

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Francesco Spampinato