

Università degli Studi di Roma “La Sapienza”

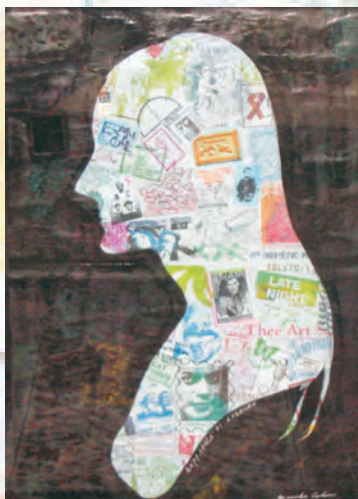


Facoltà di Lettere e Filosofia

Tesi di laurea in Storia dell'Arte Contemporanea.

ARTE DA LONTANO

Dalla Mail Art ai telefoni cellulari



Relatore:
Prof.ssa Antonella Sbrilli

Correlatore:
Prof.ssa Silvia Bordini

Laureando:
Raffaella Di Lorenzo
Matr. 960960

Anno Accademico 2003-2004

Università degli Studi di Roma “La Sapienza”



Facoltà di Lettere e Filosofia

Tesi di laurea in Storia dell'Arte Contemporanea.

ARTE DA LONTANO

Dalla Mail Art ai telefoni cellulari

Relatore:

Prof.ssa Antonella Sbrilli

Laureando:

Raffaella Di Lorenzo

Matr. 960960

Correlatore:

Prof.ssa Silvia Bordini

Anno Accademico 2003-2004

*A mio nonno,
a cui avrebbe fatto piacere assistere
alla discussione di questa tesi*

INDICE

9 INTRODUZIONE

Media Art: fenomenologia dell'arte che usa i media, p. 9.

PARTE PRIMA

17 CAPITOLO PRIMO

Arte, Tecnologia, Scienza

1.1 Un' introduzione ai rapporti tra arte e tecnologia - Etimologia, radici storiche e legami tra *arte* e *tecnologia*, p. 17 - Legami fra scienza, tecnologia, arte, p. 25 .

1.2 La nascita delle protesi - Breve analisi storica della protesi come prolungamento del corpo a partire da "l'invenzione della mano", p. 35.

1.3 Avanguardie, neo-avanguardie e tecnologia: un rapporto simbiotico - Analisi del rapporto arte/tecnologia (artista/tecnologia) nelle avanguardie storiche e neo-avanguardie, p. 43.

PARTE SECONDA

61 CAPITOLO SECONDO

Mail Art

2.1 Come funziona il football postale - Origini e fortuna del termine Mail Art, p. 61 - Il primo networker artistico: Ray Johnson e la N.Y.C.S., p. 68 - La morte di un personaggio-leggenda o la fantasia di qualche invasato?, p. 75.

- 2.2 *Dalla nascita della posta alla rete postale creativa* - Nascita del servizio postale e della cartolina, p. 78 - Utilizzo della posta: dalla letteratura all'arte, p. 85.
- 2.3 *Le premesse artistiche della Mail Art* - Dall'Espressionismo al Surrealismo, da Fluxus al Graffitismo, p. 92.
- 2.4 *Ubicazione/ubiquità della Mail Art* - Geografia della Mail Art, p. 107 - Caratteristiche e peculiarità, p. 116.
- 2.5 *Flux Post Kits* - Dalla cartolina al francobollo, p. 124.
- 2.6 *"The mail box is the museum"* - I Mail artisti e le istituzioni, le mostre, le pubblicazioni, gli incontri, p. 140.
- 2.7 *Corrispondenze digitali con...* - Intervista, p. 154
- 2.8 *L'e-mail è art?* - Il futuro della Mail Art nell'epoca digitale, p. 167.

177 CAPITOLO TERZO

Copy Art/Xerox Art

- 3.1 *Fotocopiatrice e creatività* - Dal concetto di copia alla Copy Art, p. 177.
- 3.2 *Analisi tecnico-storica di una "macchina per ufficio"* - Cronistoria del medium, p. 189.
- 3.3 *Fotocopiatrice come "metafora attiva"* - Caratteristiche della Copy Art, p. 194 - I Copy artisti e le tecniche riproduttive usate, p. 205 - I Copy artisti e la Mail Art, p. 217.
- 3.4 *In principio era la fotocopiatrice* - Storia di una metamorfosi, p. 225.
- 3.5 *Sconfinamento e ibridazione tra Copy Art e (Tele)Fax Art* -
- 3.5.1 *Alle due estremità del filo* - Origini e caratteristiche della Fax Art, p. 229.
- 3.5.2 *Fax o magia: breve storia del fax* - Cronistoria del medium, p. 240.
- 3.5.3 *Fax o magia: per capire meglio la Fax Art* - Riferimenti artistici, p. 246.
- 3.6 *Corrispondenze digitali con...* - Piermario Ciani e la sua duplice esperienza con la fotocopiatrice e il fax, p. 256.
- 3.7 *Sviluppi futuri di due media invecchiati precocemente* - Vecchi contenuti in nuovi media: si può ancora parlare di Copy/Fax Art con l'avvento di internet?, p. 271.

279 CAPITOLO QUARTO

Telephone Art: La Rivoluzione Mobile

4.1 *Il telefono: il discorso visibile* - Nascita e sviluppo del telefono, p. 279.

4.2 *Le potenzialità del wireless: un'arte "deterritorializzata"* - Sviluppo e ruolo sociale del medium: dal TACS all' UMTS, p. 287 - Multimedialità, interattività, leggerezza, piccolezza e nomadismo, p. 292.

4.3 *Il telefono nell'evoluzione dell'arte* - Performance telematiche: gli artisti al telefono, p. 297.

4.4 *MMS in vista: le nuove frontiere dell'arte telefonica* - La generazione Txt e MMS, p. 309.

4.4.1 *I tele-tarocchi: Marita Liulia e la "strada della vita"* - Le potenzialità creative del cellulare nell'esperienza dell'artista finlandese Marita Liulia, p. 317.

4.5 *Il cellulare come antenna dal/nel mondo*, p. 325.

329 *Appendice – Fun of Fun*

333 *Bibliografia*

347 *Linkografia*

“Il passato non ha importanza. Il presente non ha importanza.
E' del futuro che dobbiamo occuparci.
Perché il passato è ciò che l'uomo non avrebbe dovuto essere.
Il presente è ciò che l'uomo non dovrebbe essere.
E il futuro è ciò che gli artisti sono.”

Oscar Wilde, *Il sogno dell'uomo sotto il socialismo*, Febbraio 1891.

INTRODUZIONE

Media Art: fenomenologia dell'arte che usa i media

La presente tesi di laurea affronta i rapporti tra il mondo dell'arte e quello della tecnologia cercando di comprenderne l'ontologia, di indagarne le radici storico-culturali e di esaminare le espressioni artistiche nate dal legame simbiotico tra arte e nuovi media. In particolar modo viene trattato il tema dell'arte a distanza, partendo dalle ultime esperienze attuate con i telefoni cellulari¹ e utilizzando il concetto di telepresenza, che si innesta, con i nuovi media, con quello di teleinformatica, (di cui parla anche Jean-Louis Weissberg nel testo *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques*).²

¹ Il 6 marzo 2003 presso il Museo Laboratorio di Arte Contemporanea dell'Università "La Sapienza" di Roma, è stata inaugurata la mostra di un'artista finlandese pioniera delle ricerche sul multimediale e di arte applicata ai nuovi mezzi informatico-comunicazionali quali i telefoni cellulari: Marita Liulia. Durante tale esposizione è stato possibile vedere un'opera d'arte (*Tarot* di Marita Liulia di cui parlerò in seguito) materializzarsi sul display di un cellulare sotto forma di MMS o SMS di testo. Questa esperienza si è rivelata essere un'importante opportunità per scoprire canali artistici recenti attraverso i quali l'arte si trasforma in una forma di comunicazione che usa gli strumenti attuali per rendere manifesta una nuova sensibilità e generare esperienze estetiche del tutto originali.

² Weissberg J. L., *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques; pourquoi nous ne croyons plus la télévision?*, Éditions l'Harmattan, Paris, 1999.

Procedendo a ritroso, da quella che nel IV capitolo ho definito *Telephone Art*, sono arrivata fino alle esperienze copy-fax artistiche e al complesso e intricato circuito della Mail Art, la cui conoscenza non è diffusa al pari di quella di altre coeve esperienze.

La possibilità di potermi occupare di pratiche artistiche contemporanee mi ha inoltre permesso di venire direttamente in contatto con artisti operanti nel circuito mail/copy artistico, con i quali ho partecipato ad alcuni incontri e attività come protagonista attiva di operazioni intersoggettive distanti nello spazio e nel tempo. Grazie inoltre all'aiuto di alcuni di loro – ringrazio a questo proposito in modo particolare Vittore Baroni e Piermario Ciani per la loro disponibilità, quanti hanno risposto alle interviste inviate via e-mail e infine Ryosuke Cohen per avermi inviato un suo *Brain Cell* - ho avuto la possibilità di confrontarmi sulle tematiche sociologico-artistiche proposte in tale lavoro, ma soprattutto sono riuscita a comprendere a fondo il nuovo ruolo dell'artista che, da genio creativo unico e individuale, si è trasformato in un una serie di "autore/i-disseminato/i". Nel network che caratterizza queste esperienze artistiche vanno ridefiniti tutti i termini delle operazioni di comunicazione: mittente, codice, messaggio, destinatario e la vecchia linearità semantica viene sostituita da

un processo comunicativo il cui significato nasce dai continui rapporti tra i partecipanti allo scambio. I contesti dell'arte si vanno dunque estendendo e i contenuti dell'operazione non sono presentati e consumati in una linearità unidirezionale, ma distribuiti, trasformati e arricchiti in scambi molteplici in cui la paternità del testo è decentralizzata. In questo sistema di comunicazione, che in un certo senso si va costituendo come *sistema nervoso planetario*, l'individuo risulta essenzialmente definito come un campo di *connessioni* e di transiti di energia³. La figura dell'artista sembra avvicinarsi a quella dell'operatore culturale confrontandosi con un impiego non produttivo dei vari media e dando vita a processi interattivi in cui viene eliminata l'obsoleta dicotomia fra artista e spettatore. La dissoluzione del soggetto in una "entità collettiva" converte l'opera in un mutevole ed immateriale scambio creativo, ribadendo così un principio-chiave di tutte le creazioni contemporanee, ovvero che l'opera è incompiuta senza l'apporto del fruitore, come avverte già nel 1962 Umberto Eco nello studio *Opera Aperta*⁴. La fotocopiatrice, il fax, il telefono cellulare sono dunque degli strumenti tecnologici che hanno

³ Costa, M., *L'estetica della comunicazione. Come il medium ha polverizzato il messaggio*, Castelvechi, Roma, 1999.

⁴ Eco, U., *Opera aperta*, 1962, Bompiani, Milano, 2000.

indotto l'avvento di nuove forme di *psico-sensorialità*⁵ e hanno trasferito la valenza estetica dal soggetto e dai suoi significati alle procedure e ai significati dei media, causando un cambiamento dell'antico statuto pratico-teorico dell'arte e dimostrando di possedere potenzialità linguistiche peculiari tali da sviluppare nuove sintesi figurali e nuovi tipi di immagini. Le opere vengono concepite in funzione dello strumento di cui si servono che richiama una forma specifica di attività estetica.

Interattività, multimedialità, socialità, necessità di una comunicazione senza frontiere, utilizzo dei nuovi media sfruttando le potenzialità creative dei prodotti industriali, esigenza di scavalcare la fissità della cultura creando “reti aperte” sono gli elementi basilari che accomunano tutti i fenomeni artistici trattati, dalla Mail Art alla Telephone Art.

Il presente lavoro, svolto soprattutto grazie al prezioso sostegno didattico della Professoressa Antonella Sbrilli che mi ha guidato e consigliato e ai tempestivi studi della Professoressa Silvia Bordini che ha collegato molte delle esperienze citate nel testo alla dorsale della storia dell'arte, mi ha permesso di capire che il sopraggiungere di nuove

⁵ De Kerckhove, D., *Brainframes. Technology, mind and business*, Bosch & Keuning, Utrecht (Olanda), 1991, tr. it. B. Bassi, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna, 1993.

tecnologie dell'immagine, del suono, della spazialità, del contatto sta riconfigurando l'intero ambito dell'estetico e sta generando nuovi prodotti artistici e nuove forme di sensibilità, per cui tra arte e tecno-scienza non si crea un'opposizione ma un'inedita e una straordinaria combinazione.

Oggi, “si ha a che fare con un universo esteso e articolato, multiforme e interrelato che impiega linguaggi della comunicazione mediale, anche di massa, che assume strumenti operativi dalle tecnologie, dalle teorie di derivazione scientifica come norme poetiche e che flirta con le sue stesse applicazioni industriali”⁶. In tale contesto l'opera si fa evento e si sottrae alla forma per diventare flusso spazio-temporale e processo interattivo vivente in cui l'elemento fondamentale è costituito dalla rete e dalle condizioni funzionali dello scambio.

Mi piacerebbe concludere citando a tal proposito le parole di Derrick De Kerckhove:

“La galleria o il museo ideale di queste attività artistiche è lo spazio delle onde elettromagnetiche e delle telecomunicazioni. Siamo invitati dalle arti e dalle tecnologie a raddoppiare il nostro sentimento di identità privata con un nuovo sentimento intimo di *identità planetaria*”⁷.

⁶ Capucci, P. L., *Arte e tecnologie, comunicazione estetica e tecnoscienze*, Edizioni dell'Ortica, Bologna, 1996, cit. p. 87

⁷ De Kerckhove, D., 1986, in Costa, M. (1999), cit. p. 68.



PARTE PRIMA

CAPITOLO PRIMO

ARTE, TECNOLOGIA, SCIENZA

1.1 UN' INTRODUZIONE AI RAPPORTI TRA ARTE E TECNOLOGIA

Etimologia, radici storiche e legami tra arte e tecnologia

Fin dalle sue origini l'arte intrattiene con la tecnica una relazione particolare che spesso viene definita ambigua¹. Analizzando l'etimologia dei due termini, si evince che la parola *tecnica* deriva dal greco *téchne* che significa propriamente *arte*² (tradotto nel latino *ars, artis*), mentre il

¹ Bordini, S., *Materia e immagine: fonti sulle tecniche della pittura*, Leonardo-De Luca, Roma, 1991.

² Il termine greco *téchne* rimanda ad una radice indoeuropea *tek* che indica tessere. Dalla stessa radice derivano inoltre, tramite il latino, le parole italiane: testo, tela, testa, ecc. Il termine *tecnica* compare nella lingua latina solo attraverso l'aggettivo *technicus* (maestro di un'arte, specialista) impiegato raramente da Quintiliano e poi ripreso nell'Inghilterra del primo Seicento con il termine *technical*. In Francia la prima segnalazione di *technique* è del 1721, ma ancora nel 1764, quando esce la *l'Encyclopedie*, che ha come sottotitolo *Dictionnaire raisonné des sciences, des arts e des métiers*, il termine *arts* sta ad indicare *tecniche*. Cortelazzo, M., Zolli, P., *L'etimologico minore. Dizionario etimologico della lingua italiana*, Zanichelli, Bologna, 2004.

termine *arte*, stando agli studiosi dell'etimologia, rinvia alla radice indo-europea *are* che indica *articolare*³, da cui anche *artus* e *arma*. Con quest'ultimo termine gli antichi intendevano una attività pratica effettuata attraverso gli arti e dunque prossima alle discipline tecnico scientifiche. Si può giustamente parlare di uno scambio di significati tra questi due termini, dovuto a motivi storico culturali e linguistici, che non solo dà origine ad una certa ambiguità semantica, ma anche ad una dualità e/o antitesi nei rapporti fra arte e tecnologia.

Nel mondo classico le artes realizzano la propria essenza nel momento tecnico-effettuale mentre il concetto di “bello” rimane un elemento secondario della loro esecuzione. La natura metodico-pratica della *téchne* presente nella cultura greca trova larga applicazione nel mondo latino che, in consonanza con il pragmatismo che caratterizza tutta la sua cultura, accentua gli aspetti tecnici del fare artistico.

³ Da questa radice deriva il termine italiano *armonia* (proporzione), il termine tedesco *arm* (braccio) e molti altri in cui il significato di “articolare” rimane un elemento centrale. Le lingue neoromanze usano parole derivate da *ars* come *art* (francese), *arte* (spagnolo o italiano), mentre in inglese l'equivalente è *craft* ovvero le “arti meccaniche” che stanno infatti ad indicare lavori manuali che richiedono una certa abilità. Ibid.

È da notare, infatti, che tra le sette Arti Liberali che compongono il trivio e il quadrivio⁴ non compaiono le discipline artistiche come la pittura e la scultura, considerate al contrario Arti Meccaniche,⁵ ma soltanto quelle scientifiche che richiedono un'attività intellettuale e un'applicazione della mente e dello spirito quali l'astronomia, la geometria o la matematica.

Con l'avvento del Rinascimento non solo la figura dell'artista raggiunge una maggiore autonomia estetica, inserendosi nel contesto sociale con una nuova funzione, ma per di più matura per la prima volta una consapevolezza tecnica delle arti e del loro fondamento scientifico⁶. In questa direzione si muovono le speculazioni di insigni studiosi e artisti come

⁴ Le Arti Liberali si distinguono in arti del *trivium* (grammatica, dialettica e retorica) e del *quadrivium* (aritmetica, geometria, musica e astronomia). Tentativi di classificazione delle Arti Liberali sono rintracciabili già in Quintiliano, Seneca, e Varrone, ma è Marziano Capella, nel *De nuptiis Mercurii et Philologiae* (410-439) a stabilizzarne il canone. Le Arti Liberali rimangono per secoli fondamento dei programmi scolastici e delle culture occidentali. Barbero, A., Frugoni, C., *Dizionario del Medioevo*, 1959, Laterza, Bari, 2002.

⁵ Le Arti Meccaniche sono le artes, cioè le tecniche attinenti ai diversi campi disciplinari, che si esercitano per lucro, a differenza delle Arti Liberali che invece hanno come fine la sapienza. Non ne esiste una precisa codificazione e il loro numero varia nei trattati e nelle rappresentazioni figurative e comprendono, ad esempio, medicina, architettura, pittura e metallurgia. Ibid.

⁶ Lee, Rensselaer W., *Ut Pictura Poesis, The Humanistic Theory of Painting*, W. W. Norton & Co., New York, 1967 tr. It. *Ut Pictura Poesis, la teoria umanistica della pittura*, Sansoni, Firenze, 1974.

Leon Battista Alberti e Leonardo da Vinci [fig. 1] impegnati a dimostrare che le capacità di rappresentazione di un'artista dipendono anche dalle sue conoscenze tecnico scientifiche⁷.

Nel Sei-Settecento si rompe il rapporto tra tecnica e arte e quest'ultima viene considerata come una attività estetica in cui la produzione del bello diventa l'elemento fondamentale e il fine stesso dell'opera. Inizia allora a diffondersi il concetto di "belle arti" intese come discipline elevate e separate rispetto ad ogni altra attività umana⁸. Menzione a parte all'interno del clima culturale settecentesco merita l'*Encyclopédie*⁹ del 1751-

⁷ Con Leon Battista Alberti la pittura, la scultura e l'architettura diventano discipline autonome fondate su leggi scientifiche razionali, come ad esempio le regole prospettiche che si celano dietro il fare pittorico e che ne fanno una vera e propria "scienza della visione". Per Leonardo la produzione artistica si basa, oltre che sull'ingegno, anche sulla conoscenza e sull'esperienza della natura e delle sue leggi. Dice infatti Leonardo nel *Trattato della pittura* (1498): "fare di fantasia appresso li effetti di natura". Schlosser, Magnino, J., *Die Kunstliteratur*, 1924 Kunstverlag Anton, Schroll & Co., Wien, tr. It. F. Rossi, *La letteratura artistica*, La nuova Italia editrice, Scandicci (FI), 2001. Zöllner, F., *Leonardo Da Vinci*, 2002, Taschen GmbH Hoenzollerning, Köln, tr. It. A. Barella Sciolette, Gruppo Editoriale L'Espresso, Roma, 2002; Da Vinci, L., *Trattato della pittura, condotto sul Codice Vaticano Urbinate 1270, Leonardo Da Vinci; preceduto dalla Vita di Leonardo di Giorgio Vasari*, introduzione di Silvia Bordini, Grandi Tascabili Economici Newton, Roma, 1996.

⁸ Coerentemente alle teorie razionalistiche del Settecento francese il termine arte inizia ad essere collegato a nozioni quali fantasia, genio e intuizione allontanandosi dall'impianto regolistico-procedurale del rinascimento. Il "bello" diventa il fine stesso del fare artistico e il valore di riferimento estetico.

⁹ L'*Encyclopédie* attribuisce grande importanza alla descrizione delle tecniche e dei mestieri ben evidenziata nel suo sottotitolo d'Alembert,

1772 redatta da Diderot e d'Alembert, in cui l'arte viene considerata nella sua più ampia accezione come “un sistema di regole o di strumenti tendenti ad uno stesso fine”, includendo tutte le attività umane che richiedono abilità tecnico-pratiche.¹⁰ In questo modo Diderot¹¹ cerca di restituire dignità alle arti meccaniche,¹² nonostante che il significato particolare assegnato al termine arte e al suo rapporto con la tecnica dipenda soprattutto da un'impostazione egualitaria e anti elitaria in cui le arti meccaniche vengono considerate in base alla loro utilità sociale e capacità di migliorare le condizioni esistenziali e culturali dell'uomo.

A partire dalla metà dell'Ottocento all'interno di un'autoconsapevolezza e un'autoanalisi tesa a ridefinire i confini, il senso e l'essenza stessa del fare artistico, la tecnica ritorna ad interferire con la creazione artistica mediante

Diderot *Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des metiers. Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1751-1772, trad. it. *Enciclopedia o dizionario ragionato delle arti e dei mestieri*, a cura di P. Casini, Laterza, Bari, 1968.

¹⁰ Questa accezione funzionale del termine arte si ricollega alla considerazione che ne hanno gli antichi.

¹¹ E' infatti Diderot che scrive la voce “arte” nell' *Encyclopédie*.

¹² Secondo Diderot fra tutte le arti non può sussistere gerarchia poiché ognuna va concepita come tecnica per moltiplicare i beni e le conoscenze e accrescere il livello di civilizzazione. Respingere la separazione dottrina fra le arti significa salvaguardare l'originario valore intellettuale del lavoro umano. Questa posizione è illuministicamente democratica ed egualitaria. d'Alembert, Diderot (1751-1772, 1968).

continui e nuovi rapporti reciproci che arrivano fino all'età contemporanea in cui le tecnologie comunicazionali emergenti e i mass media instaurano un vincolo simpatetico con l'arte. Sono le avanguardie storiche ad arrivare per prime, all'interno di un contesto culturale coincidente con l'emergere di media come la fotografia e il cinema, ad una matura consapevolezza della tecnica e a tracciare i contorni di un *discorso tecnologico dell'arte* in cui l'immaginario artistico viene messo in relazione con le logiche espressive dei nuovi media¹³. Questo mutamento che si delinea compiutamente nell'arco del Novecento e in cui si verifica una notevole diffusione delle ragioni tecnico-scientifiche nella società e nella cultura, influisce sulla percezione che gli artisti hanno della tecnica e ne modifica il loro pensiero e la loro produzione che da *opera* si trasforma in *operatività*. Le nuove tecnologie incidono in modo rilevante sul linguaggio dell'arte ad esse contemporaneo aprendo nuove possibilità espressive,¹⁴ mutando lo statuto delle discipline

¹³ Bordini, S., *Come gli artisti adoperano il computer*, in *Rivista on line di Storia dell'Arte*, n. 1, 2004.

¹⁴ Le potenzialità dei nuovi media tecnologici condizionano il fare artistico, ad esempio la fotografia apre nuove possibilità rispetto ad aspetti particolari della tecnica pittorica come: il movimento, il taglio dell'immagine, la profondità di campo ecc., e la comunicazione istantanea dà origine al momento sincronico, all'*hic et nunc* interattivo presente nell'arte moderna. Taiuti, L., *Arte e media. Avanguardie e comunicazione di massa*, Costa e Nolan Editore, Genova, 1996.

estetiche e, soprattutto, ponendo in primo piano il momento fruitivo del processo di comunicazione¹⁵.

Nel secondo dopoguerra in concomitanza con la diffusione capillare e la massificazione degli strumenti di comunicazione elettronica, quali la telecamera e subito dopo i Personal Computer, le neo-avanguardie iniziano ad utilizzare i mezzi tecnologici come *media* in grado di aumentare le capacità espressive del momento comunicativo, risemantizzandone il valore estetico, teorico e sociale. L'oggetto artistico si muta in evento spazio-temporale, in processo che non è soltanto mentale, come per le correnti concettuali, ma esperibile sensorialmente attraverso un'esperienza relazionale di scambio che trova la sua essenza e il suo significato nell'atto stesso in cui si compie¹⁶. Il modello di riferimento richiamato dalle produzioni artistiche non è più costituito esclusivamente dalla natura, come avveniva in passato,¹⁷ ma anche dall'universo

¹⁵ Uno degli aspetti più importanti di questi reciproci rapporti tra arte e tecnica risiede nella possibilità che molti media hanno di riprodurre e diffondere le opere d'arte "auratiche" (Benjamin, 1936) influenzando in tal modo i modelli di collocazione in campo sociale di ogni opera d'arte visiva.

¹⁶ Questo è infatti il presupposto di tutta l'arte telematica contemporanea, che si ritrova anche nella Mail Art, nella Fax Art e nella Telephone Art, argomento dei capitoli successivi.

¹⁷ Il concetto di imitazione viene elaborato nel mondo antico e nel corso dei secoli assume significati differenti a seconda dei molteplici significati attribuiti al termine natura, come: *natura naturans* (leggi della natura), *natura naturata* (prodotti della natura come appaiono) o *belle nature* (natura

tecnico intorno al quale si aggregano molteplici esperienze artistiche.

Nel corso dei secoli il rapporto arte e tecnologia, le influenze reciproche e i cambiamenti sono dipesi dalle diverse ricollocazioni e risemantizzazioni dei fenomeni artistici e delle tecniche avvenuti nel contesto sociale, ma in ogni periodo la storia delle idee estetiche si è dovuta rapportare, positivamente o negativamente, con la tecnica che, volente o meno, ne ha condizionato lo sviluppo e la produzione delle forme¹⁸.

in forma idealizzata). La teoria dell'imitazione si afferma e diventa un elemento cardine del pensiero teorico del Settecento, infatti nel 1746 Charles Batteux nel suo testo *Les Beaux-Arts réduits à un même principe*, sistematizza l'idea moderna di "belle arti" individuandone il principio unificatore nell'imitazione della natura. Cfr. Schlosser, Magnino, J. (1924 - 2001). Auerbach, E., *Mimesis: il realismo nella letteratura occidentale*, 1946, tr. It. A. Romagnoli, H. Hinterhäuser, Einaudi, Torino, 2000.

¹⁸ Bordini, S. (a cura di), *L'occhio, la mano e la macchina. Pratiche artistiche dell'Ottocento*, Lithos, Roma, 1999.

Legami fra scienza, tecnologia, arte

Dall'antichità classica fino ai nostri giorni tra il mondo dell'arte e il complesso delle tecno-scienze si sono verificate intersezioni e attraversamenti a più livelli a seconda delle varie speculazioni estetico-filosofiche succedutesi.

Sia l'arte che la scienza, infatti, rappresentano una particolare forma di conoscenza della realtà, interna o esterna, e la natura stessa è stata indagata ora come oggetto di conoscenza scientifica, ora come oggetto di mimesi artistica¹⁹.

Dall'epoca rinascimentale in poi l'arte, specialmente quella pittorica, viene vista come una scienza naturale caratterizzata da regole e leggi determinate. Ghiberti, Alberti, Leonardo²⁰, Dürer [*fig. 2*] e altri ancora inaugurano l'era del progresso naturalistico e matematico del fare artistico trasformandolo in una nuova scienza e in un nuovo sapere. Le regole prospettiche e proporzionali inventate nel Quattrocento sono l'esempio di come la scienza e le leggi matematiche siano applicate alla

¹⁹ Auerbach, E. (1946-2000).

²⁰ Leonardo definisce la pittura nel suo *Trattato della pittura* (1498) come una "seconda natura", indicando con questa espressione che l'arte pittorica è fondata su un'imitazione intima, spirituale e non meccanica della natura. La pittura e la prospettiva sono strumenti e stimoli per la conoscenza della realtà naturale attraverso la rappresentazione. Dunque per l'artista non esiste arte senza scienza cioè fondata sulla conoscenza. Cfr. Schlosser, Magnino, J. (1924-2001).

produzione artistica stabilendo quelli che per lungo tempo vengono considerati i fondamenti delle arti figurative. Concetti quali armonia, regola d'ordine, simmetria, canoni proporzionali, rapporti geometrici e matematici rispecchiano una particolare visione del mondo²¹ (in questo caso euclidea) che individua i principi di razionalità che la scienza ha in sé applicandoli all'arte per farne un modello di scientificità. Molti scienziati, durante l'epoca umanistica, collaborano con gli artisti, come nel caso del matematico Luca Pacioli che ha redatto un trattato intitolato *De divina proportione* (1509) in cui sono presenti disegni di Leonardo²² [fig. 3, 4, 5].

Con il passare dei secoli, conseguentemente alle nuove scoperte scientifiche, mutano sia la visione del mondo che i

²¹ Secondo Erwin Panofsky la prospettiva è una particolare forma simbolica della visione del mondo tipica di una data epoca.

²² Il matematico Luca Pacioli è stato in contatto con Piero della Francesca e Leonardo. Il suo trattato è dedicato alla sezione aurea e alle sue applicazioni architettoniche. Dalai Emiliani, M., Curzi, V. (a cura di) *Piero della Francesca tra arte e scienza: atti del Convegno Internazionale di studi*, Arezzo, 1992, Marsilio, Venezia, 1996; Bruschi, A., (a cura di) *Scritti rinascimentali di architettura: Patente a Luciano Laurana, Luca Pacioli, Francesco Colonna, Leonardo Da Vinci, Donato Bramante, Francesco Di Giorgio, Cesare Cesarino, Lettera a Leone X*, Il Polifilo, Milano, 1978.

Un alto esempio di artista-scienziato è costituito da Paolo Uccello. Infatti le sue decorazioni geometriche musive in S. Marco a Venezia (Dodecaedro stellato, Rosone di nastri, Rosone a spirale, 1425 - 1430) [fig. 6] sono una testimonianza della scientificità matematica della prospettiva da lui adottata. La geometria del Dodecaedro stellato viene ri-visualizzata nel 1619 da Keplero con il nome di *Stellarum duodecim planarum pentagonicarum* nel suo trattato *Harmonices Mundi*.

canoni e le regole applicate dagli artisti. Dalla prospettiva rinascimentale, che rispecchia una visione ancora geocentrica della terra, si passa, tra la fine del Cinquecento e gli inizi del Seicento, all'eliocentrismo, alla teoria dell'universo infinito e dei diversi mondi esistenti che, nel campo artistico, si riflette nelle deformazioni, nelle illusioni, nei tanti punti di fuga del manierismo e del barocco, fino ad arrivare alle novecentesche teorie della relatività, dei quanti e dello spazio tempo che trionfano in tutta l'arte successiva dal cubismo²³ [fig. 7] a Duchamp, dai paradossi di Escher²⁴ [fig. 8, 9] fino allo spazio cibernetico contemporaneo.

²³ Secondo la teoria della relatività, concepita da Einstein, nell'universo esistono quattro dimensioni, la quarta di queste è costituita dallo spazio-tempo ovvero una interconnessione tra lo spazio e il tempo. I cubisti, ricollegandosi alla teoria dello spazio-tempo, cercano appunto di rappresentare nelle loro opere delle immagini quadridimensionali.

²⁴ Quando De Chirico [fig. 10] riprende la prospettiva rinascimentale ne ribalta il significato trasmettendo non più il senso di regolarità tipico della prospettiva classica, ma al contrario l'incertezza e l'irregolarità. Questo mutamento dipende dal cambiamento della visione del mondo verificatosi nell'arco del Novecento. Escher usa la prospettiva per creare immagini paradossali che l'osservatore cerca di "sbrogliare". Sembra che l'idea di questi particolari itinerari gli sia scaturita dopo aver osservato diverse immagini "impossibili" di Roger Penrose. Macchi, G. *Spazio... verso l'undicesima dimensione* in AA. VV., *XLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia : Arte e scienza*, catalogo mostra, Electa, Milano, 1986.

Accanto alle regole prospettiche, oggi valide non solo dal punto di vista matematico ma anche psicologico-percettivo²⁵, ulteriori elementi, fondamentali per il sistema delle arti visive, presentano stretti legami con il mondo della scienza. A questo proposito basti ricordare i numerosi studi effettuati sul colore e le varie teorie elaborate da Neo-impressionisti²⁶ [fig. 11], futuristi, astrattisti [fig. 12], artisti quali Albers [fig. 13], Itten [fig. 14], Nam June Paik, Op-Artisti, astrattisti post pittorici ecc.²⁷ che, a partire dall'Ottocento hanno influenzato gran parte della produzione artistica contemporanea.²⁸

In molti casi la ricerca scientifica e quella estetica sul colore convergono e diverse elaborazioni sono merito degli artisti stessi che studiano le proprietà cromatiche non più soltanto dal punto di vista fisico-sensoriale, ma anche da quello cognitivo, percettivo e cerebrale.

²⁵ La psicologia della percezione utilizza, oltre ai modellini e ai grafici, anche opere vere e proprie.

²⁶ I neo-impressionisti vogliono dare un fondamento scientifico alla pittura e fare di questa una scienza della visione a se stante. Per questo suo carattere tecnico-scientifico il Neo-impressionismo è il primo movimento che si pone il problema del rapporto arte-scienza. Menna, F., *La linea analitica dell'arte moderna*, 1975, Einaudi, Torino, 2001.

²⁷ Bordini, S. (1999).

²⁸ Il discorso sui colori interessa diversi ambiti culturali: quello psicologico, le leggi ottiche e fisiologiche, le teorie artistiche, le simbologie e lo studio dei materiali. Fin dall'antichità i colori hanno dato origine a numerose riflessioni sulla loro origine e a varie teorie scientifiche applicate in diversi campi tra cui quello artistico. Cfr. Bordini, S. (1999).

Numerosi strumenti usati dalla scienza, come il microscopio e il telescopio²⁹ sembrano inoltre aver dato origine ad una produzione di immagini artistiche somiglianti ad icone tipicamente scientifiche. Ad esempio, diverse figure di Escher o di Klee³⁰ [fig. 17], il quale tra l'altro già indica l'importanza del microscopio per la produzione artistica, ricordano grafici scientifici e introducono nell'immagine quel mondo dell'infinitamente piccolo altrimenti invisibile all'occhio umano. Se il microscopio e il telescopio allargano lo spazio della nostra visione, gli artisti cercano di estendere, attraverso "citazioni riappropriative"³¹ dei modelli scientifici, lo spazio dell'immaginazione³².

²⁹ Il pittore amico di Galilei, Ludovico Cardi, detto il Cigoli, inserisce nel suo affresco *L'assunzione di Maria Vergine* [fig. 15] l'immagine scientifica della luna vista dal telescopio simile al disegno riportato nel *Sidereus Nuncius* di Galileo [fig. 16].

Cfr. <http://www.science2life.org/modena/galileo/italiano/arte.htm>.

³⁰ Secondo Richard Verdi nel testo *Klee and Nature* le opere di Klee rappresentano il mondo infinitamente piccolo veduto realmente e ricostruito attraverso la fantasia e le trasfigurazioni dell'autore. Celli, G., *L'arte, la biologia e l'invisibile* in AA. VV., *XLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia* (1986).

³¹ Termine utilizzato da De Mambro Santos in *Il canone metamorfico*, Apeiron Editori, Roma, 2002; cfr. 2.6 "*The Mail Box is the museum*". I Mail artisti e le istituzioni: le mostre, le pubblicazioni, gli incontri, nota 156.

³² Scrive infatti Kandijnski in *Punto, linea e superficie* (1926) che "le leggi di composizione della natura aprono all'artista non già la possibilità dell'imitazione esteriore, nella quale non di rado vede lo scopo principale delle leggi naturali, ma la possibilità di contrapporre ad esse le leggi dell'arte". Kandijnski, V., *Punto, linea, superficie. Contributo all'analisi degli elementi pittorici*, 1926, Adelphi, Milano, 1968.

Si può parlare anche di una certa analogia tra elementi biologici e immagini di Kandijnski [fig. 18]³³ o di Mirò e di una commistione di linguaggi per quanto riguarda le opere di Vincenzo Jerace,³⁴ in cui “l’arte non è più a misura d’uomo e del suo occhio, ma a misura della tecnologia e del suo iperocchio”.³⁵

Il procedere delle scienze moderne indica una nuova strada soprattutto ai pittori astratti che, invece di limitarsi a descrivere il mondo naturale, gli fanno la “radioscopia”³⁶ e rivolgono la propria attenzione all’analisi delle sue leggi interne cercando di rendere visibile l’invisibile fisico.

Elementi fondamentale dei multiformi rapporti tra l’universo artistico e quello scientifico sono gli strumenti tecnologici utilizzati dalla scienza e recuperati dagli artisti.

³³ La studiosa Vivian E. Barrett mostra che Kandijnski nel periodo parigino introduce nelle opere forme di origine organica, come in *Succession* del 1935 [fig. 19], in cui compaiono animali acquatici e lombrichi. Cfr. AA. VV., *XXLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia* (1986).

³⁴ Lo scultore e architetto Vincenzo Jerace si dedica al mondo dell’infinitamente piccolo rappresentando immagini di esseri invisibili visti al microscopio. Ibid.

³⁵ Celli G. *L’arte, la biologia e l’invisibile*, in AA. VV., *XXLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia* (1986).

³⁶ Dice il pittore Franz Marc agli inizi del Novecento “L’arte dell’avvenire sarà l’incarnazione del nostro credo scientifico [...]. Invece di considerare il mondo, gli facciamo la radioscopia”. Ibid.

Il legame tra il mondo della scienza e della tecnica è molto stretto e spesso si parla di *essenza tecnica della scienza moderna*³⁷ per indicare la particolare metodologia o tecnica del conoscere che caratterizza il procedere della ricerca scientifica e, spingendosi un po' oltre, c'è chi, come Heidegger, arriva ad evidenziare un'identità tra i due termini in questione³⁸.

Oltre alla tecnica bisogna ricordare che la ricerca scientifica è anche tecnologica, vale a dire strettamente dipendente dalle tecnologie che impiega, per cui ogni progresso estende la conoscenza scientifica. Dunque l'essenza della scienza è sia tecnica che tecnologica e comunemente viene indicata con il termine di *tecno-scienza*. La scienza implica una tensione verso il futuro che può essere definita come accrescimento, perfezionamento e avanzamento conoscitivo reso possibile dalla tecnologia impiegata. La tecnologia non deve, perciò, essere intesa come una mera applicazione pratica della scienza pura, ma come il programma operativo e funzionante sul quale, e attraverso il quale, quest'ultima può svilupparsi verso una sempre maggiore capacità di intervento sul reale.

³⁷ Termine utilizzato da Mario Costa in *L'estetica dei media. Tecnologie e produzione artistica*, Capone Editore, Cavallino (LE), 1990.

³⁸ Heidegger analizzando l'etimologia dei termini arte e scienza arriva a parlare di una identità tra tecnica e scienza. Heidegger, M. Ibid.

Nella realtà contemporanea il legame tra scienza, tecnologia e arte è ancora più evidente in quanto gli strumenti utilizzati dagli artisti sono il frutto di ricerche scientifiche, ovvero mezzi nati per scopi scientifici e militari, passati poi a far parte della strumentazione artistica³⁹. Questo tipo di arte è strettamente dipendente dallo sviluppo tecnologico dei sistemi elettronici e di informazione. La diffusione delle luci stroboscopiche, del laser e della musica elettronica porta alla nascita dell'Arte Elettronica, rimpiazzata, qualche decennio dopo, dalla Data Art e dalla Random Art⁴⁰ che iniziano ad utilizzare i primi elaboratori elettronici e le sequenze di numeri casuali per creare immagini geometriche, fino ad arrivare alle odierne immagini sintetiche della Computer Art⁴¹ [fig. 20, 21]. Come suggerisce il termine comunemente adoperato di *immagine sintetica*, appare subito evidente che la parola *immagine* è relativa alla sfera artistica, mentre il termine *sintetico* riguarda leggi matematiche e algoritmiche applicate attraverso i

³⁹ Cfr. Bordini, S. (2004).

⁴⁰ Del Bufalo, D., *L'immagine sintetica. Cronologia di una corrente*, in AA. VV., *XXLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia* (1986).

⁴¹ La Computer Art, costituita da opere realizzate attraverso il calcolatore elettronico, nasce nel dopoguerra contemporaneamente allo sviluppo della cibernetica. Un notevole incremento della Computer Art si ha negli anni Novanta con lo sviluppo della computer grafica e con l'avvento della rete. Questo tipo di espansione, inoltre, si innesta sulla Net Art. Tanni, V., *Net Art. Sperimentazioni d'artista sul web*, in Bordini, S. (2004).

calcolatori, perciò l'immagine sintetica rappresenta il luogo di incontro e confronto tra l'arte e la scienza⁴². Questo tipo di immagini digitali viene generato da modelli matematici vettoriali applicati dai software (scienza) di un computer (tecnologia). Le ricerche artistiche cercano di dotare di creatività e artisticità il linguaggio matematico del PC sfruttando tutte le possibilità offerte dalle nuove analisi scientifiche, come ad esempio le recenti scoperte sulla geometria dei frattali⁴³.

L'opera o meglio l'immagine nasce dunque dall'incontro tra la creatività dell'artista, le analisi scientifico-matematiche e i nuovi strumenti tecnologici.

Gli sviluppi, le conquiste e le nuove concezioni della scienza e le sue suddivisioni specialistiche sembrano aver influenzato, durante i secoli, il percorso dell'arte verso un continuo avanzamento. Questa intrusione delle tecno-scienze nella produzione artistica ha diverse fasi che partono da una prima imitazione delle procedure e della ricerca scientifica per passare poi ad una mutazione dei contenuti e ad una ibridazione dei linguaggi che spesso approda ad una

⁴² Sbrilli, A., *Storia dell'arte in codice binario*, Angelo Guerini e Associati, Milano, 2001.

⁴³ Pontorno, M. G., *Orizzonti artificiali: i frattali*, in Bordini, S. (2004).

convergenza morfologica e intenzionalità operativa (come nel caso dell'astrattismo). Le tecno-scienze operano una costante irruzione nella produzione dell'immaginario artistico condizionandone le forme e il divenire.

L'arte di un'epoca della scienza e della tecnologia pertanto non può che essere *arte tecno-scientifica*.

1.2 LA NASCITA DELLE PROTESI

Breve analisi storica della protesi come prolungamento del corpo a partire da “l’invenzione della mano”

Il risultato dell’interattività tra essere e realtà esterna si esprime attraverso gli artefatti e la costituzione dell’artificiale⁴⁴. L’operare dell’uomo nel mondo, il suo manifestarsi, il suo esserci si riconosce e si realizza mediante le protesi, dove per protesi bisogna intendere tutti quei mezzi che rappresentano un’estensione del nostro corpo.

Alberto Abruzzese nel testo *L’industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio* riconosce nella mano e nella bocca, vale dire nella corporeità umana, le prime protesi dell’uomo⁴⁵. Le mani, liberate dalle funzioni deambulatorie, iniziano ad essere impiegate per nuove attività quali la riproduzione attraverso gesti degli oggetti da fabbricare e, in un secondo tempo, la manipolazione tecnica per costruire armi e utensili. Questa conquista delle mani emancipa a sua volta la bocca da

⁴⁴ Bordini, S. (1999).

⁴⁵ Abruzzese, A., Borrelli, D. (2001).

funzioni come afferrare la preda e aggredire rendono possibile la sua specializzazione come organo fonatorio⁴⁶.

La mano si trova perciò in una zona di confine tra l'interno, costituito dal corpo umano e l'esterno, rappresentato dal mondo circostante, e come dice sempre Abruzzese essa rappresentano "il modo di essere del corpo nel mondo e del mondo nel corpo"⁴⁷. Con questo processo si verifica un'artificializzazione del corpo in cui le mani, oltre a rappresentare una protesi fisica, costituiscono anche la prima "tecnologia interiorizzata diventata parte integrante di esso"⁴⁸.

Dal corpo umano partono dunque le prime di una serie di estensioni che da fisiche diventano poi tecniche e tecnologiche e che rendono possibile l'interrelazione tra l'uomo e l'ambiente, tra l'uomo e gli altri uomini.

Lo sviluppo delle protesi coincide con un'emancipazione dell'individuo che si distacca sempre di più dall'ambiente naturale per costruirne uno artificiale⁴⁹. L'artificiale nasce

⁴⁶ Secondo McLuhan invece "la parola parlata è stata la prima tecnologia grazie alla quale l'uomo ha potuto lasciare andare il suo ambiente per afferrarlo in modo nuovo". McLuhan, M., *Understanding Media*, McGraw-Hill Book Company, New York, 1964, tr. it. E., Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1979.

⁴⁷ Abruzzese, A., Borrelli, D. (2001).

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Con l'avvento della tecnologia o del corpo tecnologico viene sostituito il dominio della natura e "l'intero fondamento logico della tecnologia

infatti dall'esigenza degli esseri viventi di crearsi, all'interno dell'ambiente, una propria dimensione esistenziale e di migliorarne le condizioni attraverso la realizzazione di tecniche e artefatti meccanici. I concetti di artificiale e naturale non sono tra loro contrapposti, ma complementari, in quanto "l'artificiale si fonda sulla trasformazione del naturale, e il naturale fonda sull'artificiale la propria capacità operativa, il successo della propria effettualità"⁵⁰.

Le protesi, i prolungamenti del corpo e le tecnologie servono a rinforzare e a mediare il rapporto tra il reale fenomenico e l'individuo, a relazionarsi con il mondo, comprenderlo, interpretarlo, comunicarlo e mutarlo⁵¹.

Quando la tecnica è mezzo e strumento, costituisce un'estensione delle capacità umane, infatti oggetti molto comuni come orologi, telefoni, occhiali diventano per noi del tutto naturali, come una seconda pelle, confermando l'assunto che se lo spazio tecnologico rappresenta lo spazio dell'agire dell'uomo, allora il corpo stesso è un artefatto tecnologico [fig. 22]⁵².

interrompe la strumentalità della natura e serve a dimostrare la strumentalità della tecnologia". Druckrey, T. (1994) in Abruzzese, A., Borrelli, D. (2001).

⁵⁰ Capucci, P. L. (1996), cit. p. 36.

⁵¹ Ibid.

⁵² Abruzzese, A., Borrelli, D. (2001).

Occorre però fare una distinzione all'interno degli artefatti tra mezzi meccanici e mezzi tecnologici. I primi infatti, come ricorda McLuhan, operano un prolungamento del corpo in senso spaziale, mentre i secondi, sviluppatasi conseguentemente all'avvento dell'elettricità, rappresentano una vera e propria estensione del nostro sistema nervoso centrale⁵³. Con la tecnologia elettrica il nostro sistema nervoso viene infatti tecnologicamente esteso sino a "coinvolgere tutta l'umanità e a incorporare tutta l'umanità in noi"⁵⁴, ovvero l'uomo esteriorizza un modello di sistema nervoso centrale.

Per questo motivo ogni innovazione tecnologica che rappresenta un prolungamento delle facoltà umane, sia fisiche che psichiche, provoca delle profonde modificazioni nella struttura del cervello e ha effetti sulla psicologia dell'individuo⁵⁵. A tal proposito De Kerckhove parla di "psico-tecnologia" per definire una tecnologia che emula, amplia o aumenta le funzioni senso motorie, psicologiche o cognitive della mente⁵⁶.

Come proiezioni delle potenzialità umane ed accelerazione della vita sensoriale, ogni medium impone nuovi rapporti e

⁵³ McLuhan, M. (1964 -1979).

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ Cfr. 3.5.1 *Alle due estremità del filo*. Origini e caratteristiche della Fax Art, nota 124.

⁵⁶ De Kerckhove, D. (1991-1993).

nuovi equilibri tra gli altri organi e le altre estensioni influenzando nello stesso tempo l'intero campo dei sensi.

L'uomo, perpetuamente modificato dall'uso della tecnologia, e dalle estensioni, trova a sua volta dei modi nuovi per modificarle, diventando ciò che McLuhan indica come l'organo sessuale della tecnologia⁵⁷. L'amore degli "aggeggi" di cui parla McLuhan riprendendo il mito di Narciso, è dovuto alla fascinazione che ogni estensione provoca sull'uomo per il fatto di essere composta da materiali diversi rispetto a quelli del corpo e di essere capace di ampliare le facoltà umane trascendendo le sue limitazioni fisiche. Per tal motivo l'uomo aspira inconsciamente ad ottenere la massima estensione del corpo e ad assicurarsi qualunque competenza da questa apportata. Ulteriore conseguenza dello stretto rapporto tra la tecnologia e l'uomo risiede nel fatto che la tecnologia ha la capacità di far insorgere una sua domanda, un impulso ad un suo uso continuo, confermando che la tecnologia costituisce parte integrante dei nostri corpi.

Questo desiderio dell'uomo, seppur inconscio, di aumentare le sue capacità sembra ricordare il romanzo di Marinetti

⁵⁷ "Sul piano fisiologico l'uomo è perpetuamente modificato dall'uso normale della tecnologia e trova a sua volta modi sempre nuovi per modificarla. Diventa insomma, per così dire, l'organo sessuale del mondo della macchina...: gli permette il processo fecondativo e l'evoluzione di nuove forme". McLuhan, M. (1964 -1979), p. 56.

Mafarka il futurista in cui l'uomo, o meglio una sorta di super-uomo nietzschiano, attraverso le protesi meccaniche, “gli uccelli meccanici” come l'autore li definisce, supera i suoi limiti biologici raggiungendo uno stato soprannaturale, diventando esso stesso macchina o aeroplano⁵⁸. Ma non occorre andare così lontano per trovare degli esiti a volte romantico-decadenti di questa visione “tecnologica” dell'esistenza, visto che lo stesso McLuhan in *Gli Strumenti del comunicare* sembra auspicare un trasferimento dell'intera coscienza umana nel mondo del cervello elettronico in modo da poterla riprogrammare.⁵⁹

A parte questi sconfinamenti forse un po' troppo audaci ma che comunque affascinano da sempre l'uomo che tenta di prevedere i possibili esiti delle tecnologie future, a McLuhan, e prima di lui a Teilhard de Chardin⁶⁰, si deve anche l'aver

⁵⁸ *Mafarka* viene scritto e pubblicato per la prima volta in francese nel 1909, presso la casa editrice parigina Sansot. Marinetti ne preannuncia l'uscita dal 1902, con il titolo *Le roi des chaudes*, poi cambiato in *Mafarka le futuriste, roman africain*. Viene tradotto in italiano da Decio Cinti. Per alcune descrizioni, l'autore subisce anche un processo nel 1910. Ferroni, G., *Storia della letteratura italiana. Il Novecento*, 1991, Einaudi, Milano, 1995.

⁵⁹ McLuhan, M. (1964 -1979), p. 72.

⁶⁰ Teilhard de Chardin già negli anni Venti-Trenta parla di “sistema nervoso, tecnologico, planetario”, cioè capisce che le tecnologie, oltre a costituire una estensione planetaria del sistema nervoso, formano anche una intelligenza collettiva. Teilhard de Chardin in Speroni, F., *La rovina in scena. Per un'estetica della comunicazione*, Meltemi, Roma, 2002;

precocemente capito che “ci stiamo rapidamente avvicinando alla fase finale dell’estensione dell’uomo: quella, cioè, in cui, attraverso la simulazione tecnologica, il processo creativo di conoscenza verrà collettivamente esteso all’intera società umana, proprio come tramite i vari *media* abbiamo esteso i nostri sensi e i nostri nervi”⁶¹, ovvero di aver anticipato quello che Pierre Lévy definisce *l’intelligenza collettiva*.⁶²

L’avvento della telematica, del digitale, dell’interconnessione mondiale dei sistemi informatici e lo sviluppo di una comunicazione globale hanno reso possibile la nascita di questa intelligenza collettiva ovvero la messa in comune delle capacità mentali, dell’immaginazione, delle competenze che permettono alle persone di collaborare, di lavorare e di apprendere insieme. Il cyberspazio, cioè un nuovo spazio di socializzazione, organizzazione e comunicazione creato dalle tecnologie informatiche,⁶³ aumenta le capacità cognitive umane quali: la memoria, la trasmissione di dati e conoscenze,

Formenti, C., *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell’epoca di Internet*, Raffaello Cortina, Milano, 2000.

⁶¹ McLuhan, M. (1964 -1979), cit. p. 9.

⁶² Lévy, P., *Cyberculture. Rapport au Conseil de l’Europe*, Odile Jacob, 1997, tr. It. Donata Feroldi, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 2001.

⁶³ Il termine cyberspazio viene usato per la prima volta da William Gibson nel romanzo *il Neuromante* del 1984 e indica lo spazio di comunicazione creato dall’insieme di tutti i computer connessi alla rete e dalle memorie informatiche.

l'immaginazione, la percezione ecc. e si presenta come uno degli strumenti privilegiati dell'intelligenza collettiva che a sua volta costituisce uno dei principali motori della cybercultura [fig. 23].

Ciò che stiamo vivendo oggi è un prolungamento del processo di virtualizzazione proprio dell'uomo, infatti uno dei fenomeni più significativi di questa era telematica è la creazione di una rete globale la quale non è soltanto una rete elettrica ma un campo unificato di esperienza che ha molte delle caratteristiche del nostro sistema nervoso.

In questa breve sintesi sulla storia delle protesi si capisce come dalle prime estensioni fisiche l'uomo sia passato a “modelli, tecniche, artefatti sempre più complessi, sofisticati, potenti e addirittura “intelligenti” [...] con cui interpretare, conoscere, modificare” e soprattutto condividere “l'esistente in maniera sempre più approfondita”, connessa e reticolare⁶⁴.

⁶⁴ Cappucci, P. L. (1996), cit. p. 29.

1.3 AVANGUARDIE, NEO-AVANGUARDIE E TECNOLOGIA: UN RAPPORTO SIMBIOTICO

Analisi del rapporto arte/tecnologia (artista/tecnologia) nelle avanguardie storiche e nelle neo-avanguardie

La nascita della fotografia e poi delle immagini numeriche, lo sviluppo delle reti telematiche e tutte le altre scoperte tecnoscientifiche influenzano la cultura e la produzione delle immagini.

Con lo sviluppo delle tecniche e delle scienze l'arte si distacca sempre di più dalla trascendenza, dall'assoluto, dalla ricerca della verità per avvicinarsi all'antropologia e sperimentare nuovi strumenti e nuovi modi più adeguati ai tempi e alle nuove situazioni. L'arte si trasforma in avanguardia o meglio in arte sperimentale, in grado di analizzare le nuove forme che l'organizzazione antropologica va assumendo, di elaborare modelli di comportamento più adeguati alle condizioni esistenziali, e di creare un nuovo linguaggio di forme includendo le nuove tecnologie dell'immagine, del suono e dello spazio.

Afferma infatti Mario Costa in un passo del suo testo
L'estetica dei media:

“L'esistenza umana di prospettiva rimanda ad una configurazione antropologica non più legata alla identità e alla persistenza del soggetto; fortemente orientata nella direzione dell'esteriorità; dominata dagli oggetti-segni; fluttuante in un universo di indifferenze tra autenticità e simulazione; fortemente incline alla formalizzazione e predisposta al dominio della ragione calcolante; simbioticamente legata alla tecnologia. Di questi e altri aspetti della configurazione antropologica l'avanguardia ha fornito le indicazioni e la sperimentazione preventiva... l'arte ha modificato la propria essenza e si è fatta *luogo di domesticazione preventiva dei possibili esistenziali*”⁶⁵.

Il forte sviluppo della tecnica, che prende piede dalla metà dell'800 in poi, condiziona la creazione artistica spingendola verso una “controffensiva sperimentale”⁶⁶ e verso l'utilizzazione di nuovi materiali e nuovi mezzi quali gli oggetti quotidiani, la fotografia, il cinema e successivamente il computer.

La produzione avanguardistica cerca di trovare un rapporto con la tecnologia più adeguato che al tempo stesso sia specchio

⁶⁵ Cfr. Costa, M. (1990).

⁶⁶ Termine utilizzato da Achille Bonito Oliva in un'intervista del 1996 dal titolo *L'anoressia dell'arte*.

Cfr. <http://www.mediamente.rai.it>.

dell'accelerazione e della meccanizzazione della nascente società di massa.

Il primo strumento della nuova società che più di tutti modifica l'atteggiamento del fare artistico è la fotografia. Il 1839⁶⁷, anno della sua nascita, può dunque essere inteso come termine *post quem* hanno un notevole incremento i rapporti tra arte moderna e nuovi strumenti tecnologici. Questo novello procedimento di produzione di immagini, oltre ad essere influenzato da elementi caratteristici del linguaggio figurativo, a sua volta condiziona le tecniche pittoriche e le sue istanze rappresentativo-oggettive.

I primi artisti a rendersi conto del mutamento culturale indotto dai media tecnologici, dell'importanza delle nuove tecnica e delle trasformazione apportate dall'occhio meccanico della fotografia (e poi del cinema), sono i futuristi italiani.

L'avanguardia futurista, più di tutte le altre correnti ad essa contemporanee, tenta di interpretare e far propri i nuovi valori del movimento, della luce artificiale, della macchina e della

⁶⁷ Per una strana coincidenza il 1839 è anche l'anno di nascita di Cézanne, la cui esperienza pittorica è considerata come una soglia dell'arte contemporanea, analogamente a quanto si dice riguardo la riproduzione fotografica.

velocità⁶⁸ [fig. 24]. I fini che caratterizzano questa produzione artistica si differenziano dall'ambito teorico delle estetiche vigenti, e gli artisti cercano di innovare il repertorio tecnico-espressivo e proporre una estetizzazione dei mezzi tecnici e una integrazione dell'arte nel contesto della vita sociale.

Il progresso, il divenire, il movimento assoluto costituiscono per i futuristi l'essenza dell'età contemporanea, essenza che l'arte deve far propria attraverso una globalizzazione della produzione per fondersi con la realtà. La speculazione culturale futurista tende, infatti, ad abolire ogni distinzione tra le arti e ad estendere l'area della creazione artistica al fine di occupare tutti gli spazi della comunicazione e della produzione, dalla pittura alla stampa, dalla scultura alla moda, alla fotografia, al cinema⁶⁹, a trasformare l'estetica in un vero e proprio modello comportamentale di estetizzazione della vita⁷⁰.

Lo stile del movimento, l'effetto cinematografico, lo spazio collassato, i contrasti simultanei, il fotodinamismo, [fig. 25]

⁶⁸ Nel primo *Manifesto Futurista* pubblicato da Marinetti su Le Figarò il 20 Febbraio del 1909, si parla sia di automobile, aeroplano, che di fisica elettromagnetica cioè di luce elettrica, raggi X, radio. AA.VV. *Futurismo e futurismi*, catalogo della mostra, Palazzo Grassi, Venezia, 1986, Bompiani, Milano, 1986.

⁶⁹ Nel 1916 appare il *Manifesto della cinematografia futurista*. I futuristi producono anche alcuni film tra cui *Vita futurista* del 1916. Attraverso la tecnica cinematografica la velocità, elemento fondamentale del Futurismo, può essere rappresentata concretamente e fisicamente. Ibid.

⁷⁰ Questa visione estetica della vita è tipica di Marinetti.

l'assemblaggio e il montaggio delle immagini⁷¹, la compenetrazione dei corpi sono soltanto alcune delle innovazioni estetiche proposte e attuate dai futuristi nell'ottica di *Ricostruzione futurista dell'universo*⁷².

Con il Futurismo si attua un mutamento intellettuale nei riguardi della tecnica in cui il mondo della creazione dello spirito si lega con l'universo tecnologico, trasformando il rapporto arte/tecnologia in un legame profondo e non più caratterizzato soltanto da influenze reciproche.

Diversa appare invece la visione che Léger, pittore appartenente all'ambiente cubista francese, ha della realtà e del suo rapporto con l'uomo, infatti, se al centro dell'estetica futurista non si trova l'uomo bensì il progresso, il divenire meccanico e meccanicistico, per Léger invece sono gli uomini a dover dominare le macchine.

⁷¹ Dice infatti Marinetti nel *Manifesto tecnico della letteratura futurista* del 1910 "In certi casi bisogna unire le immagini a due a due. Per avviluppare e accogliere ciò che vi è di più sfuggibile e inafferrabile nella materia, bisogna formare delle strette reti di immagini o analogie, che verranno lanciate nel mare misterioso dei fenomeni". Taiuti, L. (1996).

⁷² Balla, G., Depero, F., *Manifesto della ricostruzione futurista dell'universo*, 1915, in Bordini, S., *Luce, pittura e movimento: ricerche tra Ottocento e Novecento*, Lithos, Roma, 1993.

“Pittore della vita moderna”⁷³ e attiva, Léger dipinge e reinventa ciò che caratterizza questa vita industriale e tecnica, ovvero la macchina [fig. 26]. Come l’ordine industriale ha cambiato la nostra sensibilità e la nostra visione, anche l’arte deve cambiare ed essere interprete di questa nuova visione del reale in cui l’artista diventa un artigiano moderno, un operaio specializzato che costruisce le macchine e perciò le domina.

Questa particolare concezione che Léger ha dell’artista e della sua produzione sembra in parte ricordare Gropius e il progetto che anima la fondazione della Bauhaus, il cui scopo immediato consiste nel riannodare, tra l’arte e l’industria produttiva, il legame che unisce l’arte all’artigianato.

L’epoca così detta del Funzionalismo, in cui l’esperienza della Bauhaus si inserisce, che domina il panorama artistico nel periodo fra le due guerre, incoraggia lo sforzo progressivo, economico-tecnologico della civiltà industriale proponendo la razionalità delle forme, il ricorso alla tecnologia industriale, la standardizzazione, e la fabbricazione in serie [fig. 27].

La nascita del design industriale, che si sviluppa proprio nell’ambito della Bauhaus, risolve l’antinomia arte/industria

⁷³ Definizione di M. De Micheli in De Micheli, M., *Le avanguardie artistiche del Novecento*, 1986, Feltrinelli, Milano, 2002.

percepita fin dal tardo Ottocento e pone in stretta relazione la forma, ovvero l'estetica dell'oggetto, con la sua funzione. Il momento progettuale diventa perciò l'elemento fondamentale di tale metodologia operativa e il presupposto stesso dell'operare. Conformemente ai bisogni della nuova società il prodotto industriale viene dotato di valore estetico, in tal modo si arriva ad una identità tra tecnica e arte e viene recuperata la dimensione sociale del fare artistico, ora più attento al momento fruitivo-funzionale.

La Bauhaus, dunque, costituisce la prima scuola di tecnologia moderna in cui il momento formativo è unito a quello sperimentale, infatti nel programma di Gropius trovano per la prima volta applicazione sia le discipline artistiche tradizionali che i nuovi media quali la fotografia e il cinema⁷⁴.

Contemporaneamente alla Bauhaus si sviluppa in ambiente russo un tipo di funzionalismo ideologico definito Costruttivismo in cui sono presenti alcuni presupposti estetico-figurativi già proposti dalle speculazioni avanguardistiche

⁷⁴ AA.VV. *Bauhaus*, pubblicato dall' Institut fur Auslandsbeziehungen (Istituto per le Relazioni Culturali con l'Estero), Institut fur Auslandsbeziehungen, Stoccarda, 1981, catalogo mostra Napoli, Museo di Capodimonte, 1981-1982, Goethe Institut di Napoli, Soprintendenza ai Beni Artistici e Storici della Campania, Soprintendenza ai Beni Ambientali e Architettonici di Napoli; Wingler, H. M., *Il Bauhaus: Weimar Dessau Berlino 1919-1933*, Feltrinelli, Milano, 1972.

occidentali, tra cui il riconoscimento dell'importanza dell'elemento tecnico nel fare artistico.

A differenza del Futurismo e della sua mitizzazione della macchina, per il costruttivismo russo la tecnologia acquista un valore più concreto, utilitario e funzionale⁷⁵. L'oggetto artistico assume una specifica funzione all'interno del progetto di rinnovamento culturale proposto dalla rivoluzione [fig. 28]. Ciò che spinge gli artisti russi ad allontanarsi dall'arte borghese per assumere un ruolo più attivo e libero nell'ambito sociale e tecnologico è, prima di tutto, l'esigenza di coniugare la produzione artistica al nuovo clima ideologico-politico. In questa ottica, in cui l'opera è considerata il frutto del lavoro umano, si determina una indifferenza tra lavoro e arte e quest'ultima deve acquisire una specifica finalità pratica.

Tali premesse materiali e tecnologiche, proposte dal Costruttivismo russo, rispecchiano il clima generale di estetizzazione dei prodotti tecnico-industriali che caratterizza tutta la produzione del primo Novecento⁷⁶.

Con queste esperienze quali il Costruttivismo, la Bauhaus e le altre correnti funzionaliste occidentali, il rapporto arte/tecnologia subisce un ulteriore mutamento e la tecnica non

⁷⁵ Nell'ambiente russo il ricorso alla tecnica avviene in una situazione storica di arretratezza industriale ed estetica rispetto ai paesi occidentali.

⁷⁶ De Micheli, M. (1986, 2002).

viene più intesa futuristicamente come mito o simbolo da perseguire bensì come *regola universale* di ogni possibile *produzione* artistica.

Singolare rispetto alle speculazioni estetiche contemporanee è la posizione del gruppo Dada. Sebbene, infatti, non sia presente nella loro proposta di destrutturazione culturale alcuna fiducia ottimistica nei confronti della macchina e della sua funzione sociale, a differenza di quanto invece avviene per i futuristi, il Funzionalismo e tutte le correnti moderniste, i dadaisti si allontanano comunque dalle tecniche specificatamente artistiche e rivolgono la loro attenzione ai materiali e alle tecniche industriali (Man Ray alla fotografia, Hans Richter al cinematografo ecc.),⁷⁷ utilizzandoli in modo innovativo e dando origine a nuovi linguaggi espressivi come la tecnica del fotomontaggio da loro inventata⁷⁸.

⁷⁷ Gli esperimenti fotografici di Man Ray prendono il nome di Rayogrammi. Hans Richter con *Filmstudie* del 1926 crea un cortometraggio ricco di elementi dadaisti, astrattisti e surrealisti. Elementi dada sono presenti anche in *Entr'acte* di René Clair in cui tra le varie scene viene presentato Duchamp mentre gioca a scacchi con Man Ray. Lo spiazzamento e i paradossi visivi tipici del Dadaismo vengono inoltre ripresi dalla produzione cinematografica degli anni Sessanta. Cfr. <http://www.fotografiareflex.net/manray.html>. Taiuti, L. (1996).

⁷⁸ I dadaisti fanno largo uso della fotografia e la adoperano soprattutto per creare messaggi trasversali, come fa Duchamp in *Etant donnés* (1946-66) [fig. 29], Gough-Cooper, J., Caumont, J., *Marcel Duchamp, effemeridi su e*

Se la Bauhaus e il Costruttivismo affermano che la qualità estetica di un oggetto è legata alla sua utilità, al contrario per i dadaisti, in special modo Duchamp, tutto ciò che è utile non è estetico, ma lo diventa nel momento in cui viene allontanato dalla finalità utilitaria assegnatagli dalla società consumistica.

Le macchine e i meccanismi dei dadaisti sono l'emblema, in negativo, dell'umanità nel periodo della grande industrializzazione diventata "manichino meccanico", come nel *Nudo che scende le scale* (1912) di Duchamp,⁷⁹ [fig. 30] o macchina impossibile carica di significati difficili ed esoterici⁸⁰.

Anche gli esponenti del Surrealismo si avvicinano agli strumenti tecnologici di massa e li adattano alla propria poetica per la loro forza rappresentativa e "surreale", senza però analizzarli nella loro struttura meccanica.

La fotografia e il cinema sono infatti strumenti largamente utilizzati dai surrealisti, la prima attraverso fotomontaggi,

intorno a Marcel Duchamp e Rose Sélavy 1887-1968, catalogo della mostra svoltasi a Palazzo Grassi, Venezia, 1993, Bompiani, Milano, 1993.

⁷⁹ De Vecchi, P., Cerchiari, E., *Arte nel tempo. Dall'Illuminismo al Postmoderno*, Bompiani, Milano, 1995.

⁸⁰ A tal proposito si può ricordare il dipinto di Duchamp *Sposa* (1912) [fig. 31] in cui il coito è assimilato ad una serie di ingranaggi e *Il grande vetro* (1915-23) [fig. 32], sempre di Duchamp, in cui l'uomo viene ironicamente paragonato alla macchina e in cui sono presenti numerosi riferimenti alla tradizione alchemica ed ermetica. Calvesi, M., *Duchamp invisibile: la costruzione del simbolo*, Officina Edizioni, Roma, 1975.

manipolazioni, effetti particolari già diffusi in tutta l'area creativa contemporanea, il secondo perché, attraverso le tecniche del montaggio, delle associazioni e contrapposizioni impossibili, dell'“accoppiamento di due realtà in apparenza non accoppiabili”⁸¹ crea uno spiazzamento, mette in moto l'immaginazione e produce una nuova realtà o meglio una “sur-realtà”⁸².

Con la Seconda Guerra Mondiale si genera una frattura tra il mondo dell'arte e quello della tecnica e si diffonde un atteggiamento critico nei confronti della tecnologia, vista ora non più come modello di razionalità, ma come elemento di distruzione e pericolo.

L'impianto concettuale delle idee moderniste, sviluppatasi parallelamente alla crescita e all'avanzamento tecnologico e mediale entra in crisi e, nell'immediato dopoguerra, si diffondono correnti astratte-informali che si allontanano dal rapporto con i media, dalla realtà sociale e dai linguaggi di massa, fino a giungere con l'arte concettuale ad una smaterializzazione dell'opera e alla sua riduzione al mentale,

⁸¹ Parole del 1926 di Max Ernst in Taiuti, L. (1996).

⁸² Il termine Surrealismo, utilizzato per la prima volta da Apollinaire nel 1917 (*sur-réalisme*), è composto dalla parola *realismo* con l'aggiunta del prefisso *sur* (equivalente di su) e indica letteralmente “al di sopra della realtà”.

ovvero quella che Simmel agli inizi del '900 chiama "corticalizzazione" dell'uomo moderno e Weber intellettualizzazione.⁸³

Sebbene il quadro artistico internazionale si allontani dalle pratiche teorizzate dalle avanguardie e non miri più a stabilire un rapporto tra la rappresentazione e la realtà, come quello che era stato alla base delle poetiche del modernismo, si sviluppano alcuni movimenti che tendono a ristabilire una continuità con le correnti dell'anteguerra.

Il problema tecnologico, i linguaggi di riproduzione meccanica e di comunicazione di massa non cessano di attirare l'attenzione di alcuni artisti, di preferenza neo-dadaisti, spazialisti⁸⁴, artisti fluxus, pop artisti⁸⁵ e anche: situazionisti⁸⁶, cinetisti e op artisti⁸⁷, Nam June Paik e quanti si avvicinano alla Videoart⁸⁸.

⁸³ Simmel, G., Weber, M., in Costa, M. (1990).

⁸⁴ Nei vari manifesti dello Spazialismo Lucio Fontana avverte l'esigenza di analizzare e utilizzare all'interno della pratica artistica dei media tecnologici tra cui, ad esempio, la televisione. Capucci, P. L. (1996). Cfr. 3.5.3 *Fax o magia: per capire meglio la Fax Art*. Riferimenti artistici, nota 172.

⁸⁵ Come è stato detto più volte, Andy Warhol manipola tutto: suoni, immagini, luci e si accosta a tutti i linguaggi di massa: fotografie, serigrafie, musica e cinema. Boatto, A., *Pop art*, 1983, nuova edizione, Laterza, Bari, 1998.

⁸⁶ Perniola, M., *I situazionisti: il movimento che ha profetizzato la società dello spettacolo*, Castelvechi, Roma, 1998.

⁸⁷ Il fulcro dell'arte Cinetica risiede nella sperimentazione e messa in atto di puri meccanismi che mettono in movimento l'opera (o danno l'illusione del

Collage multimediali, montaggio, attenzione per il lessico della metropoli e i suoi elementi mediatici, annullamento delle barriere fra i diversi linguaggi, azioni performative, happening che investono spazi sociali e in cui si utilizzano elementi multimediali per creare il massimo coinvolgimento del pubblico, diventano gli elementi caratteristici di questi neonati movimenti artistici⁸⁹.

A partire dagli anni Sessanta l'interscambio fra musica, teatro e arti visive si fa sempre più fitto e si sviluppa un nuovo linguaggio video e cinematografico rivolto verso una nuova creatività e libero dalle imposizioni del mercato. In questa direzione si muovono le sperimentazioni filmiche dei pop artisti⁹⁰ e l'esperienza di George Maciunas che porta il video

movimento come nella Op Art). I nuovi strumenti vengono utilizzati come mezzi tecnico-esecutivi dell'opera, nello stesso tempo la loro meccanicità coincide con l'operatività del prodotto artistico. Vinca Masini, L., *Arte Contemporanea: La linea dell'Unicità-La linea del Modello*, Giunti, Firenze, 1989, ristampato con il titolo *L'arte del Novecento. Dall'Espressionismo al Multimediale*, volume 10, Gruppo Editoriale l'Espresso, Roma, 2003.

⁸⁸ Bordini, S., *Videoarte & arte: tracce per una storia*, Lithos, Roma, 1995.

⁸⁹ Quasi tutti questi movimenti utilizzano oggetti di produzione industriale, fotografie, collage e immagini dei nuovi media.

⁹⁰ Il cinema rappresenta uno degli esiti più interessanti della febbrile produzione artistica di Andy Warhol che si allontana dalle pratiche manipolatorie del cinema sperimentale per portare sulla scena l'oggettività, la realtà quotidiana intrisa di citazioni e parodie tratte dal cinema industriale [fig. 33]. Cfr. Taiuti, L. (1996).

all'interno del gruppo Fluxus sia come documento di performance che come nuovo tipo di rappresentazione⁹¹.

Accanto al cinema anche la televisione diventa oggetto di originali speculazioni e ricerche di inediti percorsi artistici e nuovi modi di produzione delle immagini che prendono il nome di Videoart. Nella Videoart lo strumento televisivo viene adoperato per diversi scopi: per videosculture [fig. 34, 35], video-environments, videoinstallazioni, videotape⁹² o videografie in cui l'artista, primo fra tutti Nam June Paik, cerca di alterare, decostruire, deformare l'immagine video attraverso variazioni della luce, interferenze o manipolazioni del segnale.

A queste correnti artistiche degli anni Sessanta-Settanta si devono le indicazioni di un nuovo atteggiamento nei confronti del rapporto arte/tecnologia in modo meno simbolico-

⁹¹ I Fluxusfilm prodotti sono numerosi e molti artisti si cimentano nella produzione di film e cortometraggi come Yoko Ono, Robert Filliou, Lemaître ecc. Attraverso la tecnica cinematografica è infatti possibile lasciar fluire spontaneamente idee, azioni e improvvisazioni. Solimano, S., *The Fluxus Constellation*, Neos, Genova, 2002; Bonito Oliva, A. (a cura di), *Ubi Fluxus ibi motus: 1990-1962*, Mazzotta, Milano, 1990.

⁹² Il videotape viene realizzato con le telecamere portatili e svolge una funzione documentaristica di eventi o performance. Il video viene inoltre utilizzato anche nell'arte Concettuale, nella Land Art e nella Body Art non soltanto come memoria di eventi (Gina Pane, Gerry Schum [fig. 36, 37]) ma anche come opera (Bruce Nauman [fig. 38], Bill Viola [fig. 39]). Bordini, S. (2004).

razionalistico, come era stato per le avanguardie storiche, ma più critico e analitico.

I linguaggi estetici prendono a modello le nuove forme culturali realizzate dalla comunicazione di massa e ridefiniscono un atteggiamento di analisi e di confronto con i media, interrogandosi sulla capacità di diffusione e fascinazione dei vari linguaggi della comunicazione. Rispetto alle avanguardie storiche le nuove correnti artistiche si trovano in un contesto tecnologicamente più vasto, dove le strategie comunicative sono una realtà presente e dominante e dove le nuove tecnologie, specie quelle video e televisive, provocano una sempre maggiore smaterializzazione dell'opera e una sua trasformazione in processo dinamico in cui vengono analizzate le possibilità dei nuovi linguaggi preparandoli alle future trasfigurazioni della visione.

Sul finire degli anni '80 i mutamenti improvvisi e, in parte, inattesi, trasformano nuovamente lo scenario sociale e influiscono in modo determinante sulle pratiche artistiche. Il boom tecnologico dell'informatica e dei nuovi apparecchi di trasmissione⁹³ provoca ulteriori convergenze tra l'arte e i media. I sistemi di comunicazione diventano oggi l'essenza

⁹³ Televisione interattiva, telex, trasmissione via satellite, fibre ottiche, compact disc, cibernetica, bit e byte sono solo alcuni dei vocaboli che iniziano a diffondersi nel mutato clima culturale degli anni Novanta.

della realtà e il fattore omologante entro cui il mondo si manifesta e l'arte, di conseguenza, si trasforma sempre più in un'esperienza dinamica, in uno scambio (im)materiale e in un evento comunicativo a lunga distanza.

Questo è il significato fondamentale di correnti artistiche come la Net Art, la Mail Art, la Fax Art e la Telephone Art in cui la macchina viene utilizzata come un nuovo modo di “comunicare l'arte”.



PARTE SECONDA

CAPITOLO SECONDO

MAIL ART

2.1 COME FUNZIONA IL FOOTBALL POSTALE

*“Un fantastico, gigantesco mobile di Calder
...sempre in movimento”¹*

Origini e fortuna del termine Mail Art

A prima vista il termine Mail Art² sembrerebbe indicare semplicemente l'uso del sistema postale per la trasmissione e diffusione di prodotti artistici, ma in realtà racchiude in sé un significato molto più complesso e ricco di connotazioni.

L'utilizzo della rete postale in senso creativo inizia ad affacciarsi come possibilità negli anni Sessanta, grazie all'artista americano Ray Johnson il quale si preoccupa di esplorare le potenzialità artistiche del mezzo indicandone un indirizzo autonomo di ricerca.

¹ R. Johnson, in V. Baroni *Arte Postale, guida al network della corrispondenza creativa*, AAA edizioni, Bertiole (UD), 1997.

² Termine inglese la cui traduzione italiana corrisponde a “Arte Postale”.

Fin dall'inizio la Mail Art si connota come un canale alternativo di indagine espressiva indipendente dal sistema di trasmissione ufficiale dell'arte in quanto nasce come duplice reazione, sia ad una situazione di incomunicabilità provocata dai "media caldi"³, che alle limitazioni imposte dal mercato culturale.

In questo tipo di panorama socio-culturale i vecchi mezzi di comunicazione "a senso unico" consentono una limitata partecipazione diretta dell'utente, e la possibilità di un feedback è negata dal loro stesso statuto. Il destinatario, infatti, non è altro che un ricevitore passivo di notizie preconfezionate⁴.

Sul finire degli anni Sessanta, in concomitanza della profonda frattura dei valori e dei comportamenti provocata dal fenomeno della contestazione studentesca che cerca di difendere i media poveri e le forme di comunicazione provenienti "dal basso"⁵, nel campo artistico si sviluppano nuovi indirizzi di ricerca rivolti verso canali espressivi alternativi in cui recuperare una "verginità di comunicazione"⁶.

³ La definizione di *media caldi* (media a scarsa partecipazione diretta del fruitore) e *media freddi* (media ad alta partecipazione del pubblico) è una delle più fortunate di McLuhan, M. (1964 -1979).

⁴ Ibid.

⁵ Ortoleva, P., *Mediastoria. Comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo*, Nuova Pratiche Editrice, Parma, 1995.

⁶ Baroni, V. (1997).

La Mail Art viene vista perciò come uno spazio di cultura “parallela”, comunemente detto “underground”, i cui partecipanti diventano “interlocutori attivi di un dialogo allargato e planetario”⁷.

Si connota subito come una strategia operativa basata su uno scambio disinteressato, antidogmatico e gratuito di oggetti e idee tra operatori appartenenti ad un complesso sistema di relazioni sociali, culturali, politiche e geografiche.

All’intermo dell’Arte Postale l’artista tradizionale, a volte mittente e a volte destinatario, diventa un animatore/promotore di esperimenti collettivi ed eventi a catena. Questo slittamento posizionale porta ad un cambiamento ontologico dell’artista che, invece di “correre da solo come un podista”, si ritrova ad essere una sorta di giocatore di football americano⁸.

La dimensione collettiva, democratica e in un certo senso anarchica fa parlare di questo fenomeno artistico come della “più grande opera d’arte collettiva che sia mai stata realizzata [...] in continua evoluzione, che ha come scheletro l’intera superficie del globo”⁹, con largo anticipo rispetto alla rivoluzione cibernetica e allo sviluppo di internet.

⁷ Baroni, V., nell’articolo *Un network di scintille* cfr. www.sapienza.it

⁸ Il gioco del football americano ha un carattere non posizionale, cioè ogni giocatore durante il corso della partita può assumere qualsiasi ruolo.

⁹ Vittorio Baccelli, 1990, in <http://baccelli1.interfree> (sito dedicato a racconti, poesie, letteratura, new, Mail Art, arte).

Successivamente l'Arte Postale, allargando a dismisura le sue ramificazioni, cerca di sfruttare anche altri canali comunicazionali quali il fax e il telefono, fino all'utilizzo del PC e della rete.

Tutti questi concetti sono sintetizzati dal termine Mail Art considerato il più esplicativo rispetto ad una serie di concorrenti come "Correspondence Art" o "Process Art", in quanto esplicita sia il concetto di *invio* di messaggi (oggetti, testi ecc.) per mezzo del sistema postale, sia la forma particolare attraverso la quale il messaggio è espresso, sia infine la presenza di un destinatario sollecitato a rispondere.

Il fondatore della Mail Art, Ray Johnson, non si preoccupa di coniare un neologismo per questa nuova pratica artistica, ma usa definire tale trasmissione di opere come "Moticos": collages di disegni e ritagli di giornale con aggiunta di inchiostro e pittura spediti per posta ad artisti e non¹⁰.

Questa particolare accezione della parola sembra ricordare l'uso d'assemblage da parte di Kurt Schwitters che utilizza il termine "Merz" per indicare gli oggetti impiegati nella

¹⁰ "I've got a big pile of things at home wich will make moticos. They're really collages but that sounds too much like what they really are, so i call them moticos. It's a good word because it's both singular and plural and you can pronounce it how you like." John Wilcox, "The Village square", Village Voice, October 26, 1955 in Welch, C., *Eternal Network, A Mail Art anthology*, University of Calgary Press, Calgary (Alberta), 1995.

realizzazione d'assemblage. Moticos è inoltre un anagramma di "Osmotic" in quanto indica non soltanto il materiale usato, ma soprattutto il modo in cui l'artista assimila le immagini, le parole, la vita nei suoi collages, e la maniera in cui li dissemina attraverso la posta.

Presumibilmente il termine Mail Art è usato per la prima volta agli inizi degli anni Settanta, ma non è possibile stabilire con precisione chi ne sia stato l'ideatore, se ne contendono la paternità l'artista americano John Evans¹¹ e il critico francese Jean Marc Poinot¹².

Sinonimi spesso usati al posto di Mail Art (troppo simile fonicamente a *male art*¹³) sono: "Correspondence Art", che sottolinea l'importanza del processo comunicativo all'interno dello scambio postale, "Postal Art" scartato da Poinot, ma usato nella traduzione italiana del termine inglese, "Postcard Art" ecc... Una proposta un po' stravagante è quella avanzata dal tardo futurista italiano Umberto Luigi Ronco nel 1983 che

¹¹ Mail artista americano vivente membro della New York Correspondence School.

¹² Importante critico francese responsabile della diffusione della Mail Art in Europa. Ha curato una sezione di Mail Art alla Biennale di Parigi del '71 e ha pubblicato un testo su tale fenomeno artistico dal titolo: *Mail Art: Communication a Distance Concept*, Cedric, Parigi, 1971.

¹³ *Male* in inglese significa maschio e viene pronunciato in modo simile a *mail*. Questa assonanza può generare confusioni e dare l'idea di una connotazione maschilista del termine. Per tale motivo molti preferiscono utilizzare altre denominazioni per indicare questo fenomeno artistico.

consiglia di utilizzare la dicitura “Arte Epistolare”, poiché possiede una connotazione burocratica inferiore rispetto ad Arte Postale.

Altro termine comunemente accettato dalla comunità mail artistica è “Eternal Network” (rete eterna), coniato dagli artisti appartenenti al movimento Fluxus: Rober Filliou e George Brecht. La loro attività influenza fortemente la Mail Art poiché già dagli anni Sessanta in poi gli artisti Fluxus cercano di stabilire l’unità, la collaborazione e la cooperazione fra gli appartenenti al gruppo.

Definire il termine network non è cosa semplice, data la sua polisemia ed elusività, ma gli ideatori intendevano con esso designare una comunità di persone interrelate da un continuo scambio di idee, un insieme di operatori al centro di una rete globale ed “eterna” di collaborazioni. Ogni artista partecipando a progetti mail artistici entra a far parte di questa ragnatela di relazioni costituita da tanti micro-sistemi tra loro comunicanti. La sigla “Eternal Network” esprime l’importanza di una strategia artistica basata sul dialogo durevole e ininterrotto tra diversi soggetti.

L’elemento distintivo della società umana, la comunicazione, può essere realizzata attraverso i diversi canali come lo

scambio postale, telefonico, o attraverso le reti telematiche computerizzate, ma la presenza di un network¹⁴ resta sempre una delle costanti imprescindibili.

“There is always someone asleep and someone
awake
Someone dreaming asleep and someone dreaming
awake
Someone eating, someone hungry
Someone fighting, someone loving
Someone making money, someone broke
Someone travelling, someone staying put
Someone helping, someone hindering
Someone enjoying, someone suffering, someone
indifferent
Someone starting, someone stopping
the Network is Eternal”.

Robert Filliou¹⁵.

¹⁴ L'artista Vittorio Baccelli sostiene infatti che: “L'eternità del circuito non si chiude nemmeno con la morte dell'artista, ovvero col suo ritorno al mittente ma prosegue anche dopo la sua scomparsa”; cfr. <http://baccelli1.interfree>.

¹⁵ Filliou, R., *Research on the Eternal Network*, FILE, September, 1973 in Welc, C. (1995). Traduzione: “C'è sempre qualcuno addormentato, qualcuno/ sveglio/ Qualcuno che sogna dormendo, qualcuno che sogna/ da sveglio/ Qualcuno che mangia, qualcuno affamato/ Qualcuno che lotta, qualcuno che ama/ Qualcuno che fa soldi, qualcuno squattrinato/ Qualcuno che viaggia, qualcuno che resta fermo/ Qualcuno che aiuta, qualcuno che ostacola/ Qualcuno che gioisce, qualcuno che soffre, qualcuno/ indifferente/ Qualcuno che inizia, qualcuno che smette/ La Rete è Eterna”.

Il primo networker artistico: Ray Johnson e la N.Y.C.S.

Diversi movimenti e correnti artistiche vengono chiamate in causa come antecedenti dell'Arte Postale, ma finché la Mail Art non si sviluppa come una attività artistica verbo-visiva distinta, i prodotti postali realizzati rimangono solo semplici sperimentazioni tentati dagli artisti più audaci.

E' l'americano Ray Johnson a trasformare queste indagini fortuite in un'autonoma strategia operativa [fig. 40, 41].

Il "padre" della Mail Art nasce a Detroit nel 1927 e a diciotto anni si iscrive al Black Mountain College¹⁶, nel North Carolina, luogo importante per la sua formazione culturale [fig. 42]. Qui infatti conosce diversi esponenti del panorama artistico americano e, soprattutto, apprende l'importanza dell'idea di gruppo e di un fare basato sulla collaborazione intersoggettiva.

Questo forte senso di democrazia, acquisito durante l'insegnamento, è la premessa da cui partirà poi Johnson per la

¹⁶ Il Black Mountain College (BMC) nel North Carolina è considerato uno degli istituti artistici americani più importanti dell'epoca. Vi insegnano artisti famosi quali Josef Albers e Robert Motherwell, e molti degli studenti diventano personalità di spicco dell'avanguardia americana. A differenza degli altri istituti artistici l'insegnamento non prevede un unico programma curricolare da rispettare, ma cerca di individuare e potenziare le capacità di ognuno secondo gli interessi personali dei singoli soggetti.

creazione di un network basato sull'uguaglianza e non sulla volontà di primeggiare, sul rapporto tra soggetti e non su un tipo di lavoro individuale.

Suo compagno di studi è John Cage [fig. 43] che, con le sue performance incentrate sull'indagine del silenzio come opera d'arte, influenza l'attività artistica di Johnson.

I famosi *Nothings* [fig. 44, 45, 46] di Johnson sembrano infatti essere un'emulazione parodistica degli *Happening* di Cage in cui, a differenza di quelli messi in scena da quest'ultimo, non accade proprio nulla, creando una sospensione e frustrando una aspettativa.

I *Nothings* rimangono una costante nella vita dell'artista, infatti "Nothing" è la dichiarazione del suo dissenso nei confronti delle mostre ufficiali ("Ray Johnson nothing, no gallery") e "Nothing" è la risposta data a quanti chiedono se la Mail Art può essere considerata una forma d'arte¹⁷.

La sua coscienza estetica si forma all'interno di tale panorama culturale dell'America degli anni Cinquanta, accanto alle più eclettiche personalità artistiche.

¹⁷ Emblematica in tal senso è la risposta che Johnson dà ad un giornalista riguardo alla Mail Art che sembra emulare le non-risposte dell'amico Warhol: "The contents is the contents, the stamps are the stamps; the addresses are the addresses. It is very clear your question 'Is this an art form' is the art form." Cfr.

<http://www.fortunecity.com/victorian/palace/62/johnson.html>.

Quegli anni sono caratterizzati sia dalla nascita di nuovi movimenti e tendenze interessate all'analisi dei sistemi di comunicazione e dai cambiamenti sociali da essi generati (come fa la Pop Art), sia da una rinnovata attrazione per il movimento Dada¹⁸ che sfocia poi nel New Dada.

Johnson, dopo essersi avvicinato per un breve periodo alla Pop Art [fig. 47, 48], dalla quale apprende l'interesse per la manipolazione delle immagini di personaggi popolari, e dopo aver partecipato a qualche evento Fluxus come collaboratore occasionale¹⁹, dà inizio all'esperimento mail artistico fondendo indissolubilmente arte, gioco e vita.

La sua prima azione creativa in cui compaiono elementi postali consiste nel tagliare e ridurre i lavori precedenti e nell'incorporare lettere in complessi collages [fig. 49].

¹⁸ Nel 1951 viene pubblicato il libro di Robert Motherwell *The Dada Painters and Poets*. Sempre del 1951 è la prima mostra personale di Rauschenberg. Nel 1953 Marcel Duchamp organizza la mostra *Dada 1916-1923* alla Galleria Sidney Janis di New York, il MOMA di New York acquista una serie di Collages di Kurt Schwitters e Rauschenberg inizia a comporre i suoi *combine-paintings*.

¹⁹ Il ruolo marginale di Johnson nel gruppo Fluxus è confermato dal fatto che Maciunas preferisce considerare Filliou come il fondatore della Mail Art. E' comunque un membro del gruppo, Dick Higgins, a pubblicare nel 1965 la prima raccolta di lettere di Johnson con il titolo *The paper snake*. Johnson, R., *The paper snake*, *Something Else Press*, New York, 1965.

Non si tratta ancora di Mail Art, ma di una operazione artistica più vicina ai *combine-paintings* di Robert Rauschenberg o ai collages di Kurt Schwitters.

Anche se non sembra esserci una logica connessione tra l'utilizzo di un frammento di una lettera in un collage e la decisione di utilizzare la posta come medium in sé, ben presto Johnson inizia a spedire ad amici e corrispondenti sconosciuti queste opere di piccolo formato, da lui denominate, come già detto, Moticos²⁰ [fig. 50].

Le sue lettere hanno un carattere minimale per la scelta del piccolo formato, povero per la tendenza ad utilizzare materiale riciclato ritagliato da giornali e riviste e soprattutto concettuale, dovuto allo sfrenato ma inevitabile uso di “puns”²¹ [fig. 51, 52]. Combina sue immagini con quelle tagliate, mischia testi e giochi di parole e spesso recupera materiale precedente in forma ristampata, fino a dare origine ad un’ “opera a molti strati”, piena di potenziali associazioni visivo-verbali.

Tali opere sembrano essere il frutto di una continua costruzione, redazione, ricomposizione e ridefinizione degli elementi: il loro significato non è mai definitivo, ma nasce da

²⁰ Per l'origine e l'utilizzo del termine cfr. 2.1 *Come funziona il football postale*. Origini e fortuna del termine Mail Art.

²¹ “Pun”: termine inglese usato per indicare “gioco di parole”.

una concatenazione di idee paragonabile ad un flusso ininterrotto di pensieri.

Una costante nel suo lavoro rimane quella di integrare i collages con volti di personaggi famosi, come Elvis Presley [fig. 53] e James Dean, anticipando la produzione di immagini serigrafate di icone dell'immaginario popolare effettuata dagli artisti della Pop Art.

Mentre Warhol è interessato al processo di ripetizione, serializzazione e creazione dell'immagine attraverso l'utilizzo di altri media, Johnson è invece incuriosito dall'iconografia della persona e dalla possibilità di fare giochi di parole con il suo nome.

Già nel 1955 la sua insoddisfazione nei confronti del sistema dell'arte e delle esposizioni convenzionali lo porta a scegliere una particolare forma di esibizione: incollare le sue opere su muri e marciapiedi della città (in una prospettiva piuttosto lungimirante se si considera che il Graffitismo si svilupperà negli anni Settanta), o ad organizzare mostre all'interno di appartamenti messi a disposizione dagli amici.

Grazie a questo intenso lavoro il numero dei suoi corrispondenti cresce notevolmente, tanto che nel 1960 viene coniato dall'artista Fluxus Ed M. Plunkett, un nuovo nome per questo originale fenomeno artistico: New York Correspon-

dence School (un ibrido tra le scuole per corrispondenza pubblicizzate sui giornali e la famosa scuola pittorica New York School)²² [fig. 54].

Johnson gioca spesso con questo termine e la sua fantomatica scuola diviene ora la “Correspon Dance School”, ora la “Corres Sponge Dance School” [fig. 55] (riferendosi al modo in cui è in grado di assorbire una così vasta quantità di lavoro), ora la “Buddha University”, arrivando persino ad annunciare il suo scioglimento con una lettera inviata e mai pubblicata al The New York Times nel 1973 [fig. 56, 57]. La risposta a questa originale iniziativa è immediata, infatti si forma presto un network artistico internazionale costituito da corrispondenti che collaborano ad un’intensa attività artistica “orchestrata” da quello che viene considerato il suo primo operatore/direttore di rete.

²² “I was fascinated by what I saw of these mailings. I then began to mail things to Ray. Soon I was hearing from Ray via the post and receiving small envelopes full of goodies often with instructions to mail some item to someone else. I enjoyed this new game of contacting people without the necessity of actually meeting them and going through the usual social amenities, which I felt in those days was a bore... this business was referred to as correspondence art, but I began to call it the “New York Correspondence School”. It was a reference to the “New York School”, meaning the leading group of mostly abstract painters that flourished then”, Plunkett, E., *From Pre-to Post-Postal Art*, Franklin Furnace Flue, 1984, cfr. Welch, C. (1995) cit. p. 2.

Spesso le persone entrano a far parte della sua lista attraverso lettere che egli stesso invia invitando i corrispondenti a completare e a rispedire con la nota formula “Add-to and Return” [fig. 58-61], oppure instaura processi a catena del tipo “Add-to and Pass-on” (“aggiungi e trasmetti a”) [fig. 62-66]; o ancora crea altre forme di collaborazione stravaganti e in apparenza assurde, come la scelta nell’elenco telefonico di nuovi corrispondenti. In questo modo il suo network e tutta la Mail Art diviene in poco tempo un “fantastico gigantesco mobile di Calder costantemente in movimento²³”.

Persona enigmatica nella vita così come nel lavoro, Johnson cerca di fare della Mail Art un mezzo di cambiamento, inserendo nel fare artistico il nuovo concetto di collaborazione e comunicazione. Così, criticando a suo modo l’idea ormai obsoleta dell’unicum e dell’originale, tenta di trovare un’alternativa al sistema dell’arte occidentale.

²³ Parole dello stesso Johnson riportate in Baroni V. (1997), cit. p. 1.

La morte di un personaggio-leggenda o la fantasia di qualche invasato?

Johnson cerca attraverso le stravaganze della sua esistenza di alimentare una leggenda intorno alla sua persona.

Infatti, nonostante dia vita ad un'estesa rete di corrispondenze, solo pochi lo conoscono personalmente o hanno la possibilità almeno una volta di vederlo. Tutti gli altri possono soltanto cercare di rinvenire qualche somiglianza nei suoi *Bunny head*²⁴, i celebri *cartoons* da lui stesso disegnati e considerati come un marchio personale, una firma, o meglio ancora la sua foto, poiché gli assicurano un'immediata riconoscibilità all'interno del network.

Tutto il suo lavoro è sempre caratterizzato da una grande immaginazione, invenzione e ogni suo invio è ricco di

²⁴ *Bunny head* è il coniglietto senza corpo ideato da Johnson per essere il suo ritratto ed è in grado di rappresentare il cambiamento di umore dell'artista. Dice infatti Johnson "It's a derivate of Mickey Mouse or Mickey Rat, or it's a mouse or, at times, an elephant with a long proboscis. It's always expressive of who I feel I am at that moment I make that drawing". Altre volte invece associa il coniglietto al nome del destinatario a cui successivamente lo invia. *Bunny head* potrebbe essere considerato come il suo marchio, una specie di nome di battaglia simile a quelli utilizzati dai graffitisti, o il diffusissimo *nick name* internettiano. In un certo senso l'utilizzo di particolari "tags" (contrassegno) sta ad indicare la possibilità di poter acquisire un ruolo diverso e una nuova identità (quella mail artistica appunto) che il nome contribuisce a confermare.

significati nascosti che il destinatario deve cercare di svelare unendo tutti i pezzi della corrispondenza come un enorme puzzle [fig. 67, 68].

Si è parlato di lui come di un “ubiquitous buffon²⁵”, o addirittura come di uno schizofrenico ossessionato dal voler continuamente creare, ma anche distruggere i propri lavori.

Così dopo la sua morte si è sviluppata la leggenda sul personaggio-Johnson e non sono stati pochi quelli che hanno cercato di trovare un senso anche nella sua ultima macabra performance di buttarsi dalla sommità di un ponte di New York.

Se ci facciamo suggestionare dall’esegesi delle date e delle cifre riscontrabili in questa vicenda, troveremo non poco mistero intorno alla sua morte avvenuta per presunto suicidio il 13 Gennaio del 1995. Secondo la cronaca infatti, sembra che Johnson si sia gettato completamente vestito dal ponte di Sag Harbour a New York (“to sag” significa andare alla deriva, cedere), abbia nuotato un po’ sul dorso e infine sia misteriosamente scomparso.

In questa lugubre vicenda sembra esserci una costante non casuale: il ripetersi del numero tredici. Tredici è infatti: il

²⁵ Bourdon, D., in *An interview with Ray Johnson*, “Artforum”, Denville, September 1964, descrive Johnson come “a mischievous court jester...ubiquitous buffon”.

giorno del presunto suicidio, l'età delle due ragazzine che lo vedono gettarsi dal ponte, la somma delle cifre della sua età e la somma delle cifre della stanza che occupa per l'ultima volta, il numero dei viaggi che fa in traghetto, il numero dei suoi cugini e infine tredici mila dollari è la somma che gli viene ritrovata in tasca dopo il rinvenimento del corpo.

Non serve essere esperti di cabala per comprendere che ci sono delle strane coincidenze a cui probabilmente Johnson vuole assegnare qualche determinato significato a noi impossibile da recuperare.

A tutto questo si unisce anche un'ultima cartolina trovata nella sua casa a New York con il timbro postale di Los Angeles in data 13 Gennaio '95 e con la scritta "Se state leggendo questa cartolina significa che sono morto", e un epitaffio da lui scritto intitolato *Sabato*: proprio il giorno del ritrovamento del suo corpo [fig. 69].

Molto probabilmente con questa morte Johnson riesce a realizzare quello che egli stesso aveva precedentemente definito "un progetto grandioso, il più grande della mia vita", e a fare di tutta la sua esistenza una grande opera d'arte, un continuo happening a dispetto di quei tanti "Nothing" realizzati da vivo [fig. 70, 71].

2.2 DALLA NASCITA DELLA POSTA ALLA RETE POSTALE CREATIVA

*“E questa la chiami arte!
Chi credi di prendere in giro?
Non sono mica nato ieri”²⁶*

Nascita del servizio postale e della cartolina

Breve storia del Servizio Postale

Delineare la storia del sistema postale non è cosa semplice, né è possibile indicarne con sicurezza la data e il luogo di nascita poiché tutti i popoli nelle diverse epoche storiche creano e utilizzano un metodo per il trasporto dei messaggi.

Il più antico sistema postale di cui si ha conoscenza si basa sull’invio di segnali luminosi e acustici, successivamente sostituito dall’adozione della comunicazione scritta²⁷.

Uno dei primi popoli a creare una rete postale è quello cinese che nel 4000 a.C. affida la propria corrispondenza a

²⁶ Frase ironica incisa su un timbro creato dal Mail artista statunitense Skooter negli anni ‘70.

²⁷ Abruzzese, A., Borrelli, D. (2001); Ortoleva, P. *Per una storia dei media. La società comunicante*, Editore Anicia, 1992.

messaggeri a cavallo che percorrono le principali vie di comunicazione²⁸. Contemporaneamente alla Cina il regno Assiro crea un'efficiente rete di stazioni di posta dislocate sul vasto territorio, ove sono state ritrovate quelle che oggi vengono considerate le prime lettere della storia dell'umanità: le tavolette d'argilla, poi sostituite nel 3000 a.C. dal papiro²⁹.

In Egitto infatti, la diffusione del papiro contribuisce all'incremento dei servizi postali grazie alla sua leggerezza e duttilità, rimanendo in uso fino al XII sec. d.C. quando viene rimpiazzato dalla pergamena.

Intorno al 1000 a.C. nascono nuove figure professionali legate al sistema postale, quale lo scriba e più tardi i corrieri reali che si occupano solamente della posta governativa, escludendo quella privata affidata a mercanti e sacerdoti³⁰.

Soltanto con l'impero romano il sistema postale raggiunge un'efficienza e una velocità paragonabili alle reti postali del XIX secolo. Lo scambio di informazioni e messaggi è per Roma uno dei motivi della sua espansione militare e un mezzo per unire e controllare il vasto impero³¹. Per garantire

²⁸ Lévy, P. (1997-2000).

²⁹ Brancati, A., *Civiltà a confronto*, La Nuova Italia, Scandicci (FI), 1986.

³⁰ Ibid.

³¹ Nicolet, C., *Le métier de citoyen dans la Rome républicaine*, Gallimard, Paris, 1976, tr. It. F. Grillenzoni, *Il mestiere di cittadino nell'antica Roma*, Editori Riuniti, Roma, 1980.

l'efficienza del cosiddetto *cursus publicus* (servizio postale statale) viene realizzato un esteso sistema viario con stazioni postali a distanze prestabilite (ciascuna delle quali viene detta *statio posita*, da cui posta) percorso da corrieri a cavallo, a piedi e con “vetture di posta” che si estende per circa 300 mila chilometri, successivamente potenziato e ampliato al settore della corrispondenza privata con Diocleziano³².

A seguito del crollo dell'impero romano il sistema postale statale si smembra in numerose imprese locali gestite da privati e concentrate durante l'Alto Medioevo in conventi, monasteri e università laiche. Successivamente con l'intensificarsi degli scambi commerciali la corrispondenza assume un ruolo fondamentale e si sviluppano efficienti reti postali incrementate ulteriormente dall'utilizzo della corrispondenza cartacea che sostituisce quella in pergamena.

Grazie all'invenzione della stampa, allo sviluppo dei commerci e alla riorganizzazione viaria, il sistema postale subisce un ulteriore sviluppo e nel XVI-XVII sec. i diversi Stati europei cercano di unificare e centralizzare i servizi postali interamente gestiti dallo stato: nascono così le Poste Nazionali³³.

³² Ibid.; Mazzarino, S., *L'impero romano 1-2*, Laterza, Roma-Bari, 2002.

³³ Cfr. *La storia delle Poste* in:

Esempio di un servizio postale piuttosto originale è rappresentato dagli ormai leggendari Pony Express americani introdotti negli Stati Uniti nel 1860 per velocizzare le comunicazioni dal Missouri alla California attraverso l'abilità di ottanta giovani cavalieri-postini capaci di percorrere fino a 120 Km. di strada al giorno³⁴.

Nei secoli successivi le diverse invenzioni tecnologiche e dei trasporti influenzano direttamente o indirettamente la storia della posta. Dal telegrafo ottico a quello elettrico, dal treno alla nave a vapore fino all'automobile, dal telefono al fax, nel Novecento vengono poste le basi di un sistema postale allargato e globale che non ha più neanche bisogno delle

<http://www.poste.it/azienda/storia/solotesto1.1.html>.

³⁴ Il pony express è in grado di spedire la posta per 1966 miglia tra il Missouri e la California in meno di dieci giorni. L'annuncio della compagnia dei trasporti, la Pike's Peak Express Company, recita così: "Cercasi giovane, povero, instancabile di età massima 20 anni. Deve essere un esperto *rider*, accettare di rischiare la propria vita per il lavoro, preferibilmente orfano. Paga 25 dollari a settimana." Questo è il corriere tipo adatto a tale lavoro. Nonostante l'esperienza sia durata solo 19 mesi, ancora oggi è possibile trovare dei pony express del XXI sec. "con scooter al posto del cavallo e il cellulare al posto del cinturone." Cfr. http://www.farwest.it/storia/Approfondimenti/pony_express.htm.

“*mutationes*” (uffici postali³⁵) ormai soppiantate dalla comunicazione attraverso e-mail³⁶.

La cartolina

Fino alla metà del XIX secolo l'unica corrispondenza scritta avviene attraverso la lettera, soltanto nel 1869 viene emessa dall'Amministrazione Postale Austriaca la prima cartolina della storia: la “*Correspondenz-Karte*” (biglietto da corrispondenza)³⁷ [fig. 72].

In verità la prima idea della cartolina appartiene ad un funzionario delle Poste prussiane, Henrich Von Stephan che, nel 1865, propone l'adozione di un cartoncino già affrancato e senza busta da utilizzare per brevi messaggi. La sua idea non viene accettata e solo qualche anno più tardi, grazie ad un articolo del professore di Economia, Emanuel Alexander Herrmann, che analizza gli effetti positivi dell'incremento del traffico postale e dei guadagni ricavabili dal “biglietto postale”,

³⁵ Le *mutationes* nel mondo latino di età imperiale sono stazioni di posta situate ad una distanza di 10-15 Km. l'una dall'altra. Cfr. Nicolet, C. (1980).

³⁶ Jacquement, M., *Il galateo del cibernetista. Le regole della nuova etichetta tra fax, cellulari e reti telematiche*, Castelvecchi, Roma, 1995.

³⁷ Broi, G., (a cura di), *La posta in gioco: la comunicazione postale come creatività artistica*, catalogo mostra, galleria degli Uffizi, Firenze, 1990, Presidenza del Consiglio dei ministri, Dipartimento per l'informazione e l'editoria, Roma, 1990.

i funzionari dell'Impero Austro-Ungarico si accorgono dei vantaggi della proposta.³⁸ Successivamente anche gli altri stati adottano il biglietto postale, e tra essi l'Italia, che emette la sua prima cartolina nel 1874 [fig. 73].

Ben presto si passa dagli “interi postali” preaffrancati delle prime cartoline a cartoline decorate e senza francobollo, fino ad arrivare nel 1870 alla cartolina illustrata.

In quell'anno, infatti, il libraio di corte della Confederazione Germanica spedisce la stereotipia di un artigliere stampata sul verso di una cartolina postale³⁹. Da questo momento in poi il passo verso le cartoline fotografiche è breve e molti sono i pittori che realizzano vedute da stampare sugli ormai diffusissimi biglietti da corrispondenza [fig. 74, 75, 76].

L'adozione della cartolina dà inizio ad un modo più agile e rapido di comunicare che si diffonde su vasta scala raggiungendo così ogni ceto sociale⁴⁰ [fig. 77].

³⁸ Caratteristiche di una cartolina austriaca: sul recto viene riportato l'indirizzo (come il frontespizio di una lettera), sul verso si trovano invece le comunicazioni del mittente.

³⁹ *Stereotipia*: procedimento di riproduzione che permette di ottenere forme rilievografiche curve su lastre di piombo o di plastica fuse in un blocco unico. Zannier, I., *L'occhio della fotografia*, Carrocci, Roma, 1998.

⁴⁰ La cartolina è l'esempio concreto del cambiamento sociale causato dalla rivoluzione industriale poiché risponde alle nuove esigenze di razionalità e standardizzazione del messaggio, economicità e riproducibilità.

Nei primi anni del Novecento con il boom della cartolina hanno inizio diverse sperimentazioni che cercano di soddisfare i molteplici gusti degli utenti. Dalle dimensioni standard si passa alle mignon o a quelle giganti, si diffondono cartoline con applicazioni di piccoli oggetti che ne aumentano lo spessore, la carta viene sostituita da altri supporti e si arriva persino a considerare taluni oggetti come delle vere e proprie cartoline⁴¹. Tali modificazioni di prodotti commerciali postali costituiscono già una forma comunicativa di manipolazione mail artistica, nonostante le Poste italiane nel 1903 limitino tale creatività attraverso provvedimenti restrittivi

Così quando nella seconda metà degli anni '70 si diffonde anche in Italia lo sperimentalismo mail artistico, i giovani sperimentatori si trovano a ripercorrere strade già attraversate dai “cartolinarini” di inizio secolo, ma con una maggiore passione, senza limitarsi a considerare esclusivamente l'aspetto formale e cercando di dotare il medium postale di vitalità artistica continua.

⁴¹ Lo sviluppo di media quali la fotografia e il cinema dà nuovi impulsi alla cartolina postale che inizia ben presto ad essere elaborata per mezzo di collages e fotomontaggi. Britsch, F., Weiss, P., *Le avanguardie artistiche e la cartolina postale*, tr. it. O. Martinez, Cantini Editore, Firenze, 1989.

Utilizzo della posta: dalla letteratura all'arte

La possibilità di poter comunicare con altre persone indipendentemente dalle distanze spaziali e di poter distribuire la corrispondenza da individuo remoto a individuo remoto e non più solo dal centro alla periferia (e viceversa), permette al servizio postale di svilupparsi durante il corso dei secoli modificando i rapporti tra le persone.

Generalmente un buon metodo per comprendere la reale portata di un mezzo di comunicazione di massa consiste nel valutarne le trasformazioni dei comportamenti e delle abitudini culturali dei soggetti sociali entrati in contatto con esso.

Il formato della cartolina, ad esempio, trasforma completamente le tecniche di scrittura, con la possibilità di inviare un breve saluto o brevi comunicazioni, mentre la rivoluzione binaria del punto-linea di Morse contribuisce al rinnovamento delle strutture sintattiche che compongono la frase.

Un altro formato che ha enorme successo è la lettera che, da strumento di contatto interpersonale a distanza, diventa con il

romanzo epistolare oggetto di una nuova tecnica letteraria. Questo particolare genere di composizione non si affida ad una diretta narrazione da parte dell'autore, ma alla corrispondenza epistolare tra i protagonisti, mentre gli eventi e l'intreccio narrativo vengono desunti dal lettore dal carteggio di questi personaggi-autori. Si può comprendere immediatamente che la caratteristica più interessante del romanzo epistolare consiste nella sua polifonia sia formale che contenutistica⁴². I tempi relativi alla produzione materiale delle lettere, gli elementi che concernono la loro preparazione, la frequenza della corrispondenza riguardano l'essenza stessa del medium e impongono all'autore un determinato stile, regole e limiti.

Testi che riportano carteggi di personaggi reali o fittizi sono già presenti nella letteratura classica⁴³, ma avranno il loro massimo sviluppo nell'Inghilterra del XVIII secolo⁴⁴.

⁴² Oltre ai diversi punti di vista affidati ai personaggi, la frammentazione narrativa in lettere permette di cambiare completamente registro narrativo, stili e tempi verbali, causando nel lettore la stessa impressione di verosimiglianza e "oggettività" che proverà verso la fine dell'Ottocento con i primi film documentaristici dei fratelli Lumière.

⁴³ I testi classici sono i modelli della letteratura epistolare. Uno degli esempi più importanti è rappresentato dalle *Heroides* di Ovidio, ovvero lettere d'amore fittizie di amanti mitologici. Ovidio, P. N., *Heoides*, (15 a. C.), tr. It A. Cerinotti, *Heroides: Lettere d'amore. Le eroine dell'amore nell'antichità*, Demetra, Bussolengo (VE), 1993.

⁴⁴ Esempi di romanzo epistolare del XVII sec. sono: la *Nouvelle Heloise* di Rousseau di tema amoroso-sentimentale; *I dolori del giovane Werther* di

L'illusione del lettore di poter "sbirciare" nella vita di altri attraverso le lettere, rappresenta uno dei motivi dell'enorme diffusione commerciale della letteratura epistolare che proseguirà sino al dopoguerra attraverso le produzioni seriali di romanzi sentimentali per un pubblico prevalentemente femminile.

Con il perfezionamento tecnico dei nuovi sistemi di comunicazione sempre più veloci ed istantanei e con lo sviluppo dell'informatica, l'uso quotidiano della lettera come strumento di comunicazione e di riflessione si riduce e, di conseguenza, inizia il lento declino della letteratura epistolare.

Negli anni Sessanta, infatti, la conversazione telefonica sostituisce il messaggio epistolare che ancora resta sinonimo di comunicazione formale, scritta e oggettiva a differenza della colloquiale, ma per alcuni aspetti indiscreta telefonata⁴⁵. Nonostante ciò il romanzo epistolare scompare dalle preferenze del pubblico e dalle tecniche utilizzate dagli autori⁴⁶. Ma

Goethe; *Pamela* di Richardson e in Italia le *Ultime lettere di Jacopo Ortis* di Foscolo.

⁴⁵ La lettera garantisce ancora una maggiore riservatezza rispetto al telefono. Infatti, se l'epistola attraverso il servizio postale giunge direttamente al destinatario, il telefono, specie nelle sue prime versioni, esposto come *status symbol* nei corridoi degli appartamenti, non assicura quel riserbo necessario per affrontare una serena conversazione.

⁴⁶ Già nel 1972 Maurice Lemaitre con i suoi due volumi di *Les Existentialistes-Roman à faire* disintegra la struttura del corpo letterario raccogliendo all'interno del secondo volume diverse cose tra cui lettere da

proprio nello stesso momento in cui la via postale sembra sparire dall'orizzonte delle esperienze intellettuali degli scrittori, gli artisti se ne appropriano scegliendo di ritornare ad un lavoro manuale e artigianale. Nasce così la "snail mail"⁴⁷.

Se lo sviluppo della Posta aveva contribuito alla nascita di un nuovo genere letterario, di conseguenza le trasformazioni subite nel campo delle comunicazioni determinano l'apparizione di un nuovo genere artistico, ovvero la Mail Art. La posta, allontanata dalla sua immediata utilità, acquista finalità estetiche attraverso il lavoro dell'artista che cerca di sostituire il messaggio fuggitivo, precario e immateriale delle nuove telecomunicazioni con la traccia "scritta" quale testimonianza del suo agire, del suo fare e del suo esserci.⁴⁸

Come il romanzo epistolare anche l'Arte Postale è caratterizzata dalla presenza di un mittente e di uno/o più destinatari (che in entrambi casi può essere lo stesso autore)

lui inviate a case editrici con annesse risposte, lettere di commento al testo stesso ecc.. questo testo si presenta come un meta epistolario che mette in dubbio l'esistenza stessa della vecchia struttura del romanzo. Costa, M., (1999).

⁴⁷ Traduzione inglese di: *posta tradizionale*. "Snail" in inglese significa anche lumaca, sostantivo spesso usato dai Mail artisti in senso figurativo per evidenziare la lentezza degli scambi che avvengono attraverso il sistema postale.

⁴⁸ Non a caso un antico proverbio di origine medievale sostiene che: "*verba volant...scripta manent*". Cfr. Tosi, R., *Dizionario delle sentenze greche e latine*, Rizzoli, 2000, p. 39.

ma, a differenza del romanzo, qui è presente un costante scambio di ruoli che trae origine da un bisogno di comunicazione autentica e diretta, capace di superare barriere linguistiche, geografiche e ideologiche.

Attraverso la scelta del sistema postale i Mail artisti affermano la viabilità di un canale alternativo per la produzione e diffusione delle loro opere che si distingue da quello ufficiale rappresentato dal mercato e dall'arte tradizionale. L'Arte Postale si identifica come una forma di scambio concreto, ma nel contempo simbolico, all'interno del quale l'oggetto acquista il suo status. L'intermediario di questa comunicazione a lunga distanza⁴⁹ è il sistema postale che, in quanto istituzione, regola l'indicazione del destinatario, del mittente e della forma più appropriata al tipo di messaggio.

Da sempre il Mail artista si allontana dal sistema ufficiale dell'arte per respingere la funzione mediatrice svolta dalla galleria e dal museo, d'altro canto è costretto ad accettare la contraddizione fra l'urgenza di "prendere possesso" del potere dell'informazione con le sue regole e limitazioni e il desiderio di contestare e deridere il sistema in quanto tale.

⁴⁹ Le forme di comunicazione a lunga distanza sono due: il trasporto materiale di oggetti e messaggi e la trasmissione di messaggi immateriali effettuata dai sistemi tecnologici. Cfr. McLuhan, M. (1964 - 1979).

Tutti i lavori implicano la presenza dell'ufficio postale il quale, per mezzo del timbro, autorizza il "viaggio" dell'opera dotandola di un valore aggiunto, di un *surplus* che sebbene imprevedibile è comunque essenziale per la sua realizzazione⁵⁰. La ricchezza semantica del messaggio dipende dalle scelte effettuate dall'artista e dai significati, dalle finalità e dagli effetti che si celano dietro l'utilizzazione della comunicazione postale la quale garantisce la possibilità di determinare la natura della comunicazione che egli spera di stabilire.

Estrapolata dal suo contesto, l'azione postale rimane un fenomeno incomprensibile, giacché "mentre molti lavori artistici tradizionali sono conservati per un lungo periodo di tempo, la "vita" delle lettere è limitata dalla loro stessa natura e dal loro mezzo di distribuzione"⁵¹.

In linea con le tendenze artistiche ad essa contemporanee la Mail Art indirizza i suoi interessi verso i meccanismi della comunicazione riuscendo a superare gli standard imposti dal medium, aprendolo all'incontrollabile e imprevedibile libertà creativa degli utenti-artisti.

⁵⁰ Poinot, J. M., *Mail Art, Communications à distance, concept*, Cedic, Parigi, 1971.

⁵¹ "Whereas more traditional works of art are preserved for long periods of time, the life-span of mailings is limited by their very nature, and by their means of distribution" Poinot, J. M. (1971).

Come gli scrittori con l'incremento delle tecnologie multimediali tralasciano la produzione di epistolari rivolgendosi agli innumerevoli stimoli provenienti dal nuovo medium, così gli artisti che utilizzano il tradizionale sistema postale dovranno lasciare il posto ai networker internettiani capaci di scagliare "...una volta ancora, la [...] sfida alle stelle"⁵².

⁵² Marinetti, F. T., *Il manifesto futurista*, Le Figaro, Parigi, 1909, in AA. VV. *Futurismo e futurismi*, (1986).

2.3 LE PREMESSE ARTISTICHE DELLA MAIL ART

*“[...]come prefigurato da dadaisti, futuristi,
situazionisti, Fluxus e altri,
è comparso un nuovo genere di artista,
il networker...”* ⁵³

Dall’Espressionismo al Surrealismo, da Fluxus al Graffitismo

Non si può stabilire con certezza quale sia il primo esempio di posta creativa nella storia, e le versioni fornite dagli studiosi in merito sono piuttosto discordanti.

È possibile anche che esempi di corrispondenza creativa ci siano sempre stati, a partire dalla nascita del sistema postale nel quarto millennio a. C., ma su questo argomento è concesso soltanto fare delle ipotesi.

I primi, nel mondo dell’arte, a rivolgere la loro attenzione ad un utilizzo artistico del mezzo postale sono gli esponenti delle

⁵³ Dall’invito al “Decentralized World-wide Network Congress” del 1992 organizzato dal Mail artista Fricker. Cfr. 2.6 “*The Mail box is the museum*”. Mail artisti e le istituzioni: le mostre, le pubblicazioni, gli incontri.

avanguardie storiche. In precedenza, comunque, già l'Art Nouveau aveva contribuito a dare un nuovo valore alla cartolina illustrata scorgendo in essa uno strumento attraverso il quale poter abbattere i confini tradizionali tra arti maggiori e minori⁵⁴.

E' infatti la cartolina, più di tutti gli altri formati postali, a riscuotere l'interesse degli artisti dei primi anni Venti, in quanto sembra fornire loro un nuovo campo di sperimentazione e offrire possibilità di lavoro⁵⁵.

Tra i primi a produrre cartoline postali in serie sono gli artisti della Secessione viennese e altri a questa collegati, come Schiele [fig. 79, 80, 81] e Kokoschka [fig. 82-85]. Attraverso l'analisi delle numerose cartoline prodotte da questi due autori è infatti possibile rintracciare le fasi della loro evoluzione artistica che, da esperienze Jugendstil, approda successivamente ad un linguaggio figurativo fortemente espressivo⁵⁶.

⁵⁴ Selz, P., Constantine, M., *Art Nouveau, Art and Design at the Turn of the Century*, the Museum of Modern Art, New York, 1960.

⁵⁵ Emblematico il caso dell'espressionista tedesco Emil Nolde che, come lui stesso ricorda nella sua autobiografia, si finanzia gli studi attraverso la produzione di cartoline postali [fig. 78]. Cfr. Britsch, F., Weiss, P. (1989).

⁵⁶ Ibid.

Le cartoline create invece all'interno del gruppo degli espressionisti tedeschi vengono in gran numero pubblicate sulla rivista *Der Sturm* ed esposte nell'omonima galleria⁵⁷ [fig. 86]. Si tratta non soltanto di cartoline stampate, ma anche di cartoline disegnate o dipinte a mano dagli artisti e di riproduzioni di opere esposte in mostra. Nel 1918 infatti, in occasione di una esposizione nella galleria di Walden, vengono pubblicate, in formato cartolina, le opere del dadaista Kurt Schwitters⁵⁸ [fig. 87].

Molti altri artisti, infine, utilizzano il mezzo postale per scopi pubblicitari o per spedire inviti durante alcune festività (come sono soliti fare gli esponenti del Novembergruppe).

I formati postali, e in special modo la cartolina, rappresentano una variante significativa della produzione della

⁵⁷ La rivista *Der Sturm, Wochenschrift für Kultur und Kunst* (La Tempesta, settimanale di cultura e arti) viene fondata nel 1910 da Herwarth Walden, lo stesso che nel 1912 apre una galleria col nome della rivista. La rivista *Der Sturm* pubblica anche nel 1912 e nel 1913 cartoline riproducenti dipinti futuristi. Per maggiori informazioni sulla rivista *Der Sturm* cfr. testo in tedesco *Der Sturm: ein Erinnerungsbuch an Herwarth Walden und die Künstler aus dem Sturmkreis*, Woldemar Klein, Baden-Baden, 1954; Balla, G., Depero, F., *Manifesto della ricostruzione futurista dell'universo*, 1915 in Bordini, S. (1993).

⁵⁸ AA. VV. 2001, *Kurt Schwitters: collages, dipinti e sculture, 1914-1947*, Catalogo mostra, Pac (Padiglione d'arte contemporanea), Milano, 2001-2002, Mazzotta, Milano, 2001.

maggior parte degli artisti espressionisti, sia in Francia che in Germania.⁵⁹

L'intenzione di integrare arti libere ed arti applicate, l'operato artistico con quello artigianale, porta anche gli artisti della Bauhaus ad avvicinarsi al mezzo postale⁶⁰.

Dopo l'esperienza del 1923 che vede allievi e maestri, tra cui Kandijnski e Klee⁶¹ [fig. 88, 89], impegnati a realizzare cartoline in fotolitografia come invito all'esposizione dello stesso anno, quasi tutti gli esponenti della Bauhaus si dedicano alla produzione di cartoline illustrate, come anche Lazlo Moholy Nagy, attento esplorare delle potenzialità del mezzo tipografico⁶² [fig. 90].

⁵⁹ Questi artisti spesso inviano ad amici e collezionisti schizzi di opere in via di realizzazione. Anche gli artisti del gruppo Der Blaue Reiter creano cartoline. Marc ad esempio, già dai primi anni del Novecento, suole inviare agli amici cartoline con disegni e collages. Cfr. Britsch, F., Weiss, P. (1989).

⁶⁰ AA.VV. *Bauhaus*, (1981); Wingler, H. M. (1972).

⁶¹ Importante la cartolina prodotta da Klee in tale occasione e intitolata *Die erhabene Seite* (Il lato elevato) in quanto presenta all'interno della composizione alcune parole scritte. La presenza del linguaggio scritto testimonia l'interesse di molti esponenti delle avanguardie (futuristi, cubisti, dadaisti ecc.) nei confronti delle sperimentazioni linguistiche e dell'utilizzo delle parole nella produzione figurativa. Molte sono infatti le pratiche poetico-visive che è possibile rintracciare sia in ambito letterario (vedi *Alice nel paese delle meraviglie* di Lewis Carroll,) che artistico. Cfr. Britsch, F., Weiss, P. (1989).

⁶² Cfr. Wingler, H. M. (1972).

La cartolina postale illustrata esercita un grosso fascino sui surrealisti come Paul Eluard che pubblica, utilizzando dei collages, *Les Plus Belles Cartes Postales* su un numero della rivista surrealista *Minotaure* del 1933⁶³ [fig. 91, 92] .

Un altro surrealista che utilizza spesso la cartolina è Salvador Dalì [fig. 93], attratto soprattutto dalla possibilità di poter evocare attraverso questo piccolo medium le visioni erotiche e le ossessioni perverse che considera come il simbolo dei desideri repressi delle masse⁶⁴ .

Spesso le cartoline diventano oggetto dei più stravaganti collages surrealisti come quelli di Max Ernst⁶⁵. Dagli anni Venti fino agli anni Sessanta Ernst fa esperimenti con le cartoline, utilizzandole in diversi modi: sia come materie dei suoi collages (a volte sono le cartoline stesse a diventare

⁶³ *Les plus Belles Cartes Postales* è il nome che Eluard dà al suo saggio (corredato da illustrazioni) comparso sul III e IV numero della rivista *Minotaure* il 12 dicembre 1933.

⁶⁴ AA. VV. *Omaggio a Dalì scultore e illustratore*, catalogo mostra, Galleria civica d'arte moderna, Comune di Gallarate (MI), 1989, Master international art, Milano, 1989.

⁶⁵ La pratica del collage è una delle più diffuse nel circuito mail artistico anche perché è adatto alla realizzazione di operazioni collettive. Lo stesso Johnson è un audace collagista. Cfr. Baroni, V. (1997).

collages) sia per creare frottages (scegliendo cartoline con disegni in rilievo)⁶⁶ [fig. 94-97]

La cartolina affascina da sempre gli artisti e molti continuano a farne uso anche dopo la Seconda Guerra Mondiale, alimentando così un nuovo e fecondo interesse diverso rispetto al periodo delle avanguardie storiche.

Da questo breve excursus sulle radici storico-artistiche dell'utilizzo della posta sono state escluse, in modo volontario, due correnti che più di tutte utilizzano coscientemente il mezzo postale in modo artistico, ma soprattutto non occasionale, e che per questo meritano una trattazione a parte: cioè il Futurismo e il Dadaismo.

I futuristi sono dei veri pionieri della Mail Art poiché inseriscono l'utilizzo del sistema postale all'interno del progetto di "ricostruzione futurista dell'universo"⁶⁷.

Conformemente alla loro intenzione di ricostruzione dell'universo, i futuristi vedono nel medium postale

⁶⁶ La cartolina affascina da sempre i surrealisti che anche dopo la seconda guerra mondiale continuano a farne largo uso. Cfr. Britsch, F., Weiss, P. (1989).

⁶⁷ Crispolti, E. (a cura di), *Ricostruzione futurista dell'universo*, Mole Antonelliana, Torino, 1980, Assessorato per la cultura, Musei civici, Torino, 1980.

un'opportunità di diffusione del proprio programma in Italia e all'estero e un'estensione delle possibilità creative da aggiungere agli altri canali espressivi già abbondantemente utilizzati. Il movimento futurista cerca, attraverso la sua variegata attività, di estendere i propri interessi verso tutte le possibili aree creative (anche quelle che non vengono considerate adatte alla speculazione estetica) per proporre un programma di rinnovamento globale del fare artistico⁶⁸.

Anche nel settore della sperimentazione postale le scelte dei singoli autori si distinguono per la varietà e l'originalità delle idee. Alcuni, come Depero, utilizzano la cartolina (e le testate per la corrispondenza⁶⁹) per motivi (auto)pubblicitari e (auto)promozionali⁷⁰ [fig. 100, 101]; altri la trasformano in un luogo di più tradizionale creazione figurale (come i pezzi unici

⁶⁸ Ibid.

⁶⁹ La prima intestazione ideata da Marinetti per la corrispondenza del movimento futurista è del 1906 e riprende il titolo della rivista diretta dallo stesso Marinetti cioè *Poesia-Motore del futurismo*. Successivamente vengono ideate numerose altre intestazioni oltre che da Marinetti anche da parte di altri appartenenti al movimento [fig. 98, 99]. Scudiero, M., *Futurismi postali. Balla, Depero e la comunicazione postale futurista*, catalogo mostra, Palazzo Alberti, Rovereto, 1986, Longo Editore, Rovereto (TN), 1986.

⁷⁰ Depero è il primo a realizzare cartoline che pubblicizzano spettacoli teatrali futuristi. Successivamente crea anche cartoline pubblicitarie per alcune ditte. Ibid.

dipinti da Balla [fig. 102, 103, 104] o i collages di Pannaggi⁷¹); altri ancora si rivolgono alla creazione di oggetti postali, come ad esempio le lettere di stoffa di Corona⁷² [fig. 105]; infine, in casi particolari, vengono create cartoline alternative al modello postale ufficiale, come nel caso di quelle *Tipo Cangiullo* [fig. 106] o di Marinetti, con la famosa scritta in cui è presente lo scarto di vocale “Marciare non marcire”⁷³ [fig. 107].

Tutti questi esempi dimostrano che i futuristi effettuano un’appropriazione creativa del mezzo avendone ben compreso la potenzialità mediatica.

⁷¹ Balla per realizzare le sue cartoline utilizza diverse tecniche: acquerello, collage, china ecc. la maggior parte delle cartoline che egli invia per lo più ad amici ha come soggetto la penetrazione di campi di colore astratti e geometrici, in altri casi agisce invece su comuni cartoline paesaggistiche. Alcune cartoline presentano inoltre scritte e segni riferendosi esplicitamente alle “parole in libertà” del *Manifesto tecnico della letteratura futurista* (1912). Per maggiori informazioni sulle “parole in libertà”, cfr. <http://www.futuristi.it/dizionario/paroleliberta.htm>. Pannaggi inizia la produzione di cartoline nel 1920 e poco dopo crea dei “collages postali”, come lui stesso li definisce, che consistono “nel combinare l’indirizzo del destinatario con foto, elementi grafici e tipografici, francobolli, cifre stampigliate, carte policrome e catrame, garze e tele in una composizione che poi l’ufficio postale completa a caso con timbri ed etichette di raccomandazione”. Pannaggi, Oslo, 1962 in Crispolti, E. (1980).

⁷² Con le lettere di stoffa di Corona la cartolina diventa un manufatto oggettuale. Ibid.

⁷³ La cartolina *Tipo Cangiullo* è opera appunto del futurista Cangiullo il quale vi stampa i colori della bandiera e una sorta di formulario da far compilare direttamente al mittente. Ibid.

Per quanto riguarda il Dadaismo gli esempi, seppur meno numerosi rispetto alle altre correnti, sono comunque di notevole importanza per tutta la storia successiva della Mail Art. I dadaisti infatti introducono all'interno della produzione postale delle importanti innovazioni formali, quali l'uso dei collages e dei fotomontaggi (poi ripresi dai surrealisti) e le cartoline postali corrette con significati marcatamente politici (vedi l'*Hohenzollernrenaissance* di Grosz⁷⁴), o onirici (come le cartoline di Ernst e Man Ray [fig. 108, 109]).

Di grande importanza per le radici storiche dell'Arte Postale è anche la prima azione postale consapevole messa in atto da Duchamp il 6 Febbraio del 1916⁷⁵. Quel giorno Duchamp spedisce ad alcuni suoi vicini di casa una serie di 4 cartoline con informazioni cifrate sul Grande Vetro, poi da lui riunite con il nome di *Rendez-vous du dimanche 6 fevrier 1916* [fig. 110]. Queste cartoline acquistano un significato particolare proprio per il fatto di essere state spedite e con la loro esistenza caricano di ulteriori significati simbolici il Grande Vetro, rendendo ancora più complicata la sua "decrittazione".

⁷⁴ Opera di Grosz del 1920 in cui inserisce in una cartolina che rappresenta la corte imperiale le teste dei dirigenti politici della repubblica di Weimar. Cfr. Britsch, F., Weiss, P. (1989).

⁷⁵ Gough-Cooper, J., Caumont, J. (1993).

Il movimento dadaista e l'opera artistica di Duchamp sono importanti soprattutto perché con la loro carica provocatoria e dissacratoria nei confronti dell'oggetto artistico e della pratica artistica come bene borghese, dimostrano come si possa produrre una forma estetica con qualsiasi oggetto, poiché è il soggetto che con il suo giudizio e con il suo gesto lo risemantizza (*ready made*) e gli attribuisce un valore estetico⁷⁶.

Allo stesso modo l'utilizzo delle metafore e dei giochi di parole figurati o le invenzioni linguistiche e le tante trovate giocose di Duchamp sembrano essere i diretti antenati dei "pun" di Johnson⁷⁷.

Oltre alle avanguardie storiche anche altri movimenti artistici per lo più degli anni '50-'60 influenzano profondamente la produzione mail artistica. Già Ray Johnson ricorda come precedenti diretti della sua N.Y.C.S.: Dick Higgins, Robert

⁷⁶ Come per ricollegarsi alle proprie radici artistiche i Mail artisti riprendono spesso il ritratto della *Gioconda* reinterpretandolo, come fa Ed Varney che promuove una raccolta di francobolli sul tema comune del sorriso della Monna Lisa [fig. 111]. I riferimenti a Dada nei lavori dei Mail artisti sono comunque tantissimi, a partire dagli slogan e dai festivals che riprendono il nome Dada fino a performance che sono dei veri e propri omaggi alla figura di Duchamp e ad altri membri del gruppo. Cfr. http://www.artistamp-inc.com/history/banana_hist.htm. Sassoon, D., *La Gioconda. L'avventurosa storia del quadro più famoso del mondo*, tr. it. A. Palladino, Carrocci, Roma, 2002.

⁷⁷ Per il significato del termine "pun" cfr. paragrafo 2.1 *Il primo networker artistico*. Ray Johnson e la N.Y.C.S. nota 20.

Filliou [fig. 112], Ben Vautier e Robert Watts, vale a dire alcuni esponenti del gruppo Fluxus alle cui manifestazioni partecipa saltuariamente lo stesso Johnson⁷⁸.

Fluxus infatti, riprendendo elementi dadaisti, “contamina” le sperimentazioni artistiche tradizionali con metodi, tecniche e oggetti derivati da altri contesti facendo “sconfinare” l’arte in campi diversi da quello specificatamente artistico, ma più vicini alla vita quotidiana. In linea con l’idea di Maciunas, fondatore del gruppo, che a questo proposito si pronuncia così: “the value of art amusement must be lowered by making it unlimited, mass-produced, obtainable by all and eventually produced by all⁷⁹”, oltre che ad happening, festivals e ad eventi vari, alcuni esponenti del movimento partecipano alla creazione di multipli collettivi di cui fanno parte anche le scatole contenenti oggetti postali denominate *Flux Post Kits*.⁸⁰

Artisti del gruppo Fluxus più impegnati in campo postale continuano a creare, anche dopo le proposte di Maciunas, francobolli, timbri, azioni postali, cartoline e a promuovere processi di comunicazione creativa, come nel caso dei progetti concettuali di On Kawara che, dal ‘70 al ’72, invia ogni giorno

⁷⁸ Cfr. <http://www.fortunecity.com/victorian/palace/62/johnson.html>: articolo su vita e opere di Ray Johnson.

⁷⁹ Maciunas, G., *Fluxus Manifesto*, 1965.

⁸⁰ Cfr. 2.5 *Flux Post Kits*.

ad alcune persone telegrammi con la frase “sono ancora vivo”, per ironizzare sulla tipica funzione del telegramma⁸¹ [fig. 113].

Le strategie, gli incontri e le manifestazioni collettive, la ricerca di interattività e multimedialità che caratterizzano il gruppo Fluxus hanno molto in comune con quella che è la pratica e lo “spirito” della Mail Art .

Accanto a questi movimenti bisogna ricordare infine altre tendenze artistiche più o meno contemporanee all’Arte Postale che hanno punti in contatto con quest’ultima, come le tante sperimentazioni poetico-visive, l’Arte Povera e l’Arte Concettuale in genere, il Situazionismo e la Pop Art.

Legami con l’Arte Povera si possono trovare nel rifiuto dei mezzi artistici tradizionali e nel conseguente utilizzo di tecniche povere, di materiali non artistici, fragili, altamente deperibili e di facile impiego (anche riciclati), alterati e riutilizzati in azioni e spedizioni cariche di significati concettuali. Inoltre, come nell’Arte Povera e nell’Arte Concettuale, il prodotto si allontana dal concetto di oggetto

⁸¹ Nel 1972 On Kawara, dopo aver ricercato e raccolto tutti i telegrammi spediti a partire dal 1970, li pubblica con il titolo *I am still alive*. Masini, Vinca Masini, L. (1989-2003).

estetico inteso in maniera autoreferenziale dal sistema dell'arte e cerca di protrarsi più verso il pubblico "camuffandosi" da oggetto quotidiano.

Nelle composizioni mail artistiche sono rintracciabili numerose tracce delle correnti poetiche che utilizzano l'elemento tipografico come momento di sperimentazione e indagine sulla sostanza sonora, visiva, spaziale, della parola come la Poesia concreta, visiva, sonora e lettrista ecc⁸².

Non soltanto infatti, il circuito postale è stato ed è tuttora frequentato da operatori che si interessano di ricerche poetico-letterarie, ma ci sono molte pubblicazioni poetico-postali che dimostrano la presenza di un interscambio continuo di idee e invenzioni tra poeti sperimentali e Mail artisti soprattutto negli USA, nell'America Latina e in Italia⁸³, dove di recente è stata

⁸² Ancora una volta si può riconoscere nel *paroliberismo* futurista una fonte importante della diverse forme di poesia visiva.

⁸³ Tra i tanti poeti visuali dell'America Latina si può annoverare Guillermo Deisler (1940-1995) che, oltre ad aver prodotto numerosi messaggi visivi (quasi sempre di natura pacifista) in formato cartolina, ha promosso dal 1987 un progetto di assembling chiamato *UNI/vers(:)* in cui invitava i networkers a inviare i loro lavori poetico-visuali per essere successivamente pubblicati. Cfr. <http://www.phi.lu/portrait3.html>; 2.6 "The mail box is the museum". I Mail artisti e le istituzioni: le mostre, le pubblicazioni, gli incontri.

inaugurata la mostra di Tomaso Binga artista che si occupa del rapporto tra arte e parola/scrittura⁸⁴.

Il rapporto tra Mail Art e Pop Art è molto stretto se si considera il fatto che entrambe nascono all'interno del medesimo contesto socio-culturale statunitense degli anni Cinquanta-Sessanta. Per alcuni aspetti Johnson anticipa di poco la Pop Art, utilizzando per le sue creazioni immagini di personaggi famosi (star del cinema e dello spettacolo) e interessandosi al problema della ripetitività dell'oggetto e dell'immagine, anche se con intenzioni diverse rispetto a Warhol⁸⁵.

Andando un po' avanti negli anni è possibile rintracciare nel Graffitismo degli anni '70 tecniche e linguaggi già utilizzati da Johnson, come ad esempio i piccoli ritagli di giornale ritoccati

⁸⁴ Tomaso Binga, pseudonimo di Bianca Menna, inizia la sua attività negli anni Settanta assumendo un nome maschile e occupandosi soprattutto di Poesia Visiva, Scrittura Verbo-Visiva e Nuova Scrittura. Il 10 Febbraio 2005 presso il Museo Laboratorio di Arte Contemporanea dell'Università di Roma "La Sapienza", è stata inaugurata la sua mostra dal titolo *Autoritratto di un matrimonio* in cui è presente anche un'operazione mail artistica, condotta dall'artista nel 1991, dal titolo *Riflessioni Stampate* e consistente nell'invio di una serie di 12 cartoline stampate (una al mese) con un messaggio e la firma dell'autore a 280 persone invitate ad esporle.

Per informazioni sulla mostra Cfr.

<http://www.luxflux.net/museolab/mostre/binga.htm>.

⁸⁵ Cfr. <http://www.fortunecity.com/victorian/palace/62/johnson.html>.

e incollati sui marciapiedi o nelle stazioni ferroviarie (Moticos⁸⁶), o l'utilizzo di elementi vignettistici.

Per concludere si può senz'altro affermare che tutte queste correnti così lontane (e così vicine) sono presenti all'interno della Mail Art come memoria artistica che continua ad influire sulle nuove esperienze estetiche. La possibilità di poter recuperare, riutilizzandoli, diversi linguaggi espressivi, tecniche e discipline senza l'assillo dell'appartenenza ad una determinata linea programmatica contribuisce a salvaguardare e a rigenerare continuamente la vitalità e la pratica artistica della Mail Art.

⁸⁶ Cfr. 2.1 *Come funziona il football postale*. Origine e fortuna del termine Mail Art.

2.4 UBICAZIONE/UBIQUITA' DELLA MAIL ART

*“Non esiste un solo luogo per la Mail Art e la collaborazione in rete.
La vera attività è quella che si svolge dietro le scene,
al di là dello scopo dei progetti e delle mostre.
Il vero significato, il vero segreto, è lo scambio tra due individui.
Il segreto sta in quel tipo di energia positiva”⁸⁷.*

Geografia della Mail Art

La Mail Art è una tendenza artistica di cui è difficile riconoscere i confini, sia dal punto di vista contenutistico-formale, in quanto è assente qualsiasi presupposto teorico o manifesto programmatico che stabilisca dei principi estetici, sia dal punto di vista partecipativo. Mail Art significa soprattutto apertura. Apertura a tutti i diversi partecipanti: artisti e non, operatori di rete e non, professionisti e aspiranti tali...apertura a tutti i generi e tipi di corrispondenza e a ogni differente movimento artistico.

⁸⁷ Risposta data da Ashley P. Owens, autrice della rivista *Global Mail*, ad una intervista fattale da Ruud Janssen nel 1995.

Cosa si potrebbe rispondere a chi, come Giò Ferri si domanda “dove sta la Mail Art”?⁸⁸ forse si trova negli archivi, sulle pareti di qualche galleria o nei cataloghi delle mostre, nelle soffitte di alcuni Mail artisti o più semplicemente ovunque ci sia qualcuno intenzionato a creare un canale di comunicazione che scavalchi i consueti e mercificati luoghi deputati del sistema dell’arte.

Per tale motivo non è possibile identificare il fenomeno della corrispondenza creativa con un particolare luogo geografico ma, in quanto “Eternal Network”, il circuito dell’Arte Postale è internazionale (o per utilizzare un termine oggi molto popolare: globale) e tutti i diversi paesi partecipano in modo più o meno attivo alla rete globale della comunità postale.

Analizzando in modo approfondito l’ubicazione della Mail Art si può notare che la maggior parte degli operatori artistici risiede nel Nord America (U.S.A., Canada) e in Europa; un discreto numero di partecipanti è presente anche nel Sudamerica, Australia e Giappone, mentre gli altri Paesi si

⁸⁸ Giò Ferri, noto poeta visivo, grafico e critico letterario e artistico scrive un articolo intitolato *Dove sta la Mail Art?* nel catalogo curato da Broi, G. (1990).

inserirsi nel circuito soltanto attraverso azioni artistiche, partecipazioni episodiche ad eventi, cataloghi e mostre.

Sebbene la Mail Art si concentri soprattutto nei Paesi occidentali e capitalistici, sarebbe troppo riduttivo considerarla come un fenomeno esclusivo di tali nazioni, in quanto importanti eventi ed iniziative si sviluppano in zone governate ancora da dittature (o un tempo tali) ove gli artisti cercano di affermare e realizzare la loro libertà di espressione creando delle reti sotterranee di contatti e sfidando numerosi controlli e censure.

Emblematico in tal senso è il caso dell'operatore e critico d'arte sudamericano Clemente Padin impegnato a denunciare con la sua produzione postale le ingiustizie dei regimi dittatoriali e incarcerato nel 1977 per avere divulgato francobolli contro la violazione dei diritti umani e il regime dittatoriale uruguayano⁸⁹ [fig. 114, 115].

Oltre a Padin molti sono gli artisti dell'America Latina ad entrare nel circuito dell'Arte Postale e già nella metà degli anni Sessanta, prima ancora di venire in contatto con la rete creativa di Ray Johnson, si crea un circuito di scambi tra diversi poeti

⁸⁹ Clemente Padin (1939-) è un grafico, performer, critico d'arte e Mail artista che è stato incarcerato nell'agosto del 1977 e scarcerato dopo due anni e tre mesi grazie alla mobilitazione di numerosi artisti postali. Cfr. Welch, C. (1995).

visuali. Ancora negli anni Ottanta gran parte della produzione artistica latino americana si svolge tramite scambi postali [*fig. 116, 117*].

Ciò dimostra che la Mail Art non è solo l'invenzione di un artista, ma un'esigenza, una tendenza, un desiderio di libertà che si sviluppa anche prima e indipendentemente dalla spinta propulsiva di Johnson.

Le opere postali di questi autori sudamericani si caratterizzano per la maggiore sobrietà e minor utilizzo di timbri e francobolli eccentrici rispetto a quelle statunitensi, poiché gli artisti sono più interessati a sperimentazioni poetiche di tipo concreto-visuali e a pubblicazioni stampate in maniera economica.

Il Nord America invece si distingue da tutti gli altri Stati per il gran numero di operatori mail artistici attivi che qui costituiscono la comunità più grande del globo e per il fatto che i networker sono interessati a continue e stravaganti sperimentazioni attraverso l'utilizzazione dei più svariati tipi di supporti e materiali [*fig. 118*]. Qui è ancora forte, specialmente per quella che è stata la prima generazione di Mail artisti, il gusto neodada per l'utilizzo di oggetti di consumo quotidiano, per rielaborazioni di materiale caratteristico della comunicazione di

massa (manifesti, ritagli di giornale, fotografie), e soprattutto per i collages (già largamente utilizzati dal fondatore della Mail Art, Ray Johnson)⁹⁰.

Il Canada rispetto agli U.S.A si distingue per una maggiore attenzione ad una produzione di piccolo formato, specialmente francobolli d'artista la cui prima mostra, curata da James Warren Felter [fig. 119] nel 1974, dà origine a numerose iniziative in questo settore⁹¹.

Meno sperimentalista e più incentrata alla realizzazione di riviste è la produzione mail artistica europea sviluppatasi inizialmente in Francia e Gran Bretagna, grazie a mostre e Biennali dei primi anni Settanta, e poi diffusasi rapidamente in tutti gli altri Paesi.

All'interno della produzione europea bisogna però operare una distinzione tra paesi occidentali ed Europa dell'Est. Quest'ultima infatti, prima della caduta dei regimi comunisti si differenzia dalle creazioni dei paesi capitalistici e democratici per caratteristiche sue proprie dovute soprattutto alle ferree

⁹⁰ Cfr. Baroni, V. (1997).

⁹¹ La prima importante mostra di francobolli d'artista è stata organizzata da Felter alla Simon Fraser University di Vancouver nel 1974, con il titolo di *Artists' Stamps and Stamps Images*. James, F. Felter, *Artistamp/Francobolli d'artista*, AAA Edizioni, Bertiole (UD), 2000.

leggi postali e alla censura. Oltre ai numerosi impedimenti economici causati dall'alto costo dell'affrancatura, della carta e degli altri materiali che spingono gli artisti ad utilizzare tecniche artigianali ed economiche praticabili in casa, le regole relative alle spedizioni limitano e a volte vietano l'uso di determinati materiali e di fotocopiatrici, la distribuzione e duplicazione di materiale e la stessa corrispondenza con l'estero, quando non è proibita, desta comunque sospetti. Si sviluppa in tali paesi, fra cui emergono Germania, Polonia, Ungheria e l'allora Jugoslavia e Cecoslovacchia, un tipo di produzione di piccolo formato estremamente sobria ed essenziale sotto l'aspetto formale, specie per quanto riguarda gli involucri esterni, ma ricca dal punto di vista contenutistico e spesso impegnata in campagne pacifico-ecologiste.

Sicuramente la Mail Art non ha avuto un gran ruolo nella caduta del regime comunista, ma comunque ha rappresentato un modo di affermare la libertà di espressione, di comunicazione con il resto del mondo e di denuncia della propria situazione: "ha aiutato a liberare gli artisti dalla sensazione di essere rifiutati dal resto del mondo" (Pawel Petasz)⁹².

⁹² Pawel Petasz in Welch, C. (1995).

Nella produzione degli altri stati europei è molto evidente il retroterra culturale del paese di provenienza degli artisti e le opere sono ricche di elementi in gran parte riconducibili alle diverse tendenze artistiche novecentesche.

In Austria, per esempio, si riscontra una predilezione per le arti minori e la dimensione minimale rappresentata da piccoli oggetti e da cartoline costituite da un misto di informazione tattile-ottica e da messaggi verbali che oscillano tra letteratura e *kleinkunst* (arte minore). Inoltre “La Mail Art austriaca è dominata da un esasperato individualismo: ciascuno vuol fare a modo suo”⁹³.

Alla base della produzione francese invece è possibile individuare tracce di Nouveau Realisme, Lettrismo e Situazionismo oltre agli influssi di uno dei più importanti artisti francesi attivo anche all’interno della rete postale internazionale degli anni Settanta: Ben Vautier.

All’interno del panorama europeo la situazione italiana rappresenta un caso particolare, poiché l’arte per corrispondenza inizia a diffondersi solo nella seconda metà degli anni Settanta attraverso l’opera di Guglielmo Achille Cavellini e delle prime esposizioni curate dal C.D.O. (Centro

⁹³ Kittel, B. in Broi, G. (1990).

Documentazione Organizzazione) di Parma⁹⁴, ma si sviluppa subito in modo esponenziale, tanto che oggi l'Italia presenta la più alta densità di Mail artisti del pianeta per numero di abitanti⁹⁵ [fig. 120, 121].

Da questa breve geografia artistica della Mail Art non si può escludere il Giappone che entra nel circuito mail artistico dopo la mostra del 1980 dell'artista canadese Byron Black che ha ispirato la produzione di quello che viene considerato uno dei più attivi Mail artisti del momento: Ryosuke Cohen. Figura emblematica del panorama postale mondiale, Cohen è famoso soprattutto per il progetto che lo impegna dal 1985: *Brain Cell*⁹⁶ [fig. 122, 123, 124] ovvero una sorta di collages

⁹⁴ Cfr. <http://www.cavellini.org>.

⁹⁵ Baroni, V. (1997).

⁹⁶ L'artista stesso in un testo del 1985 intitolato *Brain Cell* chiarisce la scelta del titolo della sua operazione artistica: "ho intitolato il mio lavoro *Brain Cell* perché la struttura di un cervello osservata al microscopio assomiglia ad un diagramma della rete mail artistica. Migliaia di neuroni stratificati e aggrappati fra loro proprio come la rete della Mail Art"; in Baroni, V. (1997). Affascinato dall'estrema libertà creativa che caratterizza l'Arte Postale, Cohen già nei suoi primi lavori postali vuole sperimentare nuove tecniche e soluzioni espressive che poi diventano il cardine della sua produzione. Queste prime opere sono formate da piccoli collages di immagini tratte dalla tradizione nipponica, da numeri e simboli ricorrenti di diverso significato (come il cerchio aperto da un lato che rappresenta la lettera "c", iniziale del suo cognome). Per stampare i suoi *Brain Cell* l'artista utilizza una tecnica che permette di adoperare contemporaneamente inchiostri di colori differenti e di personalizzare questa composizione collettiva. Con tale operazione artistica Cohen riesce a coinvolgere migliaia

collettivi, stampati su fogli A3, costituiti da numerose immagini ritagliate dalla corrispondenza con diversi networkers e sovrapposte caoticamente: “La mia mente e la mia opera e i lavori di numerose altre persone si fondono e il foglio di brain cell crea frattali...l’opera di Arte Postale è frattale!” (R. Cohen)⁹⁷.

di networkers di tutto il mondo realizzando quella che più volte è stata definita come una “perfetta metafora” del funzionamento globale del circuito della Mail Art. Cfr.

<http://www.h5.dion.ne.jp/~cohen/info/ryosukec.htm>.

⁹⁷ A partire dal 1997 Cohen invia buste su cui definisce la sua opera *frattale*, dal termine fractal utilizzata dal matematico francese di origine polacca Benoit B. Mandelbrot per indicare una figura che si ripete su scala continuamente ridotta. Cohen riadopera il termine per indicare che la sua opera è la sintesi di numerosi frammenti ed elementi provenienti da lavori e da idee altrui e che convivono pacificamente nella mente dell’artista. Dice infatti: “possiamo intravedere qua e là le idee artistiche di Fluxus e di Ray Johnson. Quelle sono cellule cerebrali che danno origine alla reciproca creatività”.

Dal catalogo *Interazioni Postali: comunicazioni impreviste tra snail-mail ed e-mail*, Officine creative, Udine, 1998; alcuni estratti si trovano in <http://www.h5.dion.ne.jp/~cohen/italy.htm>.

Caratteristiche e peculiarità

Dagli inizi degli anni Sessanta fino ad oggi gli operatori mail artistici sperimentano l'ebbrezza di appartenere ad un inusuale *villaggio globale*⁹⁸, una specie di zona franca in cui condividere e scambiarsi idee, valori e progetti.

Il network si configura come un'esperienza diversa, confinata dalla critica in una semi-invisibilità, in un limbo privo di condizionamenti e limitazioni in cui i più diversi interessi culturali possono incrociarsi e fertilizzarsi a vicenda⁹⁹.

Lontana dunque dal poter essere considerata un nuovo "ismo"¹⁰⁰, la Mail Art, come è stato detto più volte, non è un movimento, ma una strategia operativa aperta alle più svariate manifestazioni di operatori gravitanti all'interno di un network planetario. Prova ne è il fatto stesso che non esiste nessun manifesto programmatico o dottrinario, fatta eccezione per una piccola serie di prontuari o considerazioni generali circolanti nella rete.

⁹⁸ McLuhan, M. (1964 -1979).

⁹⁹ De Kerckhove, D. (1991-1993); Lévy, P. (1997-2000).

¹⁰⁰ Andrey Tisma e Nena Bogdanovic incidono un timbro con la scritta "No-Isms" per ribadire che nella Mail Art non esiste una unica ideologia ma ogni tipo di linguaggio o "ismo" convive senza prevalere sugli altri. Cfr. <http://members.tripod.com/~aaart/mail-art.htm>.

Annoverare tutte le sue peculiarità non è cosa semplice ed ha provato a farlo Chuck Welch nel 1995, cercando di sintetizzare le caratteristiche di questa fitta rete di comunicazioni in un'unica sigla: N.E.O.N.I.C.S.¹⁰¹, ovvero Networking, Ethereal, Open, New, Inter-connected, Communication, Spirit [fig. 125].

Riunendo tutte e sette le parole per formare un pensiero ne consegue che il concetto di *Network* sottintende una *Comunicazione e Comunione Impalpabile, Aperta* ad ogni stimolo e sempre *Nuova* che si viene ad instaurare tra individui *Spiritualmente* diversi. Usando questa formula si riuscirebbe benissimo a sintetizzare gran parte dell'essenza che caratterizza il network creativo, ma non tutte le sue peculiarità sarebbero però espresse.

Per esempio, addentrandoci in modo più approfondito nella materia, si individuano altre caratteristiche strettamente collegate tra di loro che contribuiscono a rendere la Mail Art un fenomeno originale, leggero e mobile. *Leggerezza* innanzi tutto dal punto di vista materiale in quanto tutte le opere d'Arte Postale realizzano la portabilità, vale a dire la possibilità stessa di essere ammesse al viaggio indefinito e incerto all'interno degli uffici postali. Se Duchamp deve infatti ridurre le

¹⁰¹ Welch, C. in Broi, G. (1990).

dimensioni degli oggetti per farli entrare nella sua *Boite-en-valise*¹⁰², i Mail artisti non hanno bisogno di farlo poiché la dimensione minimale è già una specificità dei materiali postali (basti pensare alle ridottissime dimensioni di francobolli e timbri). A questo proposito c'è chi parla anche di un particolare gusto/sindrome per la “gulliverizzazione” che incuriosisce gli operatori quasi a livello maniacale. Si può pensare alla leggerezza anche rispetto ai manufatti postali che, affrancatesi dal ruolo di semplici supporti di messaggi, rivendicano una propria autonomia semantica. La cartolina diventa un oggetto muto che presenta se stesso come messaggio o come immagine risultante da una libera manipolazione del supporto. Attraverso piegature, forature e bruciature si agisce direttamente sulla base comune sia al messaggio che all'immagine, realizzando quello che una Mail artista russa, Rea Nikonova [fig. 126], definisce, nel 1980, come lo stile del vuoto e dell'assenza di tutto, ma che sembra ricordare i gesti, le azioni e le mutilazione compiute sulla materia da tanti artisti della corrente Informale¹⁰³.

¹⁰² Duchamp M. *Boite en valise*, Parigi, 1935-1941: scatola di cartone racchiusa in una valigia in cuoio contenente riproduzioni in foto o in scala delle opere dell'artista. Cfr. Gough-Cooper, J., Caumont, J. (1993).

¹⁰³ Rea Nikonova (1942-) e il compagno Serge Segay (1947-) [fig. 127] sono impegnati fin dal 1960 in ricerche poetico-visive, in creazioni di riviste fatte in casa e in performance. Sono i primi ad organizzare mostre e progetti mail artistici in Russia dopo essere venuti in contatto con analoghe esperienze nella metà degli anni '80. Cfr. Baroni, V. (1997).

Questa liberazione *della cartolina* dal messaggio a cui è destinata spesso finisce per tradursi in una liberazione *dalla cartolina* stessa che viene sostituita da oggetti, buste, collages e addirittura happening postali.

Sovente i materiali utilizzati, già effimeri e altamente deperibili per natura, vengono riciclati, tagliati, passati di mano in mano e portano su di sé i segni della strada e del tempo trascorso come un'opera d'arte "in fieri", mai fissata in un punto determinato dello spazio.

All'interno di questa molteplicità di linguaggi e interessi emerge una delle caratteristiche più dirompenti dell'Arte Postale ovvero la sua straordinaria e totale disponibilità verso tutti i generi e tipi di materiali passibili di essere utilizzati, apertura ai confronti con diversi movimenti artistici senza identificarsi con nessuno e verso una costante tendenza ad ampliarsi e diversificarsi. L'estrema inclusività che caratterizza l'Arte Postale permette di considerare sullo stesso livello gli elaborati degli artisti noti e meno noti con quelli dei principianti, garantendo una democraticità che forse preoccuperebbe un po' qualche gallerista vecchia maniera, proprio come la sua gratuità fa tremare i mercanti d'arte. Nulla infatti viene prodotto per essere inserito in qualche forma di

commercio, ma al contrario ogni opera trova la sua dimensione ottimale nello scambio.

Allontanata ormai l'idea obsoleta di *aura* e d'inviolabilità dell'opera d'arte creata dall'artista genio, rifiutata l'originalità attraverso la negazione del copyright,¹⁰⁴ ma realizzato un racconto a più voci (come i *Cadavres Exquis* dei surrealisti¹⁰⁵), la forma estetica diventa oggetto di un baratto e/o si fa dono che tenta di stupire e nel contempo si offre gratuitamente ad un pubblico continuamente invitato e stimolato a partecipare al gioco. Emblematico è infatti lo slogan, nato da una semplice considerazione e poi diventato proverbiale, che recita: “mail and money do not mix¹⁰⁶”, spesso stampato sulle stesse banconote trasformate dall'estro di qualche audace creatore in

¹⁰⁴ Oltre ai vari movimenti che si scagliano contro il copyright attraverso la creazione di nomi multipli (cfr. 2.6 “*The mail box is the museum*”, nota 161), l'artista Ryosuke Cohen spesso stampa sulle sue buste la definizione di “copy left” (libero dal diritto d'autore) ribadendo la possibilità di poter riutilizzare e modificare il lavoro altrui.

Cfr. <http://www.h5.dion.ne.jp/~cohen/italy.htm>.

¹⁰⁵ I *Cadavres Exquis* (Cadaveri Eccellenti) sono una particolare forma di gioco collettivo praticata da alcuni esponenti del movimento surrealista e consistente in una libera associazione di immagini e parole.

¹⁰⁶ “Mail Art e denaro non vanno d'accordo” parole di Lon Spiegelman. Nella Mail Art anche la partecipazione ad eventi espositivi è gratuita e non sono previsti né premi né giurie. Cfr. <http://forum.onecenter.com/cgi-bin/forum/forum.cgi?c=msg&fid=iuoma&mid=47>.

“banconote d’artista¹⁰⁷”, ovvero l’unico tipo di denaro circolante nella rete [fig. 128, 129, 130].

Questo continuo sottofondo autoironico crea le premesse per un gioco ininterrotto di emulazioni e citazioni dove l’oggetto oltre ad *in*-formare *tras*-forma il proprio aspetto attraverso una *ri*-creazione ludica. Si crea così un rapporto unitario in cui vengono annullate le differenze di tempo e spazio, in quanto il lavoro non si rivolge più in maniera autoreferenziale ad uno spettatore pronto ad ammirarlo, ma si realizza una comunione creativa la cui unità è data dalla somma dell’indirizzo del mittente con quello del destinatario: chi prima si trova (là) nel suo studio a produrre o scrivere qualcosa poi sarà presente per mezzo del suo stesso prodotto (qui) nelle mani del corrispondente, pronto per essere nuovamente riformulato. Già i giochi logici del Dadaismo, le immagini ambigue del Surrealismo e in seguito le opere della corrente Optical e Cinetica non vengono più concepite come definitive creazioni di un’artista, ma come immagini in attesa di un completamento effettuato dallo spettatore attraverso un’interazione simbiotica con l’opera.

¹⁰⁷ R. Johnson produce una notevole quantità di dollari d’artista. Molti Mail artisti realizzano diversi progetti utilizzando banconote d’artista, come Baroni che nell’ ‘87 allega una banconota ad un numero della sua rivista *Arte Postale* per ironizzare sul ruolo (e la mancanza) del denaro nei circuiti della produzione artistica. Baroni, V. (1997).

A partire dalle correnti artistiche del '900 ha inizio un nuovo rapporto fra autore, fruitore e opera, anche se si tratta ancora di un'interazione concettuale più che materiale (con eccezione di alcuni rapidi interventi dello spettatore riguardanti la messa in azione un dispositivo che provoca il movimento dell'opera) e non si realizza un coinvolgimento creativo del pubblico, come avviene poco dopo con il movimento Fluxus o con gli ideat(t)ori/spetta(t)tori di happening¹⁰⁸. Con la Mail Art invece si verifica una libera reversibilità dei ruoli che permetta ad ognuno di essere un art-star e di agire, seguendo l'esempio di Duchamp¹⁰⁹, direttamente sulla *Monna Lisa*, per cui non ha più senso parlare di autore e fruitore e neanche più di Artista con la "a" maiuscola¹¹⁰.

Date queste premesse si comprende perché spesso i Mail artisti preferiscono associare all'idea di network l'aggettivo ethereal piuttosto che eternal. Il termine ethereal riesce ad esprimere in modo più efficace l'idea di un qualcosa di impalpabile, spirituale e incolore, come l'etere appunto, che rende la Mail Art un continuo work in progress.

¹⁰⁸ Dorflès, G., *Ultime tendenze nell'arte d'oggi*, 1961, Feltrinelli, Milano, 1999.

¹⁰⁹ Con la celebre opera *L.H.O.O.Q.* (1919-1964), in cui aggiunge i baffi ad una riproduzione della Gioconda, Duchamp realizza la prima manipolazione d'autore su un'opera d'arte. Cit. Sbrilli, A. (2001).

¹¹⁰ I Mail artisti preferiscono essere chiamati networkers o operatori di rete.

Non è più l'opera in sé ad assumere un valore, l'estetica dell'oggetto è sostituita dall'estetica della comunicazione in cui l'arte diventa un flusso di informazioni, diventa essa stessa evento, processo, progetto.

Le bottiglie riempite d'acqua nel 1971 da Yoko Ono per il suo progetto intitolato *This is not here* altro non sono se non la materializzazione dell'opera che si fa trasparente, si fa acqua e come l'acqua scorre e collega persone sparse sulla terra¹¹¹.

¹¹¹ Riguardo all'opera di Yoko Ono cfr. 2.5 *Flux Post Kits*. Dalla cartolina al francobollo. La Ono non è l'unica ad aver inserito l'acqua all'interno di un progetto artistico, ma anche l'artista concettuale Kosuth negli anni Sessanta crea sculture di vetro contenenti questo liquido. L'acqua per Kosuth rappresenta la concretizzazione della matrice intellettuale che si cela dietro il fare artistico. De Vecchi, P., Cerchiari, E. (1995).

2.5 FLUX POST KITS

*“Ho bisogno di piume da tutto il mondo
per poter volare”¹¹²*

Dalla cartolina al francobollo

La cartolina

Si può paragonare l'Arte Postale ad un grande contenitore di idee composto da oggetti realizzati con tecniche eterogenee: da quelle tradizionali quali pittura, disegno e collages fino a quelle più innovative e audaci come fotomontaggi, elaborazioni in fotocopie, commistione di materiali e utilizzo di supporti differenti.

La molteplicità di linguaggi, tendenze e orientamenti, che non si identificano in nessun movimento specifico, è infatti un'altra delle caratteristiche fondamentali di questa corrente artistica. Nonostante la presenza di una grande quantità di opere realizzate dagli artisti durante il corso degli anni è possibile comunque individuare, all'interno delle diverse modalità espressive, alcuni settori preferiti dagli operatori.

¹¹² Frase usata dal Mail artista Guillermo Deisler come timbro sulle sue lettere. Baroni, V. (1997).

Al primo posto si trova il vecchio *biglietto postale* che, già all'indomani della sua nascita, dà inizio a sperimentazioni e audaci invenzioni e rimane ancor oggi il supporto preferito dagli artisti per le sue dimensioni (a metà tra la lettera e il francobollo) e, soprattutto, per la sua economicità e duttilità.

Gli indirizzi di sperimentazione più diffusi nel network comprendono:

- cartoline che documentano performance e azioni [fig. 131];
- cartoline di impegno ecologico- sociale;
- trasformazioni di cartoline commerciali;
- spedizioni seriali;
- cartoline di carattere poetico-visivo e di impronta concettuale (come le cartoline paradossali di Ben Vautier con retro su entrambi i lati, lasciando la scelta tra i due destinatari al postino)¹¹³ [fig. 132];
- cartoline create utilizzando supporti di varia natura. Enrico Sturani porta questa riflessione alle estreme conseguenze con la sua opera *Cartolina invisibile*, una

¹¹³ Cfr. <http://www.ben-vautier.com/>: sito ufficiale di Ben Vautier.

“non-cartolina” costituita esclusivamente da un foglio di francobolli senza più alcun supporto cartaceo¹¹⁴.

La creazione di cartoline non si esaurisce soltanto al circuito postale, ma molti sono oggi i libri di raccolte di cartoline che vengono pubblicati, per citarne solo alcuni basta ricordare *Lost Consonant* dell'inglese Graham Rawle [fig. 133] costituito da collages di foto ritagliate da giornali con una didascalia in cui è stata decurtata una lettera per creare dei giochi di parole e il volume intitolato *Boring Postcards* di Martin Parr che, paradossalmente, è stato dichiarato il libro più divertente del 2004¹¹⁵.

Il francobollo

Un altro dei formati più utilizzati dagli operatori del network mail artistico che contende il primato alla cartolina è il francobollo d'artista, meglio noto con il termine, coniato dal networker Thomas Michael Bidner, di “Artistamp”¹¹⁶.

¹¹⁴ Vittore, B. (1997).

¹¹⁵ *Lost Consonants* di Graham Rawle escono sul magazine del Guardian dal 1990 e sono state raccolte in vari volumi, l'ultimo dei quali è uscito nel 1999 e si intitola *Return of Lost Consonants*. Il libro di Martin Parr è una raccolta di cartoline britanniche noiose degli anni Cinquanta-Sessanta dello scorso secolo. Cfr. <http://www.grahamrawle.com>: sito ufficiale di Rawle.

¹¹⁶ Il primo francobollo viene emesso a Londra nel 1940 con il nome di “Penny Black” poiché è di colore nero e ha il valore di un penny inglese

Si può far risalire la nascita del francobollo d'artista ai primi falsi filatelici con funzione commemorativa, promozionale che già tentano di riprodurre in modo artigianale, (come poi faranno gli operatori mail artistici), tutte le caratteristiche dell'originale: immagine, dimensione, foratura¹¹⁷ [fig. 135].

Tra i primi artisti ad utilizzare il francobollo come opera d'arte in miniatura bisogna annoverare diversi esponenti del gruppo Fluxus, ad esempio Robert Watts [fig. 136], Ben Vautier e James Riddle. Questi, seguendo l'esempio di Maciunas che pubblica delle raccolte di testi e vari oggetti sotto il nome di *FluxBox*, producono dei *FluxPost* [fig. 137] e partecipano a diversi progetti collettivi detti *Flux Post Kits*¹¹⁸ [fig. 138]. Tali Kits, che rievocano in parte la valigia duchampiana per la scelta dell'oggetto quotidiano come opera e per la miniaturizzazione dello stesso, contengono diversi

[fig. 134]. Con lo sviluppo del francobollo si diffonde subito anche una "mania" legata alla collezione di questi oggetti di piccolo formato, ovvero la filatelia. Oggi con l'entrata in vigore del sistema economico europeo i francobolli nazionali vengono sostituiti da quelli comunitari: il network artistico planetario sembra aver influenzato anche la burocrazia postale!

Cfr. <http://www.poste.it/azienda/storia/>.

Per non confondersi bisogna sapere che il termine "stamp" in inglese significa sia francobollo che timbro.

¹¹⁷ Zeri, F., *I francobolli Italiani. Grafica e ideologia dalle origini al 1948*, Il Melangolo, Genova, 1993.

¹¹⁸ Bonito Oliva, A. (1990).

oggetti postali, dal timbro al francobollo¹¹⁹, dalle cartoline alla cassetta delle lettere e vengono inviati per creare un dialogo tra i vari esponenti del movimento. Gli stessi artisti inoltre sono soliti utilizzare i francobolli da loro creati in alternativa ai prodotti filatelici ufficiali.

Ancor prima di Fluxus e della nascita (ufficiale) della Mail Art già alcuni esponenti del Nouveau Réalisme utilizzano prodotti postali tra cui i francobolli. Significativa in questo caso è l'azione postale di Yves Klein che nel 1957 dipinge di blu ("blu Klein") un francobollo e lo utilizza al posto di uno ordinario per spedire una serie di inviti che assumono una forte connotazione polemica nei confronti della legislazione postale [fig. 139]. L'artista rivendica, attraverso questa insolita e originale affrancatura, la creatività del fare artistico libera(ta) da ogni rigida regola degli apparati burocratici¹²⁰.

Da ciò si comprende che il francobollo usato dal networker non si limita ad essere un'opera d'arte a se stante ma, in quanto esautorato dalla sua funzione "legale", diviene veicolo di messaggi alternativi su svariati argomenti e strumento di critica diretta e sintetica nei confronti dell'istituzione postale e, più in

¹¹⁹ Le emissioni di *FluxPost* sono incentrate su ritratti fotografici in formato francobollo. Ritratti e autoritratti sono molto utilizzati dagli artisti postali sia in spedizioni personali che all'interno di progetti collettivi per rispondere all'esigenza di conoscersi anche a distanza. Ibid.

¹²⁰ Cfr. http://jas.faximum.com/jas.d/asg/asg_0605.html.

generale, del sistema dell'arte. Il francobollo diviene un *messaggio nel messaggio*, spesso fabbricato "in casa" in modo economico dai diversi artisti è realizzato con l'ausilio di tecniche differenti: disegni, collages, fotografie, fotocopie, pitture, macchine perforatrici...

I creatori di quella che potremmo chiamare filatelia non ufficiale sfruttano questi procedimenti al fine di personalizzare in modo inequivocabile l'opera, tentando di renderla segno/spia indelebile della loro identità. Si possono quindi trovare francobolli costituiti da ritratti dell'artista [fig. 140], francobolli di carattere satirico o ludico, altri realizzati da poeti visivi che riportano frasi di poesie lungo i lati, collages di più francobolli a formare una sola immagine, o composizioni collettive. Progetto interessante è quello dell'ungherese Michel Hosszù che, nel 1987, crea il *Francobollo Warhol* [fig. 141] riprendendo un autoritratto fotografico dell'artista e lo affranca sulle buste della sua corrispondenza ¹²¹.

¹²¹ Cfr. <http://www.hosszu.com/>: sito ufficiale di Hosszù.

Il timbro

Strettamente collegato quasi come completamento del francobollo è il timbro, entrato attraverso la Mail Art nel panorama artistico con il nome di “Rubber Stamp Art”¹²².

Il timbro incomincia a farsi strada nel campo dell’arte all’inizio del Novecento quando viene utilizzato da molti artisti appartenenti a varie correnti figurative. Léger nel 1914 utilizza dei timbri commerciali per creare delle immagini figurative, ma già prima di lui alcuni artisti russi appartenenti al movimento Zaum fabbricano timbri incisi a mano da utilizzare in libri d’artista. Esempio ancora più interessante è quello di Duchamp che adopera un timbro in *Tzanck Check* [fig. 142] per imitare un assegno e, successivamente, disegnando alcuni timbri per giocare a scacchi per posta, crea un’opera di meta-Mail Art (o Mail Art nella Mail Art)¹²³.

Il padre putativo della Stamp Art è ritenuto essere Schwitters che non solo utilizza impressioni di timbri nei sui

¹²² La storia del timbro rientra nella più generale storia delle incisioni che interessano l’uomo da epoche molto antiche. Lo sviluppo del timbro è stato possibile grazie alla scoperta della gomma vulcanizzata ad opera di Charles Goodyear nel 1884. Da allora, prima negli U.S.A. e, a partire dal 1873, negli altri Stati del Mondo, i vulcanizzatori di timbri hanno avuto una crescita esponenziale. Held, J., *L’arte del timbro*, AAA, Bertiole (UD), 1999.

¹²³ Cfr. Gough-Cooper, J., Caumont, J. (1993).

collages, ma realizza anche “Disegni Timbrati” di carattere comico per indagarne le diverse potenzialità¹²⁴.

Anche Andy Warhol fa uso di timbri incisi su gomma da cancellare o li riproduce in serigrafie giganti, eppure non realizza ancora opere di Mail Art propriamente intesa, poiché né lui né gli artisti a lui precedenti prevedono un dialogo con altri operatori, né contribuiscono allo sviluppo di una rete artistica di contatti¹²⁵. Le loro opere, comunque fondamentali e indispensabili alla comprensione del panorama artistico contemporaneo e della stessa Mail Art, non prevedono nella loro creazione e fruizione lo scambio (inter)attivo con il pubblico (destinatario e fruitore dell’opera) e rimangono “creazioni a senso unico”.

Come già è stato detto riguardo ai francobolli, i primi ad utilizzare il sistema postale per diffondere informazioni e tenere in contatto un gruppo di persone sono gli esponenti del movimento Fluxus [*fig. 143*] con i loro Flux Post Kits e le loro performance creative. Grazie alle sperimentazioni Fluxus si passa da un uso ancora strettamente pittorico del timbro ad uno più specificatamente concettuale, mentre con Johnson si arriverà persino ad un’analisi più approfondita delle

¹²⁴ Held, J. (1999).

¹²⁵ Ibid.

potenzialità mediatiche del mezzo postale. I timbri iniziano da questo momento ad essere utilizzati, sia in chiave visiva che testuale, come mezzo di interazione e dialogo, ma anche come manipolazione creativa degli stereotipi postali. Si può infatti dire che la firma del Mail artista è il suo timbro [fig. 144].

Solitamente gli artisti utilizzano due metodi per produrre i loro timbri: il procedimento industriale di tipo fotomeccanico, oppure quello artigianale di produzione in proprio. Questo secondo genere di creazione manuale di timbri si sviluppa soprattutto nei paesi dell'Est Europeo dove possedere timbri era considerato un reato e gli artisti erano costretti ad inciderli artigianalmente. Queste opere di difficile e "pericolosa" realizzazione assumono da subito significati politici e forti connotazioni critiche verso i regimi dittatoriali.

Oltre ad essere impiegati come simbolo del contro-uso dei sigilli della burocrazia, cosa che tra l'altro ha contribuito a considerare in modo ingiustificato la Timbrarte come veicolo di idee sovversive, i timbri postali vengono utilizzati soprattutto per uso esterno e con funzioni diverse: ludica, concettuale, di riproduzione di opere famose o ritratti di artisti, timbri costituiti da lettere dell'alfabeto per comporre poesie visive e "timbri-trovati" (oggetti quotidiani inchiostri). Gli

artisti postali utilizzano i timbri specialmente per uso esterno come mezzo immediato di veicolazione artistica¹²⁶.

Interessanti sono quelli concepiti in corrispondenza con il francobollo d'artista come completamento o come annullo¹²⁷ [fig. 145]. Henning Mittendorf crea un francobollo raffigurante un uomo-mutante che ha un solo grande piede e lo timbra con l'immagine di un reattore atomico che esplode sottotitolandolo con: "ricordatevi di Chernobyl". In questo modo l'artista realizza un esempio di "messaggio sul messaggio nel messaggio"¹²⁸. Al timbro d'artista si va poi ad unire quello apposto dall'ufficio postale che serve ad autorizzare il viaggio e che con la sua imprevedibilità aggiunge un nuovo significato all'opera¹²⁹.

¹²⁶ C'è anche chi, come l'artista belga Guy Bleus, ricopre i corpi di alcune modelle di timbri richiamando alla memoria le *Antropometrie* di Yves Klein, con l'unica differenza che con quest'ultimo sono le modelle a lasciare la loro impronta. Cfr. <http://www.mailart.be/>.

¹²⁷ Un piccolo aneddoto sul rapporto francobollo-timbro: gli impiegati degli uffici postali borbonici annullavano il francobollo raffigurante la testa di Ferdinando II con un timbro a forma di ferro di cavallo e dovevano stare attenti a non de-capitare la testa al Re ma preoccuparsi solo di re-capitare la posta.

Cfr. <http://www.poste.it/azienda/storia/>.

¹²⁸ Baccelli, V., in <http://baccelli1.interfree.it/mailart5.htm>.

¹²⁹ Un macabro esempio di tale casualità è l'oramai famoso timbro dell'aereo sovrapposto al francobollo delle Twin Towers. Questo, che sembra essere un ready made duchampiano, ha naturalmente acquisito a latere, dopo l'11 Settembre 2001, un significato e una potenza espressiva inimmaginabile.

In Italia uno dei rappresentanti più famosi della Timbrarte è Guglielmo Achille Cavellini che dà inizio ad una tradizione originale conosciuta come il *Toro della Mail Art* (immagine di un toro sezionato con i nomi degli artisti riportati nelle diverse parti del corpo secondo l'ordine di importanza) e considerata da molti come il simbolo della Rubber Stamp Art italiana¹³⁰.

Fenomeno particolare relativo a questo settore dell'Arte Postale è la presenza di molte donne, specialmente in America, non soltanto come autrici di timbri ma anche come fondatrici di numerose riviste, guide ed eventi legati all'arte del timbro ed esperte operatrici in tale settore.

Dagli anni Settanta l'uso del timbro si diffonde anche al di fuori del contesto artistico presso il vasto pubblico, in quanto permette a chiunque di ottenere con facilità e con un solo strumento un'immagine pittorica carica di particolari significati. Come scrive Peter Nagourney: "l'abilità manuale viene rimpiazzata dall'arguzia, l'esecuzione si avvicina al momento dell'ideazione, e la soddisfazione del lavoro creativo diventa alla portata di tutti"¹³¹. Ed è proprio questo concetto di forte apertura e cooperazione che è alla base dello spirito della Mail Art: un'arte alla portata di tutti e senza selezione dei

¹³⁰ Cfr. <http://www.cavellini.org>.

¹³¹ Nagourney, P., nell'articolo *Rubber Stamp Art Journal of Popular Culture* 1981 in Held. J. Jr. (1999).

partecipanti. L'arte del timbro e del francobollo sono accomunate da una dimensione minimale e povera, che si accontenta dei piccoli volumi per farsi clandestina, aggirare l'ufficialità e affermare la libertà di comunicazione artistica. Come sintetizza brillantemente il felice slogan di Bzdok: "communication as art"¹³².

L'adesivo: alle origini dello Stickerismo

Anch'esso di ridotte dimensioni e istantaneo da utilizzare, l'adesivo artistico trova posto nella Mail Art sul finire degli anni Settanta grazie alle numerose performance di Guglielmo Achille Cavellini poi imitate da numerosi altri artisti¹³³ [fig. 146, 147]. La peculiarità dell'adesivo è proprio quella di poter essere applicato con facilità ovunque, veicolando velocemente immagini e messaggi. Si possono trovare adesivi di ogni tipo: commerciali, creati appositamente dall'operatore per documentare o pubblicizzare un evento, adesivi usati come etichetta-indirizzo (come alcuni francobolli) o riproduzioni in miniatura di opere. Gli adesivi non sono pensati soltanto per essere applicati dal loro autore sull'opera da spedire ma, come

¹³² Il suddetto slogan è riprodotto su una maglietta indossata dal Mail artista Henryk Bzdok nel 1979. Baroni, V. (1997).

¹³³ Famosa è l'azione postale in cui Cavellini applica svariati adesivi sui corpi nudi di alcuni modelli. Cfr. <http://www.cavellini.org>.

ogni prodotto mail artistico, acquistano un senso compiuto soltanto se utilizzati dai destinatari, stimolandone così la partecipazione attiva e creando un rapporto interattivo tra l'opera e coloro che la fruiscono.

Oggi la produzione di adesivi ha dato origine ad un vero e proprio fenomeno artistico underground conosciuto con il nome di Stickerism, nato nelle metropoli americane e diffuso in tutta Europa. I giovani stickers usano attaccare le loro creazioni, per lo più realizzate al computer¹³⁴, su cartelli segnaletici, marciapiedi, cabine telefoniche, fermate dei pulman ecc. ricollegandosi in parte ai primi Moticos di Johnson.

Sviluppatosi come fenomeno di strada lo Stickerism incomincia ad interessare i primi critici e galleristi, proprio come era avvenuto per un'altra corrente creativa nata nelle metropoli americane ovvero il Graffitismo. Infatti, non soltanto a Roma nel 2003 viene allestita alla Galleria Stella la prima mostra intitolata *Stickerism*¹³⁵ in cui espongono le loro opere due giovani ragazzi della città da tempo impegnati ad

¹³⁴ Anche l'artista Piermario Ciani realizza a computer numerose opere adesive, all'interno delle quali la più famosa è quella raffigurante un supereroe immaginario dal nome *Stickerman* [fig. 148]. Cfr. <http://www.aaa-edizioni.it/>; Cfr. 3.6 *Corrispondenze digitali con...* Piermario Ciani e la sua duplice esperienza con la fotocopiatrice e il fax.

¹³⁵ Cfr. <http://it.geocities.com/grafikunstable/promoziane.htm>: sito che ha pubblicato la locandina della mostra *Stickerism*.

“attaccare l’arte”¹³⁶ [*fig. 149*], ma anche in Europa e in America sorgono gallerie e siti interamente dedicati a questo nuovo movimento¹³⁷.

Gli oggetti

Nel grande contenitore artistico dell’Arte Postale anche le buste delle lettere sono parte integrante dell’opera. Si distinguono naturalmente quegli artisti che preferiscono la sobrietà esterna lasciando ogni sorpresa all’interno dell’involucro, da quanti (la maggior parte) scelgono di ricoprire la busta di disegni, timbri, adesivi, scritte, collages o di inventare i propri involucri nel modo più fantasioso possibile mettendo a dura prova la pazienza dell’addetto alla posta e sfidando i regolamenti [*fig. 150, 151*]. Sulla scia degli esponenti Fluxus che usano spedirsi FluxBox¹³⁸ e seguendo l’esempio di Duchamp, anche gli artisti postali impiegano l’oggetto quotidiano, esautorato dalla propria funzione, come il soggetto della loro produzione artistica. L’azione postale, oltre

¹³⁶ Titolo dell’articolo di Giulio Gaudiano il 30/12/2003 in *Pixel*: rivista d’arte multimediale realizzata da studenti e laureati dei corsi di storia dell’Arte Contemporanea presso l’Università “La Sapienza” di Roma. Cfr. http://www.pixel-art.it/eventi/eventi_7_2.htm.

¹³⁷ Per ulteriori informazioni su siti che si occupano degli stickers cfr. http://www.pixel-art.it/eventi/eventi_7_2.htm.

¹³⁸ I FluxBox a loro volta si ispirano alle numerose Scatole composte da oggetti eterogenei di Joseph Cornell.

al sottofondo ludico, sembra richiamare il gesto provocatorio e dissacratorio dei primi dadaisti che rivolgono le loro critiche contro il sistema codificato dell'arte che rende l'opera un prodotto del mercato.

Molti e variegati sono gli oggetti affrancati, indirizzati e spediti, tanto da poter senza dubbio giungere alla conclusione che qualsiasi oggetto potrebbe essere una potenziale opera mail artistica. Infatti, c'è chi, come Keith Bates [fig. 152], spedisce biglietti usati di tram, aerei e scontrini (invece di incollarli sulla tela alla maniera di Schwitters)¹³⁹, e chi invece si specializza in spedizioni di tipo concettual-satirico.

Analizzando i lavori documentati di mostre, rassegne e cataloghi si può notare che un posto decisamente prioritario è riservato alla spedizione di bottiglie. La prima ad utilizzare proprio la bottiglia in un progetto artistico del 1971 dal nome *This is not here* è Yoko Ono, la quale realizza, all'Everson Museum of Fine Arts di Syracuse (stato di New York) una scultura composta da bottiglie vuote spedite da vari artisti sollecitati da un invito e da lei riempite, in un secondo momento, per completare l'opera¹⁴⁰. Un simile progetto è ripreso nel 1984 dai danesi Pier Van Dijk e Niels Olesen in

¹³⁹ Cfr. <http://www.keithbates.co.uk/>; sito ufficiale dell'artista.

¹⁴⁰ Baroni, V. (1997).

Glass recycling, in cui vengono richieste ai corrispondenti bottiglie di vetro da fondere per creare bicchieri da rinviare poi ai partecipanti. Numerosi inoltre sono coloro che spediscono bottiglie (raramente lattine) con etichette d'artista o con proprie foto, come quelle prodotte dall'italiano Demos Ronchi¹⁴¹ [*fig. 153*]. Sembra quasi che la bottiglia, nella sua classica versione in vetro, costituisca il simbolo della rete postale creativa, forse a ricordo di quelle che venivano gettate nell'acqua dai naufraghi, o più semplicemente perché questo oggetto riecheggia, da una parte, l'idea del movimento, dell'eterno fluire (proprio come l'acqua), e dall'altra, la necessaria e vitale ricerca di un fruitore che la "raccolga" (il destinatario della Mail Art appunto) [*fig. 154*].

L'uso creativo della posta permette di scambiare con facilità, al di fuori del mercato ufficiale dell'arte, ogni genere di manufatto inglobando anche altre reti postali e contaminandosi con esperienze culturali dell'underground: "...l'unico limite a ciò che un artista postale è in grado di spedire è dato dall'estensione della sua fantasia".¹⁴²

¹⁴¹ Demos Ronchi è famoso all'interno del circuito postale per invii insoliti di contenuto satirico, come le numerose bottiglie di vetro contenenti la sua foto da gettare nei fiumi. Ibid.

¹⁴² Ibid.

2.6 “THE MAIL BOX IS THE MUSEUM”

*“Mail Art: a mystical, magical art form.
A few squiggles on paper placed in the mail box
to arrive at the designated address.
The mail box becomes the gallery, the museum,
and the address of the recipient”* ¹⁴³ .

I Mail artisti e le istituzioni: le mostre, le pubblicazioni, gli incontri

La Mail Art, come è stato dimostrato precedentemente, si realizza e si esplica all'interno del circuito postale (e non più solo in quello), attraverso una fitta rete di rapporti e di scambi interpersonali. Parlare perciò di organizzazione e allestimento di mostre mail artistiche sembrerebbe essere un controsenso e una negazione della sua stessa essenza.

L'azione creativa nella Mail Art comprende l'intero processo che va dalla creazione di un manufatto (lettera o

¹⁴³ Brown, Jean, *An opening letter*, February, 1992 in Welch, C. (1995). Lettera inviata da questa collezionista e archivistica di Fluxus al Mail artista Chuck Welch (curatore dell' antologia *Eternal Network*), “La Mail Art è una forma d'arte mistica, magica. Pochi scarabocchi su un foglio infilati nella buca delle lettere per raggiungere l'indirizzo designato. La cassetta della posta diventa la galleria, il museo... Apprezzo ogni pezzetto di carta che ricevo”.

oggetto) al viaggio dello stesso nei canali postali, fino alla cassetta della posta di un destinatario pronto a rispondere al messaggio. Estrapolate da questo processo e appese alle pareti di un muro, le opere mail artistiche diventano come tante foglie secche che hanno perso la loro linfa vitale. Nonostante ciò, molte esposizioni vengono organizzate e pochi sono i Mail artisti che resistono al “fascino del museo”.

Se però, le prime mostre-mail nascono come esigenza di far conoscere al vasto pubblico, formato da potenziali artisti postali, questa diversa strategia operativa cercando di non rinnegare lo spirito della Mail Art, con il passare degli anni il fenomeno assume una dimensione storicistica e retrospettiva recuperando quella ufficialità ed esclusività che tenta di superare attraverso le proprie modalità di diffusione.

La prima mostra di Arte Postale è opera della stesso Johnson il quale, nel 1970, invita 106 networkers a spedire lettere, cartoline, disegni e oggetti a Marcia Tucker, curatrice della mostra al Whitney Museum, per una esibizione della N.Y.C.S. [fig. 155]. La particolarità di questa rassegna sta nel fatto che gli artisti spediscono le loro opere direttamente al Whitney Museum di New York senza immaginare che verranno utilizzate per una esposizione. Con questo pionieristico “esperimento”, poi tante volte imitato, Johnson riesce a

salvaguardare parte dello spirito di rete della Mail Art e ad inaugurare una nuova modalità espositiva libera dai regolamenti che vincolano le mostre ufficiali¹⁴⁴.

Nonostante non manchino poi le genuine esposizioni di materiale accumulato in vario modo ed esibito come documentazione a posteriori di un processo di comunicazione svoltosi sotto altre vesti, la maggior parte degli operatori cerca di escogitare modalità di allestimento sempre molto innovative (per strada, su furgoni, su banchi di scuola, alberi e appartamenti privati ecc.).

La ricerca di una nuova originalità caratterizza in realtà tutte le diverse fasi che contraddistinguono l'organizzazione dell'evento espositivo, dal manifesto fino al catalogo¹⁴⁵.

L'invito stesso, oltre a svolgere la sua funzione comunicativa, può diventare supporto per la produzione dell'opera da inviare o acquisire un valore simbolico, come nel

¹⁴⁴ Non esistono norme specifiche che regolamentano le esposizioni mail artistiche, ma solamente una serie di consuetudini rispettate da ogni operatore. Nel 1981 due artisti californiani, Spiegelman e Mario Lara, formalizzano queste regole non scritte elaborando una lista di considerazioni sulla condotta da tenere durante l'organizzazione di esposizioni di Mail Art. Ibid.

¹⁴⁵ Creatività e eccentricità sono anche prerogative dei cataloghi che documentano le esposizioni e vengono spediti ai partecipanti. Da quelli cartacei e più comuni a forma di enorme busta o francobollo si passa a quelli caratterizzati dall'utilizzo di diversi supporti come diapositive, VHS, e CdRom.

caso dell'artista Guy Bleus che lancia da un aereo messaggi attaccati a palloncini da completare e rispediti;¹⁴⁶ ma gli esempi in tal senso sono veramente numerosi.

Probabilmente le mostre più accattivanti e meglio indicative dello spirito di rete della Mail Art sono quelle che si trasformano in happening collettivi in grado di coinvolgere attivamente lo spettatore.

Una particolare attenzione, per la sua originalità intuitiva, anticipatrice di tendenze che emergeranno nei decenni successivi, merita il progetto di Ken Friedman *Omaha Flow System* [fig. 156, 157], culminato in una mostra nel 1973 nel Nebraska, in cui i visitatori sono autorizzati a portarsi via un'opera esposta e a sostituirla con una di propria creazione¹⁴⁷.

Casi ancor più particolari sono le performance di quegli artisti che, recuperando le potenzialità espressive del corpo già esplorate dalla Body Art e anticipando le scelte degli stilisti, espongono se stessi "vestiti" delle proprie opere come mostre ambulanti e viventi,¹⁴⁸ o mettono in pericolo l'incolumità dei

¹⁴⁶ <http://www.mailart.be/>: sito ufficiale di Guy Bleus.

¹⁴⁷ Per diffondere gli inviti dell'esposizione Friedman utilizza diversi media (annunci radiofonici e su giornali, spedizioni a tutti i cittadini ecc.) in modo da coinvolgere un numero elevato di persone appartenenti alle diverse classi sociali.

¹⁴⁸ Fra i tanti "networker gallery" bisogna annoverare Nenad Bogdanovic che più di una volta espone sul suo corpo cartoline, adesivi e altro genere di materiale postale. Vittore, B. (1997).

vestiti altrui timbrando i passanti nel bel mezzo della strada, come fa Andrej Tisma con la sua azione postale *Stigmatization*¹⁴⁹. Con queste atti viene recuperata quella dimensione ludica e provocatoria che rende l'evento mail artistico un avvenimento festoso in linea con l'atteggiamento parodico-giocoso che caratterizza tutte le azioni promosse da Johnson¹⁵⁰. Questi happening collettivi possono rientrare nella categoria di quelli che vengono definiti MAPs (Mail Art Projects), vale a dire il più importante metodo collaborativo usato dai Mail artisti.

Come intuisce Chuck Welch creando "EMMA"¹⁵¹, il primo Electronic Museum of Mail Art, ora i nuovi stimoli e i nuovi incentivi per lo sviluppo di originali processi comunicativi capaci di rivitalizzare e riattualizzare il network arrivano dal web e dalle autostrade virtuali.

Oltre a numerosi archivi di testi e opere mail artistiche, siti interamente dedicati all'Arte Postale ed eventi organizzati

¹⁴⁹ L'azione di Tisma intitolata *Stigmatization* si può definire un "rubberstamp action" consistente nel timbrare il corpo dei passante con timbri d'autore. Cfr. <http://members.tripod.com/~aaart/mail-art.htm>.

¹⁵⁰ Tipiche, per quanto riguarda il rapporto arte e gioco nella Mail Art, sono le sempre più frequenti mostre organizzate in collaborazione con studenti delle scuole elementari concernenti spedizioni postali avvenute tra Mail artisti e gli stessi studenti.

¹⁵¹ "EMMA Is Mail Art's first electronic mailbox museum where the address is the art, the web is your key and admission is free", (Chuck Welch). Cfr. <http://www.actlab.utexas.edu/emma/Intro/intro3.html>.

attraverso la spedizione di materiale (inviti, documentazione ecc.) on-line, oggi è possibile realizzare mostre virtuali di opere digitali in cui l'utente e l'opera vengono coinvolti in un movimento all'interno di un "non-luogo" globale. Si ritorna finalmente al *museo senza pareti* in cui tutto il mondo diventa un laboratorio e la cassetta delle poste (o l'indirizzo di posta elettronica) è il museo.

Riviste postali

La *rivista postale* è una caratteristica produzione degli artisti postali, sempre disposti a cimentarsi in diverse tecniche e discipline. Queste riviste, dette anche fanzine, sono micro-pubblicazioni autoprodotte in tiratura limitata e spedite ad un numero più o meno elevato di corrispondenti¹⁵².

A differenza di altri tipi di pubblicazioni "a senso unico" le Mail Art Zines, attraverso la forma del baratto spontaneo,¹⁵³

¹⁵² "Fanzine" è l'abbreviazione di Fan (ammiratore) e Magazine (rivista) che letteralmente significa: "rivista di appassionato". Le zines anticipano le riviste musicali punk degli anni '80. Branzaglia, C., *Marginali. Iconografie delle culture alternative*, Castelvecchi, Roma, 2004.

¹⁵³ La Mail Art, poiché nasce come alternativa al mercato dell'arte ufficiale e alla mercificazione di ogni tipo di produzione artistica, non può che proporre forme di scambio gratuite fondate appunto sul baratto. Pochissime e di vita breve sono le riviste di Mail Art che prevedono una qualsiasi forma di pagamento. Esempio è l'affermazione del collagista Michael Scott scritta nel testo di presentazione della mostra *Poste Restanti* del '79: "l'arte

contribuiscono alla crescita del network dando origine a nuovi contatti postali e stimolando risposte creative.

Accanto a riviste prodotte da un'unica persona, la quale svolge contemporaneamente tutti i ruoli di una intera redazione, esistono gli "assembling",¹⁵⁴ ovvero pubblicazioni ad assemblaggio di originali. Queste riviste collettive sono realizzate attraverso la collaborazione di diversi networkers che inviano i loro lavori ad un curatore¹⁵⁵ che si occupa del collage del materiale e della sua spedizione ai diversi partecipanti, istaurando un processo comunicativo senza interruzioni. Naturalmente oltre a testi scritti tali riviste raccolgono diversi tipi di produzioni, interventi manuali e persino oggetti, tanto da poter essere considerate libri d'autore, o meglio ancora riviste-oggetto¹⁵⁶ di duchampiana memoria.

per corrispondenza è la strada più inefficiente verso la fortuna artistica, e non c'è neppure molta gloria da rimediare". Baroni, V. (1997).

¹⁵⁴ Il progetto "Assembling" è stato co-fondato dal poeta sperimentale newyorkese Richard Kostelanetz redattore dell'omonima rivista *Assembling* del 1978. La rivista è infatti composta da poesie sperimentali che i diversi autori spediscono a Kostelanetz il quale si occupa di assemblare e diffondere il materiale ricevuto.

Cfr. <http://www.zinebook.com/resource/perkins/perkins6.html>.

¹⁵⁵ Caso ancor più eccezionale è rappresentato dalla rivista collettiva *Commonpress* del polacco Petasz [fig. 158] in cui anche il ruolo di curatore è svolto a rotazione da diversi artisti.

¹⁵⁶ Una delle prime e più importanti riviste-oggetto di ambito artistico è *Aspen*, pubblicata da Phyllis Johnson dal 1965 al 1971. La rivista è composta da una scatola particolare riempita da: opuscoli, cassette audio, poster, cartoline e film realizzati da vari autori. Importanti artisti del

Libertà nella periodicità e nei formati, gratuità, economicità e spirito di gruppo determinano una consistente circolazione di assembling all'interno del network, oggi sostituiti per lo più dalle riviste elettroniche circolanti nel web.

Caso particolarmente originale di assembling magazine è il già citato progetto *Brain Cell* di Cohen,¹⁵⁷ considerato uno delle più estese realizzazioni singolo-collettive di Arte Postale mai realizzate. Il lavoro consiste nel sommare e incollare insieme centinaia di piccoli “neuroni” (opere dei networker) per formare una struttura cerebrale composta da numerose cellule nervose complesse che insieme costituiscono il corpo unico del network. L'artista non si limita semplicemente a ricevere, a vedere e a rinviare i prodotti artistici, ma li incorpora e li assimila non solo intellettualmente ma materialmente, come un dato ancor vitale passibile di essere ulteriormente arricchito ed ampliato. Si può parlare per lui di “citazione riappropriativa” (De Mambro Santos) in cui vengono reimpiegate e interpretate, attraverso le proprie

Novecento hanno partecipato alla realizzazione dei dieci numeri di *Aspen*, tra questi lo stesso Warhol che si è occupato della redazione del terzo numero. Per maggiori informazioni cfr.

<http://www.ubu.com/aspen/aspen.html#about>: sito interamente dedicato alla rivista.

¹⁵⁷ Per R. Cohen vedi paragrafo 2.4 *Geografia della Mail Art* nota 95.

capacità creative, formulazioni precedenti che generano una sperimentazione figurativa senza fine¹⁵⁸.

Incontri

Una trattazione a parte merita la sezione sui convegni, meetings e festivals organizzati dagli artisti postali durante la loro attività.

L'esigenza di creare momenti di incontro e di dialogo viene sentita già dai pionieri dell'Arte Postale a partire dai Flux Festivals degli anni Sessanta, dagli stravaganti "meetings" organizzati da Johnson¹⁵⁹ fino alle semplici riunioni presso alcune gallerie newyorkesi¹⁶⁰.

¹⁵⁸ Per "citazione riappropriativa" De Mambro intende la capacità degli artisti di rileggere e interpretare con prontezza metamorfica la maniera dei maestri precedenti, ovvero un'imitazione metamorfica. De Mambro Santos, (2002). A tal proposito si può parlare anche di un processo di *re-mediation* (ri-mediazione) poiché l'artista si appropria di tecniche, forme e significati di altre opere cercando di rimodellarle. Questo concetto di ri-mediazione viene analizzato da due autori, Bolter e Grusin, in riferimento soprattutto ai mezzi telematici i quali sono capaci di creare convergenze e forme ibride innovative attraverso immediatezza e ipermediazione. Gli autori sostengono inoltre che questa doppia logica, di immediatezze e ipermediazione, non caratterizza solamente le tecnologie digitali contemporanee, ma anche la maggior parte delle forme espressive della cultura occidentale, dai manoscritti medioevali allo sviluppo della prospettiva, dal cinema ai parchi di divertimento. Bolter J. D., Grusin, R., *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, London, 1999, tr. it. B. Gennaro, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Abbiategrasso (MI), 2003.

¹⁵⁹ Negli anni Sessanta sono anche famosi i meetings organizzati da Johnson durante i quali l'artista fa incontrare persone fra loro sconosciute che hanno

La prima organizzazione centralizzata di incontri ha luogo soltanto nel 1985, quando due operatori mail artistici svizzeri, Gunter Ruch e Hans Ruedi Fricker, organizzano una serie di congressi decentrallizzati con lo scopo dichiarato di far incontrare fisicamente la maggior parte degli artisti operanti nel settore postale, programmando gruppi di discussione riguardo l'importanza e lo sviluppo della comunicazione all'interno del network.

Dato il discreto successo dell'operazione lo stesso Fricker riorganizza nel 1992 il *Decentralized World-wide Network Congress* [fig. 159, 160], con 180 meetings in più di 24 paesi incentrati sul ruolo dell'operatore di rete nel panorama socio-culturale. L'innovazione di questo congresso rispetto al precedente consiste nel coinvolgimento attivo del pubblico esterno e nel tentativo di spingere i networkers ad interagire con distinte reti dell'underground parallele all'Arte Postale. Componente attiva del congresso del '92 è infatti *Telenetlink*¹⁶¹

in comune solo il nome e il cognome. In tal modo realizza delle performance estremamente originali e divertenti.

¹⁶⁰ Numerose gallerie e archivi di Mail artisti sono diventate punto di riferimento e luogo di incontro dei networker, come la Canadian Correspondence Art Gallery di Chuck Stake a Calgary e l'archivio del belga Guy Bleus a Wellen (Belgio).

¹⁶¹ Il progetto Telenetlink nasce nel 1991 quando Chuck Welch mette in circolazione la prima lista di e-Mail artists online. La lista, sempre nel '91, viene distribuita in 24 siti per il progetto International Reflux. In poco

[fig. 161] progetto basato sulla creazione di un sistema di telecomunicazione tra artisti che cerca di creare un ponte tra la comunità elettronica e l'Arte Postale.

Grazie a questo pionieristico progetto di Crackerjack Kid (Chuck Welch), concretizzatosi nel 1995 in un "Net-evento" chiamato telenetlink, i networker telematici e la comunità mail artistica vengono messi in contatto gli uni con gli altri con la speranza di dar vita ad un network globale telematico e di invitare gli operatori postali a partecipare a discussioni, strategie e "Internet-azioni" elettroniche. Da allora il numero degli artisti postali in grado di usufruire del collegamento a internet è aumentato in modo esponenziale e quello che allora sembrava un progetto troppo avanguardistico è diventato in breve tempo realtà quotidiana. D'altronde l'Arte Postale non è un movimento unitario, ma un fenomeno artistico che cerca da sempre di integrarsi con strategie di rete che utilizzano differenti canali di diffusione quali: incontri fisici (face to face) e media tecnologici come fax o telefono. La Mail Art ha dunque in sé i presupposti per accogliere le tecnologie digitali e interagire con esse.

tempo gli e-Mail artisti iscritti alla lista sono aumentati in modo esponenziale. Cfr. <http://www.actlab.utexas.edu/emma/Intro/intro3.html>.

A partire dalla fine degli anni Novanta i meetings e i congressi cedono il posto ai forum di discussione telematici, video conferenze e congressi virtuali. Il network elettronico permette di espandere i confini della tradizionale comunicazione postale salvaguardando, attraverso la sua intrinseca democraticità, la libertà e la collaborazione interpersonale, l'integrità dello "spirito di rete", spesso minacciata dal proliferare di mostre sempre più istituzionalizzate con tanto di invito, esposizione e catalogo.

Grazie alla posta elettronica, alle mailing list e ai forum di discussione, i "metanetworkers" possono interagire tra di loro¹⁶², confrontarsi, esporre e ricevere commenti in tempo reale senza bisogno di alzarsi dalla propria scrivania.

Turismo

Lo svizzero Fricker oltre ad organizzare i più importanti congressi postali, è anche il promotore di quella che potrebbe essere considerata come la logica estensione del rapporto epistolare, ovvero la manifestazione fisica del concetto di networking tra artisti: il "tourism".

¹⁶² "Metanetworker" è un neologismo ideato da Welch e da lui utilizzato per la prima volta nei Congressi Decentralizzati del '92.

La pratica del turismo artistico sussiste già da tempo come strategia operativa adottata da alcuni sotto-gruppi dell'Arte Postale, basti ricordare i tanti festivals Neoisti o Plagiariisti¹⁶³. Tuttavia Fricker, attraverso un'attenta campagna pubblicitaria, riesce ad incrementare il fenomeno coinvolgendo anche l'artista all'interno del processo di movimento che interessa l'opera, pur limitandolo ad uno spazio vitale quotidiano.

Forse il più straordinario esempio di turismo postale è quello realizzato da Peter Kustermann e Angela Pahler nel 1992 con il nome di *Personal Delivery* [fig. 162]. Vestiti da postini, i due operatori hanno recapitato personalmente e gratuitamente la posta da Mail artista a Mail artista, viaggiando e visitando cinquanta differenti Paesi e coinvolgendo in azioni e discussioni numerosi artisti locali. Questo stravagante progetto realizzato dagli artisti "Netmail", come vengono

¹⁶³ Neoismo e Plagiario sono due movimenti nati all'interno del network. Il Neoismo, nato nel 1978 ad opera dell'artista ungherese Istvan Kantor, consiste nella creazione di un "nome multiplo", (nome di una fantomatica pop star) che può essere adottato da qualsiasi persona lo voglia. Per promuovere il progetto vengono organizzati dei Neoist Apartment Festivals (festivals organizzati in appartamenti) che permettono agli appartenenti al gruppo di incontrarsi e conoscersi. Il Plagiario nasce attraverso una scissione dal movimento Neoista effettuata dal britannico Stewart Home e ha come bersaglio prioritario il copyright. Da questi due esempi si può notare che la pratica sempre più diffusa nel web di creare "nome multipli" come Luther Blisset, ha le sue origini nel network postale. Home, S., *Assalto alla cultura. Correnti utopistiche dal Lettrismo a Class War*, AAA edizioni, Bertiole (UD), 1996.

ribattezzati alla fine dell'impresa, rispecchia a pieno la volontà della Mail Art di creare canali di contatti alternativi, più diretti e immediati, attraverso la realizzazione di un temporaneo sistema postale parallelo a quello ufficiale¹⁶⁴.

Anche il turismo e gli incontri “face to face” vengono oggi soppiantati dagli incontri virtuali nel cyberspazio e da forme di dialogo sempre più immediate e costanti che contribuiscono a far sentire ognuno più coinvolto nella vita degli altri, senza più bisogno di “prendere il treno”.

¹⁶⁴ Questo progetto mail artistico sembra ricordare il film *The Postman* (1997), diretto da Kevin Costner, in cui, al termine di un conflitto nucleare avvenuto nel 2013, un ex attore trova una borsa da postino e decide di assumere l'identità del precedente possessore per dare alle vicine città l'illusione che le linee esterne di comunicazione siano state ripristinate. In tal modo il nuovo postino riattiva la comunicazione tra gli uomini, favorendo la rinascita del desiderio per un mondo libero. Costner, K., *The Postman* (tradotto in italiano *L'uomo del giorno dopo*), U.S.A., 1998.

2.7 CORRISPONDENZE DIGITALI CON...

Intervista

Per approfondire il discorso sul rapporto tra la Mai Art e le nuove tecnologie ho deciso di intervistare tramite e-mail alcuni dei più importanti esponenti del circuito postale italiano (Anna Boschi e Vittore Baroni) e straniero (Anna Banana, Keith Bates), chiedendo la loro opinione in proposito.

Ho posto a tutti le stesse due domande e le risposte sono state piuttosto diverse in quanto, come si può chiaramente notare, non tutti giudicano positivamente l'inclusione dei sistemi informatici, soprattutto di internet, nel circuito postale.

Per alcuni di loro l'e-mail art è un qualcosa di totalmente differente rispetto alla Mail Art tradizionale, mentre altri la considerano come una estensione delle sue possibilità, ma tutti sono comunque concordi nel ritenere insostituibili per alcuni aspetti, primo fra tutti la possibilità di spedire oggetti tridimensionali, le spedizioni postali... almeno per il momento.

1. Quale è la sua opinione riguardo al rapporto tra le nuove tecnologie informatiche e l'arte, specie la Mail Art?
2. Internet può rappresentare il “futuro della Mail Art”?

Anna Banana

Anna Banana (Victoria 1940-), il cui vero nome è Anne Long, inizia la sua attività artistica nel 1971 pubblicando un bollettino intitolato *Banana-Rag* in cui richiede immagini e oggetti a forma di banana in cambio di un “Diploma in bananologia”. E' autrice di timbri d'artista, foto-collages e performance in costumi carnevaleschi in cui predomina sempre il frutto della sua ossessione [fig. 163].

Dal 1974 al 1983 dirige a San Francisco, insieme ad un altro attivista postale Bill Gaglione, la rivista informativa più importante del network: *Vile*. Ritornata in Canada, nel 1990 trasforma *Banana Rag* in un *Artistamp News* e inizia a promuovere numerose spedizioni e progetti collettivi sui francobolli d'artista

Risposta

Tutte le cose stanno evolvendosi. Il Consiglio del Canada, che è il più importante corpo di finanziamento artistico del Canada, ha una sezione denominata "Inter-arts" che finanzia progetti basati su performance, tecnologie, ed elementi multimediali.

Questo tipo di Media Art riguarda lavori effettuati tramite media come il video, Internet, ecc. ecc. si può capire che le tecnologie stanno definitivamente influenzando tutte le forme artistiche.

Per quanto riguarda in modo specifico la Mail Art: più aumentano i costi delle spedizioni postali più i progetti di Mail Art vengono distribuiti via Internet e molti che ospitano le esposizioni o i progetti, usano i loro siti web come catalogo. In alcuni casi, gli inviti d'Arte Postale sono finalizzati soltanto a far presentare agli artisti le loro immagini o testi tramite Internet... questo è tutto quello che sta accadendo oggi.

Ci sono alcuni Mail artisti che sono dei fanatici della carta e che preferiscono spedire i loro lavori postali attraverso il modo più lento e più tradizionale di scambio.... e molti, inclusa io stessa, che non considerano nulla come "Mail Art," a meno che non sia stato spedito attraverso il sistema postale. La Mail Art ha bisogno della busta, dei bolli, degli

annullamenti, dei francobolli degli artisti o del collage sulla busta.

Scambi via Internet? Denominiamoli e-art o Internet-art... non mi importa, ma non sono (a mio parere) Arte Postale!

Io vedo molti artisti postali partecipare ai progetti in linea. A mio parere gli scambi via internet devono essere denominati in modo diverso rispetto all'Arte Postale. A volte rispondo agli inviti on-line soltanto se viene richiesto di spedire le composizioni ad un indirizzo postale, ma naturalmente è impossibile rispondere ad ogni chiamata. Ma ciò era già un problema ancor prima che Internet diventasse il mezzo di comunicazione più comune.

(Traduzione italiana a cura dell'autrice).

Keith Bates

Keith Bates (Liverpool 1951-) è un insegnante d'arte di Manchester conosciuto nel circuito postale per la sua originale produzione di finti biglietti e scontrini usati progettati al computer e poi spediti ai corrispondenti [fig. 164].

Bates è noto anche per la sua posizione critica nei confronti del "turismo" e per non aver mai partecipato ad incontri, raduni

o congressi organizzati dai Mail artisti. Molte delle sue creazioni presentano infatti scritte come “autocongresso: resta a casa” che evidenziano chiaramente la sua predilezione per le spedizioni a distanza.

Risposta

La nuova tecnologia è tutto un altro medium, diverso da quello postale.

Io ho iniziato a capire i tradizionalisti anti-tecnologia, poiché riconosco che le radici della Mail Art sono “hands-on” (fatte a mano), cartacee, a buon mercato e democratiche e non tutti i Mail artisti possono permettersi il pacchetto intero di computer/internet sebbene ne intuiscono l'effettivo valore in campo comunicativo.

Il turismo postale ha minacciato di trasformarsi in un obbligo durante gli anni '80 ed ero conscio che l'accesso ad Internet era l'aspettativa di tutti per gli anni '90, ma non dovremmo dimenticarci che non tutto può essere, o desiderarsi essere, “on-line”.

Nel 2000 siamo arrivati ad un punto in cui l'e-mail ed Internet sembrano essere l'unico modo per imparare e conoscere qualcosa circa le nuove azioni della Mail Art.

Io suppongo che dobbiamo trattare l' e-mail come posta e la e-mail art come Mail Art. L'elemento portante, e in parte differente, è la "spedizione" della posta, che con l'e-mail rimane comunque ancora vivo.

Sicuramente, se avessi iniziato a creare dei collegamenti nel XXI sec, avrei scelto internet e non il sistema postale, ma l'uno non esclude l'altro poiché ci sono tante cose che Internet non può fare: il tatto, la struttura, gli odori e le qualità della carta, le caratteristiche delle buste ecc. sono prerogative della posta tradizionale.

Forse, invece di correre sempre e velocizzare le trasmissioni tramite internet, qualche volta gli esseri umani avrebbero bisogno di andare un po' più lenti!

(Traduzione italiana a cura dell'autrice).

Anna Boschi

Nata a Bologna, Anna Boschi risiede a Castel S.Pietro Terme (Bo), dove vive e lavora. Inizia la sua attività artistica alla fine degli anni Sessanta come sperimentatrice di nuove tecniche e materiali. Si occupa inoltre di "Libri d'artista" e "Poesia Visiva" e partecipa ogni anno a numerose rassegne internazionali con lavori in cui emerge una scrittura rivolta

all'immaginario segnico. Collabora a varie riviste di "Visual Poetry" e dal 1984 è attiva nel circuito internazionale di Mail Art, attraverso la partecipazione e l'organizzazione di progetti [fig. 165].

Risposta

La mia personale opinione è che il rapporto con le tecnologie (mi riferisco soprattutto alla Mail Art, ma non solo) sia la facilità di comunicazione, soprattutto per far circolare in tempo reale richieste per progetti a tema, scambi di informazioni, ricerca testi e materiali vari.

...Naturalmente l'evoluzione tecnologica ha fortemente coinvolto negli ultimi tempi anche la Mail Art, perché la comunicazione è stata molto facilitata. Sono sorti in Internet moltissimi archivi dai quali è possibile attingere informazioni, venire a conoscenza dei progetti che circolano, degli incontri, dei simposi e dei Festivals organizzati in tutto il mondo in cui, oltre alle mostre e alle installazioni, avvengono dibattiti, performance ed azioni poetiche. Presto metterò anch'io in Internet il mio nutrito e ventennale archivio di Mail Art.

Tutto questo è stato un ulteriore importante stimolo ad aderire a questo circuito collettivo internazionale e ne è prova l'aumento di interesse per questa espressione artistica anche

da parte delle varie Istituzioni. La Mail Art, con la stagione sperimentale dell'arte visiva attraverso i media elettronici, ha avuto una sua naturale trasformazione in e-mail art, con progetti su questo specifico tema perché, trattandosi di “arte comunicata”, non deve necessariamente essere un manufatto da spedire via “mail”, ma può essere trasmessa anche con qualsiasi altro mezzo di comunicazione: computer, fax, Cd, CdRom DVD ecc. Ho però notato che, dopo una fase sperimentale di invio tramite e-mail art, molti artisti che operano nel vero spirito della Mail Art non hanno rinunciato al piacere di realizzare un'opera originale e al suggestivo fascino del manufatto e vi è stata quindi una totale ripresa delle partecipazioni tramite posta.

Io credo che il fascino del manufatto – che sottolinea in modo creativo e stimolante il Network – non potrà mai essere totalmente sostituito dalla tecnologia, infatti, nella quasi totalità dei progetti divulgati in Internet viene comunque richiesto l'invio dei lavori via “mail”.

Vittore Baroni

Vittore Baroni (Forte dei Marmi 1956-), critico musicale e indagatore delle controculture, è dalla fine degli anni '70 uno

dei più attivi operatori del circuito internazionale della Mail Art. Ha collaborato a numerose testate (*Rockerilla, Velvet, Neural, Sonora, Pulp, ArtLab, Juliet*, ecc.) e ha scritto diversi volumi e articoli sulla musica elettronica, sulle colonne sonore rock, sulla Copy Art, sulla Mail Art e sull'arte Psichedelica degli anni '60.

Dalla fine degli anni Settanta organizza e partecipa a progetti, esposizioni ed incontri di Arte Postale e Poesia Visiva, oltre a curare l'archivio E.O.N. (Ethereal Open Network) di Viareggio, ovvero una delle più vaste raccolte di Mail Art del pianeta [fig. 166, 167].

Dal 1980 al 1984 registra dischi e cassette "plagiariste" col nome di *Lieutenant Murnau* e nel 1991 entra a far parte del gruppo *Le Forbici di Manitù*, con cui pubblica su diverse etichette cinque Cd.

Dal 1981 al 1987 gestisce con Piermario Ciani le attività del gruppo internazionale multimedia *Trax* che produce riviste, cassette, dischi, esposizioni, ecc., collabora al *Luther Blissett Project* e al progetto *Stickerman* e fonda le AAA Edizioni.

Dal 2002, assieme a Ciani e altri artisti internazionali, promuove il progetto F.U.N. (Funtastic United Nations), con una serie di mostre, eventi e pubblicazioni di francobolli, cartoline e banconote di nazioni immaginarie.

Risposta

Per come la vedo io, la rete della Mail Art in diversi modi ha precorso certe metodologie comunicative e anticipato le potenzialità di internet (applicata all'arte), anche se nel momento in cui un artista postale sceglie di usare il computer (o il cellulare) invece di buste e francobolli, a mio avviso non sta più operando in ambito di Mail Art ma si confronta con qualcosa di diverso, chiamiamola Net Art, Phone Art, Social Art o come preferiamo.

In questo senso, certe pratiche artistiche realizzate tramite internet, facendo salve le caratteristiche distintive e irrinunciabili dell'Arte Postale (comunicazione nei due sensi, apertura a tutti, nessuna selezione, documentazione gratuita, ecc.), possono essere considerati un'evoluzione o trasformazione di pratiche mail artistiche, ma non è più la stessa cosa. Ciò significa che, con il rarefarsi degli scambi postali tradizionali (ma siamo in realtà ancora lontani dalla definitiva scomparsa di buste e pacchi) la Mail Art assumerà sempre più le caratteristiche di un'esperienza conclusa e storicizzabile all'interno di un determinato periodo (circa 1960-20??), che avrà però lasciato una sua fertile eredità allo stesso modo in cui essa ha beneficiato in origine di esperienze precedenti (ad

es. l'ironia, l'iconoclastia e la multimedialità ante litteram di Dada e delle altre avanguardie storiche).

Ad un altro livello, il computer è utilissimo, come lo è da tempo la fotocopiatrice, per la realizzazione casalinga di lavori postali (francobolli, cartoline, ecc.), così come per un più immediato e diretto contatto con un gran numero di persone. Se prima di internet a un dato artista americano scrivevo solo due o tre volte nel corso di un anno per motivi logistici ed economici, ora posso inviargli newsletter e messaggi anche ogni giorno, quindi le pratiche postali tradizionali possono essere agevolate e accelerate grazie al web.

Lasciando da parte la Mail Art, internet è uno strumento ideale per artisti che operino sulla concettualità, sull'immateriale, sul politico, anche se in realtà la rete assieme a forti potenzialità presenta anche molte insidie. Occorre essere davvero geniali per far "passare" un proprio discorso artistico/poetico nella Babele di lingue e segnali (difatti non sono ancora molte le personalità emerse dall'arte in rete), senza contare, poi, tutte le problematiche poste dall'immaterialità delle opere nei confronti del sistema dell'arte, i musei, le gallerie e i collezionisti.

Se già la Mail Art era “intrattabile” per via del suo piccolo formato, le tecniche effimere e la gratuità degli scambi, qui abbiamo opere ancora meno ve(n)dibili...

Nella lunga prospettiva certamente internet potrà rappresentare il “futuro della Mail Art”, ma come ho già risposto prima, nel momento in cui progetti artistici collettivi di tipo “mail artistico” venissero portati avanti, come già avviene, completamente per via elettronica (con inviti, mostre e “cataloghi” di tipo digitale), avrebbe poco senso continuare a definirla Mail Art, casomai “e-mail art” o qualsiasi altra definizione appropriata.

Resta comunque un salto quantico il passaggio dal cartaceo al digitale, che ha determinato nei vecchi Mail artisti reazioni di tipo differente: per molti praticanti, non c'è alcuna soddisfazione nel collezionare file digitali, e costoro restano quindi fedeli ai lavori “fisici” e cartacei; altri veterani hanno invece abbandonato completamente la Mail Art, trovando più comodo ed economico il contatto via e-mail; altri ancora stanno pazientemente trasferendo in rete il loro archivio rendendolo disponibile a tutti (in ciò il “peer to peer” è perfettamente in sintonia con la filosofia della Mail Art), alternando nella pratica (come faccio anch'io) attività via internet e via sistema postale.

Direi che al momento è ancora dominante nella Mail Art un'operatività "mista", in cui ci si serve per gli inviti ai progetti di ogni canale disponibile (invii postali, e-mail, riviste, fanzine, webzine, portali d'arte, ecc.), ma poi i contributi sono perlopiù di tipo cartaceo, le esposizioni/eventi avvengono in luoghi fisici e i cataloghi/documentazione sono ancora in massima parte vere pubblicazioni o al massimo dvd.

Nel momento in cui i partecipanti cominciano a ricevere come "compenso" per il loro lavoro solo l'indirizzo url di un sito dove poter vedere un "catalogo virtuale", la Mail Art perde gran parte del suo fascino. Difatti i progetti via internet, nonostante il numero sterminato di potenziali partecipanti, raccolgono in genere meno contributi (decine in luogo di centinaia) rispetto ai progetti che promettono una documentazione tradizionale. L'arte in internet è al 99% altamente commercializzata, si usa il web solo come bottega per vendere i propri prodotti, ovvero proprio l'opposto delle finalità mail artistiche: generare contatti in prima persona, cementare un senso di comunità artistica, creare progetti collaborativi e socializzanti.

Non credo che se Ray Johnson fosse vivo userebbe molto l'e-mail.

2.8 L'E-MAIL E' ART?

“L’arte postale è il modello perfetto di come l’arte può essere convertita dalla produzione di oggetti nell’organizzazione di sistemi di comunicazione”¹⁶⁵

Il futuro della Mail Art nell’epoca digitale

Nell’epoca digitale nella quale viviamo ormai pienamente almeno da un decennio, sembrerebbe piuttosto anacronistico parlare di Arte Postale vecchia maniera se la Mail Art “non avesse prefigurato un modello funzionante di *cultura di rete* che l’ha perciò differenziata da qualsiasi gruppo o movimento artistico tradizionale”¹⁶⁶.

L’Arte Postale è soprattutto un processo che coinvolge fin dall’origine le diverse forme della tecnologia mass-mediale. La distribuzione stessa della posta, infatti, include l’utilizzo di diversi media i quali contribuiscono ad accelerare l’evoluzione della Mail Art molto prima dell’avvento della tecnologia digitale.

¹⁶⁵ Carriòn Ulises in Baroni, V. (1997).

¹⁶⁶ Ibid.

Nel corso degli anni, conseguentemente allo sviluppo dei diversi sistemi di comunicazione, le strategie adottate dagli operatori mail artistici si sono modificate.

Nata come una “società segreta” simultaneamente sia negli USA, grazie alle liste di Fluxus e di Johnson, che in Europa e nell’America Latina, si trasforma in poco tempo in una pratica diffusa dalle dimensioni sempre più vaste e rizomatiche, sino a dar vita ad una comunità internazionale. Se all’inizio le prime manifestazioni di Mail Art sono opera di artisti che usano il mezzo postale parallelamente ad altre ricerche estetiche (vedi il caso degli artisti Fluxus o dei poeti visivi del Sud America), con la sua espansione l’utilizzo creativo della posta diventa un’attività allargata, aperta al vasto pubblico e con uno statuto formale autonomo. Gli operatori della terza generazione, infatti, si autodefiniscono specificatamente artisti postali e si specializzano in settori diversi di questa attività estendendo i contatti a tutti quei Paesi ancora esclusi dalla rete.

All’interno del processo di espansione la produzione mail artistica cerca da sempre di avvicinarsi alle sub-culture giovanili interessandosi di ricerche interdisciplinari come fanzine, performance, poesia visiva e concreta, Video Art e Copy Art che permettono di svecchiare e rigenerare continuamente questo multiforme e camaleontico fenomeno.

Se gli anni Ottanta sono per lo più gli anni della riflessione sul ruolo della Mail Art, nel decennio successivo l'autoanalisi si trasforma in un processo vitale che cerca di integrarsi con altre strategie impiegando tutti i possibili canali di diffusione quali: incontri fisici, fax e telefono¹⁶⁷.

La voglia di utilizzare media espressivi diversi (come il video o il telefono), di far confluire linguaggi, metodi, tecniche e attività creative eterogenee in mezzi nuovi è un fenomeno che interessa la maggior parte delle correnti artistiche del Novecento, a partire dall'idea wagneriana dell'arte totale fino ai concerti Fluxus e, tra queste, anche la Mail Art contribuisce ad anticipare il concetto di multimedialità seppure con modalità analogiche. Anche se i formati audio e video sono già utilizzati dai networkers come componenti della corrispondenza creativa, solo con le nuove tecnologie informatiche è possibile fondere insieme testi, immagini, suoni e animazione in un unico supporto interattivo, ovvero il CdRom (e ora anche il DvdRom).

Negli ultimi anni, inoltre, con l'aumento delle tariffe del trasporto e dei servizi postali e con il continuo e parallelo sviluppo dei sistemi telematici la Posta, intesa come servizio

¹⁶⁷ Oltre a questi canali gli artisti postali si ingegnano a trovare mezzi singolari per inviare la loro corrispondenza come la consegna a mano, il passaparola ecc.

sociale per un pubblico di massa, inizia un lento declino, mentre le tecnologie informatiche aprono le porte a nuove possibili sperimentazioni.

Nonostante ci siano ancora artisti postali vecchia maniera che continuano a preferire la “posta lumaca” con i suoi tempi ed i suoi modi alla trasmissione online di informazioni, non sono pochi gli operatori che già a partire dalla metà degli anni Ottanta cercano di sfruttare le possibilità del nuovo medium per potenziare la loro rete di relazioni.

Le prime sperimentazioni informatiche da parte di artisti postali si rivolgono verso la semplice archiviazione dei dati sul PC, solo successivamente si iniziano a promuovere progetti artistici collettivi attraverso il web, come fa il networker polacco Pawel Petasz nel 1988 in *Square '88*¹⁶⁸ [fig. 168].

La presenza sempre più massiccia di modem all'interno di case e uffici e la possibilità di usufruire del collegamento internet a basso costo provoca un trasferimento delle attività postali all'interno del web, determinando una diffusione di programmi e di idee già indagate dall'Arte Postale. La Mail Art, quale fenomeno democratico di libero scambio all'interno di una struttura di rete senza scale gerarchiche o

¹⁶⁸ Petasz organizza nel 1988 presso il centro Sztuki-Galeria El di Elblag un progetto postale collettivo dedicato alla computer art intitolato *Square '88*. Baroni, V. (1997).

centri direzionali, tramanda alle odierne comunità elettroniche un validissimo modello operativo ed operante di spirito di rete.

Sono sempre più diffuse oggi collaborazioni collettive, discussioni online, video conferenze su diversi argomenti ed e-mail per inviare (o anche per stampare) opere precedentemente scannerizzate, a volte riutilizzando la vecchia formula di “add to and pass on”. C’è anche chi preferisce utilizzare la computer grafica per creare *cyberstamp* o esempi di *spam* creativa da inviare ai corrispondenti digitali¹⁶⁹.

Diverse strategie utilizzate dagli hacker, dai flash-mobbing¹⁷⁰ o dagli autori di “nomi multipli”, come il già citato Luther Blisset [fig. 169, 170], sembrano ricordare molto da vicino le esperienze dei sottogruppi più provocatoriamente trasgressivi che si agitano all’interno della rete postale. La particolare forma di scambio simile al baratto di oggetti e idee tanto cara ai Mail artisti e la libertà da qualunque sudditanza estetica per realizzare uno spazio creativo assoluto, fanno

¹⁶⁹ Cyberstamp significa francobolli digitali. Spam (Spiced Ham) è carne in scatola che viene fornita ai soldati dell’esercito americano. Nel gergo internettiano lo spam ha un significato del tutto differente (e negativo) in quanto indica l’invio di messaggi pubblicitari di posta elettronica non richiesti dall’utente.

¹⁷⁰ Flash-mobbing è costituito da un grande numero di persone tra di loro sconosciute che si contattano via e-mail per radunarsi in un luogo determinato, fare delle piccole azioni e subito sparire velocemente. La prima performance di questo gruppo è avvenuta a NewYork, ma ben presto il fenomeno si è diffuso anche negli altri Stati.

apparire il World Wide Web come l'evoluzione necessaria della vecchia Arte Postale. Queste nuove tecnologie permettono di approfondire il rapporto di interscambio tra utente e operatore in cui entrambi assumono il ruolo di "prosumer", cioè di produttore e consumatore nello stesso tempo, imitando quella reversibilità dei ruoli già presente nel network postale.

La trasformazione della Mail Art in Mail Art elettronica (o "computer" Mail Art, o "P.C." Mail Art, o "modem" Mail Art, o "on-line" Mail Art ecc¹⁷¹.) non deve essere vista in una manichea (e sterile) contrapposizione vecchio (Arte Postale)/nuovo (Arte Postale elettronica), ma come un'estensione, un ampliamento del vecchio modo di comunicare grazie all'ausilio di una tecnologia avanzata che non è soggetta a censure e che genera un attivismo artistico praticamente ecumenico¹⁷².

I tanti stati immaginari inventati dagli operatori postali come città aperte a tutti gli apolidi creativi trovano finalmente la loro "concretizzazione" in un'unica grande "patria senza patria"¹⁷³

¹⁷¹ Espressioni utilizzate da Guy Bleus, nell'articolo *Introduzione ad una zero-uno Mail Art* in Broi, G. (1990), cit. p. 84.

¹⁷² Le leggi sulla censura postale nei paesi con regimi dittatoriali ostacolano le spedizioni postali soprattutto quelle destinate agli Stati Uniti.

¹⁷³ Locuzione di Baccelli, V. in <http://baccelli5.interfree.it>

quale è il Web, in cui gli operatori diventano cittadini di un network planetario¹⁷⁴.

“0-1” sembra dunque apparire il nuovo linguaggio della Mail Art che cessa di essere materiale per trasformarsi in un flusso di bit che viaggiano velocemente.

Se i mass media modificano l’immaginario collettivo e il nostro modo di percepire la realtà, gli artisti devono essere in grado di mutare le loro tecniche e le loro tattiche e di aprirsi al mondo circostante per interpretarne le condizioni di cambiamento. E poco importa “Che i messaggi viaggino a piedi, a dorso di cammello o per telegramma quel che davvero importa è il processo di comunicazione e il contenuto della comunicazione stessa”¹⁷⁵.

¹⁷⁴ Gli stati immaginari sono delle nazioni virtuali create dagli artisti postali per stimolare una cooperazione tra Mail artisti e pubblico. Spesso vengono pubblicizzati attraverso francobolli, siti internet o incontri reali. Un esempio è F.U.N. (Funtastic United Nation) [fig. 171] ovvero un organismo sopranazionale e indipendente ideato da Vittore Baroni e Piermario Ciani nel 2001. Cfr. *Appendice*; <http://www.aaa-edizioni.it/>.

¹⁷⁵ Baroni, V. (1997).

Come il giorno e la notte
la regola e il caso sono due contrari
come la luce e il buio
come il caldo e il freddo
come i negativi e i positivi
come il maschile e il femminile.
La regola dà sicurezza
il caso è l'imprevisto
con la regola si può organizzare un piano
il caso dipende dal momento
le gocce della pioggia
la forma di un sasso
la simpatia.
La regola da sola è monotona
il caso da solo rende inquieti.
La combinazione tra regola e caso
è la vita è l'arte è la fantasia
l'equilibrio.

Bruno Munari dal cartoncino di presentazione della mostra n. 151 *Prove
d'autore*, 14 maggio 1983.

CAPITOLO TERZO

COPY ART/XEROX ART

3.1 FOTOCOPIATRICE E CREATIVITA'

Dal concetto di copia alla Copy Art

*“Una cosa fatta dagli uomini
ha sempre potuto essere rifatta da uomini”¹.*

La produzione artistica del Novecento si distingue dalla precedente per una maggiore capacità di sfruttare le varie possibilità di applicazione e creazione messe a disposizione dai diversi media, utilizzandoli insieme e, a volte, sostituendoli agli strumenti tradizionali del fare artistico.

Cosa analoga avviene nel caso della comune fotocopiatrice che, a partire dagli anni Cinquanta dello scorso secolo, inizia ad essere considerata non più soltanto come un tipico “marchingegno” da ufficio, ma come un nuovo medium generatore di immagini.

¹ Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 1936, tr. It. E. Filippini, Einaudi, Torino, 2000.

Afferma infatti l'artista Vittorio Baccelli che: “in nome di una perversione culturale che trasforma ogni strumento operativo in una appendice dell'immaginazione seguendo il vecchio adagio: *qualunque mezzo può essere usato per produrre immagini e per comunicare*, anche la macchina più burocratica e sofisticata dopo il PC può generare, se adeguatamente stimolata, fantasie, deformazioni e realtà artificiali”².

Analizzando l'etimologia del termine “fotocopiatrice” composto da *foto* (che indica il procedimento utilizzato, di tipo fotografico) e *copia* (dal sostantivo latino *copia*, ovvero abbondanza, grande quantità) appare subito evidente l'elemento che caratterizza la specificità di questo medium, cioè la capacità di riprodurre un numero variabile di copie a partire da un “originale” dato.

Anche se la prima riproduzione tecnica di opere d'arte risale alla metà del XIV secolo con la nascita del procedimento xilografico, come sostiene Walter Benjamin nel suo testo *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, l'opera, in linea di principio, è sempre stata riproducibile, sia in modo artigianale sia attraverso procedimenti tecnici³.

² Baccelli, V. cfr. <http://baccelli1.interfree.it>.

³ Cfr. Benjamin, W. (1936-2000).

All'interno di questa grande produzione di copie, repliche e ripetizioni sistematiche che si sono avvicendate dall'antichità fino ad oggi è comunque opportuno fare una distinzione tra la *replica-multiplo* di un'opera creata per essere tale (arte programmata o in serie) e la *replica-copia* (duplicato) di un'opera d'arte nata per essere unica⁴.

Nel corso delle diverse epoche storiche si sono alternati diversi pareri e interpretazioni, spesso anche molto contrastanti, circa le presunte qualità estetiche di una "copia"⁵.

Tra i primi popoli a produrre un gran numero di riproduzioni bisogna ricordare i greci e le loro numerose scuole di copisti (di Delo, Pergamo e Atene) in cui si imitano, per motivi sia culturali che di studio, le opere contemporanee soprattutto scultoree. Successivamente l'aristocrazia romana, incantata dalla grande produzione artistica greca, inizia a commissionare una notevole produzione di copie e di riadattamenti romani di originali pittorici e scultorei greci per arredare ville ed edifici⁶.

⁴Sasson, D., *L'arte schiacciabottone*, Assessorato istruzione e cultura della provincia di Siena, Siena, 1989.

⁵ Sbrilli, A., *La riproducibilità dell'opera d'arte dalla copia antica alle tecnologie digitali*, in Enciclopedia dell'Arte, Garzanti, Milano, 2003. Sbrilli, A. (2001).

⁶ L'inizio del collezionismo può essere fatto risalire al 146 a.C. quando Roma, con la conquista di Corinto e delle città greche, inizia ad importare opere greche in patria come bottino, incrementando anche una continua richiesta di produzione di copie. Bianchi Bandinelli, R., *Roma : L'arte romana nel centro del potere*, Rizzoli, Milano, 1969.

Dunque nell'antichità il procedimento della duplicazione viene considerato come un metodo per replicare e riadattare modelli già affermati alle nuove esigenze sociali.

Durante l'epoca medievale la duplicazione, intesa come *replica-copia*, continua ad essere largamente praticata per la produzione dei manoscritti miniati, divenendo una prassi nella simbologia cristiana basata sulla ripetizione di immagini iconografiche esemplari. A partire dalla tarda età medievale in poi si sviluppa un fenomeno che caratterizza tutta la storia dell'arte fino agli inizi del Novecento e alla nascita delle avanguardie, ovvero la consuetudine, prima nelle botteghe e poi nelle accademie, di imitare la tecnica, lo stile e le opere dei grandi Maestri⁷. La copia e la trasmissione di opere-modello è uno dei fondamenti della stessa trasmissione della cultura artistica occidentale, anzi si può considerare l'operazione di *trasferimento* che restituisce una impronta della realtà attraverso la trascrizione di un'immagine su un supporto come presupposto della nascita della pittura⁸. Opere plastiche e

⁷ Schlosser Magnino, J. (1924 -2001).

⁸ Plinio il Vecchio attribuisce la nascita della pittura ad una giovane di Corinto che disegna con una linea di contorno l'ombra del volto dell'amato proiettata sulla parete di una caverna. Questo aneddoto non soltanto dimostra che la prima presupposta opera pittorica nasce come trascrizione di una traccia della realtà, ma che il raggio di luce proveniente dall'entrata della caverna ha lo stesso ruolo della luce costante della macchina fotocopiatrice: cioè quella di leggere l'immagine. Monaco, G., De

pittoriche sono riprodotte nel corso dei secoli per motivi simbolici, cultuali e culturali, per ragioni di studio e per esigenze di collezionismo. Accanto alla copia manuale, a partire dal XIV secolo fino all'invenzione della fotografia si sperimentano tecniche in grado di duplicare meccanicamente l'opera a partire da una stessa matrice. Il primo di questi procedimenti a permettere la riproduzione di elementi grafici è la xilografia⁹, ovvero una tecnica di stampa in rilievo che utilizza come matrice una tavoletta di legno duro.

In seguito altre tecniche permettono la riproduzione in serie di opere e immagini, tra queste le più utilizzate sono la calcografia, l'acquaforte¹⁰ e la litografia¹¹, sostituite nella metà

Bernardis, G., Sorci, A., *La produzione letteraria nell'antica Roma*, Palumbo, Editore, 1996.

⁹ *Xilografia*: procedimento di stampa effettuato attraverso l'incisione a rilievo con particolari strumenti su tavolette di legno duro. Sebbene conosciuta dai cinesi già dal IX secolo, in Europa viene usata molto più tardi, e si diffonde all'inizio come tecnica di stampa dei tessuti e successivamente, nella seconda metà del XIV secolo, ha un ulteriore sviluppo come tecnica di riproduzione grafica in concomitanza con la crescita dell'industria della carta. Cfr. Sasson, D. (1989).

¹⁰ *Calcografia*, dal greco *calcos*: rame e *grafo*: scrivo/incido, indica un procedimento di incisione a incavo su lastra di rame in modo da ottenere matrici per la stampa. Può essere ottenuta anche attraverso il processo *all'acquaforte*, procedimento scoperto nel 1452 dall'orefice Maso Finiguerra, in cui l'incisione avviene per mezzo dell'acido nitrico (chiamato nel Medioevo *aqua fortis* appunto). Per la natura di questa tecnica, che permette anche di apportare correzioni e modifiche, l'acquaforte è il procedimento calcografico che ha avuto maggior successo e a cui si sono dedicati numerosi artisti come Rembrandt, Parmigianino, Callot, Van Dick, e successivamente Tiepolo, Canaletto e Goya. Baraldi, C., Cucciolo, M.,

dell'Ottocento dalla fotografia che, con la sua istantaneità e pervasività, decreta la fine dell'aura dell'opera d'arte, imponendosi nello stesso tempo come una nuova e autonoma forma di creazione artistica¹².

“La riproducibilità tecnica dell'opera d'arte per la prima volta nella storia del mondo emancipa l'opera dalla sua parassitica dipendenza dal rituale”¹³.

Molti sono gli artisti appartenenti ai diversi periodi storici e a diverse correnti che sanno sfruttare le capacità riproduttive di queste distinte tecniche di stampa.

La xilografia raggiunge già con Dürer [fig. 172] una piena maturità espressiva e viene ripresa successivamente da artisti del Novecento quali Munch [fig. 173], Kirchner e Picasso [fig.

Denti, G., *Copy Art. La funzione creativa della fotocopiatrice*, Ulisse edizioni, Bologna, 1991.

¹¹ *Litografia*: dalle voci greche *lithos*: pietra e *grafo*: scrivo/ incido, indica un procedimento di stampa in piano ricavata da una matrice costituita da lastra di pietra calcarea (poi sostituita da lastre di metallo) sviluppatosi nel corso del 1700. Poiché la litografia è un mezzo di riproduzione molto rapido ed economico, ha permesso di introdurre nel mercato i suoi prodotti in grande quantità e di diffondere le immagini attraverso stampe di carattere popolare o attraverso l'illustrazione di libri e giornali. Nella metà del XIX secolo compare la cromolitografia (litografia a colori) utilizzata soprattutto per la stampa di manifesti pubblicitari. Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991); Massari, S., Negri Arnoldi, F., *Arte e scienza dell'incisione: da Maso Finiguerra a Picasso*, La Nuova Italia Scientifica, Roma, 1987.

¹² Taiuti, L., (1996).

¹³ Cfr. Benjamin, W. (1936-2000), cit. p. 26-27.

174], il quale usa una particolare forma di incisione xilografica detta linoleografia¹⁴.

La calcografia è una delle tecniche di riproduzione che riscuote più successo nel campo artistico in quanto permette una maggior finezza di espressione. Esaltata dal protagonista de *Il piacere* di Gabriele D'Annunzio come tecnica in grado di celebrare le capacità artistiche ed espressive di un autore, la calcografia trova soprattutto nei Maestri spagnoli i maggiori interpreti, tra loro spicca Francisco Goya che ne perfeziona tutte le diverse forme specializzandosi principalmente in creazioni all'acquaforte¹⁵ [fig. 175].

Per quanto riguarda la litografia invece, sia Daumier che Toulouse-Lautrec [fig. 176] ne fanno un autonomo mezzo espressivo ed artistico oltre ad utilizzarla nella sua variante a colori soprattutto per la produzione di manifesti pubblicitari¹⁶.

Nonostante le numerose applicazioni e sperimentazioni da parte degli artisti nel campo della tecnica incisoria e di riproduzione delle immagini, è specialmente nell'era moderna che si sviluppa la concezione di opera d'arte come

¹⁴ Linoleografia: particolare tipo di incisione effettuata su linoleum ovvero tessuto di iuta trattato. Cfr. <http://www.acquaforte.it/linoleografia.html>. Altro autore del Novecento che si distingue per l'originale uso della xilografia e della litografia è Maurits Cornelis Escher [fig. 177].

¹⁵ Cfr. Massari, S., Negri Arnoldi, F. (1987).

¹⁶ Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991).

manifestazione unica e irripetibile della genialità dell'artefice, mentre, di conseguenza, la copia viene considerata un prodotto stilisticamente ed esteticamente inferiore rispetto all'originale.

Soltanto nel Novecento, a partire dalle sperimentazioni avanguardistiche, si recupera la serialità: la *replica-multiplo* di oggetti e immagini diventa componente estetica e concettuale determinante del fare artistico e spesso, come nel caso del Dadaismo e della Pop Art, si trasforma in mezzo di critica provocatoria nei confronti dell'idea di autenticità dell'oggetto artistico¹⁷.

È durante gli anni Sessanta che, in concomitanza con la diffusione sempre maggiore dei mezzi di comunicazione e di strumenti tecnici altamente perfezionati, le nuove tendenze espressive rivolgono la loro attenzione nei confronti di sperimentazioni effettuate attraverso mezzi alternativi alle tecniche artistiche tradizionali, determinando la nascita di una nuova concezione della figura dell'artista, considerato ora come un "operatore visuale"¹⁸.

La facilità di esecuzione che non richiede conoscenze tecniche specifiche, il basso costo delle copie prodotte e la

¹⁷ Molte sono state le correnti artistiche e gli artisti del Novecento che hanno dato un impulso, per motivi differenti, alla produzione di opere moltiplicate e/o seriali come: le Bauhaus, Duchamp, Pop Art, Op Art e Arte Cinetica, Minimal Art, Arte Concettuale e Povera. Dorfles, G. (1961-1999).

¹⁸ Branzaglia, C. (2004); Bordini, S. (2004).

possibilità di poter verificare immediatamente il proprio operato (come nella fotografia Polaroid), fanno sì che a partire dalla metà del secolo scorso si scopra la sensibilità creativa della fotocopiatrice.

Sono gli studi della Walt Disney ad utilizzare per primi nel 1961 le fotocopie a colori per la duplicazione di cartoons destinati alla realizzazione del famoso lungometraggio *La carica dei 101*¹⁹. Contemporaneamente anche Robert Rauschenberg, Larry Rivers, Andy Warhol e Joseph Beuys trasformano la burocratica macchina fotocopiatrice in un nuovo medium per creare immagini moltiplicate.

Soltanto in seguito ad esperienze isolate ed autonome, sia all'interno di determinate correnti artistiche che nel campo della ricerca grafica, la Copy Art si distingue come un movimento artistico con caratteri propri.

Probabilmente ciò che all'inizio colpisce di più l'attenzione degli artisti è quel particolare rapporto di "istantaneo corpo a corpo", di immediata interattività che si viene a creare fra l'autore e la macchina, sebbene la stessa automaticità e meccanicità dell'operazione possano suscitare sospetti riguardo

¹⁹ *One hundred and one dalmatians* (La carica dei 101, 1961), Reitherman, W., S.Luske,H., Geronimi,C.

la sua validità artistica e alimentino critiche simili a quelle già mosse alla fotografia e al cinematografo²⁰.

Tra i pionieri della fotocopia creativa bisogna ricordare soprattutto le americane Sonia Landy Sheridan e Pati Hill; la prima, autrice di numerosi saggi e raccolte riguardanti la Copy Art e ideatrice nel 1970 alla School of Art Institute of Chicago di un corso sperimentale per conseguire il diploma in Copy Art; la seconda, specializzata nella riproduzione di oggetti attraverso fotocopiatrice.

La Copy Art ha un immediato successo nell'ambiente americano grazie anche al frequente uso che ne fanno i Mail artisti ispirandosi al lavoro di Ray Johnson²¹.

Un ruolo importante nella diffusione di questa nuova tendenza artistica in Europa viene svolto dall'italiano Bruno Munari il quale, attraverso numerosi procedimenti di "sperimentazione sistematica", riesce ad identificare, nelle violazioni dal normale uso della macchina, le chiavi espressive di questo mezzo²². Agendo sulla trasgressione dei suoi codici e sull'errore voluto, uniti a quel margine di casualità che può essere presente nella realizzazione di ogni immagine, Munari

²⁰ Cfr. Taiuti, L. (1996).

²¹ Per i rapporti Mail Art-Copy Art cfr. 3.3 *Fotocopiatrice come "metafora attiva"*. I Copy artisti e la Mail Art.

²² Munari, B., *Xerografie originali*, Zanichelli, Bologna, 1977.

crea, paradossalmente, delle fotocopie d'autore, ovvero sfrutta la possibilità di generare, adoperando tutte le potenzialità del mezzo, degli originali o come lui stesso le definisce utilizzando un ossimoro, delle "xerografie originali"²³. Lo stesso Munari contribuisce inoltre all'ufficializzazione della Copy Art allestendo un padiglione con opere di Copy artisti in occasione della XXXV Biennale di Venezia del 1970²⁴.

Dagli anni Settanta in poi la Copy Art conosce una grande diffusione anche in ambiente europeo caratterizzandosi come un movimento ricco di tendenze e propaggini in cui ogni operatore sperimenta diverse procedure del medium e utilizza differenti supporti per creare soluzioni innovative e singolari.

Ammesso dunque che non sia possibile definire in base al grado di meccanicità di un mezzo il limite della creatività, la peculiarità dell'arte che prevede una serializzazione sembrerebbe risiedere nell'intenzionalità creativa dell'artista e soprattutto nel nuovo rapporto che si viene ad instaurare non soltanto, come è stato precedente detto, tra autore e macchina,

²³ È importante sottolineare che Munari durante la sua carriera ha analizzato varie tipologie di produzione di multipli, ovvero opere progettate dall'artista per essere riprodotte in serie attraverso tecniche artigianali o industriali. Ibid; Munari, B., *Arte come mestiere*, Laterza, Roma, 1997.

²⁴ AA.VV. *XXXV Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia: Ricerca e progettazione: Proposte per una esposizione sperimentale*, catalogo mostra, Stamperia di Venezia, 1970.

ma tra opera e pubblico, poiché la riproducibilità permette di “rendere le cose spazialmente e umanamente più vicine”²⁵.

La Copy Art, analogamente a tutti i movimenti che hanno messo in dubbio l’unicità dell’opera d’arte, sembra aver anticipato ciò che è stato portato alle estreme conseguenze dalla riproduzione digitale di immagini, per cui il rapporto tra i concetti di *quantità* e *qualità* ha bisogno di una nuova definizione che dia maggior risalto al ruolo della *quantità*, non più intesa come fattore degenerante della *qualità*, bensì come agente risemantizzante del valore *qualitativo* di quest’ultima: “la quantità si è ribaltata in qualità”²⁶.

²⁵ Cfr. Benjamin, W. (1936-2000), cit. p. 25.

²⁶ Ibid. cit. p. 44.

3.2 ANALISI TECNICO-STORICA DI UNA “MACCHINA PER UFFICIO”

Cronistoria del medium

“Gutenberg ha ceduto il posto alla Xerox: che cosa questo possa rappresentare è ancora sconosciuto”²⁷.

La storia della fotocopiatrice ha inizio negli Stati Uniti con Chester F. Carlson [fig. 178] che, nel 1938, per consentire la riproduzione di una copia senza dover utilizzare la matrice, brevettò un processo elettrofotografico²⁸, comunemente

²⁷ Burckhardt, L. (1984). in Sasso, D. (1989), cit. p. 49.

²⁸ Elettrofotografia: la tecnologia elettrofotografica permette la produzione di immagini ed è alla base del funzionamento di fax, stampanti e copiatrici a carta comune. Nel processo elettrofotografico una superficie fotosensibile viene sottoposta in modo uniforme a una carica elettrostatica. Quando si espone tale area ad un'immagine ottica mediante la luce, si forma un'immagine latente per effetto della carica elettrostatica. Successivamente il toner viene distribuito sulla superficie e aderisce soltanto alle aree polarizzate rendendo così visibile tale immagine latente. Mencuccini, C., Silvestrini, V., *Fisica II. Elettromagnetismo-Ottica*, Liguori, Napoli, 1998.

definito xerografico²⁹, sulla base del principio della fotoconduttività³⁰ congiunta all'elettrostaticità³¹.

A differenza dei procedimenti di duplicazione esistenti in precedenza, come la “letter press” o la “copiatrice trasportabile” di James Watt³², la macchina fotocopiatrice, grazie al procedimento elettrofotografico, non produce copie per contatto dell'originale con la superficie da copiare, ma utilizza materiali fotosensibili. In questo modo il sistema ideato è in grado di riprodurre velocemente e a basso costo ogni tipo di documentazione, sia grafica che scritta.

L'invenzione di questo nuovo strumento, a differenza di quanto è accaduto per altri media come la fotografia, non dà origine ad eventi clamorosi di risonanza internazionale, ma riesce ad immettersi sul mercato e ad essere sfruttato

²⁹ Xerox è un termine greco che significa asciutto, secco e viene utilizzato per indicare il procedimento “a secco” adoperato dalle macchine fotocopiatrici.

³⁰ Fotoconduttività: è un principio basato sulla capacità che hanno certe sostanze di condurre la corrente elettrica solo quando vengono illuminate. Cfr. Mencuccini, C., Silvestrini, V. (1998).

³¹ Elettrostatica: parte della fisica che studia le interazioni elettriche tra cariche ferme. Già i greci conoscono la proprietà dell'ambra di attrarre corpi leggeri se strofinata, ma il primo esperimento che permette la realizzazione di una immagine elettrostatica è condotto dal fisico italiano Augusto Righi che, nel 1903 realizza la forma della sua mano usando una piastra di ebanite. Cfr. Mencuccini, C., Silvestrini, V. (1998).

³² “Letter press” o “stampa-lettere” è il metodo più antico di duplicazione. La “copiatrice trasportabile” viene inventata da Watt nel 1780 per riprodurre documenti ufficiali e lettere attraverso un procedimento più semplice e veloce rispetto a quello della letter press. Cfr. Sasson, D. (1989).

commercialmente soltanto dopo venti anni dalla sua realizzazione. La prima casa ad acquistare il diritto di commercializzazione del processo di Carlson è la Haloid Xerox Inc. di Rochester (poi Xerox Corporation) che dal 1947 grazie alla fotocopiatrice alimenta un nuovo settore commerciale basato sulla vendita delle riproduzioni. La formula vincente escogitata dalla società che le consente di incrementare velocemente gli introiti, consiste nell'affittare, invece di vendere, l'apparecchio riproduttore.

Soltanto nel 1975, data in cui il mercato della fotocopiatrice viene liberalizzato grazie all'intervento del Governo, nuove case entrano sul mercato e la Xerox, per mantenere il primato nel campo della riproduzione, è costretta a spostare il suo interesse verso la realizzazione di apparecchi per grosse tirature e per la produzione di disegni.

Con la diffusione, anche nel mercato estero, del nuovo e veloce procedimento di duplicazione, la fotocopiatrice inizia ad essere considerata “un medium indiscreto” in grado di intaccare l'equilibrio di segretezza di una società ancor più di quanto potesse fare la fotografia³³. Mentre infatti nell'Europa

³³ Sotto questo punto di vista la fotocopiatrice ha contribuito realmente ad una fuga di numerose notizie e documenti. Caso emblematico è quello del testo de *Il dottor Zivago* (Pasternak B., 1946) che, censurato dal governo russo, viene pubblicato all'estero grazie alla diffusione di una sua copia.

dell'Est prima del crollo del regime comunista era vietato possedere fotocopiatrici ed occorreva un permesso accordato da un ufficiale per effettuare delle copie, in America invece, patria della macchina xerografica, i servizi segreti seguivano da anni con attenzione gli sviluppi tecnologici dei procedimenti di fotocopiatura per difendersi da un possibile strumento di contraffazione delle banconote.³⁴

Un grande passo avanti nel campo delle innovazioni tecnologiche viene compiuto con l'introduzione nel 1968 del processo a colore caratterizzato dall'utilizzo in tricromia o quadricromia di polveri colorate³⁵, di recente sostituite da inchiostri liquidi.

A partire da quel rudimentale procedimento ideato da Carlson³⁶, si susseguono numerose innovazioni tecnologiche

³⁴ Paradossalmente la progettazione e la costruzione del QRMP-Xerox, ovvero la macchina fotocopiatrice realmente utilizzata per produrre banconote false, è stata finanziata dal dipartimento della difesa americano per ottenere la duplicazione rapida di documenti dello Stato Maggiore. Cfr. Sasson, D. (1989).

³⁵ L'inchiostro della fotocopiatrice, chiamato toner, è una polvere composta da resine sintetiche e carbone. Per ottenere la policromia, vengono utilizzati i procedimenti di tricromia e quadricromia basati sulla combinazione di giallo, magenta e ciano; nella quadricromia si aggiunge di regola un quarto componente, il nero, che aumenta il contrasto di stampa e migliorare il dettaglio dell'immagine.

³⁶ Il processo di stampa a secco ideato da Carlson è un procedimento composto, ovvero diviso in due tempi, *stampa* e *fissione* che si susseguono durante la generazione dell'immagine. Successivamente i due momenti si uniscono in un'unica attività grazie all'ausilio di alcune innovazioni

che contribuiscono alla odierna produzione di stampanti laser, stampanti a colori digitali e macchine multiple fax-stampante-fotocopia in grado di integrare tutte le loro funzioni con il PC. Con l'avvento delle fotocopiatrici computerizzate a lettura laser oggi l'utente può interagire con la macchina e determinare il tipo di produzione da realizzare. In tal modo non solo aumentano le possibilità di manipolazioni attraverso l'uso delle funzioni esecutive e generative di cui è dotato il programma operativo, ma la fotocopiatrice si allontana ancor di più dal semplice uso funzionale di strumento di duplicazione, per trasformarsi in un nuovo mezzo espressivo dalle numerose potenzialità creative³⁷.

Questo originale impiego del medium come “pennello automatico” e la sua evoluzione dal punto di vista strumentale ancora una volta segnano il cammino copy artistico, stimolando la ricerca verso inediti approcci operativi.

tecniche. I Copy artisti continuano comunque ad utilizzare questo procedimento riproduttivo in due tempi in quanto permette loro di elaborare l'immagine a proprio piacimento. Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991).

³⁷ Ibid.

3.3 FOTOCOPIATRICE COME “METAFORA ATTIVA”

Caratteristiche della Copy Art

*“Tutti i media sono metafore attive
in quanto hanno il potere
di tradurre l’esperienza in forme nuove.”³⁸.*

Molte tra le più importanti attività umane, comprese quelle artistiche, sorgono dalla continua osservazione e analisi della casualità intesa come metodo di ricerca e dalla ripetizione sistematica di osservazioni la cui comprensione e appropriazione permette spesso una reiterazione razionale dei fenomeni.

L’estensione nel fare artistico contemporaneo del concetto di sperimentazione ha portato alla formulazione di un’estetica detta appunto “sperimentale”, secondo la quale gli artisti vengono considerati dei tecnici della visione in base alla loro capacità di esplorare la realtà (oggettiva e non) con ogni mezzo tecnologico disponibile rinnovandone, appunto, l’immagine.

³⁸ McLuhan, M. (1964 -1979) cit. p. 67.

Sebbene le attività espressive che cercano di adeguarsi al progresso tecnologico della società servendosi degli stessi media siano spesso oggetto di critiche volte a negare il loro valore artistico, bisogna riconoscere, come è stato più volte evidenziato, che l'evoluzione dell'arte non è dovuta solamente alla genialità dell'artista, ma soprattutto al progresso tecnologico che favorisce la nascita di modelli in cui l'operatore adatta le proprie idee e i propri obiettivi ai nuovi mezzi espressivi³⁹.

Nel campo della Copy Art le caratteristiche additate come elementi degenerativi dell'attività artistica, quali la sua rapidità e la serialità, costituiscono in realtà quelle peculiarità che contribuiscono a distinguerla come una diversa forma espressiva capace di trasformare la macchina xerografica in uno "pennello elettrostatico"⁴⁰. Essa consente un'indagine approfondita sulle potenzialità estetico-espressive del prodotto fotostatico, inserendosi nel processo di costante aggiornamento tecnologico della fotoriproduzione e della sua interazione con gli altri mass-media⁴¹.

Elementi fondamentali nella produzione delle fotocopie d'autore sono dunque la rapidità dell'esecuzione, molto vicina

³⁹ Capucci, P. L. (1996).

⁴⁰ Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991).

⁴¹ Mattei, M., G. (a cura di) *Elettrographics*, Ediform, Pavia, 1984.

all'istantaneità, in quanto l'operazione viene attivata ogni qualvolta si preme il bottone elettrostatico⁴² [fig. 179], e l'iterazione del prodotto che, come è stato precedentemente sottolineato, si scontra con il più accattivante principio dell'unicità dell'opera⁴³. Se già Benjamin afferma negli anni Trenta che l'idea della riproduzione si adatta perfettamente alla natura della società di massa e Malraux, qualche decennio dopo, sostiene l'importanza di un museo senza pareti dove la riproduzione fotografica costituisce il mezzo principale di conoscenza indiretta delle opere d'arte⁴⁴, bisogna riconoscere che la “dilatazione” non soltanto permette una maggiore diffusione del prodotto artistico, ma si identifica con l'attuale concetto di diffusione di massa che interessa tutta la multiforme produzione di immagini. Sebbene si sia parlato di un'istantaneità del mezzo, in realtà il prodotto copy artistico

⁴² Per produrre una immagine utilizzando la fotocopiatrice basta premere un pulsante, proprio come dice il famoso slogan di George Eastman del 1988 scritto per pubblicizzare un nuovo apparecchio fotografico: “Voi premete il bottone, noi facciamo il resto”. La fotocopiatrice svolge infatti contemporaneamente le funzioni di una macchina fotografica, una camera oscura e una stampante, con un modesto costo che può esser affrontato da chiunque. In tal modo viene recuperata la manualità tipica del fare artistico in parte persa attraverso l'utilizzo di un medium tecnologico. Cfr. Taiuti, L. (1996).

⁴³ Riguardo l'analisi del rapporto copia-originale cfr. 3.1 *Fotocopiatrice e creatività*: Dal concetto di copia alla Copy Art.

⁴⁴ Cfr. Benjamin, W. (1936-2000); Malraux, A., *Le musée imaginaire*, 1947, Gallimard, Paris 1997, tr. It. Magrini, L., *Il museo dei musei*, Mondadori, Milano, 1957.

nasce da un intreccio tra ricerca tecnica ed efficacia dei risultati e dei contenuti veicolati che dipendono da una continua competizione e un continuo confronto tra l'intuito visivo di ogni artista e l'apparecchio tecnico. Si può considerare il risultato xerografico non come una semplice registrazione meccanica di determinati elementi, bensì come il frutto di un vicendevole scambio tra autore, opera e osservazione del dato esterno da cui provengono quegli stimoli che saranno poi ricreati con l'ausilio della tecnologia.

Ulteriori fattori che spingono gli autori a preferire la macchina fotocopiatrice ad altri media sono l'estrema economicità dell'esecuzione e la molteplicità dei dispositivi che si possono adoperare per interagire con l'apparecchio⁴⁵. Grazie all'utilizzo dei differenti modi operativi e alla polarità creativa tra tecnica e contenuto la cui sintesi è la forma copy artistica, gli operatori possono cimentarsi nelle diverse forme di trascrizione creando un prodotto nuovo in cui il dato in ingresso non sempre corrisponde alla copia in uscita⁴⁶.

⁴⁵ La vitalità della fotocopiatrice come strumento espressivo è legata alle nuove conquiste tecniche sempre più avanzate e alla possibilità di interazione con altri strumenti tecnologici. Cfr. Sasson, D. (1989).

⁴⁶ La successione all'interno del processo elettrofotografico parte da un originale, chiamato anche originale-matrice, prosegue attraverso matrici intermedie e si conclude con la forma di stampa. Perciò il processo di stampa può consistere sia nella semplice utilizzazione di un originale che funge da autentica ed esclusiva forma da riprodurre, sia nella creazione

La macchina fotocopiatrice possiede delle potenzialità di metamorfosi in quanto il prodotto non si configura come una immagine statica, bensì come una immagine sempre aperta ad ulteriori trasformazioni nate dalla creatività dell'artista che agisce sia nei confronti della forma che attraverso l'uso trasgressivo del mezzo. Si può sicuramente dire che ogni risultato è al contempo un nuovo possibile inizio.

La continua ricerca sulle potenzialità dell'apparecchio fotoriproduttore stimola una particolare sensibilità per le qualità del segno del mezzo dando luogo ad una nuova sintassi specifica del linguaggio elettrostatico caratterizzata da un continuo susseguirsi di linee, superfici, luci e colori organizzati nel prodotto copy artistico⁴⁷ [fig. 180].

Le elaborazioni xerografiche con i loro effetti di mosso, luminescenze e accesi cromatismi si fanno espressione visiva del mondo metropolitano e mass-mediale in cui sono inserite⁴⁸. Il linguaggio della Copy Art che si nutre e si dirama all'interno

attraverso processi intermedi di un prodotto diverso dalla matrice iniziale. Cfr. 3.3 *Fotocopiatrice come metafora attiva*. I Copy artisti e le tecniche riprodottrici da loro usate

⁴⁷ Cfr. Munari, B. (1977).

⁴⁸ Per fare un esempio basta dire che "l'effetto di mosso" [fig. 181] viene spesso utilizzato per rendere visivamente il caos del traffico o la dinamicità di una città contemporanea o addirittura per esprimere il rumore della metropoli post moderna. Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991).

del tessuto elettronico del mondo per mostrarne le sue caratteristiche:

“[...] è primariamente un meta-linguaggio, dice delle potenzialità creative del mezzo riproduttore e si fa modello di investigazione dello spazio prismatico in cui si forma l’immagine [...] in questo caso si può dire che il fotoriproduttore parla di sé nel parlare di altro e d’altro nel manifestare di sé”⁴⁹.

La Copy Art grazie all’utilizzo dell’apparecchio fotoriproduttore si trasforma in una occasione di indagine e conoscenza del codice delle immagini e della loro valenza mass-mediale. L’operatore che interagisce con la tastiera della macchina diventa il protagonista dell’evento poiché attraverso un intervento attivo è in grado di azionare quel flash che dà corpo all’immagine e che sintetizza in un fugace attimo il sapere e le capacità del soggetto. Ogni immagine è infatti una traduzione bidimensionale di un evento. Ne consegue che il linguaggio copy artistico si contraddistingue sia per la sua densità, data da una stratificazione di segni che condensano l’indagine visivo-semantiche svolta dal soggetto nei confronti del dato esterno, sia per la sua estrema leggerezza frutto di un attimo irripetibile, di

⁴⁹ Ibid.

un accadimento fugace sul piano luce, o meglio ancora “di uno scatto vitale del flash”⁵⁰.

Anche in questo indirizzo di ricerca appare evidente la democraticità insita nel fare artistico che, a ben guardare, costituisce uno dei fondamenti delle “creazioni” contemporanee a partire dalla Mail Art alla Copy Art, fino alla Telephone Art di cui si parlerà in seguito⁵¹.

L’inclusione sempre più massiccia nel processo creativo di strumenti meccanici di grande diffusione ha come immediata conseguenza l’estensione delle possibilità creative anche “ai non addetti ai lavori”.

Alla democratizzazione dell’evento estetico si sono interessate soprattutto quelle tendenze artistiche che a partire dall’Ottocento fino alle odierne sperimentazioni relative alla Net Art, hanno inserito all’interno della loro produzione i diversi strumenti della comunicazione quali la macchina fotografica⁵², la cinepresa, le tecniche di riproduzione di immagini (tra cui appunto la fotocopiatrice) e infine il

⁵⁰ Baroni, V., Ciani, P.,Giacon, M., *Last Trax*, AAA Edizioni, Bertolo (UD), 1987.

⁵¹ Cfr. 2.4 *Ubicazione/ubiquità della Mail Art*. Caratteristiche e peculiarità. Cfr. Cap. 4 *Telephone Art*.

⁵² Come è noto le potenzialità della riproduzione fotografica erano già stata scoperte e ampiamente utilizzate nell’ambito della ricerca impressionista. Taiuti, L. (1996).

computer, riuscendo per questo a colmare, in qualche modo, la separazione arte-pubblico⁵³.

Per quanto riguarda l'ambito della Copy Art una delle prerogative delle macchine Rank Xerox è appunto la possibilità offerta a chiunque di poter realizzare, grazie alla semplicità di esecuzione e alla sua economicità, dei prodotti creativi. Lo stesso Bruno Munari più volte sottolinea come le possibilità tecnologiche della nostra epoca possono permettere a chiunque di operare e di produrre qualcosa che abbia un valore estetico. Tutti dunque sono dei potenziali artisti in grado di riscoprire il senso della propria presenza nel mondo come personalità creative. In questo modo secondo Munari è possibile accettare la tesi di un'*arte di tutti*, polemicamente contrapposta dallo stesso a quella di un'*arte per tutti*⁵⁴.

⁵³ Bordini, S. (2004); Bordini, S., *Come gli artisti adoperano il computer*, in *Rivista on line di Storia dell'Arte*, Dipartimento di Storia dell'Arte, Università di Roma "La Sapienza", n. 1, 2004.

⁵⁴ La vera innovazione nell'arte contemporanea, secondo Munari, non risiede nella novità del mezzo o nella molteplicità dei risultati, ma nel nuovo ruolo da lui identificato secondo il quale "uno dei compiti dell'operatore visuale è quello di sperimentare, ricercare gli strumenti e di passarli al prossimo con tutti i segreti del mestiere". Per arrivare dunque ad un'*arte di tutti* è necessario trovare degli strumenti che facilitino l'operazione artistica e contemporaneamente dare a tutti i metodi per poter operare. "Al contrario, il concetto di *arte per tutti* porta ancora con sé lo spirito del genio lasciando tutti gli altri nel loro complesso di inferiorità". Cfr. Munari, B. (1977).

Il metodo del fare non rappresenta più una operazione intima o nascosta di cui bisogna proporre solo il compimento, ma sotto un certo punto di vista l'agire stesso dell'artista si spersonalizza affidando ad altri l'esecuzione definitiva e la ripetizione delle sue opere, che si realizzano e vivono anche grazie all'adesione del pubblico⁵⁵.

Occorre inoltre aver presente un altro importante elemento, già più volte menzionato nei paragrafi precedenti, che contraddistingue ogni evento creativo generato da un mezzo meccanico quale la fotocopiatrice, cioè *l'imprevedibilità*⁵⁶.

Questa insita aleatorietà contribuisce ad aumentare le capacità metamorfiche del mezzo e a creare un alone di mistero che forse affascina maggiormente coloro che vi si dedicano. Non si può infatti trascurare che presumibilmente, proprio a causa di alcuni "incidenti" imprevisi quali un coperchio lasciato aperto, un foglio stropicciato o una mano rimasta sul vetro, questo

⁵⁵ Nel 1970 in occasione della XXXV Biennale di Venezia, nel padiglione relativo alla Copy Art è stata messa a disposizione degli artisti una macchina fotocopiatrice per permettere loro di effettuare delle creazioni durante lo svolgimento della mostra, creando dunque una sorta di "happening elettrostatico". A.A.V.V. *XXXV Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia* (1970).

⁵⁶ Costa, M., *L'estetica dei media. Tecnologie e produzione artistica*, Capone, Cavallino (LE), 1990.

medium mostra le sue possibilità di comprendere (prendere/contenere) non soltanto documenti burocratici⁵⁷.

Strettamente collegata all'imprevedibilità è l'improvvisazione dovuta all'altro protagonista dell'evento, vale a dire il singolo autore il quale crea nuovi prodotti responsabili a loro volta di una varietà che non può essere prerogativa esclusiva di un mezzo di per sé progettato per garantire uniformità⁵⁸.

Lungi dall'essere un movimento artistico omogeneo, la Copy Art, come si avrà modo di approfondire nel paragrafo successivo, è una tendenza molto vasta e diversificata in cui l'unico elemento che accomuna sicuramente i suoi operatori è l'intenzione creativa che nasce dal rapporto uomo-macchina dal quale derivano forme nuove di un altro reale⁵⁹.

A questo punto mi piace concludere citando una frase piuttosto ironica ma chiarificatrice di Bruno D'Amore:

⁵⁷ Baccelli, V. cfr. <http://baccelli1.interfree.it>

⁵⁸ L'improvvisazione ha avuto un ruolo importante anche all'interno di altre forme artistiche, teatrali e musicali come: nella Commedia dell'arte, nella musica Jazz, nell' Action Painting, nelle performance e negli happening. De Angelis, V., *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Mondadori, Milano, 2000.

⁵⁹ Cfr. 3.3 *Fotocopiatrice come "metafora attiva"*. I Copy artisti e le tecniche riprodotte da loro usate

“finiremo col trovarci una macchina fotocopiatrice in galleria la prima volta come oggetto d’arte, la seconda volta come artista, la terza volta come gallerista”⁶⁰.

⁶⁰ D’Amore Bruno in Sasson, D. (1989), cit. p. 129.

I Copy artisti e le tecniche riproduttive usate

“...e così un atto delittuoso in un ufficio
diviene arte in un museo”⁶¹.

A partire dai primi anni Sessanta gli artisti e i grafici cercano di esplorare le qualità specifiche della macchina fotocopiatrice agendo soprattutto sui suoi limiti per coglierne gli elementi trasgressivi, gli errori, le esagerazioni e le contaminazioni con altri procedimenti e tecniche. Contemporaneamente vengono organizzate le prime mostre di Copy Art sia in Europa che negli Stati Uniti, e sorgono nuove associazioni di tecnici ed operatori visivi interessati alle sperimentazioni attraverso questo strumento⁶².

I pionieri della Copy Art, definiti anche autori della Prima Generazione, per primi indagano le possibilità di impiego creativo del mezzo attraverso sperimentazioni di carattere innovativo seppure ancora vincolate all'aspetto prettamente

⁶¹ Commento di Alain Sagay riguardo l'esperienza copy artistica di Claude Toney, in Sasson, D. (1989).

⁶² Primi importanti eventi copy artistici sono: la *Biennale di Venezia* del 1970; la mostra *Xerography: estension in art*, New York, 1971, patrocinata dalla Xerox Corporation, e seguita nel 1979 a Rochester dalla prima mostra copy artistica di carattere antologico dal titolo *Electroworks* e l'istituzione nel 1985 a Mulheim del primo museo della Fotocopia. Da allora in poi si susseguono nei diversi paesi europei e in America un gran numero di eventi, iniziative e laboratori sperimentali. Cfr. Mattei, M. G. (1984).

estetico della realizzazione. Adoperando i diversi meccanismi di riproduzione messi a disposizione dalla fotocopiatrice, agendo sul coperchio aperto/chiuso/semichiuso e servendosi del piano luce come di una “lavagna”, gli autori amplificano al massimo ogni messaggio ed ogni presentazione dando origine a nuove rappresentazioni. E’ infatti fondamentale per ogni creazione copy artistica utilizzare la macchina xerografica non per *riprodurre*, ma per *produrre* e inventare nuove forme, facendo della Copy Art un’arte che crea se stessa.

Tra gli artisti italiani impegnati in questo campo bisogna ricordare il già menzionato Bruno Munari, scopritore e divulgatore dei molti *contenuti* dell’apparecchio xerografico e delle tecniche ancora oggi utilizzate nel panorama artistico italiano⁶³.

Stravolgendo le istruzioni d’uso che impongono di tenere il foglio fermo sulla lastra di esposizione, Munari lo muove e lo trascina in tempi e direzioni variabili per studiarne gli effetti di movimento [*fig. 182*]. Le sue immagini, la cui matrice è rappresentata per lo più da figure di auto e motociclette, al termine del procedimento xerografico, diventano delle

⁶³ Cfr 3.1 *Fotocopiatrice e creatività*. Dal concetto di copia alla Copy Art. Munari è uno dei primi ad operare sperimentazioni xerografiche attraverso l’uso di diversi oggetti e materiali, a realizzare sovrimpressioni e montaggi di immagini. Munari, B. (1997).

sequenze deformate, ingarbugliate e sfumate in cui non si riconosce più l'originale, pur continuando a trasmettere l'impressione della velocità⁶⁴. In un certo senso l'operato di Munari si accosta al "dinamismo universale" di matrice futurista fino a spingersi a sperimentare, attraverso il prodotto xerografico, una velocità sempre più frenetica in grado di rappresentare il concetto di moto all'interno del processo creativo, come se fosse una estrema realizzazione dello "stile del movimento" diffuso dai futuristi⁶⁵. Anche i suoi ritratti, che provengono da fotografie scomposte o trascinate sul piano, sembrano ricordare le composizioni cubo-futuriste⁶⁶.

Oltre a Munari, numerosi altri autori interagiscono con tutta la tastiera editing di cui è corredata la macchina per effettuare immagini insolite. Ad esempio l'americana Sonia Landy Sheridan⁶⁷ [fig. 183], oltre a sperimentare la miscelazione di toner colorati e carte trattate e a collaborare con l'inventore della macchina 3M Color in Color⁶⁸ [fig. 184], è autrice di un

⁶⁴ Munari, B., *Mostra collettiva di Bruno Munari*, Corraini, Mantova, 1994.

⁶⁵ Boccioni, U. *Fondamento plastico della scultura e pittura futuriste*, 15 marzo 1913 in Bordini, S. (1993).

⁶⁶ Munari, B. (1994).

⁶⁷ Cfr. <http://www.sonart.org/book/chapter10/group01/group.htm>: portale con links di siti in cui sono presenti opere della Sheridan.

⁶⁸ Esempio del rapporto di collaborazione tra autori e tecnici è quello instauratosi tra Sheridan e il Dottor Douglas Dybving inventore della macchina fotocopiatrice a colori 3M che l'autrice utilizza durante la fase di progettazione industriale della stessa. Dybving aiuta anche la Sheridan a

procedimento definito “texturizzazione”, cioè un metodo in grado di disintegrare l’immagine attraverso la reiterazione di copie di uno stesso oggetto⁶⁹. In queste trascrizioni successive e spesso sovrapposte, attraverso un fluire spazio temporale, l’elemento iniziale viene trasfigurato, per cui l’immagine risultante è sempre altro da sé.

La prima autrice a realizzare nuove figure a partire da una manipolazione diretta del materiale riflettente posto sul piano luce del fotoriproduttore durante la fase di esposizione è un’artista proveniente sempre dall’ambiente americano: Esta Nesbitt⁷⁰. Partendo dalle esperienze degli anni Venti nel campo fotografico come le rayografie di Man Ray e le Shadografie di

realizzare alcune immagini esposte nel '74 al Museo di Arte Moderna di New York. Cfr. Sasson, D. (1989).

⁶⁹ Texturizzazione deriva da texture ovvero trama e nel campo della xerografia indica la capacità di produrre in una immagine il cosiddetto *effetto trama*. Il termine viene coniato da Munari il quale utilizza lo stesso procedimento della Sheridan per fotocopie in bianco e nero. La Sheridan utilizza tale procedimento nel 1970 nella sua opera intitolata *Hand with Hearts*. Cfr. Mattei, M. G. (1984).

⁷⁰ Esta Nesbitt è un’artista americana conosciuta soprattutto per le sue numerose illustrazioni in libri per ragazzi e su giornali, e per le sue performance concettuali della fine anni ‘60. È una delle pioniere della xerografia a cui si dedica a partire dai primi anni Settanta attraverso numerose ricerche e sperimentazioni. Tra le sue scoperte più importanti in questo settore bisogna ricordare l’invenzione di un processo che permette alle immagini in bianco e nero di essere colorate. Questo metodo è da lei definito “Chromocapsa”.

Cfr. <http://www.arts.arizona.edu/kelvin/Writings/Writings.html#esta>.

Christian Schad⁷¹, Nesbitt inventa una nuova tecnica realizzando “immagini dirette”, da lei stessa definite come “transcapsas”, cioè in grado di “incapsulare” le idee dell’operatore e trasformare una modello astratto in una realtà fisica⁷². La luce diventa dunque, anche nella macchina xerografica, un elemento creativo:

“ Luce come luce-
luce come spazio-
luce come creatrice ...”⁷³

La creatività degli autori non si ferma soltanto alla (ri)produzione di documenti bidimensionale, ma si spinge fino ad esporre oggetti tridimensionali sul piano luce della macchina. Molti sono gli operatori che stravolgono in questo senso il normale uso della fotocopiatrice riproducendo gli oggetti più strani [fig. 185, 186] come i fiori, i giocattoli e i bottoni di Dina Dar⁷⁴ o addirittura collocando uno schermo

⁷¹ De Vecchi, P., Cerchiari, E. (1995);

Cfr. <http://www.fotografiareflex.net/manray.html>.

⁷² L’immagine diretta si ottiene ponendo i singoli oggetti direttamente sul piatto di esposizione. Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991).

⁷³ Versi di Umbro Apollonio e Mahlow Dietrich “Luce come luce- luce come spazio- luce come creatrice della fotografia-”, in A.A.V.V. XXXV *Esposizione internazionale d’arte La Biennale di Venezia* (1970).

⁷⁴ Artista polacca immigrata negli Stati Uniti nel 1963. Nelle sue xerografie utilizza oggetti composti da materiale flessibile che vengono schiacciati

video sul piano di esposizione come fa l'americano Tom Norton⁷⁵.

Operatore artistico e cineasta che si dedica anche alla produzione di immagini xerografiche a partire da oggetti posti sulla macchina fotocopiatrice è l'italiano Gianni Castagnoli. Le sue xerochromes sono piuttosto particolari poiché riproducono capi di abbigliamento che poi l'artista ricompone creando un mosaico⁷⁶. I risultati ottenuti sono dunque numerosi e per lo più dipendono dalle qualità degli oggetti utilizzati e dalla loro capacità di riflettere-rifrangere la luce.

Molte altre elaborazioni vengono solitamente utilizzate dagli operatori per valorizzare particolari esigenze di contenuto e di produzione visiva, le più diffuse sono: sovrapposizioni, ingrandimenti, retinature⁷⁷; alternanze o avvicinamenti di più matrici (decomposizione); interruzioni del ciclo di copiatura

sulla superficie di esposizione in modo da ottenere immagini irripetibili date dalla distorsione di tali oggetti. Cfr. <http://www.artfocus.com/copyart.htm>.

⁷⁵ Tom Norton insieme con l'artista e collega Gini Holmes realizza molte ricerche in campo elettrografico usando una grande varietà di fotocopiatrici. La Holmes inoltre, prima di dedicarsi alla produzione di immagini attraverso computer, crea diverse fotocopie di grande formato di opere fatte a mano ed oggetti tridimensionali.

Cfr. <http://www.shastaartscouncil.org/GH/gh.html>.

⁷⁶ Cfr. <http://www.giannicastagnoli.com/>.

⁷⁷ Agendo sui pulsanti di comando si ottengono automaticamente tali effetti come anche sdoppiamenti, stiramenti, compressioni e ingrandimenti. Cfr. Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991).

prima del fissaggio del toner (pittura a dito⁷⁸); trasferimenti di fotocopie su diversi supporti come magliette⁷⁹, libri, sculture e infine utilizzo di materiali eterogenei. Stravolgere e sottoporre ai diversi trattamenti cartoline scritte, oggetti e fotografie sembra essere l'attività preferita dai Copy artisti.

Accanto a sperimentazioni più o meno audaci c'è anche chi predilige la realizzazione di opere vicine ad un gusto formale "tradizionale" e artigianale, intervenendo manualmente sulla copia attraverso colorazioni, collages, strappi fino a prevedere applicazioni di vere cuciture con ago e filo e reinserire poi eventualmente il risultato nel ciclo elettrostatico.

In queste "xeropitture" gli artisti cercano di coniugare l'immediatezza di una figurazione gestuale, simbolo di un'irriducibile vitalità del soggetto, con il linguaggio seriale della riproduzione meccanica, facendo coesistere all'interno di un'immagine xerografica il primitivo e il tecnologico, come nel caso del pittore belga Albert Pepermans⁸⁰.

Di gusto surreal-dada sono invece il cosiddetto effetto mosaico e il collage di immagini su di un supporto da

⁷⁸ La pittura a dito si ottiene interrompendo il ciclo di copiatura prima del fissaggio del toner. Ibid.

⁷⁹ Ad esempio l'artista canadese Barbara Astman usa trasferire le immagini-copia su maglie e altri indumenti.

Cfr. <http://www.barbaraastman.com/>.

⁸⁰ Cfr. <http://baccelli1.interfree.it>; <http://users.skynet.be/els20970/>.

sottoporre al piano luce della macchina spesso adoperato dal fotografo canadese Evergon il quale ritaglia immagini tratte da giornali per creare scenografie irreali⁸¹.

Tra i casi più indicativi delle moltissime capacità e applicazioni permesse da questo mezzo, meritano una menzione particolare le fotocopie di Guy Fihman e Claudine Eyzikman⁸² che servono come componenti basilari per i loro films sperimentali e gli effetti di *guasto* casuali e/o calcolati utilizzati dall'autore Claude Torey⁸³.

Il fattore creativo, la *vis* creativa dell'uomo che non si esprime soltanto attraverso il lavoro manuale ma soprattutto nell'impiego della tecnica, è dunque l'elemento che nella produzioni di questi operatori estetici sembra prendere il sopravvento.

Il comune e diffuso medium xerografico presente nella realtà quotidiana come semplice riproduttore di copie diventa, con immenso stupore dei primi costruttori, documento artistico del nostro tempo "La vita di ogni giorno entra nell'arte, non

⁸¹ Famoso fotografo canadese che per un breve periodo si accosta all'uso della fotocopiatrice componendo immagini tratte da giornali in cui compaiono animali, persone e oggetti inanimati in proporzioni irreali. Cfr. <http://www.ciac.ca/Growth&Risk/fr/artistes-evergon.htm>.

⁸² Cfr. <http://www.revue-cinemas.umontreal.ca/vol001no03/05-predal.htm>.

⁸³ In un certo senso per quanto riguarda l'opera di questo artista si può parlare di una sorta di techno-performance. Cfr. Sasson, D. (1989).

come rappresentazione, ma come azione. Non come fatto eccezionale, ma come normale azione umana”⁸⁴.

Esemplificazione di questo fenomeno, che straordinariamente condensa la realtà artistica contemporanea, è il costante interesse manifestato dalla maggior parte degli autori nella duplicazione xerografica di parti del corpo umano [fig. 187]. A metà tra tecnica copy artistica e performance di Body Art risiede l’attrazione da parte degli artisti ad “autofotocopiarsi” [fig. 188], a partire dalle più semplici e diffusissime impronte di mani e dita⁸⁵ [fig. 189], fino ad arrivare alla stravagante ma seducente *Sindone Elettrografica* di Daniele Sasson che nel 1985 fotocopia un intero corpo⁸⁶ [fig. 190, 191]. Emerge in questi casi una volontà di ricerca intesa come arditezza esplorativa, vitalità immaginativa e libertà di intervento definito da un *fare* che si serve di tutti i mezzi possibili e i cui

⁸⁴ Umbro Apollonio, Dietrich Malchow in A.A.V.V. *XXXV Esposizione internazionale d’arte La Biennale di Venezia* (1970), cit. p. XXVI.

⁸⁵ Questo tipo di produzione ricorda da vicino le impronte delle mani ad Altamira considerate come il primo esempio di trasferimento di un’immagine per creare una primordiale comunicazione. Abruzzese, A., Borrelli D. (2001).

⁸⁶ Opera realizzata unendo in due grandi pannelli le immagini separate e fotocopiate in bianco e nero delle diversi parti del corpo. Prassi molto diffusa in questo settore della Copy Art è l’autoritratto creato utilizzando tecniche xerografiche insieme ad immagini fotografiche [fig. 192, 193, 194]. Cfr. <http://art.supereva.it/daniele4251/index.html?p>.

oggetti non sono entità chiuse, contemplabili, da interpretare, ma fattori di comportamento attivo.

All'interno del variegato circuito copy artistico finora sintetizzato bisogna fare una distinzione, in verità più teorica che reale, tra le cosiddette fotocopie d'autore in pezzi unici firmati o in tirature limitate per collezioni ed esposizioni in gallerie, e le produzioni a basso costo di fotocopie, riviste fotocopiate, manifesti pubblicitari in cui il più delle volte l'impiego della grafica xerox raggiunge un alto livello di efficacia estetica. Tuttavia, a ben guardare, non soltanto gran parte degli operatori che si occupano di ricerche con la fotocopiatrice risultano attivi su entrambi i fronti contemporaneamente, affiancando alla produzione seriale una di lavori maggiormente elaborati, ma le mostre collettive e personali di Copy Art rappresentano solo una percentuale esigua delle applicazioni creative della fotocopia. In tal modo viene eliminato questo esteriore dualismo tra "Copy Art da galleria" e "Copy Art povera" dei fumetti, dei manifesti, delle cartoline e delle copertine di dischi che prolifica all'interno delle sub culture giovanili, degli spazi alternativi e sotterranei⁸⁷. A questo punto è doveroso ricordare che è proprio all'interno di queste culture underground, più specificatamente

⁸⁷ Baroni, V., Ciani, P., Giaccon, M. (1987).

all'interno della subcultura inglese della metà degli anni '70, definita comunemente Punk⁸⁸, che si sviluppa l'uso della fotocopiatrice, divenuta subito lo strumento simbolo del movimento.

La disponibilità di tecnologie sempre più sofisticate e al contempo economiche è una delle chiavi di volta che, negli anni Settanta, permette l'affermazione di culture giovanili particolarmente forti attraverso un incremento notevole delle prassi comunicative⁸⁹. Così, le sgranature tipiche della fotocopiatrice, lo sporco di fondo caratteristico del procedimento xerografico e il montaggio, che allora erano delle necessità tecnologiche ed espressive, con lo sviluppo della Copy Art vengono codificate in un nuovo linguaggio artistico.

Con l'emersione di queste piccole realtà, altrimenti costrette al mutismo, grazie a correnti estetiche più o meno riconosciute all'interno di spazi ufficiali, si diffonde una pratica estetica,

⁸⁸ Il termine Punk appare per la prima volta su una raccolta retrospettiva per descrivere i gruppi-*garage* degli anni Sessanta, ma acquisisce un preciso significato solo negli anni '70 con l'affermazione dei Sex Pistols. Le provocazioni concettuali, estetiche e sonore lanciate dal movimento Punk coinvolgono una vasta audience giovanile prima in Inghilterra e successivamente negli Stati Uniti. Nascono inoltre una serie di etichette discografiche indipendenti e le "*fanzine*", una nuova forma editoriale. Il movimento diviene un punto di riferimento fondamentale negli anni '90 per i Cyberpunk. Cfr. Branzaglia, C. (2004).

⁸⁹ Salaris, C., *Il movimento del Settantesette. Linguaggi e scritture dell'ala creativa*, AAA Edizioni, Bertiole (UD), 1997.

compresa quella che sfrutta il medium xerografico, la cui intenzione più o meno esplicita risiede nel cercare di ricreare un collegamento tra la tecnica artistica e la tecnica riproduttiva non rivolgendosi soltanto al pubblico dell'arte ma piuttosto al pubblico in quanto tale.

A parte le numerose, ma poco consistenti, differenze individuate tra la produzione americana considerata più tecnica-documentaria e quella europea caratterizzata invece da una maggiore ricercatezza estetica:

“In fondo oggi l'artista rimane sempre quell'artigiano di un tempo, pennello di cinghiale o pennello elettrostatico che sia; dello strumento fa una particolarissima tecnica. Oggi come ieri l'artista combina immagini ed immaginazione in pezzi informativi che parlano del medium, del canale di trasmissione attraverso il quale ha ripensato l'immaginario esistente e attraverso i cui modi operativi ha esercitato la sua ricognizione sulla realtà considerata, oggettiva e non⁹⁰”.

⁹⁰ Cfr. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G. (1991), cit. p. 86-87.

I Copy artisti e la Mail Art

“Questo è un pezzo del puzzle eterno”⁹¹.

Nel vasto network della Mail Art la macchina fotocopiatrice è uno dei più importanti strumenti utilizzati come medium creativo. La Rank Xerox per duttilità, facilità, economicità e democraticità, aspetti molto vicini alle necessità e alla natura della Mail Art, è considerata dagli operatori come una fedele compagna del circuito postale⁹².

La necessità di mantenere diversi contatti con numerosi corrispondenti, l'urgenza di creare riviste autoprodotte, cataloghi e inviti a manifestazioni ed eventi spinge i Mail artisti a fare largo uso della fotocopiatrice.

Le prime importanti manifestazioni pubbliche di Copy Art si svolgono proprio all'interno di mostre d'Arte Postale, così come si verifica in Francia sul finire degli anni '70. Nel 1979 viene infatti organizzato al Musée des Arts Décoratifs un *Premier Festival International de la Carte Postale d'Avant-Garde* con una sezione dedicata alle cartoline postali

⁹¹ Frase scritta su un lavoro postale dal Copy artista Jurgen O. Olbrich formato da un frammento di un mosaico incollato ad un biglietto da visita. Cfr. Baroni, V. (1997).

⁹² Broi, G. (1990).

elettrografiche⁹³. Dal 1980 in poi nei paesi europei e in America si svolgono molte manifestazioni, sia autonome che all'interno di mostre postali, dedicate a questa originale forma espressiva. Basti ricordare la celebre esposizione organizzata nell' '86 da Sarah Jackson in Canada [fig. 195, 196], intitolata *Books Build Bridges*, dedicata a libri d'artista prodotti con fotocopiatrice⁹⁴. Molti, inoltre, sono gli eventi copy artistici ospitati in spazi ufficiali di stampo più tradizionale, come gallerie e musei, a partire dal 1970 con la più volte nominata Biennale dell'Arte di Venezia fino alle diverse Edizioni delle Bienal Internacional Electrografia y Copy Art di Valencia.

La Copy Art negli ultimi decenni del Novecento riscuote una discreta fortuna espositiva e commerciale anche oltre circuiti underground, grazie soprattutto all'azione propagandista di importanti critici tra cui spicca il francese Christian

⁹³ Sasson, D. (1989).

⁹⁴ Oltre al seminario-esibizione *Books Build Bridges*, Sarah Jackson si è occupata dell'International Mail/Copier Art Festival del 1992 organizzata nel museo delle Poste in Canada e di altri eventi sul rapporto Arte-Tecnologia. Con la comparsa delle fotocopiatrici a colori digitali inizia a produrre nuove immagini in cui cerca di modellare e controllare i colori, la texture (composizione) e le dimensioni. Dal 1993 utilizza la Sharp CX5000 per creare una serie di lavori chiamati *Spacescapes* formati da tre fino a venti immagini stampate correlate tra di loro. "In these works, colors became like reflections of sun's light in the atmosphere", in <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/isast/wow/jack-wow284.html>.

Rigal, da sempre impegnato nella diffusione del linguaggio elettrografico⁹⁵.

Anche nel variegato campo delle pubblicazioni, accanto a riviste che si occupano in modo specifico di Elettrografia, sono presenti numerosi progetti che coinvolgono un elevato numero di Mail artisti e loro produzioni, come avviene per la storica rivista di assemblaggio I.S.C.A. Quarterly di New York realizzata da Louise Neaderland⁹⁶ [fig. 197].

Bisogna inoltre notare che all'interno delle pubblicazioni autoprodotte nel circuito mail-copy artistico la fotocopia non è soltanto un mezzo di edizione rapida, autonoma e adatta a tirature limitate, ma anche un modo eccellente per trattare disegni, eseguire ritocchi ed unificare materiali come fotografie, testi e rappresentazioni grafiche. Sembra dunque che si sia realizzato ciò che McLuhan aveva annunciato nel 1964: "la xerografia saluta l'avvento della pubblicazione istantanea. Adesso chiunque può essere editore di se stesso".⁹⁷

⁹⁵ Sasson, D. (1989).

⁹⁶ A Louise Neaderland si deve anche la nascita nel 1980 della Società Internazionale Copy Artisti con sede a New York. La rivista I.S.C.A. Quarterly è un assembling ovvero una unione di opere di autori diversi realizzate solo attraverso la fotocopiatrice. Fondata nel 1981 la rivista ha come scopo quello di promuovere l'uso delle fotocopiatrici come strumento creativo diffondendo la produzione xerografica anche all'estero. Cfr. Baroni, V., Ciani, P., Giaccon, M. (1987).

⁹⁷ McLuhan, M. (1964 -1979).

Emblematica è la rivista *Unità Mohammed* nata nel 1976 a Genova dalla mente di Plinio Mesciulam⁹⁸ [fig. 198, 199, 200] Il progetto originario prevede un “garante della comunicazione” che invia a dodici ignari destinatari alcuni messaggi giocando sull’occultamento del mittente, del destinatario o del messaggio stesso. Lo strumento scelto da Mesciulam per realizzare ciascuna copia e per rendere possibile la diffusione e l’archiviazione dei testi⁹⁹ è proprio la fotocopiatrice. Gli originali infatti, sono da considerarsi delle “copie incomplete” poiché creati solo in funzione della loro riproduzione e distribuzione.

Unità Mohammed accentua l’aspetto metacomunicativo rispetto a quello comunicativo, “riuscendo a dilatare la linea di confine che separa comunicazione pubblica e comunicazione privata, dando vita ad un complesso gioco epistolare alimentato dal carburante di arte, poesia e affettività...” (Vittore Baroni)¹⁰⁰.

Nell’Arte Postale la fotocopia creativa si rivela estremamente funzionale alle necessità pratiche degli autori che

⁹⁸ Cfr. <http://www.hozro.it/mesciula.html>.

⁹⁹ Una copia infatti viene spedita al Jean Brown Archive e al Centro di Documentazione Ristretta di Genova, sempre ideato da Mesciulam. Cfr. Branzaglia, C. (2004).

¹⁰⁰ Baroni, V. (1997).

utilizzano la macchina xerox per creare cartoline¹⁰¹, formare collage, inviti e produrre francobolli.

Artista attivo nel circuito postale, famoso soprattutto per creazioni che implicano l'uso della fotocopiatrice, è Ed F. Higgins III, autore dei *Doo Da Postage Works*¹⁰² [fig. 202, 203], ovvero francobolli xerografici riproducenti per lo più volti di colleghi o personaggi famosi¹⁰³.

In questo caso la fotocopiatrice rappresenta un utile strumento per realizzare e diffondere ritratti, (genere artistico molto ricorrente nel circuito postale oltre che in quello copy artistico) e per attuare la propria autostoricizzazione come fa, a metà tra l'ironico e il dissacrante, Guglielmo Achille Cavellini con le sue "autocrocifissioni" in *Il sistema mi ha messo in croce*¹⁰⁴[fig. 204].

¹⁰¹ Il mail artista californiano soprannominato Robert Rockola (la cui identità è a tutti sconosciuta), è fra i primi a scegliere la fotocopiatrice come strumento per la realizzazione delle sue cartoline di stile pop in cartoncino sagomato con fotocopie di *collages* ricavati da pubblicazioni popolari anni '50-'60 [fig. 201]. Cfr. Baroni, V., Ciani, P., Giaccon, M. (1987).

¹⁰² Il nome dato alla sua produzione *Doo Da Postage Works* si ispira al ritornello di una canzone popolare yankee.

Cfr. <http://www.artpool.hu/Artistamp/Higginse.html#hig>.

¹⁰³ Il procedimento adottato da Higgins consiste nel dipingere quadretti ad olio di 30 cm. successivamente fotografati dallo stesso e preparati per diventare fogli-matrici da fotocopiare su carta gommata in tiratura limitata. Ibid.

¹⁰⁴ Opere realizzate da Cavellini nel 1986 in cui riproduce il suo ritratto sopra immagini di icone medievali. Cfr. <http://www.cavellini.org>.

Altro autore spesso impegnato in realizzazioni mail artistiche quali francobolli o *Postcard corrections*¹⁰⁵, ma conosciuto soprattutto per l'uso consapevole e funzionale della fotocopiatrice come mezzo espressivo autonomo, è il tedesco Jurgen O. Olbrich.

Di sapore dadaista e Fluxus sono i suoi molteplici usi leciti e illeciti della macchina xerox in cui opera il riciclaggio di immagini ricavate da opuscoli industriali o da fotocopie di scarto raccolte nei cestini delle copisterie, oppure quando, in una sorta di performance elettrostatica, balla sulla macchina per ricavare copie delle scarpe in movimento¹⁰⁶ [fig. 205, 206]. A metà tra Mail e Copy Art, ma sempre fedele alla sua poetica del riciclaggio, è anche la rivista da lui prodotta e realizzata attraverso un assemblaggio di materiale tipografico recuperato¹⁰⁷.

La pratica del riciclo è una delle attività preferite nel circuito postale e attuata da diversi Mail artisti tra cui merita una menzione particolare il britannico Mark Pawson che, dal

¹⁰⁵ Olbrich realizza i suoi francobolli attraverso stratificazioni di immagini utilizzando *toner* di diversi colori. *Postcard corrections* invece, che già nel nome sembrano ricordare i tanti *Ready Made* di Duchamp, sono cartoline illustrate "corrette" con l'aggiunta di materiali da riciclo. Cfr. Baroni, V.; <http://www.uclm.es/mide/mide5/BD/Frames/Frameset1.htm>.

¹⁰⁶ Ibid.

¹⁰⁷ Titolo della rivista è *Zeitschrift fur Tiegel & Tumult*, stampata in 150 copie.

recupero di figure prese da confezioni e involucri, crea piccoli patterns grafici successivamente introdotti nel ciclo elettrostatico per essere ingranditi, ridotti o appiattiti¹⁰⁸ [fig. 207]. Nelle spedizioni effettuate dall'artista britannico figurano anche versioni copy artistiche di modellini di bambole da rivestire¹⁰⁹, piccoli libri e patterns grafici continuamente modificati attraverso aggiunte xerografiche [fig. 208]. La peculiarità di questo operatore, in parte causa della sua esclusione dal circuito postale propriamente inteso, consiste nel vendere ai propri corrispondenti le creazioni e le pubblicazioni meglio riuscite¹¹⁰, venendo meno ad un'importante consuetudine dell'Arte Postale sintetizzata dal già citato motto: "Mail Art and money do not mix"¹¹¹.

La lista degli autori che sconfinano nell'uno e nell'altro settore artistico è fin troppo lunga per poter qui operare una

¹⁰⁸ <http://www.mpawson.demon.co.uk/buttons.html>.

¹⁰⁹ Tra le tante collezioni effettuate da Pawson c'è anche quella costituita da piccole bambole di plastica inviategli dai suoi corrispondenti e da lui fotocopiate per ricavarne opere copy artistiche. Ibid.

¹¹⁰ Il catalogo contenente tutte le bizzarrie di questo strano autore viene definito da lui stesso con il nome di *Disinfotainment*, ovvero un termine composto dalle parole *intrattenimento* e *disinformazione*, che ora è possibile visionare entrando nel sito:

<http://www.mpawson.demon.co.uk/buttons.html>.

¹¹¹ Cfr. 2.4 *Ubicazione/ubiquità della Mail Art*. Caratteristiche e peculiarità.

sintesi quanto più possibile esaustiva¹¹², basti ricordare che anche uno degli artisti più volte citato nel capitolo dedicato alla Mail Art per la sua estrema singolarità e attualità di contenuti, vale a dire Ryosuke Cohen, può essere considerato a buon diritto anche un Copy artista¹¹³. I suoi oramai numerosissimi Brain Cell sono infatti realizzati utilizzando un misterioso ciclostile-giocattolo non più in produzione¹¹⁴.

La fotocopiatrice è quindi un elaboratore in tempo reale di un messaggio visivo, un generatore poliedrico di immagini, dotato di specifiche connotazioni di linguaggio e flessibile nell'interagire non soltanto con l'ambiente dei mass media, ma soprattutto con diverse correnti espressive, per cui si può dire che i Mail artisti sono anche Copy artisti e i Copy artisti diventano Mail artisti, o artisti intermedia, dal momento che sono portati ad affermare la propria intenzione di *viaggiare* attraverso molte, diverse, spesso *immediate* forme di produzione.

¹¹² Mail artisti autori anche di realizzazioni copy artistiche sono: Carlo Pittore, Serse Luigetti, Bill Gaglione e Anna Banana [fig. 209]. Cfr. users.uniserve.ca/~sn0958; Held, J. (1999).

¹¹³ Cfr. 2.4 *Geografia della Mail Art* nota 95.

¹¹⁴ Ibid.

3.4 IN PRINCIPIO ERA LA FOTOCOPIATRICE

Storia di una Metamorfosi

Esempio delle infinite possibilità creative della macchina xerox è rappresentato dall'uso fattone dal fumettista e grafico Stefano Tamburini.

Autore poliedrico, capace di scherzare con i più diversi linguaggi, Tamburini è un po' l'emblema di come la cultura dell'underground possa approdare all'interno del mercato delle merci.

Dopo aver esordito collaborando attraverso illustrazioni, volantini e copertine con riviste e case editrici di controcultura come *Combinazioni*¹¹⁵, fonda, insieme a Filippo Scòzzari, Massimo Mattioli, Tanino Liberatore e Andrea Paziienza¹¹⁶, una rivista a fumetti, intitolata *Cannibale*, basata sulla ripresa sarcastica e spregiudicata dei tratti caratteristici delle Fanzines statunitensi anni Settanta. Su questa rivista vengono pubblicate per la prima volta delle brevi storie del personaggio Rank

¹¹⁵ Rivista di controcultura nata a Roma nel 1974 ad opera del collettivo di Combinazioni. Vendita essenzialmente nelle strade, dal numero dieci è distribuita da Stampa Alternativa. La pubblicazione cessa nel '76 con il numero undici interamente realizzato da Stefano Tamburini e Daniele Poto.

¹¹⁶ Tutti e quattro sono autori di famosi fumetti.

Xerox, ovvero un violento robot nato da un assemblaggio di pezzi di scarto di una fotocopiatrice e costretto a vivere all'interno di una Roma "allucinata" e decadente assunta a simbolo di una grottesca città del futuro¹¹⁷ [fig. 210, 211, 212].

Grazie all'estro creativo di Tamburini, Pazienza e Liberatore¹¹⁸, la fotocopiatrice si antropomorfizza diventando una sorta di Frankenstein, di uomo-macchina dotato di cervello e cuore elettronici, ma ancora capace d'amare, per effetto di un guasto ai circuiti, una ragazzina dodicenne.

Rank Xerox, poi diventato Ranxerox a causa di una denuncia per immoralità da parte dell'omonima casa di fotocopiatrici¹¹⁹, è una lucida parodia del ruolo della società contemporanea e dell'uomo nel momento in cui quest'ultimo sembra spersonalizzarsi e diventare uno "strumento".

¹¹⁷ La Roma di Rank Xerox è temporalmente proiettata solo qualche anno in avanti, piena di piccoli drogati, bande di malviventi e macchine futuristiche, una sorta di *Blade Runner* ante litteram che oggi fa un po' sorridere a confronto della moderna realtà virtuale e cibernetica.

¹¹⁸ Per disegnare il personaggio Tamburini viene coadiuvato da Liberatore e Pazienza. Successivamente i disegni sono opera del solo Liberatore il quale porta a termine l'ultima storia del personaggio lasciata incompiuta dall'autore a causa della sua precoce scomparsa.

Cfr. <http://www.ubcfumetti.com/enciclopedia/ranxerox/>.

¹¹⁹ La casa Rank Xerox fa causa a Tamburini poiché considera il suo fumetto "...un concentrato di violenza, oscenità e turpiloquio". Questo spinge Tamburini a decurtare di una "K" il nome del suo personaggio. Cfr. Branzaglia, C. (2004).

Il suo interesse per la fotocopiatrice non si limita al travestimento comico, affascinato infatti dalla immediatezza e velocità del mezzo, già ampiamente sfruttata dal movimento Punk,¹²⁰ Tamburini riesce a rappresentare l'idea dell'*accelerazione* all'interno di una striscia di fumetto. Le tematiche dell'accelerazione è presente un po' in tutta la sua produzione, dalle aspre critiche come Red Vinyle¹²¹ che sembrano un susseguirsi incessante di parole pungenti, ai numerosi "riusi" e collages presenti nella rivista *Frigidaire* fino ai suoi fantomatici personaggi¹²².

Quello che qui più interessa è la capacità dell'autore di cambiare la connotazione temporale dell'illustrazione non soltanto modificando i contenuti del balloon o la forma della vignetta, ma soprattutto puntando sulla trasformazione dell'immagine attraverso l'uso dell'effetto *mosso* permesso dalla macchina xerox.

¹²⁰ Cfr. 3.3 *Fotocopiatrice come "metafora attiva"*. I Copy artisti e le tecniche riproduttive usate.

¹²¹ Red Vinyle è uno pseudonimo adottato da Tamburini e utilizzato su *Frigidaire* in una rubrica di critica musicale in cui mette in discussione, con tono ironico e dissacrante, i più importanti nomi del panorama musicale internazionale. Cfr. <http://web.tiscali.it/stevetamburo/index.htm>.

¹²² *Frigidaire* è una rivista di fumetti, musica e letteratura fondata nel 1980 da Stefano Tamburini, Vincenzo Sparagna e Filippo Scozzari caratterizzata da numerosi collages di materiali di riuso desunti da realizzazioni altrui. Cfr. Branzaglia, C. (2004); <http://www.frigomag.it/enomadi/>.

In *Snake Agent*, fumetto pubblicato a partire dal 1980 sulle pagine di *Frigidaire* in cui si raccontano le avventure di un agente dell’F.B.I. capace di spostarsi velocemente da un posto all’altro¹²³, Tamburini deforma l’apparato narrativo e ogni singola vignetta in senso cinetico, contribuendo al rinnovamento del genere fumettistico dal punto di vista linguistico-espressivo [fig. 213, 214, 215]. In questo modo l’autore riesce a risolvere in maniera originale il problema della rappresentazione del trascorrere del tempo a partire da immagini statiche quali sono appunto le *strips*¹²⁴. Attraverso un’operazione inversa a quella di Lichtenstein, Tamburini non riproduce manualmente l’immagine tipografica, bensì adatta quest’ultima alle potenzialità dell’apparecchio riproduttore operando una contaminazione tra due diversi linguaggi.

Interprete singolare della lezione futurista e duchampiana Tamburini sembra aver capito che “se si vuole dipingere un mondo in movimento allora bisogna essere pronti a dipingere il movimento” [fig. 216].¹²⁵

¹²³ Per *Snake Agent* Tamburini si ispira alle strisce dell’Agente segreto X-9 di Alex Raymond, nella versione disegnata negli anni Quaranta da Mel Graff. Cfr. <http://web.tiscali.it/stevetamburo/index.htm>

¹²⁴ Termine inglese usato per indicare le strisce figurate.

¹²⁵ McCloud Scott, *Capire il fumetto*, Pavesio Productions, Torino, 1999.

3.5 SCONFINAMENTO E IBRIDAZIONE TRA COPY ART E (TELE)FAX ART

*“Non c’è nulla di deterministicamente magico
nelle nuove tecnologie e negli apparati che ne derivano:
ci sono, al contrario, molte facilitazioni
e molti avanzamenti di possibilità comunicative
e di interazione umana”.*¹²⁶

3.5.1 Alle due estremità del filo

Origini e caratteristiche della Fax Art

L’universo della comunicazione è continuamente influenzato da novità tecnologiche che condizionano le modalità operative, i valori, gli aspetti culturali della società e agiscono nello stesso tempo sulla psiche umana¹²⁷.

¹²⁶ Bettetini, G., Colombo, F., *Le nuove tecnologie della comunicazione*, 1993, Bompiani, Milano, 1999.

¹²⁷ Secondo De Kerckhove il cervello umano si trova in costante dialogo con le tecnologie e all’interno di questo gli effetti delle tecniche si traducono in “psicologia e si trasformano in cultura ed economia”. Dunque ogni tecnologia influenza l’intero campo sensoriale ed ha bisogno di essere assimilata dal nostro cervello attraverso delle cornici in grado di inquadrarla. De Kerckhove, D. (1991-1993), cit. p. 13. Cfr. *1.2 La nascita delle protesi*.

Le tecnologie della comunicazione a distanza permettono agli interlocutori di realizzare la “simulazione di una compresenza”, ovvero la sensazione di una telepresenza indipendentemente dalle coordinate spazio-temporali.

Prima dell’invenzione della realtà virtuale, in cui lo spazio comune d’interazione è costituito da un ambiente di sintesi e non più da un luogo fisico reale, sono i media telecomunicativi elettrici ad intensificare dal punto di vista qualitativo e quantitativo il livello d’interazione tra gli utenti, dando la sensazione di una compresenza, sebbene si tratti ancora di trasferimento di informazioni da un punto ad un altro nello spazio. In questo modo il soggetto che opera con gli strumenti delle telecomunicazioni riesce a supplire alla mancanza del contatto fisico e a ritrovare un’interazione comunicativa.

Se, come sostiene De Kerkhove, “condividere un’esperienza corrisponde ad aumentare il suo grado di realismo” allora gli oggetti che sono sensibili alle azioni di diversi interlocutori accrescono l’impressione di realtà dell’esperienza stessa¹²⁸.

Rappresentare, comunicare e conoscere sono aspetti dell’interazione fra l’uomo e il mondo che viene continuamente amplificata e modificata dagli strumenti della tecnica e l’arte, attraverso la sue rappresentazioni, indaga su questo rapporto

¹²⁸ De Kerckhove, D. in Bettetini, G., Colombo, F. (1993-1999), cit. p. 161.

mostrandone aspetti alternativi e esiti insoliti. Gli artisti non sono dunque estranei a questa rivoluzione telematica e alle implicazioni socio-culturali apportate dalle continue trasformazioni tecnologiche, ma se ne servono come possibili strumenti creativi. In un certo senso l'artista che sperimenta i nuovi media in maniera differente rispetto alla loro applicazione "ufficiale", è in grado di svelarne nuove caratteristiche e di approfondire la conoscenza dei loro linguaggi¹²⁹.

Tra i molti strumenti tecnologici usati nelle varie sperimentazioni bisogna ricordare un medium particolare e raramente menzionato dalle speculazioni estetiche, ovvero il fax.

Sebbene non siano molti i riconoscimenti tributati a questa singolare forma d'arte, così come scarse ne sono le mostre e i cataloghi, in realtà è abbastanza consistente il numero degli artisti che se ne sono serviti o per motivi comunicativi o per ironizzare sul rapporto tra arte e "diavolerie elettroniche".

¹²⁹ Spesso l'artista è una figura importante in molti laboratori di ricerca. Bordini, S., *Come gli artisti adoperano il computer*, in *Rivista on line di Storia dell'Arte*, n. 1, 2004.

La Fax Art, o come qualcuno la definisce Artefax¹³⁰, può essere considerata una prima forma di esperienza estetica realizzata mediante strumenti telematici. L'artista che spedisce le sue opere via fax attua una comunicazione in tempo reale tra due luoghi distinti, trasformando la produzione di un autore in un evento intersoggettivo.¹³¹

Questi audaci operatori hanno considerato il fax come una nuova forma di linguaggio e hanno creato quelle che Claudio Cerritelli nel catalogo della mostra *Artefax* definisce “ideogrammi dell'immaginario telematico”.¹³²

Le prime esperienze di utilizzo creativo del fax risalgono agli anni Settanta¹³³, per iniziativa di alcuni operatori visuali, per lo più americani, già impegnati in sperimentazioni copy artistiche come l'artista Sonia Landy Sheridan che, nel 1973, all'interno di ricerche relative alle interazioni tra strumenti tecnologici diversi, rivolge la sua attenzione nei confronti del telefax [*fig.*

¹³⁰ Per indicare l'arte prodotta tramite fax vengono utilizzati i termini: Fax Art, Telecopy Art e Artefax.

¹³¹ L'arte telematica è per sua natura intersoggettiva in quanto è inserita in reti di comunicazione e trasmessa attraverso media che sono intersoggettivi. Cerritelli, C. (a cura di), *Artefax. Ricerche contemporanee in telefacsimile*, Casalecchio di Reno (BO), 1990, Grafis Edizioni, Bologna, 1990.

¹³² Ibid.

¹³³ Il fax viene inventato verso la fine del 1800. Cfr. 3.5.2 *Fax o magia: breve storia del fax*. Cronistoria del medium.

217]. Pochi anni dopo, nel 1978, anche il surrealista Salvador Dalì si accosta all'uso di questo medium¹³⁴ e vengono effettuate da Peter Tom Thompson e dal celebre regista Stan VanDerBeek ulteriori sperimentazioni.¹³⁵

Durante gli anni Ottanta vengono organizzati i primi progetti internazionali di Fax Art¹³⁶ e i primi collegamenti via telefax tra città di continenti differenti, come il collegamento Pavia-Toronto dell' '84 realizzato da operatori italiani e canadesi e ripetuto un anno dopo durante la rassegna svoltasi al Castello del Valentino di Torino.¹³⁷

¹³⁴ Cfr. 3.5.3 *Fax o magia: per capire meglio la Fax Art*. Riferimenti artistici.

¹³⁵ Stan VanDerBeek (1927-1984) è un importante regista americano che si occupa di sperimentazioni audio-visive. I suoi primi film, realizzati tra 1955 e il 1965, risentono molto dello spirito surreal-dada americano e sono costituiti perlopiù da collages e quadri animati. Si dedica inoltre alla costruzione di nuove macchinari e strumenti da utilizzare per i suoi film, adopera programmi grafici del computer e si accosta a sperimenti di tipo multimediale.

Cfr. <http://www.medienkunstnetz.de/artist/vanderbeek/biography/>.

¹³⁶ Tra questi pionieristici progetti internazionali di Fax Art bisogna ricordare quello del 1982 intitolato *The World in 24 Hours* (Il Mondo in 24 ore) organizzato da Robert Adrian e *pARTiciFAX* dell' '84 a cui partecipano numerosi artisti provenienti da diversi continenti.

Cfr. <http://www.mailart.be/telecopyng.html>.

¹³⁷ L'operazione Copy/Telefax Art del 1984 che vede protagonisti italiani e canadesi si svolge durante la rassegna *Elettrographics* di Pavia. Nella manifestazione di Torino del 1985, intitolata *Machina*, l'operazione dedicata alla trasmissione via fax viene denominata dagli operatori coinvolti *Machinazione*. Cfr. Sasson, D. (1989).

Evento artistico importante in cui viene impiegato il fax come medium comunicativo a lunga distanza è il *Planetary Network*, organizzato dal laboratorio UBIQUA nel 1986 durante la XLII Biennale d'Arte di Venezia¹³⁸ [fig. 218]. In questa occasione vengono allestite 24 postazioni in diversi Paesi del Mondo in grado di effettuare un quotidiano scambio di informazioni attraverso Fax, TV a lenta scansione e computer (utilizzati attraverso e-mail e conferenze)¹³⁹ [fig. 219] a cui partecipano, oltre a molti artisti stranieri, anche l'operatrice italiana Maria Grazia Mattei,¹⁴⁰ e Gualtiero e

¹³⁸ Il laboratorio UBIQUA è una sezione tecnologica ed informatica costituitasi durante la XLII Biennale di Venezia e curata da Roy Ascott, Don Foresta, Tom Sherman, Tommaso Trini, con la partecipazione di: Robert Adrian in veste di organizzatore e coordinatore del network, Maria Grazia Mattei e Jean René Bader. Cfr. AA. VV., *XLII Esposizione internazionale d'Arte la Biennale di Venezia* (1986).

¹³⁹ Le città interessate sono Alma (Canada); Atlanta (U.S.A.); Boston (U.S.A.); Chicago (U.S.A.); Honolulu (U.S.A.); Milano (Italia); Nizza (Francia); Parigi (Francia); Perth (Australia); Pittsburgh (U.S.A.); Gwent (U.K.); Rennes (Francia); San Francisco (U.S.A.); Santa Monica (U.S.A.); Sydney (Australia); Toronto (Canada); Vancouver (Canada); Venezia (Italia); Vienna (Austria).

Cfr. <http://www.t0.or.at/~radrian/UBIQUA/index.html>.

¹⁴⁰ Giornalista, critico d'arte ed esperta di nuove tecnologie della comunicazione, Maria Grazia Mattei è una delle maggiori esperte di Computer Grafica. Si occupa della diffusione della cultura dei nuovi media promuovendo incontri, laboratori di ricerca e collaborando con numerose società come la MGM Digital Communication di cui è anche la fondatrice, IBTS (International Broadcasting Telecommunication Show), Imagina organizzata dall'Institut National de l'Audiovisuel (INA) di Parigi, l'International Committee del *Siggraph*, Usa e con molte altre ancora. Per notizie biografiche più accurate

Roberto Carraro, successivamente approdati alla produzione multimediale per l'editoria.¹⁴¹ L'elemento rilevante di queste sperimentazioni non è costituito dal livello qualitativo raggiunto dai prodotti fax artistici, ma dallo scambio, dalla relazione interattiva che si crea tra più partner distanti nel tempo e nello spazio invitati a trasmettere, ricevere e ritrasmettere ad altri il proprio prodotto, proponendo sempre nuove situazioni di scambio. La creatività consiste dunque nel dialogo che si instaura tra coloro che operano alle estremità del filo dal momento che, come sottolinea Robert Adrian,

“non si trasmette niente di concreto, ma il senso risiede nell'immediatezza effimera dello scambio. [...] esige una risposta, un dialogo tra i produttori”.¹⁴²

Un'originale performance telematica è *Traits*, progetto realizzato dall'artista francese Stephan Barron insieme all'amica Sylvia Hansman. Nel settembre del 1989 i due intraprendono un viaggio in macchina per cercare di descrivere una linea retta sul meridiano di Greenwich, durante il quale,

cfr. <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/m/mattei.htm>, in cui è presente anche una intervista rilasciata nell'86 riguardante il primo festival in Italia sulla formazione multimediale svoltosi nel 1990, di cui è stata la curatrice.

¹⁴¹ Cerritelli, C. (1990).

¹⁴² Robert Adrian in Mattei, M.G., (1984).

attraverso un fax collegato ad un radiotelefono, inviano a diversi musei europei le immagini e i segni dei luoghi percorsi¹⁴³ [fig. 220]. L'intenzione di questi due autori, come evidenzia Mario Costa nel suo testo *Estetica della Comunicazione*,¹⁴⁴ non è né documentaria né narrativa, ma epistemologica poiché attraverso il viaggio Barron e Hansman cercano di rivelare nuovi significati di *linearità*. Oltre alla *linea* virtuale del Meridiano di Greenwich, alla *linea* reale tracciata dalla macchina e alla *linea* come *viaggio esistenziale* intrapreso dall'uomo dalla nascita fino alla morte, i due autori creano una nuova *linea*: la *linea* istantanea dello spazio-tempo elettronico resa possibile dalle tecnologie della comunicazione. Conclude infatti Costa:

“Ciò che veramente essi inviano ogni volta è la loro coordinata spazio-temporale in movimento inviata ad una serie di coordinate spazio-temporali fisse”¹⁴⁵.

Il fax, mettendo in relazione luoghi diversi nello stesso tempo e generando un evento che si presenta come flusso spazio-temporale, richiama alla memoria l'estetica Fluxus.

¹⁴³ Le immagini inviate a questi musei, per richiesta degli stessi autori, vengono esposte secondo l'ordine di arrivo. Costa, M. (1999).

¹⁴⁴ Ibid.

¹⁴⁵ Ibid., cit. p. 155.

Nonostante non siano pochi gli esempi di usi straordinari e creativi del fax, le rassegne di Fax Art sono poco numerose. A parte la già citata Biennale di Venezia del 1986 in cui il fax ha una parte rilevante, o qualche altra importante esposizione come la mostra *Artefax*¹⁴⁶, l'esposizione a Roma del 1995¹⁴⁷ e la rassegna dedicata a Giovanni Caselli del 1997 a cui partecipano nomi importanti come Vedova, Nespolo e Metzler,¹⁴⁸ la maggior parte delle esibizioni avviene in occasione di eventi che vedono come protagonista la fotocopiatrice. Il rapporto macchina xerox e fax è infatti molto stretto dato che quest'ultimo, oltre ad essere tecnologicamente vicino alla fotocopiatrice, è in grado di svilupparne un aspetto essenziale, ovvero quello comunicativo, presentandosi come un alleato necessario della Copy Art.

A differenza delle immagini realizzate attraverso la fotocopiatrice che possono presentare colori ed effetti

¹⁴⁶ Le opere presenti nella mostra sono costituite da messaggi inviati via fax da poeti visivi, artisti concettuali, pittori, scultori e giovani sperimentatori. Cerritelli, C. (1990).

¹⁴⁷ Pratesi, L., *Fax Art. La velocità nell'arte*, Palazzo delle Esposizioni, Carte Segrete Edizioni, Roma, 1995.

¹⁴⁸ Crispolti E., Calabrese O., Pierini M., *Omaggio a Giovanni Caselli*, Hopfulmonster, 1997, mostra dedicata a Giovanni Caselli inventore del precursore del moderno fax (il pantelegrafo, 1856) organizzata dalla Scuola di Specializzazione in Archeologia e Storia dell'Arte dell'Università di Siena.

particolari, quelle create dal fax sono serializzate in un unico supporto standard (foglio A4), in bianco e nero e con una scarsa resa dei grigi. Tutti questi elementi riducono le possibilità di intervento dell'artista che può agire soltanto nel momento della trasmissione, modificandone la velocità attraverso spostamenti orizzontali o verticali del foglio da inviare,¹⁴⁹ variando il movimento del pennino, oppure semplicemente non decodificando il segnale in ingresso.

Un modo per creare opere originali e stravaganti può consistere nel riscaldare, accartocciare o corrodere con acidi speciali il foglio da inviare, ma tutte queste operazioni, sebbene garantiscano l'unicità del risultato, possono influire sul corretto funzionamento della macchina e per tale motivo vengono raramente utilizzate dagli operatori.

Il fax è dunque un medium omologante che riduce le differenze tra i diversi linguaggi annullando molti aspetti della

¹⁴⁹ Un modo per influenzare la velocità di trasmissione del fax consiste nell'agire direttamente sul documento/immagine da trasmettere: tirandolo indietro, estraendolo in parte o del tutto, oppure bloccando la sua trasmissione. Oltre a queste manovre verticali possono essere praticate anche delle operazioni orizzontali quali lo zig-zag o l'ondeggiamento. Tutti questi interventi influenzano sia il processo di trasmissione che l'immagine stessa da trasmettere.

ricerca visiva e delle sembianze fisico/formali dell'immagine.¹⁵⁰

Anche se c'è chi, come Munari, suggerisce di non trascurare le qualità del prodotto vedendo nei difetti della macchina degli elementi in grado di stimolare la fantasia creativa degli operatori verso realizzazioni nuove ed originali, le peculiarità del fax vanno soprattutto cercate nella possibilità di varcare i confini geografici, di “democratizzare” l'accessibilità all'evento estetico e realizzare un gioco di confluenze e sovrapposizioni stilistiche.

¹⁵⁰ Dice infatti delle produzioni via fax in un tono un po' provocatorio Maria Grazia Mattei: “si potrebbero piuttosto paragonare a dei test che non a delle opere artistiche”. Cfr. Mattei, M.G. (1984).

3.5.2 Fax o magia: breve storia del fax

Cronistoria del medium

Accanto a forme di trasporto tradizionali costituite da strade, fiumi e vie aeree, esistono ulteriori sistemi che permettono un trasferimento di informazioni che possono essere giustamente definiti come *mezzi di comunicazione*¹⁵¹.

Ogni differente forma di trasporto, oltre a trasmettere un messaggio, dà luogo ad una trasformazione del mittente, del destinatario e del messaggio veicolato, modificando di conseguenza gli schemi d'interdipendenza tra le persone¹⁵². In tal modo, come sostiene McLuhan, tutte le tecnologie sono estensioni sia del nostro sistema fisico sia, soprattutto, di quello nervoso, e hanno come obiettivo primario l'aumento del "potere della velocità"¹⁵³.

¹⁵¹ McLuhan, M. (1964 -1979).

¹⁵² Ortoleva, P. (1995).

¹⁵³ Per McLuhan considerare gli strumenti tecnologici come estensioni del nostro sistema nervoso significa soprattutto trasformare la propria esperienza in una comunicazione con altre persone. I diversi media che vengono introdotti nell'uso quotidiano contribuiscono a ridefinire le relazioni sociali. Cfr. McLuhan (1964-1979); cfr. 1.2 *La nascita delle protesi*.

La rapidità introdotta dall'avvento dei media elettrici crea un'area di eventi interdipendenti in grado di coinvolgere gli uomini in azioni reciproche¹⁵⁴. Il telegrafo elettrico, mediante l'impiego tecnologico dell'elettricità, permette una accelerazione nella trasmissione dei messaggi e un rafforzamento del legame sociale¹⁵⁵ [fig. 221].

Attraverso questo nuovo apparecchio di trasmissione, realizzato da Samuel Morse nel 1836, non solo la rapidità dell'informazione diventa istantanea, ma il messaggio materiale viene sostituito da una serie di impulsi elettrici codificati in sequenze di linee e punti¹⁵⁶. Si assiste, se così si può dire, ad una prima smaterializzazione della comunicazione

¹⁵⁴ Pierre Lévy parla infatti di una cybercultura resa possibile dall'interconnessione di tutti i computer e le persone che operano con questi strumenti. Cfr. *1.2 La nascita delle protesi*. Lévy, P.(1997-2000).

¹⁵⁵ Anteriore al telegrafo elettrico di Morse è il telegrafo ottico, inventato nel 1793 dal fisico francese Claude Chappe, costituito da bracci meccanici snodati in grado di trasmettere dei segnali che vengono ripetuti da stazione a stazione poste ad una distanza tale da poter consentire ai telegrafisti, con l'ausilio di un cannocchiale, di poter vedere e decifrare il messaggio. L'invenzione di Chappe viene adoperata soprattutto per scopi militari. Anche Napoleone lo utilizza nel 1798 per comunicare con le truppe durante la spedizione in Egitto.

Cfr. Richeri Giuseppe intervista su: <http://www.mediamente.rai.it>.

¹⁵⁶ La prima trasmissione telegrafica è realizzata da Morse nel 1844 attraverso una linea che mette in comunicazione Washington e Baltimora. In questa data Morse lancia il suo famoso messaggio biblico: "...quel che l'opera di Dio compie" dal Campidoglio di Washington al quartier generale delle ferrovie di Baltimora.

Cfr. http://www.sitopreferito.it/html/codice_morse.html#telegrafo.

che da spostamento di lettere si trasforma in spostamento di segni. La strumentazione elettrica, a partire dal telegrafo fino al telefono e al PC, diventa parte integrante della produzione, della trasmissione e della ricezione dei messaggi. Secondo Pierre Lévy infatti, i media elettrici modificano il nostro ambiente di prossimità in quanto sono in grado di ridurre la dimensione spaziale e di rendere presenti nel nostro spazio esperienziale le cose che prima apparivano lontane¹⁵⁷.

Una posizione intermedia tra il telegrafo, il telefono e la fotocopiatrice è occupata dal telefax, comunemente conosciuto con il nome di fax. Il facsimile, dal latino *facere* e *similis* (da cui l'abbreviazione fax), è un metodo di trasferimento di derivazione elettrografica in grado di convertire un'immagine su carta in segnali elettrici trasmessi attraverso cavi telefonici.

I primi tentativi di trasmissione di immagini a distanza risalgono al 1843, quando lo scozzese Alexander Bain li mette in pratica avvalendosi delle linee telegrafiche ordinarie¹⁵⁸. L'immagine viene scomposta in linee sottili corrispondenti ai codici di punti e linee dell'alfabeto Morse e viene ricomposta all'arrivo del messaggio, elemento dopo elemento. In questo

¹⁵⁷ Cfr. Lévy, P.(1997-2000).

¹⁵⁸ Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

modo si realizzano semplici disegni eseguiti con uno speciale inchiostro isolante su carta stagnola i cui contorni, grazie al passaggio di impulsi elettrici, possono essere trasmessi e riprodotti con estrema facilità.

Ma Bain non è l'unico a cercare un dispositivo per la trasmissione di testi scritti e disegni a distanza, un sistema molto simile viene di fatto realizzato, qualche anno dopo, dall'abate Giovanni Caselli¹⁵⁹. La sua invenzione, chiamata Pantelegrafo¹⁶⁰ [fig. 222], risale al 1856 e soltanto dieci anni dopo il compositore Gioacchino Rossini decide di trasmettere attraverso la linea del pantelegrafo Paris-Amiens una pagina di un suo spartito, sperimentando così le potenzialità del nuovo medium¹⁶¹.

Nel 1865 viene completata la prima linea aperta al pubblico, la Parigi-Lione seguita dalla Lione-Marsiglia e da altre linee fuori del territorio francese, mentre nei primi del Novecento,

¹⁵⁹ Caselli è un fisico italiano e un cultore di studi letterarie storici entrato nell'ordine ecclesiastico nel 1836.

Cfr. http://www.pennadoca.net/racconti/storico_pantografo.html.

¹⁶⁰ L'apparecchio è formato da una piastra di rame su cui viene scritto il messaggio. Una punta di metallo collegata ad un pendolo scorre sul documento originale lungo rette parallele analizzando il foglio. Tramite la linea telegrafica l'immagine viene trasmessa e ricomposta secondo l'intensità della corrente ricevuta mediante un sistema analogo. Queste immagini trasmesse a distanza vengono chiamate Caselligrammi.

Cfr. <http://www.museoscienza.org/RADIO/telefax.html>.

¹⁶¹ Cfr. Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

grazie a diversi perfezionamenti avvenuti nell'arco di pochi anni, vengono installati numerosi apparecchi in grado di mettere in comunicazione le principali città europee. Tuttavia, soltanto un secolo dopo l'invenzione di Caselli, ovvero nel 1962, il fax viene utilizzato dal Wall Street Journal nel campo editoriale per trasmettere pagine a distanza¹⁶². In questo modo un giornale impaginato in qualunque parte del mondo può essere stampato in qualsiasi altra località a costo zero e senza spese di trasporto, provocando una rivoluzione delle strategie economiche della stampa.

Accanto a queste invenzioni bisogna annoverare un altro importante apparecchio ideato dal francese Edoardo Belin nel 1925 e chiamato Belinograph (o valigia belinografica)¹⁶³.

L'innovazione più importante rispetto ai sistemi precedenti è rappresentata dalla trasportabilità dell'apparato trasmittente. In questo modo il fax si trasforma in un medium maneggevole, di facile accesso e soprattutto di trasmissione istantanea resa possibile da un semplice collegamento alla rete telefonica¹⁶⁴.

¹⁶² Cfr. <http://online.wsj.com/public/us>.

¹⁶³ Il Belinograph è uno strumento il cui processo si basa sempre sul trasferimento di immagini attraverso il facsimile.

Cfr. http://www.acmi.net.au/AIC/BELIN_BIO.html.

¹⁶⁴ Nel 1966 la Xerox Corporation introduce il magnafax telecopier, ovvero un piccolo fax di facile utilizzo in grado di trasmettere le informazioni in sei minuti attraverso un collegamento a qualsiasi linea telefonica. Cfr. <http://www.ideafinder.com/history/inventions/story051.htm>.

Le continue, costanti ed esponenziali innovazioni inerenti gli strumenti della comunicazione realizzano un flusso comunicativo indipendentemente dalla collocazione temporale e spaziale sia dell'emittente che del destinatario e portano ad una completa ri-defizione socio-antropologica dello spazio e del tempo e ad una rivoluzione del loro significato semantico.

3.5.3 *Fax o magia: per capire meglio la Fax Art*

Riferimenti artistici

Il panorama artistico reagisce costantemente e in molteplici modi alla presenza dei media che, oggi come ieri, investono il mondo dell'immagine e della comunicazione generando nuove soluzioni, nuovi linguaggi, nuove rappresentazioni.

Se la fotografia è uno dei primi dispositivi meccanici ad inserire, in modo anche traumatico¹⁶⁵, il linguaggio mass mediatico all'interno delle arti plastiche, subito dopo le correnti avanguardistiche del Novecento ripercorrono e ripropongono i territori occupati dai sistemi di comunicazione ridefinendo i confini dell'arte¹⁶⁶.

¹⁶⁵ La fotografia è il primo medium ad interferire con le arti plastiche e a porre in questione il ruolo dell'artista visivo nel momento in cui lo scenario percettivo viene modificato dal nuovo strumento. Non tutti gli artisti e i critici sono infatti favorevoli all'uso della fotografia, soprattutto Baudelaire che la considera una tecnica aberrante e di massa che rischia di inficiare la "grande" arte aristocratica privilegio di pochi. Cfr. Taiuti, L. (1996).

¹⁶⁶ Cfr. *1.3 Avanguardie, neo-avanguardie e tecnologia*. Analisi del rapporto arte/tecnologia (artista/tecnologia) nelle avanguardie storiche e neo-avanguardie.

Inserire l'arte all'interno dei mass media significa non soltanto qualificare il prodotto industriale, come propongono l'Art Nouveau e i vari movimenti delle arti applicate¹⁶⁷, ma infrangere i confini fra arte e vita e intervenire direttamente nella e sulla realtà utilizzando gli stessi linguaggi delle tecnoscienze.

Uno dei primi usi creativi del fax è opera del surrealista Salvador Dalì che, nel 1978, in occasione di un convegno su *La coscienza celtica* a cui viene invitato, ma a cui non può partecipare, invia un fax con un suo disegno¹⁶⁸ [fig. 223]. Con questa operazione l'artista spagnolo si inserisce nel panorama dell'arte della telecomunicazione in cui l'aspetto estetico del prodotto diventa di marginale importanza rispetto al momento comunicativo. Ma gli usi creativi del fax in seno alle avanguardie storiche sono del tutto sporadici, se non inesistenti, seppure le matrici del rapporto arte e tecnologie della comunicazione siano da ricercare all'interno delle loro originali proposte.

L'importanza dei media viene riconosciuta già dal Futurismo che in parte anticipa e influenza con il suo entusiasmo per il mondo delle macchine, dell'elettricità e della

¹⁶⁷ Selz, P., Constantine, M. (1960).

¹⁶⁸ Cfr. De Kerckhove, D. (1991-1993).

scoperta scientifica, le correnti artistiche successive¹⁶⁹. I futuristi, mostrando un particolare interesse per i sistemi di comunicazione e per il complesso di relazioni e trasformazioni, si ripropongono di rigenerare l'arte nelle sue svariate forme utilizzando i linguaggi di massa¹⁷⁰. In quella che viene definita da alcuni studiosi una vera e propria "macchinolatria"¹⁷¹, fotografia, cinema, sistema postale, radio e stampa diventano i loro strumenti d'azione e tra questi vi è anche l'antenato del fax ovvero il telegrafo, preferito da Marinetti per la sua estrema brevità e velocità di trasmissione¹⁷².

Sulle orme dei futuristi molti esponenti delle correnti artistiche del Novecento si accostano ai linguaggi mediatici in maniera più o meno diretta. I dadaisti, nel loro rifiuto del sistema artistico tradizionale e dei suoi valori, si rapportano continuamente con i nuovi linguaggi della comunicazione attraverso un gioco di improvvisazioni e suggestioni mentali e gli esponenti della Bauhaus trasformano le idee prodotte dalle avanguardie in progetti di rinnovamento, in insegnamenti

¹⁶⁹ Cfr. *1.3 Avanguardie, neo-avanguardie e tecnologia*. Analisi del rapporto arte/tecnologia (artista/tecnologia) nelle avanguardie storiche e neo-avanguardie.

¹⁷⁰ Balla, G., Depero, F., *Manifesto della ricostruzione futurista dell'universo*, 1915 in Bordini, S. (1993).

¹⁷¹ Termine utilizzato da Lorenzo Taiuti in Taiuti, L. (1996).

¹⁷² Scudiero, M. (1986).

didattici innovativi verso il nascente design e i prodotti industriali¹⁷³.

L'immersione nello spazio elettronico-telematico da parte degli artisti desiderosi di esplorarlo, sperimentarlo ed utilizzarlo per scopi estetici, si ripropone nelle correnti artistiche del dopoguerra più attente alla confluenza fra codici diversi ed esperienze multimediali¹⁷⁴.

L'immagine tende ora a riprodursi e a trasformarsi in movimento per essere trasmessa all'interno dei nuovi canali comunicativi. L'interazione uomo-macchina si attua mediante tecnologie telematiche in cui il significante, ovvero l'oggetto artistico, passa in secondo piano rispetto alle capacità dialogiche dell'immagine. Questo è ciò che emerge dal *Manifesto del movimento spaziale per la televisione* redatto da Fontana nel 1952¹⁷⁵ e questo è quello che tenta di fare durante

¹⁷³ AA.VV. *Bauhaus* (1981); Wingler, H. M. (1972).

¹⁷⁴ Cfr. *1.3 Avanguardie, neo-avanguardie e tecnologia*. Analisi del rapporto arte/tecnologia (artista/tecnologia) nelle avanguardie storiche e neo-avanguardie.

¹⁷⁵ Il *Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione* è l'ultimo tra i manifesti dello Spazialismo. Viene distribuito durante una trasmissione sperimentale di RAI-TV di Milano il 17 maggio 1952. Nel *Manifesto* si può leggere: "E' vero che l'arte è eterna, ma fu sempre legata alla materia, mentre noi vogliamo che essa sia svincolata, e che attraverso lo spazio possa durare un millennio, anche nella trasmissione di un minuto [...] Noi spaziali ci sentiamo gli artisti di oggi, poiché le conquiste della tecnica sono

la sua esperienza artistica Nam June Paik, convinto assertore che “ il tubo catodico sostituirà la tela [...]” e che “un giorno gli artisti lavoreranno con condensatori, resistenze e semiconduttori come oggi lavorano con pennelli, violini e robaccia varia”¹⁷⁶. Proprio Paik, infatti, nel 1984 realizza un programma intitolato *Good Morning Mr. Orwell* trasmesso via satellite in più di trenta paesi, durante il quale, alla maniera dei festivals Fluxus, si esibiscono artisti come Cage, Cunningham, Laurie Anderson, Beuys, pop star come David Bowie e altri ancora¹⁷⁷ [fig. 224, 225, 226]. La versatilità dei nuovi strumenti tecnologici di diffusione di massa permette ora agli operatori artistici di comunicare l’arte attraverso una ibridazione tra i linguaggi mediatici (in questo caso quello televisivo) e il linguaggio artistico. La natura mediatica e interattiva della trasmissione delle immagini, e non solo, sembra assegnare all’artista un nuovo ruolo come comunicatore e animatore culturale che già i futuristi avevano proposto: “Noi vogliamo rientrare nella vita. [...] l’arte,

ormai a servizio dell'arte che noi professiamo”, AA. VV. *Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione*, 1952 cfr. Capucci, P. L. (1996).

¹⁷⁶ Paik, N. J. (1965) in Taiuti, L. (1996), cit. p. 98.

¹⁷⁷ Le opere degli artisti che partecipano alla trasmissione si ispirano al testo *Animal Farm (La fattoria degli animali)* di George Orwell del 1945. La teletrasmissione ha come centro The Kitchen di New York e altri punti di ricezione a Parigi, Colonia, Berlino, Tokyo, Seul. Cfr. Taiuti, L. (1994).

negando il suo passato, deve rispondere ai bisogni intellettuali del nostro tempo...”¹⁷⁸.

Oltre all’esperienza interattiva audio-video di Paik, numerosi altri esperimenti sui sistemi di comunicazione mostrano in che modo l’arte contemporanea possa rapportarsi con l’universo telematico, sovente perfino riscoprendo media più familiari e “quotidiani” come il telefono o il fax. Processo, partecipazione e immaterialità sono gli elementi fondamentali di questa “estetica della comunicazione” e delle sue applicazioni.

Nel 1982, per il Festival Ars Electronica di Linz, l’artista austriaco Robert Adrian X presenta il progetto *Il Mondo in 24 ore* in cui gli artisti di tre differenti continenti vengono tenuti in comunicazione per 24 ore attraverso telefoni, televisori a lenta scansione e fax¹⁷⁹ [fig. 227-230]. Nel piano dell’operazione il momento collaborativo, partecipativo e interattivo (intendendo in questo caso l’interazione tra più persone) diventa una prerogativa essenziale del nuovo modo di fare arte anticipando, di poco, le videoconferenze e i news groups internettiani¹⁸⁰.

¹⁷⁸ Boccioni, U., Carrà, C., Russolo, L., Balla, G., Severini, G., *Manifesto tecnico della pittura futurista*, 11-04-1910 in Bordini, S. (1993), cit. p. 91.

¹⁷⁹ Cfr. http://alien.mur.at/rax/24_HOURS/index.html.

¹⁸⁰ I news groups (NG) sono gruppi di discussione su determinati argomenti che avvengono nel web.

Se per trovare un uso creativo del fax bisogna risalire fino agli anni '70-'80 del Novecento, non così oltre è necessario invece andare per rintracciare le matrici di un rapporto interattivo tra opera e fruitore. Infatti, il presupposto fondamentale secondo il quale la ricezione dell'opera debba richiedere un utente attivo e partecipante, non è prerogativa esclusiva del XXI secolo, ma è già presente alla fine del XIX sec. nella nozione di Mallarmé di opera come processo, aperta, permutabile e aleatoria¹⁸¹. L'Op Art, l'arte Cinetica e Programmata e prima le operazioni artistiche di Duchamp assegnano un ruolo attivo allo spettatore che nel corso dell'osservazione "aggiunge un suo contributo all'atto creativo"¹⁸². L'interattività diventa una costante dell'operato artistico degli autori dal XX secolo in poi, e l'opera si fa dinamica, sensibile agli stimoli esterni e metamorfica.

All'interno di questa ricostruzione "genealogica" delle radici storiche della Fax Art non si possono non ricordare i Situazionisti che intervengono attivamente, seppur in maniera

¹⁸¹ Eco, U., *Opera aperta*, 1962, Bompiani, Milano, 2000.

¹⁸² Un esempio sono i Rotorelief di Duchamp [*fig. 231*], dischi verniciati che ruotando generano l'illusione degli oggetti dinamici tridimensionali. I Rotorelief sono un'opera interattiva in quanto gli spettatori possono progettare, disporre e modificare gli oggetti su una piattaforma girevole in rotazione. Duchamp, cfr. <http://members.aol.com/mindwebart3/marcel.htm>; Gough-Cooper, J., Caumont, J. (1993).

contestataria, sul rapporto tra nuovi media e società; i numerosi happening Fluxus in cui cinema, teatro, fotografia e musica creano i primi esempi di arte multimediale, e per finire la Pop Art con la sua immersione totale dentro i linguaggi di massa e ogni forma di comunicazione¹⁸³.

Tutte queste correnti artistiche ufficiali e i movimenti underground del vicino passato sono i diretti progenitori delle produzioni fax artistiche.

¹⁸³ Perniola, M. (1998). All'interno della strategia Fluxus musica, azioni, video, cinema sono combinati fra di loro con l'obiettivo di scomporre e poi unificare elementi espressivi disomogenei. Solimano, S. (2002). Boatto, A. (1983-1998).

La Fax Art e il network postale

Uno stretto rapporto lega, dagli anni Ottanta in poi, la Fax Art al circuito mail artistico. Il fax, infatti, è considerato uno strumento integrativo dei progetti postali e viene spesso utilizzato dagli operatori (vedi Guy Bleus, Piermario Ciani, Hans Ruedi Fricker [fig. 232])¹⁸⁴ per inviare e ricevere corrispondenza in modo più veloce o per creare catene collaborative basate sulla nota formula johnsoniana “Add-To and Pass-On”¹⁸⁵.

Nonostante il fax abbia diverse limitazioni, come l'impossibilità di trasmettere oggetti tridimensionali con le loro caratteristiche materiche o di ricevere contemporaneamente più messaggi, resta comunque uno strumento rilevante per il network creativo in quanto aggiunge nuove prospettive elettroniche all'attività mail artistica, potenziandone l'aspetto comunicativo e dando “un nuovo stimolo per l'*eternal netland*”¹⁸⁶ [fig. 233, 234].

¹⁸⁴ Il Mail artista Guy Bleus utilizza nei suoi progetti tutti i media che permettono di trasmettere messaggi: telefono, e-mail, sistema postale e fax. Cfr. <http://www.mailart.be/>; Fricker organizza al Museo delle Poste di Berna nel 1994 una mostra mail artistica con annessa una sezione fax intitolata *The Face of the Network*, in cui vengono esposti i ritratti degli artisti inviati per l'occasione via fax. Cfr. Baroni, V. (1997).

¹⁸⁵ Cfr. 2.1 *Come funziona il football postale*. Il primo networker artistico: Ray Johnson e la N.Y.C.S.

¹⁸⁶ Parole di Guy Bleus che con “eternal netland” vuole indicare una rete globale che attraversa tutta la terra. (“esplorare tutte le sue ulteriori

Le tematiche inerenti l'utilizzo di strumenti mass mediali per la realizzazione di opere d'arte percorrono tutta la storia dell'arte occidentale e la tecnologia, sia essa rappresentata dalla macchina fotografica, dalla telecamera o dal più recente fax, da sempre costituisce per gli artisti una sorta di “vocazione mediatica”, ovvero “un’immagine seducente che induce aspettative e apre al *Nuovo*”¹⁸⁷.

possibilità elettroniche significa dare un nuovo stimolo per l'*eternal netland*”). Cfr. <http://www.mailart.be/>.

¹⁸⁷ Taiuti, L. (1996).

3.6 CORRISPONDENZE DIGITALI CON...

Piermario Ciani e la sua duplice esperienza con la fotocopiatrice e il fax

Introduzione all'autore

Autore poliedrico e caratterizzato da una iperattività irrequieta, il friulano Piermario Ciani è uno dei maggiori operatori visivi attivi nel panorama italiano¹⁸⁸. La sua multiforme e complessa attività creativa si sviluppa in diversi settori, spesso collegati fra di loro, che vanno dalla fotografia¹⁸⁹ alle sperimentazioni xerografiche, dall'utilizzo del fax e dalle esposizioni e

¹⁸⁸ Piermario Ciani è nato il 19 Giugno 1951 a Bertiole, Udine. Interrotti gli studi inizia ad occuparsi di pittura e fotografia avvicinandosi durante gli anni Settanta ad esperienze multimediali. Realizza immagini con procedimenti manuali, elettrostatici, fotochimici e digitali. La sua attività copy artistica inizia nel 1981, data in cui vengono esposti i suoi primi lavori xerografici, oltre a questo Ciani si distingue per la sua estrema inventiva nel creare identità multiple, mondi paralleli come F.U.N. (cfr. 2.8 *L'e-mail è art? Il futuro della Mail Art nell'epoca digitale*, nota 172) e situazioni fantastiche. Cfr. <http://www.aaa-edizioni.it/>.

¹⁸⁹ La sua passione per la fotografia inizia a diciotto anni, età in cui realizza fotografie per il quotidiano locale *Il Piccolo*. Nel 1980 partecipa per la prima volta ad un concorso fotografico e vince il primo premio. Lavora come fotografo per musicisti ed etichette discografiche indipendenti e soprattutto si dedica a ricerche personali in cui trasforma, stravolge, scompone e ricompone continuamente le immagini. La sua riconosciuta importanza in questo campo è confermata anche dal fatto che alcune sue foto figurano nella *Storia della Fotografia Italiana* del 1986 di Italo Zannier.

Cfr. <http://www.guzzardi.it/arte/archiviomailart/artistimailart/ciani.html>.

creazioni mail artistiche fino alle più recenti ricerche di grafica multimediale. È difficile dunque riuscire ad etichettare in modo definitivo questo autore, tra l'altro insofferente alle classificazioni della sua attività.

Affascinato dalle molteplici potenzialità dei diversi media tecnologici, Ciani cerca di sperimentarne la duttilità e la capacità di interazione con altri strumenti, evidenziando il momento ideativo e progettuale del fare artistico.

Si può dunque parlare di un'indagine sul linguaggio dei media con cui l'autore cerca, attraverso un processo creativo composito e multiforme, di andare oltre l'aspetto meramente visivo delle tecnologie per riproporle come strumento di critica propositiva, frutto di una intensa riflessione personale. Per mezzo di un intervento diretto Ciani si misura con l'opera e ne indaga i rapporti con il mondo esterno, rivelando una stretta relazione tra autore-opera e realtà.

La sua polimorfa attività lo porta ad accostarsi anche all'Arte Postale. Sebbene non si sia mai autodefinito un Mail artista, partecipa a numerosi e importanti progetti in questo settore, contribuendo con la sua verve creativa a rinnovarne la qualità grafica e progettuale. Numerose sono infatti le sue creazioni diventate popolari e simbolo del circuito postale stesso, basti ricordare il logo ideato per la copertina del testo

Eternal Network di Chuck Welch, il marchio prodotto nel 1992 in occasione del Congresso Mondiale Decentralizzato, o i numerosi adesivi tra cui spicca *Stickerman* “l’inafferrabile supereroe che si occupa di applicare nei luoghi più impensati, senza autorizzazione, adesivi creati con scopi principalmente artistici, sociali e ludici”¹⁹⁰.

Ciani e il progetto *Trax*

La più importante esperienza di networking a cui Ciani partecipa insieme a Vittore Baroni e Massimo Giacon dal 1981 al 1987 è il progetto *Trax*¹⁹¹, ovvero, come gli autori stessi lo definiscono in un comunicato stampa del 1981, “un sistema modulare variabile a scomponibilità illimitata”¹⁹². Il sistema

¹⁹⁰ Cfr. <http://www.aaa-edizioni.it/>; cfr. *2.5 Flux Post Kits*. Dalla cartolina al francobollo, nota 132.

¹⁹¹ Nel 1987, quando ancora gode di molta popolarità, il progetto *Trax* viene dichiarato concluso attraverso l’ultima pubblicazione di carattere riassuntivo e retrospettivo dal titolo *Last Trax, resoconto finale del progetto Trax*.

¹⁹² “Letto al contrario, *Trax* diventa X Art, dunque qualcosa come arte rovesciata, occultata o anche arte proibita (“X-rated” significa vietato ai minori). La X è una lettera inconsueta, poco familiare, simmetrica e speculare, il “marchio” per antonomasia. La X è anche, in inglese, la forma abbreviata per i “baci” che si inviano in cartolina, una o più X indicano il grado di raffinamento di generi alimentari come la farina e lo zucchero, inoltre è con una X che i vecchi pirati segnano sulla mappa il punto preciso dove è nascosto un tesoro. La lettera X, con il suo immaginario arcano e futuribile (Mister X, Pianeta X...) nonché i mille possibili giochi di parole è divenuta una delle “variabili” favorite nei titoli e nella simbologia delle produzioni *Trax*. La parola *Trax*, a sua volta, è omofona di “tracks”, ovvero

Trax è formato da una rete internazionale di contatti espandibile all'infinito al cui interno operano le cosiddette Unità Centrali (unità che promuovono un determinato evento) e Unità Periferiche (gli eventuali partecipanti chiamati a collaborare)¹⁹³. Sono circa cinquecento gli operatori italiani e stranieri ad aver aderito al progetto realizzando, attraverso “un network modulare” e reazioni a catena, dei lavori individuali e collettivi continuamente smontati e rimontati¹⁹⁴. Durante i sei anni di attività di *Trax* vengono effettuate mostre, eventi e

tracce, impronte, sentieri, binari, rotte da seguire, o ancora brani di un disco, successione di idee o eventi...”, tutto questo è infatti racchiuso nelle variegata produzioni *Trax*. Baroni, V. in Baroni, V., Ciani, P., Giaccon, M. (1987). Anche i Raggi X, scoperti dal fisico tedesco W. C. Röntgen nel 1895, vengono definiti dallo scopritore con il simbolo matematico di una grandezza incognita (X) poiché non ne conosce la natura [fig. 235, 236].

¹⁹³ L'aggregazione delle Unità che compongono il progetto *Trax* avviene in maniera spontanea. I diversi operatori, inoltre, non si riuniscono mai per pianificare l'intero progetto, ma la maggior parte delle collaborazioni avviene tramite lo scambio postale. Si può giustamente parlare di *Trax* come di “una rete nella rete”. Dice infatti Baroni “*Trax* è un organismo che ha assunto una forma sbilenco precisa e casuale a un tempo, come una goccia di latte lasciata cadere nel tè, geometrie frattali fissate ad un trentesimo di secondo”. Ibid.

¹⁹⁴ Tipico esempio di una creazione *Trax* è il progetto realizzato da Ciani insieme ad altre Unità conosciuto con il nome di *0982 Xtra* e costituito da dieci composizione sonore realizzate mediante scambi incrociati a distanza di nastri tra le varie Unità e successivamente rimanipolate. In questo modo si dà inizio alla pratica della collaborazione sonora a distanza più volte utilizzata dai successivi tape network e dalla musica elettronica. Cfr. Baroni, V. (1997).

creazioni realizzate con l'ausilio di differenti supporti tecnologici (dischi, video, fotografie, fumetti, xerocopie¹⁹⁵...).

“I moduli *Trax* assumono l'aspetto di parodie della catena di montaggio, prodotti confezionati a mano che esibiscono un freddo “look” industriale, pur conservando uno spirito ludico e ironico. I prodotti e le azioni *Trax* rispecchiano una fase precisa nell'evoluzione delle ricerche multimediali nel corso della prima metà di questo decennio [...] il “mixed-media” lascia le sale dei musei per entrare nella vita di tutti i giorni, in veste di programma televisivo o giocattolo tecnologico”¹⁹⁶.

Queste opere aperte e “in progress”, nate dall'interazione di media diversi e grazie alla reversibilità dei ruoli tra operatori e spettatori, entrano nel panorama ufficiale tramite concerti, esposizioni ed avvenimenti pubblici come la manifestazione *Rockin'Umbria* del 1988 dove viene realizzata una rassegna retrospettiva dedicata a *Trax* e ai *Traxmen*¹⁹⁷.

¹⁹⁵ Per quanto riguarda il fumetto, Giacon e Baroni sono anche gli inventori del personaggio *Traxman*, le cui avventure vengono pubblicate tra il 1985 e l'86 sulle riviste del gruppo *Frigidaire: Frizzer e Tempi Supplementari*. Alla *Copy Art* viene dedicato un progetto intitolato *Trax Uni A4*, nato nel 1984 per promuovere e diffondere l'uso creativo della fotocopiatrice attraverso mostre collettive (come *Defilé Elettrostatico* dell'85 [fig. 237] o *Rispondere a Toner del 1987*) e cataloghi a cui partecipano numerosi operatori italiani e stranieri.

¹⁹⁶ Baroni, V. in Baroni, V., Ciani, P., Giacon, M. (1987).

¹⁹⁷ Il *Rockin'Umbria* è una rassegna rock itinerante per i maggiori centri umbri che tenta di promuovere le nuove espressioni e tendenze della cultura giovanile d'underground. L'esposizione organizzata nel 1988 nella quale

Grazie al suo atteggiamento ludico-ironico e alla lucida volontà di applicare la comunicazione tecnologica al concetto di rete, *Trax* afferma la possibilità di un intervento espandibile all'esterno del circuito, contribuendo in tal modo a risemantizzare gli artefatti comunicativi.

“*Trax* non è un movimento artistico, un’etichetta discografica, un locale alla moda, una marca di scarpe, un termine nel gergo della telematica, anche se è stato spesso scambiato per tutte queste cose... *Trax* non propone nuovi stili grafici, musicali o letterari, propone nuovi modi di strutturare e realizzare i prodotti culturali”¹⁹⁸.

Ciani e la Copy/Fax Art

A partire dagli anni '80 Ciani si avvicina anche all'uso della xerografia [fig. 238] attraverso delle prime produzioni che prendono il nome di *Ritratti Naoniani* (1981-1982), ovvero dei foto-documenti in cui si serve di una fotocopiatrice e cartucce

vengono presentate molte delle produzioni visive e sonore realizzate da *Trax*, è curata da Baroni e Ciani. Quest'ultimo, inoltre, durante il corso della serata, realizza una computer-performance in cui elabora in tempo reale delle immagini ottenute tagliando a metà i volti di persone presenti riprese con la telecamera. In questo modo i soggetti vengono trasformati dall'autore in strani mostri in grado di mettere in crisi le certezze riguardo la propria vera identità. Cfr. Branzaglia, C. (2004).

¹⁹⁸ Diagramma in *House of Trax*, Gennaio 1984 in Baroni, V. in Baroni, V., Ciani, P., Giacomini, M. (1987).

intercambiabili colorate per rendere policrome le sue fotografie di punk friulani. Questa produzione tra l'altro è molto vicina all'attività svolta dal gruppo di Pordenone denominato *Great Complotto*,¹⁹⁹ a cui lo stesso Ciani partecipa ritraendo personaggi notturni che sembrano apparire come immagini abbagliate dai colori lucenti dal flash. In *Ritratti Naoniani*, così come nelle successive *Interpretazioni del Po* (1988), l'autore si confronta con la realtà esterna, con l'atmosfera metropolitana carica di colori e movimento che riesce a reinterpretare e ad accentuare grazie sempre all'intervento xerografico su fotografie²⁰⁰.

Ma la sua costante ansia di modificare, metamorfizzare la propria identità²⁰¹ e la volontà di analizzare le possibilità

¹⁹⁹ Movimento musical-situazionista nato negli anni Ottanta a Pordenone, responsabile di un rinnovamento della musica italiana e anticipatore del concetto di contaminazione delle forme espressive attraverso un sovvertimento delle regole che caratterizzano l'immagine. In questo gruppo convergono le tensioni più trasgressive della New Wave italiana rockettara, grafica e fumettista e per questo la loro produzione xerografica è molto differente dalle coeve creazioni degli attivisti bolognesi come Vannozzi e Pecchioli in cui trovano spazio accenti più concettuali e immagini cromaticamente fredde. Cfr. Mattei, M. G. (1984).

²⁰⁰ Ciani, P., *Piermario Ciani: xerografie originali*, catalogo mostra, Centro culturale Aldo Moro, Cordenons (PN), 1987-1988, Cordenons, Pordenone, 1988.

²⁰¹ A partire dalla metà degli anni Settanta Ciani lavora sulla scomparsa della propria immagine materiale ricorrendo a continui cambi di identità come Luther Blisset, realizza il superamento dell'essere individuale, oppure trasformando la sua figura nelle forme più disparate attraverso l'ausilio di mezzi tecnici differenti. In quest'ultimo caso bisogna ricordare il recente

reiterative dell'apparecchio xerox lo portano in *A costo di ripetermi* (1983) [fig. 242] a riprodurre la sua immagine fissa su fondali sempre diversi e a trasformarla in un video, creando un'opera multiplatforma²⁰² o, come la definisce Branzaglia, "un'opera che confonde le carte in tavola distanziando il prodotto finito dal referente". Ancora nella serie *Dal video* (1986) Ciani gioca con immagini intricate, impiega rayogrammi, fotografie, video e fotocopie di oggetti d'uso quotidiano ed effetti personali per creare collages xerox di formato A4.

La sua esperienza xerografica continua nella serie *About Art*²⁰³ [fig. 243], nelle foto di nudi in bianco/nero e infine nella mostra *Immagini dal Polesine* in cui il trattamento xerox e le vibrazioni coloristiche diventano soltanto un momento di passaggio che congela l'immagine allontanandola dalla realtà.

lavoro + 0 - 4/4 in cui l'autore scompone il volto fotografato di amici e conoscenti in diverse sezioni sostituite da altre immagini, in modo da trasformare l'originario primo piano in un'immagine polimorfica [fig. 239, 240, 241]. *Piermario Ciani + 0 - 4/4*, catalogo mostra, Artestudio Clocchiatti Udine, 2004, AAA Edizione, Bertolo (UD), 2004.

²⁰² Il termine *multiplatforma* indica un'opera fruibile su differenti supporti.

²⁰³ Serie iniziata nel 1991 costituita da riflessioni linguistico-verbali, titoli ritagliati da giornali e fotocopiati in formato A3 riguardanti la definizione della parola arte. Cfr. <http://www.aaa-edizioni.it/>.

In questa sua continua indagine dei rapporti tra reale e tecnologia, tra interattività e performatività e tra diversi codici dei linguaggi mediali, non possono di certo mancare esperienze di Fax Art²⁰⁴ e soprattutto di Computer Art, attraverso la quale l'autore realizza immagini digitali, performance e stravaganti installazioni proposte al pubblico in diverse occasioni²⁰⁵.

Questo poliedrico inventore, che viene giustamente definito uno “schizofrenico ri-creatore dell'universo in lucidissimo delirio d'onnipotenza”,²⁰⁶ con i suoi mille piani di ri-creazione di network, di opere interattive e multimediali, di interventi “a più mani” su di uno stesso manufatto e fautore della scomparsa dell'autore, riesce ad anticipare molte delle tematiche e delle ricerche recuperate dalle esperienze estetiche contemporanee.

In attesa della sua prossima “mossa” si può intanto dire che il cammino artistico di Ciani sia uno degli esempi più concreti

²⁰⁴ La sua prima performance di Fax Art la realizza nel 1984 quando, durante la Festa dell'Unità, effettua un collegamento tra Pavia e una galleria d'arte canadese.

²⁰⁵ Un esempio è l'installazione-scultura *Mixer Tribale* del 1987 in cui il pubblico può interagire con questa sorta di feticcio tribal-tecnologico tramite tre diverse tastiere ognuna delle quali compone dodici moduli sonori e cromatici differenti. Inoltre dal 1990 Ciani utilizza il computer come supporto per le attività di graphic designer. Cfr. Branzaglia, C. (2004)

²⁰⁶ Da un articolo di Ferruccio Giromini intitolato *Piermario Ciani: marchingegno. I divertissement sessuografici di un artista totale* in *Blue* n. 153, Febbraio 2004, Coniglio Editore, Roma.

di come l'artista ideatore di manufatti tradizionali lasci il posto ad un operatore culturale promotore di originali strategie comunicative.

Intervista

Ho conosciuto Piermario Ciani qualche mese fa in occasione della manifestazione F.U.N. organizzata dalla AAA Edizione di Baroni e Ciani su un'isola del fiume Sile (TV), a cui ho partecipato come spettatrice, ansiosa di assistere ad un evento singolare e alla ricerca di notizie di prima mano.

In seguito ad un breve scambio di e-mail sulla mostra e su argomenti riguardanti la presente tesi di laurea, ho chiesto a Ciani di rispondere ad una intervista tramite posta elettronica sulla sua esperienza come Copy/Fax artista e sul possibile futuro di questi due media.

Le sue risposte, a metà tra tono ironico e necessaria apparente serietà, così brevi ma nel contempo esaustive, sono un ulteriore esempio di come le nuove tecnologie stiano sostituendo i "vecchi" modi di comunicare, forse le prossime interviste saranno addirittura "wireless"!

1. Come è arrivato alla Copy Art?



Passando per il ciclostile e rimanendo insoddisfatto dei risultati, ho poi ho scoperto che si potevano usare le fotocopie per diffondere messaggi a basso costo. Questo mi succedeva nel 1979.

2. Cosa l'ha affascinata della macchina fotocopiatrice e cosa l'ha spinto ad indagare le possibilità creative di tale medium?



Alla fine degli anni Sessanta, appassionato di fotografia, ero affascinato dai forti contrasti ottenibili con le pellicole fotomeccaniche e mi piaceva sperimentarne le possibilità creative. Per ottenere un'immagine potevo passare ore in camera oscura, con le mani dentro le bacinelle riempite di sviluppo e fissaggio. E' stata quindi una piacevole scoperta imparare che si potevano ottenere effetti simili alla luce del sole, in pochi secondi e senza mettere le mani a mollo dentro prodotti chimici poco salutari.

3. Per quanto riguarda la Fax Art: Quali sono le motivazioni che spingono un operatore culturale ad utilizzare per lavorare un telefacsimile anziché una cinepresa o un pennello?



Innanzitutto si tratta di strumenti che danno risultati completamente diversi. Il Fax serve sostanzialmente a trasmettere immagini, non a crearle come la cinepresa o il pennello. Io mi sono accostato al fax nel 1983 cercando di sfruttare la caratteristica che riduce le immagini a due sole tonalità, il bianco e il nero, esaltando un tipo di “grana” digitale e soprattutto sfruttando la possibilità di telecomunicare istantaneamente da un capo all’altro del pianeta.

4. Quali difficoltà si incontrano utilizzando questi due media?



(Quali due media?) Vent’anni fa il fax era agli inizi, poche industrie se lo potevano permettere, stava appena iniziando la diffusione capillare e per poterlo utilizzare creativamente ho dovuto confrontarmi con l’incomprensione degli impiegati della Sip. Oggi il fax è uno strumento obsoleto che

sta addirittura per scomparire. La fotocopia viene ancora utilizzata massicciamente ma è stata affiancata e spesso sostituita dalle stampanti interfacciate col computer.

5. Quali sono i rapporti tra i Mail artisti e la Copy Art?



Anche qui parlerei al passato. In ambedue i casi si tratta di movimenti artistici che privilegiano strumenti economici, di uso comune, dove le stesse persone spesso si avventuravano nell'uso di entrambi i mezzi.

6. In che senso si parla della xerografia come di un procedimento estremamente duttile?



Io non lo trovo duttile, forse economico e facilmente utilizzabile ma abbastanza chiuso e poco vario nelle sue potenzialità espressive.

7. Cosa ne pensa di questa frase di Christian Rigal (1980):

“...questo stupore di fronte ad una inaspettata fonte di creatività forse non durerà molto... forse prima ancora che il

grande pubblico accetti come normale questa forma espressiva oggi ancora giudicata bizzarra, l'elettrografia sarà morta. Già funzionano negli stati uniti i prototipi di copiatrici intelligenti. La futura generazione di copiatrici darà solo copie perfettamente fedeli all'originale e identiche tra loro. Ogni margine di casualità di uso improprio, di imperfezione sparirà e con esso pure l'elettrografia come arte”

è veritiera o è stata smentita dalla realtà dei fatti?



Mi sembra una profezia pessimistica e smentita dai fatti.

8. Molti artisti che prima si dedicavano alla Copy Art o alla Fax Art sono passati ad altri media specie al PC, come mai?



Perché il PC moltiplica all'infinito le potenzialità espressive delle fotocopiatrici e dei fax. Basta pensare alla posta elettronica e alla possibilità di trasmettere a distanza immagini con miliardi di colori ma anche suoni, testi, filmati, ecc. ecc.

9. Secondo lei il PC può essere considerato come una estensione delle funzioni di questi media?



Certamente.

10. Quali pensa possano essere (se ci sono) gli sviluppi futuri della Copy e della Fax Art?



Credo che ci saranno altre tecnologie per la produzione di immagini, ma principalmente credo che sia limitativo legare la propria creatività ad una tecnologia o ad un'altra, peraltro a rapida obsolescenza, mentre sarebbe preferibile indagare un tipo di tematica o di poetica.

3.7 SVILUPPI FUTURI DI DUE MEDIA INVECCHIATI PRECOCEMENTE

***Vecchi contenuti in nuovi media: si può ancora parlare di
Copy/Fax Art con l'avvento di internet?***

*“After next-what?”*²⁰⁷

Ogni nuova tecnologia estende le attività umane e modifica l'uso delle tecnologie precedenti. Secondo McLuhan i media possono essere analizzati in relazione alla loro capacità di obsolescenza, recupero e capovolgimento²⁰⁸. L'avvento di nuove tecnologie determina una trasformazione e un invecchiamento delle tecniche passate le quali non sempre scompaiono definitivamente dal panorama sociale, ma continuano a sussistere ibridandosi con queste e, liberate dalla loro funzione, vengono recuperate e reimpiegate per originali sperimentazioni²⁰⁹.

²⁰⁷ “E poi che cosa ci sarà?” ultimo capitolo del libro di Harold Rosenberg *The Anxious Object: art today and its audience*, New York Horizon Press, 1964., tr. it. *L'oggetto ansioso*, Bompiani, Milano, 1967.

²⁰⁸ McLuhan, M. (1964-1979).

²⁰⁹ Come viene spesso sottolineato dagli studiosi di comunicazione ogni sviluppo di una nuova tecnologia corrisponde al mancato sviluppo di altre innovazioni e alla scomparsa di tecniche precedenti. Non sempre però le

Quando queste tecnologie, attraverso un mutuo scambio tra società che li accoglie e tecniche, si adeguano alla rete dei rapporti sociali, si può parlare di “strumenti utilizzabili” in grado di conquistarsi un loro pubblico. La loro immediata applicazione all’interno del tessuto sociale dipende inoltre da numerosi altri fattori, non da ultimo quello economico che, spesso, può rallentare l’effettivo consolidamento come è avvenuto nel caso del fax.

Inventato nella metà del 1800, soltanto verso la fine degli anni Settanta del Novecento il fax riesce ad affermarsi come strumento comunicativo di massa. Questo ritardo tecnologico è causato sia dal rifiuto delle società telefoniche occidentali di operare un nuovo investimento, sia da motivi sociali, poiché il pubblico non era ancora del tutto preparato ad accogliere un tipo di comunicazione a lunga distanza.²¹⁰

Situazione analoga si verifica per la fotocopiatrice il cui uso, specie in Italia, dipende dalla capacità degli operatori di poter raggiungere le poche località in cui si trovano le allora

vecchie tecnologie scompaiono del tutto dal panorama sociale, ma spesso subiscono uno spostamento verso ruoli differenti. Cfr. Ortoleva, P. (1995).

²¹⁰ Cfr. De Kerckhove (1991-1993).

costosissime e ingombranti macchine fotocopiatrici, poi diventate il dispositivo più comune in ogni luogo pubblico.²¹¹

La Fax e la Copy Art sono dunque una logica conseguenza della diffusione delle macchine fax e fotocopiatrici e il risultato di una predisposizione psicologica collettiva ad accettarle²¹². Nel momento in cui una tecnologia riesce ad imporsi, dà luogo ad un processo formale e apre una serie di possibilità che gli artisti cercano di esplorare.

Se fino agli anni Settanta gli strumenti più utilizzati sono la posta, il telefono, la radio e il fax, con la velocizzazione delle innovazioni tecnologiche nel campo delle telecomunicazioni oggi vengono prodotti una grande quantità di strumenti sempre più sofisticati per l'invio e la ricezione dei messaggi. Così il fax prima ancora di essersi trasformato in "narcosi di Narciso", per riprendere le parole di McLuhan,²¹³ ovvero prima di

²¹¹ A tal proposito Pietro Privitera in un articolo nel catalogo della mostra *Elettrographics* parla di una geografia tutta nordica della Copy Art, raccolta non intorno ad un movimento artistico bensì secondo l'ubicazione delle macchine, presenti in sole 5 città dell'Italia Settentrionale. Cfr. Mattei, M.G. (1984).

²¹² De Kerckhove riguardo ai media che stentano a trovare una applicazione nel panorama sociale parla di mancanza di spazio nella nostra psicologia collettiva. Cfr. De Kerckhove (1991-1993).

²¹³ Secondo McLuhan gli esseri umani subiscono il fascino "di ogni estensione di sé riprodotta attraverso un materiale diverso da quello stesso di cui sono fatti", ovvero ogni invenzione e tecnologia è estensione del nostro corpo e spesso genera un *tecno-feticismo*. Cfr. McLuhan, M. (1964 - 1979), De Kerckhove (1991-1993).

riuscire a generare un'ossessione feticistica negli utenti, viene soppiantato da nuovi strumenti più rapidi e veloci come il modem. Infatti il modem, (abbreviazione di modulator-demodulator), sperimentato nel 1978 dalla società americana Hayes, può rappresentare la versione digitale del fax in grado di trasformare i segnali analogici trasmessi e ricevuti dalle linee telefoniche in una sequenza di bit (e viceversa), consentendo il trasferimento di dati ad alta velocità²¹⁴. Per tale motivo il fax, che nel suo primo apparire sembrava una macchina magica e miracolosa, in breve tempo si trasforma in un apparecchio obsoleto e antiquato. Ma d'altro lato i mezzi informatici consentono di integrare fra loro forme di comunicazione che in precedenza richiedevano canali differenziati, in modo che "un singolo strumento può essere vettore di servizi che nel passato sono forniti per vie differenti"²¹⁵. Per cui ora le funzioni della fotocopiatrice e del fax sono strettamente dipendenti e in parte soppiantate dall'uso delle tecnologie informatiche.

Le ultime risorse tecnologiche consentono di portare ancora oltre la simulazione, la duplicazione e la comunicabilità attuate dai sistemi precedenti. L'interconnessione, l'ubiquità tele-

²¹⁴ Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

²¹⁵ Ithiel De Sola Pool (1983) in Ortoleva, P. (1995), cit. p. 24.

matica, l'interattività, la collaborazione del fruitore, la partecipazione democratica ai mezzi e ai processi di comunicazione, che oggi sono alla base della nuova produzione e sperimentazione artistica, rappresentano la diretta evoluzione di quell'impiego alternativo dei mass media realizzato dagli artisti della generazione precedente²¹⁶. Non sono pochi infatti i Copy /Fax artisti che negli ultimi tempi si sono avvicinati alle nuove tecnologie motivati dal costante desiderio di sperimentare un approccio innovativo nei confronti del digitale. In questa direzione si sposta la ricerca di Barbara Astman in *Dancing with the Che*²¹⁷ [fig. 244, 245] e quella della “techno-pioniera” Sonia Landy Sheridan²¹⁸. Con lo stesso dinamico approccio che caratterizza il suo incontro con la fotocopiatrice, il fax e altri strumenti, Sonia Sheridan si dedica ora alla produzione di immagini digitali²¹⁹ [fig. 246, 247]. L'artista con

²¹⁶ Cappucci, P.L. (1996).

²¹⁷ L'artista canadese Barbara Astman, famosa per le sue immagini trasferite su maglie e altri indumenti, (cfr. 3.3 *Fotocopiatrice come metafora attiva*. I Copy artisti e le tecniche riproduttive usate, nota 76) nell'opera intitolata *Dancing with the Che* non utilizza più immagini-copia ma immagini digitali.

Cfr. <http://www.barbaraastman.com/>.

²¹⁸ Per quanto riguarda Sonia Landy Sheridan e il suo utilizzo della fotocopiatrice Cfr. 3.3 *Fotocopiatrice come metafora attiva*. I Copy artisti e le tecniche riproduttive usate.

²¹⁹ Per informazioni su Sonia Landy Sheridan

cfr. <http://www.sonart.org/book/chapter10/group01/group.htm>: portale con links di siti in cui sono presenti opere dell'autrice

la sua libertà e autonomia, oggi come allora, è in grado di rivelare aspetti estetici inediti e di usare linguaggi espressivi in maniera nuova²²⁰.

Attraverso la tecnologia informatica, la matrice materiale che costituisce il presupposto delle tecniche di riproduzione e della fotocopia diventa immateriale e si trasforma in una serie di bit, ovvero in informazioni numeriche che possono essere manipolate, assemblate e materializzate su diversi supporti attraverso un'operazione di continua creazione²²¹. Da immagini realizzate attraverso pigmenti colorati, materia e luce, si passa con il PC ad immagini di natura elettrica, matematica, algebrica che può a sua volta mutarsi in pigmenti e materia.

“La luce è la tela di Platone che contiene l'universo, è il collante che tutto connette, più delle idee, del linguaggio, della “natura”. La luce è l'elemento fondamentale di questa epoca di consapevolezza cosmica [...], l'ingrediente principale dell'arte tecnologica, soggettivamente, oggettivamente, globalmente, universalmente”²²².

In questo modo il momento materiale rappresenta solo un aspetto, o meglio una fase potenziale del significato del fatto

²²⁰ Cappucci, P. L. (1996).

²²¹ Bordini, S. (2004).

²²² Otto Piene in Cappucci, P. L., *Realtà del virtuale. Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, Clueb Editrice, Bologna, 1993, cit. p. 114.

artistico, focalizzando “l’attenzione non sull’opera in sé [...] ma sulle dinamiche del processo di comunicazione e interazione”²²³, come ha già fatto la Fax Art. L’opera d’arte consiste allora nell’attuazione di un progetto collaborativo che non ha confini geografici e che si fonda sull’influenza e sullo scambio di più creazioni, culture e conoscenze²²⁴.

Fax Art e Copy Art sono dunque esempi di arte tecnologica, ovvero tipi di rappresentazioni che impiegano le tecnologie come mezzo espressivo, quelle stesse tecnologie spesso nate e sviluppatesi per esigenze e applicazioni diverse, ma che grazie ad una “eterogenesi dei fini” si ritrovano ad essere strumento di rappresentazione estetica²²⁵.

Le sperimentazioni artistiche effettuate tramite fotocopiatrice e fax fanno da battistrada ai nuovi territori dell’arte, inserendosi all’interno di un già storico rapporto tra arte e tecnologia²²⁶ mostrano l’abilità poetico-tecnica dell’autore di operare con gli strumenti tecnologici per creare nuovi orizzonti e nuove tracce visive.

²²³ Cappucci, P. L. (1996), cit. p. 69.

²²⁴ Ibid.

²²⁵ Ortoleva parla di “eterogenesi dei fini” riferendosi alle invenzioni tecnologiche, poiché nel momento della loro progettazione è difficile prevedere esattamente quali potranno esserne gli sbocchi sociali reali. Cfr. Ortoleva, P. (1995).

²²⁶ Cfr. cap. I *Arte, tecnologia, scienza*.

Ha poca importanza perciò domandarsi cosa sia capitato ai pionieri della Copy Art,²²⁷ o se tuttora si possa parlare di Fax Art perché, sebbene i vecchi strumenti fax e le attempate fotocopiatrici non ancora totalmente sostituite da apparecchi laser collegati al computer continuano ad ingombrare scrivanie di uffici, le frontiere dell'arte si dirigono verso forme linguistico-espressive in grado di esprimere, attraverso una costante reinterpretazione delle scoperte artistiche precedenti, lo spirito della contemporaneità e di rappresentare "la necessità di cambiare pelle, per provocare l'eccitante sensazione di rigenerarsi, per accettare altre sfide e rendere reale nuovi sogni",²²⁸.

Queste esperienze di Copy e Fax Art, che possiamo definire come memorie, segni, riferimenti tangibili e concreti della nostra trascorsa esistenza, hanno proposto un modello operativo, hanno fornito un esempio di come l'espressione artistica sia una continua osservazione del presente, una riflessione su di esso e uno sguardo progettuale sulle possibilità future²²⁹.

²²⁷ Riferimento alla mostra copy artistica svoltasi a Montreal nel 1995 intitolata appunto *What Happened to the pioneers?*

Cfr. <http://www.artfocus.com/copyart.htm>.

²²⁸ Vittore Baroni in Baroni, V., Ciani, P., Giaccon, M. (1987).

²²⁹ Cappucci, P. L. (1996).

CAPITOLO QUARTO

TELEPHONE ART: LA RIVOLUZIONE MOBILE

4.1 IL TELEFONO: IL DISCORSO VISIBILE

Nascita e sviluppo del telefono

La parola telefono comunemente utilizzata per indicare quel medium in grado di trasmettere segnali vocali a distanza, nella sua etimologia greca di *téle* (lontano) e *phoné* (voce) indica propriamente una “ voce che si ode da lontano”¹.

Nel lessico italiano il verbo telefonare è utilizzato sia in forma transitiva per indicare la trasmissione di messaggi, sia in forma intransitiva per esprimere un’idea di legame sociale fra assenti reso possibile dal telefono². Come suggerisce Borrelli³, il prefisso *tele-* oltre ad essere connesso etimologicamente

¹ Il vocabolo *telefonìa* è attestato in Italia per la prima volta nel 1829 con il significato di “parlar lontano”. Nel 1881 nel dizionario di Cortelazzo-Zolli la parola telefonìa assume il significato di “trasmissione dei suoni vocali per via elettrica”. Cortelazzo, M., Zolli, P., *L'etimologico minore. Dizionario etimologico della lingua italiana*, Zanichelli, Bologna, 2004.

² Il verbo *telefonare* si trova usato per la prima volta nelle due forme transitiva e intransitiva nel *Novo Dizionario Universale della Lingua Italiana* di Policarpo Petrocchi del 1891. Ibid.

³ Borrelli, D. (a cura di), *Il filo dei discorsi. Teoria e storia sociale del telefono*, Sossella, Roma, 2000.

all'avverbio *téle* (lontano), può anche essere riportato al sostantivo greco *télos* che significa scopo, fine⁴. Nel primo caso (*téle*) viene posto l'accento sull'aspetto intransitivo del comunicare fra assenti, nel secondo (*télos*), invece, si evidenzia il carattere riflessivo e autoreferenziale della comunicazione telefonica. Entrambi i termini indicano comunque gli elementi specifici del medium telefonico e delle telecomunicazioni in genere: la lontananza degli interlocutori e l'autoreferenzialità della conversazione. Il telefono, l'udire senza vedere, assicura il contatto con l'altro invisibile e distante, rappresenta la condizione ideale di vivere in uno spazio individuale separato dagli altri e uno strumento per rivendicare il proprio esserci facendosi "ascoltare"⁵.

Dal punto di vista strettamente tecnologico il telefono è un oggetto complesso formato da diversi dispositivi⁶ che insieme

⁴ Salvatore Natoli in Natoli, S., *Telos, skopos, eschaton. Tre figure della storicità*, in *Il Centauro*, n. 5, 1982, pp. 3-44. spiega l'etimologia della parola *télos* riconducendola alla radice *tel* che significa "girare intorno". Il termine si collega con la parola greca *πελω* che significa "aggirarsi" ed è il corrispondente del latino *versor*. Ibid.

⁵ La parola *ascolto* deriva dalle radici indoeuropee AUS (orecchio) e KLEU (udire). Quest'ultima ha dato origine al greco *kleos* che significa "gloria". Si potrebbe perciò considerare l'ascolto telefonico come la condizione di colui che si ode parlare e a cui è data udienza, una specie di strumento di gloria. Devoto, G., *Avviamento alla etimologia italiana : dizionario etimologico*, Le Monnier, Firenze, 1968.

⁶ I componenti hardware del telefono sono: microfono, ricevitore e centrale di commutazione. Sembra che la forma del ricevitore sia stata suggerita a

creano un sistema di comunicazione analogico in grado di trasformare la voce umana in segnale elettrico e viceversa⁷.

Prima dell'avvento del telefono, è stato il telegrafo elettrico di Morse a mettere in atto l'istantaneità comunicativa e la comunicazione a distanza senza trasporto di cose o persone nello spazio che, con il telefono, diventerà una pratica quotidiana e universale.

Il medium telefonico viene brevettato nel 1876 dal fisico scozzese Alexander Graham Bell che, nell'intento di perfezionare il "discorso visibile" (*Visible speech*) ideato dal padre nel 1867,⁸ studia un nuovo congegno elettrico che è poi all'origine del telefono⁹. Bell non è l'unico a tentare di trasmettere elettricamente la parola infatti, l'Ufficio brevetti di Washington, il 14 febbraio, soltanto qualche ora dopo aver

Bell da un chirurgo di Boston che gli aveva consigliato di modellarla sulla struttura ossea dell'orecchio umano. McLuhan, M. (1964 - 1979).

⁷ Le vibrazioni dell'aria che costituiscono il suono vengono trasformate in variazioni dell'intensità della corrente che, dopo essere stata inviata attraverso dei fili elettrici, viene tradotta nuovamente in forma acustica. In questo modo la parola può essere trasmessa a qualsiasi distanza. Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

⁸ Il padre di Bell, Melville Bell, si dedica per tutta la vita alla preparazione di un alfabeto universale per i sordomuti pubblicato nel 1867 col titolo *Visible speech*.

⁹ Sembra che il motto di Bell reciti così "ho fatto parlare dei sordomuti e vedrete che saprò dare la parola al ferro". Borrelli, D. *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000. La parola telefono entra nell'uso nel 1840 prima della nascita di Alexander Bell e serve a definire un congegno per trasmettere note musicali mediante una bacchetta di legno. McLuhan, M. (1964, 1979).

registrato il nuovo apparecchio dello scozzese, riceve un altro progetto di telefono da Elisha Gray. Anche l'italiano Antonio Meucci realizza molto prima di Bell, nel 1856, un prototipo di collegamento telefonico che però non viene mai riconosciuto legalmente.

Questi avvenimenti testimoniano l'esigenza di un mezzo di comunicazione a distanza che sia interattivo, indipendente dalle tecnologie di trasporto, immediato, di facile reperibilità ed utilizzo e che velocizzi soprattutto gli scambi finanziari e commerciali. Più la meccanizzazione dei trasporti nell'Ottocento aumenta le distanze fra i corpi sociali, tanto più viene sentita la necessità di un riavvicinamento mediante tecnologie della telecomunicazione. L'ultimo ventennio del XIX secolo è infatti ricco di invenzioni che sfruttano la rete elettrica per creare altri sistemi di comunicazione come il fonografo di Edison (1877), il cinematografo dei fratelli Lumière (1895) e il telegrafo senza fili di Guglielmo Marconi (1895)¹⁰.

¹⁰ Il XIX secolo costituisce il periodo in cui vengono costruite le prime infrastrutture e le prime reti di telecomunicazione, quella telegrafica e quella telefonica. Se prima dell'avvento delle telecomunicazioni la distanza spaziale incide in modo determinante sui tempi e sui costi delle interazioni, con le nuove reti la distanza non costituisce più una barriera per le interazioni umane.

In tal modo la tecnologia elettrica comincia sin dai suoi inizi a convergere verso il mondo del discorso e della lingua

“la prima grande estensione del nostro sistema nervoso centrale (ovvero il sistema dei *mass media* della parola parlata) si fuse presto con la seconda grande estensione dello stesso sistema, cioè con la tecnologia elettrica”¹¹.

Il telefono rappresenta un tipo di tecnologia che non conferisce meccanicità e ripetitività alle attività umane, come la stampa, ma che si avvicina ai corpi degli individui e ne asseconda i bisogni quotidiani.¹² I soggetti della comunicazione sono contemporaneamente anche soggetti alla comunicazione, ovvero l’evento comunicativo è sia prodotto da soggetti che produttore esso stesso di soggetti. Con il telefono vengono rese possibili delle comunicazioni simultanee tra persone che sono assenti l’una dallo spazio percettivo dell’altra delineando una nuova forma di scambio comunicativo che condiziona il senso del luogo e delle interazioni sociali.

Il primo ad accorgersi degli effetti prodotti dallo sviluppo del telefono è lo stesso inventore che, in una lettera scritta nel 1878 per pubblicizzare il suo apparecchio, ne individua le

¹¹ McLuhan, M. (1964 -1979), cit. p. 286.

¹² Dice infatti Borrelli: “il telefono prometteva di umanizzare la tecnologia” Borrelli, D. *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000, cit. p. 16.

peculiarità e ne evidenzia l'effettiva applicazione sia in campo pubblico che privato¹³. Sebbene Bell intuisca da subito che il telefono nel futuro avrebbe collegato privatamente gli individui tra di loro (privato-privato), non riesce però a prevedere la comunicazione del tipo pubblico-privato e viceversa che invece si diffonde più di tutte¹⁴.

A partire dall'invenzione del telefono comincia l'era più volte definita dai sociologi della "comunicazione familiare" in cui si disintegra l'opposizione tra spazio pubblico e privato e si verifica uno spostamento delle attività all'interno del nucleo domestico, ovvero si diffonde il modello di comunicazione di tipo familiare¹⁵. Il telefono diventa lo strumento tramite il quale il pubblico si presenta nella dimensione privata e con cui il privato si de-privatizza e si mostra a quella pubblica. Sul finire del XIX secolo il medium telefonico ha conquistato una sua autonomia tecnica e funzionale poiché ha dapprima espresso e

¹³ Bell viene anche considerato il primo promotore di una campagna pubblicitaria del telefono, infatti nel 1877 organizza una dimostrazione pubblica della sua invenzione e nel 1878 si reca in Inghilterra per divulgarla.

¹⁴ Il telefono, secondo le previsioni iniziali delle compagnie telefoniche, avrebbe dovuto funzionare come strumento di conversazione per scopi pratici, ma invece viene impiegato per conversazioni private. Borrelli, D., (a cura di), *Il filo dei discorsi. Teoria e storia sociale del telefono*, Sossella, Roma, 2000.

¹⁵ Ibid.

poi avviato la tendenza della società a valorizzare la comunicazione familiare rispetto a quella professionale.

Definito come oggetto tecnologico “polimorfo” per eccellenza (De Sola Pool)¹⁶, in quanto suscettibile di usi comunicativi differenti secondo i contesti sociali d’uso¹⁷, il telefono propone una situazione comunicativa nuova, in cui due individui possono comunicare simultaneamente tra di loro senza trovarsi faccia a faccia. Rispetto agli altri mezzi di comunicazione il telefono in quanto “media freddo” implica un alto grado di interazione, partecipazione e completamento da parte del pubblico, inoltre il suo uso sociale lo caratterizza subito come “tecnologia della socialità”¹⁸. Questo strumento comunicativo crea una forma di legame sociale particolare nel quale si può essere insieme con l’altro solo quando se ne è separati fisicamente: “restituisce una presenza che è assente nello stesso momento in cui esibisce un’assenza che è

¹⁶ De Sola Pool, I., *Tecnologie di libertà. Informazione e democrazia nell’era elettronica*, 1988, Utet, Torino, 1995.

¹⁷ Dice infatti De Kerckhove “il telefono è come Zeus, si getta in una moltitudine di avventure amorose”. Borrelli, D. (a cura di) *Il filo dei discorsi Teoria e storia sociale del telefono*, Sossella, Roma, 2000.

¹⁸ Concetto presente in Claude Fischer autore di una ricerca sulla diffusione del telefono nella società americana dal titolo *American calling: a social history of the telephone to 1940*, Berkley, University of California press, 1992, tr. it. A Lorini, *Storia sociale del telefono. America in linea 1876-1940*, UTET, Torino, 1994.

presente”¹⁹. La situazione telefonica configura un nuovo tipo di relazioni sociali rispetto al quale le tradizionali nozioni di presenza e assenza sono improprie poiché le persone non sono né realmente presenti né realmente assenti, ma si trovano in una condizione di fatto diversa sia dalla presenza concreta che dall’assenza effettiva. Sembra veramente, come sostiene Borrelli, che con il telefono l’uomo tenda “ad acquistare un’inedita qualità spaziale: quella dell’onnipresenza”²⁰.

Questo oggetto considerato all’inizio come misterioso e dotato di un certo potere di fascinazione mediatica ha modificato le abitudini dell’uomo del XX secolo e ha trasformato il suo modo di essere nel mondo, ridisegnando i confini tra sfera pubblica e privata, risemantizzando la percezione del tempo e dello spazio.

“Telefonare dovunque è diventare più estesi”²¹.

¹⁹ Cfr. Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000, cit. p. 106.

²⁰ Ibid. cit. p. 50.

²¹ De Kerckhove, D. in Borrelli, D. (a cura di), *Il filo dei discorsi Teoria e storia sociale del telefono*, Sossella, Roma, 2000.

4.2 LE POTENZIALITÀ DEL WIRELESS: UN'ARTE "DETERRITORIALIZZATA"

Sviluppo e ruolo sociale del medium: dal TACS all' UMTS

La necessità di poter utilizzare sistemi di comunicazione indipendenti dall'ubicazione spaziale dell'oggetto comunicazionale porta alla nascita del dispositivo tecnologico che più di tutti rivoluziona, circa un secolo dopo la comparsa dei primi telefoni fissi, il sistema delle telecomunicazioni: la *wireless communication* (comunicazione senza fili). Il concetto di telefonia mobile nasce già all'inizio del secolo dal crescente bisogno di comunicare mentre si è in movimento e di abbattere i tradizionali limiti di spazio e di tempo. Attraverso la comunicazione tramite telefono portatile infatti lo spazio si trasforma in un'intersezione tra due dimensioni parallele, quella della materialità e quella della comunicazione.

La nascita delle comunicazioni mobili risale all'invenzione della modulazione di frequenza FM avvenuta nel 1935 ad opera di Edwin Howard Armstrong, anche se già nel primo decennio del Novecento Lars Magnus Ericsson, il fondatore dell'omonima società, aveva inventato quello che si può considerare il primo telefono mobile del mondo, ovvero un

apparecchio telefonico installato in auto che consentiva di effettuare, ma non di ricevere, delle chiamate²².

Nel 1979 la stessa società Ericsson crea il primo sistema di telefonia cellulare di tipo analogico basato sulla suddivisione del territorio in celle (da cui il nome comunemente usato di “cellulare”²³) dotate di impianti ricetrasmittenti che sfruttano il principio della propagazione delle onde elettromagnetiche nell’etere²⁴. Attraverso questo sistema ad ogni numero telefonico non corrisponde più, come nel caso dell’apparecchio fisso, un punto preciso nello spazio²⁵, ma l’utente può muoversi e comunicare liberamente all’interno del territorio poiché la rete radiomobile è in grado di individuare in ogni

²² Questo tipo di telefono (auto)mobile si diffonde soprattutto durante la metà degli anni Cinquanta in alcune città Europee tra cui spicca Stoccolma.

²³ Il termine *cellular telephone* è tipico dell’uso americano. Negli altri paesi è normalmente usato il termine *mobile telephone*. In Italia per designare il *telefono cellulare* viene impiegato il termine colloquiale di *telefonino* che suggerisce l’idea di un particolare rapporto “affettivo” che sembra esistere tra utente e apparecchio telefonico portatile.

²⁴ Gli impianti ricetrasmittenti sono responsabili della trasmissione e ricezione dei segnali, mentre il cellulare agisce come terminale collegandosi con le antenne più vicine. Inoltre le varie società che gestiscono il servizio di telefonia mobile hanno raggiunto un accordo per consentire ai clienti di comunicare liberamente all’interno del territorio col proprio telefono cellulare senza che si interrompa la conversazione. Questo sistema viene definito *Roaming*. Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

²⁵ Al numero telefonico di un apparecchio fisso di un qualsiasi utente corrisponde sia l’identità dell’utente stesso che la sua ubicazione. Infatti, dal numero per esteso è possibile risalire allo stato, alla regione, alla provincia e anche al quartiere della persona chiamata.

momento la posizione del telefono cellulare²⁶. Se il telefono portatile allarga la sfera d'azione dell'individuo dotandolo di nuove potenzialità come l'immediatezza, d'altra parte però sembra soltanto dare l'illusione di una raggiunta libertà.

Il cellulare risemantizzando lo spazio e il tempo mette in discussione, ancor più del telefono fisso, la distinzione tra privato e pubblico: il privato esce nel pubblico e si costituisce all'interno di uno spazio sociale ridefinendone le forme²⁷.

Il grande successo della telefonia mobile costituisce oggi l'elemento portante del mercato mondiale delle telecomunicazioni e incentiva le grandi multinazionali a presentare sul mercato nuovi e aggiornati modelli sempre più multifunzionali. Dai primi telefoni cellulari che usano una tecnologia analogica

²⁶ Ogni apparecchio si mantiene in costante contatto con la rete anche quando l'utente non lo sta adoperando. Questa caratteristica degli apparecchi cellulari continua a suscitare preoccupazioni soprattutto legate alla privacy.

²⁷ Già McLuhan considera il telefono come un irresistibile intruso capace di penetrare ovunque in qualsiasi momento, una forma personale che ignora tutte le pretese di privacy visiva dell'uomo alfabetico. Questa situazione sembra verificarsi soprattutto in Italia, seconda solo alla Scandinavia per la grande presenza di telefoni cellulari, ove il cellulare è oramai considerato un oggetto di uso quotidiano, una sorta di "bene di cittadinanza". Il *Wall Street Journal* del 12 dicembre 1994 lamentava, per esempio, l'impossibilità di fare una passeggiata nei parchi italiani o di prendere il caffè in un bar senza venire aggrediti dai trilli elettronici dei telefonini. McLuhan, M. (1964 - 1979).

(TACS)²⁸, si passa infatti agli inizi degli anni Novanta ai cosiddetti cellulari di seconda generazione (GSM) che impiegano la tecnologia digitale²⁹ per la comunicazione e il trasferimento di dati. Con questa seconda generazione di cellulari è possibile navigare su internet attraverso un nuovo standard per le telecomunicazioni denominato WAP (*Wireless Application Protocol*)³⁰ che rende compatibili le pagine web con i display del cellulare. Grazie al WAP vengono integrate fra loro le due più importanti risorse tecnologiche del momento: Internet e le comunicazioni mobili.

Una delle ultime frontiere nel campo della telefonia mobile è costituita dai sistemi UMTS (*Universal Mobile Telecommunication System*), ovvero un nuovo standard per le comunica-

²⁸ La tecnologia TACS (*Total Access Communication System*) è un sistema analogico di telefonia cellulare che modula i segnali radio dei telefoni, variando le loro frequenze in maniera continua e permettendo in tal modo di trasferire i suoni delle voci degli utenti. Marinuzzi, F., Tortoreto, F., *GPRS, UMTS, WI-FI e le tecnologie di IV generazione. Il futuro della comunicazione mobile*, FrancoAngeli, Milano, 2003.

²⁹ Il GSM (*Global System for Mobile Communications*) è uno Standard europeo per le reti digitali che garantisce la compatibilità degli apparecchi (cioè consente il roaming internazionale). La tecnologia digitale converte i suoni delle voci degli utenti in flussi di bit che sono poi utilizzati per modulare i segnali wireless. Ibid.

³⁰ L'interesse per la tecnologia WAP, ovvero protocollo di applicazione per il wireless, inizia nel 1997 quando alcune fra le più grandi multinazionali mondiali nel campo delle telecomunicazioni come Nokia, Ericsson, Motorola e Phone.com fondano il WAP FORUM e creano un nuovo standard unico di navigazione in Internet. Il WAP permette ai cellulari di scambiare e ricevere informazioni da unità remote collegate sul web. Ibid.

zioni wireless di terza generazione che, attraverso il trasferimento di dati ad alta velocità, permette di fare video telefonate, video conferenze, ascoltare musica, *m-commerce* e di collegarsi a Internet, in poche parole rende possibile lo scambio di informazioni multimediali³¹. “Ora si può essere contemporaneamente in più posti e virtualmente dappertutto”, proprio come dice il filosofo Günther Anders³², e trasmettere/ricevere qualsiasi cosa in qualsiasi luogo ed in ogni momento.

Questa “perfetta macchina di seduzione”³³ costituita dal cellulare si sta trasformando in un comunicatore universale³⁴ che concentra tutte le funzioni fino ad oggi svolte da diverse tecnologie come il telefono, la televisione, il computer e la telecamera e sta aprendo nuove frontiere e nuove possibilità in tutti i campi, da quello strettamente comunicazionale fino a quello artistico.

³¹ In Italia nel corso del 2004 vengono lanciati, soprattutto dalla Mobile Video Company 3, nuovi servizi di telefonia mobile la cui fruizione richiede un terminale “di terza generazione”. L’apparecchio è stato chiamato, in Italia, *videofonino* dall’unione del prefisso *video-* e *-fonino* dal termine comunemente usato di *(tele)fonino*; cfr. nota 2.

³² In Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

³³ Parole usate da D. De Kerckhove nella prefazione al testo Borrelli, D. (a cura di), *Il filo dei discorsi. Teoria e storia sociale del telefono*, Sossella, Roma, 2000.

³⁴ Si parla del cellulare come di un oggetto a carattere multiplo e multifunzionale a geometria variabile, cioè il cui senso e la cui funzione vanno oltre la sua apparente consistenza fisica. Marrone, G., *C’era una volta il telefonino*, Meltemi, Roma, 1999.

Multimedialità, interattività, leggerezza, piccolezza e nomadismo

Tutti i media rappresentano delle estensioni degli uomini nella vita pubblica e richiedono la partecipazione dei sensi e delle relative facoltà³⁵. Con l'apparecchio telefonico si ha una estensione della voce e dell'orecchio e si crea un tipo di percezione extrasensoriale.³⁶

Ancor più del telefono fisso il telefono mobile ha causato dei cambiamenti radicali nei comportamenti e nei linguaggi dell'intera società. Da oggetto funzionale nato come tecnologia dei casi d'emergenza, si è trasformato in una protesi naturale per metà organica e metà inorganica che accompagna quotidianamente l'uomo. Dice infatti ironicamente Fausto Colombo ponendo l'accento su questa nuova condizione dell'uomo come cyborg, di cui tanto oggi si sente parlare

“descrivere il telefono mobile oggi significa stilare un rapporto su come siamo, comunichiamo, ci parliamo, e ci scriviamo, insomma su come passiamo la maggior parte del

³⁵ Cfr. 1.2 *La nascita delle protesi*.

³⁶ Gli americani chiamano *the french phone* l'unione del microfono e del ricevitore in un unico strumento sottolineando il fatto che la lingua francese unisce voce e udito in modo particolarmente intimo come fa il telefono. McLuhan, M. (1964 -1979).

nostro tempo. Raccontare il cellulare significa raccontare noi stessi cyborg del 2000”.³⁷

Il cellulare è prima di tutto un oggetto e in quanto tale presenta alcune caratteristiche che lo distinguono dagli altri media di comunicazione quali: le ridotte dimensioni, la leggerezza e il “nomadismo”³⁸.

La dimensione dell’oggetto telefonico rientra all’interno di un processo di miniaturizzazione che interessa molti dei beni contemporanei diventati sempre più piccoli per renderli portatili³⁹. Nel caso del cellulare questo fenomeno è ancor più accentuato in quanto a differenza di altri oggetti in cui solo alcuni elementi sono interessati al processo di miniaturizzazione, esso ha subito una riduzione complessiva in ogni suo aspetto, trasformandosi in un indumento da indossare che si nasconde sulla superficie del corpo umano.

Una delle caratteristiche fondamentali dei sistemi tecnologici delle società avanzate è la dematerializzazione dei processi produttivi per risparmiare materie prime, energia e

³⁷ Colombo, F., *Il piccolo libro del telefono, una vita al cellulare*, Bompiani, Milano, 2001.

³⁸ Ibid.

³⁹ Per esempio, in questo processo di miniaturizzazione degli strumenti elettronici, i computers sono diventati dei palmari e i video giochi dei piccoli Game Boy. Secondo alcuni studiosi la pesantezza scomparsa viene ora simulata negli effetti speciali come quelli cinematografici.

personale utilizzando software e flussi comunicativi. Anche il cellulare partecipa al progressivo alleggerimento che interessa gli oggetti tecnologici in genere. Questa tendenza ad eliminare e a sottrarre pesantezza al telefono dipende inoltre dalla trasformazione del suo ruolo da oggetto fisso, quasi come elemento del mobilio⁴⁰ di un ambiente (casa, ufficio ecc.) a una sorta di appendice di ciascun individuo, personale e personalizzabile⁴¹. Dal punto di vista contenutistico il cellulare è un prototipo di oggetto leggero poiché ciò che “contiene e trasporta” è costituito da elementi evanescenti come parole, suoni e lettere. Ha dunque ragione chi considera la rete mobile come una specie di metafora della telepatia in cui non sentire il peso del mezzo accentua la sensazione di trovarsi in una comunione invisibile con gli altri.

La piccolezza e la leggerezza del telefono cellulare rendono possibile l'elemento che più di tutti lo contraddistingue ovvero la possibilità di essere trasportato, che alcuni studiosi definiscono “nomadismo”. La nascita di questi oggetti nomadi

⁴⁰ I telefoni fissi venivano per lo più appesi alle pareti quasi per sottolinearne la staticità.

⁴¹ La personalizzazione degli oggetti caratterizza anche la storia di altri media come il vecchio fonografo diventato walkman e il computer diventato personal. Per quanto riguarda il cellulare tutta la sua storia è caratterizzata da una costante ricerca di una sempre maggiore leggerezza. Il primo cellulare prodotto in Italia pesava infatti circa 500 grammi in più degli attuali “datteri” da taschino.

risale agli anni Sessanta con lo sviluppo delle radioline che sostituiscono i fonografi, a loro volta sostituite nel 1979 dal primo Walkman della Sony. I nuovi apparecchi diventano oggetti individuali, personali utilizzabili ovunque e che abitano i “Nonluoghi” della “surmodernità” (Marc Augé)⁴² creando una nuova forma di socialità e socializzazione. Il recapito telefonico non corrisponde più ad un luogo fisico, ma identifica una persona e il cellulare accompagna l’individuo in questi Nonluoghi della riflessione, del transito, quasi a realizzare quella “rete senza giunture” fra le persone di cui parla McLuhan già nel 1964⁴³. Il telefono nomade è solo un nodo di una grande rete che permette una densità di rapporti comunicativi mai realizzata prima sul pianeta.

Come oggetto multimediale il telefono portatile coinvolge contemporaneamente i nostri sensi: la vista attraverso il display che si trasforma in una specie di specchio degli occhi di ciò che vogliamo e cerchiamo, il tatto che, attraverso la

⁴² I nonluoghi sono le tangenziali, le autostrade, le linee ad alta velocità, la stazione ferroviaria, l'autogrill, la sala d'attesa dell'aeroporto, il metrò. La surmodernità è invece lo spazio rappresentato dalle reti, dai nodi, dai punti di scambio e della circolazione delle persone, delle merci, dei veicoli. Augé. M., *Non-lieux: introduction a une anthropologie de la surmodernité*, Editions du Seuil, Paris, 1992, tr. it. D. Rolland, *Nonluoghi: Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Eleuthera, Milano, 1996.

⁴³ Secondo McLuhan il telefono permette di superare ogni forma di mediazione e di gerarchia e di realizzare un tipo di comunicazione tra centri che si trovano sullo stesso livello. McLuhan, M. (1964-1979) p. 288.

digitalizzazione dei numeri/lettere (momento interattivo), ci permette di entrare nel dispositivo e infine l'udito coinvolto nell'ascolto e soprattutto nel riconoscimento delle diverse segnalazioni.

L'oggetto telefonico così descritto si avvicina molto ai *semi-vivi* o agli *animatroni* della fantascienza⁴⁴, a metà tra l'oggetto e il soggetto che a volte ci appartiene e a cui volte apparteniamo, è il detentore della storia di ciascun individuo e responsabile della sua dimensione relazionale.

⁴⁴ Gli animatroni sono robot mobili e programmabili, generalmente dotati di una memoria e di un sistema di controllo dei movimenti più o meno complesso. Gli esempi più caratteristici provengono dal cinema fantascientifico come *Terminator*, *Jurassic Park* ecc. I semi-vivi nel testo intitolato *Ubik* di Philip K. Dick (1928-1982) sono memorie artificiali di persone defunte. Dick, P. K., *Ubik*, Baror International Inc. Armonk, New York, U.S.A., tr. it. P. Prezzavento, Fanucci, Roma, 2003.

4.3 IL TELEFONO NELL'EVOLUZIONE DELL'ARTE

Performance telematiche: gli artisti al telefono

Negli anni immediatamente successivi all'invenzione del telefono il suo utilizzo non è ancora completamente definito e ne vengono messe in atto applicazioni diverse rispetto all'uso futuro. Un esempio è costituito dal sistema di ascolto in stereofonia in cui il telefono, al pari della radio e della televisione, viene impiegato come strumento di trasmissione “da uno a molti”⁴⁵.

Questo particolare utilizzo viene compiuto dal francese Clement Ader nel 1881 che, in occasione dell'Esposizione Internazionale di Parigi, permette ai visitatori presenti nel padiglione dell'esposizione di ascoltare, attraverso 80 coppie di ricevitori telefonici, l'orchestra dell'Opera di Parigi in diretta che suona ad alcuni km di distanza. Tale impiego del telefono, che prende il nome di *Théatrophone* [fig. 248], ricorda performance e interventi realizzati durante gli anni Ottanta da

⁴⁵ Il tipo di comunicazione “da uno a molti” è solitamente definito con il termine inglese di broadcasting.

alcuni artisti della comunicazione che vedono nel medium uno strumento idoneo alla creazione di circuiti ed eventi comunicativi.

Emblematiche in tal senso sono le numerose installazioni realizzate dall'artista francese Fred Forest che, consapevole del cambiamento introdotto in campo estetico dai nuovi media redige nel 1983, insieme a Mario Costa e Derrick De Kerckhove, il manifesto dell'estetica della comunicazione⁴⁶. Forest crea numerosi ambienti in cui utilizza il telefono, il video, la radio, la TV, le reti telematiche e i calcolatori per mettere in evidenza le potenzialità artistiche ed espressive dei dispositivi comunicativi. Nel 1984 invia sui televisori di una provincia parigina un *Bleu Electronique* (Blu elettronico) come omaggio a Yves Klein mentre contemporaneamente, nella sala del museo che riceve il blu elettronico della televisione, uno strumento trasforma la voce telefonica di Pierre Restany, che da Parigi parla di Yves Klein, in vibrazioni luminose di colore blu [fig. 249]. Il francese Yves Klein viene infatti considerato da questi esteti della comunicazione come uno degli artefici della dematerializzazione dell'opera artistica trasformando la

⁴⁶ Per maggiori informazioni sull'artista cfr. <http://www.fredforest.com>. Secondo questi autori la complessità della scena sociale contemporanea pervasa dai mezzi elettronici richiede una rivalutazione dell'estetica tradizionale ed apre il campo per i nuovi sviluppi artistici. Costa, M. (1999).

forma in azione o in evento⁴⁷. In realtà questo nuovo atteggiamento nei confronti del fare artistico, iniziato a partire dal Futurismo e dal Dadaismo⁴⁸, prosegue soprattutto grazie agli happening, alle performance del gruppo Fluxus e alle installazioni degli artisti concettuali.

L'atteggiamento analitico, freddo e riflessivo che caratterizza le operazioni realizzate da Fred Forest ricorda infatti da vicino le investigazioni dell'arte concettuale. Molte sono le installazioni create da questo stravagante autore⁴⁹ in cui è impiegato il telefono, alcune delle quali vengono realizzate a Salerno⁵⁰ durante le rassegne internazionali di Estetica della Comunicazione. Una di queste performance del 1986 intitolata *Les robinets électroniques* (I rubinetti elettronici) consiste nel mandare in onda su una rete locale salernitana un getto d'acqua che scende da un rubinetto mentre una didascalia mobile

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ I futuristi sono tra i primi ad utilizzare la radio convinti che l'artista radiofonico sia in grado di creare le "parole in libertà" attraverso una trasposizione fonetica della libertà tipografica assoluta esplorata dagli scrittori futuristi.

I dadaisti affermano in tono un po' sarcastico nell'Almanacco Dada, pubblicato a Berlino da Richard Huelsenbeck nel 1920, che un pittore può ordinare le immagini per telefono e farle fare da un ebanista.

⁴⁹ McLuhan in un testo scritto nel 1973 si dice "incantato" dalle azioni realizzate da Fred Forest in cui il telefono diventa protagonista dell'evento. Ibid.

⁵⁰ Mario Costa è infatti direttore del Dipartimento di Estetica nell'Università di Salerno dove ha organizzato diverse rassegne internazionali di Estetica della Comunicazione.

avverte che il flusso durerà dieci minuti e che è opportuno mettere un recipiente sotto il televisore. Dopo dieci minuti, infatti, Forest trasmette via telefono l'istruzione di chiudere il rubinetto a un corrispondente di Parigi, che successivamente chiama quello di Tokio, che a sua volta avverte la televisione salernitana. Una volta arrestato il flusso in televisione viene però aperto il rubinetto della sala del Casinò Sociale cittadino in cui si trova l'autore. Con questo gesto Forest vuole dare rilievo alla circolarità dell'evento intercontinentale reso possibile grazie alla comunicazione telefonica⁵¹.

L'operazione artistica diventa orchestrazione ed esecuzione con i media in cui l'elemento fondamentale è rappresentato dalla creazione di circuiti piuttosto che dai contenuti dello scambio. La forma e l'oggetto estetico vengono sostituiti da un evento immateriale, da una liberazione di energia che crea delle forme di simultaneità a distanza capaci di mettere in collegamento il luogo dell'evento con i luoghi in cui l'evento si fa tecnologicamente presente. In questo modo viene coinvolta la percezione dello spazio e del tempo e si verifica una estensione dell'evento nello spazio. Attraverso una relazione tecnologica i diversi luoghi interessati diventano un solo luogo

⁵¹ Costa, M. (1999).

e si attiva una nuova fenomenologia della presenza che è contemporaneamente reale, differita e a distanza.

Dice infatti Forest a proposito degli artisti della comunicazione:

“...devono cercare di esprimere con le loro azioni che siamo collocati in un tipo di realtà strettamente collegata con l’informazione e che il complesso funzionamento di questa dispone gli individui in una nuova posizione che deve essere espressa con forme nuove. Lo scopo degli artisti che praticano l’approccio dell’estetica della comunicazione non è principalmente di produrre significati, ma di far capire...come la funzione generale delle comunicazioni interagiscono sia con la nostra percezione che con i nostri sistemi di rappresentazione”⁵².

Applicazioni simili a quelle di Forest vengono realizzate anche da altri artisti che condividono le idee dell’estetica della comunicazione come David Rokeby che nel 1986 unisce tre telecamere a dei sensori e a dei computer per creare un campo elettromagnetico che risuona ad ogni passaggio di un corpo e lo collega, via cavo telefonico, con un altro identico al di là dell’atlantico che risuona contemporaneamente al precedente. Ancora, Norman White in occasione della II rassegna internazionale di Estetica del Video e della Comunicazione (1986) realizza un *Telephonic Arm-Wrestling* (Braccio di ferro

⁵² Cfr. <http://www.fredforest.com>.

telefonico), ovvero un scultura robotica controllata elettronicamente con dei sistemi di comunicazione telefonici che collegano l'opera di Salerno a quella di Toronto⁵³ [fig. 250].

L'interattività in tempo reale tra individui e macchine e la processualità sono le caratteristiche della nuova ricerca artistica.

Prima ancora degli esteti della comunicazione altri artisti cominciano ad utilizzare i mezzi di telecomunicazione per attuare dei progetti estetici. Lázlo Moholy Nagy viene considerato uno dei primi a creare un'opera in telepresenza quando nel 1922, tramite comunicazione telefonica, trasmette istruzioni per realizzare immagini in smalto per mattonelle al direttore della fabbrica a cui le ha ordinate⁵⁴ [fig. 251]. L'operazione è conosciuta come *Pittura per telefono* e secondo Moholy Nagy l'impressione che se ne ha “è uguale a quella del gioco degli scacchi tramite corrispondenza”⁵⁵.

⁵³ Costa, M. (1999).

⁵⁴ Nel 1925 Lászlo Moholy Nagy pubblica, nell'VIII volume della collana Bauhausbücher, alcune fotografie trasmesse col telegrafo mettendo in luce le possibilità offerte dalla fornitura istantanea delle immagini realizzata dalla telegrafia..

⁵⁵ cfr. Eduardo Kac *Aspects of the aesthetics of telecommunications*, 2003 in <http://www.ekac.org/Telecom.Paper.Siggrap.html>.

Nel 1969 l'esperimento di Moholy Nagy viene ripetuto dal museo d'Arte Contemporanea di Chicago che organizza una mostra intitolata *Art By Telephone* (Arte per telefono). In questa occasione a trentasei artisti viene chiesto di telefonare al personale del museo per metterlo al corrente di quale sarà il loro contributo all'esposizione di modo che il museo stesso possa successivamente provvedere alla realizzazione delle opere e alla loro esposizione⁵⁶. In questo caso il telefono non viene utilizzato come un nuovo medium artistico, ma soltanto come interfaccia a distanza per compiere qualcosa che può anche essere realizzata attraverso una comunicazione del tipo "faccia a faccia".

In generale, fino agli anni '80-'90, le illustrazioni che vengono effettuate tramite telefono sono quasi esclusivamente frutto di una telefonata in un altro luogo, o in altre occasioni sono lo squillo del telefono e la registrazione di messaggi vocali ad essere adoperati come elementi artistici. In questa maniera viene utilizzato il telefono nei lavori di un gruppo britannico chiamato Disembodied Art Gallery che, ad esempio, in *Temporary Line* (1993-1994) crea una scultura audio-reattiva costruita con cornette telefoniche da cui fuoriescono

⁵⁶ É possibile ascoltare le voci degli artisti che hanno partecipato al progetto *Art by Telephone* del 1969 in [http:// www.ubu.com/sound/art by telephone.html](http://www.ubu.com/sound/art_by_telephone.html).

delle voci ogni qual volta uno spettatore si avvicina alla scultura⁵⁷.

L'idea comune che si trova dietro la maggior parte di questi progetti non consiste tanto nell'esplorare le possibilità della comunicazione sincrona, quanto nello studiare l'uso di una presenza registrata o di una voce come presenza passata. I telefoni vengono infatti considerati da alcuni studiosi come un vero e proprio mezzo virtuale poiché annullano le distanze spaziali tra uomini e trasformano l'elemento puro della voce in una presenza, una presenza che però è assente.

Un altro autore che si occupa di esplorare le implicazioni culturali generate dai nuovi media tecnologici è l'americano Stephen Wilson, conosciuto nel panorama artistico per il suo libro *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology* pubblicato dal MIT Press nel 2001. Le installazioni e i progetti effettuati da questo artista sono piuttosto consistenti e stravaganti, basti ricordare *Is Anyone There?* (C'è qualcuno qui?) che nel 1992, attraverso un dispositivo computerizzato, fa squillare i telefoni pubblici di una strada di San Francisco aspettando che qualche passante risponda e inizi una

⁵⁷ Gli artisti che fanno parte del gruppo Disembodied Art Gallery si occupano di arte concettuale, delle nuove forme artistiche realizzate attraverso le tecnologie della comunicazione e dei rapporti tra queste ultime e l'uomo. Per maggiori informazioni sul gruppo e sulle loro azioni cfr. <http://www.dismbody.demon.co.uk/whatisit.html>.

conversazione sulle condizione di vita in una città⁵⁸ [fig. 252]. I dialoghi vengono poi registrati in un database e fatti riascoltare attraverso un'installazione realizzata in una galleria [fig. 253]. Con questa operazione Wilson prova ad esplorare le possibilità generate da una comunicazione *random* (casuale) fra sconosciuti in cui l'utente diventa, a sua insaputa, un protagonista attivo dell'evento.

Durante gli ultimi 15 anni i telefoni sono stati soppiantati dai cellulari che a loro volta si sono trasformati in una forma altamente popolare di tecnologia di telecomunicazione, tanto che in alcuni paesi il numero dei cellulari supera addirittura quello dei personal computer. Questa grande diffusione dei telefoni mobili li rende strumenti importanti sia dal punto di vista sociale che da quello comunicativo ed il loro utilizzo come interfacce artistiche suggerisce nuovi orizzonti per la tecnologia della comunicazione.

Nelle operazioni artistiche realizzate tramite cellulare l'artista diventa un operatore culturale, un animatore di contesti che genera situazioni capaci di dare risalto ai nuovi rapporti

⁵⁸ Cfr. <http://socks.ntu.ac.uk/archive/wilson/index.htm>: sito ufficiale dell'artista Stephen Wilson. L'autore per realizzare questo progetto ha utilizzato il sistema delle risposte intelligenti programmate su un calcolatore.

istauratesi tra i partecipanti all'evento, ovvero i nuovi co-autori dell'intervento artistico. A differenza del telefono fisso situato in un posto specifico, i cellulari mettono in collegamento persone che si muovono nello spazio urbano e interagiscono fra di loro. Grazie a questa tecnologia nomade le città intere possono essere utilizzate come "superfici sensibili". La mobilità rinforza l'interattività e trasforma gli spazi urbani in una realtà ibrida nata dalla fusione tra gli spazi fisici e quelli virtuali.

Alcuni artisti sfruttano le potenzialità dei telefoni cellulari per promuovere azioni collettive in spazi pubblici, a volte addirittura adoperandoli come un vero e proprio strumento musicale come nel caso di Golan Levin che nel 2001, in occasione del Festival Ars Electronica di Linz, utilizza i telefoni cellulari del pubblico per creare una tele-sinphonia chiamata *Dial Tones* (Toni telefonici)⁵⁹ [fig. 254, 255]. Secondo il progetto dell'artista un computer, su cui sono stati preventivamente registrati i numeri di telefono delle persone presenti nella sala dell'Auditorium Brucknerhaus, chiama tutti i cellulari presenti nella sala uno dopo l'altro, creando una sinfonia collettiva a cui partecipano tutti gli ottantamila

⁵⁹ Cfr. <http://www.flong.com/telesymphony/index.html>: approfondimento sulla performance di Golan Levin.

proprietari dei cellulari. L'operazione Dial Tones di Levin, sebbene non possa essere definita come un'azione comunicativa poiché non vi è alcuna comunicazione vocale, viene considerata una delle prime azioni sociali e collettive in uno spazio pubblico realizzata grazie alle nuove tecnologie wireless.

Un'altra operazione creativa effettuata tramite l'uso del cellulare, capace di coinvolgere attivamente gli spettatori, viene attuata nel 2001 dal Chaos Computer Club che trasforma un palazzo ottocentesco in Alexanderplatz di Berlino nel più grande display interattivo del mondo. In *Blinkenlights*⁶⁰ (nome del progetto) centoquarantaquattro lampade, controllate da un calcolatore per produrre una tabella monocromatica di 18 x 8 pixel, sono posizionate dietro le finestre anteriori della costruzione di modo che gli utenti, componendo un particolare numero telefonico, possano interagire con le luci del palazzo e dare origini a composizioni luminose di forme ogni volta differenti [fig. 256, 257]. In tal modo numerose persone vengono coinvolte nell'operazione interagendo mediante il proprio cellulare con lo schermo del palazzo, mentre lo spazio

⁶⁰ Cfr. <http://www.blinkenlights.de/>; articolo di L. Finicelli *Nuove suggestioni estetiche nell'era dei cellulari* in *Pixel*: rivista d'arte multimediale realizzata da studenti e laureati dei corsi di storia dell'Arte Contemporanea presso l'Università "La Sapienza" di Roma: http://www.pixel-art.it/eventi/eventi_2_1.htm.

fisico reale si trasforma in un'interfaccia di un gioco collettivo virtuale.

Se le tecnologie digitali vengono spesso criticate in quanto allontanano l'uomo dallo spazio reale e lo immergono in uno spazio sociale nuovo ma simulato e virtuale, le tecnologie mobili, al contrario, sembrano riportare queste esperienze all'interno degli stessi spazi fisici. Anche se ancora in molti paesi il telefono cellulare è adoperato principalmente come strumento di conversazione mobile⁶¹, tuttavia l'incorporazione di nuove funzioni come Internet mobile, SMS, MMS,⁶² fotocamera telefonica e ulteriori servizi che stanno trovando largo uso prima di tutto in Giappone e nei paesi scandinavi, sta avviando una trasformazione del cellulare in qualcosa di più di un semplice telefono mobile. In questa situazione gli artisti telematici e gli operatori culturali possono contribuire alla creazione di nuovi significati per l'interfaccia mobile⁶³.

⁶¹ Discorso valido soprattutto per i paesi non occidentalizzati o in via di sviluppo.

⁶² Per approfondimenti sugli SMS e MMS cfr. *4.4 MMS in vista: le nuove frontiere dell'arte telefonica*. Le prime mostre di MMS.

⁶³ *Ibid.*; Cfr. *4.4.1 I tele-tarocchi: Marita Liulia e la "strada della vita"*.

4.4 MMS IN VISTA: LE NUOVE FRONTIERE DELL'ARTE TELEFONICA

La generazione Txt e MMS

“I primi segnali di cambiamento incominciarono a rivelarsi in un pomeriggio primaverile dell’anno 2000. Fu quando iniziai a notare che le persone nelle vie di Tokyo guardavano i loro telefoni cellulari, invece di parlarci.”⁶⁴

Questa è l’impressione che Howard Rheingold riporta durante un viaggio in Giappone nel 2000 quando si accorge che gli utenti sono più interessati a spedirsi dei messaggi piuttosto che a telefonare, proprio quello che capita di vedere ogni giorno passeggiando in una qualsiasi città del mondo occidentalizzato [fig. 258].

Gli SMS (*Short Message Service*) consentono l’invio di brevi messaggi di testo di 160 caratteri da un cellulare ad un altro e rappresentano un’ulteriore rivoluzione della comunicazione mobile. A partire dal 1992, data in cui nel Regno Unito

⁶⁴ Alcune persone chiamano in modo ironico i ragazzi di Tokyo che si scambiano SMS “ayubisoku” ovvero “la tribù del pollice”. Rheingold, H., *Smart Mobs*, 2002, tr. it G. Rossi, *Smart Mobs*, Raffaello Cortina, Milano, 2003.

viene inviato il primo messaggio,⁶⁵ gli SMS hanno conosciuto una straordinaria crescita e sono diventati fattori di mutamento sociale, linguistico, culturale con esiti a volte del tutto imprevedibili.⁶⁶ Il successo inaspettato degli SMS rappresenta l'espressione di come la persone si appropriano di una tecnologia della comunicazione per scopi sociali⁶⁷.

Dato l'immediato successo di questa rapida forma di invio, in breve tempo si sono moltiplicate i servizi accessibili tramite SMS, come la possibilità di ricevere e-mail sottoforma di SMS e, viceversa, di inviare via SMS una e-mail ad un utente, di ottenere diversi tipi di informazioni (tempo, oroscopo, intrattenimento ecc.), di scrivere SMS utilizzando servizi gratuiti in internet ecc.⁶⁸ Inoltre, gli Short Message hanno definitivamente mutato l'assetto temporale della comunica-

⁶⁵ Il primo SMS è un messaggio di auguri natalizi spedito dall'ingegnere britannico Neil Papworth nel 1992 ad un suo collega della Vodafone. Ibid.

⁶⁶ Evento straordinario è rappresentato dalla destituzione del presidente delle Filippine, Joseph Estrada, nel gennaio 2001 ad opera di più di un milione di cittadini che vengono avvertiti tramite SMS. In tal modo si è diffusa la leggenda della "Generazione Txt" ("noi siamo la generazione Txt" afferma infatti un messaggio circolante tra la gioventù filippina). Ibid.

⁶⁷ Come è già avvenuto nel caso della telefonia fissa e dell'e-mail che è stato l'elemento che più di tutti ha determinato la crescita di internet via cavo.

⁶⁸ Un vantaggio economico e tecnico degli SMS è rappresentato dal fatto che si tratta di una comunicazione a commutazione di pacchetto piuttosto che a commutazione di circuito. Questa distinzione tecnica divide l'era della rete analogica telegrafo-telefono da quella digitale di Internet e del telefono cellulare.

zione telefonica in quanto non fanno parte né della completa simultaneità né del differito. L'elemento importante del messaggio non è costituito esclusivamente dal suo contenuto, ma soprattutto dal momento dell'invio. Un SMS che viene scritto, inviato, ricevuto e infine letto è lontano dall'istantaneità, sebbene i tempi siano comunque quelli rapidissimi delle onde. Il loro potere di fascinazione risiede in una nuova formula temporale di comunicazione che non è né perfettamente differita né perfettamente simultanea.

Si verifica, dopo quella che McLuhan ha definito l'età dell'oralità⁶⁹, un ritorno costante all'utilizzo della scrittura come principale strumento di comunicazione,⁷⁰ scrittura che però subisce costanti trasformazioni e aggiornamenti. Si sono sviluppate forme linguistiche sintetiche confacenti alla brevità delle comunicazioni SMS come gli *emoticons* (smiley che indicano lo stato d'animo), che possono essere considerati una prima forma di ricerca grafico-contenutistica. In un certo senso questa brevità sembra ricordare le proposte verbo-linguistiche del primo Futurismo in cui la sinteticità, l'immediatezza e le

⁶⁹ Secondo McLuhan nell'era delle tecnologie della comunicazione elettroniche predomina l'oralità rispetto alla scrittura. McLuhan, M. (1964 - 1979).

⁷⁰ Naturalmente anche il computer, in cui tutto avviene digitando i tasti della tastiera, è uno dei principali protagonisti di questa fase dell'era della scrittura.

suggerimenti visive delle parole erano elementi fondamentali della produzione sia scritta che grafica⁷¹.

Il rapporto tra pittura e nuovi tipi di testi viene affrontato anche da un artista italiano, Massimo Catalani che, affascinato dalle potenzialità comunicative degli SMS ha raccolto alcuni di questi messaggi inviati o ricevuti (privilegiando quelli di natura sentimentale) e ha poi creato una serie di acquarelli di paesaggi reali e immaginari incorniciati da questi brevi scritti.⁷²

Dal 2002 si sono inoltre aperte nuove frontiere per il campo comunicativo grazie allo sviluppo degli MMS (*Multimedia Messaging Service*), un'evoluzione degli SMS che permette di trasmettere messaggi multimediali (immagini grafiche, filmati, foto, musica) personalizzati da/per l'utente. Non è più necessario inviare delle "faccine" per compendiare graficamente il testo, ma ora si possono mandare delle vere e proprie immagini grafiche (sintetiche o vettoriali) scaricabili dal web.

⁷¹ Tutti questi concetti sono ben sintetizzati nel *Manifesto tecnico della letteratura futurista*, 1912 e in molte opere e dei futuristi in cui sono presenti testi, parole, segni di punteggiatura ecc. AA. VV. *Futurismo e futurismi*, (1986).

⁷² Massimo Catalani (1962-) è architetto, pittore e scultore, vive e lavora tra Roma, New York e la Svizzera. La mostra in questione si intitola *SMS-TXT Ermeneutica del messaggio amoroso* e si è svolta al Teatro Sala Umberto di Roma nel 2003. Cfr. <http://www.massimocatalani.com>.

Se gli SMS stimolano la fantasia degli scrittori e dei poeti più audaci e li incentivano a produrre testi appositamente per i cellulari, gli MMS spingono invece molti artisti a concentrarsi sulle possibilità offerte dalla nuova tecnologia.

Sono già state allestite le prime mostre di MMS, per lo più si tratta di esposizioni fotografiche di istantanee telefoniche scattate direttamente dagli utenti, come la mostra *Moby Click* svoltasi al Kiasma Museum of Contemporary Art di Helsinki nel 2002⁷³ e quella organizzata da Wind nel 2004 dal titolo *MMS in vista*⁷⁴. In entrambi i casi si tratta di foto scattate da studenti che cercano di dimostrare come l'arte multimediale stia generando nuove tensioni riguardo all'immagine, allo spazio e al luogo.

⁷³ Prima della mostra *Moby Click* a nove allievi vengono dati dei telefoni cellulari Nokia 7650 dotati di fotocamera per fare delle foto in modo da poter esplorare i contorni fra l'arte e la formazione delle immagini in tempo reale. La compagnia Satama Interactive e la società Nokia hanno aiutato tecnicamente questi alunni mentre la società di telecomunicazioni finlandese Sonera ha prestato il relativo supporto offrendo la trasmissione di MMS gratis per la durata dell'evento.

Cfr. http://press.nokia.com/PR/200211/881367_5.htm.

⁷⁴ La mostra, in cui vengono esposte le foto fatte dai clienti Wind vincitrici di un concorso, si è tenuta ai Mercati di Traiano a Roma dal 17 Novembre 2003 al 11 gennaio 2004. Anche molti fotografi professionisti si interessano a questo nuovo tipo di fotografie. Un esempio è costituito dal sito www.makadam.it realizzato con immagini scattate dai cellulari e inviate via MMS [fig. 259, 260]. *MaKadam* è inoltre il titolo della prima rivista mensile in Italia di MMS. Cfr. <http://www.makadam.it/>.

Sempre in Finlandia, durante il Prix Möbius Nordica⁷⁵, svoltosi il 29 Gennaio scorso al Media Centre Lume di Helsinki, sono stati premiati alcuni di questi esempi creativi di utilizzo degli MMS. Il progetto che ha ricevuto il primo premio è stato *Situtions* (Situazioni) della finlandese Heidi Tikka⁷⁶ in cui, grazie alla collaborazione del Ministero dell'Educazione e di due reparti di maternità dell'ospedale di Helsinki, dal 3 al 23 Novembre 2003, sono stati messi a disposizione delle famiglie dei neonati dei telefoni cellulari con fotocamera. In questo modo 120 famiglie hanno potuto fotografare i loro bambini per documentarne la nascita e trasmettere l'immagine come messaggio multimediale (MMS) a due postazioni pubbliche [fig. 261, 262]. Gli MMS sono stati inoltre pubblicati nel sito

⁷⁵ Il Prix Möbius viene inventato in Francia nel 1992 dall'ottava Università di Parigi e diventa internazionale (Prix Möbius International) nel 1998. L'artista finlandese Marita Liulia, dopo essere stata premiata per alcune sue realizzazioni (1996-1999) ed essere stata invitata a far parte della giuria permanente del Prix, fonda nel 2000 il Prix Möbius Finlande che nel 2002 si è trasformato nel Prix Möbius Nordica a cui sono invitati a partecipare tutti i paesi Nordici. Lo scopo della competizione consiste nell'incoraggiare la sperimentazione attraverso i nuovi media tecnologici e nel promuoverne distribuzione. Cfr. <http://www.prixmobiussordica.org/>.

⁷⁶ Heidi Tikka è un'artista finlandese che si occupa di sperimentazioni e ricerche sui nuovi media. I suoi progetti artistici riguardano per lo più il rapporto tra particolari situazioni affettive socio-culturali e i nuovi strumenti tecnologici. È attualmente candidata al dottorato all'UIAH Media Lab ove ha precedentemente insegnato arte mediatica, cultura mediatica, multimedialità e comunicazione. Nel 2002 ha ricevuto una concessione di tre anni dall'Arts Council della Finlandia per la realizzazione di progetti artistici multimediali. Cfr. <http://mlab.uiah.fi/~htikka/>.

Web del progetto (visitato più di 8000 volte durante le tre settimane dell'esperimento) e visualizzate come video proiezioni nel Kiasma Museum di Helsinki. Anche il pubblico ha partecipato all'evento inviando SMS o e-mail di auguri. Con questo straordinario e particolare progetto, Heidi Tikka non soltanto ha combinato la sfera pubblica e quella privata in modo innovativo sia dal punto di vista del contenuto che dell'interfaccia, ma è stata inoltre capace di raggiungere e coinvolgere un target di persone completamente nuovo.

Attraverso le tecnologie UMTS e gli MMS le opere degli artisti possono essere visualizzate sui display dei telefoni cellulari di ogni utente che intende "scaricarle". L'artista deve accordarsi con le società di telecomunicazioni le quali in un certo senso svolgono le funzioni dei vecchi galleristi e dei direttori dei musei. In questo modo l'opera non solo raggiunge un numero sempre maggiore di fruitori, ma si trasforma in un originale firmato dall'artista visualizzabile in ogni momento (senza più bisogno di recarsi in un museo) e proprietà esclusiva di ognuno che ne fa richiesta.

Ancora non sono molti gli artisti che sfruttano questa tecnologia, alcuni esempi sono costituiti dall'installazione *Sculptures with Embarrassment* di Erwin Wurm in cui ognuno può diventare per un minuto una scultura vivente scattandosi

delle foto con un cellulare Nokia 7650 e spedendole tramite MMS per essere proiettate sulle pareti del museo,⁷⁷ e l'opera multiplatforma della finlandese Marita Liulia⁷⁸.

Un secolo dopo i futuristi, che per primi hanno cercato di partecipare creativamente al processo produttivo e allo sviluppo tecnologico, gli artisti contemporanei si fanno interpreti delle esigenze della società identificando l'oggetto artistico nella fruizione del pubblico e cogliendo nel consumo moderno i ritmi e i tempi del progresso tecnologico.

⁷⁷ Erwin Wurm (1954-) è un artista austriaco che solitamente nelle installazioni usa fotografia, video e opere scultoree. Questa installazione è stata possibile grazie alla collaborazione di Satama Interactive, Nokia, Sonera e il Kiasma Museo di Helsinki, dove ha avuto luogo l'esposizione. Cfr. <http://satama.com>.

⁷⁸ Come si può notare la maggior parte degli stimoli e delle risposte creative a queste trasformazioni tecnologiche vengono dalla Finlandia, paese in cui non soltanto sono molto diffusi i telefoni cellulari, ma soprattutto in cui le società di telecomunicazioni si dimostrano interessate a creare un nuovo dialogo con gli artisti e i loro prodotti. Per quanto riguarda l'opera multiplatforma di Marita Liulia cfr. 4.4.1 *I tele-tarocchi: Marita Liulia e la "strada della vita"*.

4.4.1 I TELE-TAROCCHI: MARITA LIULIA E LA “STRADA DELLA VITA”

Le potenzialità creative del cellulare nell’esperienza dell’artista finlandese Marita Liulia

Le antiche e misteriose carte dei tarocchi che nel corso dei secoli hanno catturato l’attenzione di artisti, sociologi e antropologi hanno finito per affascinare anche un’artista contemporanea pioniera dell’arte multimediale: Marita Liulia [fig. 263].

L’artista finlandese Marita Liulia è conosciuta nel panorama culturale internazionale per la sua esperienza come fotografa, scrittrice, attrice, designer e autrice di video, ma soprattutto per le sue continue sperimentazioni su nuovi media tecnologici che le permettono di ampliare le frontiere creative dell’arte, dal digitale fino al cellulare.

*Maire*⁷⁹ [fig. 264], *Ambitius Bitch* [fig. 265, 266] e *Sob*⁸⁰ [fig. 267, 268] sono i titoli dei più importanti CdRom realizzati da Liulia in cui emerge la sua visione della vita, di se stessa, del rapporto uomo donna, dell'amore, della morte e della società attraverso un'efficace interazione tra nuovi mezzi, supporti, linguaggi, arti tradizionali, esperienze personali e creatività⁸¹. In linea con la tradizione artistica finlandese, impegnata a partire dagli anni Trenta del Novecento a fondere insieme arte, tecnologia e scienza,⁸² Marita Liulia si fa interprete del panorama tecnologico contemporaneo indagando le potenzialità creative del medium per trasformarlo in un veicolo culturale che consente di proporre, attraverso una forma attuale, dei contenuti specifici.⁸³

⁷⁹ *Maire* (1993) è la prima opera d'arte realizzata nei paesi scandinavi in formato CdRom. L'argomento è di carattere storico artistico e analizza lo sviluppo dell'arte in Finlandia durante gli anni Trenta-Sessanta a partire da una sua protagonista, che dà anche il nome all'opera, Maire Gullichsen. Bottai, S., *Marita Liulia*, Lithos, Roma, 2003.

⁸⁰ *Ambitius Bitch* (1996) è un CdRom sull'universo femminile e sul loro ruolo delle donne nella società contemporanea. *Sob* (Son of a Bitch) (1999) si occupa dell'universo maschile e dell'idea che l'occidente ha della mascolinità. Tutte le informazioni l'utente le apprende "giocando" e interagendo con l'opera. Ibid.

⁸¹ Marita considera internet come la piattaforma più democratica di fruizione e di diffusione delle opere d'arte.

⁸² Esempi di questo humus culturale sono la produzione artistica dell'architetto Alvar Aalto, del gruppo Artek e l'esperienza creativa del movimento d'avanguardia degli anni Settanta chiamato Dimensio.

⁸³ Come afferma la stessa autrice nell'intervista *Art in the Age of the Mobile Phone. Text Messages from Finland* curata da Geert Lovink, la sua

La sua esperienza nel campo multimediale inizia contemporaneamente allo sviluppo sul mercato dei dischetti e dei Cd⁸⁴ e trasforma gli standard della produzione artistica e della sua fruizione. Marita Liulia usa il digitale come strumento del tempo, come interprete dell'epoca in cui viviamo e con cui il fruitore può continuamente interagire attraverso dei gesti per ricevere numerosi stimoli e apprendere nuovi contenuti.

Nel 1997 l'artista fonda una società di produzione indipendente chiamata Medeia Ltd.⁸⁵ in cui insieme ad un team di giovani artisti, tecnici ed ingegneri affronta i problemi economici relativi alla produzione e alla distribuzione delle opere⁸⁶.

Il desiderio di essere sempre “ancorata al tempo” e attenta protagonista dell'arte contemporanea porta Liulia a confrontarsi con le ultime frontiere aperte dalla telefonia mobile mediante un'opera *multiplatforma*.

esperienza con i calcolatori inizia durante gli anni Ottanta mentre si dedica ad installazioni con luce e suoni. Cfr. <http://www.medeia.com>.

⁸⁴ Nel 1996, anno in cui esce *Ambitious Bitch* di Marita Liulia, il formato CdRom conosce una prima grande diffusione grazie anche all'economicità dei prezzi in circolazione. Cfr. Bottai, S. (2003).

⁸⁵ Il nome sembra voler ricollegarsi alla parola *medium/media* o, come alcuni suggeriscono, al personaggio femminile Medea.

⁸⁶ Si può accedere al sito della società attraverso l'indirizzo url: <http://www.medeia.com> in cui sono presenti notizie sull'artista, sulle sue opere che possono anche essere acquistate on-line.

“La comunicazione senza fili genera una strana combinazione tra la distanza e l’intimità, che sembra essere immensamente seducente. Particolarmente fra i giovani: i messaggi di testo Sms sono estremamente popolari in Finlandia, così come le immagini per il desktop del cellulare. Se ciò porterà a nuove forme d’arte, non so quali, ma io sono interessata a quel codice linguistico. Gli artisti possono usare qualsiasi mezzo ma il mezzo in se non crea arte... Sto progettando di utilizzare la tecnologia wireless WAP/3G come una delle quattro piattaforme del mio prossimo lavoro. I miei motivi sono soltanto sperimentali... sono curiosa di vedere quale sarà la risposta del pubblico. La cosa più attraente nei nuovi mezzi per un artista è di trovare nuove e inattese audiences”⁸⁷.

L’opera in questione intitolata *Marita Liulia Tarot* (Tarocchi) [fig. 269] è una riproposizione delle famose 78 carte dei Tarocchi in chiave contemporanea e soprattutto tecnologica a cui l’artista ha lavorato per anni attraverso una elaborazione continua di immagini e testi⁸⁸.

Secondo una delle tante interpretazioni etimologiche, il termine *tarocchi* deriva da due parole egizie *Tar* e *Rog* che significano *strada* e *re*, cioè la “via del re” o “la via della

⁸⁷ *Art in the Age of the Mobile Phone- Text Messages from Finland. Text Messages from Finland- An Interview with Marita Liulia*, Geert Lovink (a cura di). Cfr. <http://www.medeia.com>.

⁸⁸ Le 78 carte che compongono i Tarocchi sono divise in Arcani Maggiori (22) e in Arcani Minori (14 carte per ogni seme). Mario Keller, *I Tarocchi e i loro misteri*, Partenope.

vita”⁸⁹. L’artista finlandese con questo progetto sembra infatti aver ripercorso la sua stessa vita condensando le opere precedenti, le esperienze del lontano e vicino passato in una serie di Arcani Maggiori e Minori costituiti da fotografie scattate durante i numerosi viaggi intorno al mondo e manipolate successivamente in digitale⁹⁰ [fig. 270-274].

Oltre a riattualizzare le immagini, Liulia interviene anche sui testi interpretativi che accompagnano i tarocchi attraverso un aggiornamento contenutistico (senza però snaturarne il significato),⁹¹ di modo che le nuove carte possano meglio rappresentare la vita dell’uomo moderno nei suoi molteplici aspetti e accompagnarlo lungo il viaggio.⁹² Dice infatti Liulia:

“Ho voluto fare delle nuove carte che parlassero alla gente. Le 78 carte rappresentano le varie fasi della vita e i diversi tipi di persone. Il gioco è giocato usando parecchie “tabelle”. La più semplice di queste è basata su chi siete e questo a sua volta è basata su quando siete nati”.⁹³

⁸⁹ Cfr. http://www.trigono.com/Tarocchi/storia_dei_tarocchi.htm.

⁹⁰ Alcuni esempi sono: l’Arcano Maggiore *La Strega* (numero II della serie) che rappresenta una sua insegnante e *La Luna* (XVIII Arcano Maggiore) che è la foto di un uomo nudo che guarda nel mondo ultraterreno. Bottai, S. (2003).

⁹¹ Alcuni nomi originari delle carte sono stati cambiati dall’artista come l’Arcano Maggiore *La Papessa* che è diventato *La Strega*. Ibid.

⁹² Questa è infatti l’originaria funzione dei tarocchi.

⁹³ In Geert Lovink (a cura di), cfr. <http://www.medeia.com>.

In questa combinazione tra moderno e antico, tra simbologia medievale e tecnologia informatica Marita Liulia si rivolge ad un nuovo pubblico che può fruire l'opera "interrogando" le carte.

Una costante del suo lavoro sembra essere la personalizzazione dell'opera resa possibile dai nuovi supporti informatici,⁹⁴ per cui il prodotto artistico viene plasmato secondo quelle che potrebbero essere le esigenze degli utenti. Nel caso dei Tarocchi ogni utente può scegliere alcune carte per conoscere il suo passato, presente, futuro e ricevere una risposta diversa da quella di un altro, ma può inoltre decidere su quale supporto fruirle [fig. 275]. Quest'opera si differenzia dalle precedenti per il fatto di essere multiplatforma (o multiformata), ovvero fruibile su diversi supporti: il tradizionale mazzo di carte, il CdRom, la connessione al web (navigando nel sito dell'artista) e, per finire, il proprio telefono cellulare⁹⁵. Consapevole del fatto che "le nostre idee della

⁹⁴ Nei CdRom il fruitore può scegliere diverse strade da percorrere e inoltre l'artista cerca il più possibile di modificare i menù ogni volta che l'utente inizia il percorso in modo da determinarne un maggior coinvolgimento.

⁹⁵ Antonella Sbrilli la definisce "un'opera pacchetto trasformata addirittura in un servizio" Sbrilli, A. in Bottai, S. (2003). Nel sito dell'artista è possibile acquistare le 78 carte dei Tarocchi, il manuale per l'interpretazione e un codice personale per accedere al servizio web www.maritaliuliatarot.com *Marita Liulia Tarot*.

comunicazione stanno cambiando così velocemente”⁹⁶ a causa dei nuovi media, l’artista finlandese realizza una versione dei tarocchi accessibile sia in formato di solo testo tramite SMS [fig. 276], sia come immagine visualizzata sul display dei cellulari multimediali di terza generazione attraverso MMS⁹⁷ [fig. 277]. In tal modo l’opera viene messa a disposizione di ogni persona che possiede un telefono cellulare e che ne fa richiesta grazie il servizio *on demand* (su richiesta).

Il fatto che un tale progetto sia nato in Finlandia non stupisce poiché proprio qui si sono sviluppate maggiormente le industrie telefoniche come Nokia e Sonera.zed,⁹⁸ né sorprendere che l’artista abbia scelto come primo luogo espositivo proprio l’Italia seconda soltanto alla Finlandia, come è stato già detto, per diffusione dei telefoni cellulari⁹⁹.

Grazie alla collaborazione con la società di telecomunicazioni Sonera Zed a partire dall’anno 2000 per la Finlandia e dal 2003 per l’Italia, è possibile ricevere i Tarocchi

⁹⁶ In Geert Lovink (a cura di), cfr. <http://www.medeia.com>.

⁹⁷ Il cellulare, come è stato visto nei paragrafi precedenti, costituisce il medium più personalizzato e personalizzabile esistente sul mercato. Cfr. 4.2 *Le potenzialità del wireless: un’arte “deterritorializzata”*.

⁹⁸ Le industrie telefoniche si sono sviluppate nei paesi scandinavi perché era forte la necessità di sistemi di comunicazione a distanza per ovviare alle difficili condizioni climatiche e ambientali.

⁹⁹ Il 6 marzo 2003 è stata inaugurata, al Museo Laboratorio di Arte Contemporanea de “La Sapienza” (MLAC), la mostra *Marita Liulia Tarot*, curata da Stella Bottai e Antonella Sbrilli.

direttamente sul cellulare¹⁰⁰. Lo scopo di questo progetto è spiegato direttamente dall'artista durante la conferenza tenuta presso l'Università "La Sapienza" di Roma quando dice:

“Non posso leggere le carte a tutti coloro che vorrebbero. Questo è semplicemente un modo per avere più interlocutori e per stabilire un rapporto personale con tutti i fruitori interessati. E i cellulari sono di utilizzo così diffuso che renderanno questo tipo di arte accessibile e fruibile da tutti”¹⁰¹.

La smaterializzazione dell'arte permette dunque una sua maggiore diffusione e offre aree virtuali e nuovi modi per visualizzare le opere, a loro volta sempre più piccole (“a portata di tasca”) e sempre più “deterritorializzate”.

L'artista utilizzando l'“information dissemination via mobile phone”¹⁰², che si presenta come la nuova frontiera per

¹⁰⁰ La Sonera Corporation è nata nel 1999 e si occupa delle comunicazioni mobili e della fornitura di servizi aggiuntivi accordandosi, come nel caso dei Tarocchi, con gli artisti o i player e trasformando il loro lavoro in servizi on-demande. La società opera in Italia dal 2001.

¹⁰¹ Conferenza di Marita Liulia a cura di Anna Arabia e Stella Bottai. Cfr. *Pixel*: rivista d'arte multimediale realizzata da studenti e laureati dei corsi di storia dell'Arte Contemporanea presso l'Università "La Sapienza" di Roma: http://www.pixel-art.it/eventi/eventi_3_1.htm.

¹⁰² Il Concetto di informazione diffusa attraverso il telefono cellulare è fondamentale nei paesi scandinavi.

molteplici applicazioni¹⁰³, riesce a creare i presupposti per un nuovo linguaggio artistico che annulla ogni conflitto fra l'arte e le tecnologie delle telecomunicazioni.

¹⁰³ Il cellulare viene oggi utilizzato come medium adatto alla formazione, all'informazione e all'intrattenimento ovvero, in una sola parola, adatto all'*infotainment* (*information and intertainment*).

4.5 IL CELLULARE COME ANTENNA DAL/NEL MONDO

Il telefono, “il più nuovo dei vecchi media o il più antico dei new media”¹⁰⁴, fin dalla sua origine ha anticipato gli scenari futuri della comunicazione diventando il modello delle telecomunicazioni “da uno a uno” e dei personal media individuali e interattivi, in un periodo in cui dominava il tipo di comunicazione di massa “da uno a molti”.

Oggi il telefono ha mutato ulteriormente funzione: non solo medium personale, ma anche medium mobile per identità multiple sempre più personalizzato e specializzato¹⁰⁵.

La richiesta del mercato spinge le grandi aziende a creare telefoni cellulari sempre più sofisticati che concentrino in un unico apparecchio portatile tutti gli strumenti comunicativi di cui l'uomo fa uso, attraverso una ibridazione dei media che

¹⁰⁴ Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

¹⁰⁵ Peppino Ortoleva a tal proposito parla dei cellulari come oggetti che hanno un nome proprio, possiedono una pelle con possibilità di infiniti tatuaggi e che sono mascherabili. Ortoleva, P. (1995).

convoglia il massimo delle informazioni in uno spazio minimo. Come è stato visto precedentemente, grazie all'unione tra reti di telecomunicazione e informatica e l'utilizzo del digitale, il cellulare è diventato veicolo di suoni, immagini e testi capaci di coinvolgere contemporaneamente tutti i sensi dell'uomo¹⁰⁶.

Lo sviluppo della comunicazione wireless, che oggi costituisce il futuro delle telecomunicazioni, appare straordinariamente ricco di possibilità proponendosi soprattutto come canale di distribuzione complementare al CdRom, alla televisione, al film. Infatti, se prima era il cinema ad utilizzare il telefono cellulare come nuovo protagonista degli eventi, come "trasformatore narrativo" degli spazi, dei tempi e delle relazioni messe in scena e vissute dai soggetti o come aiutante magico del protagonista, ora è il cellulare a diventare il nuovo veicolo per contenuti cinematografici e a *rimediare* tutto l'universo semantico del cinema.¹⁰⁷

Questo continuo sviluppo dei mezzi di telecomunicazioni non può non influire anche sul mondo dell'arte, non soltanto trasformando le vecchie forme e i vecchi modi del fare

¹⁰⁶ Ci sono due cose che permettono la conversazione di tutti i media: il telefono e il linguaggio digitale. 0/1 riduce infatti tutte le esperienze umane in una stringa continua di infinite combinazioni mentre il telefono distribuisce i dati da qualunque parte.

¹⁰⁷ Molti sono i film in cui viene utilizzato il cellulare come elemento fondamentale della trama, un esempio è costituito da *Matrix* dove il telefonino mette in contatto mondi paralleli. Marrone, G. (1999).

artistico, ma soprattutto spingendo gli artisti ad acquisire sempre maggior padronanza dei mezzi elettronici al fine di esplorare e sperimentare il loro potenziale interattivo e comunicazionale. In questo modo dalle nuove pratiche artistiche interattive di quegli operatori culturali che lavorano con i materiali ed i mezzi immateriali dell'epoca contemporanea interagendo "da lontano", possono emergere forme più libere di comunicazione che mettano in risalto l'influenza delle nuove tecnologie in ogni aspetto della vita umana.

L'uso sperimentale delle telecomunicazioni apre la strada a nuove problematiche culturali e a nuove forme artistiche in cui cambiano il ruolo dell'artista, il suo rapporto con il pubblico e il significato della rappresentazione stessa. La fruizione dell'opera non è più legata ad un posto fisico specifico, ma è virtualmente presente ovunque e si realizza e si modella nel momento dello scambio e dell'intreccio comunicativo.

È impossibile per ora prevedere con certezza quali saranno le molteplici applicazioni effettuate dagli artisti telematici, probabilmente il prossimo passo consisterà nella commissione di opere per cellulare direttamente tramite SMS o MMS, dando origine ad una sorta di operazione meta-MMS, ma quello che appare oramai certo è che il telefono cellulare rappresenta il mezzo che più di tutti riesce a dar voce all'evoluzione del

sistema sociale¹⁰⁸, uno strumento Smart Mobs¹⁰⁹, intelligente, sempre meno protesi e sempre più antenna dell'uomo dal/nel mondo¹¹⁰.

¹⁰⁸ Il cellulare costituisce la tecnologia che più di tutte esprime le tendenze comunicative in atto nella società: dall'unidirezionalità all'interattivo, dalla massa alla persona, dall'analogico al digitale, dal fisso al mobile.

¹⁰⁹ Smart Mobs è il titolo utilizzato da Rheingold per il suo testo. Smart Mobs (abbreviazione di Smart Mobiles) significa sia "telefoni cellulari intelligenti" che "folla intelligente", in riferimento agli effetti dell'uso di questi strumenti sulle comunità umane. Rheingold, H. (2002-2003).

¹¹⁰ Come è stato detto in 4.2 *Le potenzialità del wireless: un'arte "deterritorializzata"*. Multimedialità, interattività, leggerezza, piccolezza e nomadismo, l'uomo contemporaneo viene considerato come una specie di cyborg dove le protesi diventano parte integrante del corpo umano.

APPENDICE

Fun of Fun,

18-19 Settembre 2004, Casier, Treviso.



Ryosuke Cohen, *Brain Cell*, 2004, Foto Raffaella Di Lorenzo.

FUN OF FUN

FUNCO Foundation (Padiglione Arte Contemporanea) è un luogo magico, circondato dall'acqua del Flame Lake, creato e abitato da artisti. Urinopia realizzata su un'isola a Casier, alle porte di Treviso.

Non poteva esserci posto migliore dove riunire una moltitudine di spiriti creativi e dare spazio alla loro espressività.

Lo scorso 18 e 19 Settembre c'è stato FUN of FUN (First Universal Nexus of FUNtastic United Nations), un incontro tra spiriti liberi provenienti da ogni continente sommerso ed emergente. Un piacevole noemero in un'altra dimensione, un Tour All Inclusive sull'isola che c'è, un taberna vivante impressionante per chi è stanco di fare il voyeur in gita organizzata accontentandosi di vedere gli impressionisti nel museo di Torino.

Non si paga per assistere agli spettacoli o fruire le mostre, perché in questo caso non ci sono né palcoscenici né gallerie. Gli abitanti di FUN non vogliono essere spettatori passivi e neanche attesi, preferiscono vivere le situazioni, partecipare agli eventi e collaborare alla nascita dei progetti. Prima tu ascolti me che suono, poi io guardo te che leggi, insieme gustiamo il cibo preparato da un terzo e così via, rifidando il più possibile il divario tra la casta dei creativi creativi e la massa informale di pubblico, pur mantenendo accesa l'intelligenza, per non farsi ingurgitare nello schermo dalle veline e dai grandi fratelli di turno.

Sono arrivati artisti da varie nazioni per creare installazioni, recitare poesie, pro-

porre performance musicali, opere multisensoriali, cibi e bevande d'artista. Tutto ciò è avvenuto autofinanziandosi e contando sulla collaborazione di tutti.

In queste pagine tento un sintetico resoconto parziale di quanto è accaduto a FUN of FUN ma chi vuol saperne di più può digitare questo indirizzo internet: <http://www.aaa-edizioni.it>

* **ALBERO DELLA POESIA** è un progetto pluriennale di Giancarlo DA LID e Liliana BARRACCHI che si è sviluppato durante i due giorni nel giardino interno, con interventi di Yolaine CARLIER, FRIPS, Karl Friedrich HACKER, Valentino MONTANARI, Gianni NOCI, sadoMARTA, Stefano ZANUS.

* **APARTE** è un collettivo che ha proposto il concerto per contrabbasso solo di Roberto BARTOLI, gli interventi di Paola BRIDOLATI, Rino e Marco DE MICHELE, Matek PANISERA, Fabio SANTINI e la straordinaria azione "bossa" di YETTA che ha sanziato il corpo e lo spirito di tutti i presenti.

* **ARTESUPERCRITICA** è un progetto collettivo ideato da Walter Crisculi con l'assistenza tecnica di Ennio Baroni. Tra le Fantastice United Nations ve ne sono alcune dove il senso dell'Arte non si esplora, dove ogni giudizio estetico è assente, dove il Critico d'Arte è inutile poiché la sua opera non ha scroli. Anche i pochi Cavalieri sopravvissuti appartengono a una specie pratticamente estinta che, negli esemplari rimasti, mendica presso gli arti-

sti un poco di considerazione, domandando solamente di tradurre in forme qualche appunto già scritto.

Così qualche pittore, soltanto se qualche recensore lo amma, trasforma quei concetti in opera. Hanno collaborato: Emanuela Biancuzzi + Gaetano Rodano + Mauro Cian + Anna Lombardi + Mirella & Russo + Fulvia Spizzo.

* Carlo BATTISTI è arrivato da Viareggio col suo carico di biciclette fantastiche che hanno allietato il corpo e lo spirito di chi manca dal percorso obbligatorio della gita fluviale in mountain bike.

* BAU, il gruppo di artisti della Venezia, ha presentato il numero 0 dell'omonimo Comitato di Cultura Contemporanea.

* Emanuela BIANCUZZI ha distribuito a tutti i Royal Biscuits (spannino antiverosionismo).

* Antonino BOVE ha collocato alcuni dei suoi Cerebri.

* Alessandra CARRARO e Piergiorgio SACCOMANO all'Ingresso hanno allestito il FUNtastic Universal Food Store.

Raffaele CHIANDUSSI ha mostrato il video Duality, parte conclusiva di un progetto in quattro fasi.

* COCO GORDON è una arzilla e scendite settantenne proveniente da New York che si è esibita nelle azioni Making Medicine Wheels with SuperSkyWoman e Book of Water.





* Ryosuke COHEN è arrivato da Osaka per realizzare le silhouette dei partecipanti su fogli del suo ventennale progetto Brain Cell.

* Allegra CORBO ha allestito un altare pagano coi suoi dipinti.

* Gioia DANIELIS come rappresentante della Stazione di Topolo ha presentato il video Vrnitev, sequenza di cortissimi creati da un centinaio di topolomanti.

* Alessandra GHIRARDELLI ha creato dei pasticcini di cacao e li ha disposti in modo da formare la frase I Believe. Poi ha invitato i presenti a gustarli.

* Peter KUSTERMANN partendo da Minden e girando l'Europa per realizzare un progetto artistico, è giunto poi a Castler per proporre l'azione Clown's Performance.

* Susanna LAKNER è venuta dalla Germania col marito Thomas Hoffman per allestire lo showroom di Planet Susanna.

* Tania LORANDI insieme a molti altri ha organizzato un affollato convegno en plein air sull'Apatafisica e dintorni.

* LUCKA KREMO BARONCINI ha esposto le banconote e i francobolli Avatar, presentando la nazione Kaos SF.

* OPLA* è un gruppo di architetti, coordinati da Marco PASIAN, che ha realizzato un'installazione nel parco.

* Angelo PRETOLANI non ha potuto essere presente ma mi ha inviato le istruzioni per realizzare la performance Hero.

* Giancarlo PUCCI aiutato dalla moglie ha dato vita a Partorirarte.

* Dino SILEONI completamente vestito, con la solita eleganza, nonostante il caldo si portava in giro il cane giallo per poi vestirsi e trasformarsi lui stesso in cane-poeta e abbaiare al vento svegliati.

* Fulvia SPIZZO ha distribuito degli attraenti Pasticcini di gesso non commestibili.

* Aida TEODORANI, la Dark Lady della letteratura italiana contemporanea, ha letto il testo L'Isola, da lei scritto appositamente per questa occasione, mentre Le Forbici di Maniù fornivano il sottofondo sonoro.

* Vittorio VELLA ci ha deliziato le orecchie con le sue tastiere e i suoi gadget elettronici, garantendo anche il supporto tecnico per Vittore Baroni e Le Forbici di Maniù.

* Carlo VIDONI ha riordinato la casa con Ironman e altri suoi elettrodomestici.

* Debora Vrizza ha proposto due performance gastronomiche: Spiedini di ficozza e Un minuto da Star.

Sicuramente ho dimenticato qualcuno ma mi giustifico col fatto che nessuno è perfetto e lo spazio-tempo è tiranno. In conclusione: è stata una magnifica vacanza fuori dagli schemi e dagli angusti spazi delle gallerie d'arte e Claudio Massini, a nome di PARCO Foundation, è rimasto entusiasta e mi ha chiesto di ripetere l'esperienza il prossimo anno. Chi ha proposto mi contatti: piemario_ciani@libero.it così potremo migliorare ulteriormente.

Piemario Ciani

1) Da sinistra: Partorirarte di Giancarlo Pucci; Adolfin De Stefani; gruppo en plein air; Piemario Ciani; Ryosuke Cohen ritrae Roberto Scalf.

2) Da sinistra: Susanna Lakner di Planet Susanna; Opla; Carlo Battisti; Debora Vrizza abbracciata con Michele e accanto Annamaria Jodice e la figlia Chiara; Peter Kustermann.

3) Da sinistra: Lucka Krema Baroncini della nazione Kaos SF; Pierpaolo Saccamano e Alessandra Carraro; Aida Teodorani; Ferruccio Giovanni, Claudio Massini e Vittore Baroni al tavolo Bau.



BIBLIOGRAFIA

1. A.A.V.V. 1970, *XXXV Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia: Ricerca e progettazione: Proposte per una esposizione sperimentale*, catalogo mostra, Stamperia di Venezia, 1970.
2. AA. VV. 1986, *XLII Esposizione internazionale d'arte La Biennale di Venezia: Arte e scienza*, catalogo mostra, Electa, Milano, 1986.
3. AA. VV. 1998, *Arslab. I labirinti del corpo in gioco*, catalogo mostra, Torino, Lingotto, 1998-1999, Hopefulmonster, Torino, 1998.
4. AA.VV. 1981, *Bauhaus*, pubblicato dall' Institut für Auslandsbeziehungen (Istituto per le Relazioni Culturali con l'Estero), Institut für Auslandsbeziehungen, Stoccarda, 1981, catalogo mostra Napoli, Museo di Capodimonte, 1981-1982, Goethe Institut di Napoli, Soprintendenza ai Beni Artistici e Storici della Campania, Soprintendenza ai Beni Ambientali e Architettonici di Napoli.
5. AA. VV. 1986, *Futurismo e futurismi*, catalogo mostra, Palazzo Grassi, Venezia, 1986, Bompiani, Milano, 1986.
6. AA. VV. 2001, *Kurt Schwitters: collages, dipinti e sculture, 1914-1947*, Catalogo mostra, Pac (Padiglione

- d'arte contemporanea), Milano 2001-2002 Mazzotta, Milano, 2001.
7. AA.VV. 1978, *Mantua mail '78*, esibizione internazionale di Mail Art, catalogo mostra, Casa del Mantegna, Mantova, 1978, Assessorato alla cultura Comune di Mantova, 1978.
 8. AA. VV. 1994, *Nam June Paik; lo sciamano del video*, catalogo mostra, Palazzo Reale, Arengario, Milano, 1994, Mazzotta, Milano, 1994.
 9. AA. VV. 1989, *Omaggio a Dalí scultore e illustratore*, catalogo mostra, Galleria civica d'arte moderna, Comune di Gallarate (MI), 1989, Master international art, Milano, 1989.
 10. Abruzzese, A., Borrelli, D., *L'industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio*, Carocci Editore, Roma, 2001.
 11. Argan, G. C., *L'arte moderna. Dall'illuminismo ai movimenti contemporanei*, 1970, Sansoni, Firenze, 1997.
 12. Auerbach, E., *Mimesis: il realismo nella letteratura occidentale*, 1946, tr. it. A. Romagnoli, H. Hinterhäuser, Einaudi, Torino, 2000.
 13. Augé, M., *Non-lieux: introduction a une anthropologie de la surmodernite*, Editions du Seuil, Paris, 1992, tr. it. D. Rolland, *Nonluoghi: Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Eleuthera, Milano, 1996.

14. Baraldi, C., Cucciolo, M., Denti, G., *Copyart. La funzione creativa della fotocopiatrice*, Ulisse, Bologna, 1991.
15. Baroni, V., *Arte postale. Guida al network della corrispondenza creativa*, AAA Edizioni, Bertiole (UD), 1997.
16. Baroni, V., Ciani, P., Giaccon, M., *Last Trax*, AAA Edizioni, Bertiole (UD), 1987.
17. Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 1936, tr. it. E. Filippini, Einaudi, Torino, 2000.
18. Belting, H., *La fine della storia dell'arte, o La libertà dell'arte*, 1984, Einaudi, Torino, 1990 (XI – XIV; pag. 3-93).
19. Bertasio, D., *Ars ex machina. L'artificiale e il dualismo della cultura*, Quattro Venti, Urbino, 1993.
20. Bettetini, G., Colombo, F., *Le nuove tecnologie della comunicazione*, 1993, Bompiani, Milano, 1999.
21. Bianchi Bandinelli, R., *Roma: l'arte romana nel centro del potere*, Rizzoli, Milano, 1969.
22. Boatto, A., *Pop art*, 1983, nuova edizione, Laterza, Bari, 1998.
23. Bolter J. D., Grusin, R., *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, London, 1999,

- tr. it. B. Gennaro, *Re-mediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Abbiategrasso (MI), 2003.
24. Bonito Oliva, A. (a cura di), *Ubi Fluxus ibi motus: 1990-1962*, Mazzotta, Milano, 1990.
25. Bordini, S., *Arte elettronica*, Art dossier, Giunti, Firenze, 2000.
26. Bordini, S., *Arte elettronica*, Giunti, Firenze, 2004.
27. Bordini, S., *Come gli artisti adoperano il computer*, in *Rivista on line di Storia dell'Arte*, Dipartimento di Storia dell'Arte, Università di Roma "La Sapienza", n. 1, 2004.
28. Bordini, S. (a cura di), *L'occhio, la mano e la macchina. Pratiche artistiche dell'Ottocento*, Lithos, Roma, 1999.
29. Bordini, S., *Luce, pittura e movimento: ricerche tra Ottocento e Novecento*, Lithos, Roma, 1993.
30. Bordini, S., *Materia e immagine: fonti sulle tecniche della pittura*, Leonardo-De Luca, Roma, 1991.
31. Bordini, S., *Videoarte & arte: tracce per una storia*, Lithos, Roma, 1995.
32. Borrelli, D. (a cura di), *Il filo dei discorsi. Teoria e storia sociale del telefono*, Sossella, Roma, 2000.
33. Borrelli, D., *Il telefono*, Ellissi, Arzano (NA), 2000.

34. Boschi, A., Todi, T. (a cura di), *Remembering Giulietta*, catalogo mostra internazionale di Mail Art , Accademia di belle arti, Sala delle Colonne, Bologna, 1995, Bora, Bologna, 1995.
35. Bottai, S., *Marita Liulia*, Lithos, Roma, 2003.
36. Bottai, S., Sbrilli, A., *Marita Liulia - Art in the Age of Availability*, Amos Anderson Art Museum, Medeia, Helsinki, 2003.
37. Branzaglia, C., *Marginali. Iconografie delle culture alternative*, Castelvechi, Roma, 2004.
38. Britsch, F., Weiss, P., *Le avanguardie artistiche e la cartolina postale*, tr. it. O. Martinez, Cantini Editore, Firenze, 1989.
39. Broi, G. (a cura di), *La posta in gioco: la comunicazione postale come creatività artistica*, catalogo mostra, galleria degli Uffizi, Firenze, 1990, Presidenza del Consiglio dei ministri, Dipartimento per l'informazione e l'editoria, Roma, 1990.
40. Bruschi, A., (a cura di) *Scritti rinascimentali di architettura: Patente a Luciano Laurana, Luca Pacioli, Francesco Colonna, Leonardo Da Vinci, Donato Bramante, Francesco Di Giorgio, Cesare Cesarino, Lettera a Leone X*, Il Polifilo, Milano, 1978.
41. Calvesi, M., *Duchamp invisibile: la costruzione del simbolo*, Officina Edizioni, Roma, 1975.

42. Capucci, P. L., *Arte e tecnologie, comunicazione estetica e tecnoscienze*, Edizioni dell'Ortica, Bologna, 1996.
43. Capucci, P. L., *Realtà del virtuale. Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, Clueb, Bologna, 1993.
44. Carroll, L., *Alice's adventures in wonderland & throught the looking glass*, 1871, tr. it. M. d'Amico, *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie & Attraverso lo specchio*, Mondadori, Milano, 1978.
45. Cerritelli, C. (a cura di), *Artefax. Ricerche contemporanee in telefacsimile*, Casalecchio di Reno (BO), 1990, Grafis Edizioni, Bologna, 1990.
46. Ciani, P., *Piermario Ciani: xerografie originali*, catalogo mostra, Centro culturale Aldo Moro, Cordenons (PN), 1987-1988, Cordenons, Pordenone, 1988.
47. Colombo, F., *Il piccolo libro del telefono, una vita al cellulare*, Bompiani, Milano, 2001.
48. Corgnati, M., Poli, F., *Dizionario dell'arte del novecento. Movimenti, artisti, opere, tecniche e luoghi*, Paravia Bruno Mondadori, 2001.
49. Costa, M., *L'estetica dei media. Tecnologie e produzione artistica*, Capone Editore, Cavallino (LE), 1990.

50. Costa, M., *L'estetica della comunicazione. Come il medium ha polverizzato il messaggio*, Castelvevchi, Roma, 1999.
51. Crispolti, E., *Extra media: esperienze attuali di comunicazione estetica*, Studio Forma, Torino, 1978.
52. Crispolti, E. (a cura di), *Ricostruzione futurista dell'universo*, Mole Antonelliana, Torino, 1980, Assessorato per la cultura, Musei civici, Torino, 1980.
53. Da Vinci, L., *Trattato della pittura, condotto sul Codice Vaticano Urbinate 1270, Leonardo Da Vinci; preceduto dalla Vita di Leonardo di Giorgio Vasari*, introduzione di Silvia Bordini, Grandi Tascabili Economici Newton, Roma, 1996.
54. Dalai Emiliani, M., Curzi, V. (a cura di), *Piero della Francesca tra arte e scienza: atti del Convegno Internazionale di studi*, Arezzo, 1992, Marsilio, Venezia, 1996.
55. De Angelis, V., *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Mondadori, Milano, 2000.
56. De Kerckhove, D., *Brainframes. Technology, mind and business*, Bosch & Keuning, Utrecht (Olanda), 1991, tr. it. B. Bassi, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna, 1993.
57. De Mambro Santos, *Il canone metamorfico*, Apeiron Editori, Roma, 2002.

58. De Micheli, M. , *Le avanguardie artistiche del Novecento*, 1986, Feltrinelli, Milano, 2002.
59. De Sola Pool, I., *Tecnologie di libertà. Informazione e democrazia nell'era elettronica*, 1988, Utet, Torino, 1995.
60. De Vecchi, P., Cerchiari, E., *Arte nel tempo. Dall'Illuminismo al Postmoderno*, Bompiani, Milano, 1995.
61. Dick, P. K., *Ubik*, Baror International Inc. Armonk, New York, U.S.A., 1968, tr. it. P. Prezzavento, Fanucci, Roma, 2003.
62. Dorflès, G., *Ultime tendenze nell'arte d' oggi*, 1961, Feltrinelli, Milano, 1999.
63. Eco, U., *Opera Aperta*, 1962, Bompiani, Milano, 2000.
64. Ferroni, G., *Storia della letteratura italiana. Dall'Ottocento al Novecento*, 1991, Einaudi, Milano, 1995.
65. Ferroni, G., *Storia della letteratura italiana. Il Novecento*, 1991, Einaudi, Milano, 1995.
66. Formenti, C., *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Raffaello Cortina, Milano, 2000.
67. Garroni, E., *Estetica. Uno sguardo-atravverso*, Garzanti, Milano, 1995.

68. Garroni, E., *L'arte e l'altro dall'arte*, Editori Laterza, Bari, 2003.
69. Gibson, W., *Neuromancer*, 1984, tr. it. G. Cossato, S. Sandrelli, *Neuromante*, Nord, 2004.
70. Gough-Cooper, J., Caumont, J., *Marcel Duchamp, effemeridi su e intorno a Marcel Duchamp e Rose Sélavy 1887-1968*, catalogo mostra, Palazzo Grassi, Venezia, 1993, Bompiani, Milano, 1993.
71. Heidegger, M., *L'Origine dell'opera d'arte* in Heidegger, M. *Sentieri interrotti*, tr. it. P. Chiodi, La Nuova Italia, Firenze, 1968 (pag 3-25).
72. Held, J., *L'arte del timbro*, AAA Edizioni, Bertiole (UD), 1999.
73. Home, S., *Assalto alla cultura. Correnti utopistiche dal Lettrismo a Class War*, AAA Edizioni, Bertiole (UD), 1996.
74. Jacquement, M., *Il galateo del cibernauta. Le regole della nuova etichetta tra fax, cellulari e reti telematiche*, Castelvevchi, Roma, 1995.
75. Johnson, R., *The paper snake*, Something Else Press, New York, 1965.
76. Landow, George P., *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, 1994-1997, The Johns Hopkins University Press, tr. it. V. Musumeci, *L'Ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, Mondadori, Milano, 1998.

77. Lee, Rensselaer W., *Ut Pictura Poesis, The Humanistic Theory of Painting*, W. W. Norton & Co., New York, 1967, tr. it. *Ut Pictura Poesis, la teoria umanistica della pittura*, Sansoni, Firenze, 1974.
78. Lévy, P., *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Odile Jacob, 1997, tr. it. D. Feroldi, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 2001.
79. Manovich, L., *The Language of New Media*, The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 2001, tr. it. R. Merlini, *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Olivares, Milano, 2002.
80. Marinuzzi, F., Tortoreto, F., *GPRS, UMTS, WI-FI e le tecnologie di IV generazione. Il futuro della comunicazione mobile*, FrancoAngeli, Milano, 2003.
81. Marrone, G., *C'era una volta il telefonino*, Meltemi, Roma, 1999.
82. Massari, S., Negri Arnoldi, F., *Arte e scienza dell'incisione: da Maso Finiguerra a Picasso*, La Nuova Italia Scientifica, Roma, 1987.
83. Mattei, M. G. (a cura di), *Elettrographics*, Ediform, Pavia, 1984.
84. McLuhan, M., *Understanding Media*, McGraw-Hill Book Company, New York, 1964, tr. it. E., Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1979.

85. Menna, F., *La linea analitica dell'arte moderna*, 1975, Einaudi, Torino, 2001.
86. Monaco, G., De Bernardis, G., Sorci, A., *La produzione letteraria nell'antica Roma*, Palumbo, Editore, 1996.
87. Mumford, L., *Arte e tecnica*, 1962, Etas-Kompas, Milano, 1966.
88. Munari, B., *Arte come mestiere*, Laterza, Roma, 1997.
89. Munari, B., *Mostra collettiva di Bruno Munari*, Corraini, Mantova, 1994.
90. Munari, B., *Xerografie originali*, Zanichelli, Bologna, 1977.
91. Negroponte, N., *Being Digital*, 1995, tr. it. F. e G. Filippazzi, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001.
92. Ortoleva, P., *La società dell'informazione. Il sistema dei media nel Novecento*, Anicia, Roma, 1992.
93. Ortoleva, P., *Mediastoria. Comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo*, Nuova Pratiche Editrice, Parma, 1995.
94. Perniola, M., *I Situazionisti: il movimento che ha profetizzato la società dello spettacolo*, Castelvechi, Roma, 1998.

95. *Piermario Ciani + 0 - 4/4*, catalogo mostra, Artestudio Clocchiatti Udine, 2004, AAA Edizione, Bertiole (UD), 2004.
96. Pilati, A., Richeri, G., *La fabbrica delle idee. Il mercato dei media in Italia*, Baskerville, Bologna, 2000.
97. Poinot, J., M., *Mail art, Communications à distance, concept*, Cedec, Parigi, 1971.
98. Rheingold, H., *Smart Mobs*, 2002, tr. it. G. Rossi, Raffaello Cortina, Milano, 2003.
99. Romano, G., *Artscape. Panorama dell'arte in rete*, Costa e Nolan, Ancona- Milano, 2000.
100. Salaris, C., *Il movimento del Settantesette. Linguaggi e scritture dell'ala creativa*, AAA Edizioni, Bertiole (UD), 1997.
101. Sasson, D., *L'arte schiacciabottone*, Assessorato istruzione e cultura della provincia di Siena, Siena, 1989.
102. Sassoon, D., *La Gioconda. L'avventurosa storia del quadro più famoso del mondo*, tr. it. A. Palladino, Carrocci, Roma, 2002.
103. Sbrilli, A., *La riproducibilità dell'opera d'arte dalla copia antica alle tecnologie digitali*, in *Enciclopedia dell'Arte*, Garzanti, Milano, 2003.
104. Sbrilli, A., *Storia dell'arte in codice binario*, Angelo Guerini e Associati, Milano, 2001.

105. Schlosser Magnino, J., *Die Kunstliteratur*, Kunstverlag Anton, Schroll & Co., Wien, 1924, tr. it. F. Rossi, *La letteratura artistica*, La Nuova Italia, Scandicci (FI), 2001.
106. Scudiero, M., *Futurismi postali. Balla, Depero e la comunicazione postale futurista*, catalogo mostra, Palazzo Alberti, Rovereto, 1986, Longo, Rovereto (TN), 1986.
107. Selz, P., Constantine, M., *Art Nouveau, Art and Design at the Turn of the Century*, Museum of Modern Art, New York, 1960.
108. Solimano, S., *The Fluxus Constellation*, Neos, Genova, 2002.
109. Speroni, F., *La rovina in scena. Per un'estetica della comunicazione*, Meltemi, Roma, 2002.
110. Taiuti, L., *Arte e media. Avanguardie e comunicazione di massa*, Costa e Nolan, Genova, 1996.
111. Taiuti, L., *Corpi sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano, 2001.
112. Vinca Masini, L., *Arte Contemporanea: La linea dell'Unicità-La linea del Modello*, Giunti, Firenze, 1989, ristampato con il titolo *L'arte del Novecento. Dall'Espressionismo al Multimediale*, Gruppo Editoriale l'Espresso, Roma, 2003.

113. Vidali, R. (a cura di), *Juliet Art Magazine*, n. 120, Trieste, Dicembre 2004 - Gennaio 2005.
114. Weissberg J. L., *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques; pourquoi nous ne croyons plus la télévision ?*, Éditions l'Harmattan, Paris, 1999.
115. Welch, C., *Eternal Network. A Mail Art Anthology*, University of Calgary Press, Calgary (Alberta), 1995.
116. Wind, E., *Arte e anarchia*, Adelphi, Milano, 1968.
117. Wingler, H. M., *Il Bauhaus: Weimar Dessau Berlino 1919-1933*, Feltrinelli, Milano, 1972.
118. Zannier, I., *L'occhio della fotografia: protagonisti, tecniche e stili dell'invenzione meravigliosa*, 1986, Carocci, Roma, 1998.
119. Zeri, F., *I francobolli Italiani. Grafica e ideologia dalle origini al 1948*, Il Melangolo, Genova, 1993.
120. Zöllner, F., *Leonardo Da Vinci*, Taschen GmbH Hoenzollerning, Köln, 2002, tr. it. A. Barella Sciolette, Gruppo Editoriale L'Espresso, Roma, 2002.

*LINKOGRAFIA**

- <http://baccelli1.interfree.it> : sito di Vittore Baccelli dedicato alla Mail Art.
- <http://mypage.uniserve.ca/~sn0958/>: sito di Anna Banana.
- <http://mitpress2.mit.edu/ejournals/Leonardo/isast/wow/jack-wow284.html>: articolo di Sarah Jackson in Leonardo On-Line.
- <http://mlab.uiah.fi/~htikka/>: sito ufficiale dell'artista finlandese Heidi Tikka.
- <http://noemalab.org/sections/specials/tetcm/2002-03/avatars/telepresenza.html>: NOEMA è un sito sulle relazioni tra cultura e nuove tecnologie e sulle loro reciproche influenze.

* L'autrice garantisce l'esistenza dei link citati sino al 23/04/2005, data dell'ultimo controllo.

- <http://psrf.detritus.net/>: Sito dedicato alla storica fanzine di fotocopie d'arte Photostatic.
- <http://socks.ntu.ac.uk/archive/wilson/index.htm>: sito ufficiale di Stephen Wilson.
- <http://www.actlab.utexas.edu/emma/Intro/intro3.html>: Electronic Museum of Mail Art a cura di Chuck Welch.
- <http://www.aaa-edizioni.it/>: sito della casa editrice fondata da Piernario Ciani e Vittore Baroni in cui è possibile trovare numerose informazioni sui due autori, sui loro progetti e loro opere.
- <http://www.artfocus.com/copyart.htm>: sito dedicato ad una esibizione di Copy Art intitolata *What Happened to the pioneers?* Svoltasi nella Galleria di Arti Tecnologiche a Montreal nel Settembre 1995.
- <http://www.arts.arizona.edu/kelvin/Writings/Writings.html#esta>: sito dedicato a saggi scelti, deposizioni di artisti e altri scritti aventi come tema principale il rapporto tra artisti e nuove tecnologie.
- <http://www.art.net/~kiyotei/mailart.html>: sito su esibizioni, links e documenti che riguardano la Mail Art.

- <http://www.barbaraastman.com/>: sito ufficiale di Barbara Astman.
- <http://www.ben-vautier.com/>: sito ufficiale di Ben Vautier.
- <http://www.blinkenlights.de/>: sito in cui è possibile trovare notizie sul progetto *Blinkenlights*.
- <http://www.cavellini.org>: sito dedicato alla vita e alle opere di Guglielmo Achille Cavellini.
- <http://www.dismbody.demon.co.uk/whatisit.html>: sito in cui è possibile trovare informazioni sul gruppo britannico chiamato Disembodied Art Gallery.
- <http://www.flong.com/telesymphony/index.html>: approfondimento sulla performance di Golan Levin.
- <http://www.fredforest.com>: sito ufficiale dell'artista Fred Forest.
- <http://www.fortunecity.com/victorian/palace/62/johnson.html>: articolo su vita e opere di Ray Johnson.
- <http://www.frigomag.it/enomadi/>: sito di Frigidaire magazine.
- <http://www.geocities.com/johnheldjr/>: sito del Mail artista John Held junior.
- <http://www.giannicastagnoli.com/>: sito ufficiale dell'artista Gianni Castagnoli.

- <http://www.grahamrawle.com>: sito ufficiale di Graham Rawle.
- <http://www.guzzardi.it/arte/archiviomailart/archiviomail.html>: Archivio Internazionale di Mail Art, ovvero un centro permanente e continuamente aggiornato di opere, informazioni, documenti e recapiti e-mail di tutti i Mail Artisti.
- <http://www.hozro.it/mesciula.html>: sito dedicato a Plinio Mesciulam e alla rivista Mohammed.
- <http://www.keithbates.co.uk/>: sito ufficiale di Keith Bates.
- <http://www.luxflux.net/museolab/museo.htm>: sito del Museo Laboratorio di Arte Contemporanea dell'Università di Roma "la Sapienza".
- <http://www.mailart.be/>: sito ufficiale di Guy Bleus.
- <http://www.makadam.it/>: primo sito realizzato con immagini scattate dai cellulari e inviate via MMS.
- <http://www.massimocatalani.com>: sito ufficiale di Massimo Catalani.
- <http://www.medeia.com>: sito della società Medeia fondata da Marita Liulia in cui sono presenti informazioni sull'artista e sulle sue opere.

- <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/index.htm>: sito della Rai dedicato ad articoli riguardanti problemi della comunicazione.
- <http://www.pixel-art.it>: rivista d'arte multimediale realizzata da studenti e laureati dei corsi di storia dell'Arte Contemporanea presso l'Università "La Sapienza" di Roma.
- <http://www.poste.it/azienda/storia/>: pagina web del sito dell'Azienda Postale Italiana sulla storia del servizio postale.
- Cfr. <http://www.prixmobiussnordica.org/>: sito ufficiale del Prix Möbius Nordica.
- <http://www.sapienza.it/magam/>: sito della galleria "MAGAM" (Mail Art Gallery and Museum) di Porto San Giorgio che espone opere di Mail Art.
- <http://www.scriptaweb.it>: sito in cui vengono pubblicati libri scientifici on –line, tra cui il testo Bordini, S., *Come gli artisti adoperano il computer*, *Rivista on line di Storia dell'Arte*, Dipartimento di Storia dell'Arte, Università di Roma "La Sapienza", n. 1, 2004.
- <http://www.sonart.org/book/chapter10/group01/group.htm>: portale con links di siti in cui sono presenti opere della Sheridan.

- <http://www.t0.or.at/~radrian/>: sito ufficiale di Robert Adrian X.
- http://www.tecnocopy.org/mo_uni.htm: sito dedicato a *Unità Mohammed due*.
- <http://web.tiscali.it/stevetamburo/index.htm>: sito ufficiale di Stefano Tamburini.
- <http://www.ubcfumetti.com/enciclopedia/ranxerox/>: enciclopedia online del fumetto.
- <http://www.ubu.com/asp/asp.html#about>: sito dedicato alla rivista Americana degli anni Sessanta *Aspen*.
- http://www.ubu.com/sound/art_by_telephone.html: sito in cui è possibile ascoltare le voci degli artisti che hanno partecipato al progetto *Art by Telephone* nel 1969.
- <http://www.uclm.es/mide/>: Museo Internazionale di Elettrografia dell'università di Castilla-La Mancha a Cuenca (Spagna).