

Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana  
Laboratorio Cultura Visiva

**SUPSI**

# Arte ri-programmata

## Un manifesto aperto



Laboratorio Cultura Visiva  
SUPSI-DACD-LCV  
Campus Trevano  
CH-6952 Canobbio

WeMake  
associazione culturale  
via Stefanardo da Vimercate 27/5  
IT-20128 Milano

in copertina: Gianni Colombo, *Spazio elastico*,  
(1967), Biennale di Venezia 1968.

#### **sommario**

- 1 Descrizione  
Abstract  
Contesto  
Progetto
- 2 Obiettivi
- 3 Effetti durevoli previsti
- 4 Calendario  
Fasi di progetto  
Manifestazioni
- 5 Profili biografici  
contatti

# 1. Descrizione

## Abstract

Negli anni sessanta, il Gruppo T ha creato opere d'arte i cui spettatori erano utenti attivi. Attraverso l'organizzazione di un workshop e di una mostra, il progetto *Arte ri-programmata: un manifesto aperto* mira a coinvolgere un gruppo di artisti e designer italiani e svizzeri nel processo di ri-programmazione open source di opere d'arte del Gruppo T. Gli artisti espanderanno le opere del Gruppo T tramite la programmazione di comportamenti interattivi attraverso tecnologie open source e rilasceranno una documentazione in Creative Commons per supportare la riproducibilità e l'estensione di queste sperimentazioni da parte di altre persone.

## Contesto

Agli inizi degli anni sessanta l'idea che l'opera d'arte potesse essere completata dall'azione-interazione dello spettatore si concretizza grazie alla sperimentazione di gruppi di artisti che, in modo pionieristico, introdussero nel processo di realizzazione dei loro progetti l'uso della tecnologia e l'applicazione di un approccio algoritmico. Rispetto a questo tipo di sperimentazione, le opere degli artisti del Gruppo T rappresentano un punto di riferimento utile per interpretare un tipo di arte che fu definita Arte Programmata e che, in seguito, gettò le basi per lo sviluppo dell'arte interattiva.

Lavorando alla creazione di ambienti e artefatti interattivi tramite meccanismi cinetici ed effetti ottici e combinando design, arte e tecnologia, il Gruppo T propose nuovi codici di lettura dell'arte in cui gli spettatori diventarono utenti e co-autori dell'opera partecipando all'atto creativo con l'azione diretta del loro corpo.

Oggi questa idea di creazione e progettazione partecipata di opere interattive si sta riconfigurando: lo sviluppo di hardware e software open source, l'open design e la diffusione dell'uso di licenze Creative Commons permettono l'attivazione di processi progettuali collaborativi in cui gli utenti co-autori diventano membri di comunità diffuse in rete che condividono saperi al fine di completare o estendere il lavoro degli artisti e dei designer.

Il progetto *Arte ri-programmata: un manifesto aperto* si concentra sul tema dell'impatto dell'introduzione in ambito artistico dei metodi e degli approcci dell'open source hardware e software e dell'open design, ovvero lo sviluppo di artefatti fisici e tecnologici le cui informazioni e specifiche d'implementazione sono rilasciate pubblicamente con licenze Creative Commons. Attraverso l'organizzazione di un workshop e di una mostra, il progetto mira a coinvolgere un gruppo di artisti digitali e designer italiani e svizzeri nel processo di ri-programmazione delle opere di arte programmata del Gruppo T. Durante delle sessioni di *hacking* sarà chiesto agli artisti di realizzare nuovi lavori a partire dalle opere del Gruppo T tramite l'implementazione di comportamenti interattivi programmabili attraverso tecnologie hardware e software open source e di rilasciare una documentazione aperta in Creative Commons che supporti la riproducibilità, l'estensione e il completamento partecipativi del-

le opere ri-programmate da parte di altre persone. Gli artisti digitali e i designer coinvolti nel progetto saranno supportati nell'operazione di hacking e creazione delle nuove opere ri-programmate da esponenti del Gruppo T e da una serie di esperti del settore della tecnologia open source, open design e Creative Commons. L'interazione con gli artisti del Gruppo T e gli esperti permette di fare ricerca su come espandere i concetti fondamentali dell'arte programmata attraverso l'integrazione dei processi, dei metodi e delle tecniche dei domini open source.

I risultati del progetto vengono esposti in una mostra-evento presso il partner italiano del progetto e includeranno la descrizione del processo di hacking delle opere del Gruppo T; le opere e la documentazione degli artisti e dei designer coinvolti nel progetto, testi critici e teorici. Tutti i materiali prodotti potranno essere migliorati ed estesi in maniera collaborativa.

### **Progetto**

Arte programmata è la definizione data al corpo di opere di un gruppo di artisti italiani attivi tra la fine degli anni cinquanta e i primi anni sessanta. La definizione fu introdotta da Bruno Munari e Umberto Eco nel dicembre 1961 nell'*Almanacco Letterario* Bompiani e poi nella mostra promossa presso lo showroom Olivetti a Milano nel 1962, dove furono esposti i lavori di Munari, Enzo Mari e degli artisti del Gruppo T (Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele De Vecchi, Grazia Varisco) e del gruppo N. Gli artisti realizzarono oggetti attraverso l'applicazione di processi analoghi a quelli della ricerca tecnologica e di design, ovvero creando prototipi che erano poi riprodotti come serie di artefatti varianti.

Bruno Munari aveva indicato una storia dell'arte alternativa a quella fatta da pennelli e scalpelli: la sperimentazione totale. Eravamo all'origine della rivoluzione tecnologica dell'elettronica. Spazio-tempo, divenire, variazione, partecipazione: erano queste le parole chiave del Gruppo T.

Oggi stiamo vivendo, in una società iperindustriale e "liquida", la maturazione delle strumentazioni cibernetiche e informatiche, e siamo i testimoni della profonda consonanza con il lavoro di questi precursori.

Il Gruppo T ha prefigurato un mondo mobile, variabile, metamorfico. La loro arte era già negli anni sessanta interattiva e immersiva, ma all'epoca è stato difficile leggerla, comprenderla e accettarla.

Nell'arte interattiva del Gruppo T è in gioco il corpo di quello che non è più uno spettatore ma un utente. È l'utente che può usare l'opera a modo suo, che ne diventa co-autore; è l'utente che viene messo programmaticamente al centro dell'opera. I futuristi ponevano lo spettatore al centro del quadro, il Gruppo T faceva divenire lo spettatore insieme all'opera.

Alla fine del 1958, i giovani artisti che in seguito si costituirono come Gruppo T avevano esposto presso la Sala Patriziale a Bellinzona (Ticino, Svizzera).

I risultati del progetto sono una mostra e una documentazione multimediale che include:

- la descrizione del processo di hacking delle opere del Gruppo T;
- i tutorial delle versioni open source dei progetti realizzati dagli artisti e dai designer coinvolti nel progetto;
- testi critici e teorici.

## 2. Obiettivi

Il progetto *Arte ri-programmata: un manifesto aperto* ha fra i suoi scopi:

- contribuire allo studio e alla divulgazione della storia del Gruppo T composto da artisti italiani, attraverso la raccolta di materiali (testi, fotografie, disegni, video) sulle opere del gruppo;
- applicare gli approcci di open design, open knowledge, open hardware e licenze Creative Commons per attualizzare l'idea alla base dell'arte programmata di essere una forma d'arte riproducibile;
- produrre la documentazione delle specifiche tecniche delle opere prodotte durante il workshop e rilasciarle tramite licenze Creative Commons attraverso un processo di hacking collaborativo.

Queste informazioni (testi, fotografie, disegni, video, specifiche tecniche, codici, design ecc.) vengono utilizzate per creare una piattaforma informativa per disseminare i contenuti del progetto. La piattaforma permette inoltre a un gruppo di artisti basati in Italia e in Svizzera di ripensare le opere del Gruppo T attraverso un workshop di hacking. Durante il workshop, viene chiesto agli artisti digitali e ai designer coinvolti di riconfigurare e riprogettare opere a partire da quelle del Gruppo T tramite l'implementazione di comportamenti interattivi programmabili con tecnologie hardware e software open source (p.e. Arduino).

### 3. Effetti durevoli previsti

Prevediamo come obiettivi a lungo termine:

- stabilire una collaborazione tra scuole svizzere, i principali attori dell'ambito open design in Lombardia e aziende di design su un tema di comune interesse con ricadute sulla ricerca e la didattica e al fine di creare un network transfrontaliero su temi legati all'arte, al design e ai nuovi sistemi di produzione e prototipazione open source e fablab;
- avviare la creazione di un network di artisti digitali e designer italiani e svizzeri per lo sviluppo di produzioni e collaborazioni sui temi dell'open source e delle licenze libere in ambito artistico;
- contribuire alla creazione di metodologie per la disseminazione delle tematiche open design, open source, open knowledge, Creative Commons all'interno del mondo dell'arte, producendo corsi di formazione e strumenti didattici sotto licenze libere;
- rafforzare i rapporti culturali Italia-Svizzera su temi culturali forti, di grande attualità, con studi, attività, rapporti con aziende e istituzioni;
- rafforzare le competenze specifiche delle istituzioni coinvolte (interaction design e arte multimediale e interattiva per SUPSI e ECAV, open design e open hardware, digital fabrication per WeMake).

## 4. Calendario

### Fasi di progetto

Il progetto si sviluppa in cinque fasi, con due eventi pubblici in Italia e in Svizzera.

1. Studio della storia e delle opere del Gruppo T, gennaio - giugno 2014

Durante questa prima fase, SUPSI ed ECAV, insieme a testimoni ed esperti coinvolti nel progetto sviluppano il materiale di base necessario a svolgere tutte le fasi successive, come un catalogo delle opere interattive e multimediali che saranno oggetto di studio, e materiali sul Gruppo T utili sia per il workshop sia per la mostra.

2. Preparazione e organizzazione del workshop, luglio - agosto 2014

La SUPSI si prende carico dell'organizzazione pratica del workshop e dell'ospitalità presso il campus SUPSI di Trevano. Vengono finalizzati i materiali di studio e messi a disposizione i materiali fisici per la realizzazione delle opere.

3. Workshop e finissage a Canobbio (CH), 1-7 settembre 2014

Durante il workshop tutti i partecipanti del progetto si incontrano per sette giorni presso il campus SUPSI di Trevano. Il workshop è visitabile in tutta la sua durata da parte del pubblico, viene prodotta una documentazione visiva, e gli interventi dei testimoni e degli esperti sono aperti al pubblico. Una selezione di cinque progetti ispirati alle opere del Gruppo T, rinnovate nelle loro parti funzionali e comportamentali, è il risultato finale del workshop, che viene presentato attraverso un momento di finissage.

4. Preparazione della mostra, ottobre 2014 - febbraio 2015

Nei mesi successivi al workshop il team del progetto riordina e sistematizza i materiali prodotti, li rende omogenei, prepara l'allestimento della mostra, corregge e finalizza i cinque prototipi, rilascia la documentazione di progetto sotto licenze Creative Commons.

5. Mostra a Milano (IT), 5-29 marzo 2015

Al termine del progetto tutti i risultati convergono in una mostra ospitata presso l'Istituto Svizzero di Roma - Sede di Milano. Una conferenza di presentazione accompagna l'inaugurazione della mostra, insieme a un sito web.

### Manifestazioni

A. Workshop e finissage *Arte ri-programmata: un manifesto aperto* presso campus SUPSI di Trevano, Canobbio (CH), 1-7 settembre 2014.

B. Mostra *Arte ri-programmata: un manifesto aperto* presso ISR, Milano (IT), 5-29 marzo 2015.

## 5. Profili biografici

### **Serena Cangiano - SUPSI**

Laureata in Scienze della comunicazione e specializzata in tecnologia e comunicazione nel settore dei beni culturali presso l'Università di Lugano. Ha collaborato a progetti di documentazione e di archivi di arte interattiva (Innetproject, 2007). Dopo alcune esperienze nell'ambito della user experience design, lavora a progetti di ricerca applicata presso la SUPSI. Insegna interaction design presso il bachelor in Comunicazione visiva della SUPSI e coordina i workshop di Interaction design, una serie di corsi incentrati sull'insegnamento dei fondamenti di programmazione software e hardware attraverso attività di progettazione e prototipazione. Attualmente, sta seguendo un corso di dottorato di ricerca sul tema del design di artefatti interattivi open source presso l'Università Iuav di Venezia.

### **Davide Fornari - SUPSI**

Davide Fornari, dopo una formazione da architetto allo IUAV di Venezia e alla ETSA di Barcellona, ha conseguito il dottorato di ricerca in Scienze del design presso l'Università Iuav di Venezia. È docente ricercatore di ruolo presso il Laboratorio cultura visiva della SUPSI a Lugano, dove insegna storia della tipografia e della grafica e teorie dell'interaction design, oltre a coordinare il Master of Advanced Studies in Interaction design.

Ha pubblicato la sua tesi di dottorato *Il volto come interfaccia* (Milano 2012) con un finanziamento del Fondo nazionale svizzero per la ricerca scientifica. Ha contribuito con testi e progetti a mostre a Venezia, Barcellona, Genova, Locarno, Ginevra e Milano. Ha scritto articoli per *Domus*, *Alias*, *Ottagono*, *Progetto grafico*, e saggi per Sellerio, Einaudi, et al./EDIZIONI e Treccani.

**Massimo Banzi - Arduino / SUPSI**

Massimo Banzi è il co-fondatore del progetto Arduino. Interaction designer, docente e sostenitore dello sviluppo di hardware open source. Ha lavorato come consulente per clienti quali: Prada, Artemide, Persol, Whirlpool, Victoria & Albert Museum e Adidas. Massimo Banzi ha fondato il primo FabLab in Italia, che ha portato alla creazione di Officine Arduino, con sede a Torino. Ha trascorso quattro anni presso l'Interaction Design Institute di Ivrea come professore associato. È stato CTO per la Seat Ventures. Ha lavorato molti anni come software architect, sia a Milano sia a Londra, su progetti per clienti come Italia Online, Sapiant, Labour Party, BT, MCI WorldCom, SmithKlineBeecham, StorageTek, BskyB e boo.com. È autore di *Getting Started with Arduino*, pubblicato da O'Reilly. Attualmente è docente di Interaction design presso la SUPSI di Lugano ed è visiting professor presso CIID a Copenaghen.

**Costantino Bongiorno - WeMake**

Laureato in ingegneria meccanica al Politecnico di Milano. Si è poi interessato di automazione domotica e al mondo dei microcontrollori. Nel 2008 ha iniziato a collaborare con Massimo Banzi (Arduino) come interaction designer e trainer (SUPSI, NABA, DomusAcademy), organizzando workshop, incontri ed eventi dal titolo "Persone che fanno cose strane con l'elettricità" (Dorkbot, Virale). Dal 2011 al 2012 ha collaborato con Vectorealism.com come CTO & COO. Nel 2011 si è unito al team Wefab.it organizzando eventi e iniziative sull'Open Design, la prototipazione rapida e la fabbricazione digitale. Nel 2013 ha lavorato per il progetto Maker Faire Rome insieme a Massimo Banzi e Officine Arduino che ha coinvolto 250 makers e 30'000 visitatori. È fondatore di un *maker space* a Milano incubato dall'associazione WeMake.

**Federica Martini - ECAV**

Federica Martini, storica dell'arte e curatrice, ha lavorato come curatrice presso il museo di arte contemporanea del Castello di Rivoli, a Torino, e presso il Musée cantonal des Beaux-Arts di Losanna. Dal 2009 lavora come docente e coordinator del master MAPS - Arts in Public Spheres - presso l'Ecole Cantonale d'Art du Valais a Sierre. È coautrice con Vittoria Martini di *Just Another Exhibition: Stories and Politics of Biennials* (Milano 2011). Ha curato con Robert Ireland il volume *Pavilions. Art in Architecture* (Bruxelles 2013). Cura, insieme a Elise Lammer, il Museum of Post Digital Cultures fondato nel 2013 ([www.postdigitalcultures.ch](http://www.postdigitalcultures.ch)).

**Sibylle Omlin - ECAV**

Sibylle Omlin vive tra Sierre, Zurigo e Basilea. Ha studiato germanistica, storia dell'arte e storia moderna presso l'Università di Zurigo. Dal 1996 al 2001, ha lavorato come critico d'arte per la *Neue Zürcher Zeitung*. Dal 1999 è docente di teoria delle arti e ha sviluppato un'attività di curatrice e autrice di libri. Dal 2001 al 2009, è stata professore presso l'Istituto di Arte e Design della scuola di design e arti della Scuola universitaria professionale della Svizzera nordorientale, dove è stata direttore di dipartimento. Dirige l'ECAV di Sierre dal 2009.

Tra le sue pubblicazioni: *Das Gedächtnis der Malerei* (Aarau-Colonia 2000), *Hybride Zonen. Kunst und Architektur in Basel und Zürich* (Basilea 2003), *Geschiebe. Landschaft als Denkraum* (Altdorf 2004), *Performativ. Performance-Künste in der Schweiz* (Zurigo 2004), *Nothing to Declare/Nichts zu deklarieren. 4. Triennale für zeitgenössische Kunst Oberschwaben* (Norinberga 2008), *Felix Stephan Huber. The Games 2001-2009* (Basilea 2009), *Interviews. Oral History in Kunstwissenschaft und Kunst* (con Dora Imhof, Monaco 2010).

**Iolanda Pensa - SUPSI**

Iolanda Pensa (Ph.D.) ha sviluppato una tesi di dottorato di ricerca sulla Biennale delle arti africane di Dakar. È un critico d'arte specializzato nel continente africano e nella diaspora africana, con un focus sui cambiamenti dello stato della proprietà intellettuale generato dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. È stato direttore scientifico di *lettera27*, una fondazione no-profit la cui missione è sostenere il diritto all'alfabetizzazione, all'istruzione, e l'accesso alla conoscenza e all'informazione. Ha condotto una ricerca comparativa in un gran numero di contesti e paesi, con un approccio fortemente interdisciplinare. È co-curatore di *Mobile Access to Knowledge: risorse, interfacce e contenuti sulle trasformazioni urbane*, insieme a Roberto Casati. Dal 2013 è ricercatore presso il Laboratorio Cultura Visiva della SUPSI.

**Zoe Romano - WeMake**

Zoe Romano ha co-fondato il progetto europeo open source di moda collaborativa *Openwear.org*. Vive a Milano, dove si è laureata in filosofia all'Università Statale. La sua passione per la cultura digitale l'ha portata al master in Media science and technology all'Università di Pavia. Negli ultimi dieci anni si è dedicata all'attivismo nel campo dei media e alla politica nelle arti visive, concentrandosi sulla precarietà, la produzione sociale, il lavoro materiale e immateriale nel settore dei servizi e della creatività. Dal 2005 è un membro attivo del collettivo *Serpica Naro*, il primo marchio di moda sotto licenza aperta.

**Azalea Seratoni - SUPSI**

Azalea Seratoni è storica e critica dell'arte. Si è laureata in storia dell'arte all'Università degli Studi di Milano con una tesi sul rapporto fra Bruno Munari e la cultura giapponese. Ha sperimentato l'intero ventaglio delle attività - anche di servizio - proprie del funzionamento di un centro culturale che lavora nell'ambito della produzione artistica (Fondazione Antonio Mazzotta). Ha curato progetti editoriali e sta sperimentando la produzione di documentari d'arte. La sua attività intellettuale si articola nel lavoro di scrittura e nella collaborazione con l'università: Iuav, Venezia, e SUPSI, Lugano.

**Leonardo Angelucci - SUPSI**

Leonardo Angelucci è un designer indipendente e lavora come assistente alla SUPSI. Ha frequentato il bachelor in Comunicazione visiva della SUPSI di Lugano, dove si è laureato nel 2013 con una tesi di interaction design. Si occupa della progettazione della piattaforma web del progetto *Arte ri-programmata*.

**Thibault Brevet**

Thibault Brevet ha studiato progettazione grafica all'ECAL di Losanna, dopo una formazione da ingegnere e fisico. Il suo lavoro è incentrato su semplici interazioni fisiche e sulle loro conseguenze nel quotidiano. Usando le sue conoscenze scientifiche come spunti per i suoi progetti, crea un mix di tecniche lo-fi e innovative, dispositivi software e hardware per produrre momenti coinvolgenti. I suoi lavori sono stati esposti in vari festival di design europei (Milano, Vienna), istituzioni internazionali (New Museum, New York, Victoria and Albert Museum, London) e pubblicati su varie riviste (Domus, ICON, Gestalten).

**Martin Fröhlich**

Martin Fröhlich ha studiato ingegneria meccanica e Media art all'Università della Svizzera nordorientale. Il suo lavoro oscilla tra arte e tecnologia, e spazia dalla computer animation agli ambienti interattivi, dalle interfacce per musica digitale sperimentale ai software per il video mapping, fino ai tool per la realtà aumentata. I suoi lavori più recenti includono "Mossprinter" (2011), un dispositivo mecatronico che stampa muschio sui muri; "MeshWarpServer" (2012), un software versatile per il video mapping usato da video artisti di tutto il mondo; o "IMPOD" (2013), sigla per Impersonating Overhead Display, un casco con una striscia di LED rotanti che crea uno schermo cilindrico intorno alla testa di chi lo indossa. I suoi lavori e invenzioni sono strumenti per alterare le modalità di percezione e riflessione del pubblico.

**TODO - Fabio Franchino e Giorgio Olivero**

Fabio Franchino e Giorgio Olivero sono computational e interaction designer fondatori dello studio TODO Interaction and Multimedia. Il loro lavoro si basa sull'uso della programmazione come medium per creare strumenti e artefatti di design. Nei loro progetti indagano come da idee attraverso processi evolutivi, trovando spesso inaspettati, risultati significativi e nuove estetiche.

**Yvonne Weber**

Yvonne Weber ha studiato industrial and process design alla Universität der Künste di Berlino.

Lavora in maniera interdisciplinare alla confluenza di arte e scienza. Il suo obiettivo è descrivere i fenomeni dell'era digitale e rendere tangibile ciò che è virtuale. Il tema principale del suo lavoro è lo sviluppo dell'interazione uomo-macchina nella vita quotidiana e la trasformazione dei dati scientifici in materiali vivi.

**Gruppo T**

Nel 1959 Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Gianni Colombo e Gabriele Devecchi si incontrano nel milieu dell'Accademia di Belle Arti di Brera, e vivono il clima dell'avanguardia milanese di quegli anni. Partecipano con Piero Manzoni ed Enrico Castellani all'organizzazione e all'attività della galleria Azimut. Qui incontrano, tra gli altri, Heinz Mack, Enzo Mari, Manfredo Massironi, il gruppo Motus (poi GRAV), con cui si ritroveranno nelle attività di *Arte programmata* e delle *Nuove Tendenze*. Nel settembre 1959 espongono opere polimateriche e monocrome alla Galleria Pater di Milano. Presa coscienza della tendenza all'azzerramento, che caratterizza le arti visive di quegli anni, emerge, in quello che nei fatti era ormai da tempo un gruppo, l'esigenza di portarla alle sue estreme conseguenze e di superarla. Nel corso del 'seminario continuo' di discussione (che si tiene prevalentemente ai tavolini del bar Titta di Brera), Boriani propone al gruppo la realizzazione di opere 'in divenire', 'a quattro dimensioni', in cui la componente temporale sia percepibile nella variazione imprevedibile ed irreversibile dell'immagine; la variazione potrà realizzarsi mediante il movimento che modifichi nel tempo la struttura spaziale dell'opera. Questa proposta apre

una fase di dibattito collettivo, dalla quale emergono una serie di prospettive. In primo luogo l'esigenza di una componente casuale che rompa la ciclicità del movimento meccanico, e pertanto la necessità di fare intervenire concretamente lo spettatore nell'opera. Coinvolgendo i diversi contributi, il gruppo redige una successione di testi programmatici fortemente filosofici. Queste posizioni sono riassunte nella dichiarazione "Miriorama 1", ottobre 1959 che si configura come piattaforma teorica e manifesto tecnico. Su questa base si costituisce il Gruppo T (Anceschi, Boriani, Colombo, Devecchi), le cui manifestazioni collettive e personali prenderanno il titolo di "Miriorama" (infinite visioni, dal greco *orao*, vedere, e *myrio*, che indica una quantità pressoché infinita), numerate progressivamente (1-14) per sottolineare la continuità di un programma comune che orienterà per diversi anni il lavoro del gruppo. Riprendendo utopie non realizzate delle avanguardie storiche, il Gruppo T ha aperto orizzonti di ricerca e metodi operativi nuovi. Inizia la realizzazione di opere, collettive e individuali, basate su effetti in variazione di materia, superficie, colore, ecc. Queste opere che utilizzano metodi, tecniche e materiali inediti, si propongono come "campi di accadimenti" privi di

ogni segno personale "d'artista" e aperti all'intervento del fruitore. Miriorama 1, la prima manifestazione del gruppo, viene organizzata nel gennaio 1960 alla galleria Pater di Milano, nel corso della quale viene pubblicata la Dichiarazione. Seguono 4 personali, una per ogni artista del gruppo. Miriorama 6, 1960 è la seconda collettiva del gruppo in cui entra a far parte Grazia Varisco. In occasione di Miriorama 7, 1960, alla Galleria S. Matteo di Genova viene pubblicata la seconda dichiarazione teorica del gruppo, che consiste in un testo dove la parola MIRIORAMA è ripetuta infinite volte. Seguono Miriorama 8, 1960 in cui il Gruppo T espone un'edizione in dieci copie di cinque multipli, numerati e firmati, presso il negozio Bruno Danese, Milano (riedizione Alessi, 2010); Miriorama 9, 1961 in cui, su invito di Shuzo Takiguchi, il Gruppo T invia quindici opere ultraleggere alla Minami Gallery, Tokio; Miriorama 10, 1961 alla Galleria La Salita di Roma, con presentazione di Lucio Fontana; Miriorama 11, 1962 allo Studio N di Padova, con presentazione di Bruno Munari; Miriorama 12, 1962 alla Galleria del Cavallino, Venezia, con la pubblicazione di un catalogo pieghevole con poema combinatorio di Nanni Balestrini. Il Gruppo T presenta "Grafiche pro-

grammate con criteri cibernetici" nell'"Almanacco Letterario Bompiani 1962", dedicato alla civiltà dei calcolatori elettronici, a cura di Umberto Eco e Bruno Munari. Nel 1962 partecipa alla prima mostra *Arte programmata, arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta* promossa da Olivetti su iniziativa di Bruno Munari, con testo di Umberto Eco, negozio Olivetti, Galleria Vittorio Emanuele. La mostra circherà in Italia, Germania, Inghilterra e, in una seconda edizione, negli Stati Uniti. Sempre nel 1962, a dicembre, il Gruppo T collabora con Vittoriano Viganò, Bruno Munari e Livio Castiglioni, alla realizzazione della Torre luminosa di piazza Duomo a Milano, a cura della Commissione artistica per la Parata Luci Milano. Sempre nel '62 Anceschi si iscrive alla Hochschule für Gestaltung di Ulm dove istaura proficue relazioni con i teorici dell'estetica Informativa (Max Bense e Abraham A. Moles). E' del 1963 Miriorama 13 alla Galleria del Naviglio, Milano. Nello stesso anno, il Gruppo T entra nell'organizzazione delle Nuove Tendenze, movimento che, all'insegna della ricerca continua, riunisce artisti e gruppi di vari Paesi europei ed extraeuropei. Nel 1964 partecipa alla XXXII Biennale di Venezia. Allo Studio F di Ulm viene organizzata Miriorama 14. Progressivamente il Gruppo T mo-

difica il proprio assetto. Si cominciano a tenere anche mostre personali, ma questo non significa la fine del lavoro collettivo. Per gli ambienti, diventati la ricerca prioritaria, si avvia una nuova forma di collaborazione, che unisce, di volta in volta, due o tre membri del gruppo attorno a un progetto specifico. Il 1968 segna una crisi nell'attività di gruppo, e scelte divergenti dei suoi componenti. Firmano per l'ultima volta un lavoro collettivo, il *Percorso dinamico a ostacoli programmati*, Grenoble. Anche se Colombo e Varisco hanno poi preso le distanze dal gruppo, il Gruppo T non è mai stato sciolto ufficialmente. A partire dal 2000, un'operazione culturale di respiro internazionale sta riconoscendo il grande valore di anticipazione dell'Arte programmata, e in particolare del Gruppo T.

### Giovanni Anceschi

Giovanni Anceschi è artista e designer della comunicazione visiva, attivo in Italia e all'estero. Alla fine degli anni '50 entra in contatto con Enrico Baj, si iscrive a filosofia dove segue i corsi di Enzo Paci sulle tematiche di temporalità e relazione, e in particolare su "Le meditazioni cartesiane" di Husserl e dove partecipa alle lezioni di Cesare Musatti incontrando la percezione e la psicanalisi. Segue come "uditore" i corsi di Achille Funi all'Accademia di Brera dove conosce Boriani, Colombo e Varisco e attraverso di loro Devecchi. Con loro partecipa all'organizzazione e all'attività della galleria Azimut con Piero Manzoni ed Enrico Castellani. Tra il '59 e il '60 fonda il Gruppo T, partecipa alle mostre di Arte programmata e al movimento internazionale delle Nuove Tendenze. Nel 1964 realizza a Parigi *l'Ambiente a shock luminosi* sul tema del disorientamento percettivo e della condensazione e diluizione temporale. Nel 1965 - con Boriani - realizza a Zagabria *l'Ambiente per un test di estetica sperimentale*, che sancisce la confluenza fra il filone della ricerca artistica sistematica e programmata e gli interessi della proairetica e dell'estetica informazionale di Max Bense e Abraham Moles. Negli anni '70 il suo lavoro artistico vivrà anche una stagione dedicata al campo della poesia visi-

va e - come dice Adriano Spatola - totale. Anche nel campo del design i temi praticati da Anceschi sono legati ai processi che si svolgono nel tempo, dalla corporate identity all'exhibition design, dall'eidomatica al design dell'interazione. È il primo docente a insegnare discipline del progetto di comunicazione nell'università italiana. Ha insegnato per quarant'anni, con un interesse soprattutto alla questione della propedeutica del design (Klee, Kandinski, Itten, Moholy-Nagy, Albers, Maldonado, Munari) che sfocia nella fondazione di una disciplina generale della configurazione (Basic design). Come storico, teorico e organizzatore di cultura della multi-modalità, ha pubblicato numerosissimi libri e contributi. Nel 2009 partecipa a *Oeuvres ouverte/Vertige de la liste*, Louvre Contemporain, a cura di Umberto Eco. Nel 2011 realizza un'applicazione per iPhone (InNoveTempi) che trasferisce sul dispositivo Apple una vera e propria opera d'arte randomica e interattiva, che realizza un preciso progetto di Grafica programmata ideato negli anni '60 (*Almanacco Letterario Bompiani*, 1962). Sue opere e ambienti fanno parte di collezioni pubbliche e private e delle collezioni permanenti della Galleria d'Arte Moderna di Roma, del Museo del '900, Milano, Gallerie d'Italia, Milano e del MACBA, Buenos Aires.

### **Davide Boriani**

La sua attività si intreccia strettamente con quella del Gruppo T, per il quale si è costantemente impegnato da prima della fondazione ad oggi. Dal 1956 Boriani espone opere realizzate con tecniche diverse, tradizionali e sperimentali. All'inizio del 1959 realizza le prime "opere in divenire" con un impasto monocromo che asciugando cambia progressivamente l'immagine. Nello stesso anno, per superare la tendenza all'azzeramento delle arti visive, propone la realizzazione di opere a quattro dimensioni, in cui il tempo e il caso avranno un ruolo fondamentale: non più immagini fisse ma in continua variazione, mediante il movimento reale e l'intervento sull'opera dello spettatore. Su questa ipotesi di lavoro si costituisce il Gruppo T.

Boriani realizza cicli di opere cinetiche programmate, tra cui: *Superfici magnetiche* 1959/66, *Ipercubo* 1961/65, *PH. Scope* 1963/66, *Pantachrome* 1967/76, *Dinamica economica* 1985.

Nel 1964 realizza il primo ambiente interattivo dove il fruitore è posto "al centro dell'opera" come presenza attiva e indispensabile (*Spazio + linee luce + spettatore*, Parigi 1964). A questo seguiranno, tra il 1964 e il 2013, installazioni e ambienti interattivi realizzati con la collaborazione di altri membri del gruppo,

o individualmente. Il 1968 segna una crisi nell'attività di gruppo e scelte divergenti dei suoi componenti. Boriani assume una posizione critica nei confronti del sistema dell'arte. Prosegue la sua ricerca e l'attività del Gruppo T, in particolare con Devecchi, ma sospende l'attività espositiva, cui antepone il lavoro di designer e l'insegnamento. Tra il 1971 e il 1981 progetta e realizza, anche come attività didattica, interventi di immagine e di progettazione partecipata dagli utenti, nello spazio dell'architettura, del territorio e del sociale. Ha insegnato all'Accademia di Belle Arti di Brera, allo IED e al Politecnico di Milano. Nel 1995 si è trasferito in Brasile, a Curitiba, dove vive e lavora.

### **Gianni Colombo**

Al 1955 risalgono i primi lavori di pittura, scultura e ceramica. Studia all'Accademia di Belle Arti di Brera, frequenta i corsi di pittura tenuti da Achille Funi e Pompeo Borra e lavora prima in uno studio, in via Montegrappa a Milano, con Davide Boriani e Gabriele Devecchi, poi in uno adiacente a quello del fratello Joe. Sperimenta materiali e linguaggi diversi, dalla ceramica alla grafica, dalla fotografia al cinema, e realizza, per influenza della lezione di Lucio Fontana, opere polimateriche e rilievi monocromi in ovatta che, nel 1959, espone alla galleria Azimut di Milano, galleria alla cui realizzazione collabora con Piero Manzoni, Enrico Castellani, Giovanni Anceschi, Davide Boriani e Gabriele Devecchi. Sempre in quell'anno, a Milano, Gianni Colombo fonda con Giovanni Anceschi, Davide Boriani e Gabriele Devecchi il Gruppo T. Partecipa alle mostre di *Arte programmata* e all'organizzazione del movimento internazionale *Nouvelle Tendence* e alle successive esposizioni del movimento. Nel 1963 Gianni Colombo è invitato, con tutti gli artisti cinetico-programmati, alla IV Biennale di San Marino *Oltre l'informale*. Nel 1964 partecipa all'ultima mostra collettiva del Gruppo T, *Miriorama 14*, allo Studio F di Ulm. Da questo momento il campo d'azione este-

tica privilegiato da Gianni Colombo diventa lo spazio ambientale, progettato come luogo di attiva sollecitazione di eventi percettivi, sensoriali e comportamentali, che coinvolgono direttamente gli spettatori. Nel 1967 Colombo presenta a Trigon '67 a Graz l'ambiente *Spazio elastico*, progettato nel 1966 che vince il Primo Premio per la pittura alla XXXVI Biennale di Venezia del 1968. Nel 1969 partecipa alla manifestazione Campo Urbano a Como e realizza, con Gabriele Devecchi e Davide Boriani, un temporale artificiale. Negli anni Settanta gli ambienti diventano sempre più spazi legati a una progettazione architettonica, con l'intento di far ripensare allo spettatore il concetto di spazio, modificandone la percezione dell'ambiente, quasi a sottolineare la fragilità delle convinzioni dettate dall'abitudine. Nascono le *Bariesthesie* e *Topoesthesie*. Progetta per la città di Como un complesso monumentale dedicato al tema della Resistenza che inaugura nel 1983. Nel 1979, in collaborazione con Emilio Tadini e Gianfranco Pardi, progetta Borgotondo, un parco giochi per bambini costruito a Mirandola. Lo stesso anno è nominato docente alla Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, di cui dal 1985 assume anche la direzione. Nel 1992, nel suggestivo spazio della Galerie Hoffmann a

Friedberg, presenta il suo ultimo lavoro ambientale, *Spazio diagonometrico*, realizzato con grandi coni di carta fotografica alti circa tre metri mossi da motori elettrici. L'incombere dei coni sul corpo dello spettatore si ricollega molto strettamente agli effetti somatici del Grande oggetto pneumatico del Gruppo T del 1960.

### **Gabriele Devecchi**

Gabriele Devecchi è stato artista, designer, architetto, orafo e docente. Elementi fondamentali per la sua formazione sono la provenienza da una famiglia artigiana e la frequentazione del liceo artistico a Brera. Grazie al padre, scultore e incisore, portatore di esperienze artistiche futuriste nell'anteguerra e di design nel primo dopoguerra, Devecchi ha modo di avvicinarsi presto al mondo dell'arte. Dopo il conseguimento della maturità artistica, inizia a lavorare presso il laboratorio di argenteria paterno. Nel 1959 costituisce con Giovanni Anceschi, Gianni Colombo e Davide Boriani il Gruppo T. Inizia a realizzare opere cinetiche e programmate, ambienti interattivi, grafiche programmate, multipli, interventi integrati al contesto urbano. Dal 1962 partecipa attivamente alle manifestazioni *Arte programmata*, promosse da Olivetti, in Italia e negli Usa. Partecipa a importanti manifestazioni insieme agli altri membri del Gruppo T come la IV Biennale Internazionale di San Marino *Oltre l'Informale* e le edizioni della manifestazione internazionale *Nouvelle Tendance* a Zagabria, Venezia e Parigi. Accanto agli ambienti cinetici e luminosi va ricordata l'installazione che rappresenta il culmine e la quintessenza di un'arte somatica dell'intera-

zione, *La scultura da prendere a calci*. Dal 1962 gestisce il proprio laboratorio di argenteria per il quale progetta. Negli stessi anni avvia collaborazioni con altri settori della progettazione: arredo, prodotto, allestimento e urban design. Negli anni '70 partecipa a molti degli eventi artistici che connotano un periodo di critica alla tradizionale organizzazione del sistema dell'arte, tra cui *Volterra 73* a cura di Enrico Crispolti e, nello stesso tempo, manifesta una forte attenzione alle implicazioni sociali dell'attività di ricerca estetica. Il segno che unifica l'articolazione delle diverse aree frequentate operativamente sta nella considerazione che le cose sono ambigue e instabili nello spazio e nel tempo. Non forme ma processi aperti all'intervento esterno, per favorire imprevedibili continuum metamorfici. Anche nel design applicato all'argento e ai progetti per manufatti in oro, in porcellana o vetro, tende a realizzare oggetti che siano ironici produttori di messaggi cangianti e di relazioni dialogiche con chi li usa. La tensione sperimentale si conferma nei diversi anni di attività didattica per il design, organizzata facendo precedere la manipolazione concreta e percettiva dei materiali alla informazione modellistica e teoretica.

### **Grazia Varisco**

Dal 1956 al 1960 frequenta l'Accademia di Belle Arti di Brera, allieva di Achille Funi. Dal 1960 è attiva nella ricerca artistica come esponente del Gruppo T e partecipa alle manifestazioni *Miriorama*, alle mostre di *Arte Programmata* e a quelle del movimento internazionale Nuove Tendenze, con occasioni d'incontro e di scambio con artisti singoli e altri gruppi italiani e stranieri animati da interessi nel campo della percezione e della sperimentazione. Dalla metà degli anni Sessanta, Varisco continua la sperimentazione e l'attività espositiva in modo autonomo, svolgendo anche attività di progettazione grafica per l'Ufficio Sviluppo della Rinascente, per la rivista "Abitare", per l'azienda Kartell e per il Piano Intercomunale Milanese. Nel 1969 espone nella galleria di Arturo Schwarz a Milano dove realizza *Dilatazione spazio-temporale di un percorso*, un ambiente completamente buio sulle cui pareti è proiettato un bollo di luce che ruota lentamente e, raggiungendo distanza diverse, ne modifica la percezione. Nello stesso anno viene invitata alla manifestazione *Campo Urbano* dove, intervenendo direttamente in una via della città, presenta la grande installazione *Dilatazione spazio-temporale di un percorso*. Al 1969 risale il primo dei suoi

soggiorni negli Stati Uniti, dove per un anno si trasferisce con la famiglia e vi tornerà nel 1973. Dal 1979-80 si impegna nell'attività didattica e dal 1981 è titolare della cattedra di Teoria della Percezione all'Accademia di Brera. Partecipa a importanti rassegne nazionali e internazionali. Sue opere figurano in musei e collezioni pubbliche e private in Italia e all'estero, tra cui la Galleria Nazionale d'Arte Moderna di Roma, il Museum of Modern Art di New York, il Museo del '900 di Milano. Grazia Varisco vive e lavora a Milano.

# Arte ri-programmata

## Un manifesto aperto

Negli anni sessanta, il Gruppo T ha creato opere d'arte i cui spettatori erano utenti attivi. Attraverso l'organizzazione di un workshop e di una mostra, il progetto *Arte ri-programmata: un manifesto aperto* mira a coinvolgere un gruppo di artisti e designer italiani e svizzeri nel processo di ri-programmazione open source di opere d'arte del Gruppo T. Gli artisti espanderanno le opere del Gruppo T tramite la programmazione di comportamenti interattivi attraverso tecnologie open source e rilasceranno una documentazione in Creative Commons per supportare la riproducibilità e l'estensione di queste sperimentazioni da parte di altre persone.

### **coordinatori**

Serena Cangiano e Davide Fornari

### **in collaborazione con**

Leonardo Angelucci, Massimo Banzi, Costantino Bongiorno, Federica Martini, Sibylle Omlin, Iolanda Pensa, Zoe Romano, Azalea Seratoni

### **artisti**

Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Thibault Brevet, Martin Fröhlich, ToDo (Fabio Franchino, Giorgio Olivero), Grazia Varisco, Yvonne Weber

### **partner**

Archivio Gabriele Devecchi, Archivio Gianni Colombo, Arduino, ECAV (Ecole Cantonale d'Art du Valais), Museo Alessi, SGMK (Schweizerische Gesellschaft für Mechatronische Kunst), SUPSI (Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana), WeMake

### **partner istituzionali - programma di scambio culturale Viavai**

Pro Helvetia, Canton Ticino, Canton Vallese, Città di Zurigo, Percento culturale Migros Ticino, Ernst Göhner Stiftung

### **contatti**

SUPSI DACD LCV

Campus Trevano

CH-6952 Canobbio

+41 (0)58 666 62 85

T@reprogrammed-art.cc

www.reprogrammed-art.cc