

Domenico Quaranta

## Opera aperta. Dall'arte cinetica alla New Media Art

Docente di Sistemi interattivi all'Accademia di Belle Arti di Carrara

1.  
Copertina dell'«Almanacco Letterario Bompiani 1962». Archivio dell'autore



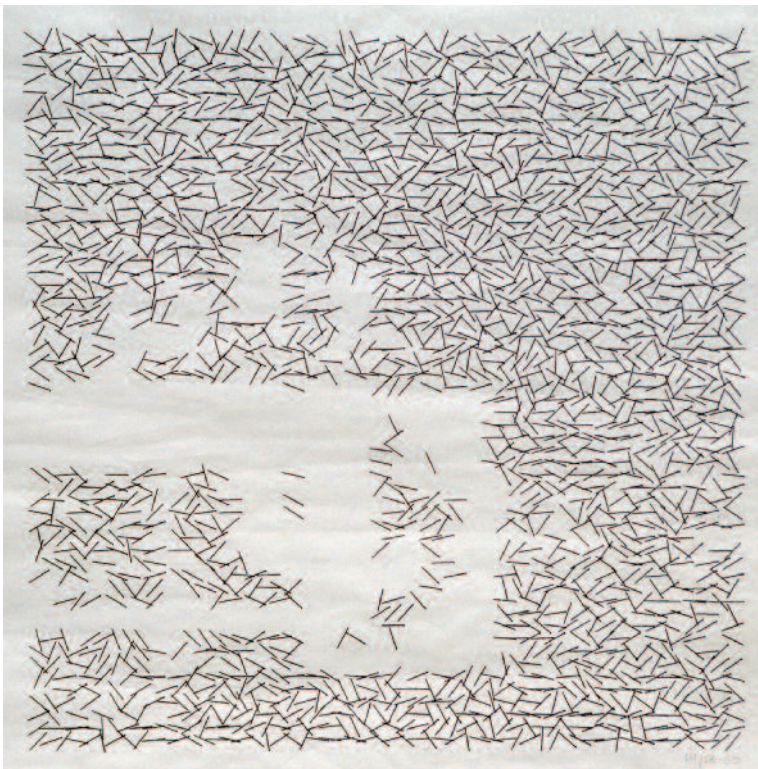
1

«[...] i tecnici della nuova cosmologia statistica restano schiavi e silenziosi nei grandi monasteri sterilizzati eretti 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. E l'arte? Attentissima, le antenne tese, coglie confusamente la forma del nuovo mondo in cui l'uomo va abitando e cerca di esprimerlo come può e come deve, per figure».<sup>1</sup>

Nel 1961, Umberto Eco sta collaborando all'«Almanacco Letterario Bompiani 1962», curato da Sergio Morando, che sarà dedicato alle «Applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura». Una scelta quanto mai tempestiva, se si pensa che la prima edizione di *Cybernetics*, di Norbert Wiener, risale al 1948 (ma la prima traduzione italiana uscirà venti anni dopo, nel 1968), e che l'ENIAC, il primo computer elettronico a destinazione commerciale, risale al 1946. Eco era a conoscenza degli esperimenti letterari di Nanni Balestrini, che con un computer IBM aveva già prodotto il poema elettronico *Tape Mark 1*; ma non aveva ancora notizia di utilizzi dell'elaboratore elettronico nelle arti visive. Ne parlò con Bruno Munari, che curava la grafica per Bompiani e che avrebbe disegnato l'almanacco. Munari disse di essere in contatto con alcuni ragazzi svegli che avrebbero potuto fare qualcosa, e promise di parlarne con loro.

I 'ragazzi svegli' erano i fondatori del Gruppo T, che l'avevano invitato a partecipare alla mostra di lancio del loro manifesto *Miriorama 1* l'anno precedente, nel 1960. Non avevano mai usato un computer, ma accettarono l'invito a lavorare a delle opere «costruite secondo criteri cibernetici», e produssero dei lavori grafici che Eco accompagnò con un testo intitolato *La forma del disordine*: «Computer Art fatta a mano, con riga, squadra e inchiostro di china», ricorderà Giovanni Anceschi.<sup>2</sup>

Munari lavorava anche con la Olivetti, che nonostante la perdita recente di Adriano Olivetti (1960) e di Mario Tchou (1961) – i primi responsabili dell'impegno dell'azienda di Ivrea nell'ambito dell'elettronica –, avrebbe proseguito quell'impegno ancora per qualche anno. Poco prima di morire, l'ingegnere italo-cinese aveva portato a compimento la produzione dell'Elea 9003, il primo computer mainframe del mondo (1959). La sua 'carrozzeria', come la chiamava lui, era stata disegnata da Ettore Sottsass. Nel 1965 verrà progettata la Programma 101, il primo computer da tavolo della storia. In questo momento di grazia, Munari parlò con Giorgio Soavi, consulente artistico della Olivetti, e lo persuase a organizzare una mostra di «Arte programmata» (espressione già usata nell'al-



2



3

manacco), che inaugurò nel negozio Olivetti di galleria Vittorio Emanuele a Milano nel maggio 1962. Alla mostra parteciparono, oltre agli esponenti del Gruppo T, il padovano Gruppo N, Bruno Munari e il designer Enzo Mari. L'evento sarà riproposto negli anni seguenti in varie sedi, includendo anche, dalla seconda edizione (a Venezia) un lavoro di Getulio Alviani.

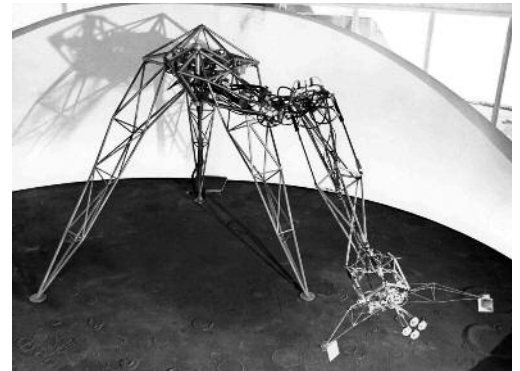
L'«Almanacco Letterario Bompiani 1962» e la mostra *Arte programmata* restano, nella storia dell'arte italiana, due episodi straordinariamente anticipatori di linee di pensiero e di lavoro che avranno pieno sviluppo, negli anni seguenti, per lo più fuori dall'Italia. In termini di pensiero sull'arte, i due progetti introducono l'idea che l'arte, con le sue antenne sensibili, non potesse non reagire alla rivoluzione tecnologica allora agli albori. Scrive Eco nel catalogo di *Arte programmata*:

«Il critico futuro [...] penserà che ben a ragione gli uomini del ventesimo secolo traevano piacere dalla visione, non più di una forma, ma di tante forme compresenti e simultanee, perché questo fatto non significava affatto una deprezzazione del gusto, ma la sua adeguazione a tutta una dinamica percettiva che le nuove condizioni tecnologiche e sociali avevano promosso».<sup>3</sup>

Le nuove condizioni percettive, e la nuova logica del computer, richiedono un'arte nuova, che sarà definita, come vedremo, come programmata, aperta, cinetica, moltiplicata. Di lì a poco,

queste riflessioni verranno sviluppate, in sede espositiva, da mostre come *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* (1968-1969) e *Information* (1970), curate per il MoMA di New York rispettivamente da Pontus Hultén e Kynaston McShine; e da *Software - Information Technology: Its New Meaning for Art*, curata da Jack Burnham per il Jewish Museum di New York sempre nel 1970. Da parte sua, Burnham aveva anticipato le sue riflessioni sull'impatto della cibernetica e della teoria dell'informazione sulla pratica artistica nell'articolo *System Esthetics*, uscito su «Artforum» nel 1968, e con più ampiezza di sguardo nel volume *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century*, uscito nello stesso anno, i cui ultimi tre capitoli sono dedicati all'arte cinetica, all'uso della luce e alle figure del cyborg e del robot. In particolare, la nozione di Burnham di 'estetica sistemica' ha forti analogie con l'idea di Eco di opera aperta, pur superandola, per ovvi motivi cronologici e di circolazione delle idee, per una più diretta conoscenza della cibernetica. Scrive Burnham: «Mentre l'oggetto ha quasi sempre una forma e dei limiti definiti, la consistenza di un sistema può essere alterata nel tempo e nello spazio, e il suo comportamento determinato sia da condizioni esterne che dai suoi meccanismi di controllo».<sup>4</sup>

Quanto alla pratica dell'arte, anche nei lavori esposti in *Arte programmata*, come nelle grafiche prodotte per l'«Almanacco Letterario Bom-



4

2. Vera Molnar, *Interruptions*, Ink on paper, 30x30 cm, 1969. Courtesy [DAM]Berlin

3. *Cybernetic Serendipity*, ICA, Londra 1968. Veduta della mostra. Courtesy Medienkultnetz.de

4. Edward Ihnatowicz, *The Senster*, 1970. Foto scattata il 15 gennaio 1971. Courtesy Philips Archive

## INVENTARIO

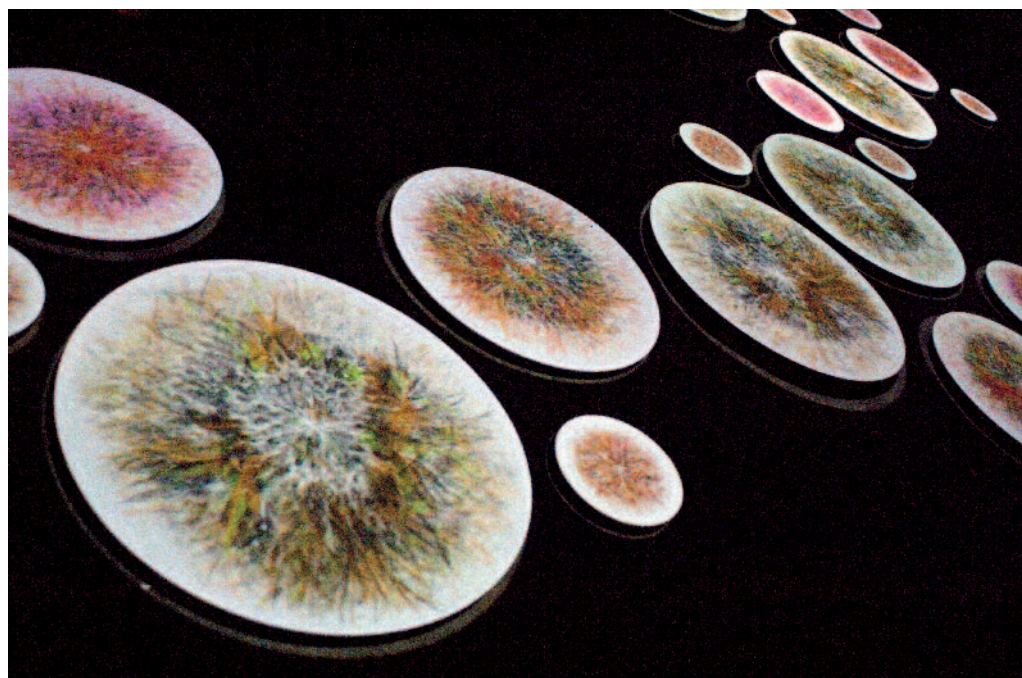
5.  
*Software. Information technology: its new meaning for art*, 1970. Catalogo della mostra, archivio dell'autore
6.  
Casey Reas, TI, 2004. Software, dischi in legno, computer, proiettore, dimensioni variabili. Courtesy bitforms gallery nyc
7.  
Rafael Rozendaal, *ifnoyes.com*, 2013. Sito web, javascript e html. Dimensioni variabili. Courtesy l'artista e Postmasters Gallery, New York
8.  
Rafael Rozendaal, *Into Time 13 08 13*, 2013. Dipinto lenticolare, 162.56x121.92 cm. Courtesy l'artista e Postmasters Gallery, New York

piani», la programmazione informatica agisce come modello procedurale e riferimento filosofico, non come mezzo. I primi esperimenti di quella che verrà chiamata computer art non sono lontani, ma non possono avvenire qui, e non ad opera di artisti 'puri'. In quello stesso 1962, l'ingegnere americano A. Michael Noll, che lavora ai Bell Laboratories, programma una macchina allo scopo di generare immagini. I suoi lavori – emulazioni algoritmiche dell'astrazione geometrica e della prima Op Art – sono presentati nel 1965 presso la Howard Wise Gallery di New York, in una mostra intitolata *Computer Generated Pictures*. Nello stesso anno, a Stoccarda, viene presentata la *Generative Computergrafik* di Georg Nees, accademico e matematico di formazione. È l'inizio della computer graphic, ai cui sviluppi parteciperanno anche alcuni artisti vicini all'arte cinetica e programmata: come Vera Molnar, che prende parte all'esperienza del GRAV; e il triestino Edward Zajec, vicino all'esperienza di Nuove Tendenze. Agli stessi anni risalgono anche le prime ricerche artistiche sugli automi, come *SAM (Sound*

dimostra tuttavia – da un lato – la straordinaria precocità degli eventi italiani, e dall'altro la rapidità di sviluppo di queste ricerche: otto anni dopo *Arte Programmata*, la mostra di Londra può già raccogliere immagini generate, video animati, musica composta e eseguita, testi creati al computer (tra cui l'esperimento di Balestrini), insieme a macchine che dipingono, ambienti e oggetti cibernetici. È il punto di partenza di una serie di ricerche nuove, marginali rispetto agli sviluppi dell'arte 'mainstream', che nel corso dei decenni successivi, e fino all'esplosione, negli anni Novanta, dell'informatica di consumo, circoleranno in un contesto produttivo, espositivo e discorsivo creato ad hoc per renderle possibili: il mondo della New Media Art.<sup>6</sup>

### New Media Art

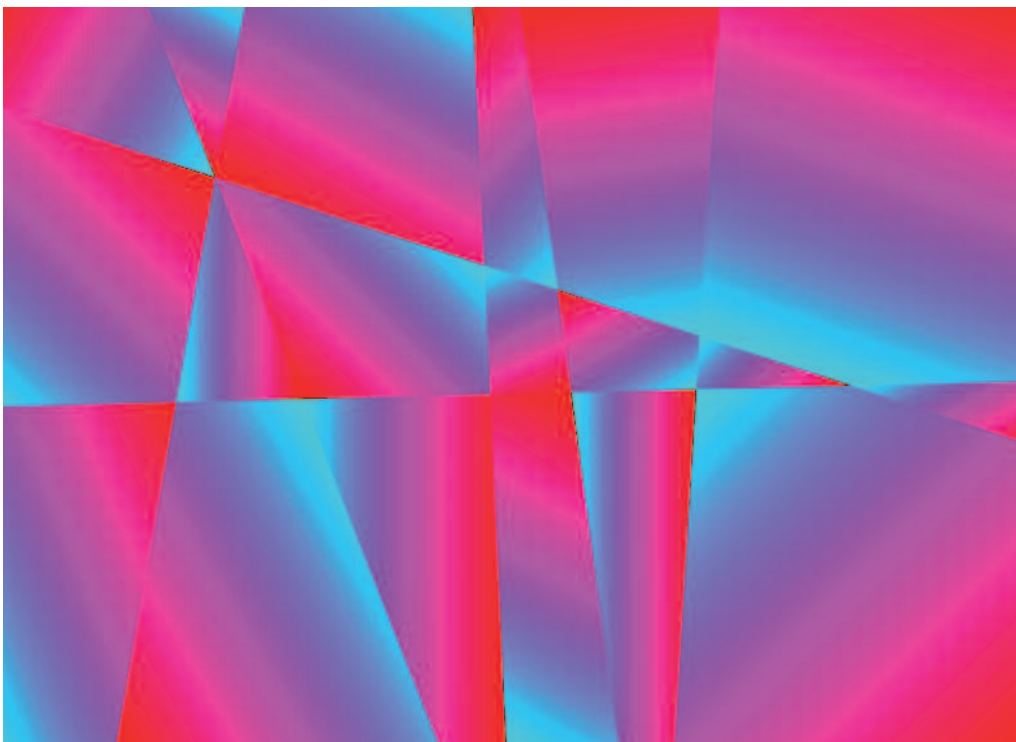
«Il minimo comun denominatore per definire la new media art è che sia computazionale e basata su algoritmi [...]. La new media art viene spesso descritta come orientata al processo, time-based, dinamica, fondata sul tempo reale; partecipativa, collaborativa e performativa; mo-



*Activated Mobile*) dello scultore polacco Edward Ihnatowicz, che viene presentato nel 1968 nella pionieristica mostra *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*, curata da Jasja Reichardt per l'ICA di Londra. Ispirata da Max Bense, la mostra – spiega la curatrice in catalogo – «ha a che fare con possibilità più che con risultati», visto che, allo stato delle cose, «i computer non hanno ancora rivoluzionato la musica, l'arte o la poesia al livello in cui hanno rivoluzionato la scienza».<sup>5</sup> Ai fini di questo testo,

dulare, variabile, generativa, e personalizzabile». Christiane Paul, 2008.<sup>7</sup>

L'espressione New Media Art, come pure le numerose alternative e surrogati che l'hanno preceduta o affiancata nel tempo – da Computer Art ad arte multimediale, da arte digitale a Media Art – definisce una nebulosa operativa che non può essere circoscritta solo, come tenta di fare nella citazione qui sopra la critica e curatrice Christiane Paul, dalle sue caratteristiche tecniche. Per individuarne i confini, dobbiamo in-



7

nanzitutto tenere conto, anche e soprattutto, dal suo isolamento discorsivo. Nel corso degli ultimi sessant'anni, infatti, il suo ancorarsi – sia in termini di linguaggi che di contenuti – a un mezzo (o meglio, a un *metamedium*)<sup>8</sup> complesso e in continua, inarrestabile evoluzione, e per di più portatore di sfide cruciali alla nozione tradizionale di opera d'arte, ne ha fatto un territorio, per quanto florido, poco presente nei canali tradizionali del dibattito artistico. E nonostante oggi si possa dire, riprendendo le parole di Jasja Reichardt, che finalmente il computer abbia rivoluzionato la musica, l'arte e la letteratura tanto quanto la scienza (e, più in generale, il mondo in cui viviamo), questa storia di isolamento non si è ancora del tutto chiusa. Ancora oggi, poste di fronte al tema dell'«Almanacco Letterario Bompiani 1962» molte persone che si occupano di arte storcono il naso.

Ma, che ci piaccia o no, l'elaboratore elettronico ha cambiato l'arte: ne ha cambiato i mezzi, i temi, le estetiche, le modalità di fruizione e di socializzazione, l'economia e il 'mondo' di riferimento. E un segnale indiretto di questo cambiamento è anche il crescente interesse che è andato manifestandosi, in anni recenti, per l'arte cinetica e programmata, che è stata una delle prime vittime, negli anni Settanta, delle resistenze del mondo dell'arte ai nuovi paradigmi operativi introdotti dall'era digitale. L'interesse curioso nei confronti dei nuovi paradigmi introdotti dallo sviluppo scientifico e tecnologico; l'apertura di un dialogo con la ricerca e la produzione industriale; l'inconciliabilità di quanto

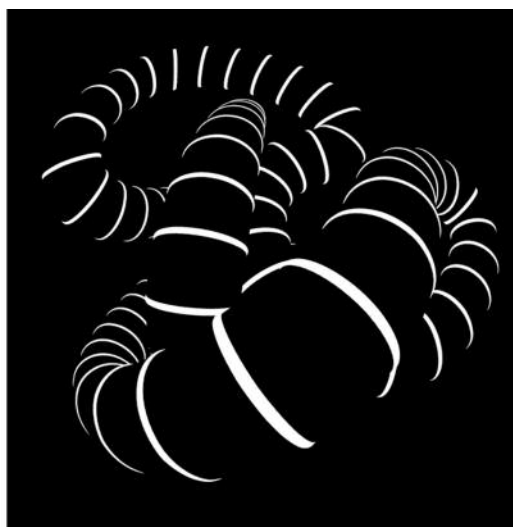
veniva prodotto con le esigenze di unicità e di stabilità imposte dal mercato dell'arte: sono i fattori che, negli anni Settanta, hanno portato alla conclusione dell'esperienza dell'arte cinetica e programmata; ma anche quelli che hanno confinato i primi esempi di New Media Art in una nicchia di ricerca. Viceversa, il revival recente dell'arte programmata non si deve solo, come dice Marco Meneguzzo, all'attuale nostalgia del futuro, «vagheggiamento malinconico [...] di un'idea di avvenire così come poteva essere elaborata in un'epoca in fondo ancora piena di speranza: nostalgia di un futuro positivo».<sup>9</sup> Ma si deve anche al suo aver anticipato approcci, prospettive, estetiche, modalità operative e produttive riconosciute oggi come attuali, grazie alla loro penetrazione tanto nella pratica artistica convenzionale, quanto nell'esperienza quotidiana che facciamo dei media. In altre parole, il recupero – sia in termini di successo espositivo e commerciale, sia in termini di influenza su ricerche attuali – dell'arte programmata si lega al fatto che la riconosciamo come nostra, che ci parla di noi, oggi.

### Conclusioni

Il catalogo di *Arte programmata* del 1962 si apriva, dopo il testo di Eco, con una pagina che riportava quattro stringatissime definizioni, volte a descrivere quanto si sarebbe trovato in mostra, e nel libro. Mi limito a riportarle in chiusura di questo testo, invitando il lettore a un esercizio 'partecipativo' che lo porti a esplorarne le consonanze con la definizione di New Media Art

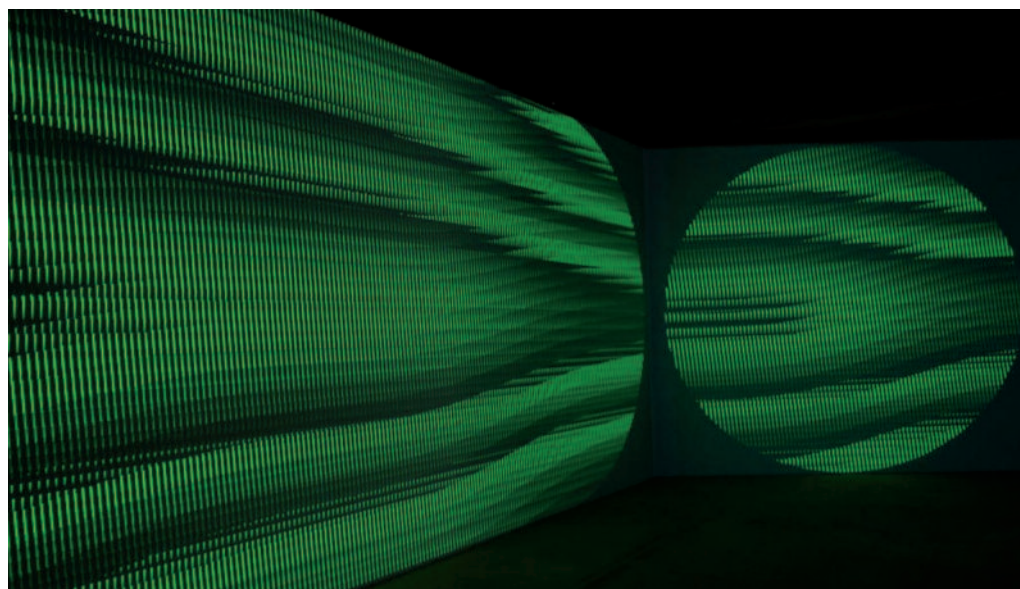


8



9. Paolo Ceric, *GIF C4D*, 2012. GIF animata, courtesy l'artista. <http://patakk.tumblr.com/>

10. Nicolas Sassoon, *Waterfall 6*, 2013. GIF animata, dimensioni variabili (1920x1080 pixels). Courtesy l'artista



<sup>1</sup> U. Eco, *La forma del disordine*, «Almanacco Letterario Bompiani 1962», Bompiani, Milano 1961. Ripubblicato in M. Meneguzzo, E. Morteo, A. Saibene, *Programmazione l'arte. Olivetti e le neoavanguardie cinetiche*, Johan & Levi, Milano 2012, pp. 117-119.

<sup>2</sup> G. Anceschi, *Come è nata l'arte programmata*, in S. Cangiano, D. Fornari, A. Seratoni, a cura di, *Arte Programmata. Un manifesto aperto*, Johan & Levi, Milano 2015, pp. 74-79.

<sup>3</sup> U. Eco, in *Arte programmata*, Officina d'arte grafica A. Lucini, Milano 1962. Ripubblicato in Meneguzzo, Morteo, Saibene, *Programmazione l'arte cit.*

<sup>4</sup> «Where the object almost always has a fixed shape and boundaries, the consistency of a system may be altered in time and space, its behavior determined both by external conditions and its mechanisms of control». J. Burnham, *System Esthetics*, «Artforum», Sept. 1968, p. 32. La traduzione è nostra.

<sup>5</sup> J. Reichardt, *Introduction*, in J. Reichardt, *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*, Studio International, London, July 1968, p. 5.

<sup>6</sup> Per approfondimenti, vedi D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010.

<sup>7</sup> C. Paul, a cura di, *New Media in the White Cube and Beyond*, University of California Press, Berkeley 2008, pp. 3-4.

<sup>8</sup> Il termine è stato coniato nel 1977 dai ricercatori informatici statunitensi Alan Kay e Adele Goldberg per descrivere la capacità del mezzo informatico di emulare e influenzare gli altri media. Cfr. N. Wardrip-Fruin and N. Montfort, a cura di, *The New Media Reader*, The MIT Press, Cambridge and London 2003.

<sup>9</sup> M. Meneguzzo, *Arte Programmata cinquant'anni dopo*, Johan & Levi, Milano 2012, p. 16.

proposta da Christiane Paul, con opere recenti incontrate in mostre o cataloghi, con la propria personale esperienza dell'immaginario della rete e dei media, con le immagini offerte a corredo di questo testo.

**Arte cinetica** Forma d'arte plastica nella quale il movimento delle forme, dei colori, dei piani è il mezzo per ottenere un insieme mutevole. Lo scopo dell'arte cinetica non è quindi quello di ottenere una composizione fissa e definitiva.

**Opera aperta** Forma costituita da una 'costellazione' di elementi in modo che l'osservatore possa individuarvi, con una 'scelta' interpretati-

va, vari collegamenti possibili, e quindi varie possibilità di configurazioni diverse; al limite, intervenendo di fatto per modificare la posizione reciproca degli elementi.

**Opere moltiplicate** Opere progettate dall'autore per essere prodotte in varie copie, usufruendo delle tecniche industriali. Non quindi riproduzione approssimativa di un 'pezzo unico' originale, come normalmente avviene nelle stampe d'arte.

**Arte programmata** L'arte può essere programmata. Da una programmazione esatta nasce una moltitudine di forme simili.