



TRACKER ART

QUARTO
CONVEGNO DELLA NUOVA
CRITICA D'ARTE ITALIANA



TRACKER ART

QUARTO CONVEGNO DELLA NUOVA CRITICA D'ARTE ITALIANA

A cura di

NINO BARONE
ANTONIO MUCCIACCIO
ANTONIO PICARIELLO
GIUSEPPE SIANO

Critici d'arte

PAOLA BALLESSI
ELENA CARLINI
VITALDO CONTE
FRANCIS DESIDERIO
BRIGIDA DI LEO
ANTONIO GASBARRINI
SERGIO LOMBARDO
PATRIZIA MANIA
FABIO MASTROPIETRO
ANTONIO PICARIELLO
LUCIEN RAMA
ALICE RUBBINI
NICOLA SCONTRINO
GIUSEPPE SIANO
IRENE ZANGHERI
ANTONIO ZIMARINO

Cinema sperimentale d'avanguardia

A cura di

ENZO N. TERZANO

Kenneth Anger, Luis Buñuel e Salvador Dalí, Stan Brakhage, Jean Cocteau, Maya Deren, Marcel Duchamp, Sergej Ejzenštejn, Dimitri Kirsanoff, George Kuchar, Fernand Leger, Norman McLaren, Man Ray, Hans Richter, Walter Ruttmann, Paul Strand, Enzo Terzano, Andy Warhol, John e James Whitney

Galleria Civica d'Arte
Contemporanea di Termoli

Aula Magna Liceo Artistico
Termoli

15/16 NOVEMBRE 2007

carattere effimero e leggero. Un raro esempio di installazione permanente è *Il giardino delle anime*, progettato per il New Metropolis, Science and Technology Center di Amsterdam. Sullo sfondo di un pavimento di acqua elettronica, che cambia al passaggio dei visitatori, viene rivissuto il mito di Teseo e Arianna; l'acqua dell'impianto cambia sensibilmente in relazione alla presenza del pubblico. Importante per il video è anche il ruolo della musica. Ne realizza infatti la sua dimensione tridimensionale espandendosi nello spazio e fornendo una struttura unitaria alla narrazione. Uno dei compositori che hanno collaborato con Studio Azzurro è Giorgio Battistelli, autore di numerose partiture teatrali. Noto è anche il rapporto con il teatro, poiché la ricerca sulle ambientazioni video porta come conseguenza una scelta di teatralizzazione dello scenario e degli oggetti presenti. L'esperienza di questo gruppo ha offerto, con grande coerenza e capacità di approfondimento la possibilità alla storia ed alla cultura di raccontarsi con mezzi nuovi, più adatti alle mutate strutture comunicative. Nelle ambientazioni video compaiono nuovi strumenti, frutto del progresso tecnologico, senza trascurare la dimensione estetica.

1 Vincenzo Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano 1990 pag.11

2 Mrk Tribe – Reen Jana, *Arts des Nouveaux médias*, Teschen, Colonia, 2006

3 Walter Benjamin, "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", 1935. *Oeuvres III, éditions Gallimard 2000*, p.84

4 Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Larousse, 2004, p.86

5 Sylvia Martin, *Videoarte*, Taschen, Colonia, 2006 pag.98-99

6 Paolo Rosa, "L'arte leggere", in F.Cirifino, P.Rosa, S.Roveda, L.Sangiorgi (a cura di), *Studio Azzurro. Ambienti sensibili: Esperienze tra interattività e narrazione*, Electa, Milano, 1999, p.8

7 Studio Azzurro, *Immagini Vive*, Electa, Milano, 2005, p.98.

Dal bivio analogico all'incrocio digitale

Antonio GASBARRINI

Alla cara memoria di J. B.

La geometria e l'ottica euclidee avevano trovato, soprattutto nel Rinascimento italiano, una loro primaverile fioritura pittorica con il *trompe-l'œil* della "finzione prospettica" che nel punto di fuga tentava di raccordare visivamente la tridimensionalità della realtà con l'"ineliminabile" bidimensionalità della superficie.

Dal trattato di architettura *De re aedificatoria* dell'Alberti, pubblicato in latino a Firenze, ai manoscritti *De prospectiva pingendi* e *De quinque corporibus regularibus* di Piero della Francesca (il secondo dei quali plagiato e fraudolentemente "inglobato" dall'allievo Fra Luca Pacioli nel *De divina proportione*), fino ad arrivare al *Trattato della pittura* (dal Codice Vaticano Urbinate 1270) di Leonardo – data-

bili o datati tra l'ultimo ventennio del Quattrocento e il primo decennio del Cinquecento –, è tutto un susseguirsi di formule matematiche e di figure geometriche sottese a rendere il più possibilmente scientifica la rappresentazione della realtà.

Proprio Leonardo aprirà i suoi scritti affermando che la pittura è scienza: «Nessuna umana investigazione si può dimandare vera scienza se essa non passa per le matematiche dimostrazioni», e, li chiuderà con la precettistica compositiva relativa ad un orizzonte (*Dove l'orizzonte si specchia nell'onda*): «Adunque tu, pittore, ch' ai a figurare le inondazioni dell'acqua, ricordati che da te non sarà veduto il colore dell'acqua essere altrimenti chiaro o scuro, che si sia la chiarezza o l'oscurità del sito dove tu sei, insieme misto col colore della altre cose che sono dopo di te».

Riga e compasso, se vogliamo sintetizzare al massimo, erano poi gli unici strumenti a disposizione di architetti, scultori e pittori, per l'elaborazione progettuale di griglie geometriche (pentagono, cerchio e sezione aurea, in particolare), per lo più in consonanza musicale con i rapporti pitagorico-aristotelici di un euritmico cosmo tolemaico dalle sfere concentriche.

Griglie "segrete" da cui far germogliare, come per incanto, la cupola scandita spazialmente dalla geometria ottagonale autoportante a spinapesce del Brunelleschi o immagini per lo più di carattere religioso, ora dinamizzate nei molteplici, sincronici, punti di fuga prospettici "azionati" da Paolo Uccello nelle sue *Battaglie*, ora fissate per l'eternità nel rigoroso, diamanteo spazio di Piero.

La deformazione, l'eversione prospettica anamorfica sul fronte geometrico e la rivoluzione copernicana su quello astronomico, metteranno in dubbio le idealistiche certezze euclidee (sopravvissute comunque fino alla prima metà dell'Ottocento) di una realtà tridimensionale con/figurabile secondo le leggi della prospettiva rinascimentale.

Ma, il divorzio vero tra Arte e Scienza, il bivio analogico tra le due discipline creative, si consumerà con il passaggio concettuale dalla perfetta geometria del cerchio, a quella più problematica dell'ellisse kepleriana sul moto dei pianeti attorno al sole, nonché con l'avvento dello sperimentalismo galileiano: alle astrazioni geometrico-spaziali prospettiche (della riga e del compasso, si ripete), subentrerà la concretezza osservativa di un altro strumento, il cannocchiale, che nuova protesi dello "scenziato-guardone", toglierà tutti i veli, anche di carattere alchemico, ad una luna e ad altri astri diventati, da quel momento, "terrestri" più che mai.

Era stata inoltre la "contorta" cesura manierista, passata stilisticamente dalla costruzione geometrica dell'immagine basata sul numero, a quella della lettera o linea serpentina (S e S rovesciata raccomandate dal Lomazzo nel suo *Trattato della pittura* del 1584) a trovare nella mistica quanto sublime pittura di El Greco il ponte ideale per la successiva dinamizzata arte barocca esaltata da imprevisi

ed imprevedibili incroci spaziali di plurime diagonali in libertà.

Bisognerà attendere la seconda metà dell'Ottocento con la pittura *en plein air* degli impressionisti (nelle salde eppur instabili volumetrie pittoriche del "protoavanguardista Cézanne" in particolare, padre riconosciuto del Cubismo, il quale spiega nella sua prima lettera scritta a Émile Bernard il 15 aprile 1904: «Permettetemi di ripetere quello che vi dicevo qui: trattare la natura secondo il cilindro, la sfera, il cono, il tutto posto in prospettiva, in modo che ogni lato di un oggetto o di un piano si diriga verso un punto centrale») e con il puntinismo di Signac e Seurat, per riscontrare una rin vigorita convergenza operativa tra la scienza e l'arte: il neo-impressionismo, *alias* "impressionismo scientifico" dei due, sarebbe stato impensabile senza le ricerche di Chevreul, Rood e altri sulle leggi ottiche della visione (nel caso specifico le problematiche percettive dei contrasti simultanei o dei colori complementari).

Tra fine Ottocento e inizi Novecento, nuove, rivoluzionarie concezioni della materia (natura), dello spazio (geometrie non-euclidee di Riemann e Lobachevskij), della luce e della quarta dimensione spazio-temporale (Einstein), scardinavano non solo alla radice la visione della realtà –mondo-universo fino ad allora in auge, ma ne complicavano la sua "visualizzazione estetica", di fatto frantumata prima dai cubisti, dinamizzata e velocizzata contemporaneamente dai futuristi, ludicamente aggirata dai dadaisti, oniricamente inseguita dai surrealisti.

A proposito dell'influenza delle geometrie non-euclidee sull'arte del Novecento e del difficile raccordo con la "Quarta dimensione", assai singolare risulterà l'approccio estetico-teoretico di Gino Severini il quale con i due saggi *Les Arts plastiques d'avantgarde et la science moderne* e *La Peinture d'Avantgarde* (1916-1917, pubblicati a Parigi), chiarirà sotto più di un'angolazione l'intricata matassa dei rapporti tra arte e scienza, sostenendo che la pittura, arte di costruzione, ha come sua grammatica la prospettiva italiana, che è del tutto inadeguata per «esprimere un iperspazio. [...] Le tre dimensioni dello spazio ordinario non hanno mai soddisfatto il desiderio del pittore di prendere possesso del reale, e che egli ha sempre avuto l'intuizione di una quarta dimensione indeterminata. [...] Questa quarta dimensione, non è, insomma, che l'identificazione dell'oggetto e del soggetto, del tempo e dello spazio, della materia e dell'energia» [la traduzione è mia].

A distanza di solo cinque anni, con un'inversione di rotta di 360° gradi e all'insegna di un più rassicurante *rappel à l'ordre*, darà alle stampe *Du cubisme au classicisme* (*Esthétique du compas e du nombre*) in cui rinnegherà gli scritti precedenti, rivalutando nel contempo la vituperata prospettiva italiana.

Spetterà comunque alla meccanica quantistica dare il colpo di grazia – con il quanto di energia di Plank ed il principio di indeterminazione di Heisenberg – ad una sempre più

sfuggente realtà, le cui regole del gioco (leggi deterministiche newtoniane, in particolare), non avevano più alcun senso nel cangiante, probabilistico universo delle particelle subatomiche: l'olio su tela *Quanta A* (*Moto dell'elettrone* di Prampolini del 1940 ca.), può ben essere accettato simbolicamente quale visualizzazione fantastica delle irregolari orbite di un elettrone attorno al nucleo, ma non altrettanto può affermarsi per quanto attiene alla sua aderenza epistemologica microfisica, per sua natura "irrapresentabile" (per l'elettrone dobbiamo parlare di orbita o nuvola? particella o onda?....).

Non si capiranno mai a fondo le istanze creative – ma anche di rottura canonico-paradigmatica attuata dalle avanguardie storiche e neo – se non si metteranno a confronto le coeve scoperte scientifiche con le ricadute formali e linguistiche di matrice estetica.

È ben vero che l'arte ha anticipato spesso la scienza (per quanto riguarda la struttura atomistica della materia si può ancora oggi leggere con piacere il "visionario" *De Rerum natura* di Lucrezio, mentre la problematica della quarta dimensione, sia spaziale che temporale, sarà affrontata da una serie di romanzi e racconti, tra cui non possono non citarsi *Flatlandia* di Abbot e *La macchina del tempo* di Wells (rispettivamente del 1884 e 1895), ma è altrettanto afferabile che il divorzio tra le due discipline (così come lo abbiamo sino a qui tratteggiato), è stato ricomposto solo alla fine degli anni Settanta del secolo scorso con la "Geometria frattale" di Mandelbrot e con il parallelo, prodigioso sviluppo dell'informatica, supportata dalla matematica binaria (la "profumata essenza" del digitale).

Da quello stesso momento la bottega rinascimentale riprenderà slancio nel laboratorio dell'artista-scienziato: la scienza e la tecnologia mettevano così a disposizione della creatività gli inesplorati territori di *softwares* vieppiù sofisticati che implicavano il superamento dell'opera "uno a una" (un solo artista per ogni singola opera, con marginale coinvolgimento del fruitore nell'"opera aperta" sperimentata negli anni Sessanta con il fondamentale contributo teorico di Umberto Eco), con l'opera "molti a una".

In questa nuova contingenza collaborativa, non si è trattato più di una cooperazione (peraltro fortemente gerarchizzata) tra il Maestro e i suoi allievi così come avveniva nella bottega del Verrocchio o nella Scuola di Raffaello, bensì di una obbligata com/partecipazione di ingegneri, artisti, architetti ed altri creativi nella elaborazione ideativo-concettuale di un'opera immateriale plasmabile ora con fasci di elettroni "sparati" su un monitor, con la luce polarizzata degli ologrammi, etc.

Detto in altri termini: la leggerezza effimera della luce microfisica andava e "va" progressivamente azzerando il peso gravitazionale della materia afferente una realtà percepibile, temporalmente, solo in modo differito; per di più, grazie alla mediazione di simulacri, vestigia archeologiche di granelli di polvere percepiti dal nostro occhio sempre in

ritardo rispetto all'evento (il tempo impiegato dalla luce riflessa per percorrere il tratto spaziale dal granello alla retina), e, di stelle apparentemente vitali e brillanti, ma "realmente" già esplose o collassate, o ancora, ingoiate da un buco nero.

La non-realtà virtuale analogica fa così il paio con la non-realtà digitale, sconfiggendo alle fondamenta il tradizionale, storicizzato statuto dell'opera d'arte, la cui dematerializzazione concettuale inaugurata negli anni Dieci-Venti del Novecento da Duchamp – portata poi ai suoi esiti nichilistici con l'Arte Concettuale di Kosuth & C. negli anni Settanta – sta ora vivendo il momento più acuto della sua crisi macroscopica tetradimensionale (l'*hic et nunc* del quadro o della scultura) a tutto vantaggio del *post* virtuale di iperdinamiche trasparenze (come potremmo immaginare-precipitare la realtà virtuale senza l'ausilio delle docili volumetrie digitali?)

Si deve soprattutto a due eccelsi, e se vogliamo esser più precisi, eccentrici *maîtres à penser* francesi, Jean Baudrillard (recentemente scomparso) e Paul Virilio, la versione critico-filosofica più pregnante rispetto alla "realtà altra" con cui devono misurarsi i creativi (artisti e scienziati, nella saldatura operativa ricordata), ma anche i non addetti ai lavori.

Ebbene, in *Le crime parfait* di Baudrillard (tradotto in italiano con il titolo *Il delitto perfetto* e con il fuorviante sottotitolo-civetta "La televisione ha ucciso la realtà?"), l'autore fa un'illuminante premessa: «Questa è la storia di un delitto: l'uccisione della realtà. E dello sterminio di un'illusione: l'illusione vitale, l'illusione radicale del mondo. Il reale non scompare nell'illusione, è l'illusione che scompare nella realtà integrale». Ma il delitto non è ancora perfetto: ad un mondo che si nasconde dietro le apparenze e si lascia solo intravedere con le tracce della sua inesistenza, può essere collegata la ricerca di un'artista che «è sempre vicino al delitto perfetto, che consiste nel non dire niente. Ma se ne distacca, e la sua opera è la traccia di questa imperfezione criminale».

Esiste, nel contempo, anche un altro versante del delitto (questa volta perfetto) enunciato da Baudrillard nella pagina conclusiva del suo libro, pagina che personalmente titolerei "Manifesto pessimistico del Virtuale", di cui mi limito a trascrivere le prime cinque apodittiche righe: «Col virtuale entriamo non solo nell'era della liquidazione del Reale e del Referenziale, ma in quella dello sterminio dell'Altro. È l'equivalente di una pulizia etnica che non riguarderebbe solo singole popolazioni, ma si accanirebbe contro tutte le forme di alterità».

In un'intervista rilasciata a *Télérama* nel 2006, le iperdinamiche trasparenze del *post* virtuale evocate più sopra, sono ricondotte dal pensatore francese, dentro la cornice perdente del "fantomatico" rispetto al precedente "fantasmatico": «Con il fantasmatico persistevano, ancora, conflitto e confusione [rispetto alla realtà, *nda*]. Con il fantomatico,

abbiamo perso la nostra ombra, siamo diventati trasparenti, ci stiamo evolvendo in un mondo d'ectoplasm. Viviamo le cose senza più spessore, senza gravità, che è scomparsa a vantaggio di una diffrazione totale. È al prezzo di questa perdita di consistenza che ci si può mondializzare ed avere, con il virtuale, una informazione totale su tutto. È un po' come passare dall'altra parte dello Stige, il fiume dell'inferno: si ha a che fare con persone che corrono dietro le proprie ombre perdute» [la traduzione è mia].

Catastrofista, ma non pessimista al cento per cento, il teorico dell' "incidente del futuro" (ogni invenzione ha il suo incidente, tant'è che il "Museo dell'incidente" affiancherà a suo parere quelli tradizionali) Paul Virilio, rispetto all'emergente Era digitale ha accentratolo le sue riflessioni critiche riguardanti la società ipertecnologicizzata su due poli magnetici: informazione e stereorealtà, a loro volta mediati dalla "velocità assoluta" (delle onde elettromagnetiche, nei loro vari impieghi informatico-telematici).

Quanto al primo, la realtà ha cambiato radicalmente i suoi connotati, con una materia che oltre alla sua tradizionale duplicità metamorfica di massa ed energia, ha acquisito ora una terza dimensione (non più, e non soltanto, volumetrica), ma di segnale-informazione: «Oggi la materia è sempre massa, è sempre energia, ma oltre a ciò è informazione. Questo vuol dire che la materia ha ormai tre dimensioni e che la terza dimensione oggi pone dei problemi».

Circa il secondo, l'orizzonte della stereorealtà non è poi così lontano: la realtà macroscopica e quella digitalizzata dovranno convivere e funzionare «come i bassi e gli acuti stereofonici, per il fatto che esiste un'unità di percezione del reale». Al tempo locale, appartenente al passato, sta sostituendosi il tempo mondiale, *live*, di un presente sempre più "ravvicinato": «In questo ambito resta da compiere un'opera che può essere paragonata a quella del Brunelleschi, dell'Alberti e di Piero della Francesca, al fine di costruire una prospettiva stereoscopica che non sia più quella del Quattrocento, in quanto si fonda sul tempo reale, sullo spazio-tempo reale nel quale l'azione comincia ad aver luogo».

Con queste parole, siamo tornati, come in un gioco dell'oca ("aggiornato"), all'*incipit* di questo testo. Solo che la "pseudo-realtà", soprattutto quella subatomica e quantistica, è maledettamente più complessa (e non riduttivamente complicata) di quanto non sia stato finora fatto emergere.

Gli scienziati stanno incominciando a fasciarsi la testa, dopo aver negli ultimi trent'anni speso, forse inutilmente (si legga in proposito l'eretico libro di Lee Smolin *L'universo senza stringhe*) il meglio del loro intelletto per conciliare le leggi probabilistiche della meccanica quantistica con quelle della geometrizzazione spaziale eisteiniana (relatività generale): siano sei (teoria delle stringhe) o sette (teoria delle brane) le invisibili dimensioni ultramicroscopiche aggiuntive rispetto alle quattro spaziotemporali (per un totale, rispettivamente, di dieci e undici), la cangiante,

camaleontica “apparente-realtà”, tende sempre più a ritrarsi dentro i suoi enigmatici silenzi.

E, nel frattempo, l’arte e gli artisti (e, perché no, i critici d’arte) come si stanno rapportando a queste rivoluzionarie “visioni visionarie” della vita e del mondo? (*Pardon*, dei multiversi o megaversi che dir si voglia, degli universi paralleli e chi più ne ha più ne metta).

A parte qualche rarissima eccezione (mi limito a spendere i nomi dell’artista-scienziato Luciano Romoli teorico dell’*Arte scientifica* e del pittore cibernetico Marco Cardini del quale, poco fa, avete potuto apprezzare la sua innovativa *performance* incentrata su una “linea di ricerca fotonica”, del poliarista Giovanni Fontana di cui proietterò un dvd – realizzato da Nicola Ricciardulli – della sua *performance Il gioco delle voci* tenuta a L’Aquila nello spazio dell’*Angelus Novus* da me diretto), male, molto male.

Intanto, la geometria quantistica e altre “diavolerie” del pensiero matematico più agguerrito, continuano a bussare inutilmente alla loro porta: spetta agli imprevedibili balzi *en avant* rimbaudiani, così congeniti all’Avanguardia, agguantare nuovamente la preda: proprio lì, in quel dinamico, intravisto punto del fecondabile incrocio digitale tra Arte e Scienza.

Eventualismo

Sergio L O M B A R D O

Quando io ero giovane, non volevo fare l’artista.

Credevo che il concetto stesso di “artista” fosse troppo vago, nebuloso, e si prestasse a speculazioni molto dubbie. L’idea di “fare l’artista” mi sembrava un po’ patetica. Avrei preferito intraprendere la strada dello scienziato: mi piaceva l’idea di poter inventare qualcosa per migliorare il mondo.

Il concetto di “artista” includeva troppe componenti magiche e per me era difficile distinguerlo da quello di “ciarlatano”.

Infatti, secondo un’estetica popolare, che pure ha radici nobilissime da Platone a Kant, l’artista non genera l’opera consapevolmente, ma in uno stato di esaltazione mentale dovuto all’invasamento da parte di entità superiori. In pratica è solo un medium passivo, che quando si risveglia dalla trance e torna allo stato di normalità non ricorda più nulla e non sa ripetere il prodigio dell’ispirazione.

Io non mi sentivo ispirato e non volevo fingere di esserlo. Perciò ho cercato di dimostrare quanto sarebbe facile creare un oggetto pittorico senza ispirazione, dunque sicuramente non artistico, in base alla sola logica scientifica del minimo sforzo.

Non volevo fare anti-arte, ma fare un’opera pittorica che non implicasse l’ispirazione magica.

I critici spiegavano che la pittura era definita da tre aspetti tecnici: forma, colore e composizione.

La mia tesi era questa: come sarebbe una pittura tutta logica che avesse il minimo di forma, il minimo di colore e il minimo di composizione? Ci si potrebbe arrivare razionalmente?

Una pittura senza creatività, senza espressione, senza scelte arbitrarie, ma che rispondesse solo a un programma logico predefinito. Se avessi ottenuto una simile pittura, avrei potuto usarla da sistema di riferimento per evidenziare, per contrasto, la vera arte: ero sicuro che questa pittura sarebbe stata subito e da tutti, sia critici sia artisti, riconosciuta come una pittura estranea all’arte.

Quando esposi i primi “Monocromi”, eseguiti dal 1958 al 1961, fui sorpreso che alcuni critici, molto carismatici, apprezzassero esteticamente i miei monocromi e mi considerassero un artista.

Su questi quadri ci vedevano di tutto.

Perciò, pensai: o l’ambiente dell’arte è completamente delirante, oppure io ho messo in questi manufatti, involontariamente e senza rendermene conto, qualche valore spirituale, come un qualsiasi artista ispirato. Ancora oggi questo problema resta aperto. Infatti, i valori spirituali dell’arte non sono prevedibili e definibili come accade invece nell’opera degli artigiani, che lavorano “a regola d’arte”.

Non credo che l’artista rappresenti i valori spirituali eterni e dunque immutabili.

Alcuni storici dell’arte, che attribuiscono a sé stessi l’esclusiva capacità di riconoscere questi valori eterni per mezzo della loro eccellente “sensibilità”, misurano con un unico metro universale manufatti di epoche e culture completamente diverse (Lombardo 1998).

Inoltre, anche fra i sedicenti possessori di questa eccellenza umana, permangono irriducibili conflitti fra giudizi critici, tanto che sembrano emergere differenti e perfino opposte “sensibilità umane”.

I valori spirituali dell’arte vengono riconosciuti e scoperti dalla storia dell’arte anche molto tempo dopo che l’autore dell’opera è morto. Non solo, ma alcuni valori spirituali già scoperti possono decadere, mentre altri, prima considerati insignificanti possono diventare essenziali e sublimi man mano che le culture si evolvono (Lombardo 1987).

Tornando ai Monocromi, mi colpì profondamente che in questi quadri composti da foglietti di carta identici incollati sulla tela e verniciati a smalto nero lucido gli spettatori ci vedessero di tutto, mentre in un dipinto realistico che per esempio rappresenta un cavallo, tutti ci vedono un cavallo. Quella dei Monocromi fu la mia prima esperienza dell’evento.

Definisco “evento” tutto ciò che stimola interpretazioni divergenti in un campione culturalmente rappresentativo di persone umane.

L’arte suscita interpretazioni divergenti e conflittuali anche fra osservatori che dicono di usare lo stesso metro umanistico degli eterni valori. Ne sono prova gli innumerevoli studi sulla Divina Commedia, sulla Gioconda, sui