

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://associazione germanamarucelli.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.