

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).

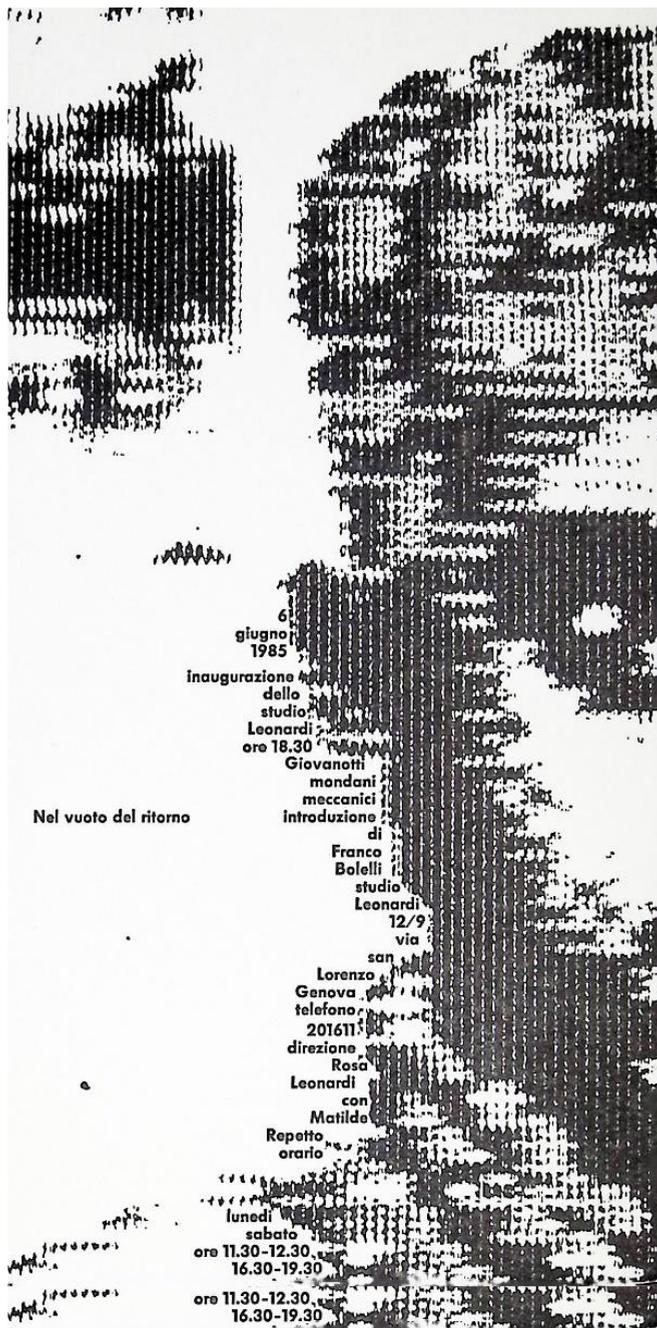


Fig. 1 – AG Fronzoni, Giovanotti Mondani Meccanici, *Nel vuoto del ritorno*, invito, Genova, Studio Leonardi, giugno 1985

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 Post-Machina 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 megabyte» 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.

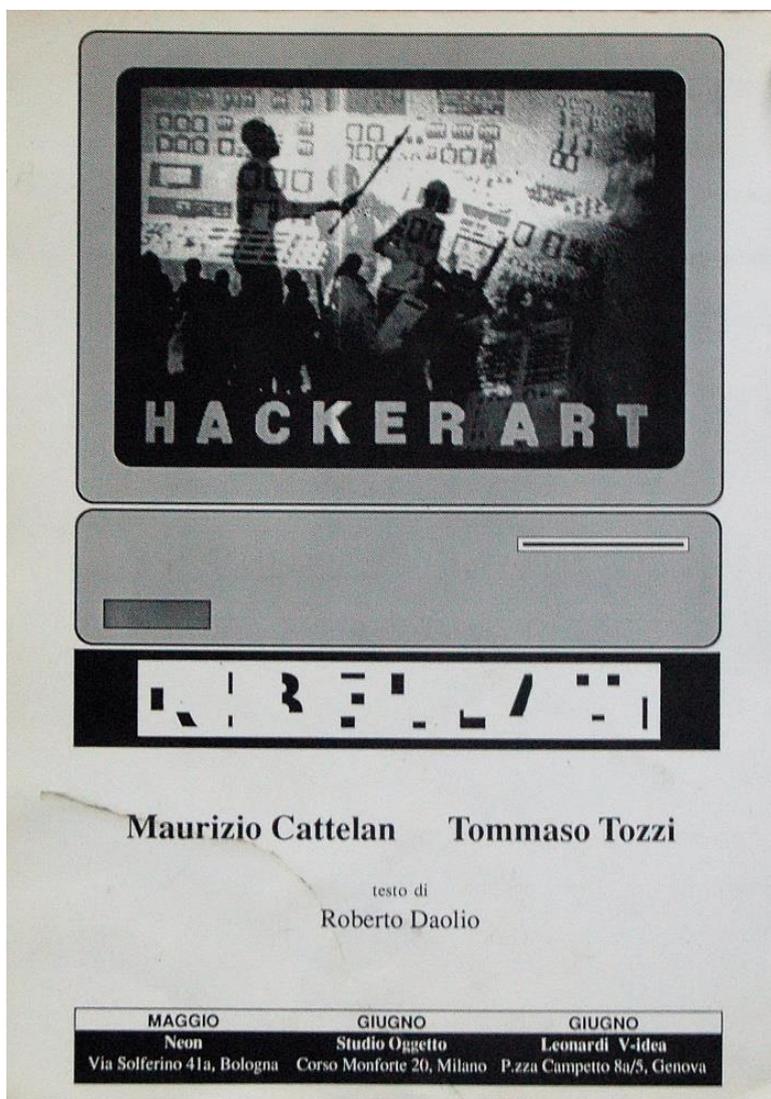


Fig. 4 – Tommaso Tozzi, *Hacker Art / Ribellati*, quarta di copertina di un falso numero di “Flash Art” (n. 155, aprile/maggio), 1990, Genova, Archivio Leonardi V-Idea

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'ispessimento 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).

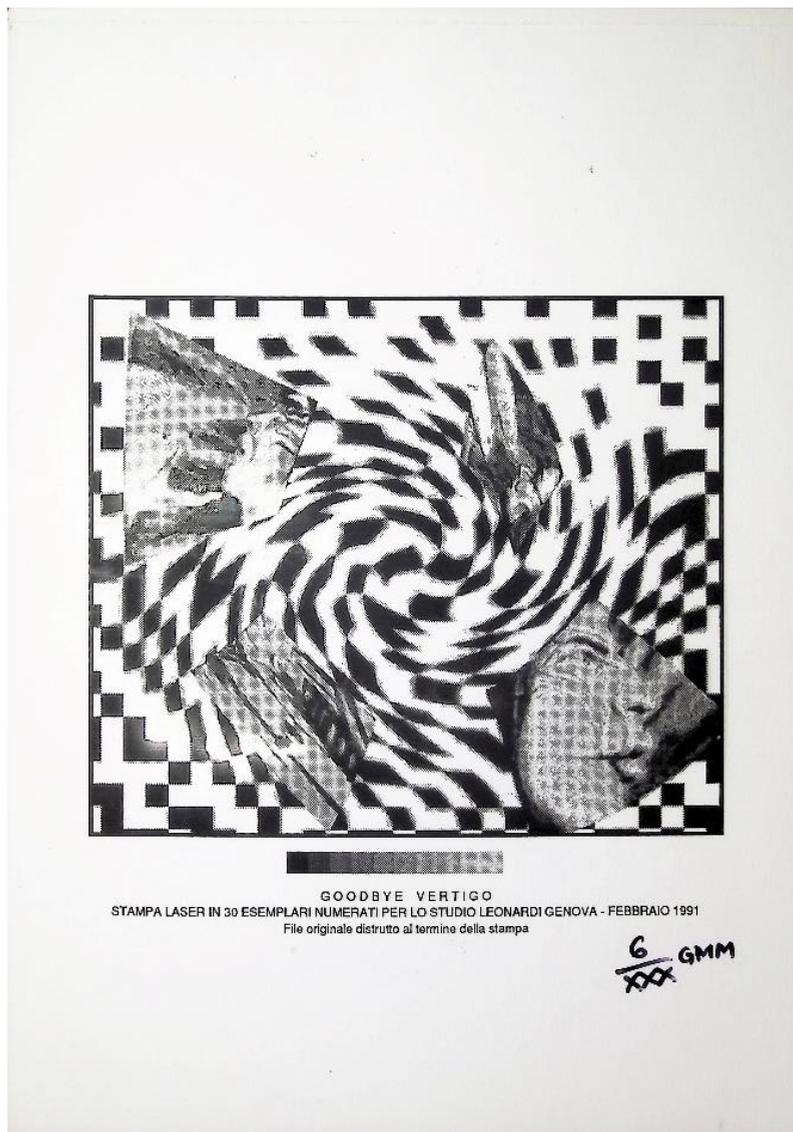


Fig. 5 – Giovanotti Mondani Meccanici, *Goodbye Vertigo*, stampa laser, 1991, Genova, Archivio Leonardi V-Idea

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.