitale.

Per quanto concerne l'allestimento, *Computer Image* è suddivisa in due sezioni principali. La prima ospita immagini e frame da video prodotti al computer, stampate ed esposte negli spazi della chiesa di Santa Maria ad Nives. La seconda, invece, consiste in un'unica proiezione su schermo in cui si susseguono in loop i video e le immagini di computer grafica realizzati dagli artisti invitati. Ogni video è inframmezzato da brevi animazioni – che Masotti definisce «siparietti» – prodotte al computer da Maurizio Cattelan e da Patrizia Giambi che, dal 1985, lavoravano spesso assieme sotto il nome collettivo di Palazzo del Diavolo Produzioni¹⁸.

Oltre a offrire una panoramica sulle differenti ricerche portate avanti nell'ambito dell'arte elettronica, la mostra cerca di avviare anche una riflessione sulle radici e sulla storia di questa pratica. Nel catalogo del progetto espositivo, Cocuccioni passa in rassegna le diverse tappe che hanno scandito l'evoluzione della Computer art, individuando nella Pop art e nell'arte cinetica e programmata le due esperienze che ne hanno influenzano più da vicino le «direttrici di fondo» e la strategia, soprattutto in relazione alla realtà comunicativa dei mass media: «da un lato l'ambigua (ambivalente) integrazione con l'*imagerie* di massa; dall'altro un intento più costruttivo, progettuale, pedagogico, il quale trasforma l'artista in operatore visivo e riduce l'esperienza dell'arte a ricerca artistica ideologicamente impegnata, in vista di una dimensione estetica che sappia fare i conti con la scienza e con la realtà industriale» (Cocuccioni 1987, pp. 55-56). Secondo Cocuccioni, quindi, l'esordio dell'arte digitale avviene in uno scenario dove l'Optical art e la Popular art hanno accettato la sfida dei mass

¹⁷ La selezione degli artisti italiani è invece portata avanti grazie al supporto di Rinaldo Funari.

¹⁸ Il materiale ricevuto dagli artisti era stato montato su una videocassetta 3/4 U-matic ed era poi stato proiettato secondo un calendario giornaliero. Le animazioni di Cattelan e Giambi erano state prodotte in collaborazione con lo studio RKO Video. La presenza di Cattelan, in particolare, era dovuta alla sua partecipazione a una mostra intitolata *Peep Show* – alla cui realizzazione aveva contribuito anche Franco Masotti – allestita lo stesso anno a Palazzo Albertini di Forlì. La fonte di queste informazioni, così come quelle relative all'allestimento di *Computer Image*, è una conversazione tra l'autore e Franco Masotti, avvenuta il 10 giugno 2022. Sulla mostra *Peep Show* si veda la recensione apparsa su "L'Unità" (Papi 1987); sulle attività del Palazzo del Diavolo si veda invece Giambi (2006).

media e delle nuove tecnologie e dove la stessa diffusione del calcolatore elettronico sta “imponendo” un ripensamento radicale delle modalità di produzione e fruizione dell’opera d’arte¹⁹.

I frattali: la geometria dell’irregolare. Per una genealogia della Computer art

La necessità di ricostruire una genealogia storico-artistica della Computer art è avvertita anche da Maurizio Calvesi che, nel 1988, assieme a Michele Emmer, cura la mostra *I frattali: la geometria dell’irregolare*. Organizzata dall’Istituto dell’Enciclopedia Italiana Treccani, con la collaborazione del Goethe-Institut, e allestita a Roma, a Palazzo Braschi, l’esposizione è principalmente incentrata sulle immagini di oggetti frattali, ovvero quegli oggetti geometrici dotati di omotetia interna, che si ripetono all’infinito sempre uguali a sé stessi, su scale diverse²⁰. La mostra si compone di quattro sezioni, intitolate *Bolle di Sapone*, *Quarta Dimensione*, *Solidi Platonici* e *Simmetria*, che rappresentano delle «occasioni», così come le definiscono Calvesi ed Emmer (1988, p.8), in cui l’immaginario artistico ha incontrato quello scientifico e matematico.

Oltre alle quattro sezioni, l’esposizione comprende una rassegna dedicata all’arte cinetica e programmata degli anni Sessanta, con opere di artisti come Gianni Colombo, Gabriele Devecchi, Alberto Biasi e Grazia Varisco, presentate da Calvesi come antesignane della Computer art, poiché anticipatrici di una rigorosa metodologia progettuale, in cui la ricerca artistica incontra le moderne tecnologie allo scopo di esaltare il dinamismo dell’immagine, la sua continua trasformazione²¹. «Questo tipo di arte non deve nulla al computer, tuttavia precorre le possibilità dell’immagine elettronica nella ricerca di un movimento, che non sia suggerito nell’immagine, ma divenga suo attributo reale e sostanziale». (Calvesi 1988, p.109). D’altronde, già Umberto Eco (1962, s.n.p.), nell’introduzione al catalogo della

¹⁹ Sul rapporto tra arte cinetica e Computer Art si veda anche Quaranta (2016).

²⁰ La mostra è stata allestita dal 16 maggio al 5 giugno 1988. Parallelamente, il 16 e il 17 maggio, si è tenuto un convegno internazionale – anch’esso organizzato dall’Istituto dell’Enciclopedia Italiana Treccani – intitolato *Fractals in Nature and in Mathematics*, che ha visto la partecipazione, tra gli altri, dei matematici Benoit B. Mandelbrot, Michael Barnsley, Adrien Douady e del fisico italiano Luciano Pietronero.

²¹ All’interno di questa sezione, un’intera sala ospitava le ricerche del pittore-matematico Lucio Saffaro, che, per l’occasione, aveva esposto dipinti, litografie e disegni rappresentanti immagini frattali, assieme al video *Nuove Forme Platoniche*, già presentato alla Biennale del 1986.

mostra *Arte Programmata. Arte cinetica. Opera aperta. Opere moltiplicate* del 1962, suggeriva di pensare agli artisti del Gruppo T e del Gruppo N come a dei «programmatori», vista l'affinità del loro lavoro con quello degli ingegneri informatici.

L'indagine genealogica di Calvesi si spinge fino alle avanguardie storiche e rintraccia nella rivoluzione cubista, negli assunti scientifici della pittura di Braque e Picasso e, in particolar modo, nella quarta dimensione, un'ulteriore precedente che conferma la fecondità del connubio tra arte e scienza. Secondo il critico, infatti, così come è avvenuto per il cubismo, che si è adeguato al «rinnovamento, allora in corso, delle stesse nozioni di spazio e tempo», imprimendo una svolta epocale alla pittura del Novecento, il contatto dell'arte contemporanea con la scienza e con i mezzi elettronici potrebbe portare a un sostanziale mutamento dei repertori iconici e visivi (Calvesi 1988, p. 112). Da questa precisa angolatura, i frattali rappresentano un valido spazio di confine tra immaginario artistico e speculazione matematica, dal momento che non presentano un interesse squisitamente scientifico, ma anche estetico e «offrono il vantaggio di trascendere l'assetto astratto e arido della geometria ordinaria, introducendo un'inedita varietà di configurazioni» (Calvesi 1988, p. 112)²².

Come già emerso dai dibattiti di Camerino, infine, anche il discorso di Calvesi attorno all'utilizzo artistico del computer verte sul problema della progettazione del software, inteso come momento propedeutico essenziale alla realizzazione dell'immagine elettronica, nonché necessario completamento di una ricerca che vuole avere caratteristiche sia artistiche che scientifiche. Eppure, nelle parole del critico romano si avverte ancora una forte diffidenza rispetto alle possibilità artistiche del computer. Calvesi denuncia la mancanza di un aspetto alchemico, di un processo di elaborazione «insieme materiale e spirituale», che invece costituisce il vero fascino dell'opera d'arte²³. Per questa ragione, fin quando nell'inconscio collettivo l'archetipo dell'artista creatore non sarà sostituito da «un Dio dell'intelligenza matematica, che crea sinteticamente grazie all'impiego di

²² Nel giugno del 1989, a Palazzo delle Albere di Trento, è stata allestita un'altra mostra dedicata alle immagini di oggetti frattali: *Immagini frattali: dalle frontiere del caos*. L'esposizione, curata da Gabriella Belli, Luigi Stringa, Giampietro Carlevaro e Diego Mazzone, si rifaceva in larga misura al progetto di Emmer e Calvesi. Per un approfondimento, si veda Belli et al. (1989).

²³ «L'operatività artistica», scrive Calvesi (1988, p. 109), «[...] ha alle proprie radici in un impulso intimamente mistico che tende all'utopia (antiscientifica) dell'assoluto».

un trascendentale computer» (Calvesi 1988, p.109), l'arte elettronica non potrà reclamare un proprio posto – autonomo e indipendente – all'interno del sistema artistico. Potrà soltanto svolgere un ruolo ancillare, di ricerca e sperimentazione di nuove forme, offrendo nuovi modelli iconici all'arte della pittura.

La posizione di Calvesi, in fondo, è emblematica di un atteggiamento critico diffuso – tipico del panorama italiano degli anni Ottanta – che se da una parte contesta la freddezza del mezzo, dall'altra guarda con grande entusiasmo al futuro della Computer art, alle sue potenzialità creative e alla possibilità che diventi finalmente espressione di quella che Vittorio Fagone (1986 in Quaranta, 2010, p. 50) aveva chiamato «terza cultura». Una cultura in cui «ingegneri, matematici, informatici, architetti, musicisti e artisti (o se si vuole "operatori visivi"), grafici, convivono e lavorano insieme, scambiandosi spesso se non ruoli, modelli e obiettivi».

Bibliografia

Ascott, R. (1986), *Arte, Tecnologia e Computer*, in Ascott, R., et al. (a cura di), *XLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia. Arte e Scienza. Biologia. Tecnologia e Informatica*, catalogo della mostra (Venezia, 29 giugno-28 settembre 1986), Electa, Milano, pp. 33-36.

Barilli, R. (1979), *Tecnologia ed arti visive*, in E. Mucci, P.L. Tazzi (a cura di), *Teoria e pratiche della critica d'arte*, (atti del convegno di Montecatini, maggio 1979), Feltrinelli, Milano, pp. 31-44.

Barilli, R. (1987), *Arte e computer*, catalogo della mostra (Milano, Rotonda della Besana, 23 aprile-giugno 1987, Comune di Milano-Electa, Milano).

Barilli, R. (1987a), *Progetto scientifico e organizzativo della mostra "Arte e computer"*, Fondo Mostre, Cittadella degli archivi, s.n.p.

Belli, G., et al. (1988), *Immagini frattali: dalle frontiere del caos*, catalogo della mostra (Trento, Palazzo delle Albere, 13 giugno-28 giugno 1989), ITC-IRST, Trento.

Böhm, M. (1986), *Appunti abolizionisti*, in Cassanelli, L. (a cura di), *Tracce immagini numeri. Atti dei seminari e conferenze dell'A.S.T. Roma 1983*, Il Bagatto, Roma, pp. 100-105.

Bordini, S., Gallo, F. (a cura di, 2018), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine.

Bordini, S. (2018), *Il Festival di Camerino: arte e nuove tecnologie*, in Bordini, S., Gallo, F. (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 15-21.

Broeckmann, A., Hui Y. (2015), *30 Years after Les Immatériaux. Art, Science, and Theory*, meson press, Lüneburg.

Budinich, P. et al. (1987), *L'immaginario scientifico. Dalla percezione alla teoria attraverso le immagini della scienza*, catalogo della mostra, (Milano, Fiera Campionaria, 4-12 aprile 1987), AISA/ISSA, Trieste.

Calvesi M., Emmer M. (1988), *I frattali. La geometria dell'irregolare*, catalogo della mostra (Roma, Palazzo Braschi, 16 maggio-5 giugno 1988), Istituto dell'Enciclopedia Italiana, Roma.

Caronia, A. (1985), *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Edizioni Theoria, Roma-Napoli.

Chandler, J., Lippard, L. (1968), *The Dematerialization of Art*, «Art International», vol. 12, no. 2, pp. 31-36.

Cocuccioni, E. (1986), in Polzonetti A., Verdarelli, P. (a cura di), *Atti del Festival dell'arte elettronica 1985*, Università di Camerino, pp. 44-51.

Cocuccioni, E. (1987), *Appunti per una archeologia della computer art*, in Masotti F., Ricci, C., *Rassegna internazionali di immagini digitali. Computer Image*, catalogo della mostra (Rimini, 27 giugno-30 agosto 1987), Comune di Rimini, pp. 55-56.

De Candia, M. (1984), *L'arte in chiave di computer*, «La Repubblica», 18 ottobre.

Eco, U. (1962), *Arte programmata, Arte cinetica, Opere moltiplicate*, in Munari, B., Soavi, G. (a cura di), *Arte programmata: arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, catalogo della mostra (Milano, Negozio Olivetti, 1962), Lucini, Milano, s.n.p.

Eletti, V. (1986), *L'immagine sintetica tra arte e scienza*, in Ascott, R., et al. (a cura di), *XLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia. Arte e Scienza. Biologia. Tecnologia e Informatica*, catalogo della mostra (Venezia, 29 giugno-28 settembre 1986), Electa, Milano, p. 81.

Fagone, V. (1986), *Sintetiche e sofisticate*, «Video Magazine», n. 51-52, pp. 90-95.

Fritz, D. (2011), *La notion de «programme» dans l'art des années 1960 – art concret, art par ordinateur et art conceptuel*, in Lartigaud, D.-O. (a cura di), *Art++*, HYX, Orléans, pp. 27-40.

Gallo, F. (2008), *Les immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Aracne, Roma.

Gallo, F. (2018), *Le "nuove immagini" nella prospettiva postmoderna 1983-1985*, in Bordini, S., Gallo, F. (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 31-38.

Giambi, P. (2006), *Gli anni del Diavolo 1985-1991*, Edizioni palazzo del diavolo.

Lagonigro, P. (2018), *'Schermi Tv al posto di quadri'. Il video nelle mostre degli anni Ottanta in Italia*, «Ricerche di S/Confine», n. 4, 2018, pp. 139-146.

Lagonigro, P. (2018a), *Il Festival arte elettronica di Camerino sulle pagine di "Video Magazine"*, in Bordini, S., Gallo, F. (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 39-46.

Lagonigro, P. (2019), *Manifesto 1985: dal testo critico alla sua traduzione in video. Riflessioni sul recupero del manifesto programmatico nell'ambito della computer art italiana*, in «Arabeschi», n. 13, pp. 164-174.

Lagonigro, P. (2020), *Computer art in Italia negli anni Ottanta Tecnologia, matematica e immaginario scientifico*, «Venezia Arti», vol. 29, pp. 137-150.

Masotti, F., Ricci, C. (1987), *Rassegna internazionali di immagini digitali. Computer Image*, catalogo della mostra (Rimini, 27 giugno-30 agosto 1987), Comune di Rimini.

Mattei, M. G (1986), *Network Planetario: Ricerca Artistica e Strumenti Telematici*, in Ascott, R., et al. (a cura di), *XLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia. Arte e Scienza. Biologia. Tecnologia e Informatica*, catalogo della mostra (Venezia, 29 giugno-28 settembre 1986), Electa, Milano, p. 75.

Mey, A. (2021), *Exhibitionary Feedback. On Cybernetic Serendipity*, in Gunther, A., Kirchner, T., Ozdoba, M.M. (a cura di), *Nouveaux médias: mythes et expérimentations dans les arts*, arthistoricum.net, Heidelberg, pp. 51-65.

Papi, G. (1987), *Peep Show ultimo tango al computer*, «L'Unità – Emilia Romagna», 4 aprile, p. 7.

Piehler, H. M. (2002), *Die Anfänge der Computerkunst*, dot, Francoforte.

Quaranta, D. (2010), *media new media postmedia*, Postmedia Books, Milano.

Quaranta, D. (2016), *Opera aperta. Dall'arte cinetica alla New Media Art*, «LUK. Studi e Attività della Fondazione Ragghianti», n. 22, pp. 16-20.

Ravaglia, V. (2015) *On Cybernetic Serendipity, Nove Tendenze e il Myth of "Computer Art"*, in Catricalà, V. (a cura di), *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, Fondazione Mondo Digitale, Roma, pp. 105-111.

Reichardt, J. (1968), *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, «Studio International», Special Issue.

Reichardt, J. (1971), *Cybernetics, Art and Ideas*, in Reichardt, J. (a cura di), *Cybernetics, Art and Ideas*, Studio Vista, Londra.

Lischi, S. (2018), *La stagione del video. Festival e altro*, in Bordini, S., Gallo, F. (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 23-38.

Arte e computer nella *information age* attraverso l'attività della galleria Leonardi V-Idea di Genova*

LEO LECCI

*A Rosa Leonardi (1928-2002)
nel ventennale della scomparsa*

Only a few years ago it would have seemed ridiculous to discuss the influence of computer graphics on art and society. Although computer-generated graphics had already been applied in important areas of science and technology, its influence was not yet felt in the arts or in society at large. Those few who used the computer as an artistic instrument were regarded as outsiders: with their freelance experiments they deviated from the solid ground of strictly defined tasks, but on the other hand found no approval in artistic circles (Franke, 1985, p. 105).

Le parole dello scrittore di fantascienza austriaco Herbert W. Franke (1927-2022) – prolifico saggista e docente di *Kybernetische Ästhetik* alla Ludwig-Maximilians-Universität di Monaco di Baviera, cofondatore nel 1979 dell'Ars Electronica Festival di Linz – permettono di comprendere l'importanza degli anni Ottanta per la diffusione della *computer art* nei sistemi artistici internazionali e nelle rispettive logiche di consumo e mercato. Il 1985, anno di pubblicazione dell'articolo di Franke su "Leonardo", famosa rivista del Massachusetts Institute of Technology, è a suo modo simbolico;

* Un sincero ringraziamento a quanti hanno reso possibile o quanto meno facilitato la scrittura di questo articolo: Gianfranco Pangrazio, figlio di Rosa Leonardi, il quale, con l'aiuto della moglie Alessandra, ha messo a disposizione i materiali documentari dell'Archivio Leonardi dando anche importanti indicazioni sull'attività della galleria; Sandro Ricaldone che ha condiviso i ricordi di quegli anni; Andrea Zingoni e Antonio Glessi che hanno fornito preziose informazioni sulle mostre personali nel 1985 e del 1991 dei GMM nella galleria Leonardi; Alessandro Ferraro per gli utili suggerimenti bibliografici; Francesco Spampinato che ha atteso pazientemente la consegna del testo e Paola Valenti che, come sempre, ne è stata la prima lettrice.

nel medesimo anno, per promuovere il lancio sul mercato dell'Amiga 1000, la Commodore International Ltd. commissiona ad Andy Warhol la creazione dei primi *digital drawings* da realizzare con il loro pionieristico *personal computer*: il 23 luglio 1985, di fronte al folto pubblico del Vivian Beaumont Theater del Lincoln Center di New York il più celebre artista pop ritrae dal vivo, con mouse e tastiera, la cantante dei Blondie Debbie Harry. È in quello stesso 1985 che a Genova inaugura un nuovo spazio espositivo, lo Studio Leonardi, tra le prime gallerie private italiane a proporre una programmazione che include mostre di video e computer art. Ne è artefice Rosa Leonardi che ha al suo attivo importanti esperienze nel campo della cultura visiva contemporanea¹. Ha infatti già collaborato con alcune importanti gallerie cittadine (Galleriaforma, Samangallery, Locus Solus) e fondamentale è stata la sua prima attività negli ormai lontani anni Sessanta: nel 1963 insieme a Edoardo Manzoni ha avviato (e fino al 1978 con lui ha codiretto) La Polena, uno spazio espositivo di avanguardia che, orientata la programmazione verso le più significative ricerche astratto-geometriche e cinetico-programmate, le ha permesso di coltivare uno spiccato interesse per il rapporto tra arte e tecnologia². Anche il legame con l'architetto e designer AG Fronzoni, che nel 1965 ha progettato l'allestimento della nuova sede della Polena e la sua comunicazione (cataloghi, inviti, manifesti ecc.), ha lasciato il segno nella formazione di Rosa Leonardi che, infatti, gli affida il compito di disegnare il logo della galleria, l'invito (Figura 1) e la brochure della mostra inaugurale che si tiene dal 6 al 28 giugno 1985: *Nel vuoto del ritorno*, la prima personale dei Giovanotti Mondani Meccanici, gruppo fiorentino costituitosi l'anno precedente.

¹ Va ricordato che Rosa Leonardi apre la sua galleria con la collaborazione dell'architetto Matilde Repetto, con la quale lavorerà regolarmente fino al 1986 e in seguito per la realizzazione di singoli e specifici progetti. La galleria si trova allora al civico 12 di via San Lorenzo, centralissima arteria cittadina dedicata alla Cattedrale.

² Da segnalare, tra le altre mostre su questo tema tenutesi alla Polena, *Proposte strutturali plastiche e sonore* (20 febbraio – 11 marzo 1965), curata da Umbro Apollonio e ordinata dal giovane Germano Celant, concepita come un'installazione di opere dei maggiori esponenti italiani delle ricerche cinetiche e programmate, opere che interagivano con la musica composta da Vittorio Gelmetti e Pietro Grossi. Sull'attività della galleria La Polena negli anni Sessanta si veda Lecci (2022, passim).

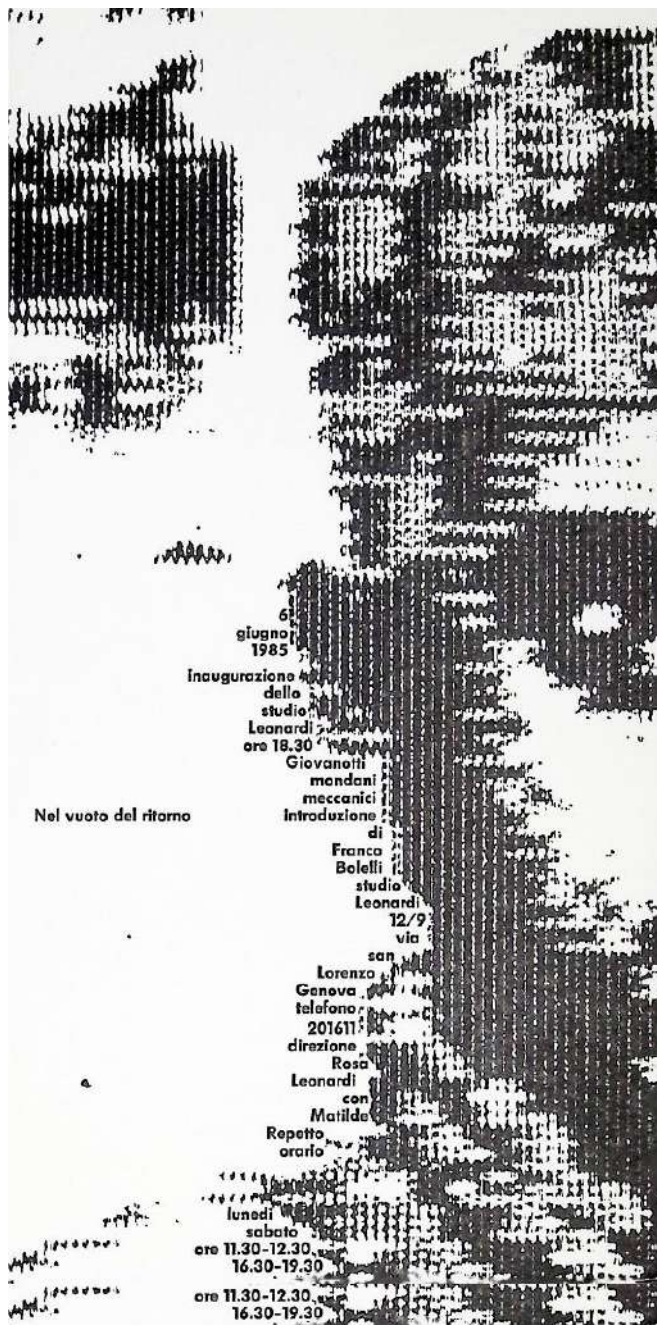


Fig. 1 – AG Fronzoni, Giovannotti Mondani Meccanici, *Nel vuoto del ritorno*, invito, Genova, Studio Leonardi, giugno 1985

Nel testo critico scritto per l'occasione Franco Bolelli così motiva la nascita di un nuovo spazio espositivo privato a Genova:

Non una galleria in più, per obbedire ai dettami del presenzialismo. Ma invece un luogo di incontri inattesi e un osservatorio di nuove costellazioni. Dove si abbandona il territorio normativo delle arti visive, con le sue assurde frammentazioni e le sue spartizioni di stili e mercati, per dare spazio a un'intensità senza generi (dai quadri al video, dalle installazioni ai disegni d'architettura). È in questo senso che l'immagine può tornare finalmente ad essere un'avventura. Un'avventura che comincia (naturalmente) con i Giovanotti Mondani Meccanici (Bolelli in *Nel vuoto del ritorno*, 1985, s.p.).

Un inizio naturale, scrive giustamente Bolelli, riferendosi al carattere dell'opera dei GMM: essi, infatti, «vivono la multimedialità non come contaminazione, ma come osmosi incontenibile vocazione alla totalità dove l'immagine è poesia, la poesia è visione, la musica è fenomeno magnetico, la scenografia è spazio emotivo» (Bolelli in *Nel vuoto del ritorno*, 1985, s.p.). Ed è uno scenografico giardino multimediale, fatto di piante e monitor, con tanto di piccolo gazebo ornamentale che ospita una statua, la principale video-computer installazione allestita allo Studio Leonardi, nella quale «gli oggetti reali entrano nell'aura del simulacro, mentre le finzioni dell'ologramma digitale ad altissima definizione emanano effetti di realtà» (Conti, 1985a, 1985b). I «monitors, guidati in tempo reale da due personal computer Apple» trasmettono le immagini di *In-a-Gadda-da-Vida* (1984) video che, «attraverso paesaggi, volti, colori di un universo apparentemente sconosciuto» (GMM, 1985) restituisce le atmosfere dell'India coloniale. Il titolo, ispirato all'omonima canzone degli Iron Butterfly, gruppo rock statunitense, aumenta il fascino esotico dell'installazione a cominciare dal suo presunto doppio significato linguistico: «Nel giardino del Paradiso» in indiano e «Nella gabbia della vita» in chicano³. La statua all'interno del piccolo gazebo metallico è una riproduzione a buon mercato della dea Flora della *Primavera* del Botticelli, celeberrimo quadro fiorentino (come fiorentini sono i GMM), simbolo della cultura occidentale che incontra quella orientale esplorata dagli autori con i mezzi delle più recenti tecnologie. Da

³ Presunto perché era quanto si pensava allora quella frase significasse in hindi e in chicano, in realtà gli stessi Iron Butterfly avrebbero rivelato che era solo una storpiatura della pronuncia della frase «In the Garden of Eden» da parte dell'autore del pezzo, il cantante, compositore e fondatore del gruppo Doug Ingle.

un fotogramma della proiezione, una computergrafica che raffigura un uomo indiano in abiti tradizionali, è tratta una serigrafia in 300 esemplari. La mostra comprende anche la proiezione su una parete della galleria ricoperta di tulle di diapositive tratte da due dei *computer comics* pubblicati su «Frigidaire» l'anno precedente: *Giovanotti Mondani Meccanici* e *Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula* (Figura 2)⁴. In un altro ambiente della galleria sono invece trasmessi i video tratti dagli stessi computer fumetto, *Giovanotti Mondani Meccanici* (durata 12') realizzato nel giugno 1984 e *Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula* (durata 15'), prodotto nel luglio dello stesso anno, quest'ultimo vincitore, sempre nel 1984, del Premio Arci Kids al II Festival del Cinema Giovani di Torino per il miglior video italiano di produzione indipendente.



Fig. 2 – Giovanotti Mondani Meccanici, *Nel vuoto del ritorno*, Genova, Studio Leonardi, giugno 1985, immagine tratta dal *computer comics* *Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula*, Genova, Archivio Leonardi V-Idea (foto Nanda Lanfranco)

Così gli stessi GMM spiegano il significato della mostra genovese:

⁴ Rispettivamente sui numeri di «Frigidaire» di maggio e luglio 1984. Nel settembre dello stesso anno era uscito anche *GMM e il Sergente di Ferro*.

L'idea di partenza è quella di una scatola dove si tengono ripiegati i ricordi inespresi, gli avanzi appartenuti alla Memoria Globale bio-chimica e affettiva. Il nostro giardino è dunque un paesaggio della memoria, impalpabile, in continuo mutamento come in continuo mutamento è il volto del mondo che vogliamo ricostruire, un mondo che non ha limiti se non quelli della disponibilità e della percezione del singolo rispetto a più messaggi uniti da valori emozionali e associativi» (GMM, 1985).

Sulla brochure che accompagna la mostra Andrea Zingoni (com'è noto uno dei fondatori del gruppo) avverte:

È chiaro che l'elettronica è un tramite, un sentiero, una forma nuova per visualizzare una parte dei nostri sogni: nient'altro. Quello che cerchiamo: sperimentare fino ai suoi limiti, sempre che ne esistano, la versatilità poetica di un mezzo di espressione, un giocattolo magico qual è un personal computer; legare con un filo trasparente i materiali apparentemente più disparati, per riunire in un'avventura senza confini il nostro immaginario polverizzato⁵ (Zingoni in *Nel vuoto del ritorno*, 1985, s.p.).

Un'importante testimonianza, nell'ambito della *information age*, del valore attribuito alle tecnologie da coloro che ne stanno sperimentando l'efficacia espressiva. Del resto, anche a proposito delle loro pionieristiche opere di computer grafica i GMM, in un dattiloscritto scritto a mo' di curriculum e conservato presso l'archivio Leonardi, affermano che usare il computer per produrre fumetti non è «né una nota di merito né di demerito, bensì una semplice constatazione» (GMM, s.d.)

Sulla stampa locale, al favore espresso per la nascita del nuovo e promettente spazio espositivo di Rosa Leonardi, si associa un generale assenso per la mostra dei GMM. Tra le recensioni si segnala il tentativo di spiegare con precisi riferimenti storico critici la pur originale identità espressiva del gruppo fiorentino. Franca Alessio su «Il Giornale di Genova» scrive che «è necessario dare un codice di lettura della loro azione a chi guarda da spazi più vicini a noi e così li definiremo in qualche modo, ad esempio «new computer dada». Una proposta condivisibile considerando, come fa la stessa critica, «il neodadaismo evidente, come in altri atteggiamenti artistici-spettacolari a loro afferenti» e la loro recente performance «*Omaggio*

⁵ Parte della dichiarazione è anche pubblicata nell'articolo di Alessandra Pieracci (1985).

al *Grande Vetro*», dichiarato tributo a Duchamp, «eroe storico della trasgressione d'arte» (Alessio 1985)⁶.



Fig. 3 – PostMachina, *High Tech Fresco*, fermoimmagini da video, 1986, courtesy Archivio Leonardi V-Idea e Archivio d'Arte Contemporanea, Università di Genova

È anche interessante riportare che, in una città all'epoca culturalmente piuttosto vivace anche grazie all'attività delle sedi espositive private (Braga, 2014, p. 49), ma istituzionalmente poco propensa a proporre o

⁶ La Alessio si riferisce al party di Natale del 1984 organizzato dall'etichetta indipendente Maso Record a San Giovanni Valdarno al quale i GMM hanno partecipato con la performance *Omaggio al Grande Vetro (Serata Inquieta)*.

valorizzare eventi d'avanguardia, la rivista «Genova», edita mensilmente dal Comune, dedica all'iniziativa una pagina in cui Claudio Bertieri, tra i critici cittadini più aperti e avveduti, saluta con entusiasmo il debutto della nuova galleria, mostrando di conoscere i GMM già dalle loro prime prove su "Frigidaire" e di apprezzarli «per ironia, spigliatezza, rovesciamento del mito, godibilità di lettura, buona tecnica e sollecitante invenzione videografica». Al gruppo fiorentino si deve, scrive ancora Bertieri, «una ridefinizione [...] quanto mai benefica del nostro ormai esausto immaginario» (B[ertieri]., 1985, p. 52).

Sarà un altro gruppo di recente costituzione, PostMachina, fondato a Bologna nel 1983⁷, a proporre nuovamente in galleria le sperimentazioni della *computer graphic*: con una videoinstallazione *site-specific* allestita nel maggio del 1986, intitolata *High Tech Fresco* e ideata con l'intento di utilizzare «l'ambiente espositivo come stazione di lavoro»⁸. Tramite l'acquisizione video delle immagini computerizzate del soffitto settecentesco della galleria – elaborazione realizzata dallo studio RKO Video di Ravenna con un Fairlight Computer Instrument e una fotocopiatrice Color/Xerox 6500 – i PostMachina trasferiscono l'illusione prospettica del dipinto antico da uno spazio bidimensionale a uno tridimensionale. «L'elaborazione in video – scrive il critico genovese Germano Beringheli – sottolinea il carattere di ambiguità e sospensione "manieristica" del dipinto consentendone una lettura "moderna", evocativa e svelante» (Beringheli, 1986). Un'operazione innovativa e di tale suggestione che dal 9 all'11 gennaio 1987 viene riproposta al Centro Mascarella di Bologna. Ma al di là del risultato artistico che in parte si può ancora cogliere nelle immagini del video (Figura 3)⁹, pur privato del contesto ambientale cui era ispirato e destinato, va sottolineato come la galleria, presentando giovani artisti impegnati nell'utilizzo creativo di dispositivi di ultima generazione, si stia attestando su posizioni d'avanguardia culturale e tecnologica. Come si è detto, anche il gruppo dei

⁷ Il gruppo, composto da Fabio Belletti, Marco Bucchieri, Valeria Melandri, Rosario Modica, Daniele Sasson, Mauro Trebbi e Pierluigi Vannozzi, è tutt'ora attivo: si veda il sito <https://postmachinagroup.com/> (ultimo accesso: giugno 2022)

⁸ Come si legge nel comunicato stampa della mostra conservato nell'Archivio Leonardini V-Idea.

⁹ Il video è conservato presso l'Archivio Leonardini V-Idea di Genova. Una copia del video di tale archivio, digitalizzata da Alessandra Visentin nell'ambito di una tesi di dottorato (Visentin, 2011-2012) è conservata presso l'Archivio d'Arte Contemporanea dell'Università di Genova per gentile concessione dello stesso Archivio Leonardini V-Idea, consultabile su richiesta per motivi di studio.

PostMachina si era costituito di recente (così come i GGM), mentre risaliva al 1984 la nascita del citato studio RKO Video, incaricato di sintetizzare le immagini. Quest'ultimo è presentato in un comunicato degli stessi PostMachina che accompagna quello ufficiale della mostra, dove si legge, tra l'altro, che lo studio ravennate porta avanti una «ricerca sull'elaborazione grafica dell'immagine, ricerca che si avvale di alcune tra le apparecchiature più sofisticate apparse recentemente come il Fairlight Computer Video Instrument»¹⁰.

Non va inoltre trascurato il fatto che se ciò che caratterizza la scena italiana della video e computer art già dagli anni Ottanta è l'attitudine all'autoproduzione, con un'estetica *low tech* e una produzione "dal basso", a causa della mancanza di adeguati supporti da parte di università e istituti di ricerca (Lagonigro 2021, p. 47), lo studio Leonardi si segnala all'epoca, tra i pochi spazi privati allora in Italia, non solo come un osservatorio delle nuove proposte artistiche in ambito tecnologico, ma anche come un'istituzione di supporto economico e promozionale di tali proposte. Non a caso tra le carte dell'archivio della galleria si trova la richiesta indirizzata negli ultimi giorni del 1987 alla Leonardi da Fabio Belletti e Pierluigi Vannozzi (due componenti del gruppo bolognese) di poter allestire nella galleria una loro mostra appena conclusa al circolo culturale News di Modena, *Digital Copy Image (Immagine digitalizzata)*¹¹, realizzata elaborando digitalmente fotogrammi in bianco e nero del film *Lo stato delle cose* di Wim Wenders e ottenendo suggestive immagini in falsi colori mediante un computer Amiga¹². Una richiesta non soddisfatta forse per mancanza di spazio in una programmazione a quel momento già stabilita.

È evidente che tale attenzione a nuovi gruppi artistici che sperimentano moderne possibili applicazioni della tecnologia nel campo della creazione

¹⁰ Dattiloscritto su carta intestata «PostMachina» conservato presso l'Archivio Leonardi V-Idea.

¹¹ La richiesta, conservata presso l'Archivio Leonardi V-Idea, è scritta da Pierluigi Vannozzi su carta intestata personale, datata Bologna, 28 dicembre 1987. In essa non si accenna al titolo della mostra che nel comunicato stampa dattiloscritto (cfr. nota seguente) è chiamata *Immagine digitalizzata*. Nella brochure di accompagnamento alla mostra è invece intitolata *Digital Copy Image* (1987).

¹² Nel comunicato della mostra, dattiloscritto su carta intestata del circolo culturale News di Modena e conservato nell'archivio Leonardi, si legge che il computer Amiga è «fornito da Tempo Reale Commodore Computer Center Bo.», a ulteriore riprova di quanto detto sulla mancanza di sostegni pubblici alle ricerche elettroniche in atto in quegli anni.

visiva si pone in stretta relazione con le pregresse esperienze di Rosa Leonardi che, come si è inizialmente detto, alla Polena ha seguito, tra gli anni Sessanta e Settanta, l'evolversi delle ricerche neotecnologiche. Tanto è vero che nel dicembre 1985, qualche mese dopo l'esposizione inaugurale dei GMM e l'anno prima di quella dei PostMachina, la galleria ha organizzato la mostra *Rilettura anni 60: opere cinetiche*, curata da Mauro Bocci e accompagnata da un videocatalogo curato da Federico Galianini e Gianfranco Pangrazio con la consulenza musicale di Francesco Massa: una mostra che riassume il passato, il presente e anche il futuro dell'attività professionale di Rosa Leonardi che farà della sperimentazione video uno degli assi portanti della propria programmazione espositiva.

Infatti, nel 1987, trasferita la sede della galleria nel cuore del centro storico genovese, nell'antico palazzo Imperiale di piazza Campetto¹³, vi costituisce il circolo culturale V-Idea al quale associa il nuovo spazio espositivo che si chiama ora Leonardi V-Idea, dichiarando fin dal nome l'interesse per la videoarte.

Nell'ambito di una programmazione ampia, varia e articolata, la computer art troverà ancora spazio tra le mostre organizzate nello studio Leonardi, unica protagonista di progetti installativi o ibridata in ambienti transmediali come, vedremo, nella successiva mostra personale dei GMM.

Nel 1989 la galleria diviene collettore di un'esperienza internazionale di computer art che coinvolgerà più partner qualificati: in collaborazione con il Goethe Institut e il Dipartimento di Informatica e Sistemistica Telematica (DIST) dell'Università di Genova, lo Studio Leonardi V-Idea ospita *La bellezza dei Frattali*, mostra didattica itinerante curata da Heinz-Otto Peitgen e Hans Peter Richter, matematici dell'Università di Brema, che con il titolo *Frontiers of Chaos* ha inaugurato nella città tedesca nel 1985, toccando poi diversi centri europei e statunitensi, destinata ad approdare anche in Brasile e Giappone. Il titolo italiano è tratto dal volume degli stessi Peitgen e Richter *The Beauty of Fractals. Images of Complex Dynamical Systems* pubblicato nel 1986 e tradotto in Italia l'anno seguente.

La tappa genovese, dal 6 febbraio al 5 marzo 1989, segue quella milanese, tenutasi a Palazzo Reale tra dicembre 1988 e gennaio 1989 e un'altra importante mostra sul tema intitolata *Frattali: la geometria dell'irregolare*,

¹³ È il palazzo Gio Vincenzo Imperiale, progettato e decorato nella seconda metà del Cinquecento da Giovan Battista Castello, una delle maggiori creazioni manieriste in Liguria. Inserito nella lista dei palazzi iscritti ai Rolli, è oggi tra quelli dichiarati dall'UNESCO patrimonio dell'umanità.

curata da Maurizio Calvesi e Maurizio Emmer a Palazzo Braschi di Roma nel maggio-giugno 1988 che includeva anche opere di arte cinetica e programmata, considerata un antecedente della computer art. È un argomento all'epoca molto dibattuto, in parte già affrontato nel 1986 nell'ambito della Biennale di Venezia *Arte e scienza*, curata dallo stesso Calvesi: la galleria di Rosa Leonardi si segnala dunque come spazio di sperimentazione e divulgazione al fianco di importanti istituzioni pubbliche nazionali e internazionali.

L'invito stampato per la mostra genovese riporta, sotto la riproduzione di un'immagine digitale di un frattale, un testo del filosofo Ugo Volli, teso a incuriosire anche (e soprattutto) i non addetti ai lavori: «Curve inventate da menti geniali di matematici oggi sono rese visibili grazie alla potenza di calcolo dei moderni computer. Queste curve frattali sono uno spettacolo sensazionale: sembrano immagini di galassie lontane, oppure paesaggi lunari, infiorescenze, esotiche conchiglie»¹⁴. Scopo divulgativo, nell'ambito di questa iniziativa scientifica, ha anche la conferenza di Peitgen presso il citato DIST dell'Università di Genova *Fractals: Challenge and Opportunity for a New Geometry of Nature (with many live experiments)*. Nel relativo comunicato stampa si legge, infatti, che lo studioso «darà un'impostazione non specialistica alla presentazione corredandola con un'ampia dimostrazione di immagini frattali elaborate anche in tempo reale»¹⁵.

Anche in questo caso, grazie alla documentazione conservata, conosciamo quali sono i dispositivi informatici in uso. Il professor Peitgen chiede «per il funzionamento del programma computer da lui elaborato un «Apple – MacIntosh II con almeno 256 colori ed almeno 4 megabite» e, come da richiesta, da una ditta ligure vengono noleggiati per la cifra di 1.190.000 lire un computer Apple MacIntosh II con le seguenti caratteristiche «C.P.U. 4 MB ram; Monitor a colori 13"; scheda controllo video, tastiera estesa e mouse»¹⁶.

È all'apparenza una delle diverse collettive organizzate dalla galleria la mostra *Leonardi V-Idea. Opere dalla collezione*, allestita dal 26 ottobre al 23 novembre nel 1989, ma è in realtà una delle operazioni di dissenso di

¹⁴ Il testo di Volli è tratto dalla recensione della mostra milanese apparsa sul «Venerdì di Repubblica» nel dicembre 1988 (Volli, 1988).

¹⁵ Con tutta probabilità, però, la conferenza non si tenne. Infatti, una delle due copie del comunicato stampa conservate nell'archivio della galleria riporta il seguente appunto scritto a mano in cui si riconosce la grafia di Rosa Leonardi: «non avvenuta per improvvisa indisposizione del Prof.»

¹⁶ Documentazione conservata presso l'archivio Leonardi V-Idea.

Tommaso Tozzi, giovane ribelle artista fiorentino che ne è, infatti, il curatore. Allestita con 22 pezzi della collezione della stessa galleria, essa rientra nell'arte subliminale, che Tozzi ha descritto in un testo intitolato *Strategia subliminale*, scritto nel dicembre 1988 e pubblicato sotto lo pseudonimo Zedo e WZ nel catalogo della mostra *Neon - Galleria d'arte* tenutasi all'omonima galleria di Bologna nel febbraio 1989 (ora in Tozzi, 2008, p. 146):

L'idea di fare arte subliminale nasce per due motivi specifici. Creare delle azioni che praticino una forma di ostruzionismo al sistema ufficiale della cultura. Fare in modo che queste azioni, così come ogni formula di trasgressione o creatività, non vengano ricondotte entro le formule stereotipizzate degli atti culturali ufficiali. L'arte subliminale (video, libri, azioni sonore, strutture interattive, virus digitali ecc.) sono azioni che si mascherano sotto l'alibi di pratiche normali (ovvero sotto l'evidenza di alcune norme della comunicazione quotidiana), e dietro queste false apparenze agiscono iterativamente contaminando il o gli utenti (il mondo) con segnali di trasgressione.

Tozzi dispone le opere secondo un percorso obbligato che compone la parola «Ribellati», come mostra la pianta dell'esposizione creata al computer da cui l'artista trarrà una serigrafia in 100 esemplari; inoltre, i video esposti – tra gli altri, quelli di Ulay e Marina Abramovic, Joseph Beuys, Nam June Paik, i Giovanotti Mondani Meccanici – recano in sovrimpressione la dicitura «V-idea/video» attraverso cui passa ancora la parola «Ribellati» ad una velocità troppo elevata per essere colta dallo spettatore (*Tommaso Tozzi alla V-Idea*, 1989).

L'operazione genovese segue la creazione, nella primavera del 1989, di *Rebel!*, virus informatico subliminale, ideato da Tozzi come opera d'arte e realizzato a Firenze con la collaborazione informatica di Andrea Ricci: dopo aver contaminato un altro PC, il virus fa apparire sul monitor la scritta *Rebel!* per solo 1/400 di secondo «dandone in tal modo una percezione esclusivamente di tipo subliminale» (Tozzi, 2019, p. 552).

È un'operazione che si associa alla Hacker Art alla quale Tozzi, che ne conia il nome, comincia a dedicarsi quello stesso anno a Firenze realizzando l'omonima immagine su computer Amiga 500, fatta circolare nelle reti telematiche e poi stampata in diverse occasioni. Nello stesso periodo l'artista realizza anche una tiratura di 500 adesivi che riproducono la scritta «HACKER ART» in modo ben visibile e la scritta «REBEL!» visibile solo in parte per renderne la lettura percepibile solo a livello subliminale. Gli

adesivi sono attaccati da Tozzi per le strade e distribuiti nei centri sociali (Tozzi, 2019, p. 551). Come egli stesso spiega:

Hacker Art e arte subliminale come lotta contro le definizioni, contro i ruoli e le etichette della cultura ufficiale, contro le pratiche pubblicitarie sulle apparenze, contro la manipolazione delle cose del reale tramite il linguaggio. Hacker art o arte subliminale come pratica anonima, contro la nominazione quando usa come strumento degli interessi economici delle multinazionali, contro le stesse definizioni di Hacker Art e arte subliminale strumentalizzate dalla cultura ufficiale (Tozzi, 2008, p. 146).

Ed è proprio in occasione di un intervento di Hacker Art/Arte subliminale, che riprende le operazioni appena citate, che pochi anni dopo, nel giugno 1991, anche per tramite di Rosa Leonardi, l'attività di Tozzi si associa a quella di Maurizio Cattelan, altro giovane ribelle, ma destinato a ben altre fortune: due artisti e una gallerista fuori dagli schemi che organizzano una mostra concettuale, provocatoria nei confronti del sistema dell'arte contemporanea, con la complicità di Roberto Daolio, che ne è curatore, e di due altri spazi espositivi privati – Neon di Bologna e Studio Oggetto di Milano – che la ospitano in prima battuta. È un'operazione "fredda" e tautologica come ogni lavoro concettuale che si rispetti: in galleria (a Genova dal 20 giugno al 20 luglio) è esposto un "falso" numero di «Flash Art», nota rivista internazionale d'arte contemporanea, punto di riferimento per gli operatori del settore, allora considerata pezzo forte del sistema commerciale. I due artisti si sono appropriati del numero di aprile-maggio 1990 della rivista, cambiandone la copertina e la quarta di copertina: sulla prima, perfettamente contraffatta nella sua veste grafica, appare l'opera di Cattelan *Strategie* (1990), una piramide di copertine di «Flash Art» montata come un castello di carte da gioco; sulla seconda, realizzata da Tozzi, è stampata una pubblicità della mostra dei due artisti, dove appaiono l'immagine Hacker Art prodotta con l'Amiga e la scritta subliminale *Ribellati* (Figura 4)¹⁷.

È in occasione di questa mostra che Cattelan scatta a Rosa Leonardi una polaroid sotto una stella cometa raffigurata su una parete della galleria

¹⁷ Nel numero originale comparivano in copertina un'opera di Keith Haring e in quarta una pubblicità delle gallerie statunitensi BlumHelman relative a mostre di David True e Keith Sonnier (Ciavoliello 2005, pp. 115-116).

sulla quale si intravede la quarta di copertina del falso «Flash Art» ideata da Tozzi¹⁸.

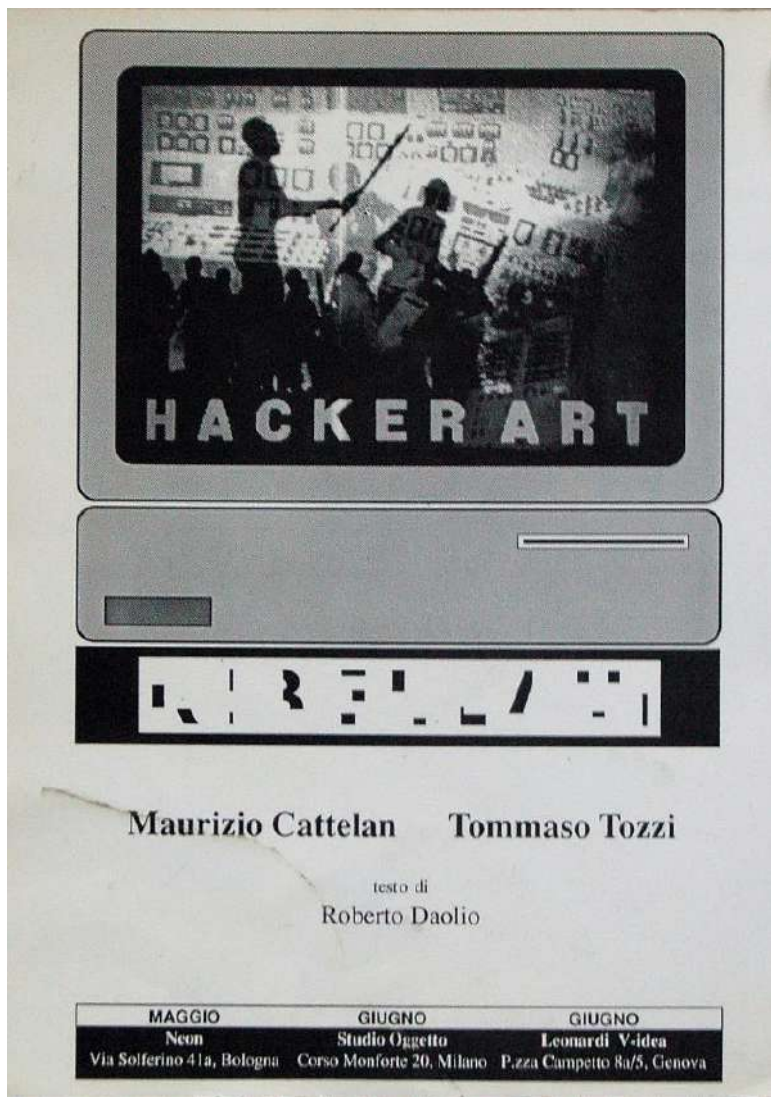


Fig. 4 – Tommaso Tozzi, *Hacker Art / Ribellati*, quarta di copertina di un falso numero di “Flash Art” (n. 155, aprile/maggio), 1990, Genova, Archivio Leonardi V-Idea

¹⁸ La foto di Cattelan ispirerà il titolo della mostra dedicata a Rosa Leonardi nel 2012 al Museo d’arte contemporanea di Villa Croce a Genova per i dieci anni della sua morte: *Sotto la buona stella*, a cura di Sandro Ricaldone.

L'anno seguente, dal 6 al 28 febbraio, tornano in galleria i Giovanotti Mondani Meccanici, proponendo una summa del loro lavoro, un'antologica di opere che datano dal 1984 al 1990. Come evidenzia l'invito, disegnato dagli stessi artisti, il fulcro della mostra è la video-computer installazione *Movimenti sul fondo*, realizzata nel 1986 per il Festival di Arte degli ambienti di Pantelleria e presentata in quello stesso anno alla loro personale alle Leopoldine di Firenze. L'opera, che assembla musica, immagini elettroniche, voci e materiale scenografico, ha per tema il naufragio ricostruito attraverso un «paesaggio marino popolato da uomini pesce, naufraghi, relitti, composizioni marine fantastiche, fondali allucinati», come si legge in un dattiloscritto ad essa dedicato e datato maggio 1986, dove si apprende anche che essa è dedicata «all'isola nera, dove un amico naufrago, dopo aver molto sofferto si è trasformato in pesce», riferimento alla tragedia degli sbarchi di immigrati dall'Africa all'isola siciliana, di cui è stato testimone Andrea Zingoni¹⁹.

Dal punto di vista tecnico, Francesco Spampinato (in GMM, 2021, pp. 25-26) osserva che, anche grazie all'utilizzo di un set telecamera e centralina di montaggio Video-8 della Sony, l'installazione rivela una migliore qualità video. Lo notava anche allora, sul campo, il critico genovese Germano Beringheli (1991) che recensiva così la mostra:

I Gmm si erano affacciati all'orizzonte visivo tentato dalla computer-art e dalla video-art quando le suggestioni "elettroniche" erano ancora acerbe. Le loro realizzazioni avevano suscitato subito l'interesse di quanti avevano intuito nei codici telematici nuove possibilità espressive e ipotesi di lavoro artistiche. Le loro proposizioni sono cresciute attraverso uno scorrere di variazioni strutturali ed emotive non comuni, tanto che proprio in questi ultimi tempi, nell'ormai prossima primavera, esporranno, su invito, una loro installazione interattiva "New Dangers Replace [Fear]" al Museo di Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato.

L'opera prodotta per il Pecci nel 1991 si chiamerà poi *Tecnomaya in Infotown. New Dangers Replace Fear*, una video-computer installazione che racconta «dell'impossibilità, nell'accelerazione del nascente mondo iperconnesso, di decifrare il vero dal falso a causa dell'inspessimento della crosta

¹⁹ Come riferito dallo stesso Zingoni che ringraziamo ancora per la disponibilità a ricordare le esperienze espositive genovesi.

infosferica»²⁰. Ma ciò che conta sottolineare è il fatto che ancora una volta la galleria ospita alcune tra le più avanzate ricerche nel campo della videoarte, procedendo di pari passo con importanti istituzioni pubbliche. Come si diceva, la mostra è un'antologica e, infatti, in un'altra sala della galleria sono trasmessi su grande schermo lavori di computer art storici come il già citato *GMM contro Dracula*, ma anche due inediti: *L'adoration de la Terre* e *Ypno Dance*, il primo un esperimento di videodanza dedicato a Stravinsky, il secondo costituito da due clips musicali tratte dal lavoro svolto per il Tenax, celebre discoteca fiorentina di quegli anni, punto di riferimento della cultura post-punk.

Appositamente per la galleria genovese che li ospita per la seconda volta con una personale, i GMM creano *Goodbye Vertigo* (Figura 5), opera di computer grafica realizzata con *Photoshop*, pionieristico programma di elaborazione di immagini digitali, immesso l'anno prima sul mercato dalla *software house* statunitense Adobe. Come recita la didascalia, ben visibile sul lato inferiore dell'opera, è una stampa al laser in 30 esemplari numerati per lo Studio Leonardi di Genova realizzata nel febbraio 1991 il cui file originale è stato distrutto al termine della stampa. Raffigura un vortice optical in cui sono inserite alcune immagini in parte non riconoscibili perché distorte nel turbinio del vortice stesso. È un lavoro strettamente legato alla galleria genovese: le immagini sono tratte dal video *Movimenti sul fondo* lì esposto in quello stesso mese, e il carattere optical-cinetico è sicuramente un omaggio agli esordi professionali di Rosa Leonardi; tuttavia altre suggestioni possono derivare dalla grafica ideata da Saul Bass per i titoli di testa del film *Vertigo* di Alfred Hitchcock o dal logo della casa discografica inglese Vertigo Records (un vortice, appunto) che si intravede in una scena ambientata in un negozio di dischi del film di Stanley Kubrik *Arancia Meccanica* (1971). Del resto, com'è già stato notato (Spampinato in GMM, 2021, p. 13) l'autorappresentazione dei GMM nei loro primi computer comics, così come nel marchio che li rappresenta, ricorda i Drughi del citato film di Kubrik (così come dei più recenti *Blues Brothers*, del 1980, e degli ancora più recenti replicanti di *Blade Runner*, del 1982).

²⁰ Come si legge sul sito del gruppo fiorentino. Cfr. www.gmm.fi.it/bio/opere/installazioni (ultimo accesso: giugno 2022).



Fig. 5 – Giovanotti Mondani Meccanici, *Goodbye Vertigo*, stampa laser, 1991, Genova, Archivio Leonardi V-Idea

In quel giro d'anni lavora nel campo della realtà virtuale, collaborando con i GMM e Tozzi un altro giovane ribelle fiorentino (seppur di adozione, perché originario di Ascoli Piceno), Massimo Cittadini, in arte Massimo Contrasto, e Rosa Leonardi non si fa sfuggire l'occasione di ospitare una sua mostra che si tiene dal 15 febbraio al 3 marzo 1993 con il patrocinio della

provincia di Genova. L'artista non delude le aspettative in fatto di originalità e uso di nuove tecnologie, presentando a Genova *UomoMacchina* (Figura 6), un'installazione che utilizza il *Mandala System*, un software di realtà artificiale sviluppato dall'azienda canadese Vivid Group per il computer Commodore Amiga che consente all'utente, ripreso da una telecamera, di vedere il proprio doppio digitalizzato all'interno di un ambiente virtuale interattivo (Spampinato in GMM, 2021, p. 33)²¹. L'installazione propone infatti un viaggio interattivo all'interno di alcune immagini dell'arte del Novecento – da *Fountain* (1917) di Marcel Duchamp a *Concetto* (1980) di Giuseppe Chiari, passando attraverso Malevic, Schwitters, Pollock, Escher, Johns e Klein²² – nel «tentativo di attualizzare criticamente il modo in cui viene vissuta l'arte nei luoghi dell'arte», scrive Cittadini, il quale gli specifica anche che le opere selezionate non intendono essere rappresentative dell'arte del Novecento, ma sono scelte «in considerazioni di diverse variabili, non ultima la possibilità di un'interazione specifica all'interno del "Mandala System"»²³. La tecnologia, insomma, non permette ancora all'artista di muoversi in totale libertà, ma ciò non inficia lo scopo finale dell'opera, in questo caso una riflessione su una diversa possibilità di fruizione dell'opera d'arte resa possibile dalle tecnologie digitali che, più delle tradizionali tecniche analogiche, rendono la citazione immediata grazie alla semplice riproduzione (Lagonigro, 2019, p. 172)

Anche in questo caso conosciamo, grazie al citato testo dattiloscritto conservato presso l'archivio Leonardi, gli strumenti informatici utilizzati dall'artista: il software Mandala v. i.9, un digitalizzatore A-Live, un computer Amiga 3000 e programmi di manipolazione sonora che permettono di associare i suoni ai contatti tra spettatore e opera d'arte. Per l'occasione Massimo Contrasto stampa in proprio, a computer, una breve brochure in 180 esemplari numerati che ha lo stesso titolo della mostra. Vi sono raccolti oltre al suo, testi di altri autori vicini alle sue ricerche (tra questi, Antonio Glessi e Adrea Zingoni dei GMM, Nielsen Gavina, Tomaso Tozzi);

²¹ Spampinato (in GMM, 2021, p. 35, n. 18) spiega anche che «per "realtà artificiale" si intende una tecnologia simile alla "realtà virtuale" ma al contempo diversa in quanto fondata su un'esperienza non immersiva, che non richiede l'utilizzo di visori o altre *wearable technologies*. Il termine è stato coniato da Myron W. Krueger in *Artificial Reality* (Addison-Wesley 1983).

²² Rispettivamente con le immagini delle seguenti opere: *Composizione suprematista* (1915), *A-A Bildgedicht* (1922), *Lucifer* (1947), *Drawing hands* (1948), *Diver* (1962), *Suairé ANT-SU2* (1962).

²³ Dattiloscritto dell'autore conservato presso l'Archivio Leonardi V-Idea.

testi, corredati da semplici illustrazioni, che vertono sul tema del rapporto tra l'uomo, la macchina, la realtà virtuale (Contrasto, 1993).



Fig. 6 – Massimo Contrasto, *UomoMacchina*, invito, Genova, Leonardi V-Idea, 1993, Genova, Archivio Leonardi V-Idea

Come si è detto, l'installazione *UomoMacchina* è dell'inizio del 1993 e si sta ormai chiudendo l'epoca della cosiddetta *information age* che limita cronologicamente questo numero di "Piano b" e, conseguentemente, questo scritto. Accennando solo alla mostra personale di Maurizio Bolognini *Macchine casuali* – allestita dal 23 maggio al 22 giugno 1996 – che comprende i calcolatori di *Imaging machine*, realizzati dal 1992²⁴, ricordiamo che Rosa Leonardi continuerà fino al 2002, anno della sua scomparsa, a proporre un'attività sempre originale e diversificata, affiancando l'attenzione alla sperimentazione video – con opere di videoarte che di volta in volta si specificano in videoscultura, videoinstallazione, videodanza, videoteatro ecc. – ad altri percorsi di ricerca spesso difficilmente classificabili in un'unica etichetta o genere o in una specifica disciplina artistica, ma

²⁴ Calcolatori programmati per produrre un numero infinito di immagini e poi chiusi, così da non poter essere più riprogrammati, né collegati a un monitor.

sempre mirando a favorire l'integrazione di diversi linguaggi. Leonardi V-Idea è, di fatto, uno spazio aperto alla sperimentazione e alla ricerca finalizzate al rinnovamento dei mezzi espressivi nella pratica artistica, concepito con l'idea che alla base della creatività contemporanea vi sia una continua, sinergica metamorfosi dei media. Gli artisti lo considerano un luogo dove si ha la possibilità di investire risorse intellettuali e materiali per percorrere, al fianco della sua titolare, nuove strade di lavoro, caratterizzate dalla dinamicità e dalla mutazione. È a tal proposito molto significativa la testimonianza scritta da uno degli artisti con cui Rosa Leonardi ha lavorato, Andrea Zingoni dei Giovanotti Mondani Meccanici:

Rosa ha sempre capito quello che facevamo prima ancora di noi. Mi guardava, mi leggeva dentro, e si fidava. Rosa era una che c'era. Non faceva le finte, era contenta di quel che faceva. Le piaceva. Non avrebbe voluto fare altro, vedeva con gli occhi di una ragazzina e ti spingeva a dare il meglio. Io le volevo un gran bene, mi ha elevato, mi ha riallineato. Mi ha fatto imparare l'arte. E mi ha fatto molto molto divertire²⁵.

²⁵ Andrea Zingoni – Giovanotti Mondani Meccanici, 2012.

Bibliografia

Alessio, F. (1985), *È nato lo studio Leonardi*, «Il Giornale di Genova», 12 giugno.

Beringheli, G. (1986), *Forme e colori. Immagini elettroniche*, «Il Lavoro», 8 giugno.

Beringheli, G. (1991), *Forme e colori. Tornano i Giovanotti Mondani. Sorpresa, la Video-art diventa protagonista*, «Il Lavoro», 7 marzo.

B[ertieri], C. (1985), *A colloquio col computer*, «Genova», n. 6, giugno, p. 52.

Braga, S. (2014), *Genova in mostra. Esposizioni pubbliche e private dal dopoguerra a oggi. Anni Ottanta*, Edizioni Falsopiano, Alessandria.

Calvesi, M. et al. (1986). *XLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia. Arte e Scienza*, catalogo della mostra (Venezia, 29 giugno-28 settembre 1986), Electa, Milano.

Calvesi, M., Emmer, M. (a cura di) (1988), *I frattali: la geometria dell'irregolare*, catalogo della mostra (Roma, Palazzo Braschi, 16 maggio-5 giugno 1988), Istituto della Enciclopedia italiana, Roma.

Ciavoliello, G. (2005), *Dagli anni '80 in poi: il mondo dell'arte contemporanea in Italia*, Artshow Edizioni-Juliet Editrice, Milano-Trieste.

Conti, V. (1985a), *Quei giovanotti col computer fan sul serio*, «Il buongiorno», 15 giugno, p. 74.

Conti, V. (1985b), *Giovanotti Mondani Meccanici*, «Flash Art», n. 129, novembre, p. 43.

Contrasto, M. (1993), *UomoMacchina*, testi di Aa.Vv., galleria Leonardi, Genova.

Giovanotti Mondani Meccanici (s.d., ma 1985), *Giovanotti Mondani Meccanici*, dattiloscritto inedito, Genova, Archivio Leonardi V-Idea.

Giovanotti Mondani Meccanici (1985), *Nel vuoto del ritorno*, dattiloscritto inedito, Genova, Archivio Leonardi V-Idea.

GMM – Giovanotti Mondani Meccanici (2021), *Computer Comics 1984-1987*, a cura di Spampinato, F., NERO, Roma.

Franke, H. W. (1985), *The New Visual Age: The Influence of Computer Graphics on Art and Society*, «Leonardo», vol. 18, n. 2, pp. 105-107.

Lecci, L. (2022), *Protagonisti e luoghi dell'arte a Genova negli anni Sessanta*, in Guerrini, A., Leoncini, L. (a cura di) (2022), *Genova sessanta. Arti visive, architettura e società*, catalogo della mostra (Genova, Palazzo Reale, 14 aprile-31 luglio 2022), Silvana, Cinisello Balsamo, pp. 70-87.

Lagonigro P. (2019), *Il Manifesto 1985: dal testo critico alla sua traduzione in video. Riflessioni sul recupero del manifesto programmatico nell'ambito della computer art italiana*, «Arabeschi», n. 13, gennaio-giugno.

Lagonigro P. (2020), *Computer art in Italia negli anni Ottanta. Tecnologia, matematica e immaginario scientifico*, «Venezia Arti», vol. 29, n. 2, dicembre, pp. 137-150.

Lagonigro P. (2021), *La realtà virtuale nell'Italia dei primi anni Novanta*, «Piano B. Arti E Culture Visive», vol. 6, n. 1, pp. 41-66.

Lagonigro P. (2022), *Computer art: dagli anni Ottanta ai mondo virtuali*, in Saba, C., Valentini, V. (a cura di), *Videoarte in Italia. Il video rende felici*, catalogo della mostra (Roma, Galleria d'Arte Moderna, Palazzo delle Esposizioni, 12 aprile-4 settembre 2022), pp. 526-533.

Nel vuoto del ritorno. Giovanotti mondani meccanici (1985), brochure della mostra (Genova, Studio Leonardi, 6-20 giugno 1985), testi di F. Bolelli, R. Davini, A. Zigoni, s.e., Arti grafiche Lang, Genova.

Peitgen, H.-O., Richter, P.H. (1985), *Frontiers of Chaos. Computer Graphics Face Complex Dynamics*, MAPART (Center for Complex Dynamics – University of Bremen, Germany), Bremen.

Peitgen, H.-O., Richter, P.H. (1986), *The Beauty of Fractals. Images of Complex Dynamical Systems*, Springer-Verlag, Heidelberg.

Peitgen, H.-O., Richter, P.H. (1987), *La bellezza dei frattali: immagini di sistemi dinamici complessi*. Torino.

Pieracci, A. (1985), *I nostri sogni sono un giardino. Il computer l'ha creato per noi*, «La Stampa», 8 giugno.

Tommaso Tozzi alla V-Idea (1989), «Corriere Mercantile», 11 luglio.

Tozzi, T. (2008), *Arte di Opposizione. Stili di vita, situazioni e documenti degli anni Ottanta*, Shake, Milano

Tozzi, T. (2019), *Le radici dell'Hactivism in Italia 1969-1989. Dallo sbarco sulla Luna alla caduta del muro di Berlino*, s.e.

Visentin, A. (2011-2012), *Genesi e sviluppi della Computer Art in Italia 1965-1990*, tesi di dottorato in Arte, Spettacolo e Tecnologie multimediali, tutor L. Lecci, Università degli Studi di Genova.

Volli, U. (1988), *Computershow. I frattali*, «Il Venerdì di Repubblica», 2 dicembre.

Reale iperreale virtuale: echi di cyberpunk nella rivista «Decoder»

ANDREA CAPRIOLO, SARA MOLHO*

Il cyberpunk come fenomeno liminare

Klaus Maeck, produttore tedesco la cui opera sarebbe stata determinante per la nascita della rivista «Decoder», intervistato da Ermanno “Gomma” Guarneri, redattore della rivista meneghina¹, si chiedeva chi fossero i cyberpunk, giungendo alla conclusione che fossero pochi, e che si situassero all’incrocio tra ambiti diversi:

Ci sono i vecchi cyberpunch che provengono dalle esperienze psichedeliche degli anni '60 [...] Ma, in California, ci sono anche questi giovani che hanno sviluppato il cyberspace e altre tecnologie. E poi, qui, ci sono gli hacker. Eppure credo che il cyberpunk, finora, sia qualcosa di veramente nuovo, e che la maggior parte della gente lo abbia compreso solo secondo ciò che ne dice la letteratura di fantascienza e non per i suoi legami con la realtà. Quelli di cui ho parlato prima provengono tutti dallo stesso background, cioè le controculture [...] in fondo anch’io non so esattamente chi siano i cyberpunch e aspetto: “I mostri che noi creiamo ci danno il benvenuto a bordo” (Guarneri, 1990, p. 168, Guarneri, 1991a).

Il cyberpunk era nato come fenomeno letterario negli Stati Uniti nella prima metà degli anni Ottanta; invece che rimanere epigono marginale della fantascienza radicale precedente, si era affermato e aveva assunto sfaccettature diverse, investendo vari campi della produzione culturale ed estendendosi ben oltre il mondo del *fandom*. Esso richiamava un interesse

* Gli autori hanno collaborato all’ideazione e alla stesura dell’intero testo; più nel dettaglio, le sezioni intitolate *Il cyberpunk come fenomeno liminare* e *Cyberpunch a Milano* sono a firma di Sara Molho, mentre la sezione intitolata *Il Decoder dei piccoli: i “Bad Trip” di Mister K e del detective Psycho* è di Andrea Capriolo.

¹ L’intervista è stata raccolta ad Amburgo nel 1990. La videoregistrazione dell’intervista, doppiata in italiano, si trova in Guarneri, 1991a.

trasversale sia per le implicazioni che intratteneva con le nuove tecnologie, sia per via della forte componente di critica sociale, per cui dall'ambito della letteratura di genere era sfociato in una tendenza culturale di più ampio spettro. A tale riguardo, a proposito di *Neuromante* di William Gibson (1984), uno dei romanzi che inaugurava la tendenza, Bruce Sterling raccontava che il volume era tenuto in grande considerazione tra quanti investigavano sui crimini informatici tra gli anni Ottanta e i Novanta: «Un importante membro delle forze dell'ordine mi disse che la polizia trae sempre le conclusioni peggiori quando viene trovato un teenager con un computer e una copia di *Neuromante*» (Sterling, 1992, p. 271). Sterling osservava quanto il cyberpunk, e tutta la fantascienza, avessero «permeato l'ambiente underground informatico», e sosteneva che «la crescita dei network informatici» avesse «effetti strani e deleteri sui processi attraverso i quali il potere e la conoscenza [venivano] distribuiti. La conoscenza e l'informazione, fornite attraverso questi nuovi conduttori, [erano] altamente corrosive per lo status quo» (Sterling, 1992, p. 274).

A metà degli anni Novanta, quando il fenomeno letterario era già considerato concluso dai suoi stessi protagonisti (Sterling, 1991, pp. 39-41), la narrativa cyberpunk era menzionata come strumento efficace per cogliere alcuni aspetti dell'epoca postmoderna (Featherstone, Burrows, 1995); in precedenza, essa era stata definita come filone letterario che recuperava «organicamente alcune delle tensioni sociali esistenti» (Scelsi, 1990b, p. 11) e «scrittura tecno-urbana, fantascienza sociale, postsituazionista, tecno-surrealista» (Mark Downham in Scelsi, 1990b, p. 11). Il connubio tra la componente politica e quella letteraria affondava le radici nella fantascienza radicale che si era sviluppata nel decennio precedente, mentre per quanto riguardava i debiti formali, ne aveva fatto una sintesi efficace Raffaele “Valvola” Scelsi in *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, il volume antologico da lui curato per la casa editrice Shake – che aveva contribuito a formare – il quale rappresentava una notevole novità nel panorama italiano per l'ampiezza della selezione dei temi trattati (Scelsi, 1990b, pp. 9-33): il cut-up burroughsiano e lo “spazio interno” di James G. Ballard erano menzionati come le sperimentazioni linguistiche più adatte a rappresentare il continuo travaso di reale e iperreale dell'esperienza contemporanea. Il cyberpunk, inoltre, recuperava le esperienze psichedeliche, proprio in quanto liminari, attraverso la rilettura di Timothy Leary, il quale si era interessato anche al personal computer e alle tecnologie della comunicazione. Scelsi ricordava inoltre gli scritti di Walter Benjamin, attraverso i quali riabilitare la categoria estetica del kitsch, a cui la nuova tendenza si

rifaceva, segnalando la definitiva scissione tra valore d'uso e valore di scambio delle merci e il loro ingresso in una rete di significati che ne determinava il valore; Scelsi si chiedeva quindi se «la città schizo-metropolitana» non fosse «il luogo della sovrapposizione senza miscelamento di culture e pratiche metropolitane afone tra loro?» (Scelsi, 1990b, p. 15), eppure, era nei suoi interstizi che avevano trovato spazio culture ed espressioni giovanili. Una decina d'anni prima dell'avvento del cyberpunk, Philip Dick affrontava la relazione tra fantascienza e realtà nei termini di uno scambio reciproco, inevitabilmente rivolto al futuro, menzionando i giovani californiani, instancabili sperimentatori, che sarebbero potuti diventare personaggi dei suoi futuri romanzi: i cosiddetti *phone freaks*, che negli anni Settanta trovavano il modo di non pagare le telefonate truffando le compagnie telefoniche, avrebbero anticipato temi e problemi successivi; «nessuno scrittore di fantascienza», spiegava Dick, «aveva previsto i phone freak. Per fortuna, non li avevano previsti neanche le compagnie telefoniche, perché altrimenti a quest'ora li avrebbero assunti. Ma questa è la differenza tra il mito spaventoso e l'allegra realtà che ne diverge» (Dick, 1997, p. 234).

Secondo Tommaso Tozzi, la prima descrizione in Italia del fenomeno cyberpunk si doveva a un articolo di Daniele Brolli del novembre 1987 apparso su "Il Manifesto", in cui veniva descritto il fenomeno letterario statunitense (Tozzi, 2019, p. 491). L'anno successivo usciva *Presagi: arte ed immaginazione visionaria negli anni '80*, che raccoglieva testi di numerosi autori facendo riferimento alle esperienze di «vibrante ribelle indipendenza» (Berardi, Bolelli, 1988, p. 9) in continuità con quelle dei decenni precedenti, collocandosi «nel punto di osservazione più rischioso» (Berardi, Bolelli, 1988, p. 12) e abbracciando le tematiche della mutazione e dell'immaginario, mostrando un'alternativa a quella che era stata la narrazione dominante delle espressioni artistiche degli anni Ottanta. Successivamente, Franco "Bifo" Berardi avrebbe raccolto alcuni dei testi fondamentali del cyberpunk internazionale in un volumetto uscito per i tipi di A/traverso, con cui rimarcava l'adesione a tale tendenza (Berardi, 1989, 1992).

"Cyberpunx" a Milano

Le espressioni del cyberpunk a Milano erano emerse in seno alle esperienze dei "punx" (l'ala anarchica dei punk milanesi) e delle "creature simili", mantenendo viva la componente politica dei primi, e vedendo nella

tecnologia nuovi campi d'applicazione del "Do it yourself" punk. Il cyberpunk non andava definito quale entità onnicomprensiva, che investisse atteggiamenti, abiti e scelte musicali, e il suo carattere innovativo era dovuto principalmente alla presenza inedita della tecnologia, spesso riletta attraverso il *détournement*, il rovesciamento di matrice situazionista. Abbandonati o no stilemi e atteggiamenti punk, la nuova tendenza, che a essi spesso si sovrapponeva, avrebbe informato le persone che avevano dato vita alla rivista «Decoder». Queste, ponendosi in continuità con i movimenti del Settantasette, avevano inoltre guardato agli scrittori della Beat Generation e alla New Wave che aveva interessato la fantascienza, alla cultura psichedelica degli anni Sessanta, agli scritti e alle esperienze di Timothy Leary e Fraser Clark.

Presso la libreria Calusca, che nei primi anni Ottanta si trovava in Corso di Porta Ticinese, durante l'estate 1984 Primo Moroni aveva concesso ad alcuni punk, provenienti dal circuito del centro sociale Virus, da poco sgomberato, la gestione di una saletta e, nel mese di agosto, dell'intera libreria, mentre il libraio e la moglie erano in vacanza (Nacci, 2016a, pp. 92 – 93). Al suo ritorno aveva trovato la scritta "Sado-Maso" dipinta sulle saracinesche da Giacomo "Atomo" Tinelli², ma vista l'esperienza positiva la frequentazione dei punk in Calusca si sarebbe protratta negli anni a seguire, dando vita alla rivista «Decoder». Moroni avrebbe spiegato, in seguito, che le tendenze cyberpunk affondavano le radici nella tradizione delle contro-culture, e in esse si trovava «il primo sensore antagonista dell'epoca del postfordismo. Dopo la lunga teorizzazione punk che vedeva nell'espansione delle nuove tecnologie il realizzarsi della profezia orwelliana del Grande Fratello e quindi l'ipotesi di un mondo dominato dalla falsificazione mediatica, i cyberpunk» avevano rovesciato tale «vissuto angoscioso decidendo di confrontarsi con il nuovo paradigma tecnologico», e riuscendo a piegarlo «a proprio vantaggio» (Moroni, 1993, p. 25).

Il titolo della rivista era un omaggio all'omonimo film uscito nel 1984 nella Germania Ovest, diretto da Muscha e ideato da Klaus Maeck, il quale venne proiettato al centro sociale Leoncavallo due volte tra il 1985 e il 1986³. *Decoder* sarebbe diventato un film di culto, capace di cristallizzare

² Si veda l'intervista a Gomma e Atomo disponibile al link di seguito: <http://www.gomma.tv/videoz/la-stanzina-punk-alla-calusca-di-primo-moroni/index.html> (consultato il 26/04/2022).

³ Nella primavera 1985 e successivamente il 28 marzo 1986, sempre alla presenza di Klaus Maeck (dalla corrispondenza di Klaus Maeck con Sara Molho, maggio 2022). La seconda data è in Balestracci, 2010, p. 18, e Nacci 2016b, p. 67. Il primo

«in forma epica l'ingenua utopia del punk [...] di cambiare il mondo attraverso l'uso rovesciato dell'informazione» e di pervenire all'utilizzo del «simbolismo e della magia come rovesciamento dell'etica cristiano/capitalista per la diffusione del caos» (Guarneri, 1995, p. 7).



Fig. 1 – *Decoder. Il film*, Milano, Shake, 1995

opuscolo contenente la sceneggiatura del film, prodotto da Marco Philopat, Paolletta Nevrosi e altri, era stato probabilmente concepito per la seconda proiezione.

La locandina del film riprendeva un fotomontaggio di John Heartfield del 1936, in cui una rana si stagliava su un sole dal quale sorgeva una svastica. Nel caso della locandina di *Decoder* (figura 1), al contrario, dietro la rana si profilava una musicassetta, che rappresentava la “muzak”, ovvero la musica messa a punto dalla Muzak Corporation per sale d’attesa, uffici, luoghi commerciali e ascensori, che si poneva quale elemento in grado di assopire gli istinti di ribellione della popolazione. Il film integrava temi orwelliani, ambientazione e colonna sonora *industrial*, e questioni burroughsiane; alla realizzazione avevano preso parte numerose figure di rilievo, tra cui William Burroughs, Christiane Felscherinow e Genesis P-Orridge, che insieme a The The, Einstürzende Neubauten e Dave Ball aveva anche partecipato alla composizione della colonna sonora. La pellicola, inoltre, era accompagnata da un volume che raccoglieva testi di numerosi autori, tra cui William Burroughs, Brion Gysin, Elias Canetti, Jean Baudrillard e Max Boas, seguiti da una specifica bibliografia sul tema “cyberpunk” (Hartmann, Maeck, 1984). L’intera vicenda narrata all’interno del film poteva essere messa in relazione a quanto avrebbe teorizzato Deleuze sulle società di controllo, in cui riconosceva «l’insediamento progressivo e diffuso di un nuovo regime di dominazione» (Deleuze, 1990, p. 241), nel quale «liberazioni e asservimenti» (Deleuze, 1990, p. 245) si intrecciavano in maniera diversa da quanto succedeva nelle precedenti “società della disciplina”: del resto, come dichiarato dal sottotitolo del film “Muzak is more than music”, tali sonorità definivano una volontà di sottomissione attuata dalle grandi corporation ai danni della cittadinanza. Contro questi propositi, in *Decoder* gli autori lanciavano un messaggio di riappropriazione dei mezzi di comunicazione, di sperimentazione e rovesciamento che non cedesse alla retorica antitecnologica; tornando a Deleuze, non c’era né da aver paura né da sperare, ma bisognava «cercare nuove armi» (Deleuze, 1990, p. 245). Il gruppo milanese, in continuità con il film tedesco, avrebbe concepito la rivista «come uno strumento per decodificare il presente» (Philopat, 2017, p. 146).

La storia di «Decoder», i cui dodici numeri vennero pubblicati tra il 1987 e il 1998, anno in cui moriva Primo Moroni, si intrecciava a quella della cooperativa Shake, fondata tra il 1988 e il 1989, in quanto quest’ultima era stata fondata da alcuni dei membri di «Decoder». La redazione della rivista, all’altezza del primo numero, uscito nel maggio 1987, era costituita da Ermanno “Gomma” Guarneri, Giacomo Spazio (che in seguito non avrebbe fatto parte della redazione), Raffaele “Valvola” Scelsi, Zenga Kuren, Fabri-

zio Longo (qui chiamato "Kix", in seguito Joykix) per la grafica, e da numerosi collaboratori (Capriolo, 2021, p. 227). Il numero era stato composto interamente a mano, ed era stampato in offset in bianco e nero (come solitamente si usava fare per le fanzine punk) presso la cooperativa Bold Machine di Bologna. A partire dal secondo numero, del 1988, grazie anche all'ingresso nella redazione di Gianni "U.V.L.S.I." (all'epoca si firmava U.V.L.S.) Mezza, di professione informatico, «Decoder» iniziava a essere progettata al computer. A partire dallo stesso numero, le copertine, disegnate da vari artisti nel corso degli anni, sarebbero state sempre a colori. Dopo la prima pubblicazione, la redazione subì radicali modifiche nella sua composizione, pur rimanendo, successivamente, quasi invariata: essa era composta, tra gli altri, da Gomma, Kix, Raf Valvola, Giampaolo "Ulisse Spinosi" Capitani, Marco "Philopat" Galliani (citato poi sotto la voce "Van"), Rosanna "Rosie Pianeta" Ficocelli (sotto quella "Titoli"), Gianni Mezza sotto la voce "Consulenza informatica". I progetti grafici sarebbero stati quasi sempre di Joykix, Rosie Pianeta e Paola Mezza "Paoletta Nevrosi".

Numerosi erano i riferimenti visivi a cui faceva riferimento il collettivo; Joykix, in particolare, ricorda la grafica legata alla produzione musicale: dalla copertina di *Micro - Phonies* dei Cabaret Voltaire disegnata da Neville Brody (1984), al logo e alla grafica dei Crass, dei Dead Kennedys e dei Throbbing Gristle, e più in generale le produzioni discografiche di etichette come Rough Trade Records e 4 AD⁴. Per quanto riguarda le riviste di riferimento, oltre al progetto editoriale californiano «Re/Search», va ricordata la rivista britannica «Vague», fondata nel 1979 a Londra da Tom Vague (che venne intervistato nel secondo numero di «Decoder»). Interessante, sempre per comprendere i riferimenti culturali ai quali «Decoder» guardava, notare la continuità tra un numero e l'altro, assicurata anche dalla numerazione delle pagine, che proseguiva senza soluzione di continuità, in quanto – come sottolineava Gomma – «l'anti-progetto non è mutato ed il [...] tentativo di sperimentazione, alla ricerca di una nuova modalità di comunicazione 'underground' adeguata agli anni '90, continua con la consapevolezza della possibilità che il lavoro sia ancora lungo» (Guarneri, 1988, p. 66). L'idea di non interrompere la numerazione delle pagine da un numero all'altro, per giungere fino a pagina mille, era un riferimento diretto a «Encyclopaedia Psychedelica», rivista fondata da Fraser Clark, che si proponeva di rileggere il movimento hippy, dei "freaks" e dei

⁴ Dalla testimonianza orale di Fabrizio "Joykix" Longo raccolta da Sara Molho, 20/05/2022.

“brains” degli anni Sessanta e Settanta, affrontando la nuova figura dello “zippy”, che integrava presenza e comprensione della tecnologia alle radici contro-culturali precedenti (Di Corinto, Tozzi, 2002, p. 139). Come scritto da Clark nel suo *WoManifesto*, lo zippy rappresentava l’unione di «techno-persona» e hippy degli anni Sessanta, in cui «razionalità, organizzazione, [...] costanza e coerenza» si fondevano alla «visione, l’individualità, la spontaneità, la flessibilità e una mente aperta» (Clark, 1990).

Gli argomenti che la rivista avrebbe affrontato durante più di un decennio di attività coprivano numerosi ambiti di interesse: dalla letteratura cyberpunk, alle teorie cyberfemministe, alle arti performative e alle pratiche di comunicazione e attivismo in rete. In relazione a tali interessi, importante analizzare il primo numero di «Decoder». Esso, interamente impaginato in orizzontale, fatta eccezione per la copertina, che sembrava ispirarsi alle xerografie di Munari e alle estroflessioni di Castellani e Agostino Bonalumi, doveva essere «un piccolo automa composto da tanti mezzi di comunicazione assemblati antropomorficamente» (Aa. Vv., 1987, p. 2). Proprio in questo numero veniva inaugurata la rubrica *Katodica*, uno dei cardini portanti di tutta la pubblicazione. Sottotitolata «rassegna di patologia televisiva», essa si poneva come una «rubrica con analisi critiche di programmi» per «creare strategie di difesa ma soprattutto d’offesa mediante l’uso disincantato della scatola magica» (Guarneri, Kuren, 1987, p. 38).

Il gruppo milanese entrò a pieno titolo nel dibattito internazionale sul fenomeno cyberpunk: esso, infatti, era parte di una estesa rete di scambi, e nel 1990 aveva incontrato a Linz, in occasione dell’*Ars Electronica*, William Gibson e Bruce Sterling (Aa. Vv., 1990b), la cui produzione negli stessi anni veniva proposta in italiano attraverso le pubblicazioni della Shake (Sterling, 1992). Nell’intervista presente nel sesto numero della rivista, questo rendeva conto della lotta contro gli hackers portata avanti negli Stati Uniti attraverso l’operazione “Sun Devil”, ma anche del ruolo dello scrittore di fantascienza, che era quello di «rendere visibile l’invisibile» (Sterling, 1991, p. 359) portando alla luce tensioni e tendenze già in nuce. A James Ballard invece Matthew Fuller e Gomma avrebbero fatto una lunga intervista il 10 maggio 1994 nella sua casa di Shepperton, in parte pubblicata, in traduzione, all’interno dell’undicesimo numero (Guarneri, Fuller, 1997). L’incontro seguiva la pubblicazione in italiano di Shake del numero di «Re/Search» dedicato allo scrittore, e in esso erano state affrontate sva-

riate tematiche – dalla recentissima elezione di Berlusconi alla realtà virtuale, fino al romanzo *Crash*, di cui Cronenberg stava dirigendo la rielaborazione cinematografica, che sarebbe stata presentata nel 1996⁵.

Ampio spazio era stato inoltre dedicato alle novità legate alla cultura “hacker”, che si stava progressivamente affermando alla fine degli anni Ottanta anche in Italia. Tra le numerose tangenze tra il collettivo milanese e il panorama internazionale legato al mondo della controinformazione informatica, alcune meritano una particolare attenzione: nell’agosto 1989 alcuni membri della redazione avevano partecipato all’*International Conference on the Alternative use of Technology*, ricordata anche come *Galactic Hacker Party*, la prima conferenza della comunità hacker internazionale, tenutasi ad Amsterdam in agosto, in cui si era tra l’altro concordato sui principi di base delle pratiche in rete (Aa. Vv. 1990a, pp. 107-110). Nel corso dell’anno, inoltre, la redazione aveva incontrato a Milano Wau Holland, membro del Chaos Computer Club, il quale venne intervistato durante la sua permanenza milanese (Guarneri 1991a). In seguito, il collettivo di «Decoder» avrebbe avuto modo di intervistare Richard Stallman e Lee Felsenstein, pubblicando le interviste nel dodicesimo numero. Il gruppo redazionale aveva anche lavorato attivamente a una delle prime reti telematiche per lo scambio di dati giunte in Italia, Fidonet, per poi contribuire all’apertura della rete Cybernet. Nata nel 1984 e implementata notevolmente a partire dal 1986, anno in cui era nato il primo “nodo” italiano grazie a Giorgio Rutigliano, Fidonet permetteva lo scambio di messaggi e materiali, grazie al sistema *Bullettin Board System*, conosciuto come BBS. Alfredo Persivale, che gestiva il nodo milanese della rete (era *sysop*, ovvero *system administrator* del nodo), aveva affidato al gruppo di «Decoder» l’area cyberpunk già intorno al 1987, che sarebbe stata utilizzata fino alla chiusura per via dell’eccessiva politicizzazione, che andava contro i principi di Fidonet, nel 1991⁶. Nel giugno del 1993 si era tenuto un *Decoder Media Party*, «happening per comunità cyberpunk, raver e nomadi a cura di Shake Edizioni Underground e Calusca City Lights al Cox 18 a Milano» (Di Corinto, Tozzi, 2002, p. 174 e p. 228), che fu l’occasione “ufficiale” per mostrare le potenzialità della nuova rete Cybernet e per presentare il volume di Tommaso Tozzi *Happening Digitali Interattivi* (libro e cd rom). L’ottavo numero di «Decoder», presentato durante l’evento, si apriva con tutte le

⁵ L’intervista completa si trova al seguente indirizzo: <http://www.gomma.tv/videoz/jg-ballard-un-ricordo-con-intervista/index.html> (consultato 11/05/2022).

⁶ Dalla testimonianza orale di Gianni Mezza raccolta da Sara Molho, 16/05/2022.

informazioni relative alla neonata Decoder BBS e agli altri nodi della rete Cybernet, tra cui Hacker Art di Firenze, fondata da Tozzi, il quale al tempo stesso era "agitatore" culturale all'interno di Fidonet, nonché collaboratore esterno della rivista milanese⁷.

Nata a partire dall'area cyberpunk di Fidonet, Cybernet era stata sviluppata anche da Gianni Mezza, ed era stata incoraggiata dai *sysop* di Fidonet che avevano appoggiato le discussioni nell'area cyberpunk ormai chiusa⁸. La nuova rete BBS nasceva per diffondere lo «spirito nomade», in nome della «crescita delle coscienze» e della «proliferazione del caos e della mutazione» (Guarneri 1993, p. 548). Le parole della redazione e di Hakim Bey – di cui Shake nel 1993 aveva pubblicato in italiano *T. A. Z. Zone temporaneamente autonome* – avrebbero descritto la neonata rete come un «accampamento di guerriglieri ontologici [...] tribù in movimento», costituita da «viaggiatori psichici spinti dal desiderio o dalla curiosità, non legati a nessun particolare tempo o luogo, in cerca di diversità o avventura», i quali «tracciano i loro percorsi con strane stelle, che possono essere luminosi gruppi di dati» (Aa. Vv., 1993, p. 544).

L'interesse verso le tematiche dell'hacking e della sovversione dei mezzi di comunicazione tradizionali si sarebbe esplicitato, nell'estate 1992, nella partecipazione a *Piazza Virtuale*. Il progetto, sviluppato da Ponton Europe Media Art Lab e portato avanti dal gruppo artistico Van Gogh Tv⁹, era stato ospitato dalla nona edizione di *Documenta*, a Kassel. Attivo per cento giorni a partire dal 13 giugno 1992 (Baumgärtel, Weinert, 2021, p. 11), permetteva a utenti di tutto il mondo di interagire in diretta televisiva, tramite contributi video, audio e testuali, grazie a un collegamento satellitare. Parte di *Piazza Virtuale* era costituita dalle cosiddette "Piazzette", iniziative di una ventina di gruppi che a orari prestabiliti trasmettevano da varie località site in diversi continenti. A Milano la redazione di «Decoder» aveva partecipato con un proprio programma per qualche ora nei giorni del 26,

⁷ Vedi Tozzi, 1994. Inoltre, Tozzi aveva disegnato la quarta di copertina dell'ottavo numero.

⁸ Dalla testimonianza orale di Gianni Mezza raccolta da Sara Molho, 16/05/2022.

⁹ Nato dal gruppo performativo dei Minus Delta t, i Van Gogh Tv erano stati fondati da Mike Hentz, Karel Dudesek, Benjamin Heidersberger e Salvatore Vanasco. Cfr. Baumgärtel, Weinert 2021.

27 e 28 giugno (Baumgärtel, Weinert, 2021, p. 190)¹⁰ trasmettendo dal centro sociale Cox 18¹¹, mentre il collegamento da Santarcangelo era stato organizzato da Giacomo Verde, che pure aveva preso parte alla trasmissione di Milano nella serata del 26 giugno con il tele-racconto *Hansel e Gretel*¹². Tra i partecipanti vi erano inoltre Sabine Reiff, Mario Canali e Riccardo Sinigaglia di Correnti Magnetiche, Gomma, Giacomo Verde, Fabio Malagnini (Studio Entropia), che avevano prodotto per l'occasione grafiche interattive, e Sigma Tibet, HELS, Funky Trouble per la musica (Baumgärtel, Weinert, 2021, p. 190). Il programma si era svolto a partire da alcune domande con cui instaurare un dibattito; tra i temi affrontati vi erano quello della droga e quello della funzione della televisione nella collettività – o della televisione come droga¹³. Come detto, la “piazetta” di Cox 18 non era l'unica in Italia: infatti, Giacomo Verde avrebbe in seguito organizzato anche la Piazzetta di Santarcangelo, intrattenendo i presenti con trasmissioni dedicate al tema del denaro il 12 luglio 1992. La trasmissione doveva avere luogo nel corso del Festival dei Teatri, nella piazza Garganelli del comune romagnolo; descrivendo il progetto Verde segnalava che nella piazza avrebbe dovuto essere installata una televisione, nonché una centralina telefonica che permettesse a chiunque di «entrare nella televisione» (Verde, 1992). Il progetto, scriveva Verde, si prospettava quale elemento che avrebbe permesso di «approfondire le potenzialità BIDIREZIONALI delle tecnologie a disposizione» (Verde, 1992) in maniera del tutto inedita rispetto all'uso consueto della televisione, a tutti gli effetti unidirezionale.

Uno degli articoli fondamentali nella definizione del concetto di rete indipendente – come esplicitata anche dal progetto *Piazza Virtuale* – era *Rete Informatica Alternativa* di Raffaele “Valvola” Scelsi, uscito nel quinto numero di «Decoder», del 1990. Valvola enucleava le strategie e le problematiche relative a una rete di comunicazione e distribuzione affidabile e coordinata tra i centri sociali italiani e internazionali. Al termine cyber-

¹⁰ Le date sono indicate in: Archivio Giacomo Verde, Cartella Piazza Virtuale, Camicia Cox 18. Mentre in Baumgärtel, Weinert 2021, p. 190 sono segnalati solamente i giorni del 27 e 28 giugno.

¹¹ Una ripresa del collegamento tra Milano e Kassel e dei relativi dibattiti è conservata, su supporto VHS, presso l'Archivio Giacomo Verde a Viareggio. Si veda anche Aa. Vv. 1996.

¹² Si veda Archivio Giacomo Verde, Cartella Piazza Virtuale, Camicia Cox 18.

¹³ Si veda anche il VHS presso l'Archivio Giacomo Verde.

punk, in particolare, Valvola attribuiva un significato esteso, in cui la componente "cyber" indicava «la capacità dei nuovi soggetti di saper usare, dopo esserne stati irretiti per decenni, la più alta tecnologia», mentre quella "punk" indicava «qualsiasi fenomeno [...] che riesce a mantenere la propria alterità sociale, sapendosi peraltro radicare a livello esistenziale, e a confrontarsi in termini di non mediazione nei confronti del resto della società» (Scelsi, 1990a, p. 265). In relazione a ciò, presentava quindi il progetto di una rete informatica alternativa, da configurare come una «struttura di servizio» (Scelsi, 1990a, p. 266) orizzontale e non verticistica, ispirata alla rete di distribuzione dei Punti Rossi che negli anni Settanta si era occupata della distribuzione di volumi e riviste presso le librerie democratiche italiane. La rete rizomatica a cui faceva riferimento Valvola si articolava nel mondo virtuale, intrecciandosi però a una serie di relazioni intesute attraverso numerosi viaggi: dalla partecipazione al Festival of Plagiarism di Glasgow organizzato, tra gli altri, dallo scrittore e artista inglese Stewart Home, che aveva avuto luogo alla Transmission Gallery dal 4 all'11 agosto 1989, di cui si rendeva conto nel quinto numero (Aa. Vv., 1990b, p. 259), alla presenza all'*Ars Electronica* di Linz del 1990, in cui erano presenti Bruce Sterling, William Gibson, Timothy Leary, John Perry Barlow dei Grateful Dead, e Andrea Juno, che aveva presentato in tale occasione il volume *Modern Primitives*, appena pubblicato da Re/Search. Nello stesso anno «Decoder» sarebbe stata presente al convegno organizzato a Venezia da Maria Grazia Mattei (*Mondi virtuali*, Venezia, Palazzo Fortuny, 23 – 24 novembre 1990) e al ritrovo del Chaos Computer Club ad Amburgo (27 – 29 dicembre 1990).

Un ulteriore ambito di interesse, fondamentale nella definizione dell'immaginario e dell'iconografia cyberpunk, era quello performativo. Nel quinto numero, infatti, si trovavano un'intervista alla Fura Dels Baus (Aa. Vv., 1990c, pp. 341-343)¹⁴ e una alla Mutoid Waste Company. Nata nella scena punx londinese intorno al 1985, quest'ultima era costituita da un numero variabile di persone nomadi, senza fissa dimora. La redazione di «Decoder» aveva intervistato il gruppo a Berlino, probabilmente nel corso degli spostamenti dell'estate 1989, quando aveva potuto assistere alla performance nei pressi della frontiera ferroviaria con la Germania Est, pochi mesi prima della caduta del muro. Nel corso della stessa estate Marco

¹⁴ L'intervista, raccolta al centro sociale Conchetta, sarebbe stata pubblicata nella prima *Videozine Cyberpunk* di Gomma nel 1991, con riprese video di performance (probabilmente della stessa occasione).

Philopat e Roberto "Robx" Vai lavoravano come tecnici al Festival dei Teatri di Santarcangelo, e avevano proposto ad Antonio Attisani, direttore del festival, di ospitare i Mutoid durante la manifestazione (Zora, 2020, p. 78). I fenomeni legati al cyberpunk erano già entrati a far parte delle edizioni del festival dirette da Attisani (1989 - 1993) attraverso la presenza di Giacomo Verde, che nel 1989 aveva presentato due tele-racconti (Ferraresi, 2021, p. 350); i Mutoid, nonostante fossero nomadi, sarebbero stati i primi a «impiantare un'attività autenticamente permanente in città a partire dal festival» (Ferraresi, 2021, p. 350), stabilendosi in una cava abbandonata sulle rive del fiume Marecchia, ribattezzata Mutonia; oltre a loro, avrebbe preso parte all'edizione del 1990, dedicata al *Lavoro d'arte comune*, anche la redazione di «Decoder», con due seminari (Ferraresi, 2021, p. 356). Nella stessa occasione, probabilmente, venne inoltre presentato *Cyberpunk. Antologia di scritti politici* (Scelsi, 1990). La successiva occasione per presentare al pubblico "esterno" agli eventi romagnoli l'attività dei Mutoid sarebbe stata messa in atto venerdì 17 maggio 1991 al Cox 18, quando venne presentato il video *Videozine Cyberpunk* (Guarneri, 1991a): una occasione, scaturita dalle volontà del collettivo di «Decoder» e di Shake, per promuovere le proprie attività¹⁵. In continuità con il dialogo con i Mutoid, sempre all'interno della rivista, si segnala l'intervista a Mark Pauline dei Survival Research Laboratories, presente nel sesto numero. La ricerca performativa di Pauline includeva l'uso di macchine di dimensioni monumentali, chiamate «performing machines» (Mascarella, 1991, p. 439), ed elementi pirotecnici; la strada spesso era teatro delle esibizioni, che assumevano la doppia valenza di "scherzi" (*pranks*) e riti sciamanici. Il lavoro di Pauline era anche stato incluso nel fondamentale *Industrial Culture Handbook*, curato da V. Vale e Andrea Juno, pubblicato inizialmente da Re/Search nel 1983 e successivamente tradotto e pubblicato in Italia da Shake con il titolo *Manuale di cultura industriale* nel 1998¹⁶. In seguito, l'interesse verso le arti performative sarebbe stato testimoniato da un'intervista a Stelarc ripubblicata nell'ottavo numero. In esso comparivano inoltre i primi articoli a tema cyberfemminista, curati da Cromosoma X (Anna Montefusco), che avrebbero trovato seguito nei numeri successivi - per

¹⁵ Dal volantino dell'evento. In esso, tra l'altro, compariva un'immagine dell'*Hacker Art* di Tozzi.

¹⁶ Il volume raccoglieva contributi su Throbbing Gristle, Pauline, Cabaret Voltaire, Non, Monte Cazazza, Sordide Sentimental e altre esperienze che gravitavano intorno alla musica *industrial*. Era illustrato dalle fotografie di Bobby Adams e White Line Photography (Barbara Martz, Ira Schrank e altri).

esempio nell'editoriale del decimo numero, tratto da un testo di Donna Haraway, da mettere in relazione alla collana editoriale dedicata da Feltrinelli alla saggistica e alla narrativa cyberpunk chiamata Interzone, in cui era stata pubblicata la traduzione italiana del *Manifesto Cyborg* nel 1995 (Haraway, 1991)¹⁷. L'interesse della Shake verso tali tematiche sarebbe stato esplicitato in seguito anche attraverso l'uscita dei due numeri di «Fikafutura», tra il 1997 e il 1998, che si occupava di tematiche femministe in relazione alla tecnologia e al cyberpunk.

Il cyberpunk, all'interno della rivista, non veniva declinato solamente secondo una prospettiva hacker o "meccanomorfa", come prospettata da gruppi teatrali quali i Mutoid, ma trovava spazio anche attraverso l'illustrazione fumettistica. La rubrica *Il Decoder dei piccoli*, e in particolare il lavoro di Prof. Bad Trip, erano densi di continui e puntuali riferimenti a quell'immaginario.

Il Decoder dei piccoli: i "Bad Trip" di Mister K e del detective Psycho

La prima manifestazione della rubrica *Il Decoder dei piccoli* si rivela nel secondo numero di «Decoder» con una traduzione in italiano del fumetto dell'artista britannico Pete Loveday. *The saga of a peaceful man*, questo il titolo del fumetto del disegnatore d'oltremarica, raccontava la storia di Giovanni, un giovane «pacifico» in cammino verso il festival del sole, un raduno «alternativo» e pacifista che avrebbe ospitato tutti coloro che erano alla ricerca di «uno scopo, un futuro organico, decentralizzato, non nucleare per il genere umano» (Loveday, 1992, pp. 90-101). Ancora nel terzo numero, tuttavia, la rubrica non si era espansa a ospitare altri fumetti, ma si limitava a proseguire la storia di Giovanni, che sarebbe stata conclusa definitivamente tra la settima, l'ottava e la nona pubblicazione. Il giovane, dopo essere approdato di festival in "sotto-festival" a un raduno paradisiaco – una vera e propria manifestazione hippie dove venivano trasmesse musiche di David Peel, si poneva quale "carnefice" delle controculture degli anni Sessanta e Settanta, causandone la morte. Una storia, quella di Giovanni, che trasportava i "miti infranti" del festival di parco

¹⁷ La collana Interzone di Feltrinelli era frutto della consulenza della cooperativa Shake ed era curata da Ermanno "Gomma" Guarneri e Raffaele "Valvola" Scelsi. Il nome della collana faceva riferimento alla rivista di fantascienza inglese "Interzone", la cui prima pubblicazione risaliva al 1982. Essa voleva fornire un'interpretazione degli usi alternativi delle tecnologie ed era dedicata esclusivamente a tematiche "cyber".

Lambro 1976 all'interno della cultura tecnologizzata di fine anni Ottanta, per schernirli e accusarli di "esoterismo": tra droghe e mistici concerti, la storia del ragazzo diveniva motivo di scherno delle scorribande Settanta-settine.

Tuttavia, proprio in questa terza pubblicazione, alcuni stimoli ci lasciano percepire che la redazione di «Decoder» volesse strutturare in maniera differente la rubrica *Decoder dei piccoli*. Difatti, a partire da questo numero, "l'inserito" aveva un suo responsabile di redazione, incarico affidato a Robx (Roberto Vai). Anche la copertina della sezione incominciava a prendere maggiore spazio all'interno della struttura della pubblicazione, svolgendo una funzione determinante all'interno dell'immaginario grafico e "odeporico" non solo del *Decoder dei piccoli* ma anche del complesso visivo della rivista stessa: per lo più recanti oggetti fallici o scene di gratuita crudeltà, i disegni ospitati nella prima pagina di fatto parodiavano il ben più celebre «Corriere dei Piccoli», centenaria pubblicazione dedicata al fumetto, italiano e straniero, che sebbene negli anni Ottanta vedesse la sua redazione falciata a causa dello scandalo della loggia massonica P2, aveva ancora un bacino di fervidi lettori. Sono proprio questi gli anni, del resto, in cui venivano presentati fumetti per bambini come *La Pimpa* di Altan e *Il diario di Stefi* di Grazia Nidasio.

La figura di Gianluca Lerici, in arte Prof. Bad Trip, è peculiare per il tono che la rubrica – e la stessa rivista – aveva assunto nel corso delle uscite. Laureato in scultura all'Accademia di belle arti di Carrara nel 1988, la sua produzione grafica si riconosce per il tratto massiccio che contorna e delimita le figure, nonché per il profondo satirico senso umoristico, denso di riferimenti alle controculture "fumettistiche" americane – Magnus, Basil Wolverton e Robert Crumb, su tutti – e italiane – soprattutto gli artisti di «Il Male» e «Cannibale», nonché Matteo Guarnaccia – e al fumetto "nero" (Prof. Bad Trip, 2002, pp. n.n. e Prof. Bad Trip, 1995, pp. n.n.). Non solo, tuttavia, ricordi dell'avanguardia del secondo novecento: come difatti scriveva Matteo Guarnaccia, «il suo [di Bad Trip] marchio di fabbrica è un classico bianco e nero da xilografia, erede diretto della potente iconografia protestante tedesca, specialmente di quella legata alla Danza della morte, madre di tutte le devianze underpop e così cara agli Espressionisti. Sbrigativamente etichettato negli anni Novanta come artista cyber-punk (a dispetto della sua ostilità verso i computer) è da considerarsi a tutti gli effetti come un perfetto esponente dell'arte popolare a sfondo sociale» (Guarnaccia, 2006, p. 14). Grazie a Bad Trip, tali riferimenti avevano trovato

nuovi sviluppi negli ambienti punk e cyberpunk italiani: cresciuto a contatto con le sonorità musicali dei primi anni Ottanta, che lo avevano portato a suonare, come cantante, tra il 1980 e il 1982, nella punkband spezzina Holocaust, dopo qualche anno di "rodaggio" nella band liceale Putrefax, ben presto si appassionò ai derivati musicali elettronici e "cyber", incarnati delle frequenze dei Kraftwerk, ma anche dei Sonich Youth e di Genesis P-Orridge (Prof. Bad Trip, 2006, pp. 211-212).

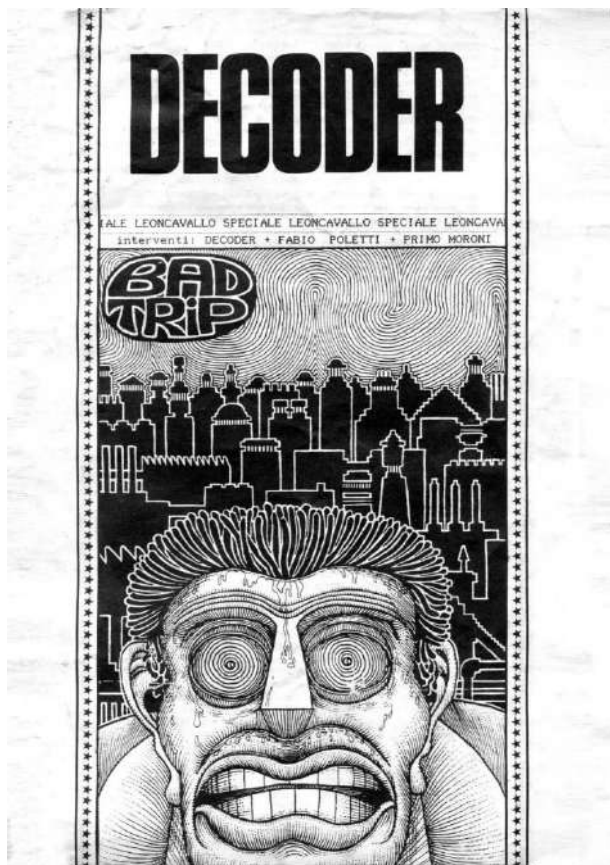


Fig. 2 – Prof. Bad Trip, *Speciale Leoncavallo*, «Decoder», n. 4, 1989, copertina

Non andrebbe dimenticato, inoltre, che l'interesse per la cultura punk era dimostrato da Lericì anche tramite la scelta del soprannome, dove Bad Trip nient'altro era che una sorta di omaggio all'omonima etichetta discografica americana "Bad Trip Records" fondata nel settembre 1980 dal gruppo punk hardcore The angry samoans; le produzioni di Lericì dei

primi anni Ottanta, difatti, avrebbero trovato pubblicazione all'interno dell'omonima casa di produzione "Bad Trip Production" da lui stesso fondata. Tali novità estetiche, miscelate con l'arte fumettistica contro culturale americana e con interessi punk, avevano trovato ampio spazio in «Decoder» e nella casa editrice milanese Shake, che sarebbero state il naturale approdo di tali tendenze. Per la Shake edizioni, infatti, Bad Trip produsse nel 1992 l'adattamento a fumetti de *Il pasto nudo* di William S. Burroughs, tra le pubblicazioni più apprezzate negli ambienti cyberpunk, anche per via della sua radicale critica alle istituzioni occidentali. Come si vede nei "comix" pubblicati su «Decoder», anche Bad Trip muoveva le medesime rimostranze nei confronti della cultura occidentale: le istanze del "Professore" contro la società "dei consumi" di fine anni Ottanta e inizio Novanta, si manifestavano attraverso la contestazione dell'elevato raggiungimento tecnologico che la moderna società aveva ormai, inesorabilmente, raggiunto, privando gli esseri umani delle loro capacità emozionali. Seppur vi era da parte sua il riconoscimento della società tecnologica - con i suoi oggetti e le sue "credenze", allo stesso tempo pareva prenderne le distanze, o quantomeno si mostrava cauto nella sua accettazione incondizionata. Il mondo distopico nel quale i suoi "eroi" si trovavano a vivere, era costituito da intricate trappole da cui difficilmente sarebbero potuti uscirne indenni, se non attraverso stratagemmi e sotterfugi eticamente - almeno per la società reale del tempo - non corretti, come si sarebbe potuto evincere nel caso delle vicende relative al detective Psycho e a Mister K. La "matita" di Bad Trip era apparsa per la prima volta in «Decoder» nella copertina del quarto numero, dedicata interamente allo sgombero del centro sociale occupato Leoncavallo (figura 2), mentre avrebbe disegnato per la rubrica *Decoder dei piccoli* a partire dal numero successivo, il quinto, con una comic-strip "futuribile" di sole due tavole intitolata *Effusioni nucleari* (figura 3). Ambientata in un futuro indefinito - «20 anni dopo che la scoperta dei loro illustri genitori ha modificato le sorti dell'umanità» (Prof. Bad Trip, 1990, p. 304) - il fumetto raccontava la storia d'amore non corrisposta di Richard Fleischmann, promettente scienziato "post-nucleare", e Larry Pons, un giovane e rampante artista a suo agio nel jet-set di collezionisti e mercanti d'arte, nei confronti di Eleuteria, una giovane teenager affascinata, invece, dal "burino" Enea Montoli. Dopo averle fatto alcuni regali non corrisposti, e aver scrutato la giovane intrattenere rapporti di studio «non molto ortodossi» con Enea, i due protagonisti avevano deciso di tentare un esperimento radicale. Essi, infatti, somministrarono alla ragazza delle pastiglie di "Oream Real" (da intendersi, forse, come "amore

reale”) che la avevano trasformata in un essere robotico: questo consentì a Richard e Larry di operare sul corpo ormai inerte della giovane donna, per poterle esportare il “gelido” cuore divenuto, ormai, meccanico (Prof. Bad Trip, 1990, pp. 304-305). Una storia che poneva una riflessione sulla robotizzazione dell’essere umano, che nella sua freddezza sentimentale – enucleata in questo contesto dal rifiuto dei doni da parte della ragazza – definiva di per sé una estremizzazione della sua persona quale automa non in grado di comprendere le umane passioni dei due innamorati. La robotizzazione della ragazza, di conseguenza, non avrebbe scalfito la sua disumanità, ma ne avrebbe solo ratificato la presenza esteriore.



Fig. 3 – Prof. Bad Trip, *Effusioni nucleari*, «Decoder», n. 5, 1990, p. 304

Dopo questa prima apparizione, la presenza di Prof. Bad Trip in *Decoder dei piccoli* divenne una costante. Il sesto numero, infatti, oltre a ospitare un suo fumetto, presentava la copertina da lui disegnata: tra un cumulo di ossa, uno scheletro bionico, con i palmi delle mani crocifisse, gli occhi carnososi fuori dalle orbite e il cervello fuori dal cranio, si animava vigorosamente (figura 4).

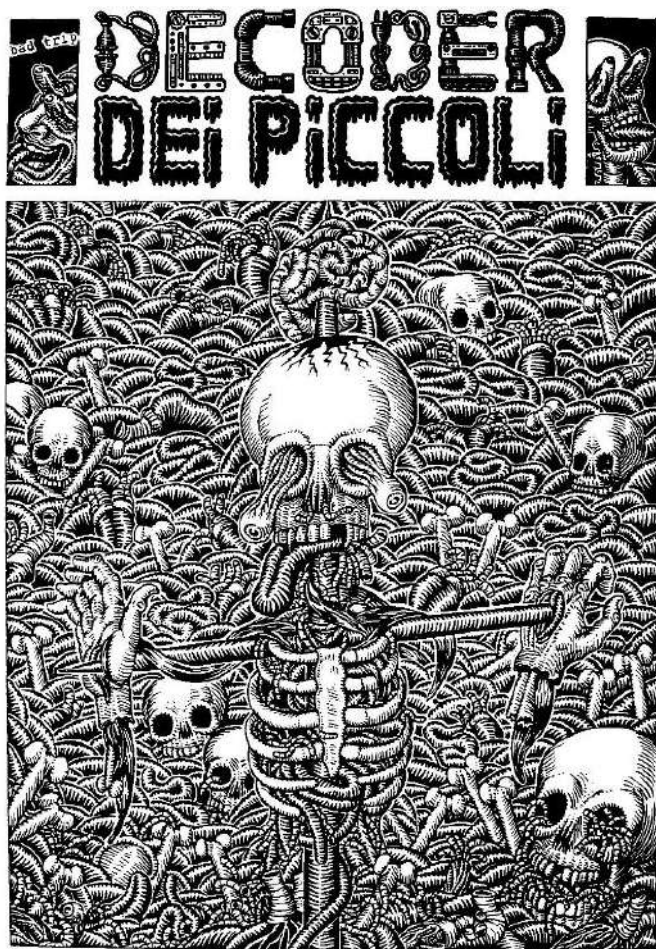


Fig. 4 – Prof. Bad Trip, *Decoder dei piccoli*, «Decoder», n. 6, 1991, p. 389

A fianco del titolo – disegnato con cavi elettrici e giunture di ferro – infine, a modo di trittico medievale, altri due scheletri componevano l’impaginazione della copertina. Il fumetto – il «Bad Trip Comix» – pubblicato al suo

interno, dal titolo *GIORNALEMILITAREUFFICIALE*, come quello precedente era ospitato in sole due tavole (figura 5).



Fig. 5 – Prof. Bad Trip, *Giornalemilitareufficiale*, «Decoder», n. 6, 1991, p. 396

Presentato quale dispensa governativa del 17 agosto 1989 del «ministero della guerra» – “timbro” stampigliato in caratteri “ufficiali” sull’intestazione di pagina – il fumetto descriveva la presentazione della candidatura di diversi loschi figure alle decorazioni d’onore. La scritta a corredo dei disegni si proponeva come encomio al merito dei militari e carabinieri mutilati in combattimento per la Patria: «Encomio solenne. Gravemente mutilato scoppio prematuro bomba a mano, dimostrava contegno altamente virile,

protendeva con fierezza il moncherino sanguinante nel saluto romano, del dovere e di spirito militare, ed esprimeva elevati sentimenti. Esempio di grande forza d'animo, e di salde virtù militari.» (Prof. Bad Trip, 1991, p. 398). I disegni di Bad Trip, tuttavia, raccontavano una storia discordante: i diversi militari sottoposti a encomio, nella loro brutale fisionomia meccanomorfa e robotizzata, lasciavano trasparire un sentimento di cattiveria e non di contegno civile e di fierezza patria. A schernire maggiormente i graduati, facendoli sembrare ancor più impenitenti, il "Professore" disegnò, davanti a un alto ufficiale decorato, delle feci maleodoranti in segno di disprezzo. Del resto, come scritto a mano dell'artista stesso in pedice alle tavole, le *strips* erano dedicate al «Maresciallo "Palla di merda"», probabile riferimento a un suo superiore durante il periodo di leva obbligatoria: «Prof. Bad Trip in the army_ 28 - 09 -1989 ÷ 20- 09 - 1990» era infatti l'inizio della dedica (Prof. Bad Trip, 1991, p. 399).

Il settimo numero presentava – ancora in due stringate tavole – un intervento alternativo di Bad Trip, che non sarebbe stato più adottato dall'artista nei numeri successivi. Sotto il titolo di *Strano viaggio di molti anni fa*, il "Professore" non aveva disegnato un fumetto nel suo classico stile "xilografico", ma aveva prodotto quello che aveva descritto come «reciclarcomix» (Prof. Bad Trip, 1992, p. 508), un vero e proprio cut-up fotografico, dove il protagonista – «starring», come definito da Bad Trip (Prof. Bad Trip, 1992, p. 508) – era l'artista stesso. La storia narrava della sua iniziazione sentimentale dovuta alle messianiche intuizioni di differenti sciamani aborigeni, che lo avevano invogliato a intraprendere un viaggio attraverso gli «abissi della città meccanica» (Prof. Bad Trip, 1992, p. 508), per conoscere Ernestina, figlia del grande satrapo Bannanna. Dopo varie peregrinazioni tra templi antichi e abissi sperduti, Bad Trip si era trovato costretto a dare ragione a suo zio Edgardo circa il fatto che «l'LSD» faceva «male al cervello» (Prof. Bad Trip, 1992, pp. 508-509). La peculiarità non riguardava tanto la vicenda – un mix allucinato tra richiami alle droghe lisergiche e alla società meccanica, non privo della costante vena ironica e non-perbenista – quanto più lo stile. Costruito con un cut-up di immagini di regnanti africani rimontate su altiforni e ciminiere di moderne industrie occidentali, tali tavole segnavano un ritorno alla sua ricerca grafica dei primi anni Ottanta, basata sul fotomontaggio e sul cut-up. Una tecnica che era ben presente in Bad Trip fin dai primi approcci al mondo artistico, quando era particolarmente attento alle influenze punk. In questo contesto non andrebbe dimenticata l'influenza che su di lui ebbe l'artista americano Winston Smith, in particolare per quanto riguarda i lavori di quest'ultimo per i

gruppi prodotti dall'etichetta discografica punk americana Alternative Tentacles Records – su tutti, i Dead Kennedys – nei quali aveva utilizzato tale tecnica. Numerose, del resto, erano le riviste di area punk – varrebbe la pena di ricordare, quantomeno, «T.V.O.R.» – che facevano ampio uso del collage e del cut-up fotografico. Due, in particolare, sono le punk-zine nelle quali Bad Trip aveva sperimentato in prima persona tale tecnica artistica: «Anarchy», uscita solo in due numeri nei primi anni Ottanta, e «Archaeopteryx», rivista composta e pubblicata tra 1981 e 1984. Nel corso della sua carriera, il “Professore” sarebbe tornato più volte all’uso del collage fotografico. Si pensi, per esempio, alla copertina della musicassetta *Mostruosità Acquisita*, del 1987, comprendente brani della band Azione Aliena, nella quale suonava, e Yellow Yawn, dove il disegno presentava un collage circolare di volti di languide donne, esplicito richiamo alla composizione di Dalì del 1933 *Il fenomeno dell'estasi*.

Se il settimo numero, come abbiamo visto, segnava un ritorno di Bad Trip alle origini, l'ottavo vedeva l'artista recuperare la sua consueta impostazione grafica, per pubblicare la sua più corposa *strip* in «Decoder»: otto tavole intitolate *The modern dance*. La storia raccontava le vicende di Mister K, hacker indipendente, affiliato alla setta telematica L'occhio potente, che venne assoldato dal comitato dell'Anello rosso – con a capo L. P. Brown, quasi omonimo della Pantera Nera americana, tra l'altro disegnata da Bad Trip in stile “afro” – per tracciare informazioni riguardanti un imminente attacco che i «governanti» della città stavano preparando contro di loro. Ambientato in un tentacolare scenario urbano in un futuro distopico non troppo lontano – «anno 2013 – cittadella Milano-87» (Prof. Bad Trip, 1993, p. 5591) – la vicenda dell'hacker Mister K pare rifarsi a molta cinematografia di fine anni Ottanta, da Robocop a Blade Runner. Il primo, in particolare, diretto da Paul Verhoeven nel 1987, definiva la matrice culturale dalla quale il fumetto del “Professore” prendeva le mosse. I tentativi della multinazionale OCP per la costruzione di Delta City sulle rovine della vecchia Detroit, colma di ogni tipo di delinquenza, sembrano essere stati fonte di ispirazione primaria e diretta per la storia di Mister K, in cui la lotta tra istituzioni e malaffare imperversava senza sosta.

Per il nono numero di «Decoder» Bad Trip aveva pubblicato una serie di disegni eseguiti nel 1994, sia nella copertina della rubrica – dove una rana bionica riceveva alimentazione da dei cavi elettrici ancorati al suo cranio – sia nel *comix* interno intitolato *Tomorrow*, composto da 5 tavole a piena pagina. Ognuna conclusa in sé, le singole tavole – disegnate con il classico stile “espressionista” dai contorni netti e massicci – mostravano un ciclope

con braccia e gambe tentacolari che rifletteva su un ipotetico domani. A dettare i tempi della vita quotidiana di questo futuro distopico, ci sarebbe stato il «grande fratello katodico» (Prof. Bad Trip, 1994, p. 693), descritto attraverso vari oggetti e personaggi della società moderna; tra le sue raffigurazioni, di fatti, vi erano una televisione, personificata da un *anchor-man* imbezzarrito, lo «strizzacervelli», illustrato come un chirurgo allucinato, nonché la merce, la guerra e la «psicopolizia-nova». Questi ultimi ambiti erano descritti entro un'unica tavola, tramite una continuità del tratto che portava una serie di bottiglie – simbolo della merce – a fondersi con una sequela di armamenti bellici, a loro volta fusi con mostruosi agenti di polizia. La penultima tavola, infine, emblematica per la conclusione della narrazione, mostrava tra le fessure del simbolo del dollaro una serie di esseri tra il biomorfo e il meccanomorfo, sopraffatti da ciminiere fumanti, razzi e missili in esplosione nonché da grotteschi gendarmi con berretti sui quali trionfava il simbolo nazista: «siete pronti a surfare il nuovo che avanza nel mare di merda del solito fottuto domani?...» (Prof. Bad Trip, 1994, p. 696), si chiedeva ironicamente l'autore della *strip*. Così che, nell'ultima tavola, Bad Trip mostrava questi surfisti, i quali, tuttavia, al posto di cedere alle lusinghe della società moderna, tentavano di cavalcare il mare ingolfato di marciume nel tentativo di divincolarsi dalle sue logiche (Prof. Bad Trip, 1994, pp. 693-697).

Il successivo numero vedeva ancora impegnato Bad Trip sia nella copertina della rubrica, con un umanoide con una faccia da insetto che si mostrava intento a dilaniare un infante, sia con un corposo fumetto intitolato *Psycho* (figura 6), che sarebbe divenuto in seguito uno dei suoi lavori più celebri, anche grazie alla successiva pubblicazione in un volume "autonomo". Questo lavoro avrebbe dovuto essere scisso in tre parti, per esser ospitato nei numeri 10, 11 e 12; tuttavia, causa anche la morte di Primo Moroni tra la stampa degli ultimi due numeri, si pervenne a un cambio editoriale per l'ultima pubblicazione: il dodicesimo numero, difatti, sarebbe stato incentrato sulla memoria di chi più di altri si era prodigato nella divulgazione della rivista. In questo senso, anche il fumetto di Bad Trip venne accantonato – come tutta la rubrica *Decoder dei piccoli* – seppur Lerici avesse già composto tutte le tavole, che avrebbero trovato successivamente diffusione in un volume del 1996 della casa editrice Comiland, fondata due anni prima a La Spezia con alcuni suoi amici e collaboratori, tra cui figurava anche Vittore Baroni (Baroni, 2017, p. 9). Le tavole del fumetto pubblicate in «Decoder» sarebbero state ventuno, di cui dieci nel decimo numero, e le restanti nell'undicesimo.

La vicenda raccontava la storia del detective Psycho, un viaggiatore interplanetario di un futuro remoto, atteso dal direttore della «divisione sostanze psicotrope» dell'Istituto Imperiale, per effettuare «un lavoretto da umani facile-facile», ovvero recuperare il seme di una pianta estinta da secoli, rappresentata dalla mano di Bad Trip con una foglia di canapa. Il fumetto si interrompeva nel momento in cui il protagonista si recava in un hotel a visionare il filmato fornitogli dal direttore dell'istituto, che raccontava della scomparsa – e successiva riapparizione in un locale del posto – del misterioso seme (Prof. Bad Trip, 1995, pp. 790-799 e Prof. Bad Trip, 1997, pp. 886-896). Il protagonista, seppur a una prima visione potesse sembrare un personaggio ben delineato nelle sue attitudini psicoattitudinali, appariva più che altro, come ricordava Vittore Baroni, «una burlesca parodia dei meccanismi narrativi canonici del noir hard-boiled rivisti in chiave di fantascienza cyberpunk» (Baroni, 2017, p. 10).



Fig. 6 – Prof. Bad Trip, *Psycho*, «Decoder», n. 10, 1994, p. 790

«Decoder» e il «Professore», come tentato di sottolineare, si erano posti alla cultura italiana come i propagatori dell'attitudine cyberpunk, pur non essendo gli unici. Tra anni Ottanta e Novanta, infatti, una serie di riviste esoeeditoriali, case editrici, e registi cinematografici, si erano inseriti all'interno di quel settore d'interesse. «Codic», «Helter Skelter», «Fikafutura», «Flesh Art» e poi «Flesh Out», la casa editrice milanese Shake, ma anche *Nirvana* diretto da Gabriele Salvatores nel 1997, avevano contribuito a tratteggiare un nuovo immaginario fantascientifico e futuribile. Bad Trip, con le sue *strip*, era riuscito a portare tali interessi all'interno dell'arte fumettistica. In questo modo, del resto, Lerici si esprimeva, nel 1995, su tale movimento, delineando il fenomeno cyberpunk all'interno di uno schema «antagonista» e «controulturale»: «Cyberpunk è un'attitudine oltreché uno stile di scrittura. Burroughs, Ballard e Dick sono Cyberpunk ante-litteram. Ma anche l'uso della fotocopiatrice, dei computer, ecc., da parte dei movimenti e cyberpunk, l'idea ribaltata di tecnologia solo al servizio del potere, di pochi tecnocrati, ecc. è la sfida del cyberpunk» (Prof. Bad Trip, 1995a, pp. n.n.).

Bibliografia

- Aa. Vv. (1987), *Editoriale*, «Decoder», n. 1, p. 2.
- Aa. Vv. (1990a), *Discorso finale dell'Icata 89*, in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 97-99.
- Aa. Vv. (1990b), *Decoder on tour*, «Decoder» n. 5, p. 259.
- Aa. Vv. (1990c), *Cyberprimitives: intervista alla Fura dels Baus*, «Decoder», n. 5, pp. 341-343.
- Aa. Vv. (1993), *Editoriale*, «Decoder», n. 8, p. 545.
- Aa. Vv. (1996), *Cyberpunk videozine II*, Milano, Shake, 1996.
- Balestracci, F. (2010), *Punk. Reti alternative tra Italia e Germania*, «Zapruder. Ritorno al Futuro», n. 21, pp. 9-23.
- Baroni, V. (2017), *It's tekno class-war, baby! (il ritorno di Psycho)*, in *Professor Bad Trip. Psycho*, Eris Edizioni, Torino, pp. 9-12.
- Baumgärtel, T., Weinert, J. (2021), *Van Gogh TV's "Piazza Virtuale"*, Bielefeld, Transcript.
- Bazzichelli, T. (2006), *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano.
- Berardi "Bifo", F., Bolelli, F. (1988), *Presagi: arte ed immaginazione visionaria negli anni '80*, Agalev, Bologna.
- Berardi "Bifo", F. (1989), *Cyberpunk. Testi di Ballard, Gibson, Sterling, Wright, Valmerx, A/traverso*, Bologna.
- Berardi "Bifo", F. (1992), *Cancel & Più cyber che punk*, A/traverso, Bologna.
- Capriolo, A. (2021), *Decoder. Rivista internazionale underground*, in *MilanoOttanta*, Scalpendi, Milano, pp. 227-233.

Clark, F. (1990), *Il manifesto per la ricreazione del mondo come fu rivelato a Fraser Clark*, riportato e tradotto in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 177-181.

Deleuze, G. (1990), *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, in Id., *Pourparlers*, Minuit, Parigi, pp. 242-243; trad. it., (2019), *Poscritto sulle società di controllo*, in Deleuze, G., *Pourparler*, Quodlibet, Macerata, pp. 234-241.

Dick, P. K. (1997), *L'Androide e l'umano*, riportato e tradotto in Lawrence, S. (a c. di), *Mutazioni*, Feltrinelli, Milano, pp. 223-250.

Di Corinto, A., Tozzi, T. (2002), *Hackivism, La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Milano.

Featherstone, M., Burrows, R. (1995), *Cultures of Technological Embodiment: An Introduction*, in Featherstone, M., Burrows, R. (a c. di), *Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, SAGE, London, Thousand Oaks, New Delhi, pp. 1-19.

Gibson, W. (1984), *Neuromancer*, Ace Book, New York; trad. it., (1986), *Neuromante*, Nord, Milano.

Guarnaccia, M. (2006), *Buon viaggio Prof. Bad Trip*, «Il Manifesto», 28 novembre 2006, p. 14.

Guarneri "Gomma", E., Kuren, Z. (1987), *Katodika*, «Decoder», n. 1, pp. 34-41.

Guarneri "Gomma", E. (1988), *Sommario*, «Decoder», n. 2, pp. 66-67.

Guarneri "Gomma", E. (1990), *Intervista a Klaus Maeck*, in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 167-169.

Guarneri "Gomma", E. (1991a), *Videozine Cyberpunk I*, Shake, Milano.

Guarneri "Gomma", E. (1993), *Sommario*, «Decoder», n. 8, pp. 548-549.

Guarneri "Gomma", E. (1995), *Introduzione*, in Decoder. Il film, Shake, Milano, pp. 6-7.

Guarneri "Gomma", E., Fuller M. (1997), *Intervista a James Ballard*, «Decoder», n. 11, pp. 842-848.

Hartmann, W., Maeck, K. (1984) (a c. di), *Decoder Handbuch*, Trikont, Duisburg.

Haraway, D. (1991), *Simians, Cyborgs, and Women*, Routledge, New York; trad. it., (1995), *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.

Loveday, P. (1992), *Giovanni. La delirante storia di un uomo pacifico*, «Decoder», n. 2, pp. 90-101.

Mascarella, M. (1991) (a c. di), *Survival Research Laboratories*, «Decoder», n. 6, pp. 436-440.

Moroni, P. (1993), *Ma l'amor mio non muore*, in Giuffrida, R. (a c. di), *Maledetti compagni, vi amerò. La sinistra antagonista nelle parole dei protagonisti degli ultimi vent'anni di conflitto*, DataneWS, Roma, pp. 15-44.

Nacci, I. (2016a), *Generazioni "Controculturali" nella Milano degli anni '70 - '90. "Decoder" e Shake edizioni*, tesi di laurea in Editoria, culture della comunicazione e della moda, Università degli Studi di Milano, relatrice Irene Piazzoni, correlatore Nicola del Corno, anno accademico 2015/2016.

Nacci, I. (2016b), *Tra ribellione e tecnologia: la storia editoriale di "Decoder" e del cyberpunk a Milano (1986-1998)*, «Storia in Lombardia», anno XXXVI, n. 2, pp. 58-92.

Philopat, M. (2017), *I pirati dei navigli*, Bompiani, Milano.

Prof. Bad Trip (1990), *Effusioni nucleari*, «Decoder», n. 5, pp. 304-305.

Prof. Bad Trip (1991), *GIORNALEMILITAREUFFICIALE*, «Decoder», n. 6, pp. 398-399.

Prof. Bad Trip (1992), *Strano viaggio di molti anni fa*, «Decoder», n. 7, pp. 508-509.

Prof. Bad Trip (1992a), *Il pasto nudo. Liberamente ispirato al romanzo di W. S. Burroughs*, Shake Edizioni, Milano.

Prof. Bad Trip (1993), *Bad Trip Comix. The modern dance*, «Decoder», n. 8, pp. 591-598.

Prof. Bad Trip (1994), *Tomorrow*, «Decoder», n. 9, pp. 693-697.

Prof. Bad Trip (1995), *Psycho*, «Decoder», n. 10, pp. 790-799.

Prof. Bad Trip (1995a), *Prof. Bad Trip's*, «Underground», n. 5, pp. n.n.

Prof. Bad Trip (1997), *Psycho*, «Decoder», n. 11, pp. 886-896.

Prof. Bad Trip (2002), *Almanacco apocalittico*, Mondadori, Milano.

Prof. Bad Trip (2006), *Hanno paura di me, sanno che sono un punk*, in Philopat, M., *Lumi di punk. La scena italiana raccontata dai protagonisti*, Agenzia X, Milano, pp. 205-213.

Prof. Bad Trip (2007), *L'arte del Prof. Bad Trip*, Shake Edizioni, Milano.

Prof. Bad Trip (2008), *I fumetti del Prof. Bad Trip*, Shake Edizioni, Milano.

Prof. Bad Trip (2017), *Professor Bad Trip. Psycho*, Eris Edizioni, Torino.

Scelsi "Valvola", R. (1990a), *Rete informatica alternativa*, «Decoder», n. 5, pp. 265-267.

Scelsi "Valvola", R. (1990b), *Mela al cianuro*, in Scelsi "Valvola", R. (a c. di), *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake, Milano, pp. 9-33.

Sterling, B. (1991), *Cyberpunk in the Nineties*, «Interzone», n. 48, pp. 39-41.

Sterling, B. (1992), *A Statement of Principle*, «SF Eye», 10 giugno 1992, pp. 350-362; trad. it., (2003), *Dichiarazione di principio*, in Gibson, W., *Neuromante*, pp. 269-278.

Tozzi, T. (1994), *Identità e anonimazione*, «Decoder», n. 9, pp. 726-729.

Tozzi, T. (2019), *Le radici dell'Hactivism in Italia. 1969-1989*, Accademia di Belle Arti di Firenze.

Verde, G. (1992), *Descrizioni e riflessioni sul progetto di tv+piazza interattiva per il Festival di Santarcangelo 1992*, Cartella Piazza Virtuale, Archivio Giacomo Verde.

Zora, R. (2020), *Mutate or Die*, Agenzia X, Milano.

Rete: femminile singolare,
oppure gli anni Novanta del Cyberfemminismo.
La nascita, la ricezione in Italia e il percorso
di Agnese Trocchi

GRETA BOLDORINI

Abbiamo bisogno di rigenerazione, non di rinascita,
e le possibilità della nostra ricostituzione
includono il sogno utopico della speranza in un
mondo mostruoso senza il genere.
(Haraway, 1995b, p. 94)

L'obiettivo di questo articolo è ricostruire le fasi principali della nascita del cyberfemminismo, movimento femminista che affonda le sue radici all'interno della più ampia cultura cyberpunk degli anni '80, individuandone le contaminazioni con l'arte. Nella prima parte verranno analizzate le autrici alle quali si deve la nascita di tale termine, i principali nodi teorici e alcune delle tappe più significative della sua assimilazione in ambito artistico. Successivamente verrà analizzata la ricezione di tale movimento in Italia nel corso degli anni Novanta individuando come caso-studio più emblematico la casa editrice milanese Shake. Nella seconda parte dell'articolo, il focus si sposta invece a Roma dove verrà analizzato il percorso di Agnese Trocchi, artista e attivista interessata alle tematiche introdotte dal cyberfemminismo, la cui attività è legata a doppio filo al centro sociale Forte Prenestino.

In conclusione ci si soffermerà sul collettivo artistico *Identity Runners* che Agnese Trocchi fonda nel 1999 insieme ad altre due artiste e che costituisce un interessante esempio di ibridazione tra cyberfemminismo, uso delle nuove tecnologie e arte.

Tra Atlantide e Warnick, la nascita del movimento e le sue protagoniste

«We are the virus of the new world disorder rupturing the symbolic from within saboteurs of big daddy mainframe the clitoris is a direct line to the matrix the VNS MATRIX», recita il *Manifesto Cyberfemminista per il XXI secolo*, un testo esplicito, ritmato, ironico, scritto da un gruppo di artiste e attiviste, le VNS Matrix: Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini e Virginia Barratt.

È il 1991 e da Adelaide, in Australia, il testo inizia a circolare, prima in fotocopie e poi via fax; le quattro donne ancora non lo sanno ma è destinato a diventare virale, a girare per tutto il mondo, in diverse lingue, dagli Stati Uniti all'Europa, e a segnare la nascita del cyberfemminismo.

L'intento del gruppo è di riflettere sulle relazioni tra donne e tecnologie e sulle modalità con cui le prime vengono rappresentate o, per dirla con le parole di Francesca da Rimini:

VNS Matrix is a group of artists from different backgrounds who began with the idea of using computers to make some pornography of interest to women. We got bored pretty quickly: we found that we were more interested in looking at the social relations of technology, how women were being represented in the computer world and in popular culture in this fetishised cliched way – silver women with big tits and so on – and also how they were rendered invisible within popular culture (da Rimini, 1996, p. 8).

Esattamente nello stesso anno in Inghilterra, Sadie Plant, una ricercatrice dell'Università di Warnick University e direttrice dell'Unità di ricerca di cultura cybernetica presso lo stesso Ateneo, riflette sugli stessi temi, con un approccio più teorico e accademico del gruppo australiano.

Sadie Plant e le VNS Matrix si trovano fisicamente agli antipodi e non conoscono, a quella data, le rispettive ricerche, tuttavia si muovono nello stesso solco di interessi e, con quella che forse può essere considerata una curiosa coincidenza, coniano entrambe nello stesso anno il termine cyberfemminismo.¹ Di questo la filosofa Rosi Braidotti fornisce qualche anno dopo una chiara ed efficace definizione: «Cyberfemminismo è il movimento di pensiero, ma anche di attività politica, che si situa nelle nuove frontiere del cyberspazio e cerca di utilizzare le nuove tecnologie a favore delle donne» (Braidotti, 1995, p. 12).

¹ Sul Cyberfemminismo, in particolare sui suoi sviluppi successivi la fase iniziale e che non vengono analizzati in questa sede, rimando a Timeto (2009).

Nel suo importante testo *Zero, Uno*, di qualche anno successivo e disponibile solo dal 2021 in edizione italiana, Sadie Plant, con un'immagine ancora oggi estremamente suggestiva, associa la struttura della rete alla tessitura, attività storicamente a prevalenza femminile, e da qui ricostruisce attraverso una genealogia femminista l'apporto fondamentale delle donne alla storia della tecnologia. Sadie Plant riflette sul binarismo che caratterizza la nostra cultura partendo dal codice binario 0,1 alla base del funzionamento di qualunque sistema informatico:

Gli zero e gli uno del codice di macchina ben si prestano a rappresentare gli ordini della realtà occidentale: gli antichi codici logici che marcano la differenza tra acceso e spento, destra e sinistra, luce e buio, forma e materia, mente e corpo, bianco e nero, bene e male, [...]. E quando si tratta di sesso sono la coppia perfetta. Uomo e donna, maschio e femmina, maschile e femminile... uno e zero stavano benissimo insieme, sembravano fatti l'uno per l'altro: 1, la linea precisa, verticale, e 0, simbolo del nulla assoluto. Pene e vagina, asta e buco... si incastravano alla perfezione. Una splendida coppia.

[...] L'1 e lo 0 messi insieme fanno un altro 1. Maschio e femmina sommati fanno un uomo. L'equivalente femminile non esiste. Non c'è nessuna donna universale ad affiancarlo. Il maschio è uno, uno è tutto, e la femmina non ha "niente da vedere" (Plant, 2021, epub).

Come sottolineato anche da Tatiana Bazzichelli: «il cyberfemminismo ha segnato lo spirito degli anni Novanta ed ha permesso di riflettere sui dualismi culturali strettamente legati ai processi del dominio tecnologico, mostrando come la rete e i processi culturali siano ancora dominati principalmente dagli uomini» (Bazzichelli, 2006, p. 275). Riferimento comune per le cyberfemministe di VNS Matrix e per Sadie Plant è la biologa Donna Haraway che nel 1985 aveva scritto il suo seminale *Manifesto Cyborg*, pubblicato come saggio sulla rivista *Socialist Review*. La modalità con cui nel suo saggio, che ha influenzato e segnato la cultura del decennio, immagina il superamento della logica binaria caratterizzante tutta la cultura occidentale (corpo/mente; naturale/artificiale; uomo/donna) è attraverso la figurazione metaforica del cyborg, un organismo cibernetico, ibrido tra macchina e organismo, creatura di un mondo post-genere e «che appartiene tanto alla realtà sociale quanto alla finzione» (Haraway, 1995, p. 40).

Nel 1996 ancora le VNS Matrix realizzano un nuovo manifesto dal titolo questa volta *Bitch Mutant Manifestos*, testo più lungo e caotico del precedente ottenuto dal collage di testi preesistenti o scritti dalle singole artiste, poi combinati insieme.

Concentrandoci adesso e brevemente sul versante prettamente artistico, una delle prime opere che realizzano le VNS Matrix è, nel 1992, il progetto *Game Girl* che poi prenderà il nome di *ALL NEW GEN*. Si tratta del tentativo di distruggere il dominio maschilista dei videogiochi attraverso la creazione di un gioco che ha come protagonista una donna non binaria. L'opera, nella sua versione interattiva realizzata a partire dal 1993 è stata esposta in molte mostre internazionali come installazione (Figura 1).

Nel 1997 a Kassel un gruppo di più di quaranta donne di formazione e provenienza differenti si riuniscono per otto giorni in occasione del First Cyberfeminist International, organizzato da Old Boys Network² all'interno della celebre manifestazione artistica *documenta X*. In quell'occasione per cercare di circoscrivere il concetto di cyberfemminismo e fornirne una definizione, viene redatto un manifesto di 100 anti-tesi o non definizioni che racchiude quello che il cyberfemminismo non è.

Fa parte del gruppo, che costituisce la prima alleanza cyberfemminista, anche Cornelia Sollfrank, una delle artiste legate ai primi sviluppi della net.art da una prospettiva femminista. La sua opera *Female Extension* è entrata di diritto nella storia della net.art e del cyberfemminismo: nel 1997 partecipa alla prima competizione internazionale dedicata alla net.art, promossa dal Museo d'arte contemporanea di Amburgo, iscrivendo duecento diverse artiste fittizie. Per ognuna di queste identità inventate, realizza un'opera d'arte da inviare al contest, affidandosi ad un software chiamato *Net.art Generator* che ricombinava casualmente pagine web; i due terzi dei partecipanti risultano essere donne, ma nessuna donna vince i premi in palio. Il progetto propone così una riflessione, molto attuale a quella data, sul concetto di opera, originale e autore, smascherando al tempo stesso l'incapacità della giuria di rendersi conto della natura del suo intervento e l'onnipresente dominio maschile nel mondo dell'arte e della rete.³

Nel 1999 Francesca da Rimini, una delle componenti di VNS Matrix, forma un nuovo collettivo artistico dal nome *Identity Runners*, insieme ad altre

² La prima organizzazione internazionale cyberfemminista fondata a Berlino nel 1997 da Susanne Ackers, Julianne Pierce, Valentina Djordjevic, Ellen Nonnenmacher and Cornelia Sollfrank. Lo stesso gruppo organizzerà poi altri due meeting sul cyberfemminismo: *Next Cyberfeminist International* a Rotterdam nel 1999 e quello di Amburgo del 2001 organizzato in realtà a scioglimento del gruppo già avvenuto.

³ Per approfondire l'intervento di Cornelia Sollfrank rimando a: Deseriis (2008); Bazzichelli (2006).

due artiste: la romana Agnese Trocchi e la newyorchese Diane Ludin. I primissimi passi del futuro collettivo di artiste avverranno a Roma, al Forte Prenestino, su cui si tornerà in conclusione di questo articolo.

Da "We are the future cunt" a fikafutura: la ricezione in Italia

La conoscenza in Italia di *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway appare immediata, almeno negli ambienti femministi, come testimoniato da un intervento di Rosi Braidotti in occasione di un convegno a Verona del 1990 dal nome *La differenza non sia un fiore di serra* in cui riferendosi al testo di Donna Haraway la filosofa italiana lo definisce «celeberrimo articolo intitolato *Manifesto for cyborgs*» (AA.VV., 1990, p. 29), dando quindi per assodata la condivisa conoscenza del saggio in questione ben prima della sua effettiva traduzione in Italia.

Rosi Braidotti è un'altra imprescindibile protagonista del femminismo degli anni Novanta, teorica del soggetto nomade (Braidotti, 1995) e fondatrice nel 1988 della School of Women's Studies presso l'Università di Utrecht. Nel corso degli anni Novanta ha una rubrica fissa sul mensile *Noi Donne*⁴, in cui con il suo sguardo esterno commenta i più importanti fatti politici e sociali italiani. È lei, ad esempio, a curare l'introduzione all'edizione italiana del celebre testo di Haraway che esce per Feltrinelli nel 1995, nella collana *Interzone* che, come si legge nel colophon del libro, si avvaleva della consulenza di E. "Gomma" Guanieri e Raf "Valvola" Scelsi.

Ermanno Guarnieri e Raffaele Scelsi sono tra i fondatori nel 1987 della rivista milanese «Decoder» che fino a metà degli anni '90 si confermerà quale punto di riferimento fondamentale per tutta la scena underground italiana, raggiungendo una tiratura di quasi 10000 copie per numero (Di Biase, 2017).

Nel 1988 Guarnieri e Scelsi costituiscono anche il nucleo fondante della casa editrice Shake che esisteva già dalla metà di quel decennio come gruppo interessato a sperimentare le connessioni tra arte, cyberpunk e controcultura. Ad inizio anni '90 la Shake traduce e fa conoscere al pubblico italiano una serie di testi epocali e importantissimi⁵ per la cultura cyberpunk.

⁴ La rubrica si chiama *Interstizi* e compare la prima volta nel numero di *Noi Donne* del maggio 1997.

⁵ Oltre a quelli citati nell'articolo, *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, curato da Raf Valvola Scelsi e pubblicato nel 1990.

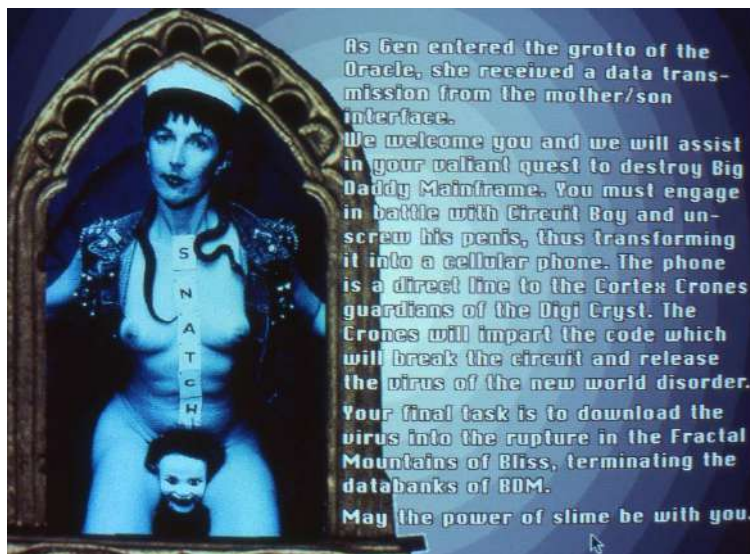


Fig. 1 – VNS Matrix, *All new gen*, 1993

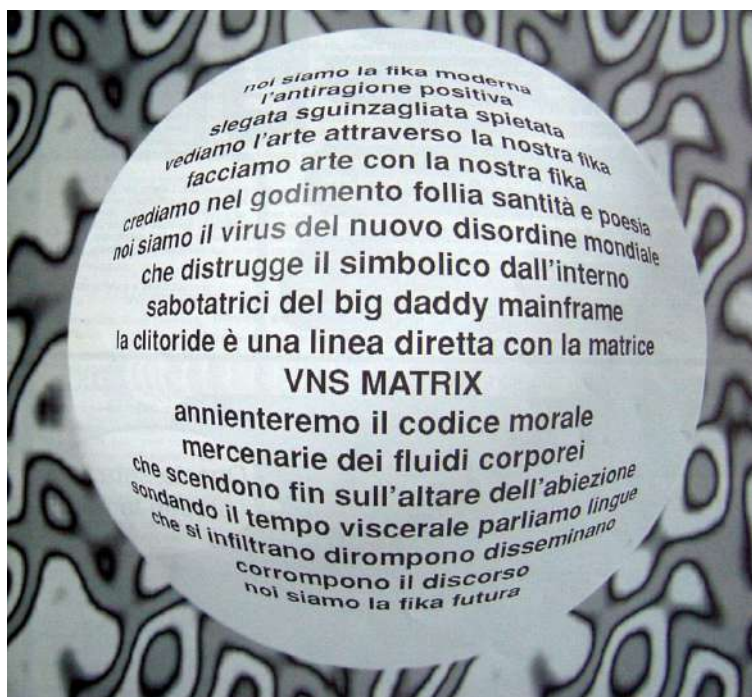


Fig. 2 – VNS Matrix, *Manifesto Cyberfemminista*, 1991

Per quello che interessa in questa sede, il gruppo della casa editrice Shake ha rappresentato senza dubbio la via più importante per la diffusione in Italia del cyberfemminismo e del pensiero delle sue protagoniste. Ad esempio, nel 1997 viene pubblicato *Meduse Cyborg* che costituiva il terzo numero della versione italiana di *Re Search*, rivista californiana nata nel 1981 nel contesto del punk americano e affermatasi rapidamente come una delle più importanti della scena underground mondiale.

Il libro, che si era rapidamente imposto nella scena statunitense quale testo fondamentale del nuovo femminismo, ospitava una serie di interviste realizzate nel 1990, l'anno cioè della Guerra nel Golfo, ad un gruppo di artiste americane tra cui Carolee Schneemann, Valie Export, e la celebre attivista bell hooks che a quella data era in Italia ancora pressoché sconosciuta.⁶

Nell'introduzione all'edizione italiana scritta da Daniela Daniele, curatrice del volume, si chiarisce bene l'orizzonte teorico all'interno del quale si situa la raccolta di interviste: si tratta del tentativo di superare l'identità femminile così come viene prescritta dalla divisione dei generi, approccio che aveva caratterizzato molto femminismo della differenza degli anni Settanta, in favore di una moltiplicazione esponenziale delle identità possibili. Il riferimento, presente già nel titolo ed esplicitato nel testo, è al saggio del 1975 *Il riso della Medusa*, di Helene Cixous che viene definita la più anti-conformista delle teoriche femministe e che aveva già evidenziato l'impossibilità di incasellare la sessualità della donna all'interno di etichette e definizioni uniformi.

All'interno di «Decoder» si costituisce un collettivo femminista, Cromosoma X, che pubblica diversi articoli nella rivista iscrivibili nel filone cyberfemminista con riflessioni sul superamento delle differenze di genere o sulla maternità e che guardano, chiaramente, a Donna Haraway.⁷

Il numero 10 della rivista, pubblicato nel 1995, contiene uno speciale di 30 pagine dedicate al cyberfemminismo con, tra gli altri, un articolo a firma del collettivo VNS Matrix e un'intervista a Sadie Plant.

⁶ Le prime edizioni in Italia dei testi di bell hooks risalgono al 1998 quando vengono pubblicati *Elogio del margine* per Feltrinelli e *Scrivere al buio* per La Tartaruga. Entrambe le traduzioni sono di Maria Nadotti alla quale si deve la conoscenza e ricezione in Italia del pensiero della femminista statunitense.

⁷ Cromosoma X, *Identità fratturate*, «Decoder» n. 8, 1993; Cromosoma X, *Il cyborg come antimaterno le tecnologie di riproduzione tra liberazione e medicalizzazione*, «Decoder» n. 10, 1995.

Nel numero 11 viene proposta, invece, un'intervista a Rosi Braidotti in cui viene evidenziata la frizione in atto in Italia in quegli anni tra cyberfemminismo e femminismo della differenza, teoria che soprattutto nel nostro paese è sempre stata estremamente influente grazie agli importanti lavori di Luisa Muraro e Adriana Cavarero⁸. Si sottolinea, inoltre, la felice saldatura tra donne e tecnologia caratterizzante la nuova stagione femminista, in discontinuità con la precedente:

È presente un movimento di femministe o di postfemministe che ha un rapporto molto più positivo, più creativo con la tecnologia rispetto al vecchio movimento femminista che ha la tendenza a essere un po' tecnofobico, a percepire la tecnologia come un nemico potenziale, se non concreto, della liberazione femminile. [...] In Italia esiste un dibattito complesso e articolato sulla bioetica, in particolare sulla questione della riproduzione artificiale. [...] Però è vero, c'è un passaggio generazionale nel femminismo: adesso esiste un approccio alla macchina molto più ludico e in un certo senso leggero («Decoder», 1995, p. 851).

I nomi ospitati nelle pagine di «Decoder» rendono conto in maniera efficace della grande precocità con cui il gruppo recepisce le novità più interessanti del femminismo degli anni '90 e, di conseguenza, l'orizzonte teorico a cui guardano: per loro il femminismo è quello contemporaneo di Donna Haraway e Rosi Braidotti e non quello degli anni Settanta, come sottolineato da Marina Wonderwoman del collettivo milanese:

Il termine "femminista" a noi non piaceva molto in quegli anni. Per noi voleva dire sabot, gonnelloni, niente trucco, quindi era qualcosa di distante da noi, in cui non ci identificavamo... A noi piacevano i tacchi alti, i vestiti in latex, il trucco. Andavamo in giro con delle minigonne talmente corte che praticamente si vedeva il sedere. Così, all'interno di Shake nacque un altro collettivo, chiamato 'Cromosoma X' per ovvi motivi. Anche nella scelta del nome c'era la volontà di ammodernare dei concetti femministi. Volevamo tecnologizzare il femminismo (Rocca, 2020).

Nel 1997 il collettivo Cromosoma X decide di fondare una propria rivista, la più importante, o forse unica, in Italia sul cyberfemminismo che uscirà per soli due numeri, sempre per le edizioni Shake e come supplemento di Decoder. *We are the future cunt* è il verso che chiude il manifesto cyberfemminista e che dà il nome alla fanzine milanese: «Dichiaratamente

⁸ Tra le fondatrici, tra il 1983 e il 1983, del gruppo filosofico femminile *Diotima* di Verona, che rappresenta la principale comunità italiana sul pensiero della differenza femminile.

cyberfemminista e con una particolare vocazione antimaterna, FikaFutura è un titolo giocato direttamente in conflitto con quello del settimanale Donna Moderna e con tutto il perbenismo borghese dei “femminili” che ancora cercano di ammansirci di stereotipi graditi al patriarcato» (Plant, 2021, epub). Nei suoi due numeri, «Fikafutura» ospita in un interessante equilibrio il meglio del cyberfemminismo internazionale unito ad alcune voci del panorama italiano che si muove tra femminismo e scena underground. L’editoriale del primo numero chiarisce sin da subito i riferimenti politico culturali, dimostrando una conoscenza diretta dei testi di Donna Haraway e Rosi Braidotti, oltre che di VNS Matrix:

L’edito del primo numero di “Fikafutura” è il testo del manifesto di VNS Matrix [...] da una parte per dare senso un senso al titolo della rivista dall’altra perché ci sentiamo profondamente affini alle sorelle australiane, di cui peraltro condividiamo profondamente lo scopo: “investigare e decodificare le narrazioni del dominio e del controllo che accerchia la cultura tecnologia” («Fikafutura», 1997, p. 4).

Il *Manifesto Cyberfemminista per il XXI secolo* viene tradotto in italiano e pubblicato con la stessa modalità di quello di VNS Matrix (Figura 2): il testo è inserito in una sfera rosa contornata da simboli vaginali. Nello stesso numero, compare anche un’intervista alla scrittrice Kathy Acker e un articolo sull’artista Linda Dement; nel secondo e ultimo numero della rivista vengono pubblicate in copertina un’altra immagine delle VNS Matrix e, tradotte in italiano, le 100 antitesi redatte dall’Internazionale Cyberfemminista in occasione dell’incontro a Kassel nel 1997. Tra i ringraziamenti nel colophon di «Fikafutura», oltre ai prevedibili nomi di Donna Haraway e Rosi Braidotti, si legge quello di Francesca da Rimini, e Macchina, nickname di Agnese Trocchi, il cui percorso sposta il centro di questo racconto nella Roma di metà anni Novanta.

Agnese Trocchi e il contesto romano tra cyberfemminismo, attivismo e computer art

A metà anni Novanta Agnese Trocchi è una studentessa di lettere che di lì a breve prenderà una laurea in letteratura con una tesi sul femminile nella fantascienza, realizzata come un ipertesto rizomatico e orizzontale attraverso il linguaggio HTML, a dimostrazione di quanto sia le nuove tecnologie che la riflessione femminista siano interessi che le appartengono dagli albori di questa storia.

In occasione di un incontro organizzato presso l'Università La Sapienza di Roma conosce Av.A.Na BBS ed inizia a far parte del gruppo di attivisti e attiviste che gravita intorno al Forte Prenestino. Av.A.Na BBS, acronimo di Avviso ai Naviganti, è un gruppo fondato nel 1994 da persone con percorsi diversi, che in parte proviene dalla video arte, in parte nutre una particolare sensibilità per le nuove tecnologie, è legato al movimento studentesco della Pantera e gravita intorno al Forte Prenestino, uno dei nodi centrali per la cultura indipendente romana del decennio⁹. Le BBS, (Bulletin Board System) costituiscono la prima rete che permette a diversi computer di collegarsi tra loro per scambiare messaggi e condividere file e si trasformano rapidamente in veri e propri laboratori di sperimentazione collettiva: è in questi spazi autonomi e non su internet, all'epoca ancora molto elitaria, che si inizia a discutere di privacy, censura, controllo da parte dei governi, tecnocrazia (Gubitosa, 1999). Avana BBS inizia da subito ad organizzare corsi di alfabetizzazione digitale, incontri, realizza libri e riviste con l'intento di costruire uno spazio di comunicazione nuovo e di appropriarsi delle nuove tecnologie che iniziavano ad entrare in maniera massiccia nella vita quotidiana, trasformandole in strumenti utili per istanze libertarie (Mazzini, 2019).

Come dimostrato dal colophon di «Fikafutura» in cui compare tra i ringraziamenti, Agnese Trocchi conosce ed è in contatto con la redazione milanese e condivide con Cromosoma X l'interesse per un femminismo contemporaneo e cyberfemminista, slegato dalla tradizione degli anni Settanta, un femminismo che rivendica la pornografia, a cui interessano le identità fluide e queer.

Questi interessi trovano spazio, almeno parzialmente, all'interno di «Torazine», rivista underground, autoprodotta ed estremamente scanzonata che esce dal 1996 fino al 2001, di cui Trocchi è parte attiva sin dall'inizio. Nei diversi numeri della rivista vengono pubblicati, ad esempio, articoli sulla masturbazione, racconti pornografici, contributi sulla scena queer

⁹ Per comprendere meglio il ruolo di fondamentale catalizzatore che ha avuto il Forte Prenestino per la cultura, non soltanto romana, di intere generazioni, rimando al bel libro *Fortopia. Storie d'amore e autogestione*, pubblicato nel 2016 in occasione dei 30 anni dalla nascita del centro sociale e che raccoglie le testimonianze di tutte quelle persone che sono gravitate, cresciute e che si sono formate all'interno di quegli spazi. È un racconto che restituisce anche e soprattutto la componente umana e relazionale di quel luogo, imprescindibile scintilla per la fucina di idee e progetti che son nati al suo interno, che per ragioni di spazio e finalità di questo saggio non riesco qui a restituire come sarebbe opportuno.

skinheads e tanto altro ancora. Punto di riferimento per la nascita della rivista è, ancora, la milanese «Decoder», come ricordato da Stefano Rota Masada, del gruppo di *Torazine*:

Eravamo molto legati al giro milanese di *Decoder*: Marco Philopat, Gomma, Raf Valvola, erano tutti grandi amici, e ci aiutarono molto sia con consigli pratici che con dritte su come stampare e distribuire la rivista. In quel periodo *Decoder* stava scomparendo, credo che l'ultimo numero sia più o meno contemporaneo al secondo di *Torazine*, quindi se vuoi fu una specie di passaggio di testimone.

Decoder come riferimento aveva tutta quella cultura nordeuropea tipo gli Autonomi, la fantascienza mischiata coi Grundrisse di Marx, Berlino, il cyberpunk... Era una rivista molto politica, mentre *Torazine* aveva un'impostazione più americana e fu subito chiaro che avrebbe fatto tabula rasa. Non so come dirti, non ci interessava "costruire un mondo migliore" (Mattioli, 2019).

Su uno degli ultimi numeri della rivista viene ospitato un racconto di Francesca Da Rimini, con lo pseudonimo GashGirl, tradotto da Agnese Trocchi, in cui viene riportato un estratto delle esperienze dell'autrice su Lambda-Moo,¹⁰ mondo virtuale in modalità testuale all'interno del quale l'artista aveva sperimentato per circa 4 anni.

In quegli stessi anni di sperimentazioni e creatività Agnese Trocchi collabora anche ad un paio di numeri di un'altra rivista, «Simultaneità», fondata da alcuni membri di Avana tra cui Stefano Lotti, in cui fa confluire i suoi interessi per le riflessioni cyborg e femministe. Nel numero 2/3 del 1998 viene pubblicato con lo pseudonimo di Macchina un articolo dal titolo *Sesso contro l'impero* in cui inserisce riflessioni sulla relazione tra sesso, macchine e corpi, con citazioni dell'artista Stelarc e di Stalker, il celebre film Andrej Tarkovskij uscito nel 1979.

All'interno di Av.A.Na la parte più artistica e creativa era rappresentata da Manolo Luppichini, che aveva fondato la Chiesa dell'Elettrosfia, una delle prime realtà a Roma a lavorare con la manipolazione video¹¹. Dall'incontro tra Manolo Luppichini e Agnese Trocchi, una sinergia quindi tra un interesse prettamente visivo e che proviene dalla video arte e uno

¹⁰ Si tratta di uno dei primi Moo (Multiple Oriented Object) di solo testo creati nella rete, all'interno dei quali si costruiscono degli ambienti condivisi e giochi di ruolo. Questo tipo di sperimentazione era già iniziata con VNS Matrix verso il 1991 e poi, continuata, negli anni successivi, da Francesca da Rimini. Per approfondimento rimando a Deseriis (2008).

¹¹ La chiesa dell'Elettrosfia nasce nel 1990 dall'incontro tra Manolo Luppichini, Massimo De Felice e Robert Chroschicki.

strettamente legato alle nuove tecnologie, si sviluppa la sperimentazione con video e montaggio durante i rave capitolini: nascono così i N.T.S.C. (Nuclei Techno Sovversivi Confederati).

In occasione di questi eventi, con Koast e Loop, altre due membri di Av.A.Na BBS, Agnese Trocchi realizza un software, chiamato lo *Sparaconcerti* che proietta in loop dei testi preparati in precedenza. A questa proiezione di testi si aggiunge un videoregistratore, un mixer video e una telecamera:

Nella festa portiamo: mixer video, computer, videoregistratori, telecamera, proiettore e monitors, all'inizio, abbiamo dovuto imparare a districarci in un dedalo di cavi selvaggi; con un mixer ad almeno tre entrate potevamo proiettare i testi del computer, le immagini dal videoregistratore e le riprese del momento con la telecamera, sovrapponendo i tre livelli e creando un dispositivo caotico che consentisse un live set di immagini che andavano a mixarsi in tempo reale con i testi creando ai nostri stessi occhi piccole epifanie inaspettate, esplosioni di senso stupefacenti, e, se fosse possibile una sintassi del caos sembrava quasi tramite il live set video, di coglierne in alcuni momenti un ordine virale (Trocchi, 2010).

Il videoregistratore riproduce immagini registrate e selezionate dal flusso di programmi televisivi, la camera riprende porzioni di quello che accade live durante il rave: dettagli dei mixer, delle mani dei dj, qualche frammento video dalla dance floor e gli oggetti del *Teatrino elettrosofico* (Figura 3), in cui su un giradischi acceso vengono posizionati oggetti, scelti e movimentati anche grazie alla partecipazione libera del pubblico.¹² Nelle immagini tratte dai pochissimi frammenti video rimasti di quelle esperienze si può vedere il *Teatrino elettrosofico*, e un frammento della sovrapposizione di immagini che veniva realizzata live: si tratta del volto in primo piano di una bambola a cui viene sovrapposta la *Sparaconcerti* che in questo screenshot sta proiettando la parola "chiudere" (Figura 4).

¹² Sperimentazioni simili, negli stessi anni, sono condotte anche da *Fluid Video Crew*, altro gruppo romano le cui esperienze si intrecciano, sempre al Forte Prenestino, con quelle delle realtà oggetto di questo studio: «I Fluidi costituiscono – durante le loro performance – un *set live*, dove telecamere sparse in un determinato contesto (per esempio il Forte Prenestino) veicolano immagini a un mixer e vengono sottoposte in diretta a "miscugli" di supporti, ripassaggi continui, sporcature» (Canevacci, 1999, p. 103).



Fig. 3 - Screenshot dal video *Mani nel cemento*, NTSC, *Teatrino Elettrosifico*, seconda metà anni Novanta



Fig. 4 - Screenshot dal video *Liveset-livedools*, NTSC, seconda metà anni Novanta

La sovrapposizione di diversi layers ricorda le impaginazioni grafiche della rivista «Torazine» in cui, similmente, immagini di diverse provenienze, in un mix di linguaggi eterogenei, sono stratificate le une sulle altre (Figura 5). È grazie all'esperienza maturata in occasione dei rave che nasce l'idea di creare Candida TV, la prima tv Elettrodomestica, di cui Agnese Trocchi e Manolo Lupicchini sono tra i fondatori assieme ad altre persone che provengono da esperienze e realtà eterogenee seppur coerenti, come cinema underground, teatro di strada, radio indipendenti, progettazione architettonica, controcultura pop ed editoria indipendente.

Col modificarsi della scena e col dirigersi alla fine dell'alba, verso un nuovo giorno, nella lunga transizione dell'albeggiare, alcuni di noi hanno preferito prendere in mano le telecamere, sganciarle dalla consolle e cominciare a navigare nella luce spettrale dei capannoni industriali al mattino, questo nuovo giorno è adatto per infettare le trasmissioni audiovisive istituzionali, mediante la creazione di brevi montati frutto delle esperienze in presa diretta che solo la lunga notte del rave ci ha consentito di esperire, così quelli che erano NTSC si sono riformattati nel gruppo editoriale televisivo di CANDIDA La TV Elettrodomestica (Trocchi, op. cit.).

Stimolo ulteriore per la costituzione di Candida è stato *l'OFF Overdose Fiction Festival*, organizzato per tre anni al Forte Prenestino a partire dal 1997 in cui per tre giorni si alternavano proiezioni di video, installazioni audio-video dislocate per tutto il forte, esperimenti visuali coinvolgendo anche realtà di risonanza internazionale. Questa la testimonianza di Agnese Trocchi sull'esperienza:

Durante la tre giorni del festival abbiamo creato negli spazi del centro sociale una televisione a circuito chiuso, disseminando corridoi e stanze di televisori collegati via cavo antenna: Offline TV (così si chiamava la televisione) aveva un suo palinsesto trasmesso dalla regia centrale: una traballante ed elettrodomestica architettura di videoregistratori e monitor sulla quale ognuno poteva mettere le mani, ma soprattutto, a cui collegare la propria telecamere per mandare immagini catturate altrove (Pasquinelli, 2002, p. 105).

L'intento era di abbandonare l'idea del video come strumento per documentare la realtà per aprirsi ad uno spazio libero per narrazioni di altre possibili realtà, di altri mondi e visioni. In occasione dell'OFF del 1999 vanno in onda le prime due trasmissioni pilota di Candida TV, che da dicembre 1999 avrebbe iniziato a trasmettere su Teleambiente, un'emittente televisiva del Lazio, per un totale di nove settimane, in onda il sabato sera in prima serata per un'ora. I contenuti sono vari ed eterogenei, in

maniera analoga alle trasmissioni delle TV commerciali che cercano di sovvertire: notizie, musica, cinema, temi culturali e contributi di vario tipo inviati dagli spettatori, che permettono così di realizzare una reale televisione collettiva e autogestita.



Fig. 5 - «Torazine», maggio 2000

Identity Runners: corpi digitali di fine millennio

Nella stessa edizione di OFF viene realizzata una performance che in qualche modo sancisce l'atto di nascita del collettivo *Identity Runners*, costituito come detto in precedenza da Francesca da Rimini, Agnese Trocchi e Diane Ludin, la cui primissima collaborazione è da individuare nella partecipazione ad una performance di fakeshop¹³ all'interno del n5m3¹⁴ di

¹³ Dalla descrizione dell'OFF del 1999: «un gruppo di creativi newyorchesi che organizzano netstrike in appoggio degli zapatisti, scrivono programmi per i floodnet, occupano gonfi palazzi nel centro di manatthan.»

¹⁴ Next five minutes, festival che, nella sua terza edizione, si era tenuto ad Amsterdam nel 1999 e riuniva artisti dissidenti e attivisti dei media da tutto il mondo

Amsterdam che «ci diede l'ispirazione per dare il via a identity runners qualche mese dopo»¹⁵.

Diane Ludin è un'artista, scrittrice e poetessa di New York, che aveva studiato disegno, in quegli anni seguiva un corso di Computer Art alla Parsons High School Of Design e già dal 1996 utilizzava la rete come fonte di immagini e di sperimentazione. Francesca da Rimini, parallelamente all'attività con VNS Matrix, aveva sviluppato altri progetti in solitaria, tra cui, nel 1998 *Dollspace*, un ipertesto che conteneva animazioni, immagini e testi. In occasione dell'OFF Diane Ludin, grazie alla collaborazione con il fake-shop mandava da New York attraverso lo streaming di Real video¹⁶, le immagini di una donna che si cuciva le gambe, che arrivavano nella sala del Forte Prenestino attraverso la rete di Avana BBS, contemporaneamente Antonio Veneziano¹⁷ coordinava un gruppo di attori e attrici che metteva in scena una rivisitazione dell'Eliogabalo di Antonin Artaud. Agnese Trocchi, che era in sala regia e mescolava nel tubo catodico le immagini dei corpi digitali che arrivavano da oltreoceano e i corpi in azione al Forte, ricorda: «La performance si interruppe brutalmente quando alcuni attivisti del SOT¹⁸ che ci consideravano alleati del capitale visto che usavamo i suoi strumenti (Internet, telecamere, video) irrupero in sottoscrizione sprangando la gente e rubando i soldi».¹⁹ Della performance, che come la maggior parte degli esempi riportati in questo saggio aveva un carattere effimero di cui purtroppo non son rimaste tracce se non nel ricordo dei protagonisti, è stato possibile recuperare solo una breve sequenza delle immagini che Diane Ludin mandava da New York. Si tratta di un'inquadratura statica e fissa, compatibile con la banda limitata del tempo, in cui una donna seduta su uno sgabello in una stanza dai muri bianchi tiene le gambe unite e le cuce tra di loro con dei lenti gesti della mano. Questa una breve descrizione della performance scritta all'epoca da Agnese Trocchi e conservata nel sito dell'OFF:

[...] Guardati intorno, stanno creando un deserto e lo chiamano pace, noi abbiamo altri progetti per te. L'imperatore ti guarda per catturarti nei lacci della sua impotenza, e noi lo confondiamo con un gioco di specchi mediatici. Alteriamo gli stati

¹⁵ Conversazione con l'artista e Diane Ludin, 27 giugno 2022

¹⁶ È uno dei primi programmi, sviluppato nel 1997, che consentiva lo streaming attraverso le reti internet.

¹⁷ Esponente del gruppo Candida TV.

¹⁸ Spazio Sociale Tiburtino, un collettivo romano di matrice comunista.

¹⁹ Conversazione con l'artista, 27 giugno 2022.

vivendo nella precarietà'. Sei pronto a perdere la tua certezza di realtà? I frammenti organici che si aggirano nell'installazione corporea vengono ripresi da telecamere e spediti in rete con la collaborazione del fakeshop, un gruppo di creativi newyorkesi che organizzano netstrike in appoggio degli zapatisti, scrivono programmi per i floodnet, occupano gonfi palazzi nel centro di Manhattan. Portare lo strumento alle sue estreme conseguenze, stressare il media oltre i suoi limiti tramite la connessione con altri media, stressare gli organi oltre i loro limiti tramite la connessione con altri organi, stressare gli spazi che divengono irricognoscibili. Entrate nel labirinto di carne e silicio, può darsi, tuttavia, che non troverete più l'uscita (Trocchi, 1999).

Uno dei primissimi progetti a cui lavora *Identity Runners* è *Refleshing the body*, allo stesso tempo un'opera di net.art e una performance live presentata in diverse occasioni. Si tratta di un progetto polivocale che esplora le forme possibili dell'identità femminile nell'era digitale e che viene portato avanti dal collettivo per diversi anni. All'interno di una struttura web, le tre autrici sviluppano tre personaggi, Efemera, Discordia e Liquid Nation, che sulla rete assumono la forma di testi immagini, suoni e video. (Figure 9-10)

Una ricostruzione precisa di come appariva il sito, ormai offline, è fornita da Yvonne Volkart in occasione della mostra *Double Life*²⁰, una delle occasioni espositive del progetto:

Entering the start page of the work, you see three parallel sectors corresponding to these names with picture, running text structure and hypertext structure. In the lower part, the name *Metrophage* is repeated by all of them. If you click on this, you find yourself in a kind of microcell structure. If you read the texts with their similar poetry and click through the hypertexts and image architecture, you become increasingly lost in this labyrinth and forget which texts belong to whom. Everything seems to be the output of a single identity, despite the different names, images and texts. The entire web architecture is polyvocal, furnished with excerpts from various contexts: scientific (e.g. pictures from genetic engineering laboratories), theoretical (e.g. sentences from Donna Haraway), activist, and all the diverse text material that the three have exchanged in chats, e-mails, telephone conferences, real life performances, etc. (Volkart, 2001, p. 49).

La finalità del progetto è di immaginare una riarticolazione del corpo

²⁰ Mostra realizzata a Vienna nel giugno del 2001. Altra mostra, all'incirca contemporanea, in cui viene presentato il lavoro è *Cyberfem Spirit - Spirit of Data*, nel novembre del 2001 ad Oldenburg.

femminile e dei suoi desideri nell'era digitale, un corpo che appare moltiplicato e frammentato e che risulta solo suggerito.

La performance era costituita invece da un live set, similmente a quelli realizzati da Agnese Trocchi in occasione dei rave, in cui musica e diverse stratificazioni di immagini vengono proiettate e montate in diretta.

Il nuovo millennio è però iniziato, *Identity Runners* è già un prodotto di Internet, realizzato grazie alle possibilità offerte dalla rete e dall'incontro di tre artiste situate ai lati opposti del pianeta che dialogano attraverso il computer. Creano la loro rete attraverso un costante rapporto epistolare elettronico, utilizzano le tecnologie più avanzate disponibili in quel momento ma a ben guardare stanno, anche loro, tessendo una tela:

Per tessere motivi complessi un solo paio di mani non è sufficiente, pertanto la tessitura tendeva a essere un lavoro comunitario, sociale, che forniva occasioni di chiacchiere e pettegolezzi. Era già un campo multimediale: cantando, raccontando storie e ballando durante il lavoro, le filatrici, tessitrici e ricamatrici facevano letteralmente networking (Sadie Plant, 2021, epub).

In conclusione, vorrei brevemente provare a sintetizzare perché ritengo il percorso di Agnese Trocchi particolarmente interessante.

Si tratta di un'artista ancora poco indagata tra chi si occupa di arte in relazione ai mondi digitali; ancora meno note sono le sue primissime sperimentazioni degli anni Novanta senza le quali neanche le successive opere realizzate con *Identity Runners* sarebbero state possibili.

Tra i suoi interessi, quello della contaminazione tra arte e femminismo, è un ambito, in Italia, estremamente controverso: se i rapporti tra arte e femminismo in Italia sono stati sin dagli anni Settanta complessi e poco lineari²¹, non si può dire che le cose siano sensibilmente migliorate nel decennio preso in esame in cui prevale, anche in ambito artistico come in quello della società civile, l'idea che il femminismo sia qualcosa di anacronistico e non più attuale.

Agnese Trocchi si è dimostrata estremamente ricettiva verso le teorie più innovative del femminismo a lei coevo, rivelandosi una delle poche artiste

²¹ Per approfondire i rapporti arte e femminismo in Italia, anche in relazione al diverso contesto statunitense dove questa saldatura è da sempre più semplice, rimando a Seravalli (2013), Perna (2013). Pesa sicuramente nel nostro paese anche una figura come Carla Lonzi e la forte cesura nel suo percorso tra critica d'arte e femminismo.

in grado, in Italia, di ibridare tali teorie con un'attenzione ai linguaggi tecnologici più aggiornati e una sensibilità per la componente visiva.

Tutto questo è stato possibile grazie al suo essere *situata*²² in un campo liminale, contaminato dalle sperimentazioni di video arte e connotato da una forte consapevolezza politico-sociale che vedeva nelle nuove tecnologie una possibilità più che un pericolo. I contatti con la scena internazionale, come nel caso di *Identity Runners*, e il contesto politico sociale all'interno del quale si muoveva hanno innescato una commistione di linguaggi e sguardi altrimenti impensabili.

Quello descritto in queste pagine è solo uno dei tanti racconti possibili sulla cultura (e controcultura) italiana degli anni Novanta che ha avuto nei centri sociali un'enorme fonte creatrice di innovazione e cambiamento. Si tratta, probabilmente, dell'ultima stagione analogica di un mondo ancora in grado di immaginare futuri diversi e alternativi, una rete di corpi e saperi che ha saputo imprimere un segno tangibile nella storia e che si è infranta per le strade di Genova nel luglio 2001.²³

*Agnese Trocchi ad oggi ancora collabora al progetto *Identity Runners* con Francesca Da Rimini e Diane Ludin e, con il gruppo C.I.R.C.E. (circex.org <<http://circex.org>) si occupa di pedagogia hacker e di approcci critici e libertari alle tecnologie digitali.

²² Il termine si riferisce all'espressione saperi situati coniata da Donna Haraway (1995).

²³ Riflessione ampiamente condivisa da tanti protagonisti di quella stagione e confermata anche da Agnese Trocchi stessa, AA.VV. (2021b).

Bibliografia

AA.VV. (2016), *Fortopia. Storie d'amore e autogestione*, Ed. Fortepressa – La Bagarre Onlus, Roma, 2016.

AA.VV. (2021a), *Detonazione! Percorsi, connessioni e spazi altri nella contro-cultura romana degli anni novanta*, Rave-up Books, Roma.

AA.VV. (2021b), *Millennium bug. Una storia corale di Indymedia Italia*, Alegre, Roma.

VNS Matrix (1991), *The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, in Sollfrank C., a cura di (2020), *The beautiful warriors. Technofeminist Praxis in the Twenty-First Century*, Autonomedia, New York.

Bandera, P., Valtorta, L. (2011), *Manuale di cultura industriale: socio-patologia musicale dagli anni settanta al ventunesimo secolo*, Shake, Milano.

Bazzichelli, T., Kerckhove, D., de (2006), *Networking: la rete come arte*, Costa & Nolan, Milano.

Canevacci, M. (1999), *Culture extreme. Mutazioni giovanili nei corpi delle metropoli*, Meltemi, Roma.

Braidotti, R. (1995) *Introduzione. La molteplicità. Un'etica per la nostra epoca, oppure meglio cyborg che dea*, in Haraway (1995).

Braidotti, R. (1996) *Madri, mostri e macchine*, Manifestolibri, Roma.

Braidotti, R. (2020), *Volti e luoghi: i soggetti nomadi nelle fotografie*, in Magini, E., Perrella, C. (2020), *Soggetto nomade: identità femminile attraverso gli scatti di cinque fotografe italiane*. catalogo della mostra, (Prato, 14.12.2018-08.03.2019), Nero edizioni, Roma.

Caronia, A. (2008), *Il Cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake, Milano.

Conte L., Ugolini P., Canziani C. (2021), *Io dico io - I say I*, catalogo della mostra, (Roma, 01.03.2021-05.06.2021), Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo.

Demaria, C. e Violi, P. (a cura di) (2008) *Tecnologie di genere. Teorie, usi e pratiche di donne nella rete*, Bononia University Press, Bologna.

D'Isa F. (2021), *Sadie Plant e la rivoluzione informatica al femminile*, «che fare», <https://www.che-fare.com/almanacco/societa/tecnologia/femminismo-donne-informatica-plant/>.

Da Rimini F. (1996), *VNS Matrix - Cyberfeminists*, «Artwork Magazine» n. 33, pp. 8-9.

De Angelis, R. (2005) *Iperurbs. Roma: visioni di conflitto e di mutamenti urbani*, DeriveApprodi, Roma.

Del Frate, E. (2021), *Millennium bug: una storia corale di Indymedia Italia*, Edizioni Alegre, Roma.

Deseriis, M., Marano, G. (2008), *Net. Art: l'arte della connessione*, Shake, Milano.

Di Biase, A. (2017), *Alle origini della rivista DECODER, nella Milano underground anni Ottanta*, «vice», <https://www.vice.com/it/article/7x454g/alle-origini-della-rivista-decoder-nella-milano-underground-anni-ottanta>.

Di Corinto, A. (2017), *Hacker e BBS, centri sociali, reti civiche: chi (prima di Internet) ha diffuso la telematica amatoriale*, <https://arturodicorinto.medium.com/hacker-e-bbs-centri-sociali-reti-civiche-chi-prima-di-internet-ha-diffuso-la-telematica-e2e509741594>.

Evans, C. L. (2015), *Le prime cyberfemministe*, «vice», <https://www.vice.com/it/article/4xnpdj/la-storia-delle-prime-cyber-femministe>.

Haraway, D.J. (1995) *Manifesto cyborg: donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.

Ippolita (2021), *Cyberfemminismo e controcultura. Un attacco incendiario alle illusioni umane di immunità e integrità*, «not» 24 giugno 2021, <https://not.neroeditions.com/cyberfemminismo-e-controcultura/>.

Mattioli, V. (2016), *Ricordando Luther Blissett, 1994-1999*, «Prismo», <http://www.prismomag.com/intervista-luther-blissett/>.

Mattioli V. (2019), *Rave, droga e degenero: la storia della rivista underground italiana più estrema di sempre*, «Vice», https://www.vice.com/it/article/kw49xa/vita-vera-torazine-rivista-underground-italiana-432_

Mazzini F. (2019), *AvANa. Avvisi Ai nAvigAnti (@forteprenestino.net)*, http://storieinmovimento.org/wp-content/uploads/2019/04/Zap45_15-Voci2.pdf_

Pasquinelli, M. (2002), *Media activism: strategie e pratiche della comunicazione indipendente, mappa internazionale e manuale d'uso*, DeriveApprodi, Roma.

Perna, R. (2013), *Arte, fotografia e femminismo in Italia negli anni Settanta*, Milano, Postmedia Books.

Plant, S. (2021), *Zero, uno: donne digitali e tecnocultura*, Luiss University Press, Roma.

Reiche, C., Kuni, V. (2004), *Cyberfeminism, next protocols*, Autonomedia, New York, London.

Richardson, J. (2004), *Anarchitexts: essays in global digital resistance*, Autonomedia, New York.

Rocca, C. (2020), *Tecnologizzare il femminismo: storia di Fikafutura*, «vice», https://i-d.vice.com/it/article/93wyb8/storia-collettivo-fikafutura-cyber-femminismo_

Seravalli, M. (2013), *Arte e femminismo a Roma negli anni Settanta*, Biblink, Roma.

Stone, A.R. (1997) *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Feltrinelli, Milano.

Timeto, F. (2009), *Per una teoria del cyberfemminismo oggi. dall'utopia tecnoscientifica alla critica situata del cyberspazio*, «Studi culturali», anno VI, n. 3.

Timeto F. (2021), *Ada amava i microbi. Rileggere Zeros + Ones di Sadie Plant oggi*, <http://www.technoculture.it/ada-amava-i-microb/>.

Trocchi A. (2010), *Esperienze RetinoAcustiche*, <https://www.newmacchina.info/wp/vite-precedenti/vite-precedenti-vite-precedenti/esperienze-retinoacustiche/>.

Turkle, S. (1997), *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano.

Verde, G., Caronia, A. (2007), *Artivismo tecnologico: scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, BFS, Pisa.

Von Oldenburg, H., (2001), *Cyberfem spirit - spirit of data*, catalogo della mostra (Oldenburg, 01.12.2001-13.01.2002), Oldenburg.

Da Premiata Ditta a UnDo.Net. La smaterializzazione dell'artista

ROBERTO PINTO

Premiata Ditta come posizione intermedia tra "arte" e macrosistema produttivo "esterno". Realizziamo sondaggi d'opinione, ricerche statistiche quantitative e qualitative, conferenze con studiosi di varie discipline, brainstorm, video. Le persone hanno sempre partecipato attivamente e consapevolmente alle nostre operazioni. Nelle mostre e con operazioni mirate raccogliamo dati continuamente aggiornati sullo sviluppo delle relazioni pubblico-Premiata Ditta, che poi elaboriamo statisticamente e visualizziamo in grandi pannelli fotografici. (Premiata Ditta 1993b)

Ripercorrere la prima parte della carriera di Premiata Ditta, gruppo artistico nato nel 1984 a Milano e composto da Vincenzo Chiarandà e Anna Stuart Tovini¹, può fornirci alcune interessanti chiavi di lettura dei cambiamenti avvenuti all'interno del panorama dell'arte italiana negli anni Ottanta e Novanta; parallelamente, ci permette anche di capire come il computer, il fiorire delle reti informatiche e la conseguente nascita di internet, abbiano avuto un impatto sulle scelte estetiche dell'arte di fine Millennio. La storia e l'evoluzione del progetto Premiata Ditta si intreccia, peraltro, con questioni ancora non completamente approfondite e studiate relative all'arte italiana di fine secolo: con l'arte relazionale, sia nelle forme che

¹ Anche se le fonti forniscono date non sempre coerenti tra loro, questa è la versione che mi ha confermato Anna Stuart Tovini a una richiesta diretta di informazioni. Ricordo, inoltre, che Premiata Ditta è diventata legalmente una ditta, una s.a.s (ovvero una società in accomandita semplice, una società di persone) con la registrazione alla Camera di Commercio di Milano nel 1990. Ove non direttamente specificato, le fonti – comunicati stampa, testi editi ed inediti di Premiata Ditta e di commento alle mostre – mi sono state gentilmente fornite dall'archivio (privato) di Anna Stuart Tovini e Vincenzo Chiarandà.

prende nella scena italiana² sia all'estero³ (soprattutto per quanto attiene all'attività curatoriale⁴ e teorica⁵ di Nicolas Bourriaud); e con il dibattito intorno alla messa in discussione dell'autorialità e dei confini dell'opera, dato che uno dei principali obiettivi del gruppo era reintrodurre una riflessione sulla mercificazione dei prodotti artistici, per lungo tempo rimasta ai margini. Alcuni presupposti, che potremmo definire politici, sono già presenti nelle scelte iniziali del duo milanese; per esempio, la decisione di lavorare in coppia e di optare per un nome multiplo come Premiata Ditta, che implica la negazione del singolo autore (e di ogni retaggio romantico ad esso legato) e si apre a collaborazioni specifiche all'interno dei singoli progetti. Già il nome, dunque, è un chiaro segnale del desiderio di tornare a un discorso critico e della loro volontà di mettere in discussione un sistema dell'arte, in particolare quello italiano, che anche per la debolezza delle istituzioni espositive si basava, più che in altri contesti, su rapporti personali e interessi privati. Un "mondo dell'arte" che, supportato anche da una critica compiacente, non aveva ancora rinunciato alla consuetudine di presentare sul mercato, uno dopo l'altro, nuovi raggruppamenti artistici (spesso composti solo da uomini e legati alla "riscoperta" della pittura) fusi in etichette che servivano principalmente per dare un'apparenza di legittimità a operazioni puramente commerciali.

I progetti di Premiata Ditta nascono, dunque, programmaticamente dalla necessità di avvalersi del contributo degli altri: artisti, pubblico e specialisti di altri settori che potessero contribuire alla riuscita del progetto con prospettive e competenze differenti rispetto a quelle emerse in ambito artistico⁶. La forma societaria con cui si presentavano diventava, quindi, la

² Per esempio, Premiata Ditta ha partecipato a varie mostre sul "Medialismo" (cfr. Perretta 1993), a *Forme di Relazione* (cfr. Pinto 1993).

³ Partecipando, tra le altre, alle mostre *Project Unité*, curata nel 1993 da Apugetalot, allestita all'interno delle Unité d'Habitation di Le Corbusier a Firminy e a *Business Art - Art Business*, curata da Haks e Parmesani al Groninger Museum, Groningen. Cfr. anche Parmesani 1993.

⁴ *Il faut construire l'Hacienda*, e curata da Troncy e Bourriaud, allestita al Centre de Création Contemporaine di Tours.

⁵ Bourriaud in *Esthétique Relationnelle* usa il lavoro di Premiata Ditta come uno degli esempi più riusciti nel lavoro di modificazione e oggettivazione dei rapporti sociali (cfr. Bourriaud 1998, p.36).

⁶ Naturalmente, anche se in modo originale, Premiata Ditta si inserisce in una tradizione molto radicata in Italia di costruzioni di gruppi. Su questo argomento la bibliografia è molto ampia; ricordo il recente Meloni 2020.

scelta di un ribaltamento dei piani nei confronti della presentazione dei movimenti di quegli anni e proponeva, in alternativa, un modello pratico e funzionale che mirava alla decostruzione del meccanismo di consacrazione dell'artista-genio, di quella figura in grado autonomamente di interpretare lo Zeitgeist contemporaneo. Tuttavia il nome Premiata Ditta porta con sé anche un elemento ironico e, come vedremo, forse proprio la scelta di questa denominazione ha indotto, quantomeno la critica meno attenta, a leggere con dei margini di ambiguità le loro opere. Non sempre la gerarchia di valori che muoveva i loro interessi e gli obiettivi prioritari del loro lavoro sono stati soppesati in modo corretto.

Nel processo di assimilazione con l'attività imprenditoriale e societaria che loro mettono in atto, il computer – con il suo specifico linguaggio, la possibilità di connettersi alla rete, il design estetico che si stava imponendo (soprattutto nelle opere degli anni Ottanta) – è quasi sempre presente non solo fisicamente, ma anche perché il linguaggio grafico ed estetico elaborato dipende direttamente dal suo uso. Spesso, già nelle prime mostre di Premiata Ditta, veniva chiesto agli spettatori di utilizzare dei personal computer per rispondere a questionari formulati dagli artisti. Benché non sia possibile considerare queste tecnologie il loro mezzo espressivo privilegiato con il trascorrere del tempo diventerà sempre più evidente che per Premiata Ditta il computer possa rappresentare un naturale presupposto per la realizzazione di specifici progetti. Anche perché il dato costante, persino nei progetti attuali (cfr. Premiata Ditta 2021), è l'interazione con lo spettatore⁷, che viene coinvolto anche tramite queste nuove tecnologie che aspiravano ad aprire nuovi orizzonti e promettevano un sicuro cambiamento. A questo proposito va notato che nelle interviste o nei testi a loro firma non vi è traccia evidente di fascinazione per l'idea di novità e di futuro che l'informatica portava con sé; piuttosto si rileva una pragmatica

⁷ Credo che sia fondamentale ribadire come il rapporto con lo spettatore sia importante a partire dai loro esordi. In uno dei primi interventi scritti, per la rivista *Tiracorrendo* edita dal gruppo di via Lazzaro Palazzi, scrivevano: "Voi siete la nostra materia prima. E Voi sapete che la Premiata Ditta® sta portando avanti un progetto che vi coinvolge direttamente. Un progetto che vuole stimolare la partecipazione attiva delle persone attraverso operazioni differenziate, pubblicazioni, mailing, sondaggi d'opinione. Ecco perché ci presentiamo alle esposizioni con il nostro stand, dove distribuiamo materiale informativo, raccogliamo nominativi, stabiliamo un dialogo diretto con Voi. Dall'84 ad oggi molte persone hanno già collaborato con noi. Se non siete ancora fra loro, noi saremo a Vostra disposizione alla prossima occasione. Siete una materia prima inesauribile..." (Premiata Ditta 1989).

forma di accettazione delle possibilità insite in queste nuove tecnologie, accompagnata dalla curiosità di utilizzare uno strumento che, in modo sempre più capillare e invasivo, si stava conquistando un posto centrale nella nostra vita quotidiana. Il computer, dunque, è per loro un elemento essenziale, un utilissimo compagno di strada capace di sintetizzare processi e di diventare in qualche modo un simbolo delle trasformazioni che si stavano riversando nel nostro quotidiano ridefinendolo e riconfigurandolo; ma da loro non viene mai considerato un elemento dotato di un valore autonomo. Pertanto i loro lavori non possono essere definiti New Media Art (cfr. Quaranta 2010); piuttosto, usando le categorie descritte da Lev Manovich (cfr. Manovich 1996)⁸ tra “Duchamp Land” e “Turing Land” la loro ricerca ha decisamente preso domicilio nel primo di questi territori, anche se per loro tale scelta non ha mai comportato alcun pregiudizio nei confronti dell’informatica (rispetto alle categorie di Manovich), e tantomeno hanno mai adottato un atteggiamento distruttivo verso di essa. Chiarandà e Stuart Tovini miravano, infatti, a sperimentare l’elasticità e le possibilità che i nuovi mezzi potevano offrire soprattutto perché rappresentavano interfacce in grado di arrivare a un pubblico molto più ampio rispetto ai soli frequentatori di gallerie e spazi espositivi. Una modalità di approccio perfettamente allineata con quelle “attività apparentemente marginali” di Duchamp (cfr. Filipovic 2016) che mettono al centro dei propri interessi un rapporto sempre più coinvolgente per lo spettatore e che creano consapevolmente “narrazioni mediatiche in cui agivano come soggetti pubblici tramite la stampa, l’insegnamento, la scrittura, le performance e la realizzazione di immagini, tutto posto sullo stesso piano” (Groys 2010, p. 11); in sintesi, per usare le parole degli stessi artisti, «In our work the interactive component is fundamental in relation to the so-called “public”, who are not just a passive consumer of communication, but who are interested in taking an active role, are informed and take part» (Premiata Ditta, 1993a, n.n.).

Fatta questa doverosa precisazione, è anche necessario ribadire che il computer è presente fin dai primi lavori di Premiata Ditta proprio per rompere con l’immaginario del mondo dell’arte, che era ancora dominato dai tanti ritorni alla pittura degli anni Ottanta, per avvicinarsi alle trasformazioni della società e, non ultimo, anche per la scelta iniziale di presentarsi come società, come azienda che doveva risultare attrattiva anche per il know-how professionale.

⁸ Ora reperibile in <https://rhizome.org/community/41703/>.

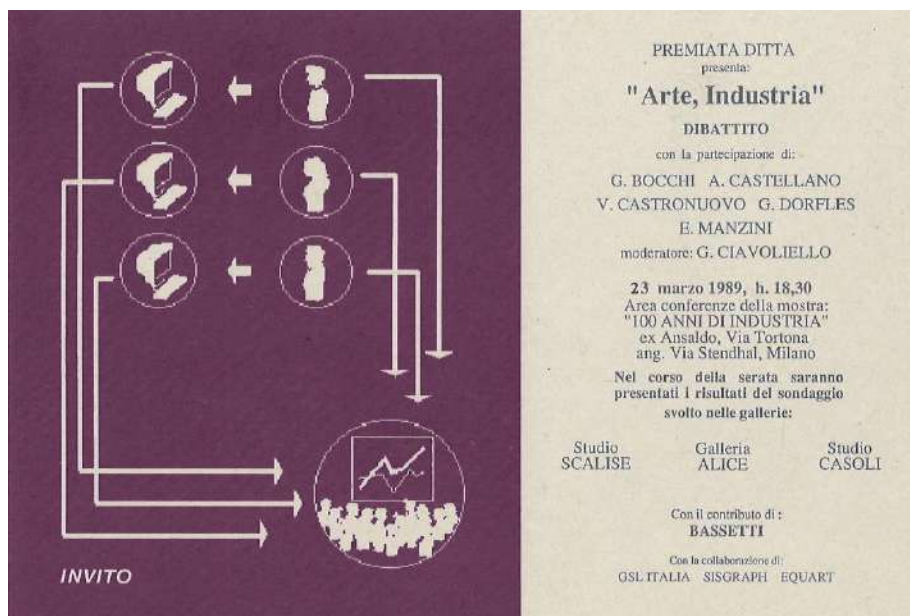


Fig. 1 – *Arte, Industria*, invito alla serata di dibattito circa i risultati del sondaggio ideato e organizzato da Premiata Ditta in tre gallerie italiane. Sala conferenze della mostra *Cento anni di industria*, Area Ex Ansaldo, Milano, 23 marzo 1989

È in questa prospettiva che va inserito il progetto *Arte Industria* composto di due momenti distinti: una raccolta di dati svoltasi contemporaneamente (28 gennaio-12 febbraio 1989) presso le gallerie Studio Scalise di Napoli, galleria Alice di Roma e Studio Casoli di Milano – sicuramente tra le gallerie allora più propositive del panorama italiano – e un dibattito (tenutosi il successivo 23 marzo) all'ex Ansaldo in occasione della mostra *100 Anni di industria*⁹ in cui si dissertava sui dati raccolti. Nel materiale messo a disposizione degli spettatori/partecipanti, anch'esso assolutamente mimetico rispetto a quello delle agenzie di comunicazione per l'industria, si precisava:

⁹ Secondo il Comunicato Stampa al dibattito hanno partecipato: G. Bocchi, A. Castellano, V. Castronuovo, G. Dorfles, E. Manzini ed era coordinato da G. Ciavoliello e verteva su: "1) Formazione dell'artista oggi. Quali possibilità d'accesso ai nuovi materiali ed ai nuovi strumenti? 2) Produzione seriale e manuale, artificialità e natura nell'elaborazione della forma: antitesi ed affinità. 3) Specificità, autonomia e concorrenza tra i differenti linguaggi: arte, pubblicità, televisione."

La prima fase del progetto prevede una ricerca condotta tramite un questionario elettronico realizzato per l'occasione in collaborazione con la GSL Italia, una società milanese che si occupa dello sviluppo di software applicativo su personal computer e sui nuovi system 2. Il programma pone una serie di domande all'utente che può rispondere utilizzando la tastiera del personal. Il target di utenti cui miriamo è costituito da frequentatori dell'ambiente artistico italiano: collezionisti, critici, artisti, giornalisti. Le domande consentiranno di realizzare un sondaggio d'opinione sul tema del rapporto tra arte ed industria oggi. In particolare, vorremmo rilevare come il fenomeno industrializzazione sia vissuto dal mondo artistico e verificare compatibilità o conflitti esistenti tra le nuove tecnologie e i mezzi tradizionali del fare artistico mettendo inoltre a fuoco aree di preferenza ed attuale orientamento del campione analizzato in rapporto alle produzioni artistiche.

Grafica, raccolta dati e rielaborazione informatica procedono di pari passo, consentono una perfetta integrazione con gli aspetti comunicativi proposta dall'industria innovativa di fine anni Ottanta e risultano perfettamente in grado di porsi su un piano concettuale come critica all'istituzione¹⁰, circostanza che in rare occasioni, almeno in Italia, è stata generatrice di opere/operazioni artistiche.

Nel contesto artistico di quegli stessi anni, le posizioni più esplicitamente politiche erano quelle espresse da Tommaso Tozzi e con la sua Hacker art, ma anche nel lavoro di Premiata Ditta si rintraccia chiaramente un atteggiamento critico nei confronti della mercificazione perseguita da un sistema artistico e in cui l'onda lunga della Transavanguardia, con il ritorno alla pittura, lasciava spazi ridotti ad atteggiamenti di dissenso e ai tentativi di ragionare sulla sparizione degli oggetti e dei manufatti in favore di immagini, contesti e processi. Questa matrice politica di Premiata Ditta è stata ampiamente trascurata da una lettura superficiale che si fermava all'apparentemente bonario rispecchiamento nella società dei consumi e nei confronti di un liberismo senza regole che proprio negli anni Ottanta poneva basi durature per la costruzione della società attuale.

Il doppio appuntamento – raccolta dati e discussione a partire dai risultati ottenuti – diventa una procedura piuttosto frequente nei loro interventi iniziali e vi fanno ricorso, con obiettivi e formule diverse, in molte delle loro apparizioni. Un modello analogo, anche se adattato per l'occasione, viene utilizzato nella mostra *Project Unité* a Firminy in cui agli abitanti del famoso, anche se controverso, progetto architettonico di Le Corbusier,

¹⁰ Il riferimento è a tutte quelle pratiche artistiche che riflettono sul sistema dell'arte e sulla sua funzione sociale (cfr. Alberro, Stimson 2009).

veniva chiesto di descrivere schematicamente le loro relazioni (o la mancanza di esse) con gli altri abitanti dell'edificio (Premiata Ditta 1993a).



Fig. 2 – *La nostra è una posizione di principio*. Depliant ideato e distribuito in occasione della mostra personale di Premiata Ditta *La nostra posizione e presentazione dei nostri progetti*. Galleria Inga Pin, Milano, 30 aprile 1992

L'idea di creare un momento di dibattito segna anche il progetto *Brainstorm* all'interno della mostra *Ottovolante* (Pizzigoni, Rossi, 1992), nella sezione dal titolo *Non è solo molteplice* curata da Gabriele Perretta che ha spesso accompagnato il loro lavoro. In tale occasione Premiata Ditta richiede esplicitamente un incontro proprio per chiarire ulteriormente la propria posizione:

Premiata Ditta inviterà una selezione degli artisti che oggi lavorano come Marche e Società ad un *Brainstorm* appunto, cioè un incontro in cui i partecipanti si confrontano in modo informale e sotto forma di dialogo. Organizzando questo confronto avvertiamo la necessità di compiere un ulteriore sforzo per verificare le rispettive posizioni, aree di interesse, e i differenti modi di interpretare non solo i temi specifici del nostro lavoro ma soprattutto aspetti di interesse più generale: primo tra tutti quello del ruolo stesso dell'artista nella società contemporanea, trattandosi di un punto cui, come Premiata Ditta, diamo una grande importanza. [...] Questo *Brainstorm* conclude una stagione in cui Premiata Ditta s.a.s. ha reso evidente il suo progetto di intervento operativo sulla realtà. Ideando questo incontro, volevamo quindi confrontarci con le altre Società con cui siamo in rapporto non sinergico, con l'intento di chiarire le rispettive posizioni e discutere sulle possibili ipotesi di lavoro nell'immediato futuro.¹¹

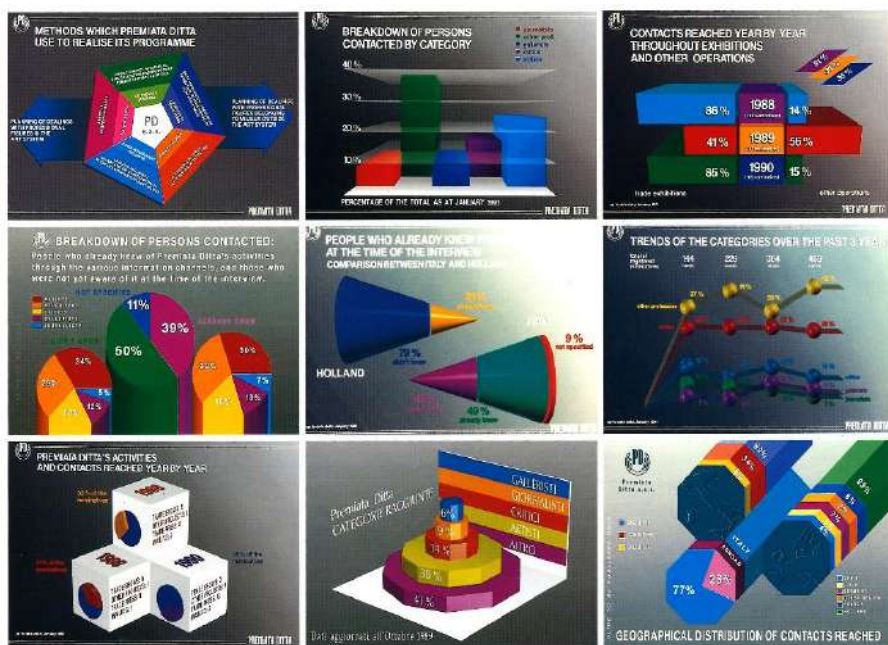


Fig. 3 – Esempi di grafici realizzati tra il 1989 e il 1991. La pagina è tratta dalla Brochure in cui è presentata una prima storia di Premiata Ditta, da noi scritta e pubblicata in occasione della mostra *You are here* nella mostra *Business Art/Art Business*, a cura di Loredana Parmesani e Frans Haks. Groninger Museum, Groninger (Olanda), 9 maggio – 4 luglio 1993

¹¹ Lettera inedita di Premiata Ditta alla dottoressa Paola Tognon coordinatrice del progetto espositivo.

La necessità di tale reiterazione nasce sia per disambiguare i possibili fraintendimenti sul nome (che potevano indurre a pensare che si pensasse solo al lato economico del progetto)¹² ma anche perché la lettura del duo milanese a opera dei critici più attenti a questi fenomeni – per esempio quella di Loredana Parmesani in *Arte & Co.*, oppure quella di Gabriele Perretta con il *Medialismo* – non sempre ha aiutato a far emergere la complessità della loro traiettoria, non tanto perché ne venissero stravolti i significati, le implicazioni teoriche o le priorità (in molti passaggi è evidente la stima che i curatori nutrono nei loro confronti), bensì per i contesti offerti per la loro comprensione. Nel primo caso perché la lettura complessiva del cosiddetto fenomeno delle Ditte (cfr. Parmesani 1993) tendeva ad assimilare progetti molto distanti tra loro, quali Kostabi World, Tecnotest s.r.l. o Philippe Cazal. Nel secondo perché il concetto del Medialismo (cfr. Perretta 1993) sembra perdere di efficacia proprio per la vastità del campo di applicazione: dalla pittura ai nascenti fenomeni in rete. Per esempio, nella mostra *Ottovolante*, Perretta aveva accolto sotto lo stesso impianto teorico l'hacker art di Tommaso Tozzi e i quadri di Gian Marco Montesano, e se tale griglia di lettura sottolineava con efficacia la pervasività dei media nella società degli anni Ottanta e Novanta, si rivelava poco utile (se non fuorviante) per comprendere più a fondo il percorso del duo milanese in quanto non in grado di fornirci le specifiche chiavi teoriche o di consolidare in senso storico la loro esperienza. L'abitudine a coinvolgere lo spettatore e a ricercare collaborazioni con altre figure professionali nella costruzione dei loro progetti è stata evidenziata anche da Bourriaud che ha indicato Premiata Ditta all'interno di un ristretto gruppo di artisti per articolare ed esemplificare il concetto di estetica relazionale (cfr. Bourriaud 1998);¹³ tale categoria certamente si espone al rischio di configurarsi come ennesimo contenitore generico, ma indubbiamente individua una prospettiva particolarmente adatta per la comprensione di un aspetto imprescindibile del loro lavoro.

¹² In occasione del Forum dell'arte contemporanea italiana (organizzato nel 2015 a Prato e poi ripreso negli anni successivi) scrivono: «Premiata Ditta è un'organizzazione autonoma che collabora con una rete interdisciplinare di esperti, con l'intento di "svelare" l'aspetto sempre più pervasivo del sistema economico post-for-dista». (Premiata Ditta 2015)

¹³ Negli stessi anni Premiata Ditta ha partecipato a mostre importanti come *Il Faut construire l'Hacienda*, a cura di Bourriaud e Troncy, nel 1992, e, nell'anno successivo, a *Project Unitè*, curata da Aupetitallot.

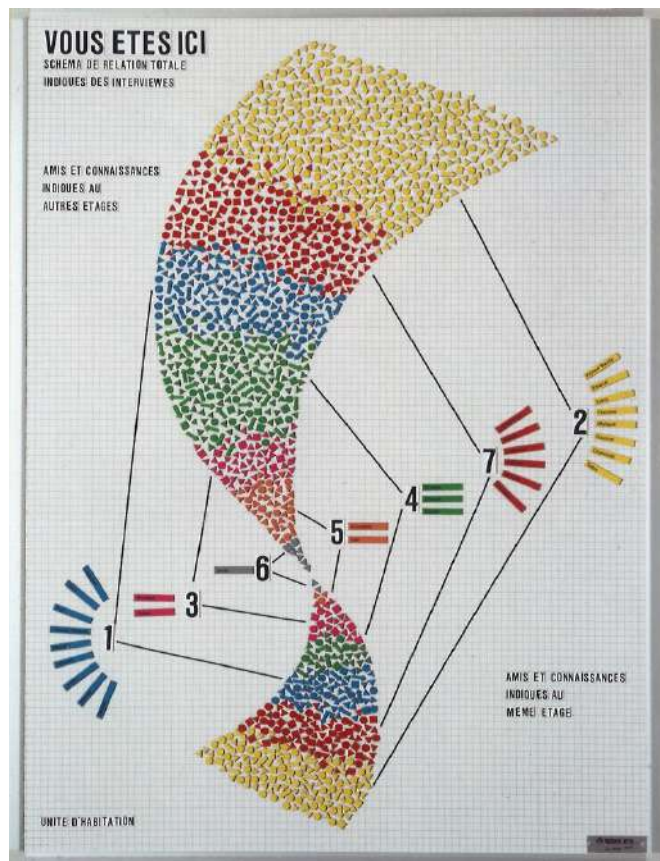


Fig. 4 - *Mappa Relazionale N.1*. Lavagna in acciaio smaltato, simboli magnetici lettere e numeri, cm 90 x120. Si tratta di una visualizzazione dei questionari sottoposti agli inquilini del palazzo di Le Corbusier ed è parte dell'installazione di Premiata Ditta *Vous ete ici*, nella mostra *Project Unité*, a cura di Yves Aupetitailot. Unité d'Habitation, Firminy, (Francia), 1 giugno - 30 settembre 1993

Al di là, dunque, dell'implicazione ironica e di specchio della realtà contingente, è innegabile che l'obiettivo più chiaro di Premiata Ditta fosse, quindi, la messa in discussione dei principi su cui si voleva costruire il senso del ruolo dell'arte e l'informazione intorno ad essa.¹⁴ *Brainstorm* è

¹⁴ Nello testo che accompagnava la loro partecipazione alla Biennale di Venezia del 1993 scrivono: «Oggi qualsiasi pratica descrittiva è ancora troppo pacificante, niente che rimetta in gioco davvero: è ciò che vuole la mediocrità di fine secolo nella parte "ricca" del mondo. Noi non simuliamo le aziende, non siamo una società che produce macchinari, né una finanziaria: possiamo piuttosto paragonarci

infatti solo una delle numerose occasioni in cui il duo milanese è stato presente in mostre collettive "normali", in cui si dava per assodato che le opere e gli artisti venissero invitati e assemblati in un unico contenitore, senza altra vera necessità (se non quella di creare genericamente una mostra) e ha provato a mettere in discussione termini e condizioni. A questo riguardo, potrebbe essere utile ricordare, anche se brevemente, una mostra per certi aspetti marginale come *Cocart*¹⁵, allestita nel 1992 nella galleria Bianca Pilat, in cui lo *statement* degli artisti era molto chiaro e in cui Premiata Ditta prendeva le distanze da chi aderiva al gioco di matrice pop di manipolare la coca cola, e si collocava apertamente in controtendenza rispetto alle opere in esposizione e in netto contrasto con gli obiettivi della mostra organizzando una conferenza, *Come l'artista influenza l'impresa - come l'impresa influenza l'artista*, che veniva dichiaratamente intesa come "opera d'arte" della quale i partecipanti erano da intendersi come dei co-autori.¹⁶

In questa prima parte degli anni Novanta il lavoro di rielaborazione delle informazioni non passa soltanto attraverso il contatto diretto con gli spettatori ma anche attraverso una capillare e personale controinformazione su argomenti che coinvolgono la nostra società globalizzata tramite grafici che, come per esempio hanno fatto alla Biennale di Venezia del 1993, restituiscono un'idea dei flussi migratori o della distribuzione del prodotto lordo mondiale. In molti casi questi lavori erano accompagnati dal messaggio "voi siete qui" (o nella versione inglese "you are here") per ancorare lo spettatore spingendolo a far parte di quell'insieme simbolico e parte di quella storia che si cercava di raccontare. Le installazioni che

ad una società di servizi. L'informazione è uno strumento di potere estremamente immateriale e manipolabile!» (Premiata Ditta 1993b)

¹⁵ Questa mostra sulle manipolazioni artistiche del marchio e delle bottiglie della coca cola era stata pensata per un allestimento nella galleria privata milanese, ma visto il successo ottenuto diventò un'esposizione itinerante proposta a Verona, Mantova, Bari, Chicago, Toronto e Montreal, corredata da un catalogo con un testo di Achille Bonito Oliva.

¹⁶ Nella stessa cartolina/invito alla conferenza/opera si precisava: «Per come noi intendiamo l'arte ed il ruolo dell'artista contemporaneo questa conferenza è "un'opera d'arte"». In archivio personale Premiata Ditta. Naturalmente la carica provocatoria di tali affermazioni non è rimasta sotto silenzio nella stampa generalista, per esempio sul *Corriere della Sera* in cui si ironizzava sul fatto che «con mistificazione intellettuale postmoderna» anche i giornalisti potessero essere opere d'arte (cfr. Kasam 1992).

proponevano con lavagne, grafici e con le informazioni che distribuivano in mostra erano concepite come un vero e proprio ipertesto. Come spiegano loro stessi nel catalogo della mostra *Nodale* (Perretta 1994) per lo spettatore anche i lavori più immersivi sono frutto di una visione legata alle possibilità di pensare il mondo che ci ha fornito l'informatica:

Penso che questa installazione sia la nostra idea di ipertesto. Ogni lavoro scelto è una funzione del software, una parete sottile, è una tendina elettronica che si può attraversare, è una pellicola dietro cui ci si può inoltrare. È il coperchio di una scatola, è l'accesso ad un percorso che chissà dove porta. Ogni lavoro è una delle idee che abbiamo in testa, è un sapore che ricordiamo, è un odore che abbiamo annusato. Diverse tecniche, diversi alfabeti. Alla fine anche per noi uno strano stupore nel vedere tutte queste cose insieme questo insieme è organizzato e può proseguire all'infinito. Manca solo un mouse per cliccare su questo grande Menù da parete. (Premiata Ditta 1994, p.87)



Fig. 5 - Veduta parziale dell'installazione di Premiata Ditta *You are here* nella mostra *Business Art/Art Business*, a cura di Loredana Parmesani e Frans Haks. Groninger Museum, Groningen (Olanda), 9 maggio - 4 luglio 1993

Dopo alcuni anni di mostre e dibattiti, l'estetica relazionale e la linea critica che ha attraversato il loro lavoro, Premiata Ditta approda all'idea di costruire un sito, UnDo.Net, con cui imprimere al proprio lavoro una svolta

ancora più concretamente partecipativa e in grado di agevolare la condivisione di informazioni, ricerche, risorse e conoscenze. In estrema sintesi, allo scopo di costruire una comunità più libera e aperta. Tale evoluzione, che possiamo considerare un naturale sviluppo delle loro precedenti operazioni, non è mai stata pienamente percepita dal sistema italiano, come un progetto artistico, proprio perché qui in Italia più che in altri luoghi, non sono mai stati tenuti nella giusta considerazione i processi che non si ponevano l'obiettivo primario di realizzare un'immagine o un oggetto.

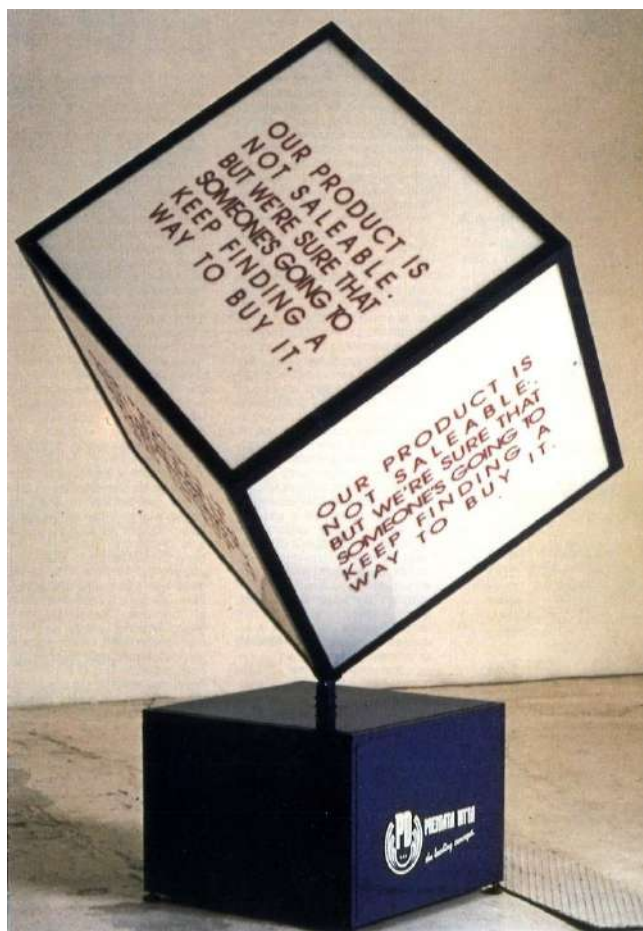


Fig. 6 – Cubo luminoso rotante con messaggio “Our product isn't saleable. But we're sure that someone's going to keep finding a way to buy it”. Struttura in ferro smaltato, plexiglas, lettere adesive, base con motore 220 volt. Dimensioni cm. 200x150x150. Pubblicato sul Catalogo Marsilio XLV Biennale Venezia 1993

UnDo.Net fa la sua comparsa nel 1995, in un momento in cui internet e i suoi eventuali sviluppi non erano affatto chiari, grazie anche all'incontro con Emanuele Vecchia, informatico, esperto di rete, privo di una formazione artistica ma appassionato, almeno quanto Chiarandà e Stuart Tovini, ai progetti collaborativi. Insieme costruiscono un sito avvalendosi di tecnologie *open source* (in linea con gli intenti del progetto) con l'aspettativa che tale novità tecnologica possa essere uno strumento di liberazione, se non in chiave rivoluzionaria, come auspicava per esempio Tommaso Tozzi, quanto meno democratica, di diffusione delle informazioni e delle conoscenze, e sotto altri punti di vista un tentativo di redistribuzione del potere attraverso la capacità di creare un sistema informativo autonomo. Tale metamorfosi ha trasformato il loro lavoro conferendogli una dimensione completamente smaterializzata e modificando (forse in assoluta linea con i tempi) anche la loro economia che non potendosi più basarsi sulla vendita di oggetti e di immagini esposte in una mostra, si dedica alla costruzione di operazioni che si affianchino alle mostre o agli eventi con cui collaboravano.

Uno degli aspetti più interessanti del lavoro di UnDo.Net è stata la capacità di formulare veri e propri progetti espositivi in rete in un'epoca in cui il lavoro artistico online era ancora un concetto molto vago se non del tutto sconosciuto. Bisognerà infatti aspettare fino al 1997, con la decima edizione di Documenta curata da Catherine David, per trovare in una grande mostra una sezione sperimentale completamente online. Su UnDo.Net viene disegnata un'intera sezione sotto la voce "progetti". Anche se inizialmente l'intenzione era di creare una sorta di memoria estesa, o di catalogo online, delle mostre/progetti con cui lavoravano con il passare del tempo è stato chiaro che a emergere erano i caratteri di autonomia e di rilettura dei temi affrontati nei *white cube* di spazi espositivi e gallerie.

Il primo progetto ascrivibile a questo percorso è stato *Territorio Italiano*, una mostra curata da Giacinto Di Pietrantonio, iniziato nel 1996 e che ha visto nel tempo la partecipazione di una quarantina di artisti internazionali, tutti impegnati a realizzare i loro interventi quasi sempre in spazi pubblici e in località differenti della nostra Penisola. Già nella mostra *Subway* (Pinto 1998)¹⁷, per esempio, oltre a un "regolare" catalogo online¹⁸ che si

¹⁷ Nella stessa mostra Premiata Ditta interveniva anche realizzando un'installazione nel mezzanino della stazione Garibaldi della linea 2, di una vettura della metropolitana completamente scomposta.

¹⁸ Almeno parzialmente il progetto è visibile sul sito: <http://1995-2015.undo.net/it/progetto.php?p=%2Fsubway%2Fcopertina.htm> (ultima consultazione 01/07/22).

*Media*¹⁹, del *progetto Oreste*²⁰ e di *Synapser. Tessitore di connessioni*²¹, da cui emergono le possibilità di sperimentazione offerte dalla piattaforma appositamente per loro.

Accanto alla sezione progetti, il sito si proponeva anche di creare una sorta di rassegna della stampa specializzata (con la sezione *Magazines*) e uno spazio di sperimentazione dedicato ai giovani artisti e videomaker (*2Video*). Tuttavia, in un'interessante intervista realizzata da Marcella Anglani (2010), Anna Stuart Tovini indica in *pressrelease* il progetto più conosciuto. Questa sezione del sito raccoglieva le informazioni sulle mostre e gli eventi più importanti che si avvicendavano nel mondo dell'arte italiano e internazionale e si avvaleva di una newsletter che, stando ai dati forniti in

¹⁹ Mostra nata da un'idea di Paolo Rosa che nel 1997 alla Triennale di Milano ha coinvolto un gruppo di giovani critici nella rilettura del panorama artistico condizionato dai nuovi media, di cui facevano parte: Sonia Campagnola, Francesca Alessandrini, Paolo Darra, Laura Ghirardelli e Federica Rossi (cfr. *Generazione Media 1997*).

²⁰ Sulla storia di questo progetto cfr. Falci 1998 e Norese 1999. UnDo.Net realizza un progetto con loro seguendoli nella Biennale di Venezia del 1999 in cui Oreste era stato invitato come collettivo e dove hanno presentato un palinsesto di interventi molto articolato e fitto. Anche in questo caso un loro testo (questa volta a firma UnDo.Net) ci permette di chiarire la loro posizione: «le potenzialità offerte da Internet sono infatti una nuova e importante risorsa per quelle ricerche che sono basate sull'interazione, sul dialogo, sull'esplorazione di nuove direzioni e nuovi ruoli "sociali" per l'arte. L'ubiquità della Rete ci consente di creare nuovi spazi, più aperti rispetto a quelli tradizionali. UnDo.Net è uno spazio nuovo: un canale di dialogo per rivolgerci direttamente ed in prima persona ad un pubblico molto più vasto e diverso da quello a cui eravamo abituati, composto non solo dagli addetti ai lavori. Intorno a UnDo.Net si è creata una "comunità" di persone che continua ad aumentare giorno per giorno e con tempi di reazione rapidissimi. Anche "Oreste" sta cercando di costruire nuovi spazi di esistenza per l'arte. Sentiamo quindi molto vicini proprio lo spirito e le modalità di lavoro del progetto Oreste: ad esempio ci riconosciamo nell'idea non gerarchica di gruppo e non a caso questa è la logica che abbiamo scelto di seguire nel realizzare il progetto Oreste online. Per questo abbiamo fatto in modo che i diversi progetti dell'esperienza di Oreste possano crescere nei prossimi mesi nel *web* parallelamente, come diverse cellule di un unico organismo».

²¹ Synapser, un gruppo aperto e flessibile di curatrici e curatori, a cui hanno collaborato: Katia Anguelova, Michela Alfiero, Laura Barreca, Simona Castagna, Daniela Lotta, Alessandra Poggianti, Elvira Vannini, Giulia Vola, Marco Izzolino, Luigi Negro, Angela Serino, Viola Emaldi. <http://1995-2015.undo.net/it/progetto.php?p=%2Fcgibin%2Fsynapser%2Fsynapser.pl> (ultima consultazione 01/07/22).

quell'intervista, raggiungeva giornalmente più di 45.000 persone. Come spiega Cecilia Guida nel suo *Spatial Practices* nei fatti, questo progetto per alcuni aspetti sembra prefigurare l'avvento dei social network²² e inoltre:

La natura indefinita e la dimensione interdisciplinare del progetto – che rispondono all'idea dell'artista contemporaneo come di un professionista dotato di competenze trasversali – fanno sì che nel tempo si crei intorno a esso una "comunità", che aumenta giorno per giorno, con tempi di reazione rapidissimi. Undo.net non è né una rivista online, né una *web Agency*, ma un luogo di creazione e fruizione sperimentali, un'operazione d'arte condivisa nello spazio della Rete, un progetto *in progress*, di cui non si può conoscere lo sviluppo futuro, in quanto determinato dai partecipanti, o, meglio, dai "bit", sempre diversi, che lo costituiscono. (Guida 2012, p. 118)

In conclusione, a dimostrazione delle felici intuizioni di Premiata Ditta è importante sottolineare che tale progetto di archivio/memoria degli avvenimenti artistici ha anticipato molti altri progetti editoriali che troviamo tutt'ora in rete nonché lo stesso e-flux.com, che, nato nel 1999 da un'idea di un artista come Anton Vidokle, è tuttora una delle piattaforme di critica e informazione più importanti al mondo e che, nello spirito, potremmo facilmente accostare ad UnDo.Net.

²² In molte occasioni, anche prima della nascita di UnDo.Net i lavori di Premiata Ditta si sono avvicinati alle logiche dei social network per esempio raccogliendo opinioni e idee dai questionari che distribuivano, ma vorrei sottolineare anche che in occasione dell'attentato del 1993 al PAC in via Palestro si sono fermati a fotografare tutti i messaggi che la gente lasciava davanti al luogo dell'attentato (cfr. Premiata Ditta 1993c, p. 37) e nella mostra *Forme di Relazione* in cui venivano raccolte le "lamentele dei cittadini" con l'opera *Prendo la parola!*: "hai qualcosa da dire, vuoi lamentarti di qualcosa o qualcuno, vuoi elogiare qualcosa o qualcuno, vuoi parlare d'amore o di filosofia, di arte, di traffico, di problemi cittadini, di vita quotidiana...? Qui puoi farlo punto e le tue parole verranno lette da tutti, autorità e concittadini, perché saranno esposte all'interno della mostra forme di relazione che si terrà ad Orzinuovi dal 2 ottobre. Se vuoi anche tu prendere la parola scrivi qui sotto quello che vuoi dire e imbuca il tuo messaggio nella cassetta che trovi in piazza Vittorio Emanuele. Hai tempo fino al 28 ottobre, e se credi puoi anche non firmare la tua dichiarazione" (p. 38).

Bibliografia

Alberro A., Stimson B., a c. di (2009), *Institutional Critique. An Antology of Artist' Writings*, MIT Press, Cambridge/London.

Anglani M. (2010), *Da Premiata Ditta a UnDo.Net. Conversazione con Vincenzo Chiarandà e Anna Stuart Tovini*, "Arte e Critica", anno 16, n. 62, marzo/maggio 2010. Pubblicato anche su http://1995-2015.undo.net/it/magazines/1276703361#_

Aupetitallot Y. a c. di (1993), *Project Unité*, Unité, Firminy.

Bishop C. (2012), *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London/New York.

Bourriaud N. (1998), *Esthétique Relationelle*, Les presses du reel, Dijon, tr. it. (2010), *Estetica relazionale*, Postmedia Books, Milano.

Cornell L., Halter E., a c. di (2015), *Mass Effect. Art and the Internet in the Twenty-First Century*, MIT Press, Cambridge-London.

Falci S., et alii a c. di (1998), *Progetto Oreste 0. Come spiegare a mia madre che ciò che faccio serve a qualcosa?*, Zerinthia/Charta, Milano.

Filipovic E. (2016), *The Apparently Marginal Activities of Marcel Duchamp*, MIT Press, Cambridge/London.

Generazione Media. a c. di (1992), *Generazione Media*, Comune di Milano, Milano.

Groys B. (2010), *Going Public*, e-flux Inc., Sternberg Press, London; tr. it. *Going Public. Scrivere d'arte in chiave non estetica*, Postmedia, Milano 2013.

Guida C. (2012), *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica dell'arte bella società delle reti*, Franco Angeli, Milano.

Haks F., Parmesani L., a c. di (1993), *Business Art – Art Business*, Flash Art Books/Groninger Museum, Milano/Groninger.

Kasam V. (1992), *Se le lattine di Coca e giornalisti diventano opere d'arte*, in "Corriere della Sera" 16 aprile 1992.

Meloni L. (2020), *Le ragioni del gruppo. Un percorso tra gruppi, collettivi, single, comunità nell'arte in Italia dal 1945 al 2000*, Postmedia Books, Milano.

Norese G., a c. di (1999) *Progetto Oreste 1*. Zerinthia/Charta, Milano.

Quaranta D. (2010), *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano.

Parmesani L., a c. di (1993), *Arte & Co. Dal Concetto all'avviamento*, Politi, Milano.

Perretta G., a c. di (1993), *Medialismo*, Politi, Milano.

Perretta G., a c. di (1994), *Nodale*, Allegrini, Brescia.

Pinto R. a c. di (1993), *Forme di Relazione*, Edizioni Millelire, Roma.

Pinto R. a c. di (1998), *Subway. Arte, fumetto, letteratura e teatro negli spazi della metropolitana, del passante e delle stazioni ferroviarie*, Electa, Milano.

Pioselli A. (2015), *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*, Johan & Levi, Monza.

Pizzigoni A., Rossi F., a c. di (1992), *Ottovolante. Per una collezione d'arte contemporanea*, Lubrina, Bergamo.

Premiata Ditta (1989), *La nostra materia prima generalmente si presta volentieri* in "Tiracorrento", Anno I, n.3. Novembre.

Premiata Ditta (1993 a), *Premiata Ditta* in *Aupetitallot 1993* (vol. 2).

Premiata Ditta (1993 b), *Premiata Ditta* in *Aperto 93. Catalogo XLV Biennale di Venezia*. Politi, Milano.

Premiata Ditta (1993 c), *Premiata Ditta. Prendo la parola*, in Pinto 1993.

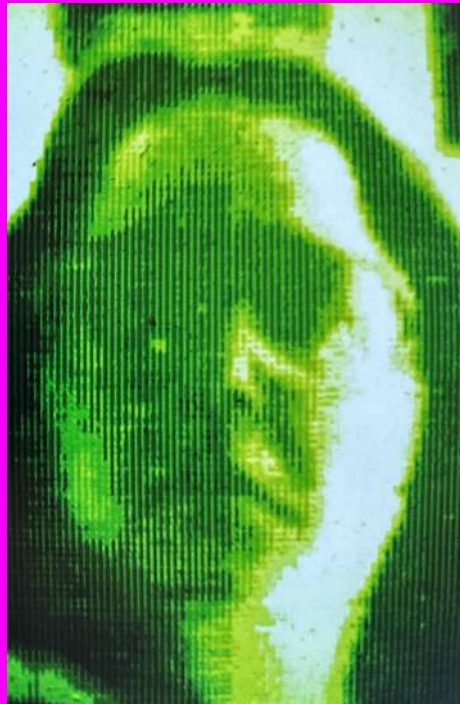
Premiata Ditta (1994), *Premiata Ditta. Uno. Una* in Perretta 1994.

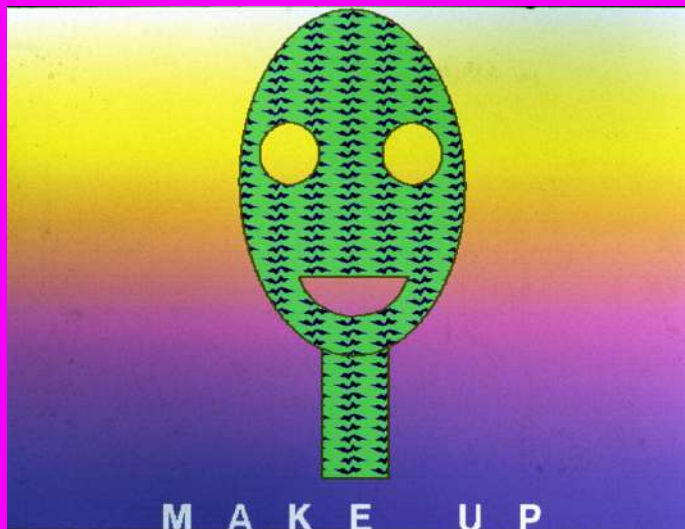
Premiata Ditta (2015), *S.t.*, in <http://www.forumartecontemporanea.it/chissiamo/partecipanti/anna-stuart-tovini-e-vincenzo-chiaranda>.

Premiata Ditta (2021), *Frottage un dispositivo socievole*, catalogo della omonima esposizione tenutasi dal 15 settembre al 17 ottobre presso Casa Boschì Di Stefano, Milano, La Centrale Edizioni.

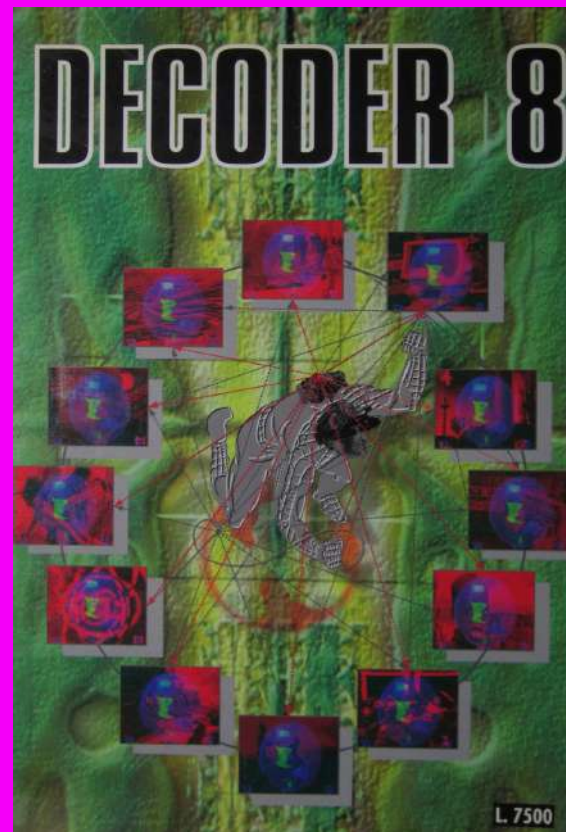
UnDo.Net (1998), *UnDo.Net per Oreste* in Norese 1999.

**IL COMPUTER NELLE ARTI VISIVE E
NELLA CULTURA VISUALE IN ITALIA
NELLA INFORMATION AGE
MATERIALI**





4



5

UnDo.Net [Art Directories / UnDo Directories] progettioreste

No Java | EDRM | Progetti Oreste | doppio click per selezionare i nomi

oreste

Luigi Cipparone
 Ferdinando Mazzetti
 Laura Palmieri
 Cesare Pietri

Workshop Montescaglioso
 Op.com
 "Come spiegare a mia madre che..."
 Bacinonapoli

RESET

6

7





8

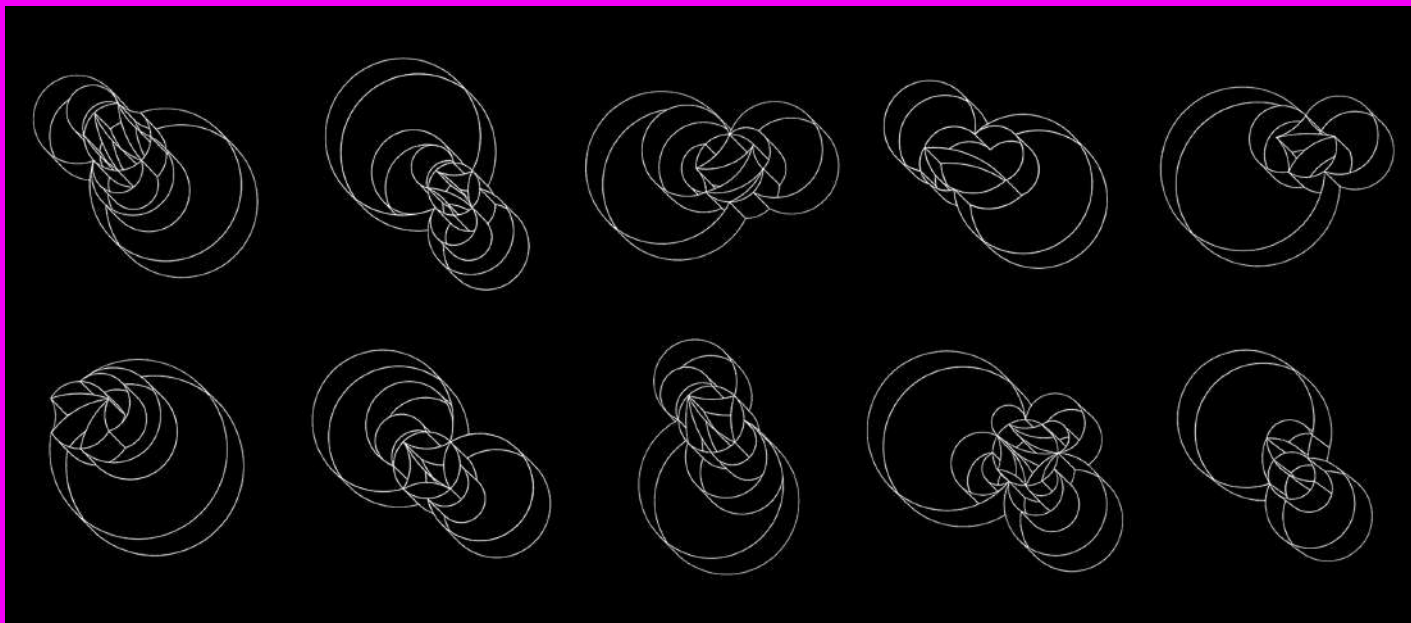


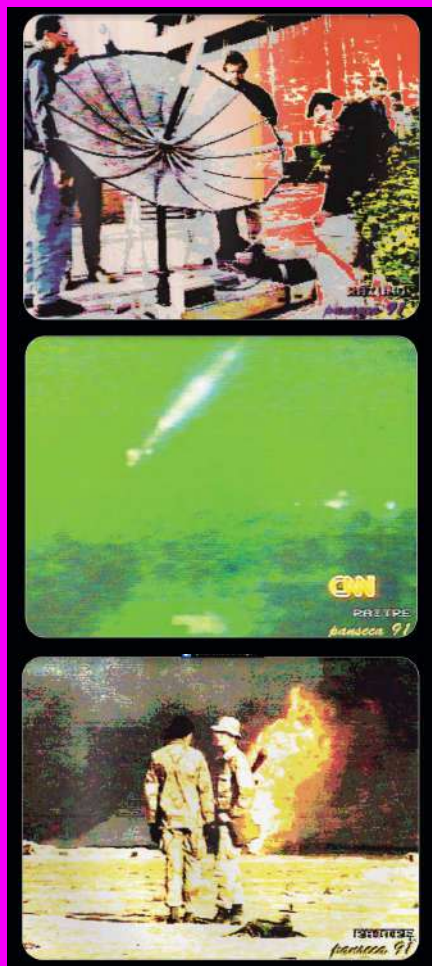
9



10

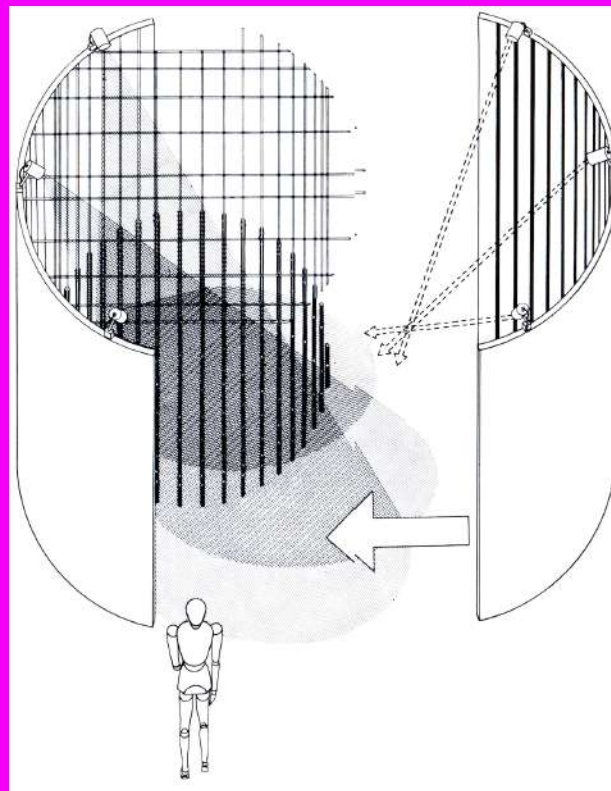
11





12

13





14



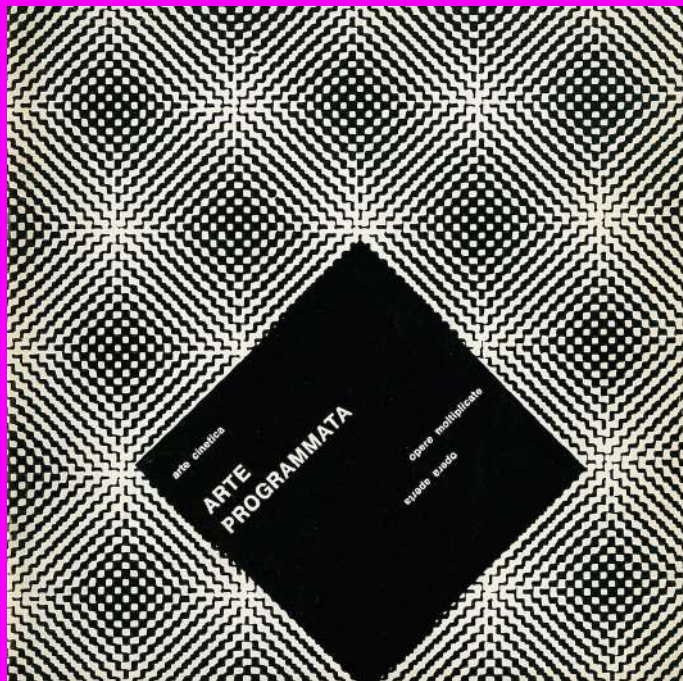
15



16



17

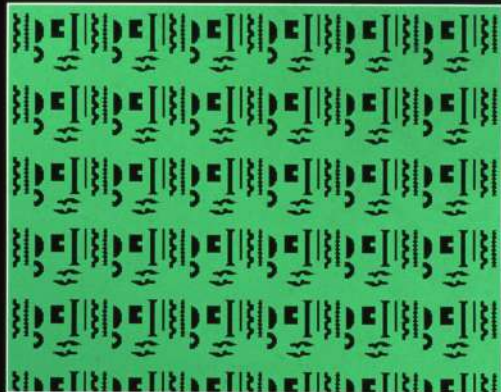


18



19

20



MIX TOTALE

```

LINE      - EFN  SOURCE STATEMENT - IFN(S)

      INTEGER R
      DIMENSION T(35),T(35)
1  FORWAT(2X,1)
2  FORWAT(11, 2)F6.0
      DIMENSION I(8UF,1024)
      X=0.
      Y=0.
      CALL PLOTS (I(8UF,1024),T)
      CALL PLOT(X,Y,-3)
      DEGREE=89.0
      S READ(5,1)
      IPI(EG,0)GO TO 195
      CALL RANDOM(L)
      XAXIS=40.+(75.-40.)*FLOAT(L)/100000000.
      CALL RANDOM(L)
      Y=1.+(10.-1.)*FLOAT(L)/100000000.
      X=X+0.2
      WRITE(6,2)X,Y
      CALL PLOT(X,Y,-3)
      Z=DEGREE/(180./3.14159265358)
10  CALL RANDOM(L)
      A=1.+(10.-1.)*FLOAT(L)/100000000.
      X1=A+COS(Z)*X
      Y1=A+SIN(Z)*Y
      IPI(Y1,GT,0.5,1)GO TO 10
      WRITE(6,2)X1,Y1
      IPI(X1,GT,XAXIS)GO TO 100
      CALL PLOT(X1,Y1,2)
      X1=X1+0.2
      WRITE(6,2)X1
      CALL PLOT(X1,Y1,2)
      CALL RANDOM(L)
      RPT=5.+(35.-5.)*FLOAT(L)/100000000.
      N=IPI(RDPT)
      DO 30 J=1,N
      T(J)=X+0.2
      WRITE(6,2)X
      CALL PLOT(X,Y,2)
      X=X+0.2
      WRITE(6,2)X
      CALL PLOT(X,Y,2)
      T(I)=X1+0.2
      X1=T(I)
      WRITE(6,2)X1
      CALL PLOT(X1,Y1,2)
      X1=X1+0.2
      WRITE(6,2)X1
      IPI(X1,GT,XAXIS)GO TO 100
      CALL PLOT(X1,Y1,2)
30  CONTINUE
35  CALL RANDOM(L)
      R=M-1/2
      R=M-N/2
      IPI(R,EG,0)GO TO 40
    
```

21



22

23

ADMIRAZIONE PER STRUVA

$\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV}$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI \cdot \cos(\alpha)}{ADIV}$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV} \cdot \cos(\alpha)$

$\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV}$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV} \cdot \cos(\alpha)$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV} \cdot \cos(\alpha)$

ADMIRAZIONE PER STRUVA

$\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV}$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV} \cdot \cos(\alpha)$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV} \cdot \cos(\alpha)$

ADMIRAZIONE PER STRUVA

$\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV}$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV} \cdot \cos(\alpha)$
 $\text{STRUVA} = \frac{AI}{ADIV} \cdot \cos(\alpha)$

24



Opere di :

- 1) Ben Vautier
- 2) Gina Pane
- 3) Ulay & Marina Abramovitch
- 4) Luxus
- 5) Giuliano Sturil
- 6) Hermann Nitsche
- 7) Joseph Beuys
- 8) Klaus Vom Bruch
- 9) Nam June Paik
- 10) Richard Long
- 11) Giuseppe Chiari
- 12) Gino De Dominicis
- 13) Douglas Davis
- 14) David Rabinowitch
- 15) Giovanotti Mondani Meccanici
- 16) General Idea
- 17) Donna Dennis
- 18) Fried Rosenstock
- 19) Gianni Colombo
- 20) Dadamaino
- 21) Alighiero & Boetti
- 22) Hanne Darboven

Leonardi V-Idea
"opere dalla collezione"
Dal 26 Ottobre al 23 Novembre
a cura di Tommaso Tozzi

Piazza Campetto, 8A/5
16123 Genova
Tel. 010/298029
Dal Lunedì al Sabato (16,30 - 19,30)

25

Opere di :

- 1) Ben Vautier
- 2) Gina Pane
- 3) Ulay & Marina Abramovitch
- 4) Luxus
- 5) Giuliano Sturil
- 6) Hermann Nitsche
- 7) Joseph Beuys
- 8) Klaus Vom Bruch
- 9) Nam June Paik
- 10) Richard Long
- 11) Giuseppe Chiari
- 12) Gino De Dominicis
- 13) Douglas Davis
- 14) David Rabinowitch
- 15) Giovanotti Mondani Meccanici
- 16) General Idea
- 17) Donna Dennis
- 18) Fried Rosenstock
- 19) Gianni Colombo
- 20) Dadamaino
- 21) Alighiero & Boetti
- 22) Hanne Darboven

Leonardi V-Idea
"opere dalla collezione"
Dal 26 Ottobre al 23 Novembre
a cura di Tommaso Tozzi

Piazza Campetto, 8A/5
16123 Genova
Tel. 010/298029
Dal Lunedì al Sabato (16,30 - 19,30)

tozzi 21/11/12

28

Premiata Ditta is a continually developing name in the art world.

Because our commitment to the Premiata Ditta project compels the art market to consider the tools we use in a new light and treat them as objects d'art.

OUR PRODUCT
ISN'T SALEABLE.
BUT WE'RE SURE THAT
SOMEONE'S GOING TO
KEEP FINDING
A WAY TO BUY IT.

Premiata Ditta's raw material is relationships with people and the environment, because Premiata Ditta is a way of life, an approach to social relationships and dealings that operates 24 hours a day.

That way Premiata Ditta carefully analyses its target devises special promotional actions and establishes a constant relationship with its public in order to consolidate its trademark.

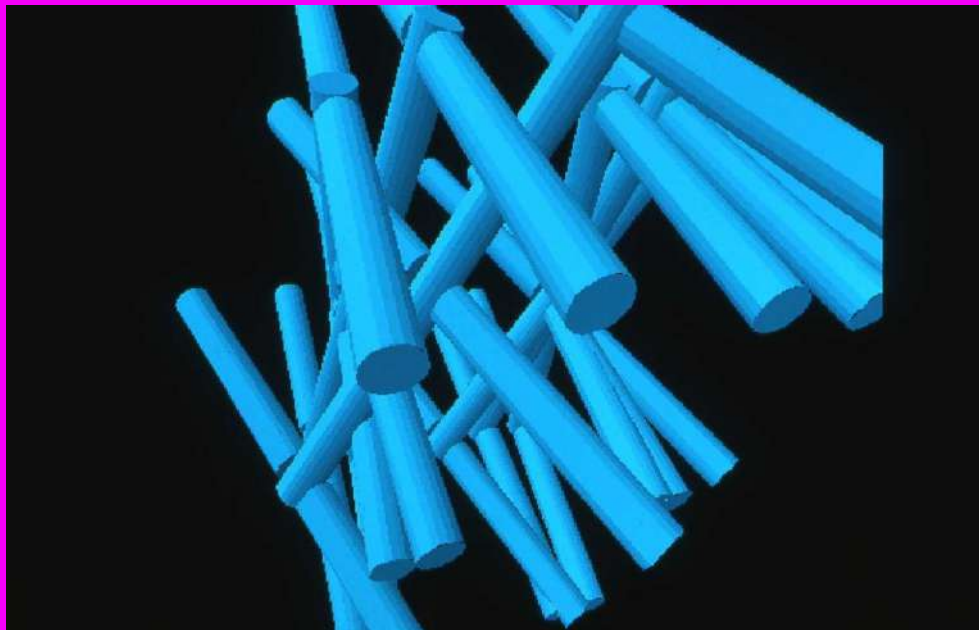
Everyone has a part to play in Premiata Ditta.

And that includes you! Send in the coupon now!



For further information, visit our site:
www.premiata-ditta.com
PREMIATA DITTA s.p.a. s.r.l.
Via S. Maria Maddalena, 14
20133 Milano Italy

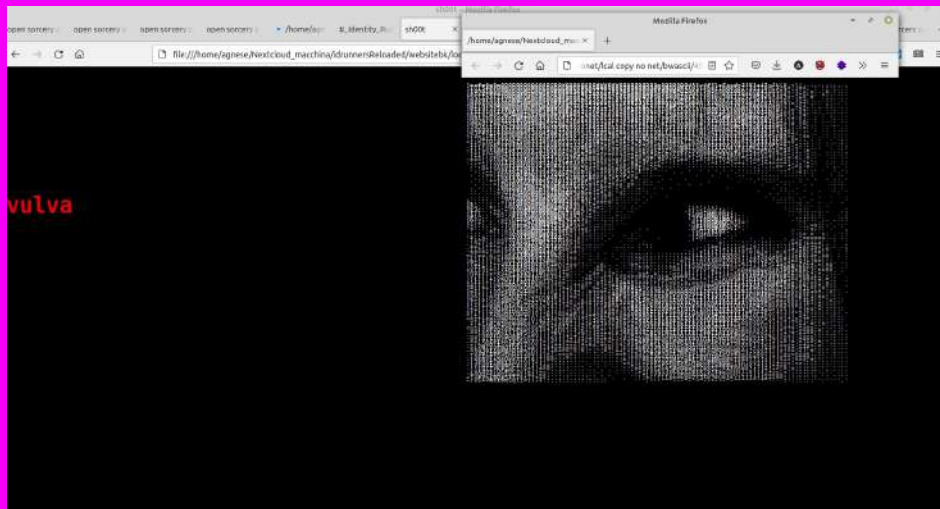
29



30

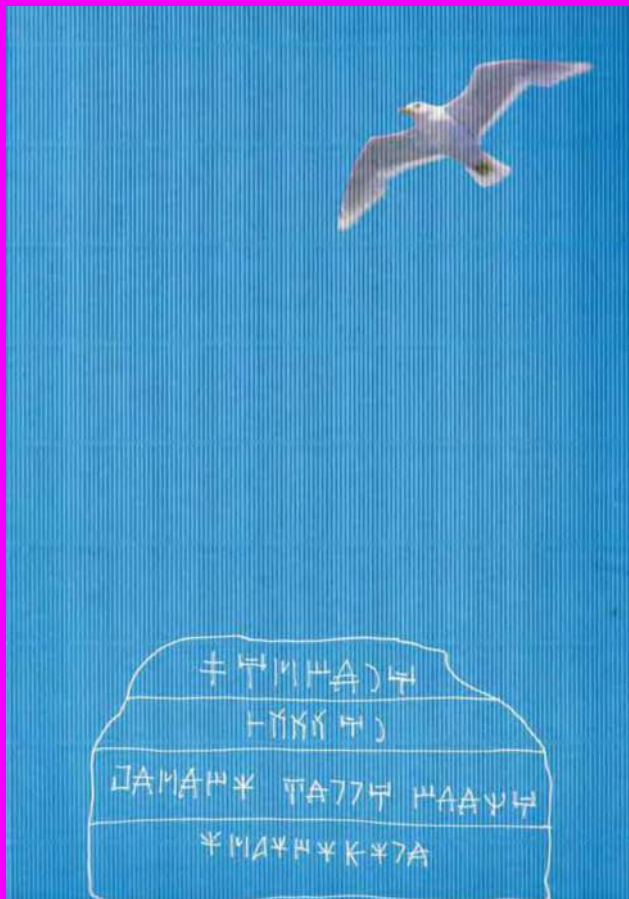


31



32

33



34



- 1-3** Filippo Panseca, *Ritratti digitali per le strade di San Francisco*, 1979. Courtesy Filippo Panseca **[Catricalà]**
- 4** Alessandro Mendini, *Cosmesi universale*, 1987. Courtesy Archivio Alessandro Mendini **[Di Rosa]**
- 5** Tommaso Tozzi, «Decoder», n. 8, 1993, IV di copertina **[Capriolo, Molho]**
- 6** Home page di UnDo.Net/Oreste, progetto online esposto e navigabile nella mostra *dApertutto*, Biennale d'Arte di Venezia, 1999. Courtesy Premiata Ditta **[Pinto]**
- 7** Auro Lecci, *Strutturazione ricorrente n. 19*, 1968, serigrafia su carta fasson. Courtesy Auro Lecci **[Lagonigro]**
- 8** Germana Marucelli, abito da cocktail linea Alluminio, autunno-inverno 1968-69, in collaborazione con Getulio Alviani **[Fabbri]**
- 9** Alessandro Mendini, *Cosmesi universale*, 1987. Courtesy Archivio Alessandro Mendini **[Di Rosa]**
- 10** Mickey Mouse hacks a Military Computer, «Cyberpunk Videozine 1», Milano, Shake, 1991 **[Capriolo, Molho]**
- 11** Auro Lecci, *ArLink, versione composita*, 1972, stampa fotolitografica. Courtesy Auro Lecci **[Lagonigro]**
- 12** Filippo Panseca, *Guerra del Golfo*, 1991, opera digitale su tela a trasferimento termico. Courtesy Filippo Panseca **[Catricalà]**
- 13** Gruppo N (Ennio Chiggio, Edoardo Landi, Manfredo Massironi), *Structured Environment*, 1967, in Mussa, *Il Gruppo Enne*, 1976. Courtesy Michele Massironi **[Caplan]**
- 14** Filippo Panseca, *Trasformazione de La Gioconda in autoritratto*, 1974 (still da video). Courtesy Filippo Panseca **[Catricalà]**
- 15** *Brainstorm*, incontro con videoinstallazione organizzato e realizzato da Premiata Ditta in occasione della mostra *Ottovolante. Per una collezione d'arte contemporanea*, GAMEc, Bergamo, 1992. Courtesy Premiata Ditta **[Pinto]**
- 16** Missoni, 1969, pubblicato su «Grazia» **[Fabbri]**
- 17** *Omaggio al Professor Bad Trip*, «Cyberpunk Videozine 2», Milano, Shake, 1994 **[Capriolo, Molho]**
- 18** Copertina del catalogo *Arte programmata. Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta* (Milano, 1962) **[Alicata] [Caplan]**
- 19** Perforatrice di schede IBM 026 al CNUCE, Pisa, 1969, Archivio ex CNUCE – CNR. Courtesy Auro Lecci **[Lagonigro]**
- 20** Alessandro Mendini, *Cosmesi universale*, 1987. Courtesy Archivio Alessandro Mendini **[Di Rosa]**
- 21** Auro Lecci, listato del programma *Slant*, 1969. Courtesy Auro Lecci **[Lagonigro]**
- 22** *OraxOra*, progetto web su UnDo.Net e installazione interattiva presso *XIII Quadriennale di Roma. Proiezioni Duemila. Lo spazio delle arti visive nella civiltà multimediale*, Palazzo delle Esposizioni, Roma, 1999. Courtesy Premiata Ditta **[Pinto]**
- 23** Auro Lecci, *Shift*, studi preparatori della struttura geometrica prima della stesura del programma, 1969. Courtesy Auro Lecci **[Lagonigro]**
- 24** Intervento dei cyberpunk e degli hacker di «Decoder» alla trasmissione *Mixer* di Rai 2, 17 luglio 1991 **[Capriolo, Molho]**

- 25 Tommaso Tozzi, *Ribellati*, 1989, serigrafia, Genova, Archivio Leonardi V-Idea **[Lecci]**
- 26 Scheda perforata utilizzata da Auro Lecci al CNUCE, 1969-1970 ca. Courtesy Auro Lecci **[Lagonigro]**
- 27 Bruno Munari, copertina dell'*Almanacco Letterario Bompiani 1962*, 1961 **[Alicata]**
- 28 Premiata Ditta, pubblicità su «Flash Art International», XXIII, novembre-dicembre 1990. Courtesy Premiata Ditta **[Pinto]**
- 29 Gianni Colombo, *Catastrofetettura*, 1987. Courtesy Archivio Gianni Colombo **[Di Rosa]**
- 30 Germana Marucelli, abito da sera linea Optical, primavera-estate 1965, in collaborazione con Getulio Alviani **[Fabbri]**
- 31 Giovanotti Mondani Meccanici, *Movimenti sul fondo*, 1986 (still da video) **[Di Rosa]**
- 32 Screenshot dal sito di Identity Runners, *re-fleshing the body*, 1999-2001. Courtesy Identity Runners **[Boldorini]**
- 33 Filippo Panseca, flyer per la mostra *Panseca 5000 A.C. – Genesi della sfera visibile*, Galleria del Naviglio, Milano, 1988. Courtesy Filippo Panseca **[Catricalà]**
- 34 Giovanotti Mondani Meccanici, *Movimenti sul fondo*, 1986 (still da video), Genova, Archivio Leonardi V-Idea (foto Andrea Zingoni) **[Lecci]**