SAPERI E MESTIERI DELL'INDUSTRIA CULTURALE

a cura di Laura Bovone e Emanuela Mora

FrancoAngeli

Indice

Introduzione. Lavorare nell'industria culturale, una questione di *savoir faire*, di *Laura Bovone e Emanuela Mora* pag. 9

1. Il sistema dell'arte: settori e soggetti
di *Raimondo Strassoldo e Gianugo Cossi* » 19
1. Note preliminari » 19
1.1 Filiera, ciclo, sistema » 19
1.2 Difficoltà di definizione dell'arte, e sue conseguenze » 20
1.3 Difficoltà della sociologia dell'arte » 20
1.4 Arte come mercato e come sistema » 22
2. Un programma di ricerca empirica in sociologia dell'arte » 24
2.1 Arte e ideologia: il caso di Arnold Hauser » 25
2.2 Arte e politica: il caso di "Corrente" » 26
2.3 Arte, politica, economia: il caso di Brescia » 26
2.4 Arte, politica ed economia: il caso della Pop Art » 26
2.5 Arte come risorsa per lo sviluppo urbano e regionale: il caso della Provenza » 27
2.6 Il "writing" o graffitismo » 28
2.7 La land-art » 30
2.8 La decorazione domestica » 32
2.9 Il design industriale » 33
2.10 La pubblicità » 34
2.11 I fumetti » 36
3. Il settore delle arti tecnologiche » 37
3.1 Introduzione » 37
3.2 Il programma di ricerca: interrogativi e modelli » 39
3.3 Gli atteggiamenti dei critici » 41
3.4 Le nuove tecnologie nella distribuzione e fruizione dell'arte » 42
3.5 Qualche verifica sul campo » 43

1. Il sistema dell'arte: settori e soggetti

*di Raimondo Strassoldo e Gianugo Cossi**

Note preliminari

1.1 Filiera, ciclo, sistema

La metafora della filiera ha avuto un certo successo, nel gergo economico, per indicare il processo (e le relative strutture) attraverso il quale le materie prime vengono trasformate in prodotto; concetto analogo quindi a quelli di linea e di ciclo. In un'accezione più ampia, per filiera si intende l'insieme delle filiere di un certo settore economico o merceologico. Il merito di questa innovazione terminologica è quello di evidenziare, come fanno i progettisti di impianti industriali, i segmenti di percorso e i punti nodali e critici del processo, ed è per questo che essa era stata da noi adottata quale metafora-guida nell'elaborazione di un programma di ricerca sulla produzione dei beni e servizi artistici (Antonelli 1984; Becattini 2000; Bovone e Ruggerone 2003). Del resto, altre metafore tratte dal discorso economico e aziendalistico erano state da tempo trasferite nello studio dei fenomeni culturali; come quello ormai classico, di industria culturale (Adorno e Horkheimer 1966; Morin 1962; Griswold 1997), con i relativi consumi culturali; quello di marketing (Cossi 2000, 35-52), e così via.

Tuttavia, nel corso dell'indagine, è sembrato opportuno ritornare ad un concetto meno caratterizzato economicamente, più generale, larghissimamente diffuso nelle scienze sociali fin dalle loro origini, e dominante in alcune delle loro correnti più recenti: quello di sistema. Il concetto è da tempo ricorrente anche nello studio dei fenomeni artistici (Bonito Oliva 1975; Poli 2002; Strassoldo 1998). Le indagini qui presentate sono focalizzate (con qualche eccezione) sulla parte del sistema che si occupa della produzione delle opere d'arte, ovvero

* Il presente scritto è frutto del lavoro comune dei due autori. Tuttavia, agli effetti di legge, i paragrafi 1, 2, 4 e 5 sono da attribuire a R. Strassoldo e il 3 è da attribuire a G. Cossi.

sulla loro costruzione sociale, lasciando a momenti successivi lo studio dei processi di consumo/fruizione ovvero "utenza" dell'arte[1].

1.2 Difficoltà di definizione dell'arte, e sue conseguenze

Ogni studio social-scientifico dei fenomeni artistici deve innanzitutto fare i conti con l'estrema vaghezza, polisemia e opinabilità del concetto di arte. L'idea che esista una speciale sostanza o qualità "artistica" di alcuni prodotti culturali, una specie di grazia santificante, che li distingue dagli altri (ad es., meramente tecnici, o utilitari, o decorativi, o edonistici, o artigianali, o ludici, o di massa, o kitsch, ecc.), e che accomuna invece fenomeni molto diversi quanto alla base materiale e sensoriale (musica, letteratura, architettura, danza, pittura, scultura, cinema, ecc.), è un'idea propria della tradizione occidentale, e per di più relativamente recente, non anteriore al XVII secolo; e forse ormai obsoleta. Quasi tre secoli di discussioni filosofiche sull'idea di arte in generale (o 25 secoli, se includiamo anche le discussioni e riflessioni svolte nelle epoche precedenti, che tuttavia presentano diversità fondamentali) sembrano ormai sfociate, nella seconda metà del XX secolo, in una generalizzata presa d'atto dell'impossibilità di definire razionalmente (precisamente, univocamente, operativamente) il concetto.

Ciò è ormai pacifico presso gli storici dell'arte (Strassoldo 1998, 88 ss). I filosofi dell'arte (estetologi) per lo più si limitano ad analizzare e ricostruire e confrontare e ricombinare ciò che su questo tema hanno scritto altri filosofi. Proliferano le raccolte di opinioni e definizioni in materia (ce n'è una che comprende «822 definizioni di qualcosa di indefinibile» (Dorna 1994; Rosenberg 1975) e assai rari sono coloro che, nell'ultimo mezzo secolo, hanno ancora osato proporre nuove teorie generali sull'arte (Danto 1986, 1997; Carroll 1999; Lorand 2000).

1.3 Difficoltà della sociologia dell'arte

Questa incertezza sulla sua natura contribuisce a spiegare perché l'arte non abbia finora figurato in modo eminente tra gli oggetti di ricerca sociologica. Esiste certo una lunga tradizione di studi sociologici sull'arte; ma è piuttosto

[1] Un progetto su questo tema ("l'utente nelle istituzioni artistiche") è inserito in un gruppo di ricerca nazionale MIUR 2002-2003, coordinato da M. Negrotti su "Modelli dell'utente nelle società avanzate".

sottile e desultoria, ricca di alcuni grandi nomi e titoli ma piuttosto debole quanto a continuità, cumulatività, rigore metodologico, e integrazione sia nel *mainstream* teorico che nelle applicazioni pratiche (Strassoldo 1998; Tota 2000). Le cose stanno forse cambiando; aumentano anche in Italia le ricerche e pubblicazioni in sociologia dell'arte (Pellegrini 1996; Daolio 1997; Trasforini 2000) e le sezioni in questa materia nelle grandi associazioni sociologiche nazionali ed internazionali mostrano interessanti segni di vivacità[2]. I pessimisti e i cinici possono spiegarla come un sintomo di decadenza della sociologia, o quanto meno della sua resa alla post-modernità: preso atto dell'impossibilità di cambiare il mondo, con la critica delle sue storture e strutture di fondo (e la loro riforma e ricostruzione, ovviamente), i sociologi si consolano con lo studio di fenomeni relativamente leggeri, frivoli, divertenti, ad alto tasso di soggettività, come appunto sarebbero quelli artistici.

Ma ci sono certo molte altre ragioni della generalmente scarsa sensibilità dei sociologi per questo settore della cultura. Una è, paradossalmente, che l'incertezza sulla natura e sull'essenza dell'arte favorisce l'accettazione di una sua definizione meramente sociologistica (o social-costruttivistica, o convenzionale, relativistica, ecc.): l'arte è qualunque cosa la società – le sue istituzioni, i suoi agenti – definisce come tale. Ora, tra la fine dell'Ottocento e la prima metà del Novecento, è avvenuto un curioso fenomeno di crescente autoisolamento del sistema dell'arte dal resto dei fenomeni socio-culturali. L'Arte con la A maiuscola (l'arte alta, pura, vera, d'avanguardia, sperimentale, ecc.) è divenuta, più che mai, un fenomeno di e per ristrette aristocrazie intellettuali ed economiche[3]. Al contrario, i sociologi sono generalmente più interessati ai fenomeni che coinvolgono *hoi polloi*, le ampie fasce di popolazione (e, spesso, quelle più disagiate piuttosto che le privilegiate). Il concetto di arte era assorbito in quelli, ben più ampi, di cultura e comunicazione. Non a caso, mentre la sociologia dell'arte era ridotta al lumicino, diventavano marea gli studi sulla cultura di massa e pop, sulla cultura materiale, sull'industria culturale, e così via (Engel Lang 2000).

Infine, l'incertezza sulla natura dell'arte può spiegare anche la forte riluttanza del sistema dell'arte a prestarsi all'analisi sociologica, cioè all'indagine critica, razionale e scientifica; diversamente da molti altri ambiti della società,

[2] Nell'aprile 2003 si è svolto a Parigi un convegno di sociologia dell'arte organizzato congiuntamente dall'ISA (International Sociological Association) e dall'ESA (European Sociological Association) cui erano pervenute circa duecento richieste di partecipazione (poi ridotte a novanta a causa di vari problemi organizzativi). Al congresso ESA di Murcia (settembre 2003) è prevista una sezione di sociologia dell'arte, dove si attende la partecipazione di un maggior numero di relatori.

[3] Tra i tanti, cfr. Ferry (1991). Che l'idea sia ormai ampiamente diffusa è indicato anche dal fatto che Luc Ferry è oggi ministro della cultura nel governo Raffarin.

che invece hanno visto nell'illuminazione sociologica un contributo al proprio miglioramento. La ragione è che nel corso degli ultimi due o tre secoli, in Occidente, si è diffusa l'idea che l'arte sia qualcosa di ineffabile, cioè non comunicabile discorsivamente e razionalmente; ma solo esperibile nel chiuso e nell'immediatezza della coscienza (intuizione, emozione). Di più, si è ritenuto che essa abbia qualcosa di misterioso e quindi sacrale (teoria del Genio). Ne consegue che l'arte è uno dei pochi settori della società in cui abbiano ancora qualche corso i principi dell'Autorità e della Rivelazione, impersonati da alcuni attori centrali del sistema: artisti, storici, critici, ma anche sedicenti esperti, curatori, mercanti, ecc. Ora, è comprensibile che questo mondo sia assai diffidente dei tentativi di indagine critico-razionale, con i connessi inevitabili rischi di demistificazione. Magari si ammette (con qualche difficoltà) che i sociologi possano indagare gli aspetti di contorno dell'arte: le biografie degli artisti, il loro ambiente sociale, le istituzioni, la committenza, i mercati, il pubblico, e così via[4]; ma il suo nucleo centrale, l'atto creativo, le forme create e la loro qualità artistica, rimarrebbero per definizione inaccessibili al raggio indagatore della scienza (sociale). Sulla validità di questa esclusione si incentrano molte delle discussioni epistemologiche di sociologia dell'arte negli ultimi tempi (Zolberg 1994; Bowler 1998). Ciò detto, è anche però da aggiungere che nella seconda metà del '900 quest'immagine sacrale dell'arte si è molto indebolita, e i suoi soggetti stessi ammettono oggi di essere nient'altro che una particolare categoria di lavoratori creativi, alla stregua di molti altri: designer, grafici, artigiani, ma anche intellettuali, ideologi, ricercatori sperimentali, scienziati; e anche, secondo Warhol, imprenditori e uomini d'affari (Warhol 1983, 68).

1.4 Arte come mercato e come sistema

Non c'è dubbio che negli ultimi decenni il sistema dell'arte sia stato affrontato molto più massicciamente e incisivamente dagli economisti che dai sociologi, e definito soprattutto come mercato dell'arte, cioè come l'insieme dei meccanismi tesi principalmente alla formazione dei valori economici, dei prezzi, e quindi dei guadagni e dei profitti. La crescita del mercato dell'arte, l'arte come forma di investimento, la formazione e crescita delle imprese che commerciano in arte (a cominciare dalle case d'asta), le pratiche speculative, la

[4] Un simile elenco delle tematiche concesse dagli storici dell'arte alle analisi sociologiche si trova già nella recensione di Gombrich (1953). Ma cfr. anche la voce "arte" nei più noti dizionari di sociologia, come il Demarchi, Ellena e Cattarinussi (1986) e il Gallino (1988) e le sezioni dedicate all'arte in alcuni noti manuali di sociologia della cultura, come il Crespi (1996).

collusione tra diversi operatori istituzionali, le diverse forme di commistioni pubblico-privato, il mecenatismo delle aziende come forma di promozione e pubblicità, le grandi mostre come imprese economiche, la gestione aziendalistica delle pubbliche istituzioni artistiche, il mercato editoriale d'arte, l'arte come risorsa turistica urbana e regionale, l'e-commerce dell'arte, sono solo alcuni degli aspetti del sistema dell'arte che sono stati oggetto di studio da parte di economisti (Herchenroder 1980; De Paz 1985; Villani 1986, 1997; Boime 1990; Frey 1991; Ricossa 1991; Raspoi 1997; Santagata 1998); ma anche di qualche storico e critico d'arte, che nel corso dei suoi studi e della sua pratica professionale ha avuto modo di toccare con mano, e magari essere scandalizzato da, la pervasività dei fenomeni soprammenzionati e i loro effetti distorsivi sui valori propriamente artistici (Vettese 1993; Poli 2002). Gli aspetti economici del sistema dell'arte, ovvero l'arte come settore dell'economia, sono una realtà imponente, che in queste pagine prenderemo in considerazione solo molto tangenzialmente.

Non risulta finora una messe altrettanto robusta di analisi del sistema dell'arte da una prospettiva propriamente sociologica. Dagli albori della disciplina fino ai nostri giorni troviamo un certo numero di dichiarazioni programmatiche, di discussioni teoriche (Wolff 1983) o di analisi empiriche molto particolari, su singoli aspetti e momenti del mondo dell'arte[5]; ma manca ancora, a quanto ci risulta, un "trattato" di sociologia dell'arte che sia insieme organico e completo nella sua struttura teorica, e sufficientemente sostanzioso nei suoi contenuti empirici.

La pubblicazione, nel 1995, del ponderoso (oltre 500 pp.) volume di Niklas Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft* (L'arte della società)[6] aveva sollevato molte speranze, almeno per quanto riguarda il primo dei due aspetti (essendo ben nota la sovrana sprezzatura di Luhmann per i riferimenti empirici). Speranze purtroppo andate deluse, perchè, se non andiamo errati, solo poche righe del trattato sono dedicate alla struttura interna del sistema dell'arte, alle sue componenti in termini di soggetti, ruoli, istituzioni[7]; e appare quindi difficile ricavare da questo lavoro teoremi passibili di verifica sul campo.

[5] Non si possono qui non ricordare i numerosi saggi di Simmel su temi artistici, anche se non tutti propriamente sociologici. Cfr. Galletto (2001), o quelli di Weber, di Sorokin, di Adorno. Tra i classici moderni, a taglio nettamente sociologico-empirico, cfr. ad es. il citatissimo lavoro di Becker (1982). Una vasta rassegna bibliografica, di materiale soprattutto americano, è quella di Tota (1999).

[6] Il titolo originale è formulato allo stesso modo dei precedenti della serie, dedicati rispettivamente a *Il diritto della società*, *L'economia della società* ecc. La traduzione inglese porta invece il titolo *Art as a social system* (Stanford Univ. Press., Stanford Ca.).

[7] AA.VV (1997); anche Schryer (2001); Eislein (2002).

2. Un programma di ricerca empirica in sociologia dell'arte

Chi scrive è impegnato da alcuni anni in un articolato programma di ricerche di sociologia dell'arte, impostato inizialmente in una prospettiva classicamente e latamente struttural-funzionalista: quali sono le funzioni sociali dell'arte? A cosa serve l'arte? Perché esiste l'arte nella società? Quali sono gli attori (agenti, soggetti ecc.) dell'arte, quali sono i loro ruoli e status? Quali sono i valori, le norme, le istituzioni operanti in questo campo, e come si articolano reciprocamente le relazioni e interazioni tra i diversi soggetti? Quali sono i rapporti tra il sottosistema dell'arte e gli altri sottosistemi (dall'organismico al telico) in cui si può articolare il mondo dell'uomo? Senza trascurare per questo gli aspetti dinamici ed evolutivi: come e perchè muta il sistema dell'arte, e quali sono le sue tendenze attuali e le prospettive per il prossimo futuro (Strassoldo 1998, 183-243)?

In tempi più recenti si profila una concentrazione dell'interesse per un aspetto che forse si può definire come di politica (di economia politica, o di politica economica) dell'arte: davvero la celebrità (status, prestigio) degli artisti e il prezzo delle loro opere rispecchiano il loro intrinseco valore estetico-artistico, o lo spontaneo apprezzamento del pubblico? Come si costruiscono socialmente le gerarchie nel sistema dell'arte? Come si formano e diffondono i giudizi, i gusti e le mode nel campo artistico (problema della ricezione)? Quali sono le modalità di legittimazione dell'Autorità o Autorevolezza? Come si esercita il Potere nel mondo dell'arte?

È evidente che interrogativi così vasti e ambiziosi non possono essere perseguiti se non a prezzo di limitare drasticamente almeno l'ambito di riferimento empirico. Per diversi motivi, che non occorre esplicitare qui, ci siamo concentrati su alcune arti visuali, escludendo quindi campi enormi e frequentatissimi, come la musica, la letteratura, lo spettacolo, il cinema.

Nelle pagine che seguono daremo brevemente conto di una serie di ricerche che riguardano, da un lato, fenomeni che parsonsianamente possiamo definire di interpenetrazione tra (sotto-) sistemi, e in particolare tra il sottosistema dell'arte, quello della politica e quello dell'economia; e dall'altro, fenomeni che si sviluppano alle frontiere ovvero ai margini del sistema dell'arte. Nel primo caso, in altre parole, si tratta di evidenziare rapporti che il sistema dell'arte ha con la politica e l'economia; nel secondo caso, di analizzare quali rapporti con il sistema ufficiale dell'arte hanno mestieri della cultura come quelli del pubblicitario e del designer, e in che misura possano definirsi arte le attività dei *writers* e dei *land-artists*. In generale, una delle strategie più interessanti per studiare il sistema dell'arte – come qualsiasi altro sistema – è osservare quel che avviene ai suoi margini, perché è nell'ambiguità delle situazioni marginali che

si possono individuare i processi vitali del sistema, i suoi meccanismi di integrazione, controllo e difesa.

2.1 Arte e ideologia: il caso di Arnold Hauser

Il primo caso rientra in quella che possiano chiamare, luhmannianamente, l'attività di auto-descrizione del sistema dell'arte, cui attendono storici e filosofi della materia. È il caso di uno dei più celebri testi di storia sociale dell'arte, che da oltre cinquant'anni continua a essere una lettura-base di corsi universitari in tutto il mondo, tradotto in sedici lingue, e oggetto di continue riedizioni a larga tiratura: la *Storia sociale dell'arte* di Arnold Hauser. La ricerca mette in luce che l'idea originaria di quest'opera nasce in quell'ambiente della sinistra radicale britannica tra le due guerre di cui Herbert Read era uno dei leader più impegnati; nasce come manualetto divulgativo dell'approccio marxista alla storia e filosofia dell'arte. La persona cui viene affidato è un oscuro impiegato dell'industria cinematografica, del tutto estraneo all'establishment ufficiale ed accademico della storia e teoria dell'arte in Inghilterra. Ma è anche un rifugiato ebreo ungherese di cultura tedesca, già membro, nella sua patria d'origine, dei circoli marxisti attorno a Gyorgy Lukács e anche collaboratore di Bela Kun nella breve esperienza della repubblica sovietica d'Ungheria, nel 1919. Nel corso della stesura, il lavoro crebbe fino a circa 10 volte le dimensioni previste; e cambiando quindi carattere, da catechismo ideologico (come ancora si sente nelle prime pagine) a trattato di straordinaria ampiezza e qualità. Il libro, pubblicato nel 1951, provocò una dura reazione dell'establishment storico-artistico, politicamente conservatore, che per la penna di un altro immigrato mitteleuropeo, Ernest Gombrich, lo stroncò senza appello (Gombrich 1953; Gombrich 1971, 131-137; De Col 2001). Ma, per gli stessi motivi, il lavoro attirò anche l'attenzione di un'altro illustre rifugiato a Oxford, stavolta marxista e italiano, Piero Sraffa. Sraffa, corrispondente e consulente per la Gran Bretagna dell'amico Giulio Einaudi, caldeggiò la traduzione in Italia del libro di Hauser, nella neonata Piccola Biblioteca Einaudi, esplicitamente mirata a fiancheggiare le iniziative editoriali del Partito Comunista nella diffusione della cultura in senso lato marxista presso i nuovi ceti medi e mediamente colti (studenti, insegnanti, ecc.). L'operazione incontrò qualche resistenza interna alla casa editrice, da parte dei consulenti per la storia dell'arte, e fu ricevuta piuttosto freddamente dagli studiosi esterni; ma ebbe notevole e duraturo successo di pubblico, contribuendo non poco, sulla distanza, a diffondere l'approccio sociologico, con venature (ma solo venature) materialistiche, negli studi di storia dell'arte.

2.2 *Arte e politica: il caso di "Corrente"*

Il secondo esempio è quello di un movimento artistico fiorito brevemente tra il 1938 e il 1942 attorno alla rivista "Corrente" dell'allora giovanissimo Ernesto Treccani. Il gruppo, ampiamente interdisciplinare, si collocava in quella nicchia di libertà vigilata, ma anche con qualche possibilità di critica, che il regime fascista concedeva ai giovani intellettuali e agli artisti, soprattutto grazie a Bottai. Il gruppo era in origine giovanilmente e ingenuamente fascista, ma il volgere degli avvenimenti esterni (guerra) e l'opera di alcuni suoi membri già collegati con l'opposizione comunista (rifugiata o clandestina), come Raffaele De Grada, trasformarono rapidamente le tendenze critiche in opposizione, e dopo la caduta del regime la maggior parte dei suoi membri confluì nella sinistra marxista, come gran parte dell'avanguardia artistica italiana del dopoguerra, (Carnelos 2001).

2.3 *Arte, politica, economia: il caso di Brescia*

Il terzo caso è quello delle vicende artistiche in una provincia italiana, Brescia, dall'unità d'Italia ad oggi, ma più dettagliatamente nel trentennio 1965-1995; in cui si mostra come le vicende dell'arte siano strettamente legate a quelle più generali della cultura e della politica. A Brescia, città bianca e politicamente conservatrice, anche se molto dinamica sul piano economico, le preferenze nel campo dell'arte rimangono a lungo legate ai modelli della piacevolezza accademica o, al più, impressionistica, mentre stentano a svilupparsi movimenti artistici d'avanguardia. Gli ambienti artistici sono segnati dall'iniziativa e dall'autorità di pochi personaggi influenti, e le vicende del mercato dell'arte (gallerie, mostre ecc.) sono pesantemente condizionate dalle congiunture economiche e, più strutturalmente, dall'irraggiamento della vicina metropoli milanese (Jacobelli 2001).

2.4 *Arte, politica ed economia: il caso della Pop Art*

Il quarto esempio è di scala incomparabilmente maggiore, e riguarda un movimento artistico che, nato a New York, cuore pulsante della civiltà occidentale degli anni Cinquanta, in una decina d'anni si impose al mondo come il prodotto artistico più tipicamente americano: la Pop Art. In armonia col carattere fondamentalmente economicistico della cultura americana, la Pop Art nasce nel mondo della pubblicità commerciale (cui appartenevano professionalmente gran parte dei suoi più noti esponenti), mette le immagini pubblicitarie e commerciali al centro delle sue rielaborazioni artistiche, e opera come un'impresa commerciale, utilizzando tutte le più sofisticate tecniche del marketing strategico, della pubblicità, delle relazioni pubbliche, della promozione; e persegue essenzialmente, con estremo successo, lo scopo del lucro. La Pop Art si pone quindi nella zona di interpenetrazione tra il sistema economico e quello artistico. Tuttavia esiste anche un *cotè* politico, perchè la sua promozione nel mondo (come, precedentemente, di quell'altra scuola artistica squisitamente americana, l'espressionismo astratto), fu incoraggiata dagli agenti della nascente politica culturale del governo americano, soprattutto rivolta all'estero; come l'USIS, United States Information Service, ma anche la stessa CIA (Stonor Saunders 2000). La ricerca ha dimostrato il complesso intreccio tra esponenti di punta del capitalismo americano, i dirigenti delle istituzioni museali come il MOMA, gli interessi commerciali di galleristi come Leo Castelli, i grandi esperti (storico-critici) come Leo Steinberg e William Rubin, e i funzionari governativi addetti alla promozione della cultura americana all'estero (Cossi 2001). Anche in questo caso, il successo fu enorme; la Pop Art è ormai storicizzata (e quindi anche insegnata nelle scuole) come uno dei movimenti artistici più significativi del XX secolo, le sue quotazioni hanno raggiunto livelli stratosferici, e l'America è divenuta la superpotenza mondiale egemone non solo nella cultura popolare-di massa-industriale, ma anche nell'arte alta.

2.5 *Arte come risorsa per lo sviluppo urbano e regionale: il caso della Provenza*

Un quinto caso è quello dell'arte come materia prima per l'industria turistica. Come è noto, il turismo è uno dei comparti economici trainanti nella società industriale avanzata, e probabilmente quello destinato a maggiore sviluppo, con l'aumento del reddito, del tempo libero, e della mobilità. Uno dei settori principali (anche se non maggioritario) in questa industria è il turismo culturale. Vi sono molte città e regioni nel mondo in cui monumenti, musei e opere d'arte costituiscono un'attrattiva turistica fondamentale. La mente va alle città d'arte, di cui l'Europa è ricca, ma che si trovano anche in altri continenti (Bruschi et al. 1987; Mossetto 1992; Simonicca 1997; Guidicini e Savelli 1998). La presenza di importanti istituzioni artistiche (musei, ecc.) è divenuto un elemento importante del marketing urbano, anche in città di per sè prive di monumenti storici; si pensi al caso di tante città degli USA, sia sulla costa orientale ma anche nel Midwest (Chicago) e in California. In particolare, l'arte contemporanea

è divenuta un simbolo di aggiornamento culturale, di apertura e tolleranza, di proiezione al futuro, e le città fanno a gara per dotarsi di grandi e modernissimi musei, firmati dai più celebri architetti, e accrescere così il proprio prestigio e il proprio fascino. Ormai il museo d'arte contemporanea è concepito come un'opera d'arte sui generis, anche a prescindere dagli oggetti contenuti, e in grado di contribuire non solo al prestigio, ma anche all'economia delle città (Blaser 1990; Jodidio 1997; Montaner e Olivares 1998; Magnano Lampugnani e Sachs, 2001).

La nostra attenzione si è rivolta al caso della Provenza, caso singolare perchè questa regione è divenuta quasi la *dependánce* balneare di quella capitale mondiale dell'arte moderna che è stata Parigi tra il 1870 e il 1970, nel senso che molti dei protagonisti dell'arte mondiale (Renoir, Van Gogh, Cezanne, Matisse, Picasso, Chagall, Klein ecc.) di quel secolo vi hanno vissuto, l'hanno ritratta, e vi hanno lasciato le proprie tracce. La cittadina di Arles ha impostato tutta la propria offerta turistica – ma ha anche rimodellato fisicamente se stessa – sulle icone di Van Gogh (Fossi 1990). La regione pullula di musei, fondazioni, memorabilia dei famosi artisti che qui hanno vissuto e operato (Franchini 2000); ma anche di colonie di artisti viventi, magari meno famosi, che cercano di inserirsi in questa tradizione e trovarvi ispirazione (Bruson 1995, 52-77). Accanto al sole, al mare, al paesaggio agrario e naturale, al folklore, ai resti greco-romani e medievali, l'arte moderna è il *pitch* o *claim*, la *unique selling proposition* dell'immagine della Provenza nel mercato turistico, e di questo sono ben coscienti i responsabili della pianificazione dello sviluppo della Regione Provence-Alps-Côte d'Azur (Camillo 2001).

2.6 Il "writing" o graffitismo

Vi sono casi di forme d'arte che nascono e si sviluppano in modo largamente indipendente dai sistemi politici ed economici; per generazione spontanea, per pulsioni primordiali. Un esempio è il writing o, come è più generalmente conosciuto, il graffitismo. Che si tratti di una forma d'arte, o piuttosto di qualche altro genere di pratica socio-culturale, è certamente discutibile; come tutto, in questo campo. Certamente essi mostrano qualche grado di istituzionalizzazione nel sistema ufficiale dell'arte, a partire da pochi anni dopo la sua nascita, verso la fine degli anni Sessanta. Ma il writing più autentico è certamente fuori mercato; i graffiti non si vendono e comprano; si fanno per proprio gusto o su committenza, come l'arte antica. Non si possono in genere neanche conservare nei musei; il loro destino legale è la cancellazione. Tuttavia, anche nel caso del graffitismo è possibile evidenziare una serie di relazioni con gli altri

sistemi sociali. Per quanto riguarda l'economia, si deve evidenziare che esso nasce nei ghetti più poveri, specie neri, delle grandi città americane. Povertà ed emarginazione ne sono una condizione di sviluppo. Ma c'è anche un legame con la politica: il graffitismo è generalmente interpretato come una manifestazione dell'esaurimento dei movimenti neri radicali, e il loro riflusso nel privato, nella protesta impotente, nella violenza meramente simbolica. Vi sono anche evidenti collegamenti con settori dell'industria culturale dominante, e in particolare con i fumetti, il cinema, la musica. Il dilagare del writing fuori dal suo ambiente nativo, in tutte le città del mondo occidentale, è dovuto anche all'entrata in funzione di meccanismi di diffusione per imitazione: nel Novecento, tutto ciò che avviene in America – potenza egemone sotto ogni aspetto – viene attentamente seguito e avidamente copiato nel resto del mondo (Rosenberg 1982). Volendo, si può sottolineare che anche il writing, come ogni forma d'arte, è legato ad una particolare invenzione tecnologica: la bomboletta spray (aereosol art).

Ma uno degli aspetti peculiari del writing rimane il legame con il sistema bio-psichico. Come il teppismo, il vandalismo, e il banditismo (la formazione di bande), a cui è strettamente collegato, il graffitismo nasce essenzialmente quale affermazione della propria identità personale e di gruppo, nella folla anonima e solitaria dei ghetti metropolitani; come frutto di un'esigenza di creatività altrimenti negata; ed è una manifestazione tipicamente adolescenziale e maschile di aggressività nei confronti del mondo, e più precisamente, dell'autorità e della proprietà. Lo stimolo della violazione notturna della legalità è una delle componenti essenziali del graffitismo. Esso tende ad appassire se portato alla luce del giorno, su superfici autorizzate; o diventa qualcosa di radicalmente altro se portato negli atelier, nelle gallerie, nelle istituzioni del sistema dell'arte. E tende ad esaurirsi con il raggiungimento dell'età adulta. I writers da noi studiati hanno da 17 ai 27 anni, ma ce ne sono anche di età inferiore, appena puberale; appartengono a famiglie di condizione sociale e di livello d'istruzione modesti (per quanto qualcuno abbia studiato in scuole d'arte); sono disoccupati o sottoccupati, di scarse letture e di molta musica. La colonna sonora del writing sono le musiche pop, l'hard rock, il reggae, e in particolare il hip hop. Pur condividendo un generale atteggiamento di rifiuto anarco-individualistico dell'attuale società, sono abbastanza lontani da costruzioni ideologiche ed impegno politico. L'attività di writing, anche quando è in qualche misura supportata dalle istituzioni (messa a disposizione di superfici, rimborso spese dei materiali), non è mai svolta a scopo di lucro, e comunque non si configura mai come una professione.

Il writing però non è un fenomeno meramente tecnologico (le bombolette spray) o biopsichico (le tensioni dell'adolescenza e prima gioventù). È un fe-

nomeno pienamente sociale e culturale. Vi sono alcuni elementi di autoorganizzazione del campo: rivistine per addetti; oggi, reti di collegamento via internet; riunioni a diversi livelli territoriali di graffitari, singoli o associati, con mostre e concorsi; preparazione di books dei propri lavori, da conservare per propria memoria ma anche da mostrare a colleghi e possibili committenti. Vi sono tentativi del sistema politico-amministrativo di integrarlo, nel quadro delle politiche di prevenzione e controllo del disagio giovanile. E vi sono anche ricorrenti tentativi del sistema dell'arte di penetrarlo e appropriarsene, quanto meno cognitivamente (studi accademici). Alcuni suoi rappresentanti, come Basquiat e Haring, vi si sono ormai pienamente storicizzati (per usare il termine con cui il sistema dell'arte indica l'inclusione di qualcosa entro i propri confini) (Alinovi 1984a, 1984b; Stahl 1989; Montmagnon 1995; Steward 1997). Il writing viene ormai insegnato nei corsi scolastici di educazione artistica.

In complesso tuttavia sembra di poter affermare che il graffitismo rimane un fenomeno ancora sui generis e, a nostro avviso, fucina di creazioni che talvolta mostrano i caratteri più genuini, primordiali, e incorrotti dell'arte. Alcuni dei suoi caratteri – la rapidità con cui di solito è prodotto, in condizioni di illegalità e la sua prevista labilità – lo differenziano da alcune forme d'arte tradizionali apparentemente più vicine, quali l'affresco decorativo esterno delle antiche *urbes pictae*, e il più recente muralismo novecentesco; ma non da altre, più contemporanee, dove la durata del processo produttivo e quella dell'opera non sono più una virtù[8].

2.7 La land-art

Un altro caso di espressione artistica dalla posizione ambigua rispetto al sistema dell'arte è la land-art, o arte ambientale. Essa nasce negli anni Sessanta all'interno del sistema dell'arte, come parte dell' articolato movimento di rifiuto della commercializzazione dell'arte, cioè della produzione di oggetti artistici da immettere nei circuiti delle gallerie e del mercato. All'interno di quel movimento, la land art si distingue per il recepimento dei valori ecologico-naturalistici che allora stavano prendendo corpo. Caratteristica tipica del land-artista è di lavorare letteralmente sul terreno (o sul ghiaccio), spesso su vaste e talvolta vastissime superfici, imprimendo su di esse i segni e le forme volute. Suoi strumenti sono macchine di movimento terra, o grandi apparecchiature (le armature e i teli di Christo). Vi sono alcuni aspetti contradditori in molta land-

[8] Di Sario (2001). La ricerca ha compreso 6 interviste in profondità ai membri di un gruppo di writers e l'osservazione partecipante prolungata delle loro attività.

art; uno è che spesso l'amore per la natura si esprime mediante alterazioni arbitrarie e capricciose della natura stessa, magari con notevole dissipazione di energia. Un'altro è che anche gli interventi del land-artista ambiscono ad essere ammirati da un pubblico, il che non è facile quando sono stati eseguiti in zone magari impervie o lontane; e a questo problema si rimedia traducendoli in immagini fotografiche, che poi vengono diffuse mediante i normali canali dell'arte: riviste, libri, gallerie (Kastner 1998).

Dopo gli interventi spettacolari e ad alto impatto degli anni Sessanta e Settanta la land-art sembra aver abbandonato l'ambizione di fare dell'artista una forza geologica, e sembra essersi piuttosto avvicinata alla più tradizionale arte pubblica dell'architettura del paesaggio, o addirittura all'arte dei giardini; che sono i modi con cui da sempre l'uomo ha mirato a sintetizzare i valori dell'arte con quelli della natura. La progettazione del paesaggio e dei giardini ha una storia più che millenaria, in tutte le grandi civiltà. I suoi protagonisti hanno una formazione talvolta di naturalisti, ma più spesso di artisti; architetti, ma anche pittori. Un esempio di pittore divenuto land-artista in questo senso è Cesar Manrique, che ha arricchito l'isola di Lanzarote di sue spettacolose creazioni a tutte le scale della progettazione, ma sempre in strettissimo rapporto con la natura locale. Grazie a Manrique, la desertica e vulcanica isola di Lanzarote sta diventando una delle mecche del turismo artistico e culturale europeo.

Gli artisti-naturalisti mirano ad adoperare i materiali offerti dall'ambiente naturale locale – terra, pietre, piante, legno, acqua – per comporre forme di valore estetico. Spesso queste forme sono destinate ad avere una vita solo temporanea, e/o a reintegrarsi nell'ambiente naturale. Un esempio di questa tendenza è l'iniziativa "Arte-Natura" avviata da una quindicina d'anni in Val di Sella, in Trentino, dove lungo un percorso di alcuni chilometri sono disseminate suggestive sculture e istallazioni di legno, destinate alla dissoluzione, e alcune discrete modifiche alle rocce. La realizzazione più spettacolare è una struttura lignea a forma e dimensioni di cattedrale gotica. All'interno dei pilastri di pali sono stati piantati dei virgulti di carpino, che nel giro di una ventina d'anni andranno a sostituire i pali marciti e costituire una cattedrale di alberi vivi. In questo modo il land-artista si fa, sempre di più, architetto di giardini o semplice operatore forestale. L'iniziativa di Val Sella rimane ancora, essenzialmente, all'interno del sistema dell'arte; è pubblicizzata nei suoi circuiti, oltre che in quelli turistici, e attira ogni anno grandi e crescenti folle di visitatori (100.000 nel 2002). Ma l'autore della cattedrale, Giuliano Mauri sembra orientato a dedicarsi sempre più alla natura – al lavoro di curatore di piante, di forestale – che all'arte (Di Valentin 2002; Fagone 1993).

2.8 La decorazione domestica

Qualunque altra cosa sia l'arte, essa ha sempre avuto tra i suoi compiti principali quello di decorare, cioè di rendere più piacevoli, ricchi di belle forme e informazioni visuali, gli oggetti di cui l'uomo si serve e gli spazi in cui abita. Negli ultimi secoli, in Occidente, compito dei pittori è stato principalmente quello di produrre quadri da appendere alle pareti. Questa funzione è da tempo disdegnata dalle avanguardie artistiche, che tendono a produrre oggetti spesso non solo assai poco piacevoli, ma anche difficili da sistemare nelle case; e progettati solo per essere esposti, in via temporanea o permanente, in appositi spazi museali. Ma esiste una grande fascia di artisti che possiamo definire, per differenza, come non d'avanguardia, che continuano ad assolvere a questa antica e onorevole funzione. Le loro opere costituiscono il grosso del mercato dell'arte e dell'attività delle gallerie, anche se lontani dai riflettori della grande critica, e occasionalmente bollati come artisti commerciali decorativi e piacevoli. Su questi professionisti esistono alcune ricerche, come quella di D. Bertasio (Bertasio 1997); e molto rimane certamente da scavare. Poi c'è un livello inferiore, di artigiani che producono quadri in serie, per la fascia più popolare del mercato; letteralmente, le loro opere si vendono sulle bancarelle dei mercati, o nei grandi magazzini. Una categoria particolare sono i pittori per turisti, presenti sulle piazze e nelle vie delle città turistiche, dove vendono lavori prodotti a mano sì, ma su larga serie; o dove dipingono ritratti istantanei, su ordinazione. Infine c'è il mercato delle immagini, antiche o contemporanee, riprodotte in serie con le tecniche più varie (incisioni, stampe, litografie e fotolitografie ecc.).

Questi sono gli oggetti che adornano e arredano le pareti della grandissima parte delle abitazioni nella nostra società. Ma una quota insospettabile di quel che pende dalle pareti delle case della gente comune è autoprodotta: fotografie, ricami, disegni e acquarelli, e talvolta anche lavori in altre tecniche, realizzati dagli stessi membri della famiglia (spesso in età infantile), composizioni di fiori secchi, puzzles. Gli hobby della pittura, della fotografia e le varie forme di arti femminili e di bricolage creativo sono abbastanza diffusi. Un'altra quota importante ha il carattere del souvenir di viaggio o del paese natio. In una nostra indagine in un comune della cintura udinese risulta che la quota dei quadri autoprodotti è inversamente correlata con il livello di scolarità (e quindi, normalmente, del reddito), passando da circa il 35% nella fascia più bassa al 10% di quella più alta. La modalità più diffusa rimane comunque l'acquisto, che è del 33.8% nella fascia più bassa, e del 60% in quella più alta; e si tratterà spesso di acquisti dal corniciaio o cartolaio e dalle bancarelle del mercato, piuttosto che in aste e gallerie. Notevole è, in tutte la fasce, la quota dei regali (dal 28 al 22%). Si può anche aggiungere che, per quanto riguarda la tipologia merceologica, il tipo di quadri di gran lunga preferito in tutte le fasce rimane il classico quadro a olio (quasi il 30%). Al secondo posto emerge una notevole diversità tra le fasce: quella inferiore preferisce le fotografie, mentre quella superiore le stampe, incisioni e altri tipi di grafica seriale. Per quanto riguarda invece la tipologia stilistica, si evidenzia la preferenza delle fasce inferiori per il figurativo-realista classico (paesaggi, nature morte, scene di genere ecc.) mentre le fascie più istruite apprezzano in maggior misura il moderno-contemporaneo, ma sempre figurativo. L'informale-astratto riceve qualche scarsa preferenza solo nella fascia intermedia[9].

Queste risultanze sembrano confermare da vicino quelle, ben note, della fondamentale ricerca di Bourdieu sui consumi e gusti culturali (Bourdieu 1983); e quelle di Czickszentmihaly e Rochberg Halton sui significati e funzioni degli oggetti decorativi domestici (Csikszentmihaly e Rochbergh Halton 1981; Leonini 1988).

2.9 Il design industriale

Oltre ai pittori decorativi e commerciali esistono anche altre categorie di produttori, più o meno creativi, che provvedono al bisogno di arredare i vani con oggetti decorativi: gli artigiani e i designers. La loro appartenenza al sistema dell'arte è oggetto di antiche discussioni. In un'ottica grandangolare di sociologia dell'arte, noi personalmente tendiamo verso il sì. Per quanto riguarda l'artigianato artistico, ciò è evidentemente imposto dall'espressione stessa; e si può anche evidenziare che l'espressione è forse inutilmente ridondante, ricorrendo la radice art- in ambedue le parole. Le arti minori o applicate o decorative, sono state da ben oltre un secolo riammesse nel sistema dell'arte, dopo esserne state brevemente (meno di un secolo) escluse dall'estetica idealistica. Il problema rimane controverso nel caso del design industriale, per la sua stretta integrazione con il sistema della produzione meccanica e seriale, e i numerosi vincoli tecnici, operativi ed economici che ne conseguono. I designer in genere ammettono di svolgere una professione creativa, e spesso svolgono anche, a latere, attività propriamente artistiche (pittura, scultura, grafica). Ma essi stessi tendono a tener distinte le due sfere, spesso negando al design industriale il carattere di vera arte (Cumini 2002). Questo sembra un bel caso di falsa coscienza, indotto dal pregiudizio romantico che la vera arte debba essere libera e disinteressata, ludica e priva di funzioni pratiche, individuale e unica sia nell'autore

[9] Renzulli (2001). La ricerca ha comportato l'analisi degli oggetti alle pareti della zona ingresso e zona soggiorno di 60 abitazioni, e altrettante interviste ai proprietari.

che nell'opera. Personalmente noi riteniamo questi pregiudizi ormai obsoleti e concordiamo con quanti ammettono il design a pieno titolo nel cerchio magico dell'arte, alla pari dell'architettura. In ambedue i casi è proprio la componente utilitaria e funzionale, e quindi umana e sociale, che a nostro avviso conferisce a queste arti la loro peculiare dignità e valore (Dorfles 1963; Munari 1966, 1971; Maldonado 1974; Gavinelli e Pierlorenzi 1982; De Fusco 1985; Testa 1992; Margolin e Buchanan 1998; Vitta 2001).

2.10 La pubblicità

Molto simile è la situazione nel campo della pubblicità. In questo ambiente, come è noto, per "art" si intendono tutti gli elementi non scritti: immagini e composizione (layout). Fin dal suo nascere, alla fine dell'Ottocento, sono divampate le discussioni se il cartellonismo e la grafica pubblicitaria potessero essere considerate vera pittura. Oggi la risposta è generalmente positiva, soprattutto per quanto riguarda i grandi grafici, illustratori e cartellonisti tra il 1880 e il 1930, da Tolouse Lautrec a Capiello a Dudovich, quando nell'arte pubblicitaria e propagandistica dominava il disegno a mano. I manifesti sono da tempo raccolti con onore dai musei, e oggetto di esposizioni. Ma si può anche sostenere che l'arte d'avanguardia del Novecento ha assunto i suoi noti caratteri come reazione al dilagare della pubblicità. Nel caso del futurismo, una reazione di accesa adesione: la pubblicità è esaltata come la forma d'arte più vera e appropriata della società industriale, le piazze come vibranti e squillanti esposizioni d'arte al posto degli ammuffiti musei. Notoriamente i futuristi si son dedicati con entusiasmo a questo tema (Salaris 1986). Nel caso di altre correnti dell'avanguardia, si è invece verificata una selvaggia reazione di rifiuto: la vera arte non doveva prostituirsi alle esigenze del commercio e dell'industria capitalistica; doveva invece distinguersi radicalmente dalla grafica pubblicitaria ed editoriale: al posto della seduzione, lo scandalo; del piacere e della bellezza, il disgusto e l'orrore; dell'orientamento alle masse di consumatori, quello a ristrette élite di iniziati.

Nel corso del secolo, i rapporti tra il sistema dell'arte alta e quello della pubblicità hanno subito alterne vicende, di mutuo stimolo (o irritazione, nel lessico luhmanniano) (Dorfles 1962; Lipovetsky 1990; Gorla 1999; Grazioli 2001). I pubblicitari si sono in qualche misura ispirati alle forme dell'arte alta e anche delle avanguardie; queste hanno usato le immagini pubblicitarie in modo ironico o distruttivo (es. i collage e i decollage). Come si è ricordato, negli anni Sessanta, con la Pop Art i due mondi hanno trovato un momento di intima e complessa fusione, ma si sono subito di nuovo radicalmente contrapposti con l'avvento delle neo-avanguardie concettuali, povere, minimaliste, ecc., accomunate dal rifiuto ideologico di ogni contaminazione col mondo del commercio (eliminazione dell'opera d'arte come oggetto commerciabile) e del consumo (esaltazione delle materie povere e di quelle di scarto). Con il risultato che le masse si son date con entusiasmo al consumo della pubblicità e dei prodotti che essa celebra, mentre l'arte alta rimane appannaggio di pochi intimi, generalmente ricchi di capitali finanziari e/o intellettuali (Wyss 1997). Nei tardi anni Settanta le istituzioni dell'arte si sono sempre più spesso aperte alla pubblicità.

Come gli industrial designer, i creativi pubblicitari si collocano in posizione ambivalente rispetto al mondo dell'arte. Da un lato ne sono stimolati, ne traggono idee; dall'altro in genere ammettono che il lavoro del pubblicitario, in quanto di natura collettiva, fortemente vincolato agli obiettivi funzionali della promozione delle vendite, e condizionato in molti altri modi, è lontanissimo dai caratteri di libertà e disinteresse della vera arte. Spesso anch'essi, come i designer (tra le due categorie le distinzioni si stanno dissolvendo, nel segno del total design)[10], coltivano i loro talenti e velleità artistiche al di fuori della professione, nel tempo libero; e solo in questo modo possono sentirsi appartenenti anche al sistema dell'arte, ed esserne ammessi dai gatekeeper del sistema[11].

Sono una minoranza i pubblicitari che rompono questo schema, e affermano orgogliosamente la piena appartenenza della loro attività al mondo dell'arte. In qualche caso rovesciando radicalmente lo schema: tutta la vera, grande arte del passato ha natura di pubblicità. Tra i sostenitori di questa tesi il più noto è forse Oliviero Toscani, secondo cui ciò che lui ha fatto per i Benetton è lo stesso che Michelangelo ha fatto per i papi; e più in generale, ciò che oggi i pubblicitari fanno per le aziende è lo stesso che gli artisti hanno sempre fatto per i ricchi e potenti: mettersi al loro servizio per comunicare idee, diffondere valori, promuovere interessi (Toscani 2002).

La discussione è tutt'altro che chiusa. I rapporti tra arte e pubblicità si arricchiscono di sempre nuovi elementi. Cominciano ad apparire le rubriche di critica tecnico-estetica dei prodotti pubblicitari, ad esempio degli spot televisivi, alla stregua di quelli editoriali o di altre arti tradizionali. Artisti riconosciuti si prestano a creare, apertamente o in incognito, prodotti pubblicitari. Creatori di commercial si evolvono in artisti riconosciuti.

---

[10] Per Total Design si intende l'applicazione dei principi del design a tutti gli aspetti e momenti dell'impresa, dall'ambiente in cui sono collocati gli impianti ed uffici all'arredo interno ai prodotti agli imballaggi alle reti di distribuzione alle attività promozionali e pubblicitarie. La pratica risale agli inizi del Novecento; classici sono i casi dell'*AEG* in Germania e, un po' più tardi, quello dell'Olivetti in Italia.

[11] Cumini (2002). Così anche le testimonianze di alcuni dei 9 pubblicitari milanesi intervistati da Zavagno (2002).

Uno sviluppo particolarmente interessante ai nostri fini è quello dell'esplicita citazione di opere d'arte ormai storicizzate in prodotti pubblicitari, come gli spot televisivi, con varie funzioni e significati (potenziamento simbolico, contestualizzazione significante, legittimazione del plot, ironia, intrigo) (Cappelli 1999; Zavagno 2002; Vettese 2000; Bolla e Cardini 1994; Baradel 1985). Il filone è interessante se non altro come possibile contributo alla diffusione della conoscenza dell'arte e la coscienza del suo valore.

2.11 I fumetti

La raffigurazione di storie mediante sequenze di immagini accompagnate da scritte è una tecnica antica quanto la pittura, e ampiamente documentata in tutta la tradizione pittorica occidentale, dall'antichità classica in poi. Infinite chiese medievali sono decorate in questo modo, per narrare al popolo le storie sacre (*biblia pauperum*). Nel corso dell'Ottocento, con lo sviluppo dell'editoria popolare, si cominciarono a pubblicare più o meno lunghe storie satiriche o divertenti, godibili anche da chi fosse poco avvezzo alla lettura, basate su disegni accompagnati da scritte in calce o dentro la cornice. Gli esempi europei (ad esempio i Max e Moritz di Wilhelm Busch) furono presto sommersi dalla produzione americana. In quel paese, alla fine dell'Ottocento, prese avvio una vera e propria industria del fumetto, che poi dilagherà in tutto l'Occidente e darà vita anche a molte tradizioni nazionali diverse.

Il fumetto ha sviluppato diversi rapporti con il sistema dell'arte. Un rapporto peculiare, e biunivoco, è quello che lega il fumetto con il cinema, che a sua volta ha un rapporto complesso con il sistema dell'arte. I disegnatori dei fumetti spesso si sono ispirati agli eroi, alle storie, e alle tecniche espressive e narrative del cinema; ma a sua volta, il cinema ha spesso tradotto nel proprio medium gli eroi e le storie del fumetto. Anche per quanto riguarda le arti più alte i rapporti sono reciproci. Almeno in un caso (Roy Liechtenstein) i fumetti popolari sono stati presi come materia prima per rielaborazioni pienamente riconosciute dal sistema come altamente artistiche, anche se ai non appartenenti al sistema è lecito mantenere qualche riserva in proposito. In altri casi, si può sostenere che i disegnatori di fumetti abbiano raggiunto livelli artistici di creatività, originalità e bellezza (Eco 1965; Fresnault e Deruelle 1990; Abruzzese 1992; Frezza 1999). In altri casi ancora, i disegnatori si sono ispirati alle forme espressive proprie delle arti alte. Ad esempio negli anni Ottanta è fiorita per alcuni anni a Bologna e dintorni una scuola di fumetti che esplicitamente riprendeva i modi espressivi delle avanguardie storiche (Spanghero 2001). Che

questo esperimento sia sostanzialmente fallito, deve pur significare qualcosa, in tema di fruibilità di massa di quelle forme.

3. Il settore delle arti tecnologiche

3.1 Introduzione

Un'attenzione particolare è stata prestata, nell'ambito del nostro programma di ricerca, al settore delle arti elettroniche o arti tecnologiche, o arti tecnettroniche[12]. Questo è infatti il settore in cui il sistema dell'arte è più aperto agli impulsi provenienti dal motore primo del mutamento sociale da qualche secolo a questa parte, cioè il sistema tecnologico-industriale; il settore che ha già conosciuto le innovazioni più sconvolgenti e ancor più ne serba per il prossimo futuro, almeno a sentire i suoi profeti, sia integrati che apocalittici.

Arte e tecnica sono, linguisticamente, sinonimi, e le innovazioni tecnologiche hanno sempre avuto effetti importanti sulle pratiche artistiche. Vi sono state anche prestigiose scuole di pensiero che assegnavano al fattore tecnologico il ruolo di motore primo dell' evoluzione delle arti. E vi sono anche stati momenti – come nella Grecia classica (cfr. il mito di Dedalo, primo artigiano e primo artista), e tra il Quattro e Cinquecento in Italia – in cui la figura dell'artista e quello dello studioso, dello scienziato e del tecnico erano indistinte, con effetti creativi straordinari (Alberti, Brunelleschi, Leonardo, Dürer, ecc.). Nei secoli successivi le arti da un lato e le tecniche (scienza, industria) dall'altro hanno teso a divergere, fino a risultare radicalmente contrapposte nel pensiero romantico.

Con l'invenzione della fotografia (1839) le arti visive innestarono una nuova marcia evolutiva[13]. L'impatto di questa nuova tecnologia sulla pittura fu immediato, profondo e molteplice. Da un lato, la fotografia divenne un utilissimo nuovo strumento a disposizione dei pittori: per esempio nella loro formazione professionale, con la facilitata acquisizione e studio di immagini di altre opere d'arte; nella pratica ritrattistica e paesaggistica, con la fissazione di immagini dal vero su cui basare le proprie rielaborazioni in atelier. Dall'altro tolse alla pittura (o la liberò da) una delle funzioni che le erano state assegnate da secoli, e cioè la riproduzione precisa della realtà (mimesi, verismo, illusioni-

[12] Nel discorso artistico, il termine è stato proposto da Barilli (1989, 13). Ma molto prima campeggiava (solo lievemente diverso) nel titolo di un noto testo di Brezinski (1969).

[13] Il concetto di evoluzione è generalmente considerato un'eresia dagli storici dell'arte, ma riteniamo che esso possa ancora venir usato in senso lato come sinonimo di storia, escludendo i denotati di determinismo, progressismo e unilinearità.

smo, ecc.), avviandola a nuove modalità espressive e alla ricerca di nuovi scopi e nuove missioni. Non c'è dubbio che l'impressionismo sia stato (anche) una delle risposte della pittura all'irruzione della fotografia; e gran parte della storia dell'arte del Novecento si spiega (anche) come rifiuto della mimesi realistica o naturalistica, ormai ad essa affidata.

Per almeno mezzo secolo, lo status artistico della fotografia fu oggetto di accese controversie. La sua natura meccanica (e ottico-chimica) pareva all'estetica romantica irreparabilmente escluderla dal cerchio magico dell'arte. È celebre la sentenza di Baudelaire, secondo cui la nascita della fotografia segnava la morte della pittura (Freund 1974; Bourdieu 1990; Gilardi 2000). Tuttavia, nel corso di qualche decennio si riconobbe l'importanza che anche nella fotografia aveva la creatività dell'autore, e la si ammise tra le arti. La stessa vicenda conobbe – con tempi molto più veloci – la cinematografia rispetto alle arti dello spettacolo: una decina d'anni dopo la sua nascita (1895) il cinema era riconosciuto come una nuova Musa (il numero assegnatole varia), e dopo un'altra quindicina d'anni, apparvero le prime tendenze coscientemente artistiche, ovvero non-commerciali e industriali, del cinema (d'avanguardia, sperimentale, d'autore ecc.)[14]. Il caso della televisione è più complicato; le sue potenzialità come strumento di creazione artistica furono colte da qualche raro visionario (Lucio Fontana) già verso il 1945, ma per una ventina d'anni (1940-1960) essa sembrò indifferente a queste possibilità, dilagando invece nel campo delle comunicazioni di massa. La nascita della videoarte, cioè dell'uso della telecamera (videocamera) da parte di autori con finalità propriamente artistiche, avviene sostanzialmente come reazione antagonista rispetto al suo uso commerciale-industriale come mass medium.

Tempi analoghi furono impiegati dall'altra grande invenzione tecnologica di metà secolo, il computer, per trovare applicazione nel sistema dell'arte; ma in questo caso sostanzialmente senza antagonismi (salvo forse il filone cyberpunk). Le prime sperimentazioni sull'uso artistico-creativo del computer risalgono alla fine degli anni Cinquanta[15], e negli anni Sessanta si accetta ampiamente la possibilità di una computer-art. La quale, in questo quasi mezzo secolo, è cresciuta enormemente, differenziandosi in decine di linee evolutive, penetrando in molti modi tutte le arti tradizionali (dalla letteratura alla musica, dalla danza alla scultura) ma anche quelle moderne (fotografia, cinema e televi-

[14] La letteratura sul cinema è notoriamente immensa, anche limitandosi al solo approccio storico-sociale. Come già dichiarato, nella nostra ricerca, per diversi motivi, il settore cinematografico è stato escluso.

[15] Secondo Dorfles (1993, 211), l'espressione è dovuta «a Bruno Munari, in occasione di una mostra patrocinata dalla Olivetti, dove erano presentate opere basate su una previa programmazione della loro struttura, vuoi statiche che dinamiche».

sione). Anche nel mondo dell'arte, come in ogni altro, è in corso la rivoluzione permanente a causa dell'incessante flusso di innovazioni tecnologiche legate alla microelettronica.

3.2 Il programma di ricerca: interrogativi e modelli

Gli interrogativi cui abbiamo cercato di dare risposta sono: in che modo il sistema dell'arte si sta trasformando sotto gli impulsi delle nuove tecnologie? Quali sono gli atteggiamenti degli operatori cruciali dell'arte (artisti, critici) verso di esse? In che modo le nuove tecnologie sono recepite e utilizzate dai produttori d'arte? Quali sono i rapporti tra gli artisti tecnologici e i sistemi da cui provengono le innovazioni tecnologiche (industria elettronica, industria delle comunicazioni di massa)?

Per quanto riguarda quest'ultimo tema, si possono formulare almeno tre modelli. Il primo è quello, che definiremmo romantico, secondo cui gli artisti suggeriscono ai tecnologi (informatici, produttori di hardware e software) e agli industriali (responsabili delle industrie culturali di massa) nuove modalità d'uso, nuove applicazioni, nuove forme. Il flusso del nuovo sgorgherebbe dunque dal sistema dell'arte e fertilizzerebbe poi quello dell'industria. Anche nella società attuale gli artisti, con la loro libera immaginazione creativa, le loro capacità anticipatorie e divinatorie, manterrebbero il loro ruolo di frontiera avanzata dello spirito, di avanguardia della cultura. Questa è l'ideologia che ha presieduto, nel recente passato, all'istituzione di luoghi in cui artisti e tecnologi potessero interagire sistematicamente e creativamente (es. il *Center for Advanced Visual Studies* del MIT[16], il *Zentrum für Kunst und Medien di* Karlsruhe, *l'Arthouse Multimedia Centre for the Arts* di Dublino, e altri. Questa è anche la tesi di uno dei sociologi specialisti in questo campo, Lars Qvortrup (Qvortrup 1998).

Il secondo modello, contrapposto, può essere definito industriale. Esso afferma che la vera frontiera della creatività e dell'innovazione non è più costituita dal sistema dell'arte ma dalle industrie dell'informatica, della comunicazione e della cultura, nei cui laboratori (e in quelli della ricerca scientifica e accademica a più stretto contatto con esse) interagiscono le diverse competenze – tra cui anche quelle di tipo creativo-artistico-estetico –, si trovano le intelligenze più brillanti, e sono disponibili le risorse tecniche, organizzative e finanziarie

[16] Il *Center for Advanced Visual Studies* del Massachussetts Institute of Technology è stato fondato nel 1967 da Gyorgy Kepes come «isola di artisti nel mare degli ingegneri e tecnologi», e dal 1974 al 1991 è stato diretto dal pittore tedesco Otto Piene. In quel periodo vi sono transitati, come Fellows, 175 artisti. Cfr. Piene (1991, 267 ss).

più abbondanti. Sono le esigenze dei poteri forti della società – quelli legati alle industrie della difesa, della medicina, delle macchine operatrici, dei servizi, della pubblicità, dell'intrattenimento, e così via – che alimentano sistematicamente ogni sorta d'innovazione, compresa quella delle forme espressive. Il sistema ufficiale dell'arte, ad essa esterno, non fa che utilizzare in seconda battuta l'innovazione, in modo parassitario. Il caso più macroscopico è quello delle industrie dello spettacolo (cinema, televisione, concerti), che producono lavori di sofisticazione tecnica e originalità creativa immensamente superiori a quelli che si possono trovare nelle mostre di arte elettronica. Questo sembra il modello implicito nella visione dei principali profeti della rivoluzione digitale, i quali peraltro non sembrano prestare molta attenzione alle pratiche e ai destini del sistema dell'arte (Negroponte 1997; Formenti 2000; Barners-Lee 2001; Himanen 2001; Lessig 2001; De Kerckhove 2001; Castells 2002; Weinberger 2002; Levy 2002; Rheingold 2003).

Il terzo modello è quello che possiamo chiamare adorniano, secondo cui la missione dell'arte è lo sbeffeggiamento, la critica, lo smascheramento, la negazione delle strutture sociali (della società industriale/borghese/capitalista) dominanti; usando contro di essa, se necessario, anche le tecniche che quella società stessa produce, come fanno i guerriglieri contro le grandi potenze. Anche le nuove tecnologie possono e devono essere demistificate, ad esempio usandole in modo rozzo e primitivo, tale da evidenziare la presenza della soggettività ed umanità dell'artista, in polemica con l'impersonale perfezione tecnica del loro uso da parte delle industrie. Una variante di questo modello è quello cyberpunk, secondo cui le tecnologie elettroniche vanno usate a fondo, ma allo scopo di distruggere ogni ordine sociale, in nome di uno scatenamento della totale libertà del soggetto; o, al contrario, del superamento del soggetto umano come storicamente conosciuto, per rendere possibile la nascita di un mondo radicalmente altro (Levy 1999; Berardi (Bifo) 1994; Caronia e Gallo 1996; Cappucci 1994). La differenze principali con il modello adorniano (o vetero-marxista) sono, oltre all'abbandono dello schema anticapitalista, anche l'assenza di qualsiasi modello plausibile di ordine sociale alternativo.

Nell'intento di trovare qualche risposta ai menzionati interrogativi, e qualche corroborazione dei modelli sopra illustrati, abbiamo avviato un programma di ricerca teso ad esplorare l'intero contesto delle applicazioni delle nuove tecnologie nel sistema dell'arte, per focalizzare poi su una limitata serie di settori e soggetti.

3.3 Gli atteggiamenti dei critici

Con una campagna di interviste abbiamo tentato di sondare gli atteggiamenti di alcuni gatekeeper (italiani) del sistema di fronte all'irruzione delle nuove tecnologie nei processi di produzione artistica. Comprensibilmente, il panorama è complesso e variegato. La gamma delle opinioni va dalla chiusura, alla diffidenza, alla nonchalance, all'interesse, all'entusiasmo. C'è chi rifiuta di prendere in considerazione come arte tutto ciò che ha a che fare con le tecnologie elettroniche; chi considera le arti tecnettroniche un fenomeno effimero, una moda suggestionata dall'enorme impatto di tali tecnologie nel mondo della comunicazione e nella vita sociale, ma con scarse possibilità di radicarsi nel mondo dell'arte, e ormai in via di esaurimento; chi teme che esse possano cancellare l'arte come sfera separata della cultura, e portare al suo collasso nella mera comunicazione; chi al contrario crede che non vi sia nulla di sostanzialmente nuovo nelle arti tecnettroniche, se non la disponibilità di un nuovo mezzo espressivo; chi invece prende sul serio le prospettive della techno-body-art di superamento non solo della separatezza dell'arte, ma anche quella del soggetto umano, e vede nelle sperimentazioni di Stelarc e compagni le convulsioni di nascita di entità post-umane, sintesi di organico e post-organico, di neurofisiologia e cibernetica. Più terra-terra, si evidenziano le difficoltà pratiche delle arti tecnettroniche. Una è la loro dipendenza da macchine e programmi, hardware e software, prodotti dall'industria, riguardo alle quali le competenze dell'artista sono di solito minimali, e sulle quali quindi egli ha scarsissimo reale controllo. Vi sono i problemi legati alla difficile commercializzazione (problemi di copyright, di diritti d'autore ecc.) dei prodotti di arte tecnettronica, e quindi alla possibilità che l'artista ne possa trarre sostentamento; che non è solo un problema sociale, ma incide sulla possibilità di applicarsi con continuità e approfondimento a questo settore. Vi sono, apparentemente banali ma in realtà centrali per una cultura, come quella occidentale, intrisa di storicità, i problemi della conservazione delle opere nel tempo (archiviazione, museificazione, fruibilità), legata non tanto ai fenomeni di naturale deterioramento entropico delle informazioni su nastri, dischi e chips, quanto al deterioramento e scomparsa delle apparecchiature – rapidamente obsolete, messe fuori produzione, e irreparabili – necessarie alla loro lettura e riproduzione[17]. In conclusione, si deve prendere atto che le posizioni dei critici, rispetto alle arti tecnettroniche, è così variegato da rendere impossibile qualsiasi generalizzazione o astrazione.

[17] Carnelos (2002). Sono stati intervistati L. M. Barbero, S. Zecchi, R. Gavarro, R. Barilli, E. Francalanci, G. Dorfles, G.P. Carbonetto, S. Zannier, L. Bonora, M. Gioni, B. Brollo, S. Fuso, A. Bacci, E. Kac, D. Puppi, E. Treccani.

3.4 Le nuove tecnologie nella distribuzione e fruizione dell'arte

Alcuni dei settori esplorati non riguardano tanto la produzione dell'arte, ma la sua circolazione e fruizione. Ne accenneremo brevemente, in quanto non centrali nel presente contesto; tuttavia è innegabile che anche la circolazione delle informazioni in campo artistico, come ogni altro, può essere considerato un momento – in termini di feed-back – del processo produttivo. Questo è tanto più vero per le arti tecnettroniche, alcune delle quali esistono solo nei circuiti telematici (Net Art, Web Art)

La nostra ricerca si è rivolta innanzitutto alle numerose iniziative editoriali di diffusione delle conoscenze artistiche su supporto informatico (CD-ROM), ai chioschi informatici e multimediali situati nelle sedi museali ed espositive, ai siti on line di musei ed esposizioni, e alle diverse altre categorie di siti in rete che trattano di arte: bollettini di notizie, siti di case d'asta, musei virtuali (cioè collezioni di immagini esplorabili come se fossero collocate nelle sale di un museo), siti di singoli artisti viventi, siti (con immagini) dedicati a specifici artisti o correnti del passato, news-group e chat-line di argomento artistico, siti di e-commerce di oggetti artistici, collezioni di immagini (anche dinamiche) più o meno artistiche, scaricabili gratuitamente o a pagamento, ecc. (Strassoldo 1999, 31-33).

Come ogni aspetto dell'universo informatico, anche quelli che riguardano l'arte sono in rapida espansione e continuo mutamento; fissare sulla carta i risultati di una ricerca è un esercizio reso frustrante dalla coscienza che saranno obsoleti al momento della pubblicazione. Riportiamo qui di seguito solo alcune delle sensazioni complessive che ne abbiamo ricavato.

La dotazione di una certa gamma di strumenti informatici in sede è ormai una prassi ampiamente accettata anche nei musei d'arte, se non altro come simbolo di modernità (Vercelloni 1994; Bertacchini et al. 1997; Galluzzi 1997; Romano 2000; Pinna e Sutera 2000); ma permane qualche incertezza sugli effetti culturali del loro uso. Il tempo dedicato alle visite è sempre compresso, e quindi anche l'uso dei chioschi informatici dura mediamente solo una mezz'ora. Di solito essi sono utilizzati alla fine della visita, e non all'inizio. Anche la messa on line di un proprio sito è pratica ormai sempre più diffusa tra musei, gallerie ed esposizioni. La qualità e consistenza di questi siti è estremamente varia. L'esplorazione dei siti web dei musei reali e di quelli dei musei virtuali non sostituisce la visita reale, ma di solito la prepara[18].

[18] Mastrolia (2002). La ricerca ha compreso l'analisi visuale di 20 siti museali e 5 prodotti informatici su CD, le interviste telefoniche a 131 enti museali dell'Italia settentrionale, due giorni di osservazione sistematica ad un chiosco informatico museale, e la somministrazione di un questionario (con relativa elaborazione e analisi dei dati) a 100 utenti.

Un problema generale di tutta l'arte nel mondo informatico è la qualità delle immagini, sempre abissalmente inferiore a quella della visione diretta dell'oggetto reale. Una delle conseguenze di questo scarto è che l'e-commerce di oggetti artistici stenta a decollare. La visione sul monitor è solo un primo stimolo; la conclusione della compravendita avviene sempre dopo l'esame diretto[19]. Per quanto riguarda le chat-line e i newsgroup di argomento artistico, si constata che la natura del mezzo tende a limitare drasticamente la lunghezza dei messaggi, e quindi, inevitabilmente, a semplificare e rendere superficiali i contenuti (Lodigiani 2003). Non pare probabile che da queste interazioni di gruppo possa emergere, come promesso dai profeti della rete, un pensiero collettivo universale dotato di qualche profondità, altezza o organicità.

3.5 Qualche verifica sul campo

L'esperienza di alcuni anni di ricerche documentarie e visite sul campo ci ha lasciato l'impressione che l'alta marea delle arti tecnettroniche nel sistema ufficiale dell'arte sia in fase di riflusso. Le grandiose visioni dei profeti dell'estetica digitale degli anni Settanta e Ottanta non sembrano più così convincenti. I suoi pionieri continuano, alcuni ormai da decenni, a riproporre opere sostanzialmente ripetitive[20]. Le sezioni, installazioni e opere tecnettroniche nei luoghi canonici del sistema dell'arte – le grandi esposizioni nazionali e internazionali – sono presenti e diffuse, ma, a nostro avviso, non in posizioni così centrali come tempo addietro, e non pare che suscitino più grandi entusiasmi nelle folle[21]. L'utilizzo delle arti elettroniche in esposizioni d'altra natura (ad esempio le Expo mondiali) sembra mirare più a effetti spettacolari comprensibili a masse di cultura medio-bassa che a contenuti propriamente artistici[22]. Le arti elettroniche hanno un posto certamente molto marginale – se lo hanno – nei principali musei di arte contemporanea, e sembrano praticamente scomparse dalle gallerie di tendenza. Le esposizioni specializzate continuano ad essere organizzate, ma la loro frequentazione sembra limitata ai soliti addetti ai lavori, o semplici curiosi occasionali[23]. La galassia di centri di produzione e circolazione

[19] Zanotto (2002, 263 ss). La ricerca ha compreso l'analisi dei siti di e-commerce d'arte e delle case d'asta, e l'intervista a 9 responsabili ed esperti, tutti dell'Italia settentrionale.

[20] Cfr. ad esempio la grande mostra di Nam June Paik al Museo Guggenheim di Bilbao nel 2001.

[21] Si sono visitate le Biennali di Venezia del 1997, 1999 e 2001; le Documenta di Kassel del 1997 e 2002.

[22] Si sono visitate la Expo2000 di Hannover e le installazioni al Millennium Dome di Londra 2000.

[23] Le mostre visitate sono state: a Linz, *Ars Electronica Prix 1998*; a Roma, *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, 1998; a Torino, *Big Torino 2000. Mostra di Arte Emergente*, 2000; ad Aarhus, *Mennesket. Body in art from 1950 to 2000*, Museum of Arken,

di arte elettronica e simili, che ancora qualche anni fa figurava su Internet, pare essersi ridotta. Il principale sito tematico (*ISEA*; *Inter-Society for the Electronic Arts*), a cui si accedeva gratuitamente fino a qualche anno fa, ora lo è solo in minima parte, infatti è divenuto un database per soli affiliati. Un tentativo di verifica sul campo della realtà sottostante ha rivelato situazioni a dir poco modeste, se non spesso fasulle[24]. Il reale effetto delle principali istituzioni pubbliche create in Europa in questi ultimi vent'anni per promuovere ricerche e produzioni in campo tecnoartistico è difficile da valutare, anche a causa del potente apparato di relazioni pubbliche che le proteggono, e insieme della difficoltà di indagini obiettive in questo campo, data la volatilità delle opere[25]. Abbiamo avuto occasione di visitare a Colonia una mostra dei migliori lavori degli allievi della principale istituzione tedesca di formazione professionale alle arti tecnettroniche, la *Kunsthochschule für die Medien*. Il più sofisticato e memorabile di questi era un'apparecchiatura telematica robotizzata interattiva per visualizzare e praticare rapporti sessuali sadomasochisti tra partner ubicati uno a Colonia e l'altro, naturalmente, a Parigi; una installazione chiaramente ispirata al filone della techno-body art di Stelarc e Orlan, in cui le apparecchiature prese a prestito dalla robotica e dalla televisione, sono innestate sul corpo umano, per potenziarlo o comunque riplasmarlo; e da quello cyberpunk, in cui i temi congiunti della violenza e del sesso sono dominanti (Caronia 1996; Macrì 1996; Miglietti 1997; Vergine 2000; Nadal 2002). In complesso, l'impressione ricavata da queste esperienze nelle istituzioni delle arti tecnettroniche in Europa è tutt'altro che esaltante.

Kopenhagen, 2001; a Karlsruhe, *Der Anagrammatische Körper*; 2001; ad Ancona, *Net.Art BananaramaRam* 2002, eccetera. Sul pubblico delle mostre di arte elettronica è in svolgimento un'indagine sistematica a cura di G. Cossi, progetto inserito nel citato PRIN, coordinato da Massimo Negrotti.

[24] Il sito si chiamava "ISEA Online". Si sono compiuti sopralluoghi fisici ad un campione di circa 10 indirizzi indicati dal sito come luoghi in cui si produce o commercia in arte elettronica, nelle città di Colonia, Osnabrück e Amsterdam. Di questi solo il centro *Montevideo/tba Netherlands Media Art Institute*, sul Keizergracht di Amsterdam è risultato essere una galleria d'arte seria, con qualche attività anche nel campo dell'arte elettronica. Qualche altro indirizzo corrispondeva ad abitazioni private, e constava semplicemente di un PC. Diversi altri non hanno risposto alle chiamate, o all'indirizzo si sono trovate attività del tutto diverse. In un caso, l'indirizzo corispondeva a un tugurio da tempo abbandonato, nel cuore del quartiere a luci rosse di Amsterdam.

[25] Le istituzioni visitate sono state *Ars Electronica di* Linz, il *ZKM di* Karlsruhe, e il già citato *Arthouse Multimedia Centre for the Arts* di Dublino. Si è anche compiuta una missione a Toronto per visitare il *McLuhan Center*. L'impressione che danno le prime due è di essere delle camere delle meraviglie, rivolte ad un pubblico di cultura medio-bassa, e soprattutto molto giovane; che sembra atteggiarsi in modo analogo a quello che si ha di fronte alle attrazioni dei luna-park.

3.6 Tipologia delle arti tecnettroniche

3.6.1 Videoarte

La televisione non è generalmente classificata tra le nuove tecnologie, in quanto, pur essendo basata anche su processi elettronici, per i suoi primi quarant'anni questi hanno avuto carattere analogico. È solo dagli anni Settanta che anch'essa, come ogni altro ambiente sociale, è stata rivoluzionata dalle tecnologie digitali (Wilden 1972; Fileni 1997) e informatiche, cioè basate sui microcircuiti sviluppati dall'industria dei computer.

Come già accennato, l'idea dell'uso della tecnologia televisiva a scopi artistici albeggia già negli anni Quaranta, nella mente di visionari come Lucio Fontana (Fontana 1959), ma senza effetti pratici immediati. La videoarte nasce solo una ventina d'anni più tardi, quando l'industria mette a disposizione apparati di ripresa, registrazione e manipolazione dei nastri dalle caratteristiche tecniche e di costo accessibili agli artisti più aggiornati e curiosi di novità, ma di solito scarsi di mezzi. Essa nasce nei primi anni Sessanta, quando il tradizionale orientamento antagonista e negativo dell'arte del Novecento rispetto al sistema dominante si innesta sui movimenti giovanili contestatari e controculturali che di lì a poco sfoceranno nel '68; e quando sono già in corso altre linee di ricerca intese a riconciliare l'innovazione tecnologica con l'arte (arte cinetica, arte al neon, esperimenti elettromeccanici del gruppo Fluxus, ecc.). La videoarte in Italia sorge essenzialmente come reazione critica rispetto al dilagare della televisione come mezzo di comunicazione di massa, fortemente infeudato ai poteri politici ed economici; e, nelle intenzioni, come strumento di denuncia dei mali del sistema e di documentazione e promozione delle realtà antagoniste. La reazione si esprime sia nelle forme (formati) che nei contenuti. Contro la tendenza dell'industria televisiva verso tecniche televisive sempre più perfezionate e sofisticate, i video d'artista o video d'autore evidenziano il carattere artigianale, anche rozzo e primitivo, ma proprio per questo più umano, delle loro riprese. Contro i contenuti d'evasione ed edonistici, presentano realtà dure, amare, ostiche, irritanti. Contro l'orientamento alle masse di consumatori, si rivolgono a ristrette cerchie esoteriche di amici e addetti ai lavori. Contro la spettacolarizzazione dell'eccezionale, documentano le realtà più banali e quotidiane.

Le tendenze più marcatamente politicizzate della videoarte si sono ovviamente esaurite entro gli anni Settanta, ed essa ha dovuto trovare altre ragioni di sopravvivenza. Da strumento di liberazione del popolo dalla manipolazione della TV ufficiale ha dovuto rassegnarsi a rientrare nei ranghi del sistema dell'arte. In questa sua vicenda la videoarte si è differenziata in diversi filoni. Uno è l'accoppiamento con altre espressioni artistiche d'avanguardia, ad esem-

pio le performance, gli happening e la danza (videodanza). La videoripresa di tali eventi è parte dell'evento stesso (interattività, coinvolgimento di soggetti dislocati altrove) e la sua registrazione può essere utilizzata in altri momenti e contesti. Un'altro filone è quello delle videoinstallazioni e videosculture, in cui telecamere e teleschermi sono inseriti in costruzioni più o meno complesse, la cui struttura materiale è una delle componenti della forma artistica complessiva; un altro essendo le immagini che appaiono sui monitor (Fagone 1990; Valentini 1994; Bordini 1995; Amaducci 1998; Sega Serra Zanetti e Tolomeo 1998; Fadda 1999; Madesani 2002).

Il rifiuto ideologico della commercializzazione, comune alla videoarte come a gran parte delle neo-avanguardie artistiche, comporta che essa viva o in condizioni di dilettantismo (come attività praticata nel tempo libero da persone che per sostenersi fanno altri mestieri) o in condizioni assistenziali, con fondi forniti da soggetti privati (mecenati, fondazioni) ma molto più spesso pubblici, in termini di borse di studio o di commesse per lavori. In alcuni paesi è stata sovvenzionata di più, in altri meno. In alcuni paesi vi sono istituzioni specificamente dedicate alla ricerca, promozione e conservazione della videoarte; in Italia tuttavia diverse iniziative in questo campo sembrano avere ricorrenti difficoltà. In nessun paese invece sembra essersi formato un circuito di collezionisti privati e quindi un mercato della videoarte degno di nota, e da tempo essa sembra scomparsa anche dalle poche gallerie che ne trattavano, negli anni Settanta. Essa rimane essenzialmente un'esercizio privato di pochi appassionati, con occasionali momenti di pubblicità in esposizioni e festival, in cui si incontrano soprattutto gli addetti ai lavori. La videoarte rimane una musa assai gracile[26]. Non occorre sottolineare che la situazione della videoarte è molto simile a quella del cinema d'autore, il quale tuttavia gode di sovvenzioni pubbliche molto più sicure e abbondanti. Peraltro il confine tra i due generi artistici è reso sempre più labile dalla diffusione della tecniche digitali, nell'uno come nell'altro.

In conclusione si deve però ricordare che alcuni videoartisti hanno raggiunto una certa notorietà, e non hanno disdegnato di mettere i loro talenti al servizio di grandi istituzioni; ad esempio, Fabrizio Plessi e lo "Studio Azzurro". Alcuni hanno abbandonato le posizioni critiche verso la televisione di massa, e vi collaborano abitualmente, come Mario Sasso. Anche nel caso della videoarte, non è facile individuare il confine tra la artistica e quella industriale.

[26] Schioppalalba (2002). La ricerca ha compreso interviste in profondità a 18 specialisti, fra artisti, critici e storici, a livello nazionale. Cfr. anche Cossi (2002).

3.6.2 Video-danza

Come sopra accennato, una delle applicazioni artistiche della videocamera ha riguardato la danza. Ne accenneremo brevemente, in quanto la danza è comunemente catalogata tra le *performing arts* (cui corrisponde solo approssimativamente il concetto di arti dello spettacolo), e non tra le arti propriamente visuali, cui abbiamo ristretto il nostro campo di ricerca. Già negli anni Venti la cinematografia aveva avuto un influsso profondo sulla danza, dando origine a forme e stili strettamente legate alla ripresa e successiva proiezione (i balletti all'americana, di massa, geometrici e atletici, tipici dei musical e identificati col nome di Ziegfield). A partire dagli anni Sessanta la videoregistrazione della danza ha fornito un aiuto prezioso sia alla formazione professionale dei coreografi e danzatori, sia alle possibilità di conservazione della memoria degli spettacoli, e quindi alla loro storicizzazione. A partire dagli anni Settata il computer ha permesso poi di perfezionare, al di là di ogni speranza, i metodi di scrittura della danza, già oggetto in passato di molti tentativi manuali; sono stati sviluppati, soprattutto in Nordamerica, dei programmi e modelli per progettare alla tastiera le partiture dei movimenti corporei. Negli spettacoli di danza sono spesso presenti sistemi computerizzati multimediali che comprendono oltre che il controllo delle luci e dei suoni anche la proiezione di immagini (dei danzatori stessi, o di altri contenuti). Sperimentazioni di tecno-danza, videodanza o cyber-danza sono promosse da diversi paesi europei con apposite istituzioni; ad esempio, in Francia, nell'Institut National de l'Audiovisuel. In Italia, iniziative in questo senso sembrano ancora solo sporadiche; tra le più note, quelle di Carolyn Tyson (Vaccarino 1996). Un'indagine tra alcuni coreografi del Nordest indica che qui il livello di applicazione delle nuove tecnologie alla danza è ancora molto elementare[27].

3.6.3 Computer Art

L'uso dell' hardware e del software per generare immagini a scopo puramente estetico inizia pochi anni dopo l'invenzione del computer (fine anni Quaranta), ad opera dei tecnici (matematici, informatici, ingegneri) che soli, allora, avevano le competenze necessarie a questo fine. Nei primi anni sessanta il mondo artistico prende atto della nascita dell'arte programmata. La computer

[27] Zago (2002, 229 ss). La ricerca ha compreso cinque interviste ad altrettanti coreografi d'avanguardia nel Nordest.

art (CA) si sviluppa storicamente dall'unione tra la grafica computerizzata (computer graphics, CG) e la videoregistrazione (Cossi 2002, 150).

L'innovazione rivoluzionaria della CA sta nel fatto che l'immagine non nasce più nè dalla mano dell'artista nè dalla riproduzione ottico-chimica-meccanica della realtà, ma dalla scrittura di algoritmi (formule matematiche), cioè di sequenze di comandi (programmi) immessi nei microcircuiti elettronici. Ciò comporta il disancoramento dell'immagine da qualsiasi riferimento a realtà esterne, e quindi la sua virtualità, e distingue radicalmente la CG e la CA dalla fotografia e dalla televisione, riassimilando quest'ultima per questo aspetto alle arti visuali tradizionali. Ma con una differenza fondamentale: la traduzione dell'immagine dai circuiti cerebrali umani al supporto fisico esterno avviene non attraverso il sistema nervoso, sensomotore e muscolare umano (la mano) ma mediante i sistemi elettronici ed elettromeccanici della macchina. In questo senso si può parlare di arte artificiale o simulazione dell'arte, da parte del computer[28]. Un'altra differenza, forse ancora più profonda, rispetto alla pittura tradizionale consiste nel fatto che non è necessario che l'immagine, prima di essere oggettivata sul supporto esterno, esista nella mente del creatore: essa può essere il risultato di mere esplorazioni e sperimentazioni matematiche. La CG permette di visualizzare l'inimmaginabile e l'inimmaginato. Il caso più celebre è probabilmente quello delle immagini frattali; ma gli esempi sono ormai infiniti. Una terza differenza è che queste produzioni possono essere effettuate in tempi infinitamente più rapidi di quanto possibile alla mano umana, e quindi possono essere oggetto di infinite sperimentazioni, manipolazioni e simulazioni in tempo reale. La velocità con cui si creano le immagini permette anche di dotarle di movimento. In sintesi, la CG e la CA uniscono il carattere nativamente creativo, fantastico e virtuale dell'arte pittorica tradizionale al dinamismo delle immagini cinematografiche e televisive.

La costruzione di immagini accurate, veloci, dinamiche, e significative non è, evidentemente, solo un'esigenza legata al mondo dell'arte e dell'estetica o dell'intrattenimento. Vi sono infinite circostanze in cui questo è divenuto importante. Si pensi all'addestramento e anche alle operazioni dei piloti di aerei, che devono volare o guidare in circostanze di cattiva visibilità (notte, nebbia). Si pensi alla prototipazione e alla riproduzione di oggetti tridimensionali, o più generalmente alla traduzione di immagini in oggetti materiali, nelle macchine operatrici robotizzate. O al campo della ricerca scientifica in generale, dove si deve tradurre in immagini leggibili dall'occhio umano oggetti infinitamente grandi o infinitamente piccoli, a partire da flussi di informazioni di natura magari non percepibile dai sensi umani (infrarossi, ultravioletti, radiazioni varie).

[28] Sul concetto di arte artificiale, cioè di arte nella cui produzione abbiano un ruolo rilevante le macchine, cfr. Bertasio (1992).

Si pensi in particolare all'enorme fabbisogno di immagini nella medicina, per esplorare l'interno dell'organismo umano senza aprirlo (endoscopia, tomografia, ecc.) Tutto questo ha dato avvio ad una nuova disciplina, *l'imaging*, in cui la potenza dell'informatica è governata da specifiche esigenze di visualizzazione; e in cui si ottengono immagini anche esteticamente affascinanti, in modo del tutto indipendente da ogni finalità artistica (Gerundini e Castellani 2002).

Il computer è, evidentemente, solo un elemento di un sistema informatico complessivo, di cui sono parte integrante le reti di interconnessione. Computer e reti tendono a fondersi nel concetto di medium, già creato a proposito dei vecchi mezzi di comunicazione, come la radio e la televisione. Il computer e la rete sono chiamati new media, e il loro uso artistico-estetico viene oggi spesso chiamato arte mediatica, arte comunicazionale, net art, Medienkunst e simili[29].

Un ulteriore carattere rivoluzionario della CG e della CA è che la digitalizzazione permette l'integrazione di basi dati di natura e provenienza le più diverse; ad esempio la traduzione matematicamente controllabile e manipolabile a piacere, di immagini in suoni, e viceversa. Si può vedere la musica e ascoltare i quadri. Si aprono quindi infinite nuove possibilità di contaminazioni, ibridazioni, ricombinazioni tra le forme di qualsiasi natura; un'espansione e complessificazione senza limiti delle esperienze sensoriali.

Infine, questi caratteri permettono la creazione di ambienti virtuali totali, in cui la manipolazione delle immagini in movimento dei suoni, ma anche delle sensazioni cinestetiche (posizione e movimento del corpo), e presto olfattive e di altro tipo, può dare l'illusione della realtà, simularla, in modo infinitamente più cogente ed efficace di quanto potessero le arti tradizionali (che richiedevano sempre un atto di volontà di lasciarsi illudere, una sospensione volontaria della vita reale). Si aprono le prospettive futuribili della simulazione integrale delle realtà, della creazione a fini artistico-estetici di ambienti virtuali totali[30]. Queste prospettive affascinano i profeti della cibernetica ma destano il più vivo allarme in altri, come J. Baudrillard (Baudrillard 1996).

Queste sono le potenzialità della CG. La realtà sembra ancora molto più modesta. Intanto, tutte le enormi potenzialità di virtualizzazione e seduzione dei media sono ancora limitate dalla relativa primitività della loro interfaccia visuale, lo schermo della TV e del PC. Le tecnologie e le prestazioni di questo elemento del sistema non sono significativamente mutate né migliorate negli ultimi trenta o quarant'anni. I pixel, il numero di righe e la velocità di scorrimento del pennello elettronico sono sempre le stesse; e l'immagine è sempre

[29] Costa (1990, 1999); Taiuti (1996); H. Klotz (1994). Significativo che la gigantesca istituzione di Karlsruhe dedicata a questo tema sia stata intitolata appunto *Kunst und Medien Zentrum* (*KMZ*).

[30] Per approfondimenti definitori e tipologici su questa materia cfr. Cossi (2002).

piccola, tremula, a modesta risoluzione. Se proiettata su grande schermo risulta sfocata e sgranata. Per comprendere a quale degrado del gusto e delle sensibilità visuale abbia portato l'ormai pluridecennale universale assuefazione all'immagine video basta tornare alla buona vecchia fotografia, o, ancora prima, ai miracoli di precisione infinitesimale di cui erano capaci i pittori fiamminghi del Quattrocento.

Le applicazioni di realtà virtuale oggi più accessibili al pubblico sono ben lontane dal sedurre e illudere nel modo che promettono i suoi profeti integrati e temono i suoi nemici apocalittici. Esse si trovano nelle città della scienza più moderne, nelle grandi esposizioni mondiali, nell'industria dei videogiochi e soprattutto in quelle dello spettacolo: dai lunapark ai parchi tematici tipo Disneyland. Nella nostra esperienza, solo chi lo vuole si può far ingannare dai giochini elettronici di questi luoghi; in particolare la qualità delle immagini, specie se proiettate in grandi dimensioni, è ancora molto al di sotto della soglia dell'inganno.

Il settore in cui la Computer Generated Imagery (CGI), la computer animation e i visual effects hanno dato luogo alle produzioni più spettacolari e popolari rimane quello del cinema. Il grande schermo, la sala buia, l'azzeramento dei disturbi cinestetici grazie alla comodità dei sedili, le tecniche tridimensionali di riproduzione sonora, permettono l'illusione quasi totale. Nella produzione della pellicola ormai le tecniche computerizzate hanno un ruolo sempre più centrale, e siamo molto vicini alla creazione di film totalmente artificiali, non ripresi sul set con attori reali, ma creati completamente col mouse. Non sorprendentemente, tali sviluppi (l'emarginazione della realtà reale, vecchio-umana, di fronte al dilagare della realtà virtuale e al mondo nuovo generati dai computer) è, autoriflessivamente, anche uno dei temi più diffusi nella cinematografia fantascientifica degli ultimi decenni (da *2001 Odissea nello Spazio* a *Matrix*, *Johnny Mnemonic*, *Minority Report*, e simili) (Bernardini 1996; King e Krzywinska 2000; Menarini 2001).

3.6.4 Le icone digitali

Una filiera produttiva che cerca di mediare tra il sistema dell'arte tradizionale e le nuove arti tecnettroniche è quella che si serve delle nuove tecnologie per produrre quadri che possono essere venduti e comprati e appesi alle pareti; in sostanza, quel genere di pittura che invece di pastelli o bulini o tubetti e pennelli usa il computer. Il nome di questo filone oscilla tra icone digitali, icone videografiche, infoicone, digiquadri e simili. Il precursore più immediato sono le immagini di grande formato di origine fotografica, più o meno manipolate

con tecnologie analogiche ottiche, chimiche o meccaniche (ingrandimenti fotografici, mili). La novità sta nelle infinite possibilità di elaborazione offerte dal computer, mediante software ormai largamente disponibili in commercio. Le immagini possono essere totalmente create dal computer, o risultare dalla rielaborazione di immagini di partenza. Queste, a loro volta, possono provenire dalle fonti più diverse; prodotte dall'artista stesso, da fotografie preesistenti, o – ciò che è sempre più caratteristico – da banche d'immagini disponibili in rete. Vi sono siti internet che offrono, a pagamento o meno, ricchissimi assortimenti di immagini di qualsiasi stile, genere, soggetto, e così via[31]. Le immagini rielaborate dall'artista possono poi essere offerte al pubblico in diverso modo: su supporto digitale (CD-Rom) o in rete. Ma ciò che distingue il settore delle icone digitali da altri è il suo utilizzo finale, nella forma tradizionale del quadro, attraverso processi di plotting (plotter-art) o di stampa fotografica, fotolitostampa o simili. Questi digiquadri possono essere quindi immessi nei normali circuiti del mercato dell'arte (gallerie) (Marziani 1998; Beatrice e Perrella 1998; Pieroni 1999).

Un'indagine sugli operatori di questo settore ha messo in luce che essi di solito non hanno una formazione artistica superiore (accademie); di solito sono giovani, tra i 25 e 35 anni; e normalmente sono occupati nel campo della grafica e della pubblicità, dove l'acquisizione, manipolazione e utilizzo commerciale delle immagini sono parte integrante del loro lavoro. Ciò che permette di distinguere e qualificare come artistica la loro produzione infoiconica è quindi soprattutto la piena libertà operativa, lo svincolo dalle finalità applicative. La presenza di redditi extra-artistici permette loro di non dover affrontare in modo drammatico il problema della commercializzazione delle loro opere, e di mantenere un atteggiamento disinteressato, secondo i principi dell'*open source*; ma probabilmente limita anche le possibilità di sviluppare competenze informatiche superiori, e li costringe ad operare nei limiti dell'hardware e software offerti dalle industrie del settore. Essi costituiscono comunità virtuali, e per alcuni sottoinsiemi anche reali, di soggetti che si conoscono, seguono, interagiscono. Non è dato invece sapere quali siano le dimensioni quantitative del fenomeno (numero di produttori, di opere, di mercanti, di acquirenti, entità economiche coinvolte, ecc.). Anche questo, tuttavia, sembra rimanere un fenomeno di nicchia[32].

---

[31] Alla stessa tipologia di siti appartengono, ovviamente, anche i siti erotici e quelli pornografici, spesso mascherati con nomi che contengono la parola arte.

[32] Di Zanutto (2002, 175 ss). La ricerca ha compreso 18 interviste ad autori di questa categoria, in diverse regioni italiane.

3.6.5 *Web Design e Net Art*

Il travolgente sviluppo della Rete e di Internet in questi ultimi dieci anni si manifesta anche con la proliferazione dei siti (ormai nell'ordine di molte decine di milioni), molti dei quali hanno qualche finalità commerciale e quindi tendono ad assumere un aspetto accattivante e prestigioso, secondo i principi della pubblicità e promozione aziendale. È esplosa quindi la corrispondente domanda di servizi di web design, cioè la progettazione dei siti. Come ogni progettazione, anche quella dei siti ha un aspetto funzionale (o strutturale, pratico-utilitario), e uno formale o estetico. La scelta dei caratteri, dei colori, delle forme, della composizione, nello spazio dello schermo e nel tempo della consultazione, non può essere del tutto disgiunta dalle esigenze funzionali; ma ha anche un suo ambito di autonomia, in cui giocano principi diversi da quelli puramente utilitari. Per molti aspetti, la problematica è la stessa che nella grafica e nella pubblicità a stampa; la principale differenza sta nel dinamismo delle pagine web (il sito si dispiega nel tempo). Vi sono anche evidenti analogie con la grafica e la pubblicità televisiva; rispetto alle quali la principale differenza sta nell'interattività (il sito si dispiega anche in risposta agli stimoli dell'utente). Come la pubblicità ai suoi esordi, anche il web design è stato all'inizio, e molto spesso lo è ancora, affidato all'intuito dei praticanti o dei committenti stessi, o alle competenze dei tecnici delle funzioni (gli informatici). Da qualche anno ormai si sta formando una nuova leva di professionisti, che alle competenze informatiche (almeno a livello di uso delle macchine e dei programmi commerciali) tendono a unire doti di fantasia creativa di tipo estetico-artistico (Carlini 1999; D'Ambrosio e Parella 2000; Pacagnella 2000). Anche più degli artisti digitali esaminati più sopra, i web designer in Italia sono in genere molto giovani, non hanno alle spalle importanti studi artistici, e tendono a non avere interessi per le arti tradizionali, nè per il sistema dell'arte contemporaneo. Le loro fonti di ispirazione sono la vita quotidiana, l'ambiente urbano, le riviste di consumo, i mezzi di comunicazione di massa, il cinema. Essi tendono a costituire comunità virtuali in cui si svolgono attivi processi di scambio informazionale; più degli altri però tendono a fare del web-design una professione esclusiva, e in molti casi costituiscono imprese sociali e vere e proprie comunità di lavoro. Data la grande domanda per i loro servizi, i web designer non sembrano conoscere problemi di concorrenza e possono permettersi di essere molto aperti riguardo ai diritti di proprietà sulle opere del loro ingegno; ciò che è anche favorito dalle caratteristiche del mezzo su cui lavorano, la rete. Il loro lavoro ha un forte elemento di collettivismo o comunitarismo. Il loro stile di vita mostra forti tratti di romanticismo giovanilista. Vivono in una felice situazione di grande eccesso della domanda sull'offerta, e quindi di grande libertà di scelte. Quanto questa situazione possa

durare, è difficile dire; come è incerto se il web design si avvicinerà al sistema ufficiale dell'arte, e se i suoi operatori sentiranno il bisogno, o saranno spinti a farlo, di elevare il loro livello di competenze estetiche e di conoscenze artistiche. Al momento i giovani web-designer non sembrano porsi il problema se la loro sia una professione artistica o meno. Richiesti di farlo, sembrano orientarsi per il no[33].

Per alcuni aspetti simile al web design è il filone emergente della Net Art, cioè la produzione di immagini, di solito dinamiche e interattive, pensate esplicitamente ed esclusivamente per essere fruite on line. Spesso esse sono anche prodotte interattivamente, accogliendo i contributi di una pluralità di autori, magari anonimi. Non quindi la messa in rete di immagini che esistono su qualche altro supporto, o che ad esso sono destinate, come nel caso delle infoicone; e neanche immagini solo online che abbiano qualche finalità pratica e utilitaria, come quelle del web design; ma opere d'arte nel senso tradizionale (romantico) del termine, dalle finalità puramente estetiche, che esistono solo in rete. Su questo fenomeno esistono molti proclami e programmi e profezie, ma non altrettanta messe di casi empirici[34]. Allo stato, il settore pare ancora troppo esiguo per individuarne uno spessore sociologico.

4. I soggetti dell'arte

Nelle pagine precedenti, abbiamo passato in rassegna una vasta gamma di fenomeni più o meno pertinenti al mondo dell'arte. L'analisi è stata condotta con un approccio grosso modo sistemico, privilegiando quindi i comportamenti, le regole, gli strumenti, le strutture, i fini, i valori, osservabili nei diversi ambiti o settori dell'arte. Ma in quasi tutti i casi non abbiamo mancato di riferirci anche ad aspetti personali e professionali, ai modi in cui gli attori agiscono nei sistemi e nelle situazioni. Così abbiamo accennato alle relazioni interpersonali che spiegano le vicende di uno dei più noti testi di storia sociale dell'arte, o quelli che portarono alla formazione di scuole artistiche come "Corrente" e la Pop Art, e modellarono le loro dinamiche. Abbiamo accennato alle scelte degli artisti parigini che portarono al lancio della Provenza come santuario dell'arte

[33] Rigoni (2002, 214 ss). La ricerca ha compreso 21 interviste ad autori.

[34] Sulla *Net Art*, Weibel e Druckrey (2001); Cameron (2003). Tra i migliori articoli in rete sull'argomento, si ricorda *Information as Muse: Net Art and the Market*, di J. Berry, che si trova all'indirizzo: http://www.calarts.edu/~line/berry.html. Sempre della stessa autrice, va menzionato il commento, *Bare Code: Net Art and the Free Software Movement*, all'indirizzo: netartcommons.walkerart.org/article.pl?sid=02/05/08/0615215&mode=thread. Ques'ultimo contributo è ospitato in uno dei siti americani più militanti di *Net Art*, e cioè il Netartcommns. Per altri esempi di *Net Art*, cfr. Carnelos (2002).

del Novecento. Ovviamente, qui abbiamo potuto presentare solo brevissime sintesi delle ricerche; nelle relazioni citate i lettori interessati a questi aspetti possono trovare materiali molto più ampi e dettagliati. Qualche maggior attenzione abbiamo prestato anche in questa sede ai caratteri personali, umani, e al limite socio-biologici dei writers. Si è abbozzata un'elementare tipologia dei professionisti delle arti decorative, e accennato alle relazioni con l'arte, anche in termini di auto-immagine, intrattenuti dai professionisti del design, della pubblicità e dei fumetti. Ampi riferimenti agli aspetti personali e professionali si sono fatti nell'analisi del variegatissimo settore delle arti elettroniche videoartisti, computer-artisti, video-danzatori, autori di icone digitali, web-designer. Ma indubbiamente il nostro interesse prevalente era per i fatti sociali, in linea di principio nella loro totalità di interrelazioni, piuttosto che per i soggetti e i loro profili professionali. Nelle pagine che seguono invece al centro dell'analisi stanno alcune categorie di operatori del sistema dell'arte: i galleristi, i collezionisti, i mecenati, i critici. Colpisce ovviamente, in questa elencazione, la mancanza di quella che dovrebbe essere la categoria principale, cioè i produttori di arte. Gli artisti sono oggetto di una antica e vasta letteratura di ordine storiografico e biografico, e, soprattutto nell'ultimo secolo, di numerosi studi psicologici e psicanalitici. Non altrettanto numerosi sono gli studi di taglio sociologico (Rosenberg 1965; Prandstraller 1974; Braden 1978; Turn 1985; Moulin 1985; Mitchell e Karttunen, 1991; White 1993; de Nora e Mehan, 1993; Vettese 1998). Come si è accennato all'inizio, una delle ragioni del sottosviluppo della sociologia dell'arte sta nella tradizionale riluttanza degli artisti a prestarsi ad analisi sociologiche. Tenendo conto della delicatezza della questione, nel nostro programma abbiamo preferito dare priorità alla formazione del quadro complessivo del sistema dell'arte, ed esplorarne i margini, e solo in seguito affrontare sistematicamente ed empiricamente la figura centrale ed ufficiale dell'artista. Tuttavia si può sostenere che questo vuoto al centro non è così grave: secondo alcuni, una delle caratteristiche evolutive del sistema dell'arte nell'ultimo secolo, è la perdita di centralità del produttore, a favore di altre categorie, quali i critici/curatori, gli esperti, i funzionari/manager delle istituzioni, e i gestori del mercato dell'arte. Si tratterebbe di un'estensione al settore dell'arte di un ben noto fenomeno generale, tipico dell'economia contemporanea: quel che conta non è saper produrre, ma saper vendere.

Dati i costi della ricerca sul campo e la generalmente modesta diponibilità di risorse, le indagini empiriche per interviste in sociologia sono spesso limitate all'ambito territoriale più facilmente accessibile, e le nostre non fanno eccezione. Le possibilità di generalizzare dal particolare al generale sono sempre incerte. È molto probabile che le modalità con cui il sistema dell'arte opera in una piccola regione periferica come il Friuli siano diverse da quelle che manifesta nei grandi centri metropolitani e globali; ma in mancanza di studi comparabili nessuno può dire oggi, crediamo, quanto grandi e quali siano tali diversità. Nutriamo invece una certa fiducia che i caratteri rilevati nella nostra regione siano simili a quelli che si potrebbero trovare in altre, di comparabile livello di sviluppo socio-economico e configurazione storico-culturale.

4.1 Il mercante-gallerista

Quella del mercante d'arte è una figura sociale antica, legata all'emergere di un mercato in cui circolano opere d'arte mobili ed esiste una molteplicità di soggetti, pubblici e privati, interessati ad acquistarle e scambiarle. Ne esistono tracce fin nel Medioevo (commercio anche a lunghe distanze di immagini sacre, per un mercato popolare), ma è certamente con la modernità e il capitalismo, a partire dal XVI secolo, che esso acquista rilevanza. Fin dall'inizio la figura del mercante è confusa con quella del critico, e in qualche misura anche con quella del collezionista e del mecenate; nel senso che il buon mercante deve essere anche un esperto, avere occhio e gusto per giudicare il valore complessivo dell'opera d'arte, e quindi il valore economico. Inoltre i mercanti spesso costituiscono proprie collezioni, e intrattengono talvolta rapporti privilegiati con i produttori (artisti), oltre che con gli acquirenti (collezionisti). Tuttavia, è nel corso dell'Ottocento che questi diversi ruoli tendono a differenziarsi più nettamente. Sedi tipiche del mercato dell'arte diventano le gallerie[35], cioè, sostanzialmente, i negozi di quadri, stampe e sculture, aperti sulla strada; e alcuni galleristi diventano figure centrali nella promozione, insieme culturale e commerciale, di certi generi e artisti. La storia dell'arte, dagli impressionisti in poi, è anche la storia dei grandi galleristi e mercanti, e dei luoghi – le grandi capitali occidentali, da Parigi a Londra a New York – dove essi hanno sede (Mussa e Brizzi, 1988). Tuttavia l'originaria fusione dei ruoli non è mai del tutto superata.

In Friuli, regione di poco più di 1 milione di abitanti operavano, negli anni Novanta, una quarantina di gallerie d'arte. Il numero, come il concetto, ha un margine d'incertezza. Alcune di esse hanno alcuni decenni di vita; molte altre hanno aperto e chiuso in tempi più brevi. La maggior parte dei galleristi hanno legami personali con il mondo dell'arte: sono stati collezionisti o artisti (o hanno tentato di diventarlo) essi stessi, o sono familiari di artisti, o praticano attività creative affini all'arte. La galleria, il contatto con il pubblico dei visitatori

[35] La parola galleria ha una storia molto complessa e ramificata, che pare partire dalla Galilea, passare per gli spazi liminali interni delle antiche chiese, essere applicata agli spazi bassi, oscuri ed allungati, a volta, e in particolare poi a quelli dei palazzi principeschi in cui, a partire dal XVI secolo, venivano collocate le raccolte di antichi marmi e di altre meraviglie.

casuali, è solo la facciata del loro lavoro; che in gran parte consiste nella coltivazione dei rapporti con gli artisti da un lato, e la clientela più stabile dei collezionisti dall'altro. Ma su questi rapporti essi mantengono una certa riservatezza, anche di fronte all'intervistatore, per diversi motivi. Da un lato essi vivono in un mercato concorrenziale, e sono abituati a proteggere il parco fornitori non meno che quello dei clienti. D'altro lato, le pratiche del mercato dell'arte sono difficilmente classificabili nelle usuali categorie giuridico-amministrative; valori estetici, valori monetari realmente scambiati e valori denunciati al fisco sono grandezze estremamente eterogenee tra loro. Ma c'è un terzo motivo della reticenza su questi aspetti, ed è che l'immagine di sè che il gallerista cerca di proiettare all'esterno è quello del promotore di cultura, e non del commerciante di quadri. Essi si presentano di solito come mediatori tra il locale e il globale, come persone che immettono nell'ambiente locale – spesso definito come chiuso, stagnante, tradizionalista – frammenti di modernità artistica provenienti dalle grandi capitali dell'arte; o come scopritori di giovani (o talvolta vecchi) talenti locali, degni di essere lanciati sul grande mercato. Data la posizione geografica del Friuli, i contatti con il vicino estero (paesi tedeschi e danubiani) sono snelli, e l'attività del gallerista friulano e triestino tende facilmente ad assumere un carattere internazionale.

Il mercato dell'arte in Friuli presenta qualche grado di compartimentazione rispetto a quello globale, nel senso che vi sono artisti che qui raggiungono quotazioni impensabili su altri mercati. Inoltre il carattere concorrenziale del mercato è attutito da una certa compartimentazione interna, nel senso che ogni galleria cerca di specializzarsi in artisti e generi diversi dalle altre.

In quanto promotori di cultura, i galleristi sentono di solito di essere ingiustamente trascurati nelle politiche culturali delle amministrazioni locali, e le accusano di essere retrive e insensibili verso l'arte contemporanea. La difesa di queste è, ovviamente, che interventi pubblici in questo campo rischierebbero di favorire alcuni a danno di altri.

In qualche caso i galleristi evidenziano l'aspetto culturale della loro professione trasformando la galleria in sede di un'associazione culturale, e mascherando in vario modo i rapporti economici che vi continuano a ruotare attorno. Ma vi sono anche, oggetto di un certo disprezzo da parte degli altri, i semplici affittacamere, i galleristi che si limitano a mettere a disposizione degli artisti, dietro compenso, i loro spazi espositivi.

In genere i galleristi vedono con diffidenza le fiere d'arte che da qualche tempo sono sorte in diverse città d'Italia, e le definiscono come baracconi commerciali senza dignità culturale. Ma questo atteggiamento ostile può essere dovuto anche al loro effetto di disturbo dei consolidati equilibri del mercato locale dell'arte.

Come si è accennato, vi sono delle differenze di orientamento culturale tra le gallerie. Alcune sono tradizionalmente specializzate nell'intermediazione tra il mercato locale e quelli di livello più ampio e alto, e quindi operano soprattutto nel mercato secondario, di artisti già noti; altri tendono alle nuove proposte, alla valorizzazione degli artisti locali meno noti. Alcune si rivolgono a clientele di gusti più tradizionali, altre si vantano di puntare alle novità, agli sperimentalismi. Vi sono anche, a tratti, specializzazioni per tendenze stilistiche.

Non sembrano esservi, nell'ambito regionale indagato, legami organici rilevanti tra galleristi e altri soggetti dell'arte, come i critici, i giornalisti d'arte e gli studiosi. Ad essi si ricorre occasionalmente, per qualche presentazione o catalogo; ma i rapporti non sembrano essere nè intensi nè particolarmente cordiali[36].

4.2 I collezionisti

La componente essenziale del mercato dell'arte non sono gli acquirenti occasionali, che di solito hanno solo il problema contingente di arredare in qualche modo le pareti di casa, ma i collezionisti, cioè coloro che sviluppano una particolare passione per l'arte, e spesso anche qualche livello di competenza e gusto, e in essa investono una quota significativa del proprio tempo e delle proprie risorse. Anche la figura del collezionista è antica quanto le opere d'arte mobili; ed è anche più antica del mercato, in quanto si confonde con quella del committente e del mecenate. La storia dell'arte è anche storia dei grandi collezionisti, e il loro ruolo è oggi valorizzato anche nell'organizzazione dei musei e delle esposizioni.

Storia e sociologia hanno messo in evidenza come l'amore per l'arte, ovvero il desiderio di possedere opere d'arte, sia normalmente intrecciato al desiderio di «distinzione» (Bourdieu 1983), cioè di rappresentazione della propria ricchezza, prestigio e potenza. I consumi artistici sono, tipicamente e storicamente, consumi ostentativi, appannaggio delle classi più elevate; uno dei modi più evidenti di manifestazione della propria superiorità culturale e morale, di legittimazione del proprio status. Queste motivazioni stanno notoriamente alla base dello sviluppo dell'arte laica, nelle corti signorili e poi nei palazzi borghesi, fin dal Quattrocento. E questo modello continua ad essere riprodotto fino ai nostri giorni, malgrado tutte le trasformazioni delle forme artistiche: sono i ricchi ed i

[36] De Luca (2001). La ricerca ha compreso interviste in profondità a cicra 20 titolari in rappresentanza di 15 gallerie.

ricchissimi ad alimentare il mercato dell'arte alta, anche quella delle correnti più selvaggiamente critiche nei confronti della ricchezza.

I collezionisti sono importanti nella storia dell'arte non solo perchè con le loro risorse e i loro gusti tendono a condizionare la produzione artistica, ma anche perchè spesso le loro collezioni private formano il nucleo, o quote importanti, dei pubblici musei: le loro residenze diventano musei, o le loro collezioni sono trasferite ad essi, alla loro morte. Talvolta ciò avviene anche in vita (donazioni).

Sui grandi collezionisti esiste un'ampia letteratura storico-sociale, e anche propriamente sociologica (Saarinen 1977; de Benedictis 1991; Mottola e Mottola Molfino 1997). Ne abbiamo tratto ispirazione per una nostra ricerca su circa 25 collezionisti nella nostra regione. Ne riferiremo molto sinteticamente, data la marginalità di questa categoria di soggetti rispetto al *cotè* produttivo del sistema dell'arte, cui è dedicato questo scritto. Un'appiglio è dato dal fatto che i collezionisti talvolta sono anche venditori delle opere di cui non sono più soddisfatti. Ma il dato più rilevante è che nessuno di essi ammette davanti all'intervistatore che la sua attività di collezionista sia in alcun modo legata a finalità di prestigio e distinzione sociale, e tantomeno di speculazione economica (collezione come investimento). Tutti sottolineano motivazioni puramente psicologiche, di ordine estetico-culturale: il piacere di godere anche in solitudine della bellezza dei quadri, la loro associazione a momenti importanti della propria vita, il piacere di poterli esibire e commentare, ma sempre in ristrette cerchie di amici ed intenditori. Al contrario, sembra esservi una notevole riluttanza a render nota ad un più vasto pubblico l'esistenza della propria collezione; riluttanza che talvolta deriva anche da considerazioni di sicurezza o di riparo dal fisco Per le stesse ragioni di riservatezza, il collezionista privato friulano non è entusiasta di prestare le proprie opere a pubbliche esposizioni. Forse solo con interviste in profondità, di tipo psicanalitico, o con sottili metodi di osservazione dei comportamenti, sarebbe possibile verificare la teoria della distinzione. Oppure l'indagine dovrebbe essere estesa dai collezionisti più privati a quelli in cui la collezione serve a decorare locali semi-pubblici, come la sede della propria impresa o azienda. La nostra ipotesi è che il modello bourdieuiano della distinzione oggi si attagli meglio al collezionismo (e mecenatismo) istituzionale, sia privato che pubblico, che a quello individuale.

Di solito la collezione comincia in modo casuale, con l'innamoramento per una singola opera o artista, per poi continuare con la ricerca e raccolta più o meno sistematica di opere che con essa abbiano qualche affinità di oggetto, genere, stile, o altro (la coerenza è ciò che distingue la collezione dalla semplice raccolta) (Pomian 1989). Nel corso di queste ricerche si acquisisce qualche

competenza storico-teorica e tecnica, e si affina il gusto, che spesso all'inizio è del tutto ingenuo. I collezionisti operano attraverso galleristi e mercanti, ma spesso sviluppano rapporti diretti con artisti, frequentano i loro studi, prenotano le loro opere. In Friuli il loro raggio d'azione è quindi di solito limitato all'ambiente locale, più accessibile; ma quelli della fascia più alta hanno talvolta rapporti anche extralocali. I generi coltivati sono i più vari, nei limiti di disponibilità di risorse certamente limitate, rispetto a quelle dei grandi centri metropolitani e mondiali. In genere, in Friuli, non si risale oltre l'Ottocento, e sembra assente l'interesse per le gli esperimenti delle neo-avanguardie. Un clima artistico quindi piuttosto conservatore.

La categoria sociale di appartenenza è, tipicamente, quella dei professionisti, cioè delle persone che associano un buon livello culturale ad altrettanto buone disponibilità economiche. Più difficilmente si trovano collezionisti tra gli artigiani e gli imprenditori, pur se danarosi. Ma vi sono eccezioni. In Friuli, regione di recente industrializzazione, gli imprenditori sono di solito ancora di prima generazione, e quindi di modesto capitale culturale.

Un aspetto curioso nella vita dei collezionisti riguarda il loro rapporto con la casa e la famiglia. Vivendo in case normali, anche se relativamente ampie, e non in palazzi, spesso avviene che la collezione, crescendo, supera la disponibilità di superfici adatte. Due modalità di risposta al problema sono, in primo luogo, un certo turn-over, ovvero la rinuncia a pezzi di minor pregio o coerenza con la collezione, a favore di nuovi acquisti migliori; oppure l'esposizione a rotazione, dei pezzi migliori nei posti migliori, tenendo gli altri negli angoli meno felici. Per quanto riguarda il rapporto con la famiglia, talvolta l'attività dei collezionisti è incoraggiata dalla loro moglie (gli intervistati, i cui nomi sono stati indicati dai galleristi, sono tutti maschi); più spesso tuttavia è occasione di qualche tensione, per comprensibili motivi di competizione affettiva, economica e di controllo dell'ambiente domestico. Interessante appare anche il fatto che, in gran parte dei casi, i figli non sono coinvolti nella passione del genitore, il quale quindi si aspetta che, alla propria morte, la collezione sarà venduta, o comunque dispersa. Ma questo non sembra comportare, almeno in superficie, alcun disagio psichico. Il rapporto con la collezione è visto come un fatto puramente privato, individuale e provvisorio, il cui senso è destinato ad annullarsi con la propria morte. Il che sembra ben coerente con i caratteri generali della modernità[37].

[37] Fachin (2001). La ricerca ha compreso 25 interviste in profondità.

4.3 I mecenati

La figura del mecenate si distingue da quello del collezionista perchè tipicamente non si limita a comperare o commissiona singole opere, ma in vario modo favorisce la produttività dell'artista, intrattenendo con lui rapporti anche personali e permanenti. Il mecenate può essere un soggetto di natura pubblica o privata o mista; e tra i modi di promozione vi può essere l'aiuto alla formazione professionale dell'artista, il suo mantenimento, l'acquisto sistematico e continuativo della sua produzione o di una sua quota, la diffusione della sua conoscenza e apprezzamento presso altri soggetti rilevanti, ecc. Il mecenate talvolta è anche un collezionista ed un esperto; tal altra in lui prevalgono le motivazioni sociali e politiche e, nella sua opera, si affida a consulenti di maggior competenza.

Ovviamente i mecenati appartengono sempre, per definizione, all'elite sociale. Le loro motivazioni sono di solito, come per i collezionisti, un mix di genuina passione per l'arte e di desiderio di distinzione (celebrità, prestigio, ecc.). Tipicamente però i mecenati hanno, come il loro eponimo, anche più precise finalità politiche, di costruzione del consenso, legittimazione, o addirittura (nel caso di mecenati istituzionali pubblici) propaganda ideologica (Hauser 1955/1, 354; De Giorgi 1988).

Nella società moderna, il ruolo di mecenate è stato sempre più assunto da grandi istituzioni pubbliche e private (Wolf 1984: 64; Marchetti e Rositi 1984). Gli Stati hanno politiche di formazione professionale degli artisti, e li mantengono in apposite istituzioni, come le accademie. In alcuni Stati, particolarmente assistenziali, gli artisti sono sostenuti con borse di studio o addirittura l'acquisto quasi automatico delle loro opere, o con sistematiche commesse di lavoro. Tuttavia esistono anche nella modernità importanti esempi di mecenatismo semipubblico o privato, che di solito assume la forma di fondazioni (Fondazione Roma Europa Arte e cultura 1994; Donati 1996;. Agnelli et al. 1997; Bellezza 1998; Schluter et al. 2001; Danzi 2002). Di particolare interesse sono le fondazioni private che promuovono l'arte contemporanea, perchè in questo caso si è spesso assistito a capitali di origine industriale e finanziaria che vanno ad alimentare attività artistiche totalmente estranee, o spesso ideologicamente antagoniste, rispetto alla società capitalista. Le spiegazioni di questo paradosso sono diverse[38]. Una di queste potrebbe prender le mosse dall'osservazione che spesso le promotrici di queste fondazioni sono le donne (mogli, amanti o figlie)

[38] Altre ipotesi sono presentate in Strassoldo (1998: 172 ss).

di imprenditori molto assorbiti nel loro lavoro. Il caso di Peggy Guggenheim è solo il più clamoroso di un modello che continua a riprodursi, a diverse scale[39].

In alcuni casi tuttavia sotto la forma giuridica delle fondazioni possono nascondersi obiettivi di tipo imprenditoriale e speculativo, anche di grande respiro. Questo sembra essere il caso delle ultime evoluzioni della Fondazione Guggenheim, che sotto la direzione di Thomas Krens sembrava lanciata a divenire una multinazionale dell'arte contemporanea, con filiali in tutto il mondo e una nuova immensa sede centrale a New York (Rylands 1996; Pasianotto 2002). Per vari motivi (compreso l'11 settembre), questo progetto dalle ambizioni monopolistiche globali pare momentaneamente naufragato.

4.4 I critici

Anche la figura del critico, come quella del mercante e del collezionista, è molto antica; in questo caso, quanto gli scritti (tecnici, storici o filosofici) sull'arte. Essa si è venuta evolvendo, differenziando e precisando nel corso della modernità. Mentre il mercante media tra produttori e compratori di arte, il critico media tra produttori e fruitori di arte (coloro che ne vogliono semplicemente godere, senza necessariamente possedere o consumare). Generalmente si collega l'ascesa del critico d'arte in senso moderno alla formazione di un pubblico tanto vasto da poter essere raggiunto solo attraverso la stampa, e in particolare quella periodica. Il critico, tipicamente, scrive su riviste e giornali, per tenere aggiornato il pubblico sulle novità del mercato artistico. Classicamente si distinguono tre ruoli della figura del critico: quello di giudice della qualità artistica di un'opera; quello di analista dei significati delle forme e dei contenuti dell'opera (critico come semiologo, storico, iconologo, ermeneuta, ecc.); e quello di pedagogo, cioè di chi impartisce agli artisti stimoli, insegnamenti, raccomandazioni, ecc. e indica le strade da percorrere (Croce 1932). La figura del critico è divenuta cruciale nel mondo dell'arte soprattutto a partire dalla seconda metà dell'Ottocento, con lo sviluppo di stili e forme artistiche sempre più lontane dalla tradizione figurativa che si era evoluta lentamente nei secoli, una prima volta nell'antichità classica e una seconda volta a partire dal basso medievo: la tradizione in vario modo imperniata sul realismo, l'imitazione della natura. La relativa lentezza nell'evoluzione delle forme e stili figurativi lasciava comunque al pubblico il tempo di impararli, assorbirli ed adattarvisi spon-

[39] In generale, il ruolo delle donne nel patrocinio e promozione delle avanguardie artistiche andrebbe approfondito. Sul caso celeberrimo di Peggy Guggenheim, cfr. Messer (1988); Rylands (1998). Per qualche caso italiano, cfr. Bresin (2002).

taneamente. A partire dall'impressionismo, e soprattutto con la sempre più frenetica successione di stili, maniere e mode artistiche nell'ultimo secolo, le arti hanno avuto sempre maggiore necessità di essere spiegate discorsivamente (intellettualmente, concettualmente, teoricamente), prima di poter essere comprese e apprezzate dal (relativamente sempre più ristretto) pubblico. Ciò ha permesso al critico (e assimilati) di rafforzare il ruolo di pedagogo e diventare in molti casi, l'ispiratore degli artisti e il co-creatore di stili, tendenze e opere.

In un secolo e mezzo, il ruolo sociale del critico ha conosciuto notevoli trasformazioni. Con l'istituzionalizzazione dell'insegnamento della storia dell'arte nelle università, il critico è passato da giornalista a studioso, e viceversa, molti studiosi hanno esercitato ed esercitano attività di critico; tuttavia la tendenza attuale sembra quella di tener distinti i due campi, riservando agli studiosi i giudizi di fatto, e ai critici quelli di valore. Con l'estendersi dell'intervento dello stato nella gestione del mondo dell'arte, il critico spesso diventa (di nuovo, come in passato) consulente dei politici e delle istituzioni, esperto in organismi pubblici, funzionario di ministeri e amministratore di musei e gallerie. Una delle tendenze più attuali sembra la trasformazione del critico in curatore di mostre, per enti sia pubblici che privati; attività a crescente contenuto manageriale ed imprenditoriale (Dorfles 1976; Mucci e Tazzi, 1979; Bonito Oliva 1980; Menna 1980; Sciolla 1980; Carboni 1985; Trimarco 1990; Bertasio e Marchetti, 2000; Capasso 2001). Come già accennato, la nostra ipotesi è che, con queste ultime evoluzioni, il critico abbia sostituito l'artista come figura centrale del sistema dell'arte. È lui il controllore e il gatekeeper, colui che decide chi deve essere accettato o no in questo mondo, e quale sia il suo posto e valore.

La nostra ricerca, svolgendosi in un ambito limitato e provinciale, non ha potuto verificare questa ipotesi, in quanto quello dell'arte è da sempre un sistema globale, altamente gerarchizzato, in cui i processi decisivi si svolgono nei grandi centri, e sono probabilmente agiti da un'élite internazionale abbastanza ristretta (esperti responsabili di ministeri delle politiche culturali dei principali paesi, direttori di grandi musei, gallerie e case d'asta). Una seria ricerca empirica a questi livelli è probabilmente fuori della portata non solo nostra, ma di chiunque.

Nel nostro modesto ambito regionale abbiamo potuto constatare che il numero di coloro che scrivono di arte sui mezzi di comunicazione sociale corrisponde all'incirca, del tutto casualmente, a quello delle gallerie, cioè una quarantina; che nessuno di loro è un accademico, ma spesso sono insegnanti; che nessuno vive di sola critica d'arte, ma la esercita accanto ad un altro mestiere principale (insegnante, appunto, ma anche giornalista, direttore di museo, e simili). Tutti sono piuttosto autocritici verso una delle caratteristiche della professione più note al grande pubblico, e più criticate: cioè la tendenza ad usare un linguaggio altamente sofisticato e spesso barocco, allusivo ed ermetico fino all'incomprensibilità (critica d'arte come forma d'arte letteraria sui generis, di secondo grado). Non sembrano esservi legami organici (durevoli e complici) nè con mercanti d'arte nè con artisti; come del resto risultava anche dalla precedente ricerca sui galleristi. Si lamenta in generale la diminuzione dell'interesse dei mezzi di comunicazione, e quindi del pubblico, riguardo alle novità artistiche. Si ammette il declino della critica negativa, e delle relative polemiche, a vantaggio di quella solo positiva; tendenza che ha diverse cause, tra cui la perdita di pensieri forti, il clima di generale relativismo e tolleranza, la maggior efficienza (risparmio di tempo ed energie) del silenzio rispetto alla stroncatura e alla polemica, ed altre. Si ammette che la tendenza evolutiva della critica d'arte è di superare la funzione meramente descrittiva, o anche prescrittiva, e passare invece a quella attiva, di organizzazione di eventi (mostre, ecc.); dal critico-scrittore al critico-curatore e promotore[40].

5. Conclusioni

L'impatto delle nuove tecnologie sul sistema delle arti (visuali) è certamente una realtà complessa, fluidissima e intensamente mutevole, tale da rendere molto difficile ogni tentativo di sistemazione analitica razionale. Possiamo forse proporre un modello tripartito. C'è una fascia di base del sistema che è ancora immune dall'irruzione neotecnica: quella che produce oggetti con cui decorare gli ambienti di vita e che con parole tradizionali possiamo ancora chiamare quadri, stampe, sculture e così via. Per diversi ovvi motivi, in questi oggetti si cercano dimensioni proporzionate agli ambienti in cui l'uomo vive, qualche grado di stabilità nel tempo, e qualche grado di piacevolezza. Gran parte del mercato dell'arte tratta oggetti di questo tipo, perciò tacciati di commerciali.

Una seconda fascia è quella della produzione sperimentale, di ricerca d'avanguardia, i cui oggetti spesso hanno caratteristiche fisiche tali (per dimensioni, materiali usati, forme, ecc.) da renderne difficile l'uso decorativo. Essi sono quindi largamente fuori mercato e vengono prodotti nell'ambito di pubbliche istituzioni accademico-culturali (o, al contrario, nell'ambito del tempo libero) e soprattutto in vista di pubbliche e temporanee esposizioni. Se costituite da supporti materiali, questi possono essere difficilmente trasportabili (installazioni). Date le loro caratteristiche strutturali e materiali, la loro conservazione,

[40] Granzotto (2002). La ricerca ha compreso 17 interviste in profondità.

nelle case o nei musei, può essere problematica, e quindi porre ostacoli all'investimento finanziario. I prodotti di questa fascia hanno spesso più natura di spettacolo che di arti visuali. Tuttavia vi può essere qualche limitato circuito mercantile, alimentato da ristrette élite economico-intellettuali a scopi di distinzione sociale, più che di godimento sensoriale. A questa fascia appartengono anche le forme d'arte di origine visuale ma non-oggettuali (arti concettuali), e quelle che si servono delle tecnologie cinematografiche, televisive, e telematiche. Come si è visto, anch'esse esistono largamente nella grant-economy – ovvero di contributi, in gran parte pubblici – piuttosto che nel mercato.

Queste due fasce – quella commerciale e quella sperimentale – costituiscono il grosso del sistema dell'arte tradizionale, i cui confini e i cui valori centrali sono definiti dai gatekeeper: gli esperti, i critici, gli studiosi, i mercanti, i funzionari delle istituzioni. V'è poi una terza fascia, la cui appartenenza almeno parziale al sistema dell'arte è controversa, perchè i fenomeni che in essa si riscontrano appartengono anche ad altri sistemi funzionali: dell'industria, della comunicazione, del corpo. Qui si trovano la progettazione architettonica, urbanistica e territoriale, il design (industriale), la moda (vestimentaria), la cosmesi, la pubblicità, il cinema, la televisione, e tutti i processi culturali legati alle nuove tecnologie. Tutte queste componenti dell'esistenza umana contemporanea si sviluppano secondo logiche interne e con finalità proprie, che non sono quelle dell'arte; ma tutte hanno anche, al loro interno, una componente estetico-artistica. Esse rispondono a quei bisogni/valori di armonia, bellezza, piacere, sentimentalità, narcisismo, comodità, utilità e così via, che l'arte del Novecento – quella alta, sperimentale, d'avanguardia – ha rigettato e anzi attaccato, beffardamente e spesso selvaggiamente, come valori borghesi, filistei, reazionari; ma che forse sono solo bisogni/valori universali dell'anima umana. Su queste esigenze si è gettato il sistema economico-produttivo, e vi ha costruito sopra i relativi potentissimi settori industriali. Il sistema dell'arte ufficiale, quello che vive nelle istituzioni a ciò esplicitamente destinate – gallerie, musei, accademie, mezzi di comunicazione specializzati, mercato – e i cui confini, valori e regole sono definiti dalle sue riconosciute autorità, tende ad avere un atteggiamento antagonista rispetto al sistema delle industrie culturali, in nome dei principi dell'estetica romantica, e quindi della categorica incompatibilità tra l'utile/interessato e l'artistico. Nel Novecento, questo conflitto si è tradotto nella polemica anticapitalistica e anticonsumistica. Il risultato paradossale, come ormai si è ampiamente notato, è che dell'arte alta si interessano quasi solo i pochi che dispongono di grandi capitali (intellettuali, economici, politici) mentre le masse accorrono entusiaste a consumare i prodotti delle industrie culturali. E si può anche sostenere che, nelle società avanzate, le arti alte sopravvivono solo grazie alla pubblica assistenza, con le risorse prodotte dal vituperato sistema industriale.

Ma la chiusura autoreferenziale del sistema dell'arte alta e ufficiale è lungi dall'essere stagna. Le aperture e interpenetrazioni con il sistema dell'industria sono sempre più ampie. Sempre più numerose sono le ammissioni dei gatekeeper che anche il design, la moda, la pubblicità e così via – per non parlare dell'architettura, della fotografia e del cinema, da tempo ammesse – sono espressioni in qualche misura artistiche. L'insostenibilità del principio romantico della separazione tra l'estetico e l'utile è sempre più evidente.

Insostenibile appare anche la pretesa, in qualche modo opposta alla prima, secondo cui la funzione del sistema dell'arte, rispetto alla società nel suo insieme, sarebbe quella di indicare le vie del futuro; di essere l'avanguardia profetica del progresso socio-culturale. Al contrario, non pare esservi dubbio che da almeno un paio di secoli l'arte è costantemente in ritardo rispetto alle innovazioni della scienza, delle sue elaborazioni in termini di analisi filosofica razionale e delle sue applicazioni in termini socio-economici e industriali. Con l'eccezione, forse, di quel particolare settore dell'arte che è la fanta-scienza, in letteratura e poi nel cinema. Da almeno un secolo, gli artisti non fanno che riprendere in forme più o meno immaginifiche ed emotivamente persuasive teorie sviluppate da filosofi, psicologi, artisti, matematici, fisici, e, perchè no, anche da antropologi e sociologi. Nel Novecento l'arte d'avanguardia, rifiutate le tradizionali funzioni di espressione dei valori centrali della società e di ornamento degli ambienti di vita dell'uomo, ha ritenuto di assumere quelle di denuncia degli aspetti negativi dell'esistenza umana (industriale-capitalista), usurpando quindi i ruoli della religione, dell'ideologia e della politica. Gli artisti (d'avanguardia) si sono auto-definiti come indagatori dei problemi della psiche e della società; ma affidandosi al proprio intuito – o alle idee raccattate a caso dall'ambiente socio-culturale – invece che ai metodi rigorosi e sistematici della ricerca scientifica. Negli ultimi trent'anni anche questa autodefinizione si è dimostrata illusoria. Gli artisti non sono riusciti a persuadere delle loro verità. Le esposizioni di arte alta contemporanea sono oggetto di educato interesse da parte degli adepti, o di coloro che vogliono figurare come tali per motivi di distinzione; ma presso il pubblico generale sono semmai oggetto di curiosità, perplessità, divertimento, non certo di scandalo o indignazione. Tanto meno sono fonte di mobilitazione etico-politica. L'arte alta ha evidentemente fallito nella sua auto-assegnatasi missione di cambiare il mondo. Il concetto di avanguardia è da tempo obsoleto; l'arte sta cercando, in ordine sparso, nuove missioni e nuove identità; e magari ritrovando quelle precedenti. L'idea della morte dell'arte (alta, ufficiale) è sempre incombente. L'aveva preconizzata una volta, due secoli fa, Hegel stesso, constatando l'ormai avvenuto trionfo della raziona-

lità filosofica (e quindi della scienza). Oggi sembra moribonda l'idea romantica dell'arte come attività separata dalla vita pratica, come pura espressione di libera fantasia creatrice separata dagli altri bisogni biopsichici e dalla tecnologia, dall'industria e dall'economia che producono i corrispondenti beni.

In questa apertura del sistema dell'arte hanno un ruolo fondamentale le tecnologie applicate alla produzione artistica stessa. Il processo è iniziato già con l'invenzione medievale della stampa, che ha permesso la moltiplicazione meccanica, in serie, delle immagini e quindi la loro commerciabilità su larga scala; ha avuto un nuovo impulso con la fotografia, e nell'ultimo secolo ha assunto un ritmo sempre più accelerato e una potenza sempre maggiore con il cinema, la televisione e il computer. Di fronte a queste innovazioni, i gatekeeper del sistema dell'arte hanno assunto di solito vane posizioni di chiusura. Ma poi una dopo l'altra, le nuove tecniche sono state accettate – in misura più o meno piena – nel sistema dell'arte. Il sistema ha tentato di richiudersi, distinguendo in ognuna di esse le espressioni veramente artistiche o d'autore da quelle commerciali e industriali; ma senza poter indicare criteri oggettivi di qualità artistica, e affidandosi invece alle valutazioni, inevitabilmente soggettive, dei gatekeeper, che sono diventati così i veri soggetti centrali del sistema dell'arte. I produttori (gli artisti) e le loro opere sono solo la materia prima, l'ambiente, su cui i critici, esperti, curatori, funzionari ecc. esercitano la loro funzione selettiva. Per usare un'altra metafora, sono i lavoratori il valore delle cui opere dipende dai meccanismi del mercato dell'arte, regolato dalle diverse figure dominanti sopra menzionate.

Ogni innovazione tecnologica apre possibilità espressive prima inimmaginabili, ed è accompagnata di solito da un'ondata di creatività (la paradisiaca puerizia di cui parla Hauser). Ma ogni tecnologia pone anche i propri peculiari condizionamenti alla creatività. Quanto più complessa e potente è la nuova tecnologia, tanto più le sue prestazioni dipendono dal livello di competenza dell'artista nel suo uso. Ora, le competenze degli artisti nelle nuove tecnologie sono, di solito, piuttosto limitate. Essi si limitano ad adoperare l'hardware e i software comunemente disponibili sul mercato. Non sono molti i casi di artisti in grado di costruirsi i propri apparati elettronici o scriversi i propri programmi. Quando lo fanno, i risultati sono di regola piuttosto elementari. La questione è importante perchè, a differenza delle tecnologie tradizionali, in quelle elettroniche è insita una gran quantità di informazione, cioè intelligenza, cultura, pensiero, elaborata da legioni di scienziati e ingegneri informatici, che hanno lavorato in grandi organizzazioni industriali. Le funzioni del computer, le prestazioni di cui l'artista si serve, erano già state pensate e prodotte dai suoi progettisti. L'opera che l'artista fa al computer è in realtà prodotta in collaborazione con un'anonima schiera di altri autori, inquadrati in imprese dell'industria informatica. La computer art non può in alcun modo dichiararsi separata, libera e indipendente dalla computer industry. E infatti, come si è visto, a differenza dalle altre arti tecnologiche (fotografia, cinema, televisione), nell'arte elettronica questo non è avvenuto. I computer-artisti possono adoperare il mezzo in modo ironico, paradossale, insolito, trasgressivo, ma mai seriamente antagonista rispetto al sistema che ha prodotto lo strumento. Al contrario, la tendenza semmai è quella della sua esaltazione, anche eccessiva; i computer artisti si fanno profeti e sciamani del mondo nuovo creato dalla cibernetica e dalle nuove tecnologie in generale.

Nelle arti tecnettroniche il rapporto tecnologia-arte è di forte dipendenza della seconda dalla prima. I paesi privi di una propria industria dei computer devono quindi accettare che anche il loro uso artistico – come ogni altro – sia dipendente dall'hardware e software prodotto nei pochi significativi centri mondiali di produzione (o meglio, ricerca e progettazione) in questo campo cruciale; cioè, essenzialmente, negli USA. Per questo, molti paesi avanzati, in Europa e altrove, si son resi conto della necessità di sviluppare proprie industrie informatiche; con successo, a quanto pare, finora solo molto limitato. Alcuni hanno anche tentato di sviluppare istituzioni in cui tecnologi e umanisti, informatici ed artisti potessero collaborare alla pari nella produzione di opere di valore artistico-culturale; in cui gli artisti potessero suggerire nuove funzioni e obiettivi, e i tecnologi potessero progettare, e realizzare, i corrispondenti mezzi strumentali. Anche qui, il successo di queste iniziative, che sono piuttosto recenti, deve ancora essere valutato. Come si è accennato, per quanto abbiamo potuto osservare direttamente, non sembra che finora vi siano risultati clamorosi.

Spettacolare invece appare, il risultato della collaborazione tra creativi e informatici nell'industria angloamericana dell'intrattenimento. Videogiochi, videoclip, musica, concerti, parchi tematici e soprattutto il cinema sono ormai settori industriali di primaria grandezza economica; i loro centri di progettazione e produzione sono funzionalmente e anche spazialmente assai prossimi a quelli dell'industria informatica (Silicon Valley non è lontana da Hollywood); ed è lì che vi sono le risorse per formare e mettere insieme al lavoro le competenze più elevate, sia nel campo dell'informatica che della creatività estetica (se non vogliamo usare l'aggettivo artistico). È lì, in posti come la Light and Magic Industries, Inc., di George Lucas, o la Walt Disney Productions, Inc. che emergono ogni giorno le innovazioni più strabilianti. È lì, nei cuori dell'industria globale dell'informazione, dell'intrattenimento e della cultura di massa, che bisognerebbe andare a studiare la frontiera avanzata delle arti tecnettroniche, e analizzare i modelli d'interazione tra i vari soggetti del sistema, i processi e le

strutture. Qui, nella vecchia Europa e nella povera (tecnologicamente) Italia, possiamo osservarne solo velleitarie imitazioni e pallidi riflessi.

Tornando ai modelli teorici delineati all'inizio di questa sezione, sulla base degli elementi raccolti in questi anni d'indagine ci sembra di poter affermare che sia il modello romantico tradizionale che quello romantico-marxiano che abbiamo intitolato ad Adorno siano ormai insostenibili, mentre quello cyberpunk ci sembra essere stato un'aberrazione momentanea, provocata dall'impatto sconvolgente della rivoluzione informatica sulla controcultura giovanile. Quello che si va imponendo ci sembra quindi, sulla base dell'evidenza, il modello basato sul dominio incontrastato dell'industria culturale, di cui le arti tecnettroniche sono parte integrante e dipendente. Per quanto riguarda il modello luhmanniano dell'arte come sottosistema autoreferenziale chiuso, la cui funzione è quella di comunicare l'ineffabile mediante le forme estetiche, ci sembra che esso sia applicabile solo, con qualche approssimazione, al mondo dell'arte alta, e che la sua relativa autonomia dal resto della cultura non sia dovuto a virtù propria, ma una graziosa concessione del sovrasistema. Essa sembra basata su tre principi: il primo è la mera tradizione culturale, per cui all'arte, in Occidente, si riconosce da un paio di secoli una sua autonomia; il secondo è il meccanismo della distinzione sociale, che fa del patronage dell'arte una componente importante dello stile di vita delle élites; il terzo è la sostanziale irrilevanza di quelle arti nella vita quotidiana delle masse. In altre parole, ci sono parecchi importanti soggetti a cui l'autoreferenzialità del sistema dell'arte comporta vantaggi in termini di libertà (per i produttori) e di identità e status (per i fruitori), e moltissimi altri che non hanno alcun interesse in merito. Tutto sommato, le risorse che il sistema assegna al mondo delle arti sono una quota minuscola del suo bilancio economico complessivo.

D'altra parte, la chiusura e l'autonomia del sistema dell'arte sono molto imperfette: vi sono ampi e sempre più importanti aree di fusione e interpenetrazione con altri settori della cultura, e in particolare delle industrie culturali. Il confine tra arte e non arte – nel design, nella moda, nello spettacolo, nella letteratura, nel cinema, nella musica, non meno che nella pittura, la grafica, la danza e così via – è sempre meno tracciabile e difendibile. Lo si tenta di fare, nella pratica contingente, basandosi su meccanismi di autorevolezza e potere; ma ben pochi osano più proporre valori, principi e regole generali in questa materia.