

## Utopia

Di solito, l'aspetto utopico di ogni avanguardia viene rilevato alla fine dell'analisi; d'altro canto, l'abitudine - nello studio delle avanguardie - sembra affermare che un'avanguardia è tale in quanto utopica, e che addirittura è tanto più avanguardia quanto più utopici sono i suoi assunti. Così, se mirare in alto, e soprattutto al di fuori del campo precipuo dell'arte (precipuo in quel momento), definisce l'avanguardia, forse non è peregrino iniziare l'analisi proprio da questo elemento, e lasciare al prosieguo i risultati pratici, verificabili, che alla fine rientrano nel campo dell'arte e del suo sistema, il quale si rivela sempre più vasto e capiente di quanto non si creda.

I settori in cui l'Arte Programmata ha insistito non sono lontanissimi da quelli di tutte le altre avanguardie: di fatto, uomo e società (perché di questo si tratta) comprendono tutto il campo d'azione di ogni scienza umana o di arte. Tuttavia, gli artisti dell'Arte Programmata hanno cercato un equilibrio tra uomo e società, tra biologico e sociologico, tra natura e cultura difficilmente riscontrabile altrove e prima di loro. Se poi a questo si aggiunge che

il rinnovamento a un certo punto avrebbe dovuto prendere secondo loro la strada dell'ineluttabilità tranquilla e senza scosse, si deve dire che le caratteristiche di questa utopia moderna sono particolari e peculiari, se non proprio esclusive di quella tendenza.

### *L'arte di tutti*

Il primo desiderio di ogni avanguardia che si rispetti è quello di non essere più un'avanguardia. L'ambizione di chi corre in avanti, degli esploratori del territorio sconosciuto è che tutti ne vengano a conoscenza e lo frequentino, lo abitino, lo coltivino, sino a riconoscerlo come proprio, come il miglior territorio possibile: agli esploratori il merito imperituro di aver aperto la strada (che essi sperano essere unica, comunque). Ogni avanguardia parla a nome dell'umanità intera, mai a titolo personale.


Dunque, l'arte proposta dall'avanguardia - dalle avanguardie storiche come dalle neoavanguardie anni sessanta - si pone come primo obiettivo la salute pubblica, l'apertura forzata degli occhi dell'intero genere umano sulla nuova realtà che gli sta davanti. In via teorica ciò può avvenire dopo un lungo percorso di avvicinamento, che comprende l'assunzione di linguaggi progressivamente più elaborati e la conoscenza partecipata di ogni scienza umana, o magari per mezzo di un trauma rivoluzionario di matrice politica, oppure può prodursi riconoscendo da subito la fallacia di un vecchio modello del reale, che va sostituito da un alfabeto e una sintassi

nuovi, che poco a poco permeano tutto il nostro orizzonte. La gran parte delle avanguardie e delle neoavanguardie del xx secolo ha agito secondo la prima ipotesi, mentre l'Arte Programmata e molta dell'arte cinetica hanno adottato il secondo modello (sulla differenza di azione e di concezione, in questo e in altri casi, tra Arte Programmata e arte cinetica cfr. più avanti il cap. "Una questione di definizione").


Ciò deriva dal campo d'indagine che gli artisti di quella tendenza hanno frequentato e sperimentato, che a sua volta proviene dall'intuizione che alla base della percezione del reale ci siano comportamenti uguali per tutti, e che quindi esista un sostrato percettivo comune a tutta l'umanità, così come sembrano esistere archetipi collettivi (tra l'altro, gli aspetti puramente percettivi della visione appaiono ancora più certi e profondi di quelli che comunque lasciano aperto il campo a questioni storico-culturali). Agire sul campo della percezione pura e semplice significa infatti non poter essere smentiti da nessuna interpretazione, ma al massimo essere contraddetti sull'utilità di quella ricerca, cosa anch'essa annullata dal privilegio concesso all'arte di non dover dimostrare alcunché. Quel concetto di oggettività, tanto sbeffeggiato a proposito di ogni interpretazione, qui viene assunto come base indiscutibile, mentre la criticabilità si sposta più avanti, a un momento ulteriore di elaborazione, cui spesso gli artisti dell'Arte Programmata non vogliono neppure arrivare. In questo senso essa è perfettamente al riparo da ogni ermeneutica: il suo nocciolo è durissimo, l'assunto di partenza è inattaccabile, e ciò che si può contestare è al

massimo che non vi sia alcun interesse nel trasferire in campo artistico osservazioni che nella fisiologia della percezione, nella Gestalt e nella psicologia della forma costituiscono argomenti conosciuti e già assodati. Tuttavia, come accadrà di lì a poco con certa Arte Concettuale, dove alcuni assunti basilari della linguistica saussuriana – e dunque ancora di fine Ottocento – diventano novità assoluta se solo trasportati in un campo disciplinare diverso dalla semiotica linguistica, così accade per l'Arte Programmata nel momento in cui certi esperimenti percettivi vengono proposti come esteticamente importanti nella definizione di un nuovo modo di vedere. Va detto subito che gli artisti programmati non si fermano alla proposizione di paradossi visivi o di figure ambigue o ancora di geometrie reversibili, ma costruiscono i loro “campi” percettivi che propongono al fruitore-osservatore-sperimentatore in modo che ne divenga parte attiva, e non soltanto un recettore finalmente consapevole (vale a dire, in altre parole, che al pubblico si chiede non solo di divenire consapevole di “come si guarda”, ma anche di agire sperimentalmente sul nuovo orizzonte percettivo, finalmente portato alla luce dagli artisti).

I cinesismi dell'Arte Programmata, siano essi solo ottici, manuali, o infine meccanicamente o elettronicamente determinati, mirano a definire un “campo d'azione” le cui componenti essenziali siano percepite alla stessa maniera da ogni fruitore: luci, linee, scomposizioni, moiré, movimenti, sovrapposizioni, sequenze, prima di ogni altra cosa devono essere semplici, riconoscibili, inequivocabili come segnali stradali, da dove sia



espunta anche ogni possibilità di interpretazione simbolica. In effetti, in tutta la storia critica dell'Arte Programmata nessuno ha azzardato alcuna esegesi simbolica né del colore, né della linea, della sequenza e neppure del tempo, elemento-chiave dell'Arte programmata, potenzialmente carico di significati simbolici, e invece giustamente preso e compreso come elemento intrinseco di ogni azione umana, e perciò esente alla base da ogni gravame simbolico (solo in un secondo momento l'elemento temporale potrebbe diventare anche simbolico, ma solo rispetto al linguaggio dell'arte, e non a quello della vita). Si potrebbe dunque dire che le figure proposte dall'Arte Programmata e cinetica si fermano volutamente a una sorta di grado-zero culturale, per evitare i pericoli dell'interpretazione, derivati dalle sovrastrutture culturali innestate sulle strutture fisiologiche. Se l'arte deve essere di tutti nella maniera più semplice e inequivoca, essa deve servirsi unicamente di quegli elementi che sono percepiti univocamente da tutti allo stesso modo, e quindi deve evitare di sconfinare nel territorio dell'interpretazione, dell'ambiguità, del dubbio. Qualcuno potrebbe obiettare che molte opere d'Arte Programmata propongono nella loro sequenza imprevedibile un'indeterminatezza congenita, e che addirittura il concetto stesso di programmazione, così come è stato presentato più volte tra il 1962 e il 1964, presume una casualità ampia e insoluta a fronte della prevedibilità del programma usato per attivare l'opera d'arte e l'operazione estetica susseguente: è vero, ma in questo frangente il caso non è ambiguo, è solo incommensurabile, e non v'è alcun



dubbio che intervenga una molteplicità imprevedibile il cui quoziente di informazione – visiva, temporale – è infinito ma al contempo compreso entro i termini della programmazione iniziale. È lasciato spazio al caso, ma non al dubbio.

### *Arte e industria*

Nei primi anni sessanta, quando si scopriva il concetto di “aura”, la positività della “riproducibilità tecnica dell’opera d’arte”<sup>14</sup> – e qualcuno parlava anche della “microestetica” di Max Bense,<sup>15</sup> e qualcun altro, ancor più raffinato e solitario, leggeva gli scritti di Abraham Moles –, il ricorso all’industria da parte degli artisti, e la costituzione possibile di una vera e propria “industria dell’arte” avrebbe costituito l’autentica rivoluzione estetica della Modernità. Una cosa è infatti riprodurre artigianalmente una fotografia, magari anche in migliaia di copie (quel che prevedeva Benjamin nel suo breve e fortunatissimo saggio, rivolto più ai destini dell’opera d’arte che a quelli del sistema dell’arte), un’altra è lavorare con un’industria o per un’industria allo scopo di formulare una nuova estetica a base di migliaia, di milioni di opere moltiplicate. Da un punto di vista concettuale, gli artisti dell’Arte Programmata sono coloro che si sono avvicinati maggiormente – in tutta la storia del xx secolo – a questa ipotesi. Anzi, la definizione stessa di Arte Programmata (il cui nome si deve all’inventiva di Bruno Munari, la circolazione all’appoggio di Giorgio Soavi, l’interpretazione alla

penna di Umberto Eco) viene da una *joint venture* tra gruppi cinetici (il Gruppo T milanese e il Gruppo Enne padovano) e Olivetti, nel momento di massima sperimentazione a vasto raggio di questa azienda: mentre si progetta l'Elea 9000, il programmatore modulare antesignano dei *personal computer*,<sup>17</sup> Olivetti si permette di “giocare” a fondo (quasi) perduto con artisti che interpretano intuitivamente il concetto di “programmazione”, sponsorizzando una mostra itinerante sul tema. Dal canto loro, gli artisti rispondono all'esperimento cambiando radicalmente e per la prima volta non solo il proprio modo di produrre, ma addirittura l'atteggiamento fondante del lavoro artistico. Essi diventano veri e propri “fornitori” di idee – e di manufatti – alla Olivetti, cercando di misurare costi del materiale e ipotizzando una sorta di royalty, di diritto d'autore per l'idea.<sup>18</sup> Certo, non è ancora “l'industria dell'arte” nel senso letterale del termine, e anche Olivetti – per quanto illuminata dalla figura di Adriano, allora appena scomparso (1960) – non andrà al di là di qualche strenna natalizia prodotta in alcune decine d'esemplari, ma è estremamente rivelatore, per esempio, che durante le discussioni di “Nuova Tendenza 3”, nel 1965, Enzo Mari proponesse un concorso tra gli artisti per il progetto e la realizzazione di un oggetto a funzione estetica che non costasse più di cinque dollari.

È strano che oggi si parli tranquillamente di “industria artistica”, ma con un significato del tutto diverso da quello ipotizzabile nella prima metà degli anni sessanta. Attualmente con questo termine si intende qualcosa quasi sovrapponibile al “sistema dell'arte”, e porta con sé

un'accezione decisamente negativa (di solito, chi parla di "industria dell'arte" invece che di "sistema", lo fa per stigmatizzare i comportamenti esasperati raggiunti oggi dal mondo artistico): porre l'accento sull'"industria" vuol dire infatti sottolineare un meccanismo di risposta a un bisogno indotto, anzi, la creazione stessa di quel bisogno, alla stregua della moda, dell'entertainment, della pubblicità, di tutte quelle realizzazioni a metà tra creatività e calcolo statistico di gradevolezza. Al contrario, agli inizi degli anni sessanta parlare di arte e industria significava parlare di produzione di massa, con un accento se non proprio operaistico sicuramente improntato al concetto di produttività come distribuzione democratica del benessere e delle risorse, comprese quelle culturali e intellettuali. È in questo senso che l'industria poteva venir concepita dai programmatori come partner paritario della produzione intellettuale, ed è sintomatico che proprio questo sviluppo della tendenza costituisca ancor oggi un nodo da sciogliere, una volta eliminati dall'orizzonte innumerevoli equivoci di tipo concettuale e storico. L'atteggiamento assunto dagli artisti dell'Arte Programmata nei rapporti con Olivetti – inizialmente concepito quasi come un esercizio avanguardistico di stile, una possibilità casuale offerta dalle circostanze – poteva essere il preludio a una sorta di "estetica di massa", per la quale sembravano inverarsi le condizioni per la sua realizzazione. Da un lato la visione di forme, colori, sequenze secondo modelli percettivi comuni a tutti, dall'altro un sistema produttivo in grado di soddisfare le esigenze di grandi masse, in mezzo gli artisti in funzione di tramite, di collegamento,



di ponte tra ricerca estetica e applicazione della ricerca stessa. Non è un caso che nasca in questa occasione la definizione di “operatore estetico”, usata al posto di – o accanto a – quella di “artista”, a ribadire più l’aspetto demiurgico e maieutico dell’azione estetica, piuttosto che quello della creazione *tout court*.

Tuttavia, nonostante queste premesse in fondo favorevoli, è proprio il rapporto con l’industria che ha creato i maggiori equivoci in seno all’Arte Programmata, sia negli anni sessanta che ora. Tralasciando momentaneamente le difficoltà di una definizione di questa nuova arte, che andava avvicinandosi da un lato al design, dall’altro alla didattica – cosa che comunque non appariva né negativa né pericolosa, ma solo spiazzante –, il rapporto con l’industria, o anche solo la dichiarazione di un possibile rapporto con essa, nei secondi anni sessanta ha fatto leggere l’Arte Programmata come una tendenza se si vuole “revisionista” o “socialdemocratica”, incline al compromesso con i poteri forti, con l’establishment, a fronte di movimenti molto più drastici e politicizzati, ideologicamente schierati e restii a ogni accordo con la società borghese. Oggi, invece, la percezione di quel tentativo di massificazione dell’arte su basi conoscitive comuni viene interpretato in maniera ancora diversa, più indulgente da un lato, ma anche più radicale nel giudizio: mentre il “prodotto”, negli anni sessanta, era il diretto derivato del “progetto”, e quindi gli artisti guardavano alla produttività in termini moderni, di merci, di oggetti – estetici, ovviamente, ma sempre oggetti –, di “industria”, appunto, oggi l’arte viene valutata se si può dire in termini “finan-

ziari”, cioè analogicamente a quanto accade nelle economie postmoderne e globalizzate, dove l’industria ha perso potere rispetto alla finanza, dove il solido progetto è meno importante della velocità di manipolazione dell’informazione, dove una sequenza di Arte Programmata è affascinante e desiderabile solo in quanto esempio, ancora una volta, di un’epoca tanto semplice quanto felice.


### *Arte pura*

Come neoavanguardia, l’Arte Programmata si è trovata a operare in un contesto linguistico e storico di grande fermento, ma non semplice, come si è visto per esempio nei suoi rapporti – veri, presunti o solo teoricamente proposti – con l’industria. Da una parte il campo d’indagine appariva totalmente avulso dal contesto storico, quasi si trattasse di esperimenti “in vitro”, dall’altra le relazioni necessarie con le nuove possibili componenti della produzione dell’arte apparivano pericolose, mentre nel frattempo non ci si peritava né di rinunciare ai sistemi di diffusione collaudati e tradizionali – cioè al mercato dell’arte – né soprattutto di abbandonare definizioni e linguaggi ancora validi, ancora considerati d’avanguardia, come quelli legati a certa arte cinetica che si sarebbe poi “evoluta” (si fa per dire) nella cosiddetta Op Art, appena pochi anni dopo.


Di primo acchito può apparire strano, salvo poi scoprire che è una situazione paradossale e non infrequente, ma tanto più un’indagine artistica, una tendenza, un movi-

mento sono indirizzati verso sperimentazioni “assolute”, fuori dal tempo storico, non compromesse da intenti immediatamente politici (in senso lato), e più ogni loro azione viene vagliata e valutata severamente, denunciando tutte le inevitabili, piccole compromissioni con il sistema dell’arte – o, semplicemente, della vita – come un attentato a quella “purezza” della poetica, e come una dimostrazione del fariseismo di quei propositi. L’Arte Programmata ha pagato anche questo scotto, pur essendo partita senza alcuna vocazione al martirio.

È indubbio infatti che la ricerca affrontata da quel gruppetto di artisti, cui se ne aggiunsero pochi altri immediatamente dopo, e almeno sino all’inizio degli anni settanta, vertesse su qualcosa che aveva pochi agganci con la storia. Le ricerche sulla percezione, le teorie della Gestalt, la psicologia della forma hanno ovviamente un loro tempo storico – collocato tra la maturità delle ricerche psicoanalitiche, negli anni trenta, e il filone per così dire fisiologico che una parte della psicologia aveva ripreso negli anni cinquanta –, ma il loro oggetto (la visione, “come si vede”) è sostanzialmente svincolato da questo. Non così la forma da dare a questo oggetto d’indagine, sebbene gli esperimenti scientifici legati alla visione mostrino una sostanziale somiglianza formale tra di loro negli ultimi centocinquanta anni, da quando cioè si sono svolte ricerche di questo tipo. In altre parole (e povere): l’Arte Programmata si configura come una ricerca pura, dove per “pura” si intende non toccata per quanto possibile dalla contingenza storica, non immediatamente impegnata politicamente, proprio come una ricerca scientifica



che può essere sì spinta e finanziata a seconda di fini speculativi, ma che nel momento in cui la si conduce risponde solo a se stessa. D'altra parte, questi artisti si ritenevano l'unica vera risposta al passo con i tempi, cioè l'unica risposta storicamente possibile di fronte a un mutamento ben più importante di una svolta politica: ciò che stava avvenendo con la pienezza della rivoluzione della Modernità, con il dispiegarsi completo delle premesse poste dall'industrializzazione, con l'idea della redistribuzione delle risorse in modi infinitamente più democratici dei precedenti, era "la" Storia, e proprio la Storia esigeva di riformulare dall'inizio gli alfabeti della percezione. Il versante puro e linguistico dell'Arte Programmata rispondeva così alle esigenze della Storia, ne era l'attuatore e la dimostrazione lampante: il contesto storico esigeva un'arte svincolata da ogni vecchio concetto di rappresentazione, esigeva cioè quella che fino a poco tempo prima veniva definita, anche con un po' di disprezzo materialistico, "arte pura".



La questione, nel campo delle avanguardie, non è nuova: già il Suprematismo di Malevič si poneva e poneva questi problemi, discussi soprattutto in campo strettamente politico. Ma quale legame univa i quadrati bianchi su bianco, o i Planiti, alla Rivoluzione russa? Allo stesso modo, solo con connotazioni più soffici e meno sangue, che cosa avrebbe potuto legare l'Arte Programmata al rinnovamento sociale? Prima di porsi una simile domanda, è lecito chiedersi perché la si dovrebbe porre, perché, cioè, è necessario che una neoavanguardia debba per forza incidere sulla società. La risposta è molteplice.

Innanzitutto perché si tratta di un'avanguardia, cioè di una formazione che, qualunque sia il suo oggetto, ha come scopo ultimo di cambiare qualcosa a livello sociale e non soltanto linguistico; poi perché la presunzione dell'importanza della ricerca condotta sui modi della visione avrebbe sconvolto il modo di guardare la realtà (la solita utopia dell'avanguardia...); inoltre, i modi adottati per la realizzazione e l'itineranza della mostra che diffondeva nel mondo quella definizione andavano a incidere davvero sul sistema, anche se solo sul sistema dell'arte; infine, perché il valore di una tendenza artistica in epoca moderna si misurava più nella capacità - o nella presunzione di capacità - di incidere sul sociale.

Così, se da un lato sono linguisticamente e filosoficamente molto interessanti le differenziazioni che Max Bense scorge tra Gestalt e struttura, parlando a proposito del segno in un'estetica in grado di misurare il grado di bellezza di un'opera, così come cariche di problematicità sono le dichiarazioni di Enzo Mari sulla definizione di ricerca estetica come ottimizzazione dei mezzi di comunicazione, è in campo sociale e politico (non partitico, ma delle relazioni sociali organizzate) che si gioca la partita sulla validità o meno dell'Arte Programmata, almeno presso critici, percettologi e sociologi. Lo stesso Umberto Eco nel parlare di "opera aperta" sul testo di presentazione della mostra di Arte Programmata, e attribuendo questo connotato sia all'Informale sia all'arte cinetica, contrappone le due tendenze sul piano dell'efficacia sociale, e ne dichiara vincitrice quest'ultima, perché apriva a mille "applicazioni", soprattutto nel campo dell'integrazione tra

arte e design, in nome di una specie di estetica democratica, rivolta e disponibile a tutti e, alla lunga, anche comprensibile a tutti.

Da parte loro, gli artisti dell'Arte Programmata non intendevano scatenare nessuna guerra ideologica: con molta semplicità, e molta presunzione, identificavano il cinetismo programmato delle loro ricerche come l'indagine più aderente alle novità proposte da una società sempre più veloce e in costante mutamento, e forti di questa convinzione agivano come se la trasformazione dei canoni visivi, e dunque dei canoni estetici e infine dell'arte, fosse ineluttabilmente indirizzata nella direzione che essi stavano indicando. In questo senso appariva quasi inutile battersi perché questo avvenisse anzitempo, e del resto in quei primi anni sessanta ogni cosa pareva capitare con facilità. Anche incontrare un'azienda come la Olivetti, anche ritrovarsi non ancora trentenni alla Biennale di Venezia.