

Gruppo MID

Il Gruppo MID è stato fondato a Milano nel 1965, da Antonio Barrese, Gianfranco Laminarca, Alfonso Grassi, Alberto Marangoni. Il MID è tra i principali protagonisti dell'Arte cinetica e Programmata e fa parte del movimento internazionale d'avanguardia *Nuova Tendenza*. Il MID ha cessato l'attività artistica nel 1972 con l'uscita dal gruppo di Barrese. In seguito tutti i componenti si sono dedicati al design dando vita a due studi professionali: uno composto da Laminarca, Grassi e Marangoni, e un altro dal solo Barrese.

The Gruppo MID was founded in Milan in 1965 by Antonio Barrese, Gianfranco Laminarca, Alfonso Grassi, and Alberto Marangoni. One of the most important forces in Kinetic and Programmed Art, the Gruppo MID became part of the avant-garde international *Nuova Tendenza* movement. The Gruppo MID ceased artistic activities in 1972, after Barrese quit. Subsequently, all of the Group's members went into design, setting up two practices: one with Laminarca, Grassi and Marangoni, the other Barrese, solo.

MID DAGLI ANNI SESSANTA VERSO IL DIGITALE

Getulio Alviani. *Flash Art*, 2012

Tra il 1963 e il 1964, un gruppo di giovani artisti composto da Antonio Barrese, Alfonso Grassi, Gianfranco Laminarca e Alberto Marangoni forma il MID (Mutamento Immagine Dimensione), la cui prima esposizione si tiene a Milano, presso la Galleria Danese, nel 1965.

I primi anni di attività, come tutte le esperienze innovative, sono intensissimi, con apici negli anni 1966/1967.

Il MID lavora sulla luce artificiale con *Oggetti Stroboscopici*, *Generatori Traccianti*, *Generatori di Interferenze*, *Lampeggiatori*, grandi strutture cinetiche e ambienti sinestesici. Tutte ricerche che, per le loro caratteristiche di movimento continuo, si sviluppano anche attraverso film e produzione di *Immagini Sintetiche*.

Venuti dopo i gruppi precorritori Exact 51 ed Equipo 57), Gruppo N, GRAV, Gruppo T – i classici dell'arte cinetica – essi sono però i primi a mantenersi realmente anonimi, per quanto già il Gruppo N avesse teorizzato l'arte non autoriale (anche se più tardi qualcuno tra i suoi componenti è rientrato nei ranghi, diventando protagonista in senso tradizionale).

Gli interessi del MID erano concentrati sostanzialmente sull'identificazione tra progetto e arte e sulle potenzialità della tecnologia, *conditio sine qua non* per l'esistenza stessa dell'opera, mentre determinante

MID, FROM THE SIXTIES THE DIGITAL

Getulio Alviani. *Flash Art*, 2012

Between 1963 and 1964, a group of young artists called Antonio Barrese, Alfonso Grassi, Gianfranco Laminarca and Alberto Marangoni, formed a group called MID, an acronym that stood for *Mutamento Immagine Dimensione*.

They held their first exhibition in Milan, at the Galleria Danese, in 1965.

Like all innovative experiences, the group's initial years were particularly intense, especially 1966/1967.

With its *Stroboscopic Objects*, *Tracer Generators*, *Interference Generators*, *Flashers*, large kinetic structures, and synaesthetic environments, MID focused on artificial light. Drawing on characteristics of continuous movement, they also pursued their research through film and the production of *Immagini Sintetiche*. Arriving on the scene after precursor Kinetic Art groups Exact 51, Equipo 57, Gruppo N, GRAV, and Gruppo T, the Gruppo MID was the first such formation to remain truly anonymous, even if Gruppo N had already theorized non-authorial art (later, some of its members changed their minds to become protagonists in the traditional sense).

MID's interests essentially consisted of equating design with art.

They also focused on the potential of technology as a *conditio sine qua non* for the very existence of its work, in which viewer interactivity was a determinant of dynamic results.

The Group generated images of varying complexity out of simple drawings and

per la dinamicità del risultato era l'interattività con lo spettatore.

Si generavano, da disegni e forme semplici, immagini di complessità variabile: un superamento della *Gestalt* intesa come grammatica di base, che il MID sviluppa in una più articolata direzione linguistica e plastica.

Sono scoperte che anticiperanno, per l'ampiezza dei temi di indagine, l'odierna arte digitale e multimediale. Quelle opere hanno in sé un'intuizione che si svolgerà, una volta enunciata, sino a toccare quasi sempre l'imprevedibile e il sorprendente.

Una generazione, quella del MID, più indirizzata verso la spettacolarizzazione che condizionata da regole immobilizzanti o di preclusione: assolutamente aperta, cioè. Un'ottica che mai prima era stata perseguita in modo così rigoroso, giungendo concretamente e non come metafora – l'arte è quasi sempre metafora – a quell'immateriale che tutta l'arte astratta ha sempre voluto perseguire. Questa immaterialità, propria della luce, si genera da strutture di rilevante complessità tecnologica.

Tutto questo è stato il MID iniziale. Sino alla fine degli anni Sessanta, quando la sua attività fu interrotta dalla contestazione di quella classe che, in effetti, si rivelò essere l'opposto delle iniziali intenzioni e di quel mondo che le arti visive stavano prefigurando (su questo andrebbe aperto un ulteriore capitolo della storia, ancora pieno di equivoci e malintesi).

Il MID per lunghi anni ha svolto attività di design, nella convinzione che questa fosse una delle possibili forme delle avanguardie, non soltanto artistiche ma anche ideologiche. È stato un lavoro consistente, che ha premiato Antonio Barrese con alcuni Compassi d'Oro

shapes, going beyond *Gestalt* as a basic grammar to develop it in a more articulated linguistic and plastic direction.

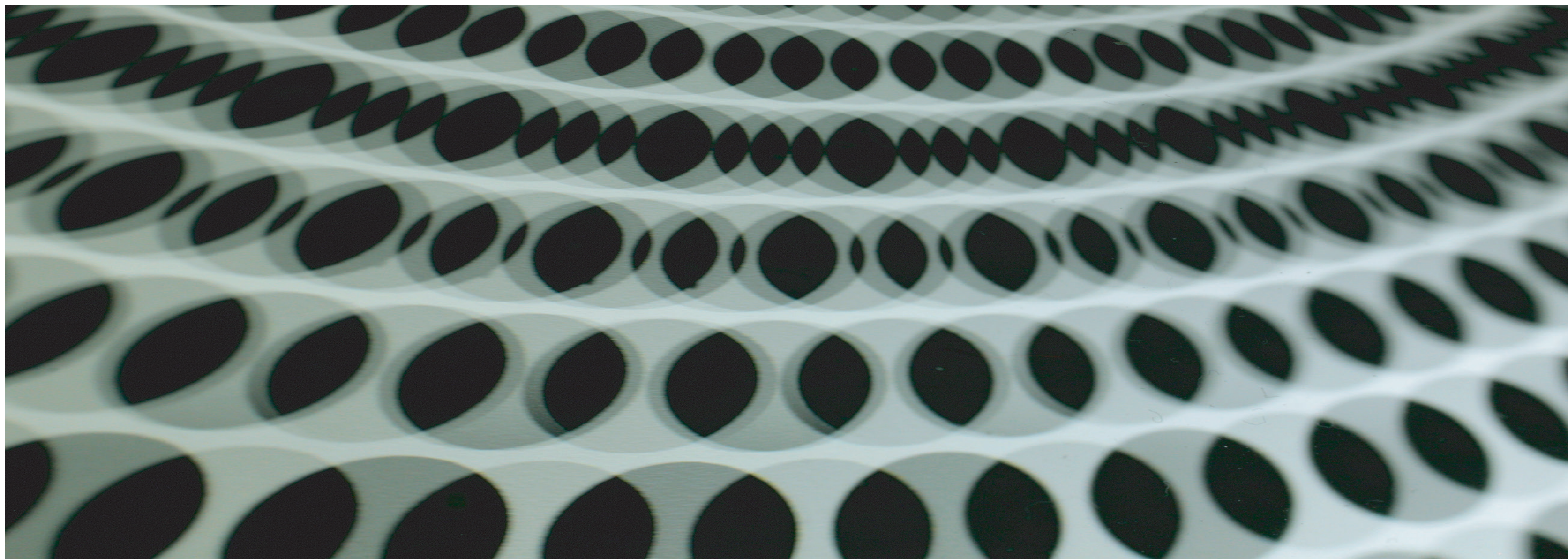
The broad swathe of themes they investigated and their discoveries foreshadowed modern-day digital and multimedia art.

Their works are imbued with an intuition that, once enunciated, would unfold almost always by staying in proximity to the unpredictable and the surprising.

MID's generation was more oriented towards spectacularization than conditioned by immobilizing or foreclosing rules: it was, in consequence, absolutely open-ended. Such an approach had never been so rigorously pursued before, tangibly (concretely, not as a metaphor, even though art is almost always metaphor) reaching that immaterial state to which all abstract art has aspired, generating an immateriality typical of light in structures of considerable technological complexity.

This sums up MID in its initial guise, continuing through to the late Sixties, when its work was halted by a class struggle that, in fact, turned out to be the very opposite of its initial intentions or the world that the visual arts prefigured (given the vast number of misunderstandings and in misapprehensions, this is a, a subject worthy of yet another chapter of new history).

For many years, MID focused on design work, in the belief that this was one of the possible forms of the (not just artistic but ideological) avant-garde. Their work was of a very high standard, earning Antonio Barrese a number of Compassi d'Oro and other awards. Unlike Grassi, Laminarca (who died prematurely in 1990) and Marangoni, who pursued an essentially professional path, Barrese continued to work in a climate characterized by interrelation with art, and continued to think in



e altri riconoscimenti. Barrese, rispetto a Grassi, Laminarca (scomparso prematuramente nel 1990) e Marangoni, che intrapresero una strada sostanzialmente professionale, ha continuato a lavorare in un clima di interrelazione con l'arte, pensando in termini ideativi che non sono venuti mai meno.

Proprio dopo una lunghissima sospensione — durata decenni — alla fine del secolo scorso, da braci apparentemente spente e sepolte sotto la cenere, la brezza di un'esposizione inattesa ha fatto riaccendere il fuoco dell'operosità.

Mostre come *Luce, movimento e programmazione: Kinetische Kunst aus Italien 1958/1968*, tenutasi dal 2000 al 2004 nei musei di Ulm, Gelsenkirchen, Kiel, Schwerin, e Klagenfurt; *Einbildung* a Graz; *Op Art* a Francoforte; *Die Neuen Tendenzen* a Ingolstadt e Duren; fino a *Cinetica* a Torviscosa, congiuntamente a un interesse internazionale verso l'approfondimento delle tematiche sull'arte esatta (anche se sempre in ritardo, hanno portato di nuovo alla ribalta il MID e in particolare Antonio Barrese, che ora opera individualmente.

Ha così visto la luce il volume *MID. Alle origini della multimedialità*, edito da Silvana Editoriale e presentato in occasione della mostra tenutasi alla Triennale di Milano nel 2007.

ideological terms.

After a decades-long lay-off, at the end of 1990s, from embers that had only apparently gone out but in fact lay buried under the ashes, the air from an unexpected exhibition rekindled the fire of their industriousness. Shows like *Luce, movimento e programmazione: Kinetische Kunst aus Italien 1958/1968*, held from 2000 to 2004 at museums in Ulm, Gelsenkirchen, Kiel, Schwerin, and Klagenfurt; *Einbildung*, in Graz; *Op Art*, in Frankfurt; *Die Neuen Tendenzen*, in Ingolstadt and Duren; and *Cinetica*, in Torviscosa, alongside international interest in the study of specific art-related themes, brought the Gruppo MID and in particular Antonio Barrese, by then working solo, back into the limelight.

Ultimately, this spawned the book *MID. Alle origini della multimedialità*, which was published by Silvana Editoriale to mark an exhibition at in 2007 Triennale di Milano.

IL GRUPPO MID ATTRAVERSO TRE ERRORI STORIOGRAFICI

Stefania Gaudiosi, testo per la mostra Gruppo MID, Antonio Barrese, Alberto Marangoni Galleria Kanalidarte, Brescia, 2016

Errore1 ETIMOLOGIA DEL CONOSCIBILE

Il primo errore ha a che fare con il nome e, in particolare, con la corrispondenza semantica della prima lettera dell'acronimo. La **M** sta per **Mutamento** e non per *Movimento*, come spesso è stato affermato da storici e critici, anche in seguito alle rettifiche degli stessi componenti del gruppo.

La storia, o meglio il racconto che si fa di essa, talvolta, si subisce, a conferma del fatto che molti prodotti dell'uomo, materiali e immateriali, smettono di appartenergli nel momento stesso in cui sono condivisi.

Ma ciò non toglie che, attraverso un buon lavoro filologico, la ricerca del senso e del significato originari possa rendere giustizia a intenzioni, sensi e significati che dicono alcune cose in più di quanto la sintesi semantica possa suggerire. È fondamentale che nessuna idea si perda, semplicemente perché, altrimenti, non si perderebbe soltanto un pezzo di passato ma anche e soprattutto una possibilità futura. *Mutamento, Immagine, Dimensione* è, dunque, la corrispondenza esatta.

C'è una differenza sostanziale (ed evidente) tra le parole *movimento* e *mutamento*, che ha a che fare con la poetica stessa del Gruppo MID.

Perché — se è vero che movimento è sinonimo di cinetismo — fondamento dell'Arte Cinetica, appunto, è anche vero che l'idea di mutamento ne costituisce un'ulteriore determinazione. Una determinazione più profonda. Mutamento, infatti, è spesso effetto del movimento, ma non tutti i movimenti generano un mutamento (se non di posizione nello spazio, effettiva o illusoria). Se il movimento è lo spostamento nello spazio di una cosa relativamente a un'altra, il mutamento può essere pure la trasformazione di una cosa in un'altra. Ma non in un'altra qualunque, in un'altra che è conseguenza di un'informazione fondante, sintetica e germinale, come quella contenuta in un seme (curiosamente tautologica è l'etimologia della parola seme, che risulta essere, più o meno, seminare la cosa seminata).

Il mutamento richiede un movimento esteriore e interiore dell'oggetto (o del pensiero), che forma e trasforma, una *poiesis* esteriore e un' *autopoiesis* interiore. Un'organizzazione vitale di crescita attorno a un'informazione basilare. Il movimento, dicevamo, nella maggior parte dei casi non produce altro che uno spostamento.

Trasformazione è **metamorfosi** (μεταμόρφωσις), invece, che diremo qui capacità di forma ulteriore (μετα, altrimenti).

Come la crisalide che si muta in farfalla: due forme differenti, ma profondamente conseguenti e necessarie l'una rispetto all'altra.

Niente diventa qualcosa che non sia già in parte e in potenza, cioè.

Gli oggetti del Gruppo MID mettono in scena una trasformazione, un mutamento, appunto. Dalla configurazione semplice, immobile, alla massima complessità percepibile, attraverso infinite variazioni intermedie dovute al duplice movimento del dispositivo e dell'intermittenza luminosa.

Ma la complessità si mantiene in stretta relazione con la matrice geometrica, non è caotica ed entropica, pur sfiorando la soglia estrema dell'intelligibilità. La trasformazione del pattern — dovuta al movimento e alla luce stroboscopica — genera un movimento/mutamento molteplice, effettivo e illusorio. Che poi anche il movimento effettivo sia illusorio e quello illusorio sia, a suo modo, ancora più reale, è evidente, se ci si affaccia per un istante a un qualche intelletto più ampio.

Infatti mutamento è anche alterazione (nel senso di mutare una cosa da quello che è, farla diventare altro) ed è in questo che l'opera del Gruppo MID si avvicina alla psichedelica ψυχή (anima) e δῆλος (chiaro, evidente), nel senso proprio di allargamento della coscienza, stato in cui si vede di più, anzi, si produce una visione.

La luce stroboscopica, ampiamente sperimentata nelle opere del Gruppo MID (che ha progettato il primo *Ambiente stroboscopia programmato e sonorizzato*, prototipo di tutte le discoteche mondiali!) opera note metamorfosi percettive, addirittura temporanee e

THE GRUPPO MID, IN THREE HISTORIOGRAPHIC ERRORS

Stefania Gaudiosi, text for the exhibition Gruppo MID, Antonio Barrese, Alberto Marangoni Kanalidarte Gallery, Brescia, 2016

Error 1 AN ETYMOLOGY OF THE KNOWABLE

The first error regards the name and, in particular, the semantic correspondence of the first letter of the acronym.

That **M** stands for *Mutamento* [change], not *Movement* as often mis-stated by historians and critics, long after members of the group corrected this error.

The story, or rather the way the story is told, as sometimes stories get told back to the storyteller, confirms the fact that much of our output, material or immaterial, ceases to belong to us at the precise moment it is shared.

This does not, however, detract from the fact that, through fine philological work, the search for an original sense and meaning can do justice to intentions, senses and meanings, while conveying a little more than semantic synthesis might suggest.

It is essential that no idea be lost, simply because, if it is, not only would we lose a piece of the past, but more importantly we'd lose a future possibility. *Mutamento, Immagine, Dimensione* [Change, Image, Dimension] is therefore the correct match.

A substantial and evident difference exists between the words

movement and change, one that dovetails with the Gruppo MID's very poetics because if it is true that movement is synonymous with kineticism, indeed, the very foundations of Kinetic Art, it is also true that the idea of change is a further definition. A deeper definition.

Indeed, change is often the effect of movement, even if not all movements generate change (notwithstanding actual or illusory positions in space).

If a movement is the shifting in space of one thing relative to another, change may also be the transformation of one thing into another.

But not into any other thing... into another thing that is a consequence of its founding, synthetic and germinal information, as contained in a seed.

Change requires a forming, transforming external and internal movement of the object (or thought); external *poiesis* and internal *autopoiesis*, a vital organization of growth around a basic piece of information. As we were saying, in most cases movement produces nothing but a shift.

Transformation is **metamorphosis** (μεταμόρφωσις), which we will here deem to be the capacity for a further form (μετα, otherwise), like a chrysalis morphing into a butterfly, two different but profoundly consequential and necessary forms, one relative to the other.

In other words, nothing becomes something that it is not already in part and potentially.

The Gruppo MID's objects enact a transformation, a specific change, from a simple, motionless configuration to the maximum perceivable complexity, passing through infinite intermediate variations generated by the dual movement of the device and light-led intermittence.

But this complexity is kept closely bound up within a geometrical matrix, it is not chaotic and entropic even if it touches upon the farthest threshold of intelligibility.

As a result of movement and stroboscopic light, the transformation of patterns generates multiple, actual and illusory movement/change.

That the actual movement is also illusory and the illusory movement is, in its own way, even more real, becomes evident when for a moment one seeks out a broader view.

In fact, change is also alteration (in the sense of changing something from what it is to make it into something else). In this, the Gruppo MID's work approaches psychodelia ψυχή (soul) and δῆλος (clear and evident), in the specific sense of expanding consciousness, a state in which one sees more, or, if you will, one comes up with a vision.

Widely used in Gruppo MID works (responsible for designing the first *Programmed, soundtracked stroboscope environment*, the prototype of all the world's disco balls!), stroboscopic light triggers known perceptual metamorphoses, including temporary psychic alterations, by acting on the pineal gland and producing phenomena of visual disorientation and generating visions.

We shall not delve here too much further beyond the well-known question of time as substance and paradox, but we should remember that it is in time that, perceptively-speaking, all this unfolds.



razioni psichiche, agendo sulla ghiandola pineale, producendo fenomeni di disorientamento visivo e generando visioni, appunto. Non ci spingeremo troppo oltre nella nota questione del tempo come sostanza e come paradosso, ma è nel tempo che tutto questo, percettivamente, accade.

Errore 2 FENOMENOLOGIA DELL'INCONOSCIBILE

*Se potessimo capire un solo fiore,
sapremmo chi siamo e cos'è il mondo.*
(Jorge Luis Borges)

Nell'intendere così il mutamento, è racchiuso un indizio per il secondo errore. Talvolta il lavoro sperimentale del Gruppo MID è stato considerato a margine dell'esperienza cinetica, perché venuto dopo una serie di esperienze già ampiamente consolidate (come quelle del Gruppo T e del Gruppo N, per esempio, e in generale di tutta l'arte coeva accolta nell'alveo di *Nuova Tendenza*, a cui il MID accederà solo più tardi). Se il Gruppo MID viene letto in questi termini, non gli si rende giustizia. Il Gruppo MID può essere definito, infatti, Post-cinetico (o addirittura Iper-cinetico?), cioè, viene dopo e quasi supera l'arte preesistente, aprendo nuovi spazi di esplorazione per accedere a qualcosa'altro, per sperimentare qualcosa'altro. Direi che il MID, dunque, è Post-cinetico, se nell'etichettare non ravvisassi una fonte perenne di possibili errori.

I confini, anche concettuali, sono scatole che offrono spazi delimitati, nel tentativo di mettere ordine. Il rischio, però, è che le scatole poi non si riaprano più e ci si dimentichi perfino del contenuto. Per questo spesso, si adoperano etichette, ancora più insidiose, perché pretendono l'ordine concettuale di una parola che dia della complessità una definizione semplice. Ma, per contraddirci, opereremo, anche qui, la solita forzatura che sempre la teoria opera sulla prassi.

Affermiamo, quindi, che **il MID è Post-cinetico**, con la tacita speranza – scientifica – che questa affermazione possa essere falsificata.

Lo è perché i ragazzi del MID erano giovanissimi quando hanno preso parte di una corrente già consolidata, ma non ne sono stati epigoni.

C'era, e c'è, troppa intelligenza nel loro lavoro, troppa carica erotica (che è sempre, in tutte le accezioni, amore per la conoscenza, una forma estrema di curiosità), se così si può dire, perché la loro vicenda artistica non sia bruciante, fulminea e spazzante. Per dirla con Iannis Xenakis, autore di accidenti cinetici ante litteram, oggi – allora, ma vale ancora oggi – il valore estetico non può che coincidere con il giusto, piuttosto che con il bello, e la vera bellezza è in realtà la quantità di intelligenza contenuta nell'opera. Per la verità il Gruppo MID, come si conviene a un gruppo d'avanguardia, ha aperto uno scenario appartenente a un mondo ancora indefinito e quindi senza nome, la cui definizione non ha avuto completezza, perché ha la forza di configurarsi tuttora come fenomeno d'avanguardia.

Un po' te li immagini, con il camice bianco, a sezionare il fenomeno visivo, taglio elettrico di una sinapsi poetica, oppure ad avvitare e svitare, montare e smontare i miti iconici della civiltà delle macchine, con tute blu e chiavi in ordine di rigorosa metafora ascendente. I giovani del MID si erano dati alcune regole pratiche intrise di teoria:

- Essere un gruppo rigorosamente anonimo (una sorta di équipe il cui unico obiettivo fosse il disvelamento di un fenomeno a cui l'Io Piccolo s'inchina, trascurabile, a favore di un Io Grande, collettivo).
- Studiare il fenomeno visivo con piglio scientifico (solo per accorgersi di quanto poetica è la scienza).
- Condurre esperimenti di carattere ottico-cinetico, in cui sia fondamentale l'intervento interattivo del pubblico, che attiva e svolge l'accadimento estetico senza subirlo, con il supporto talvolta di dispositivi meccanici motorizzati e, sempre, di fonti luminose, indagando fino in fondo le potenzialità intrinseche del mezzo tecnico (come, in particolare, nelle *Immagini Sintetiche* e nei *Film Sperimentali*).
- Perseguire un fine estetico, naturalmente (non necessariamente prefigurato, ma dovuto alle manifestazioni a-semantiche del fenomeno fisico, posto in certe

Error 2 A PHENOMENOLOGY OF THE UNKNOWNABLE

*If we understood a single flower,
we could understand the whole universe.*
(Jorge Luis Borges)

Our understanding of change in this way conceals a clue to error number two.

On occasion, the Gruppo MID's experimental work has been considered to lie on the margins of the kinetic experience, because the works were created later than a whole series of widely-consolidated experiences (such as Gruppo T and Gruppo N for example, and more generally all of the contemporary art that went under the umbrella term *Nuova Tendenza*, which MID only became part of subsequently).

If we interpret the Gruppo MID in these terms, we fail to do it justice. The Gruppo MID may in fact be defined as Post-Kinetic (perhaps even Hyper Kinetic?), that is, it came after and almost surpasses the art that existed before it, opening up new spaces for exploration and access to something else, to experiencing something else.

If I didn't acknowledge that labelling is a perennial source of potential error, I would therefore say that the Gruppo MID is Post-Kinetic but, contradicting this, even here we will proceed as if the usual imposition that theory always effects on praxis remains valid.

We may therefore affirm that **MID is** Post-Kinetic, in the tacit (and scientific) hope that this statement may be fudged, because the MID bunch were very young when they became part of a current that already had deep roots, but they were not epigones of it. There was (and is) too much intelligence in their work, too great an erotic charge (which is always, in all meanings, a love of knowledge, an extreme form of curiosity) if one may say as much, for their artistic path not to burn up, be lightning-fast and unsettling. In the words of Iannis Xenakis, author of pioneering kinetic accidents, back then and today, aesthetic value could only coincide with the just rather than the beautiful, that real beauty is in actual fact the amount of intelligence a work contains.

To tell the truth, as befits an avant-garde group, the Gruppo MID opened up a scenario that belongs to a world that was still undefined and therefore nameless, whose definition had not been completed because it still had the power to be an avant-garde phenomenon.

You may almost imagine them in white coats, dissecting visual phenomena, electrically severing a poetic synapse, screwing and unscrewing, assembling and disassembling the iconic myths of the civilization of machines, and then in blue overalls using a set of spanners in rigorous ascending metaphorical order.

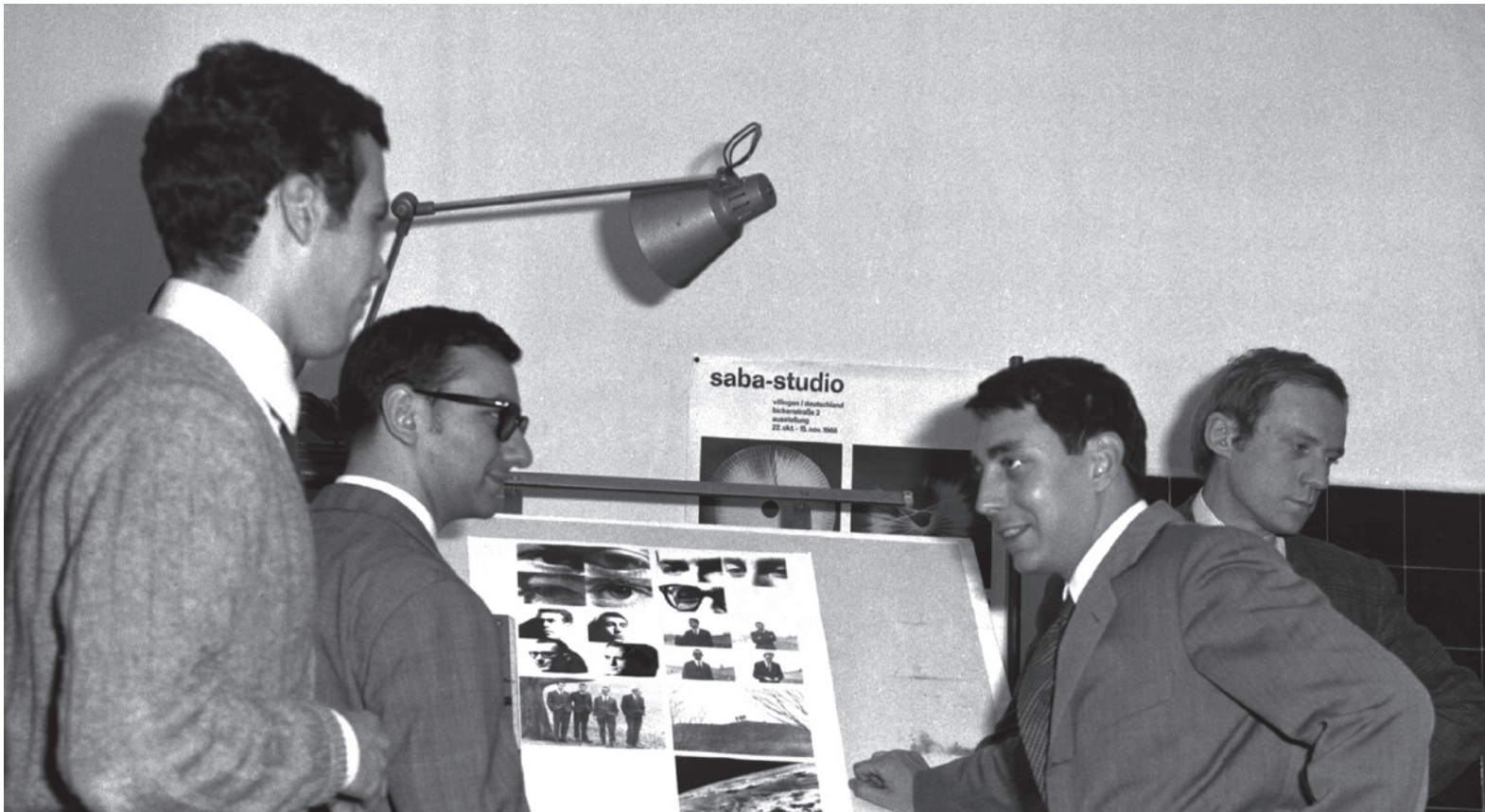
The young members of MID set themselves some theory-led practical rules:

- To strictly be an anonymous group (a sort of team whose only objective was to unleash amazing phenomena).
- To study visual phenomena by taking a scientific approach (only to realize how poetic science is).
- To conduct experiments of an optical-kinetic nature, in which the public's interactive intervention was vital to trigger and conduct the aesthetic event without being subjected to it, sometimes with the support of motorized mechanical devices and, always, of light sources, deeply investigating the intrinsic potential of the technical medium (in particular, through their *Immagini Sintetiche* and *Film Sperimentali*).
- To pursue an aesthetic goal, of course (not necessarily prefigured, but due to the a-semantic manifestations of the physical phenomenon, placed within certain conditions).
- To conduct meta-disciplinary or even exodisciplinary research through a multimedia prefiguration of synaesthetic spaces (at a time when art began to shape increasingly vast space-time environments, involving all of the senses in the experience).

A lot has been said about this interactivity, and rightly so. Their interactive devices were configured in such a manner that when individuals encountered the object, they could fully participate in the experience. It may be ventured that this interactivity anticipated our now-widespread digital interactivity, even before the existence of the computer, poetically foreshadowing it in this friendly relationship with the machine, with its mysterious, exosomatic otherness, created by man yet immediately feared or even misunderstood by man.

The relationship with chance, a key theme of experimental aesthetics, is generated by this interaction, precisely through this relationship of rediscovery and physical manipulation.

Whoever triggers the work activates causal but at the same time random sequences within a



- condizioni).
- Condurre una ricerca di tipo metadisciplinare, o addirittura esodisciplinare, attraverso la prefigurazione multimediale degli spazi sinestetici (sono gli anni in cui l'arte comincia a informare ambienti spazio-temporali sempre più vasti, coinvolgendo nell'esperienza tutti i sensi).

Dell'interattività si è detto molto, giustamente. I dispositivi interattivi erano preconfigurati per far sì che l'esperienza dell'incontro individuo–oggetto potesse essere pienamente partecipata. E si può dire che quell'interattività abbia anticipato l'interattività digitale ormai diffusa, prima ancora dell'esistenza del computer, prefigurandola poeticamente nella relazione amichevole con la macchina, misteriosa alterità esosomatica, creata dall'uomo e che subito l'uomo ha temuto o addirittura misconosciuto.

La relazione con il caso, tema centrale anche dell'estetica sperimentale, si genera dall'interazione.

Proprio da questa relazione di riscoperta, di fisica manipolazione. Chiunque attiverà l'opera attiverà sequenze causali, ma allo stesso tempo casuali, all'interno di un predeterminato campo di possibilità.

Cioè, gli artisti del MID preparano l'opera lasciando la possibilità al fruitore (spettatore partecipe dell'opera) di intervenire su una serie di varianti: velocità, verso di rotazione, intensità luminosa, frequenza...

Gli artisti si pongono di fronte ai fenomeni che loro stessi stimolano con atteggiamento scientifico, le leggi della natura sono alleate.

Geometria, luce, tempo. Visione, percezione, fenomeno.L'opera indica cose anche molto precise, intenzioni ossessive, talvolta, che articola in infinite varianti. È così e solo così che l'opera si fa fenomeno, con la stessa grazia del processo continuamente variabile che fa sbocciare un fiore.

predetermined field of possibilities. That is, the MID artists prepared their works to give the user (the spectator participating in the work) the chance to intervene on a series of variables: speed, direction of rotation, light intensity, frequency...

The artists confronted phenomena that they themselves stimulated by taking a scientific approach, using the laws of nature as their allies.

Geometry, light, time. Vision, perception, phenomenon... Their works also hint at some very precise things, sometimes even obsessive intentions, articulated in infinite variations. It is thus and only thus that the work becomes a phenomenon, with the same grace as the continuously-variable process that makes a flower bloom.

Error 3

Or, one may say, in a statement that states the opposite but has equivalent results:

*Art is not made up of what is new but, on the contrary
what is ancient, what is in fact timeless.
It's hard to put old wine into new bottles,
and this is a misfortune that weighs upon the avant-garde.*
(*La morfologia del movimento*, Rickey G. *Il Verri* n. 22, Feltrinelli, Milan)

What we have here is process of meticulous philology, right down to its divergences. It is a hermeneutical operation of reading and re-reading works and processes, one that is not circular but spiral; one that is not concluded; one that is impossible to conclude.

From part to whole, and back again, even when the result seems to be completely different from the original intention.

Well, the kind of art we're talking about is of this metamorphic nature, because it's a design project. The nature of a design project, indeed any project, is never to be completed, because this is where its deepest nature lies.

Errore 3

L'AVANGUARDIA PRODUCE FUTURO

Oppure, si può dire, con un'affermazione di segno opposto ma con risultati equivalenti:

L'arte non è fatta di ciò che è nuovo ma, al contrario di ciò che è antico è, in realtà, atemporale.

È difficile mettere un vino vecchio in bottiglie nuove, e questa è la sventura che pesa sull'avanguardia.

(*La morfologia del movimento*, Rickey G., in "Il Veri" n. 22, Feltrinelli, Milano)

È un lavoro di meticolosa filologia, anche nelle divergenze. È, quella di lettura e rilettura di opere e processi, un'operazione ermeneutica, non circolare, ma a spirale. Non conclusa, inconcludibile.

Dalla parte al tutto e viceversa. Anche quando il risultato sembra essere completamente diverso dall'originale intenzione. Ebbene, il genere di arte di cui stiamo parlando è di questa natura metamorfica. Perché è progetto.

Un po' di tempo fa, parlando pubblicamente di progetto, mi capitò che le parole generassero un pensiero (non il contrario) e la mente seguiva con fatica stupita quelle parole, cercando di dar loro un significato, di capirle mentre le pronunciavo. Poi ho capito che quelle parole non potevano che avere un significato ancora ignoto, perché di fatto non corrispondevano a nessuna verità a me coscientemente nota. Erano un enigma che avrei dovuto risolvere nel tempo. Dicevo, dissi, che la natura del progetto, di qualunque progetto, era quella di non essere mai concluso e che in questo risiedeva la sua natura più profonda. Lo presi per buono, sebbene a quell'affermazione si accompagnasse un silenzio imbarazzato e quelle tipiche incertezze che durante le conferenze rompono la continuità del discorso e lo rendono irrecuperabile. È passato del tempo, e di tanto in tanto sono tornata su quelle parole con curiosità e vago imbarazzo.

Poi, in un pomeriggio qualunque di settembre, all'improvviso, ho capito: il progetto è un ponte magico tra passato e futuro, presente, quindi inconcluso e inconsistente, che tenta di gettare un problema che apparteneva al passato, attraverso l'*hic et nunc* del presente, più avanti nel tempo, con la pretesa di farlo diventare immediato futuro. Insomma, il progetto è l'atto consapevole di stravolgere il tempo, di invertirlo, di indovinarlo in virtù di tracce che non testimoniano il passato, ma che tentano di risolvere il trauma dell'inconsapevolezza, dell'intuizione inespressa, attraverso un atto di cosciente volontà e di prefigurazione. In questo senso, il progetto è sempre avanguardia (letteralmente).

Una cosa del genere non può che essere un processo, inconcluso e inconcludibile, infinito, anche laddove per un attimo si lasci contenere nella suprema armonia dell'opera d'arte. Lo è per le opere dell'arte, nelle quali si annoverano anche quelle che hanno una destinazione d'uso, come gli oggetti di design – perché, infatti, le opere del MID sono macchine inutili dal design impeccabile. E i componenti del MID, dopo lo scioglimento del gruppo, hanno ritenuto inevitabile far conseguire dalle loro ricerche artistiche l'attività di design, con naturalezza e coerenza: arte come progetto e progetto come arte, in ciascuna delle sue possibili declinazioni.

Il terzo errore deriva, dunque, dalla prospettiva storica e dall'aver rimosso dall'opera il processo, il progetto e l'idea di avanguardia.

La dichiarazione iniziale del libro *MID. Alle origini della multimedialità. Dall'Arte Programmata all'Arte Interattiva* (Barrese A. e Marangoni A., Silvana Editoriale, Milano, 2007), in cui gli artisti si riappropriano del diritto di parlare delle loro opere, è avanguardia, per esempio.

La storia è fatta di rivoluzioni non lineari, che sono semplicemente il tentativo di riappropriarsi di possibilità che particolari e complesse circostanze, che hanno a che fare con assetti temporanei della civiltà, hanno reso tabù.

Trasgressiva è, dunque, la scrittura dell'artista sull'arte almeno quanto non parlarne affatto, lasciando che le opere parlino da sé.

Eppure, l'infinità di un'opera d'arte risiede nell'infinità delle sue possibili interpretazioni, è vero. Perché l'arte altro non è che un medium potentissimo tra noi e il *Grande Tempo Senza Tempo*, con un *lo Grande* e più comprensivo, al punto da essere talvolta nominato *Dio*.

Ma è anche vero che il processo progettuale (creativo?) è tutto umano, unico, rigoroso e necessario, nell'opera, e stringente. È da quell'unico ordine possibile – tutto umano – che

A project is a magical bridge between past and future, one that is present and therefore not concluded and lacking consistency; it attempts to hurl a problem from the past through the *bic et nunc* of the present, all the way to a later stage in time, claiming to turn it into our immediate future. In brief, a project is a conscious act of distorting time, of reversing it, of guessing it by virtue of traces that do not bear witness to the past, but rather, through an act of conscious will and prefiguration, attempt to resolve the trauma of non-awareness, of unexpressed intuition.

In this sense, a project is always (and literally) avant-garde.

Such a thing can only be a process, not concluded and impossible to conclude, infinite, even when for a moment it allows itself to be contained in the supreme harmony of an artwork.

This applies to works of art, including works such as design objects that have a purpose, because, in point of fact, the Gruppo MID's works are useless machines of impeccable design. After the group broke up, the members of MID considered it inevitable, a natural and coherent development, that they should continue their artistic research in design: art as design and design as art, each in all of its possible ramifications.

The third error therefore derives from a historical perspective, from having stripped out from the work the process, project and idea of the avant-garde.

The introductory statement in the book *MID. Alle origini della multimedialità*.

Dall'Arte Programmata all'Arte Interattiva (Barrese A. and Marangoni A., Silvana Editoriale, Milan, 2007), in which the artists reclaim their right to speak about their works, is for example avant-garde.

History is littered with non-linear revolutions that are simply an attempt to regain possession of the possibilities rendered taboo by particular and complex circumstances affecting the temporary structures of civilization. It follows that an artist writing about art is at least as transgressive as an artist not talking about it at all, or as one who lets the works speak for themselves.

And yet an artwork's infinity resides in the infinity of its possible interpretations. This is true because art is nothing if not a very powerful medium between us and the *Great Timeless Time*, between a *Great and more understanding Self*, which is sometimes called *God*.

But it is also true that the (creative...?) design process is wholly human, unique, rigorous and necessary in the work; stringent, too. It is from this one (wholly human) possible order that the infinite so mysteriously emerges.

There is therefore an argument to be made about the creative process, in addition to the one about the work itself which – if narrated – can be highly useful (because it triggers autonomous reproductive processes)... one that is so useful as to be frowned upon by those who have an interest in enveloping art in a mystical halo.

After all, what the artist has always done is to perform an act of disobedience. That is to say, the artist identifies divergent traces in that which converges, among what's possible, making the most unlikely of choices. They risk it. They never bet on a seven playing dice, they wager on a two or twelve... sometimes even on thirteen.

So, when very rarely an artist talks about himself and his work, he ups the ante by putting forward the idea that, going against all mystifications, it is possible to reveal the mechanism behind the creative act, to explain it. A clarifying attitude of this nature is typical of this kind of art: of Kinetic and Programmed Art in general, and of the Gruppo MID's art in particular.

Moreover, both the meaning and value of a work of art are always the result of a relationship. On occasion, the art system is as mystifying as it is reductionist and fetishistic. It sunders the work from everything else, without even suspecting that its value lies largely elsewhere, in the relationship it establishes with the world. That relationship is always authentic, unlike the work which, if it is a true work of art, has the power to deny itself, to remain silent, to self-falsify once outside this relationship, or if this relationship is abused by a fundamental misunderstanding. The Gruppo MID's recent statement in response to market demand is yet another superbly avant-garde move.

In other words, right before our eyes they are remaking the world past, present and future (the world understood as a worldly place, clean and ordered by established ideas and practices).

After all, what use is art if not continuously – because memory is ephemeral – to place man before man, given that the world is only knowable as a result of the things visible and invisible generated by man?

nasce l'infinito, tanto misteriosamente.

C'è quindi un discorso che ha a che fare con il processo creativo, oltre a quello che ha a che fare con l'opera in sé, che – se narrato – può essere di grande utilità (perché innesca processi riproduttivi autonomi).

Tanto utile da essere malvisto da chi ha interesse a circondare l'arte di un alone mistico. In fondo, ciò che l'artista fa e ha sempre fatto è compiere un atto disobbediente.

Cioè, individuare tracce divergenti in ciò che converge, operare, tra quelle possibili, la scelta più improbabile. Rischiare. Non puntare mai sul sette, giocando a dadi, ma sul due oppure sul dodici e, talvolta, sul tredici.

Allora, l'artista che parla di sé e del suo lavoro – quando assai raramente un artista parla di sé e del suo lavoro – compie un duplice azzardo e suggerisce l'idea che si possa persino rivelare il meccanismo che c'è dietro l'atto creativo, spiegarlo. Contro ogni mistificazione. Questo atteggiamento chiarificatore è tipico di questo genere di arte: dell'Arte Cinetica e Programmata in generale, e di quella del Gruppo MID, in particolare.

Il senso e il valore di un'opera d'arte, inoltre, sono il frutto di una relazione, sempre.

Il sistema dell'arte, talvolta, è tanto mistificatore quanto riduzionistico, feticista.

Separa l'opera da tutto il resto, senza il sospetto che il suo valore sia in gran parte in quell'altrove, nella relazione che essa instaura con il mondo.

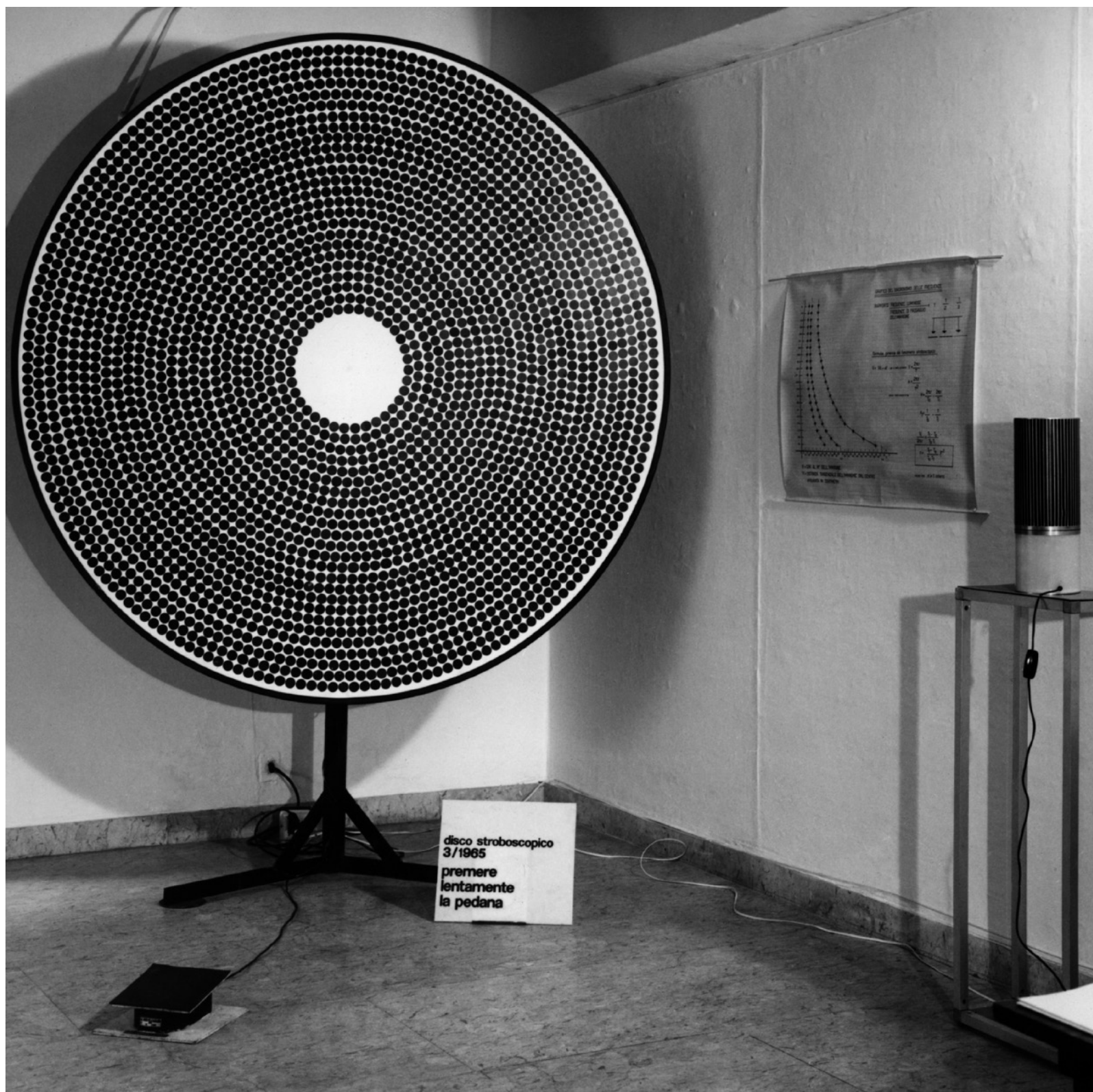
La relazione è sempre autentica, al contrario dell'opera che, se è una vera opera d'arte, ha il potere di negarsi da sola, di restare silente, di autofalsificarsi, una volta fuori da questa relazione o quando questa relazione subisce l'abuso di un equivoco fondamentale.

La recente dichiarazione del Gruppo MID nei confronti delle richieste del mercato è, ancora una volta, superba avanguardia.

Cioè rifà il mondo passato, presente e futuro (il mondo inteso come luogo mondato, pulito e ordinato dalle idee e dalla prassi consolidata) proprio sotto i nostri occhi.

E, in fondo, a cosa serve l'arte se non a mettere – continuamente, perché effimera è la memoria – l'uomo di fronte all'uomo, essendo il mondo conoscibile delle cose generato dall'uomo, il visibile e l'invisibile?





Disco Stroboscopico Ø 200 cm
Galleria La Salita, Roma
1966

Stroboscopic Disk Ø 200 cm
Galleria La Salita, Rome
1966

OGGETTI DIALOGICI

MID. Alle origini della multimedialità.
Dall'Arte Programmata all'Arte Interattiva.
AB, 2007

ANTICIPARE L'INTERATTIVITÀ

La dialogicità è l'aspetto più rilevante delle nostre opere e specialmente degli oggetti cinetici.

Gli oggetti cinetici si caratterizzavano per un'elevata capacità interattiva e per un'esplicita necessità di attivazione, anzi di intervento da parte del fruitore, senza tale il quale, rimarrebbero immobili, spenti, senza vita.

Per questo li chiamiamo **Oggetti dialogici**, in quanto con loro si intrattiene un rapporto attivo e partecipativo.

Oggetti attivi e vivi, che richiedono la partecipazione di chi li avvicina. Solo tramite questa partecipazione restituiscono l'esperienza estetica che abbiamo preordinato costruendoli, in modo che rispondano alle manipolazioni offrendo in cambio tutte le variazioni di immagine di cui sono capaci, il variare di complessità figurale, la mutevolezza cromatica, il rumore dei loro meccanismi e la tattilità delle loro carrozzerie e delle interfacce operative.

Oggetti che non esisterebbero senza lo spettatore, così come lo spettatore, senza di loro, esisterebbe meno.

Oggetti interattivi, come si dice con un neologismo insufficiente a spiegare le modalità relazionali che è possibile intrattenere con queste opere.

Naturalmente non si tratta di un tipo di interattività paragonabile a quella ipertestuale che Internet ci ha fatto conoscere.

L'interattività di Internet non è necessariamente attraente, non necessariamente rende migliore chi si intrattiene con essa: semplicemente porta altrove, rimanda a universi concatenati dentro cui, se non ci si contiene, si rischia il naufragio. L'interattività digitale, ben che vada, è interessante.

NON "PER" MA "CON"

L'interattività degli *Oggetti dialogici*, invece, è metaforica e simbolica. Non è strumentale ma mentale, non costituisce un servizio ma postula un modello conoscitivo, non si riduce a un appiattimento operativo ma sollecita alla critica. L'interattività degli *Oggetti dialogici* è determinante, formante, generativa di esperienze estetiche, comportamentali, esistenziali: descrive una speranza del e nel futuro.

Detto questo, non è eccessivo affermare che negli *Oggetti dialogici* è contenuto il paradigma, il modello anticipatorio dell'odierna interattività e dell'arte digitale (nel bene e nel male). Queste opere sono, in qualche modo, l'anello mancante tra l'Arte Programmata e l'Arte Digitale.

Agli artisti dell'Arte Programmata – e a noi – già negli anni Sessanta è del tutto noto e prevedibile quale sarà il mondo del computer, della digitalità, della massa informativa e comunicazionale che di lì a poco sarà messa in circolazione. L'intero mondo di oggi è, negli anni Sessanta, immaginabile, se non addirittura già scritto e descritto dagli autori della cibernetica, della teoria dell'informazione, delle tante scienze che andavano costituendosi: i tanti campi delle indagini psicologiche, la sociologia, le innumerevoli aree di ricerca matematica, la psicolinguistica, gli sviluppi delle tecnologie, le onnipresenti applicazioni della semiologia...

Da questo contesto prende forma un insieme di temi più specifici che costituisce l'apparato teorico dell'Arte Programmata.

- L'opera aperta teorizza un'arte che dipende da chi la fruisce.
- La partecipazione dello spettatore concettualizza e mette in scena un rapporto innovativo, e in qualche modo rivoluzionario, di fruizione dell'arte.
- L'attivazione della ludicità induce la stimolazione e il coinvolgimento diretto sia nel gioco dell'opera che nel gioco di livello superiore, nel gioco sociale, di cui l'opera è contemporaneamente parte e metafora.
- La rappresentazione della democraticità e del rispetto dell'altro.

DENTRO UNO SCENARIO ANTICIPANDONE UN ALTRO

Gli *Oggetti dialogici* fanno parte di questo scenario e poggiano il loro statuto su questo articolato sistema tematico e valoriale, di cui sono contemporaneamente rappresentazione

DIALOGICAL OBJECTS

MID. Alle origini della multimedialità.
Dall'Arte Programmata all'Arte Interattiva.
AB, 2007

FORESEEING INTERACTIVITY

Dialogue is the most relevant aspect of our works, especially the kinetic objects, which were characterized by high levels of interactive scope, and indeed an explicit need for activation, user intervention without which they would just stay motionless, dull and lifeless.

That's why we call them **Dialogical Objects**: because of the active, participatory relationship with them. Active, living objects require the participation of the people who approach them. Only through such participation do they return the aesthetic experience pre-conceived during the construction phase, allowing them to respond to manipulations and in return offer all the image variations of which they are capable: variations in figural complexity, chromatic mutability, the sound of their mechanisms, and the tactile nature of their bodies and operational interfaces.

These objects would not live without the spectator, just as without them the spectator would be a little less alive: they are, as we might say using a neologism insufficient to explain the relational

modalities that may be triggered with these works, *Interactive Objects*.

Of course, this type of interactivity is not comparable with the hypertext the Internet has accustomed us to. The internet's interactivity is not necessarily attractive, nor does it necessarily enhance the lives of those who entertain themselves with it: it simply leads somewhere else, referring on to concatenated universes in which, if we don't show some restraint, we risk getting lost. Digital interactivity, at best, well, let's just say it's interesting.

NOT "FOR" BUT "WITH"

On the contrary, the *Dialogical Objects'* interactivity is metaphorical and symbolic, mental rather than instrumental. It does not constitute a service but postulates a cognitive model; it does not reduce itself to operational flattening but urges criticism. The interactivity of *Dialogical Objects* is decisive and formative, generative of aesthetic, behavioural and existential experiences: it creates scope for hope, for and in the future.

That said, (for better or for worse) it is not going too far to say that the *Dialogical Objects* contain a paradigm, an anticipatory model of today's interactivity and digital art. Somehow, these works are the missing link between Programmed Art and Digital Art.

To the artists of Programmed Art and indeed to ourselves, even back in the Sixties, what the computer world would be like, what digitality, mass information and mass communication soon to be circulating would look like, was something that was wholly known and predictable. Back in the Sixties, today's whole world was imaginable, if not already written and described by the authors of cybernetics, information theory, and the basket of sciences being assembled: the many fields of psychological investigation, sociology, countless areas of mathematical research, psycholinguistics, developments in technology, the ubiquitous applications of semiology...

An ensemble of more specific themes grew out of this context to constitute the theoretical apparatus of Programmed Art, defined as:

- An open work that theorizes an approach to art dependent upon whoever uses it.
- Spectator participation in conceptualizing and staging an innovative and in some ways revolutionary relationship for accessing art.
- Triggering playfulness, inducing stimulation and direct involvement both through work gamification and a higher-level game, the social game of which the work is both a part and a metaphor.
- A representation of what constitutes democratic nature, along with respect for others.

IN ONE SCENARIO, ANTICIPATING ANOTHER

Dialogical Objects are part of this scenario. Their status rests on this widely-developed system of themes and values, of which they are both a representation and a driving force for subsequent developments.

Dialogical Objects do not impose a point of view; they offer a multiplicity of choices and provide a representation of nascent mass participation in politics.

Dialogical Objects only partially are; to a large extent, they become. Their concept is based on a totally different idea of the recipient of art; indeed, they postulate the existence of users and spectators.

e motore di successivi sviluppi.

Gli *Oggetti dialogici* non impongono un punto di vista ma offrono una molteplicità di scelte, forniscono una rappresentazione della nascente partecipazione di massa alla politica.

Gli *Oggetti dialogici* solo in parte sono, in larga misura diventano. Il loro concetto si basa su un'idea totalmente diversa del destinatario dell'arte, infatti postulano l'esistenza di fruitori e di spettatori.

IL DESTINATARIO NON È PIÙ LO STESSO

L'idea di fruitore deriva da una visione completamente nuova del ruolo dell'arte e della sua posizione sociale. In questa visione l'arte rappresenta il momento più alto della comunicazione, dell'elaborazione linguistica, rimanendo però con i piedi ben piantati per terra – risultando appunto usabile e fruibile.

L'idea di spettatore rimanda all'idea della *Società dello spettacolo* teorizzata da Guy Debord. Siamo insomma ben lontani sia dal principe che gode di ciò che possiede (e che pochi altri possono parimenti avere) sia dal proletario-in-progress che, secondo Zdanov e Lukács, avrebbe dovuto affollare le pinacoteche, ma anche dall'uomo-massa e dal suo contraltare, l'artista-vate.

THE RECIPIENT IS NO LONGER THE SAME

This conception of the recipient emerges from a completely new vision of the role of art and its social position. In this vision, art represents the highest moment of communication and linguistic elaboration, its feet still firmly on the ground precisely because it is accessible and usable.

The conception of the spectator refers back to an idea theorized by Guy Debord in *The Society of the Spectacle*.

To recap, we are a long way from both the prince enjoying what he owns (and what few others may own), from the proletarian-in-progress who, according to Zdanov and Lukács, would be thronging art galleries, and from man of the masses and his counterpart, the artist-prophet.

Generatore Tracciante, 1965
Tracing Generator, 1965



Con Denis Kilian, in occasione della mostra
del Gruppo MID alla Galerie Denise René, Parigi, 2017
With Denis Kilian, at the Gruppo MID's
Galerie Denise René exhibition, Paris, 2017



IL GRUPPO MID IN UN'IMMAGINE

La storia del Gruppo MID e dei suoi componenti, non è stata lineare, anzi, complessa e articolata, sull'onda delle evoluzioni personali e del contesto storico entro cui è cresciuta.

Il 1972, quando Barrese abbandona il Gruppo, e gli anni successivi, sono un periodo di grande fermento sociale e politico, di vistose trasformazioni, che si riflettono sulla vita di tutti.

L'Arte Cinetica viene momentaneamente messa da parte e Grassi, Laminarca e Marangoni, proseguono l'attività del **MID Design Comunicazioni Visive**, società a responsabilità limitata, fondata nel 1967 assieme a Barrese, allo scopo di svolgere il lavoro professionale, ma che a volte fu usata anche per firmare le attività artistiche.

Barrese, invece, inizia la carriera di designer della comunicazione, fondando **PRO - Programma e Progetto**, assieme a Giovanni Anceschi, Andries Van Onck, Isao Hosoe, Enio Paderni, Pietro Salmoiraghi e Antonio Locatelli. Negli anni immediatamente successivi svilupperà anche opere di Narrativa Visuale e continuerà con le ricerche iniziate nel Gruppo MID, avviando un'articolata attività artistica individuale.

THE GRUPPO MID IN A PICTURE

The history of the Gruppo MID and its members is anything but linear. It is, on the contrary, complex and articulated, conditioned by personal development and the historical context within which it evolved.

The year when Barrese left the Group, 1972, and the years that followed, were a time of great social and political ferment, its clear and evident transformations impinging upon everyone's life.

Kinetic Art was temporarily put on hold. Grassi, Laminarca and Marangoni continued to work at **MID Design Comunicazioni Visive**, a limited liability company founded in 1967 with Barrese, on professional work and, on occasion, artistic activities. Barrese, on the other hand, embarked upon a career in communications design, founding the **PRO - Programma e Progetto** company with Giovanni Anceschi, Andries Van Onck, Isao Hosoe, Enio Paderni, Pietro

Salmoiraghi and Antonio Locatelli.

Over the next few years, Barrese would also develop Visual Narrative works, and continue with the research begun with the Gruppo MID, in what has turned out to be as long and varied solo artistic career.

Il MID Design Comunicazioni Visive, intanto, subisce la perdita di Laminarca (1990): circostanza che, unita ai travagli politici ed economici del Paese, determina assetti operativi diversi.

All'inizio di questo millennio l'Arte Cinetica viene storicizzata e si inaugura un periodo di rinnovato e generalizzato interesse. Sia Marangoni che Barrese tornano ad occuparsene: recuperano opere, le sistematizzano, le restaurano e ne realizzano di nuove in continuità a quelle storiche.

Barrese, nel 2008, è autore, con la collaborazione esterna di Marangoni, della monografia *MID. Alle origini della multimedialità. Dall'Arte Programmata all'arte Interattiva*, Silvana editoriale, Milano.

Nel 2016 scompare anche Grassi che, nel 1993, aveva aperto uno studio di design assieme a Legrand, suo collaboratore.

Il primo ventennio del Duemila è caratterizzato da un intenso lavoro artistico, sia di Marangoni che di Barrese che, fino al 2019, portano avanti l'attività del Gruppo e, contemporaneamente, sviluppano una ricca produzione individuale.

A gennaio 2020 Marangoni muore e Barrese prosegue individualmente.

MID Design Comunicazioni Visive suffered a setback in 1990 when Laminarca died prematurely. Combined with Italy's political and economic travails at the time, this event led to a change in the firm's operational structures.

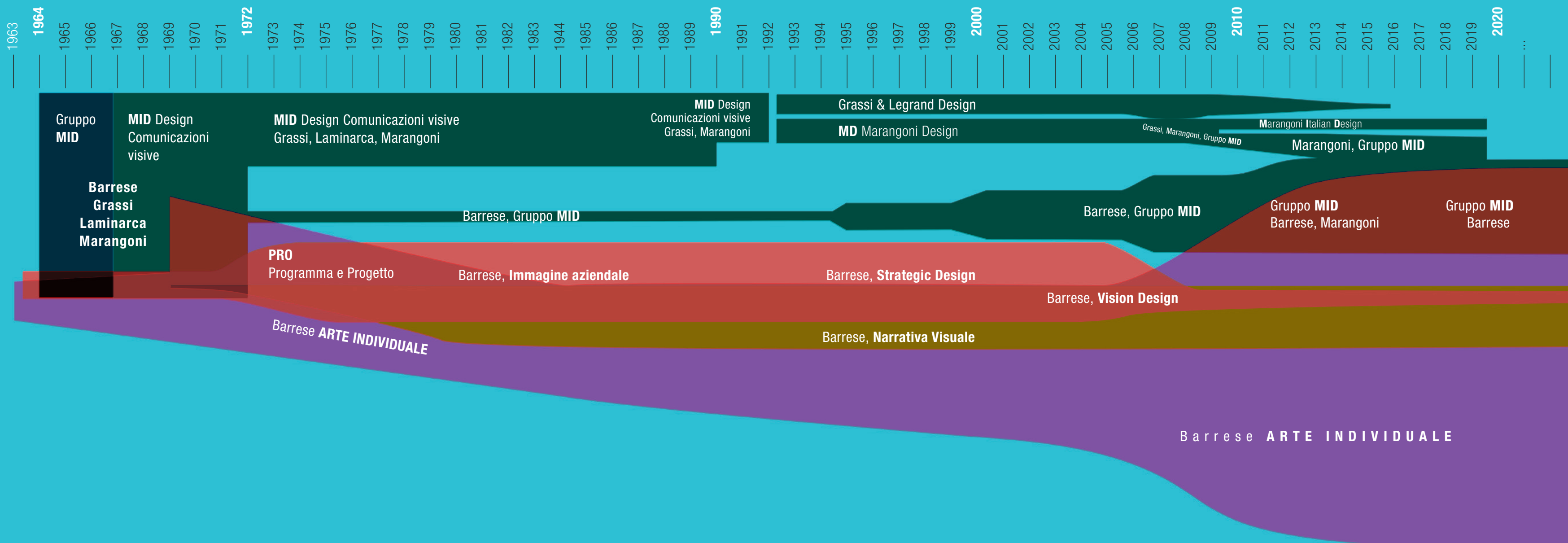
At the turn of the millennium, Kinetic Art began to be historicized, marking the start of a period of renewed, mainstream interest. Both Marangoni and Barrese returned to their previous works, recovering, systematizing, and restoring them, as well as creating new works in continuity with these historical pieces.

Working with Marangoni, in 2008 Barrese wrote the monograph *MID. Alle origini della multimedialità. Dall'Arte Programmata all'Arte Interattiva*, which was published by Silvana Editoriale, Milan.

In 1993, Grassi opened a design studio with Legrand, his co-worker. Grassi passed away in 2016.

The first twenty years of the 2000s were characterized by intense artistic work, both by Marangoni and Barrese who, until 2019, carry on the Group's activities and, at the same time, developed a rich vein of individual output.

Marangoni passed away in January 2020. Since then, Barresi has continued on his own.



GENERATORI STROBOSCOPICI STROBOSCOPIC GENERATORS

Oggetti con luce stroboscopica interna o esterna, ottenuta in vari modi.
Le immagini sono modificate da interruttori azionati dal fruitore, che interviene direttamente sulla velocità di rotazione.

Objects with internal or external stroboscopic light, variously made.

The images are modified by user-operated switches which intervene directly on the rotation speed.



GENERATORI A PARETE

Dal 1965

Quadri a parete realizzati in varie misure e con differenti matrici, dal 1965 in avanti.

La luce stroboscopica è di vario genere: fluorescente o con lampade allo xenon e circuito elettronico.

Realizzati in varie dimensioni, da 20x20x15 cm a 100x100x18 cm

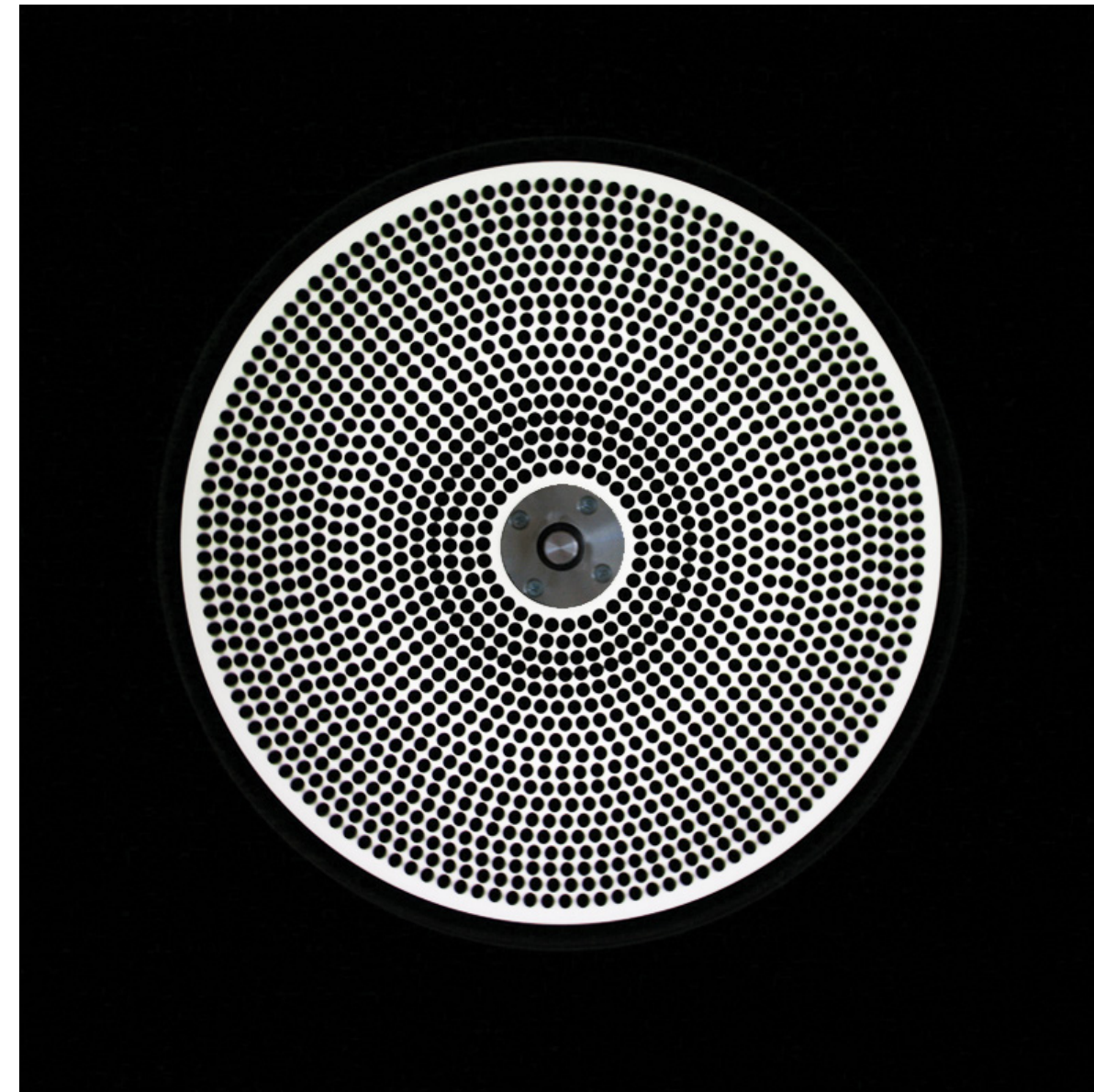
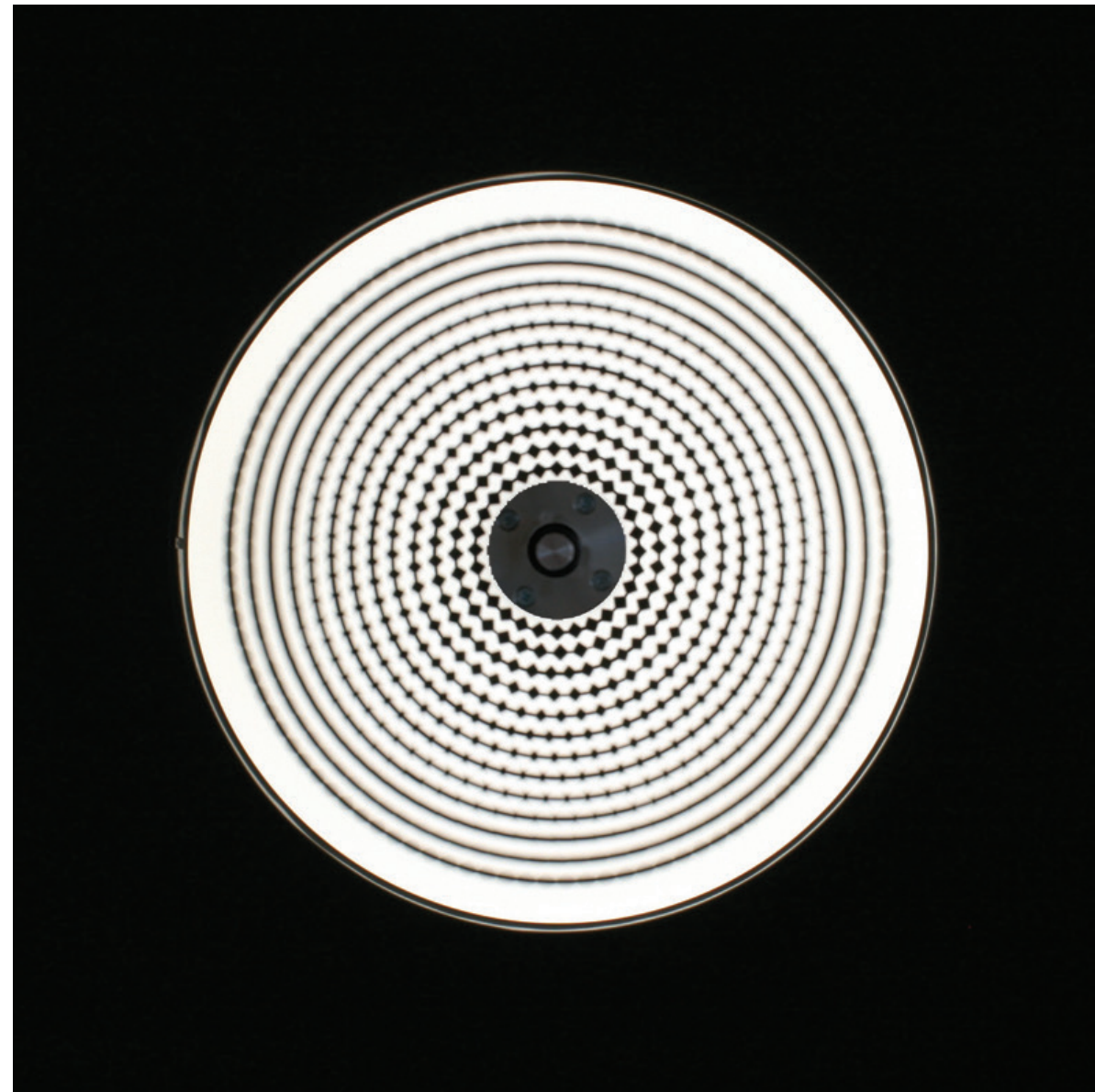
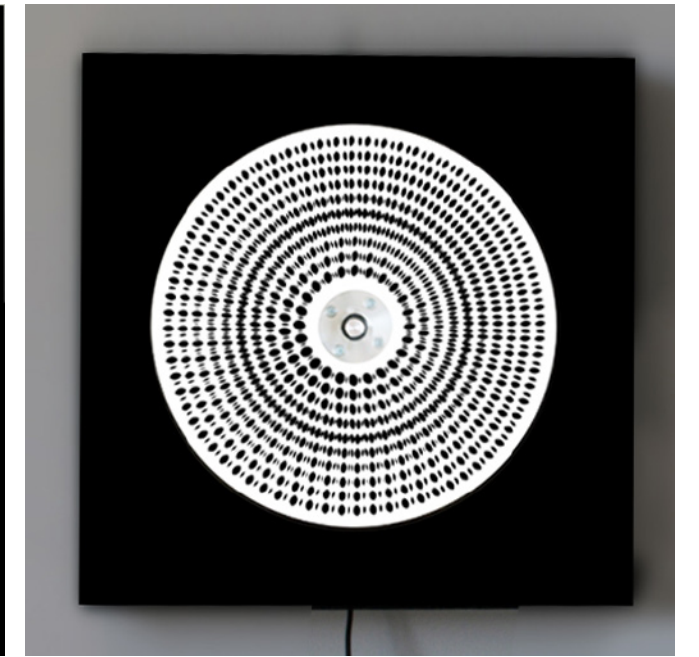
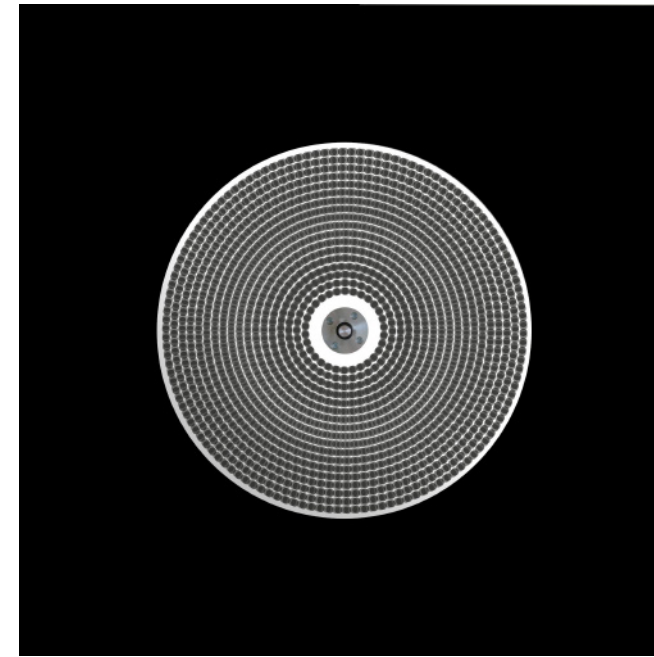
WALL-MOUNTED GENERATORS

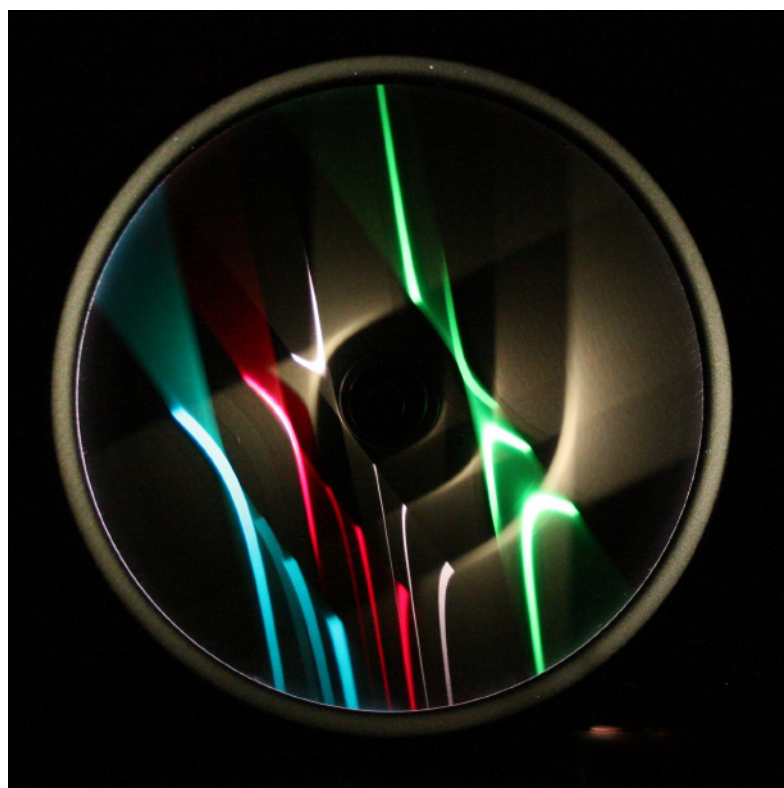
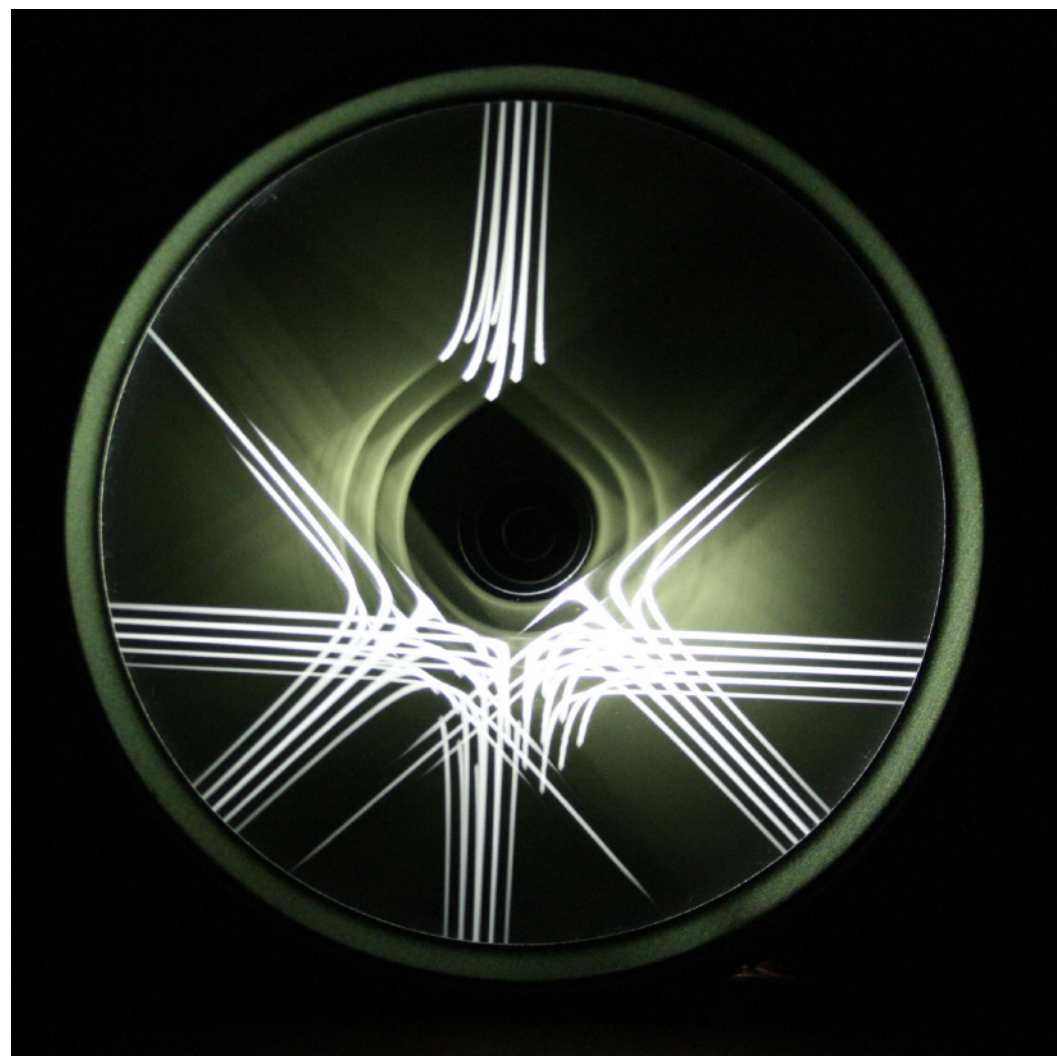
Since 1965

Wall-mounted picture made from 1965 onwards in various sizes and with different matrices.

Stroboscopic light may be generated either by fluorescent lamps or by other types of equipment.

Made in various sizes, from 20x20x15 cm to 100x100x18 cm.

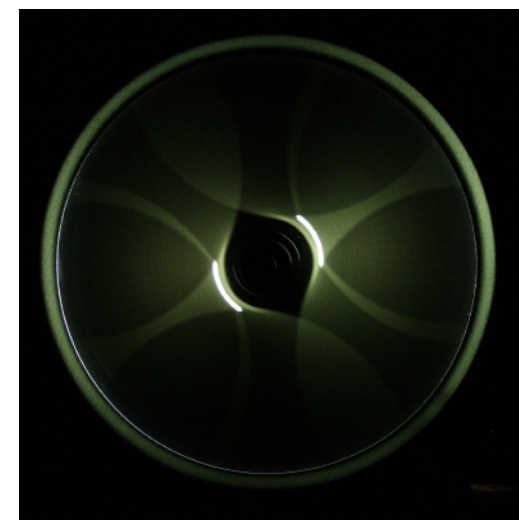
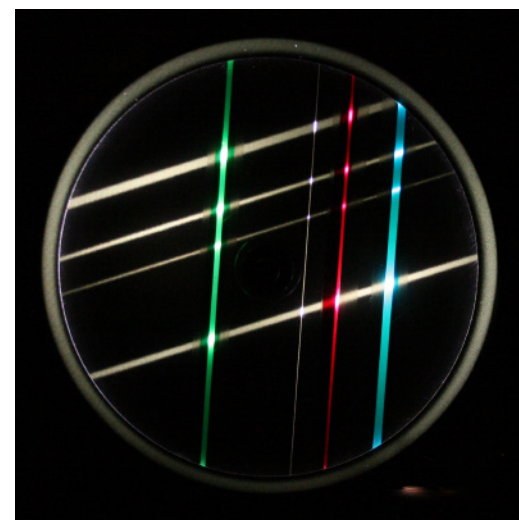
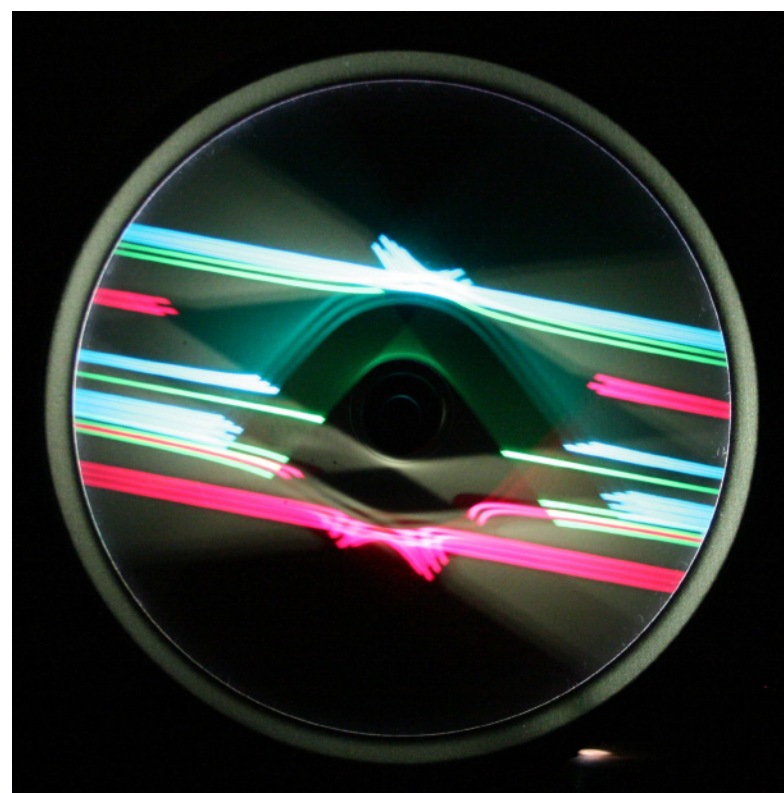




GENERATORI TRACCIANTI TRACER GENERATORS

Dal 1966
Due dischi neri opachi, con una o più linee trasparenti, bianche o colorate, ruotano a velocità variabili. La velocità dei dischi è regolabile. L'effetto è dovuto a un fenomeno di persistenza retinica di punti luminosi in rapido movimento: esattamente come avviene per le stelle cadenti che sono percepite come strisce luminose. Il diverso intercettarsi delle righe trasparenti produce punti in movimento rotatorio che, illusoriamente, si avvicinano e si allontanano dal centro dei dischi. Il combinarsi dei movimenti produce curve coniche più o meno ampie, che si muovono a diverse velocità in senso orario o in senso antiorario, a volte si sovrappongono e poi si separano, in una continua mutevolezza dinamica e cromatica. Realizzati in varie dimensioni.

From 1966
Two opaque black discs, with one or more transparent, white or coloured lines, rotating at variable, adjustable speeds. The effect is the result of the retinal persistence of rapidly-moving light spots, just like how we perceive shooting stars as luminous trails. Altered interceptions of the transparent lines produce points in rotary motion which, in an illusion, appear to draw near to and move away from the centre of the discs. The combination of movements produces conical curves of varying widths which move clockwise or counterclockwise at different speeds, sometimes overlapping and then separating, in continuous dynamic and chromatic changeability. Made in various sizes.



**LAMPEGGIATORI
FLASHERS**

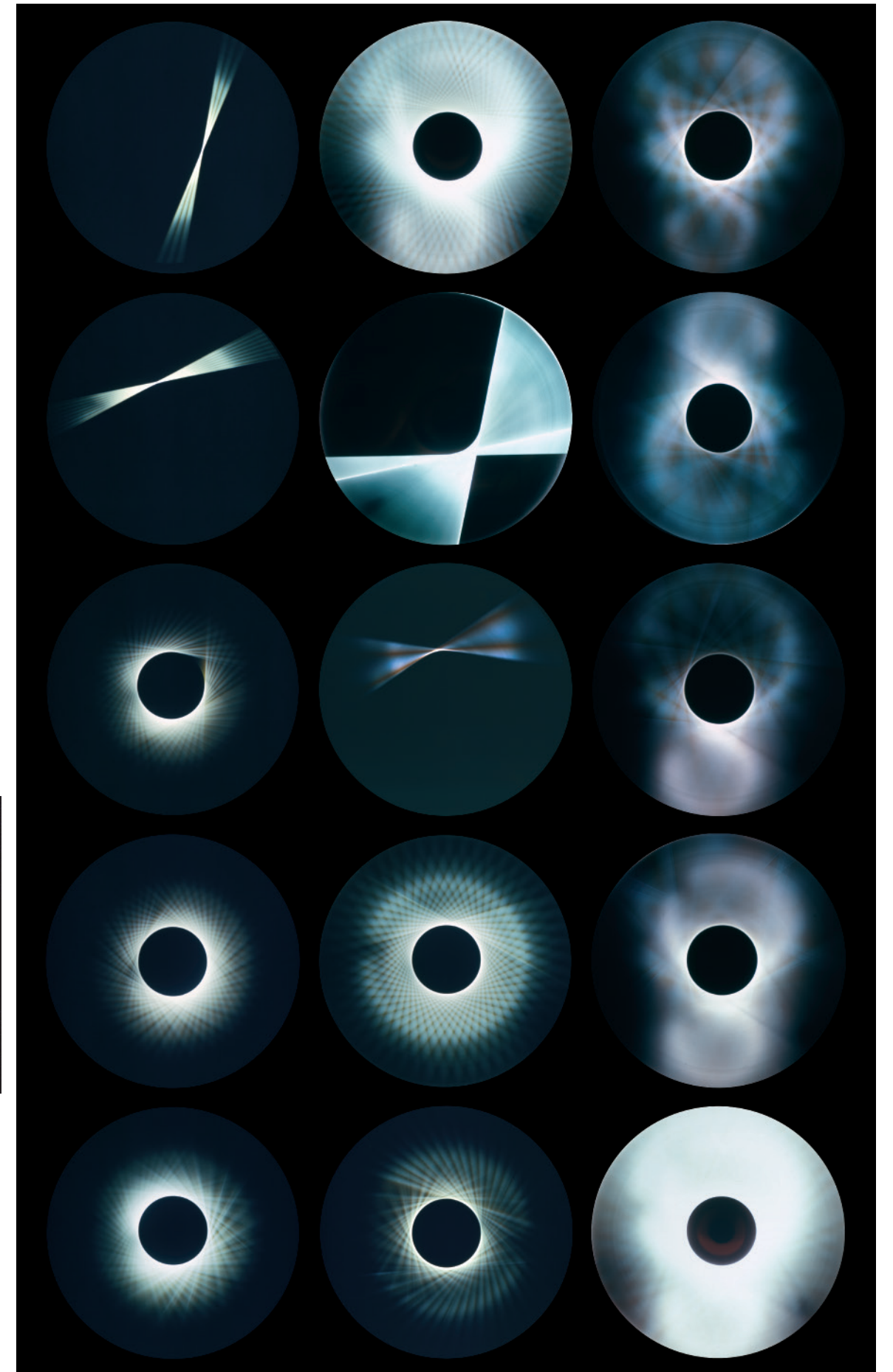
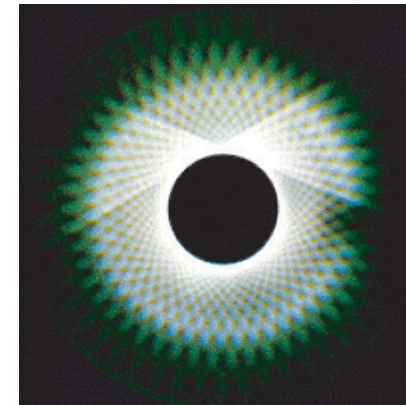
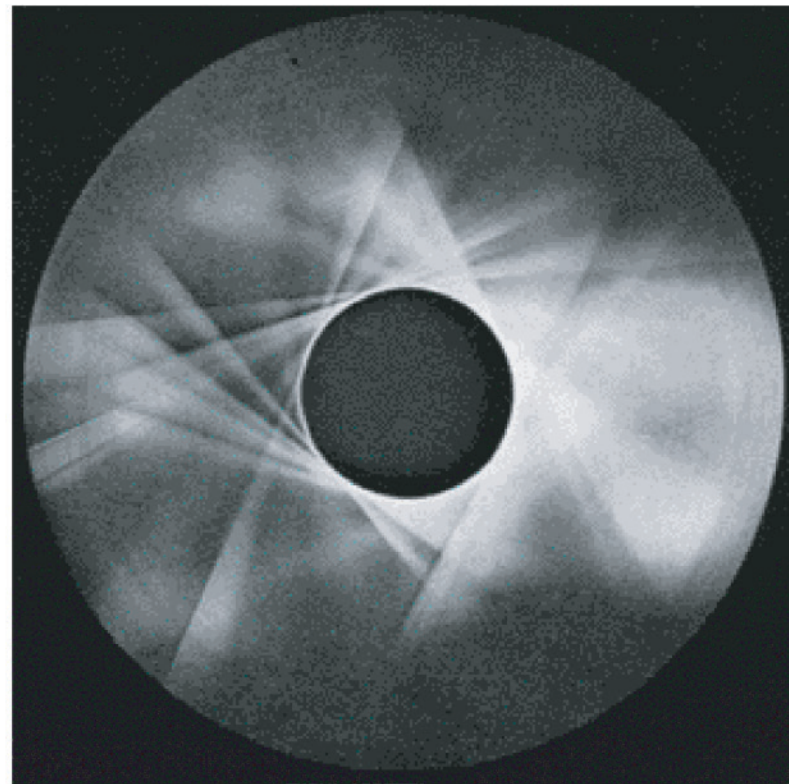
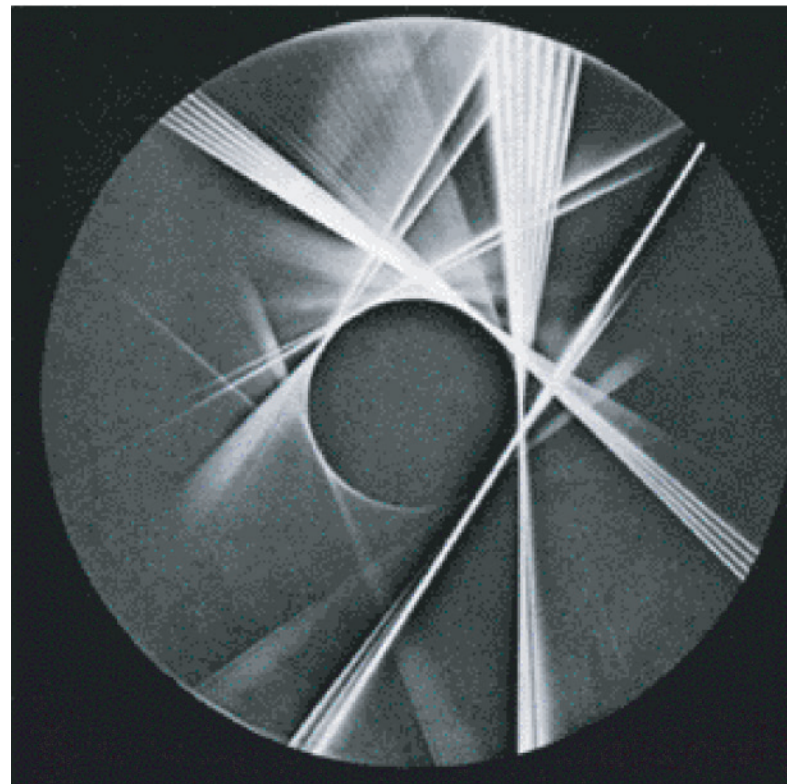
LAMPEGGIATORE FLUORESCENTE

1967
È il capostipite di una serie di oggetti strutturalmente molto semplici e di grande effetto.
Sostanzialmente basati sull'effetto dovuto all'inserimento, nel circuito elettrico di una *circolina* fluorescente, di un interruttore bimetallico la cui frequenza di accensione è imprecisa e irregolare: circostanza da cui deriva una sorprendente imprevedibilità.
Ogni volta che l'interruttore bimetallico chiude il circuito la lampada riceve una scarica, un repentino aumento di tensione che ionizza le polveri di fluoro e fa emettere lampi azzurri, verdastri e arancioni, quelli della sua banda di emissione luminosa.
I lampi colorati sono intercettati dalla linea trasparente e si compongono in una ricca gamma di immagini.
Realizzato in molte versioni: con una riga, con due righe, con una riga angolata, con righe curve...
Ø 300x75 mm



FLUORESCENT FLASHER

1967
This was the progenitor of a series of structurally very simple yet impressive objects, based essentially on an effect produced by inserting a bimetallic switch whose ignition frequency is imprecise and irregular into the electrical circuit of a fluorescent circular tube, which generates surprising unpredictability.
Each time that the bimetallic switch closes the circuit, the lamp receives a discharge, a sudden increase in voltage that ionizes the fluorine dust and emits blue, greenish and orange flashes, that is to say in its light emission band.
The coloured flashes are intercepted by the transparent line and composed into a rich range of images.
Many versions of them were made: with one line, with two lines, with an angled line, with curved lines...
Ø 300x75 mm



GENERATORI DI INTERFERENZE

GENERATORE DI INTERFERENZE ZAGABRIA 1

1965
Oggetto presentato al concorso per l'oggetto di serie, in occasione della mostra di *Nuova Tendenza 3*.

Per questo il *Generatore di interferenze* è semplice ed economico, formato sostanzialmente da un disco rotante a righe bianche e nere e da una croce di Malta controrotante, sistema in seguito applicato a molti altri *Generatori*.

Le velocità di rotazione dei dischi, e i conseguenti effetti visivi, possono essere modificati tramite due interruttori. Il *Generatore*, per le sue piccole dimensioni, è un oggetto che richiede un contatto quasi intimo, corporeo, come peraltro molti oggetti del MID. Si deve prendere tra le mani, si può posare in grembo e tenervelo come un gattino da accarezzare.

Esso rappresenta il definitivo tramonto dell'opera estranea, da guardare e non toccare, separata da chi la fruisce, come dopotutto fino ad allora rimangono anche le opere dell'Arte Programmata: fragili e intoccabili, appese ai muri dei musei, protette dai sistemi d'allarme.

Realizzato in molte versioni.

Ø 22x20 cm

INTERFERENZE GENERATORS

INTERFERENCE GENERATOR_ZAGREB 1

1965
This object was entered into a competition for mass-produced objects at the *Nuova Tendenza 3* exhibition.

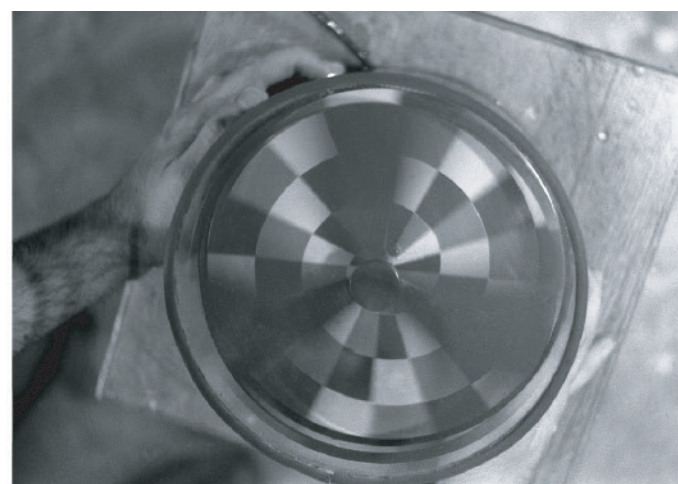
This explains why the *Interference Generator* is cheap and simple, consisting basically of a black-and-white striped rotating disc and a counter-rotating Maltese cross, a system that was later applied to many other *Generators*.

The rotation speeds of the discs and the resulting visual effects may be changed via two switches.

Owing to its small size, like many objects, the *Generator* requires almost intimate, bodily contact. It must be taken in the hands, or placed in the lap and held like a kitten to pet.

It represents a definitive caesura from extraneous works, created to be looked at but not touched, separated from their accessing users, as after all, Programmed Art works remained: fragile and untouchable, hung on museum walls, protected by alarm systems. Made in many versions.

Ø 22x20 cm



STRUTTURE

Le *Strutture* sono grandi opere cinetiche illuminate con impianti di illuminazione stroboscopica.

Gli impianti di illuminazione, relativamente alle possibilità logistiche che non sempre lo consentono, sono azionabili dai visitatori tramite interruttori o potenziometri, che modificano la frequenza di pulsazione della luce e, quindi, la composizione delle

immagini.

Le *Strutture*, nonostante le difficoltà esecutive e gli elevati costi, sono le prime opere concepite dal MID, realizzate tra il 1964 e il 1967.

Ai MID interessa molto la dimensione ambientale, il fatto che un'opera coinvolga l'intero spazio di una sala – la monumentalità, si potrebbe quasi dire. Vogliono che il rapporto dello spettatore con le opere non sia puntuale ma spaziale, che non rimanga episodico e percettivamente limitato a una serie di oggetti con i quali in successione rapportarsi. Vogliono che tra spettatore e opera il rapporto diventi complessivo, avvolgente, polisensoriale.

Sono attratti dall'idea di uno spazio vuoto e buio animato, da un'opera straordinaria, stupefacente, che desti meraviglia per le dimensioni e gli effetti... insomma, si tratta di vere e proprie installazioni ambientali.

Le *Strutture*, a causa delle dimensioni, della relativa fragilità, degli elevati costi di spedizione e della necessità che qualcuno le installi, non riescono a circolare frequentemente, anche se vengono esposte nelle mostre più rilevanti.

Le *Strutture* realizzate sono:

- Strutture a 3 e a 4 cilindri orizzontali
- Struttura a 3+3 cilindri verticali
- Struttura a 6 cilindri verticali
- Strutture a 6 e a 7 cilindri orizzontali
- Struttura a 6 cilindri verticali
- Grandi e piccoli dischi

STRUCTURES

The *Structures* are large, illuminated kinetic works with stroboscopic lighting systems.

Drawing on logistical possibilities when conditions allow, lighting systems may be operated by visitors through switches or potentiometers that modify the pulse rate of the light and, in consequence, image composition. Made between 1964 and 1967, despite execution-related difficulties and high costs, the *Structures* were the first works that MID conceived.

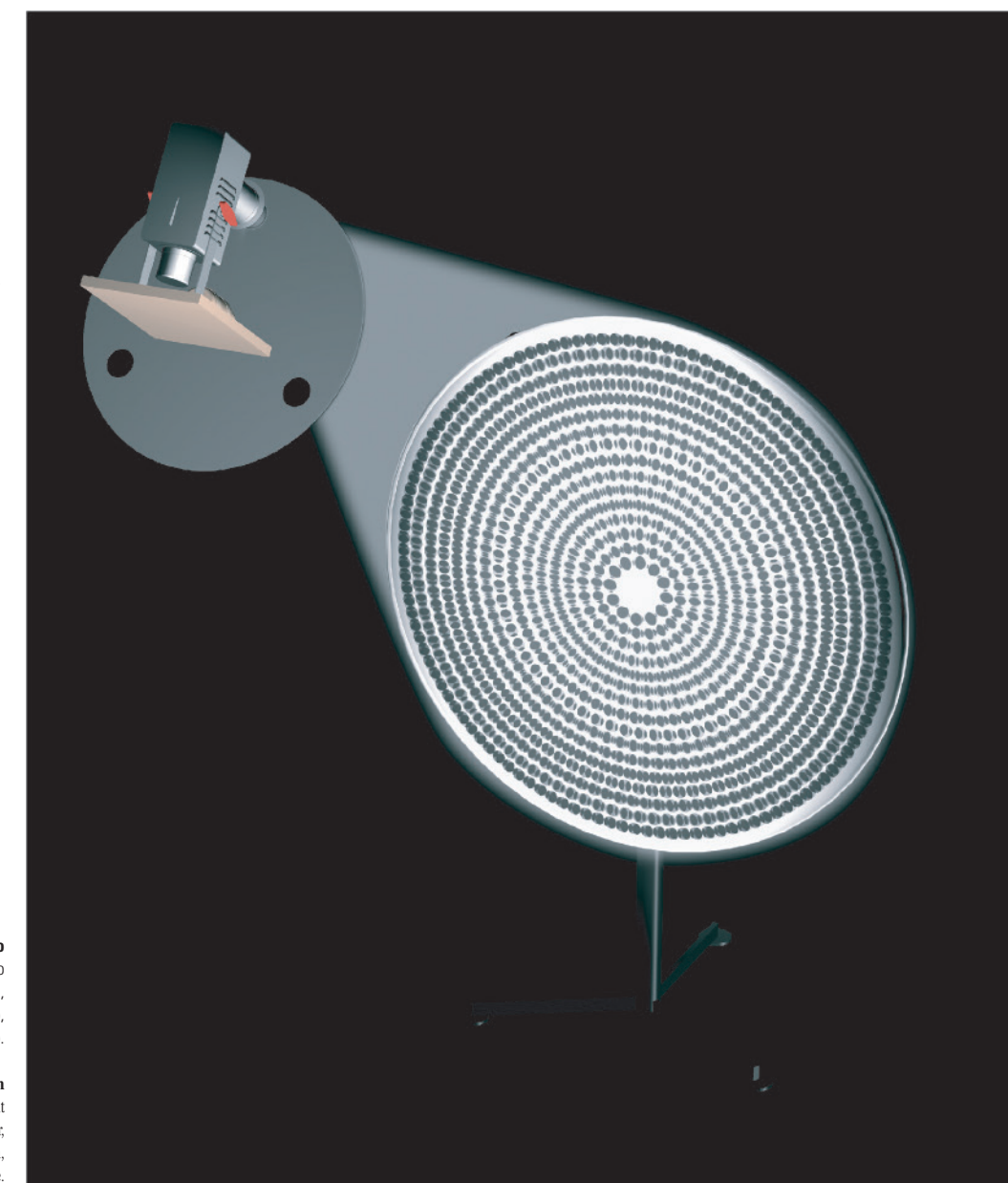
MID was highly interested in the environmental dimension, in the fact that a work involves a room's entire space – one may almost say its monumentality. They wanted the viewers' relationship with the works not to be on a point-by-point basis but spatial; not to remain episodic and perceptively limited to a series of objects with which to relate in succession. They wanted the relationship between spectator and work to be all-consuming, enveloping and multi-sensory.

They were attracted by the idea of a dark, empty space animated by an extraordinary and astonishing work whose dimensions and

effects elicit awe... in short, they wanted to make veritable environmental installations.

The *Structures* built are:

- 3- and 4-cylinder horizontal structures
- 3+3 vertical cylinder structures
- 6 vertical cylinder structures
- 6 and 7 cylinder horizontal structures
- 6 vertical cylinder structures
- Large and small discs

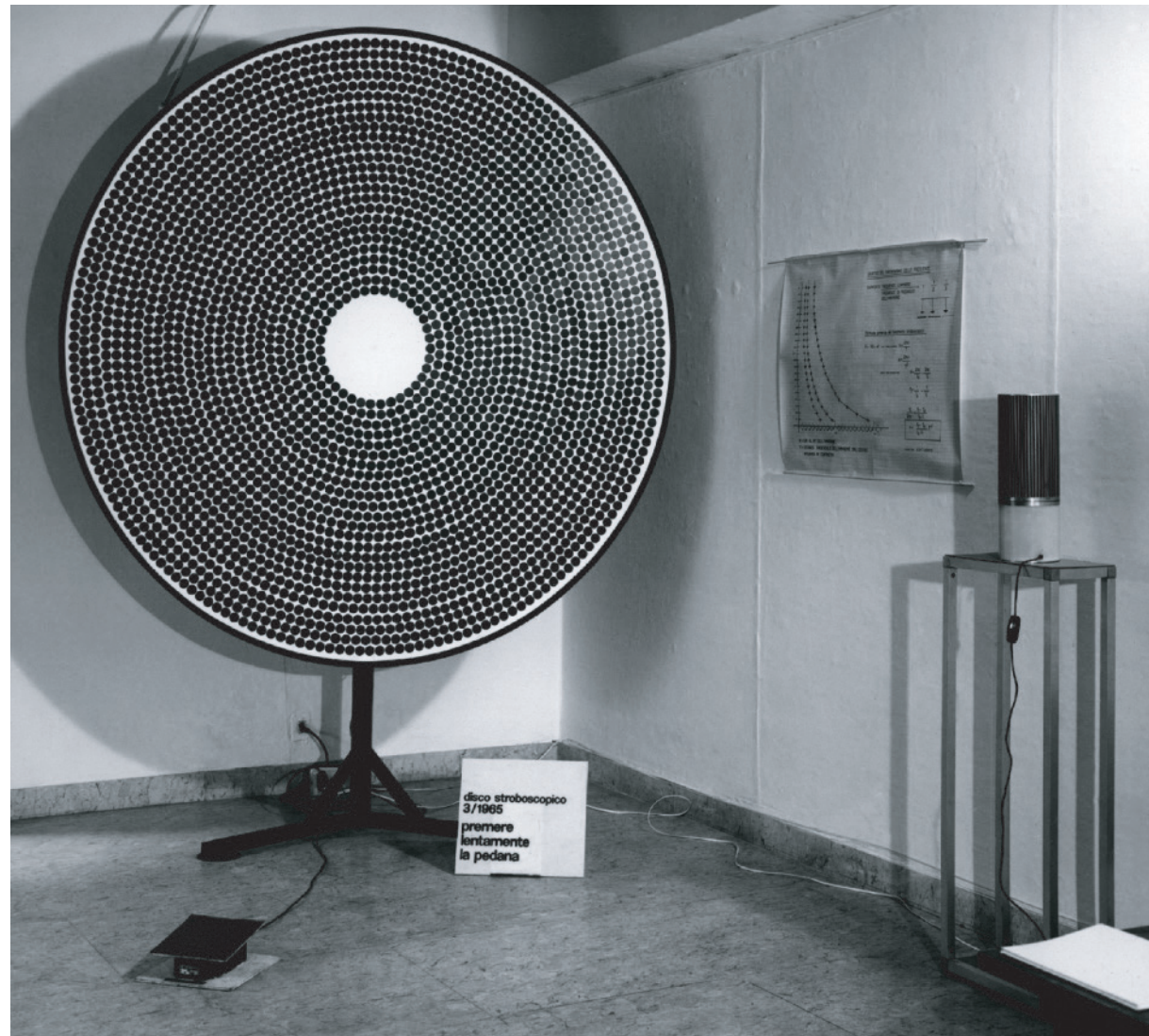


Installazione tipo

La *Struttura* è collocata in un ambiente oscurato e illuminata da un generatore di luce stroboscopica, da lampade a luce fredda o, più spesso, da uno stroboscopio elettronico.

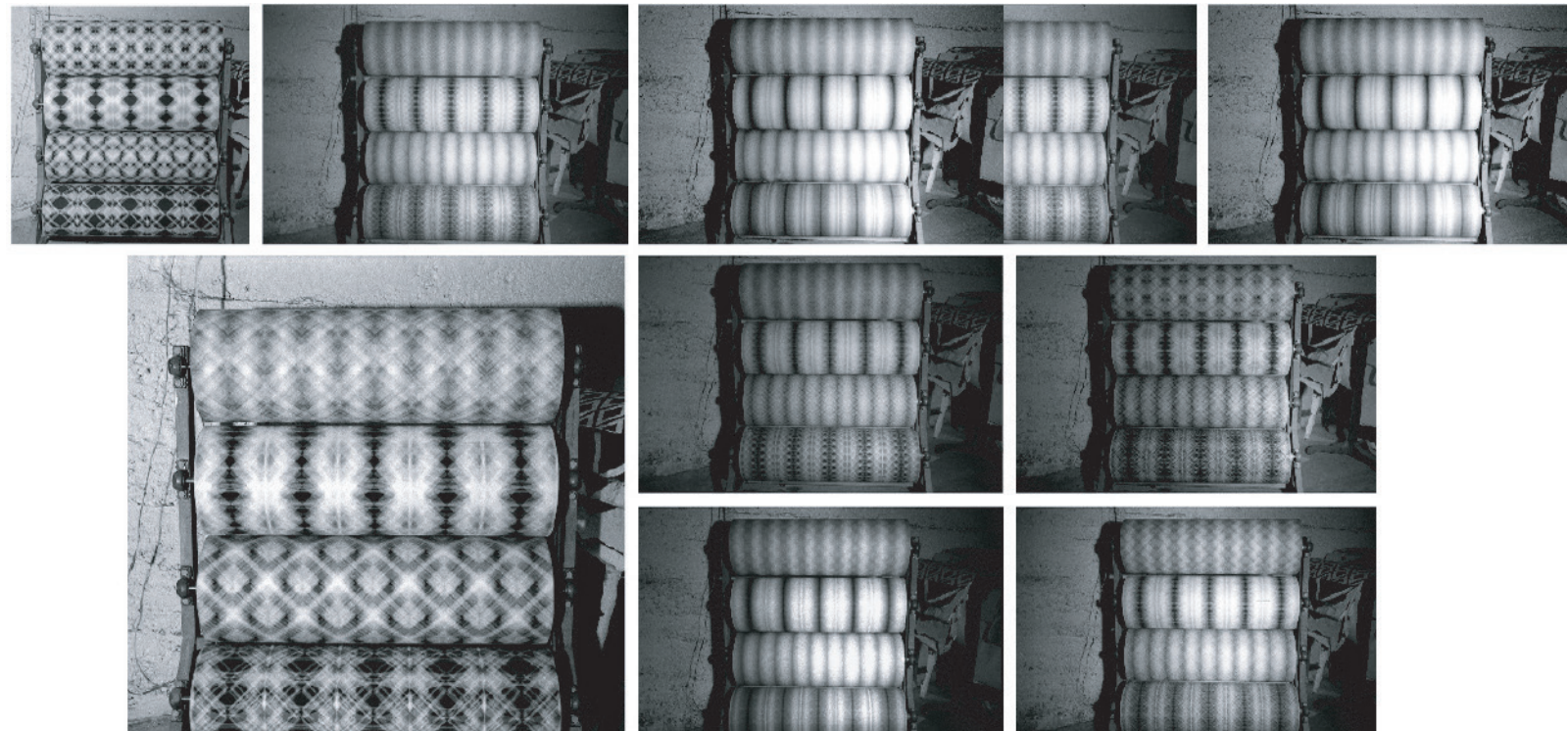
Typical installation

The *Structure* is placed within a darkened environment and illuminated by a strobe light generator, cold-light lamps or, more often, by an electronic stroboscope.



Grande disco stroboscopico
1965
Qui esposto alla Galleria La Salita di Roma.
Ø 180 cm

Large stroboscopic disc
1965
Exhibited here at the Galleria La Salita in Rome.
Ø 180 cm

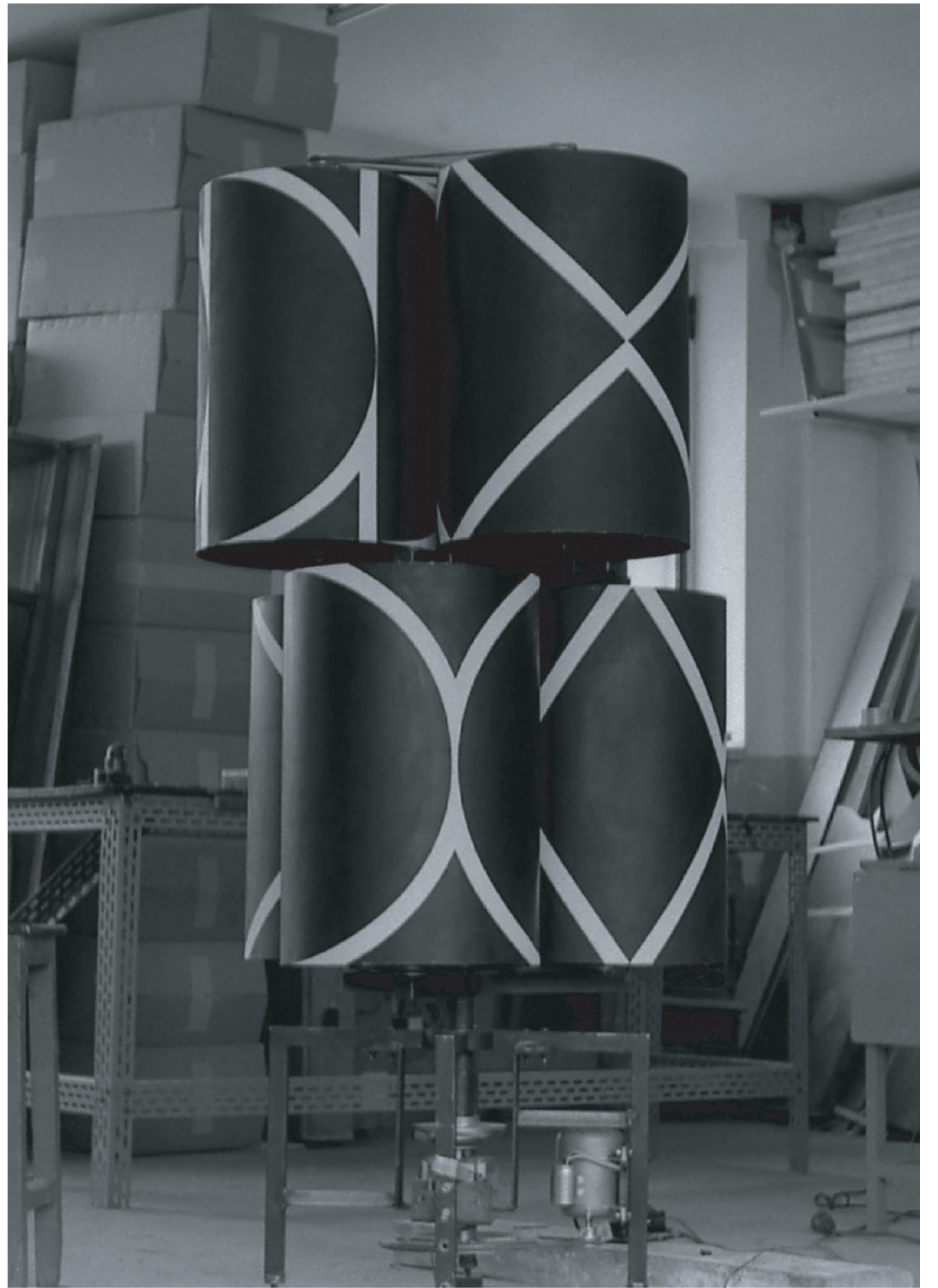


Struttura a 4 cilindri orizzontali
1965
Cilindri Ø 30x90x90 cm

Structure with 4 horizontal cylinders
1965
Cylinders Ø 30x90x90 cm

Struttura
3+3 cilindri verticali
1964
Ciascun cilindro Ø 60x90 cm
Volume 125x125x200 cm

Structure
3+3 vertical cylinders
1964
Each cylinder Ø 60x90 cm
Volume 125x125x200 cm





IMMAGINI SINTETICHE

Figure stroboscopiche

IMMAGINI SINTETICHE

Stroboscopic figures

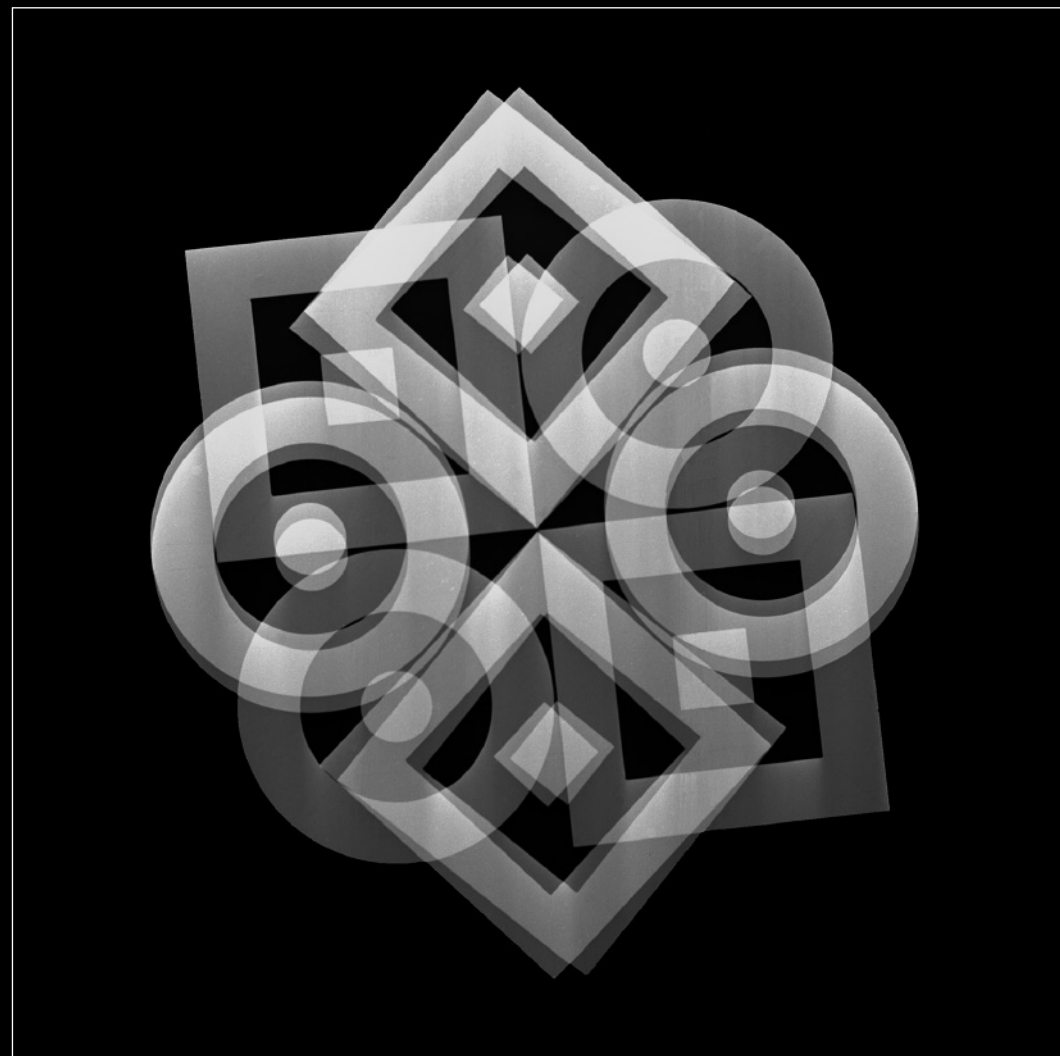


IMMAGINI SINTETICHE
Immagini stroboscopiche

SYNTHETIC IMAGES
Stroboscopic images

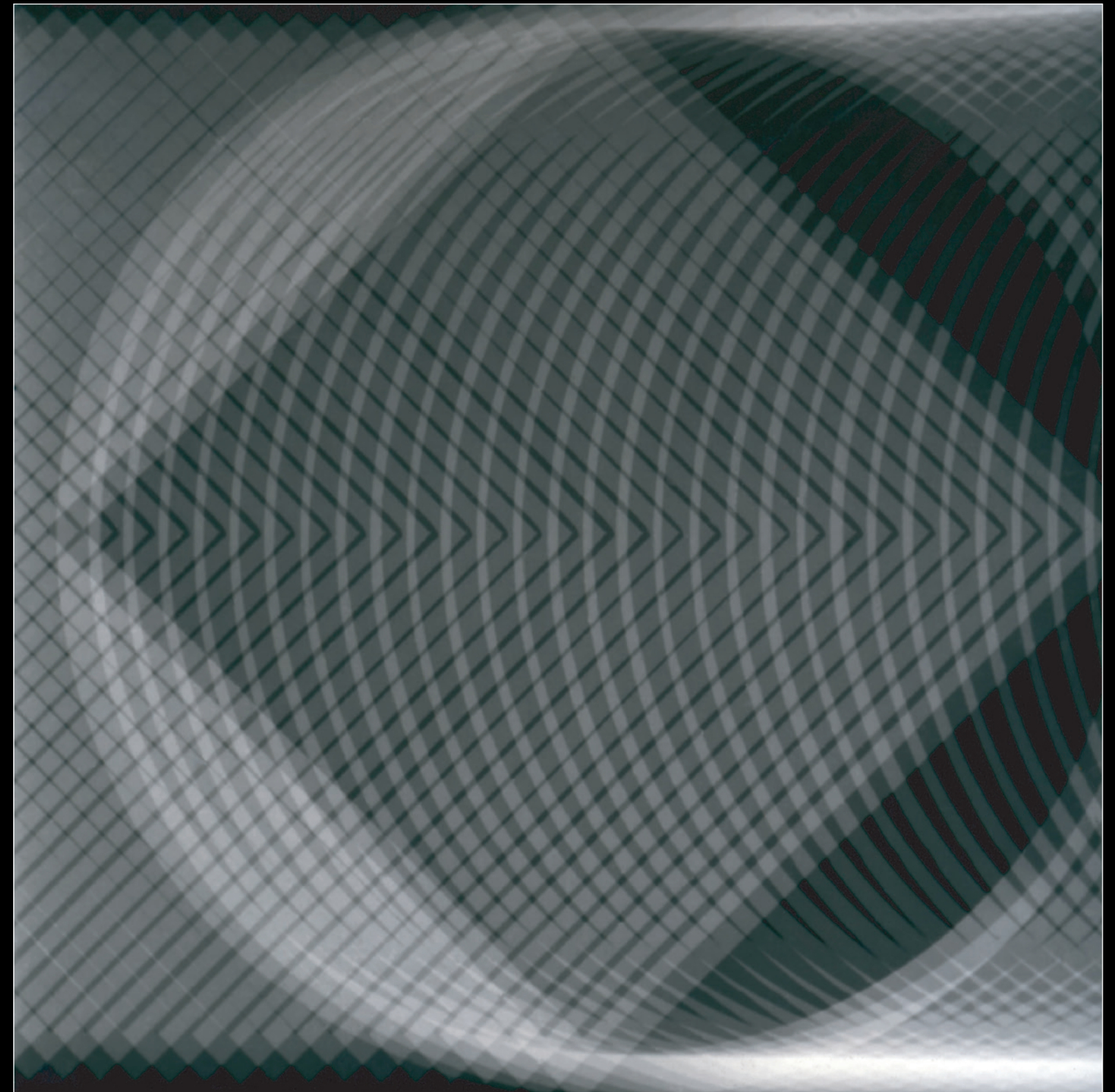
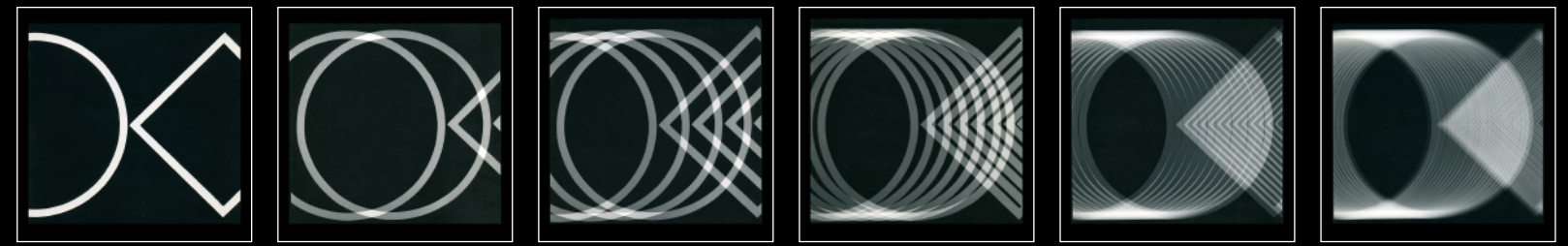
Cerchi e quadrati concentrici
con movimento rotatorio

Circles and concentric squares
with rotary movement



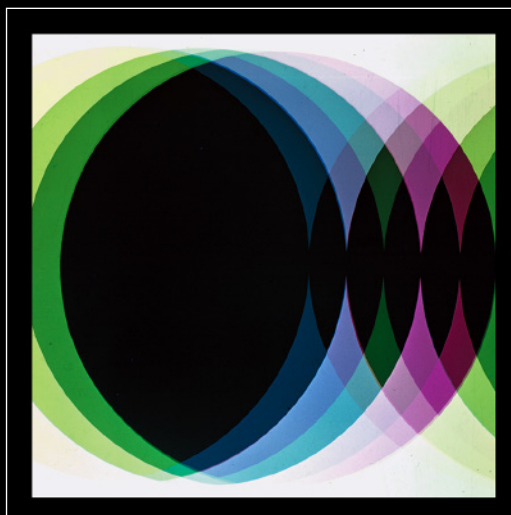
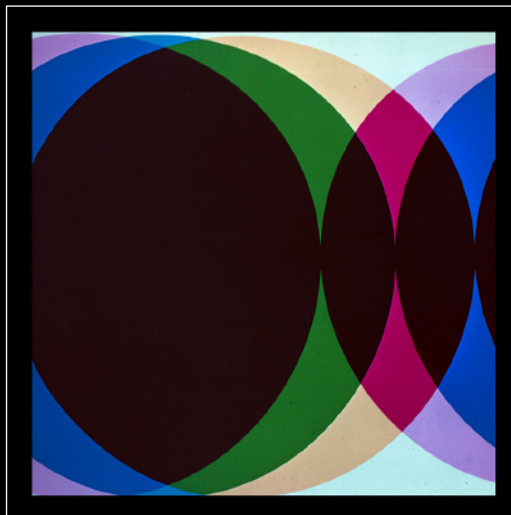
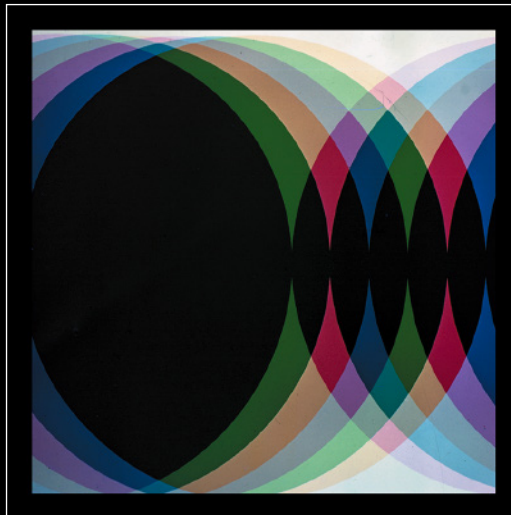
Perimetri circolari e quadrati
con movimento lineare

Circular and square perimeters
with linear movement



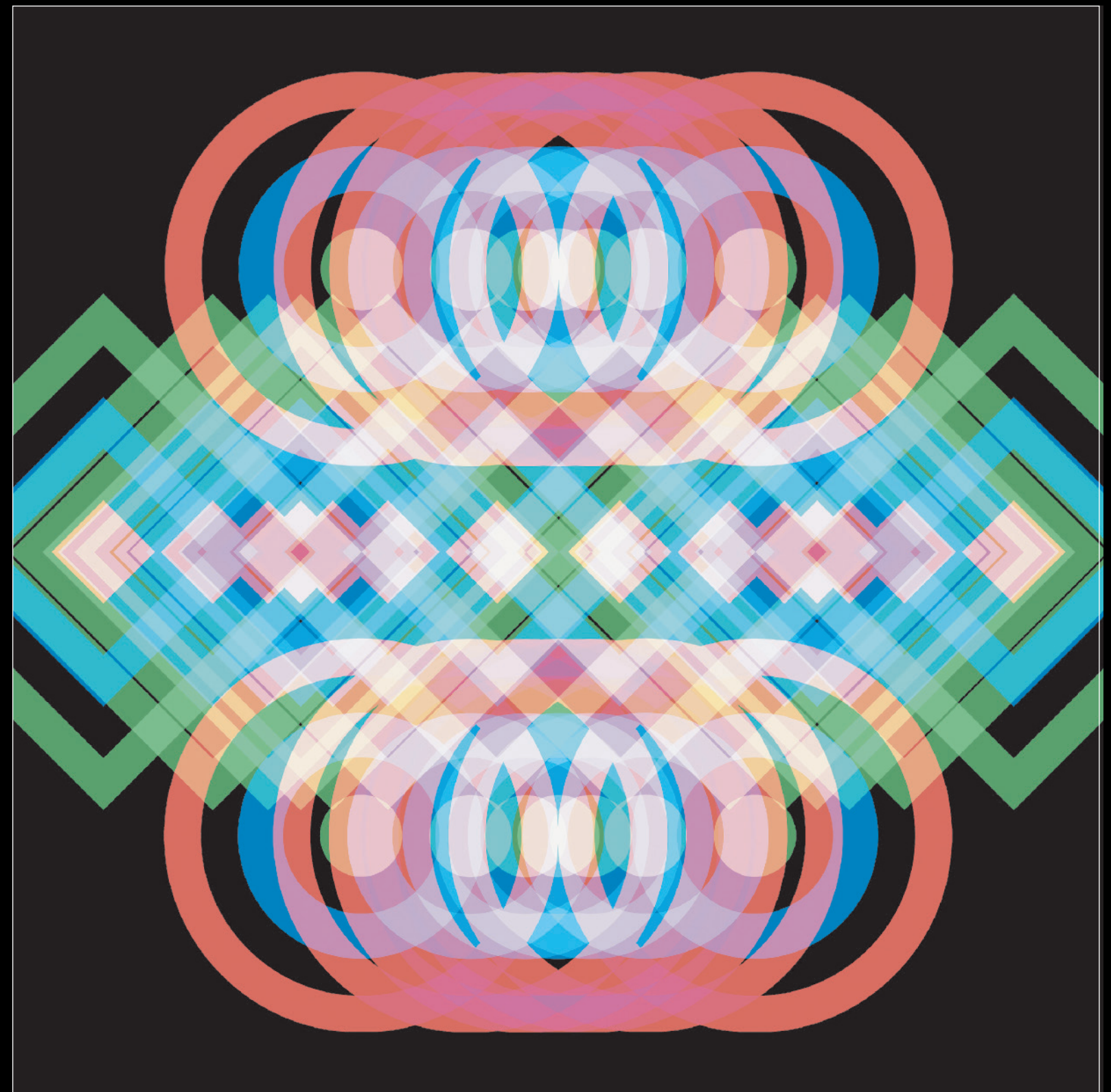
Tre cerchi RGB
con movimento lineare

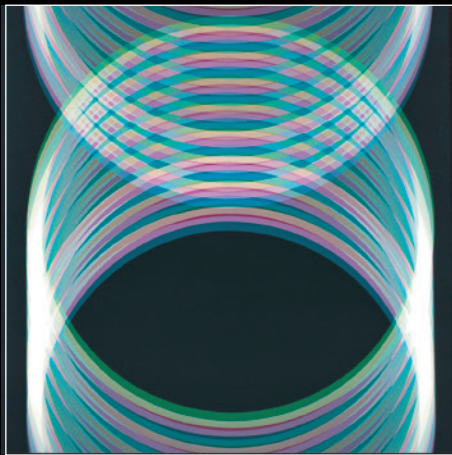
Three RGB circles
with linear movement



Cerchi e quadrati concentrici RGB
con movimento lineare

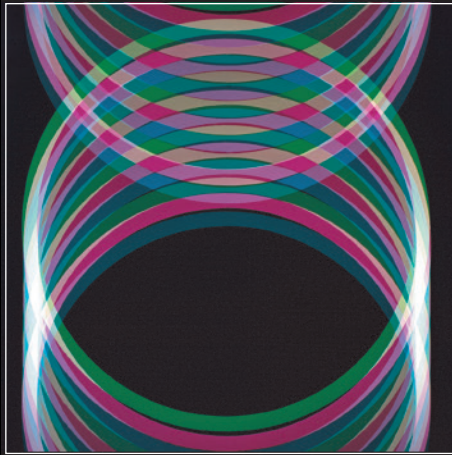
RGB concentric circles and squares
with linear motion





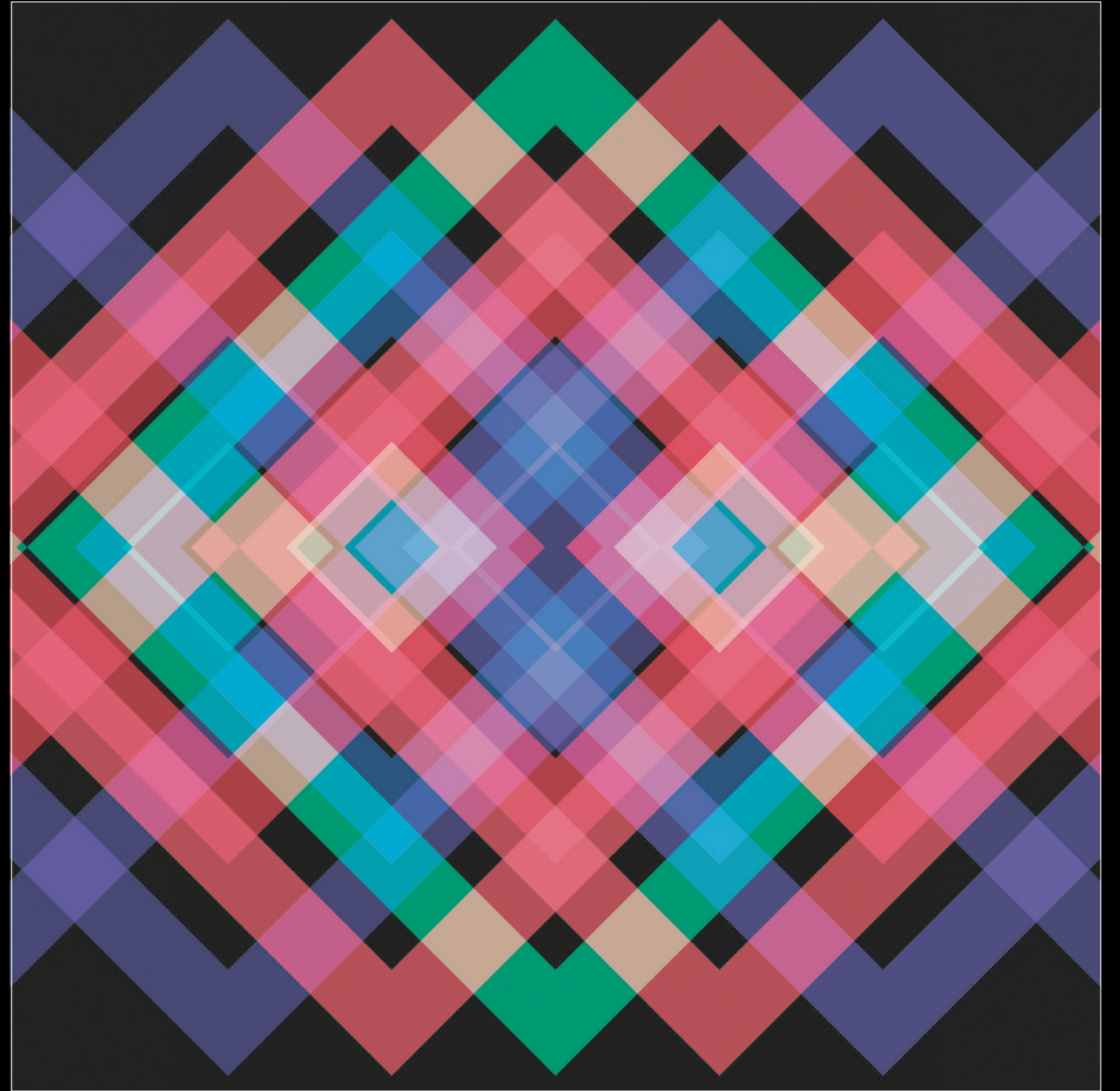
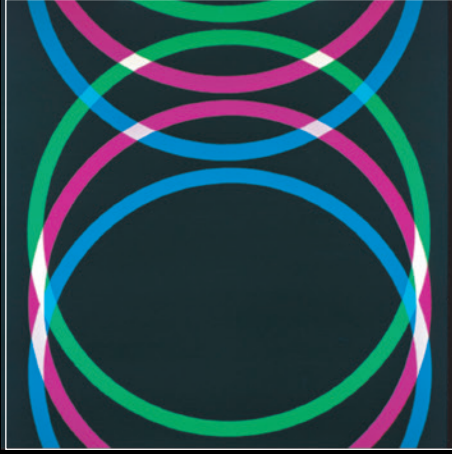
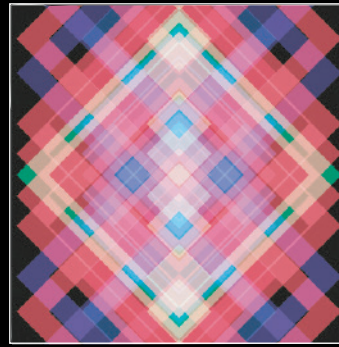
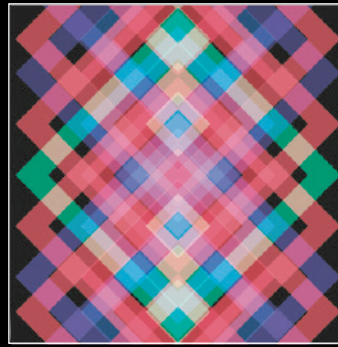
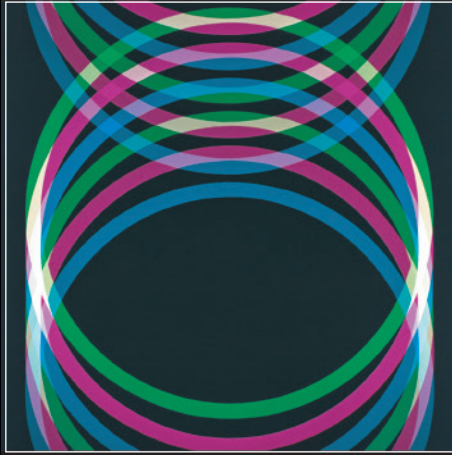
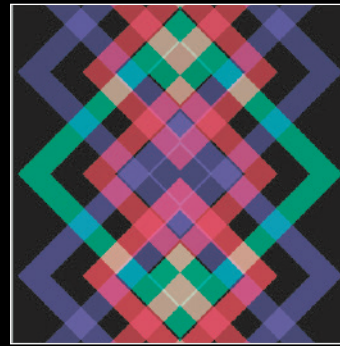
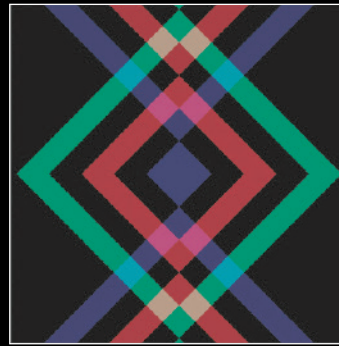
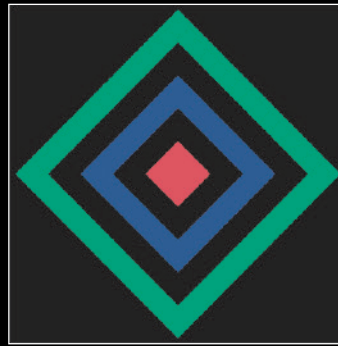
Perimetri circolari RGB
con movimento lineare

RGB circular perimeters
with linear motion



Perimetri quadrati concentrici RGB
con movimento lineare

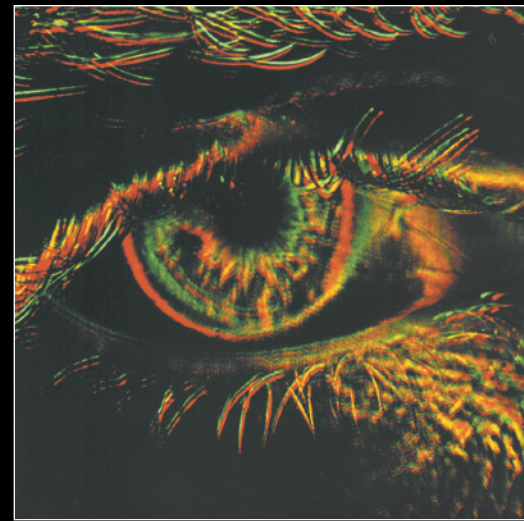
RGB concentric square perimeters
with linear motion



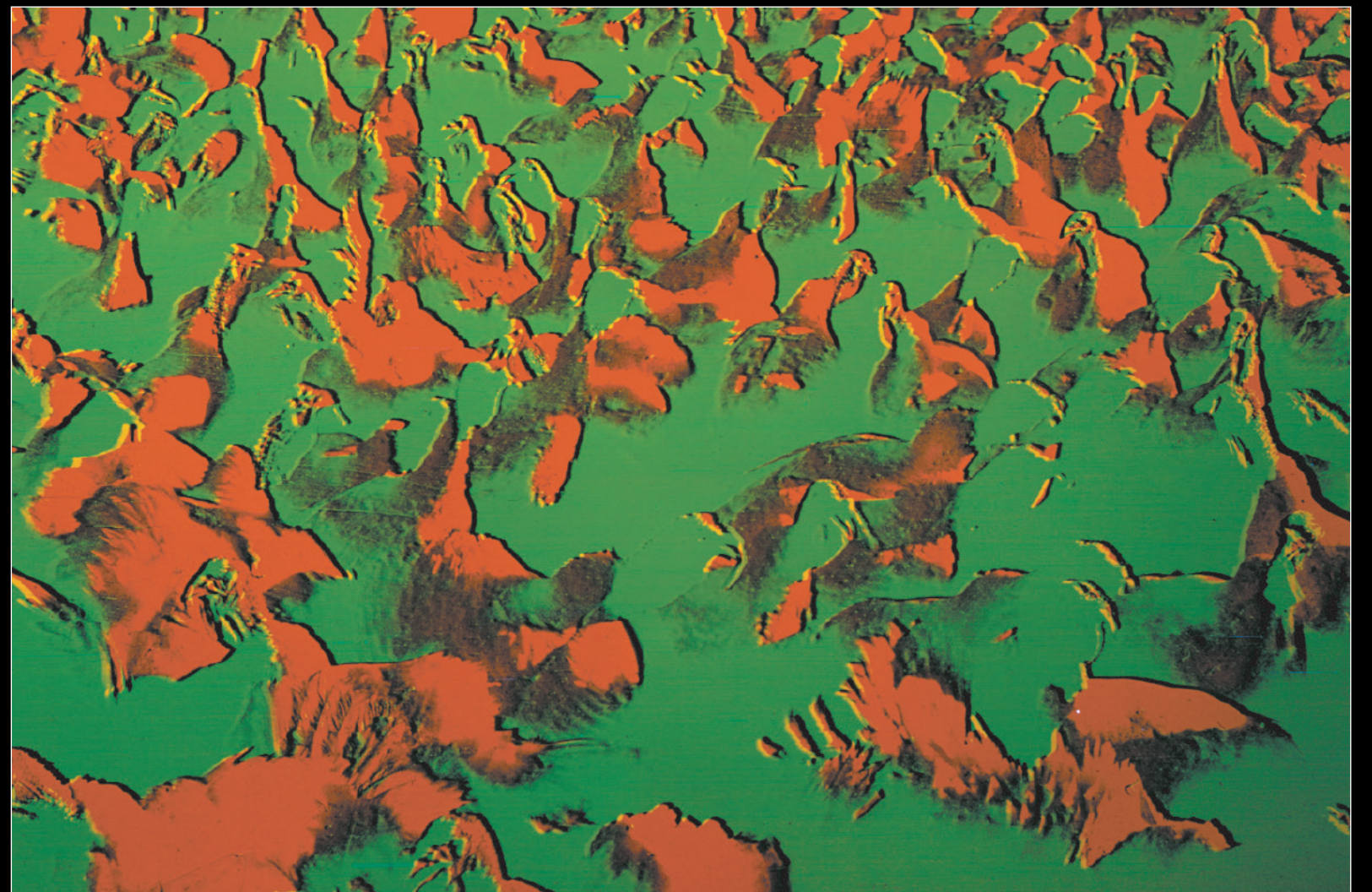
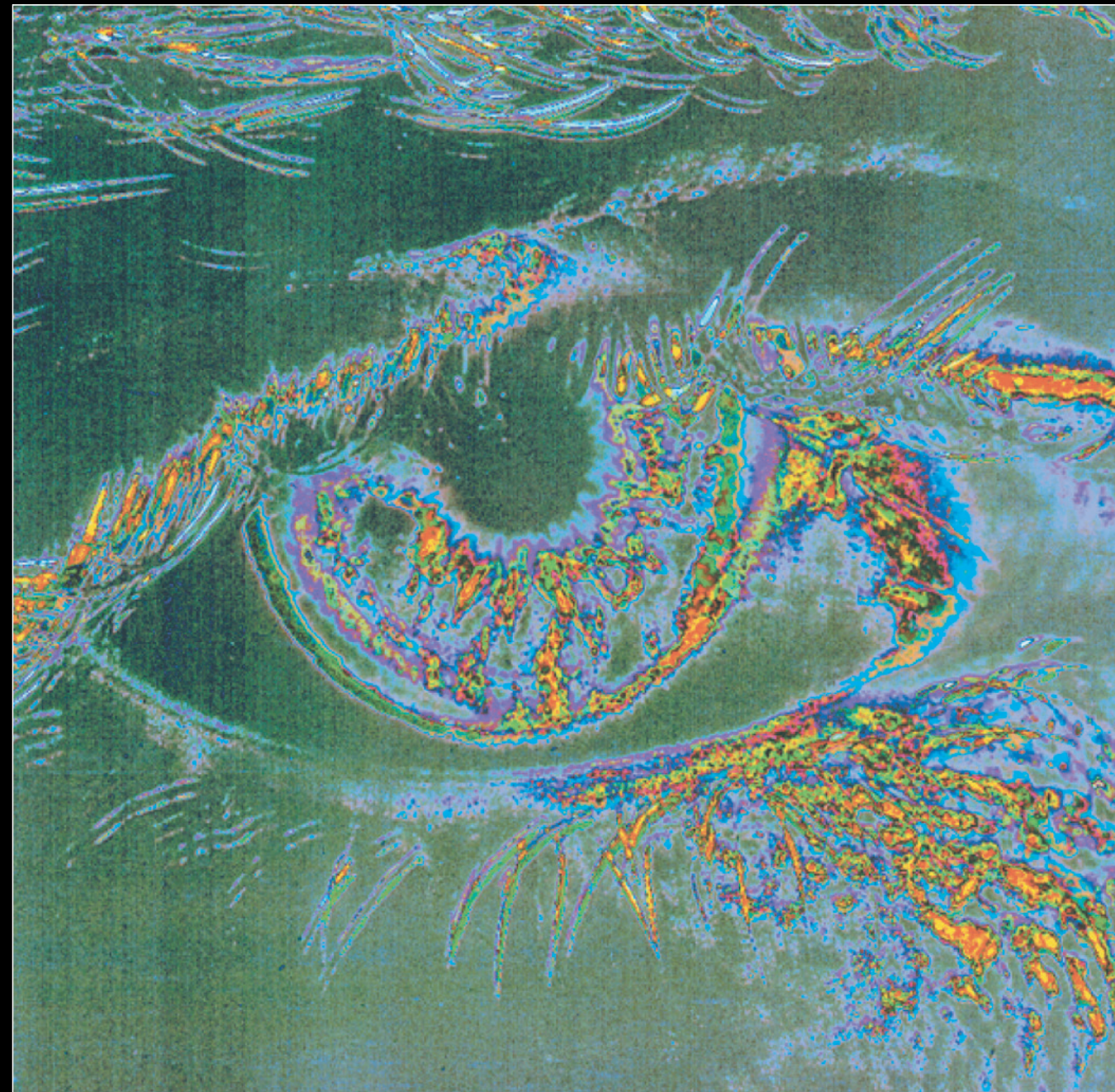
IMMAGINI SINTETICHE
Elaborazioni fotografiche

Le *Elaborazioni fotografiche* e le *Immagini sintetiche* furono pubblicate, nel 1965, sulla rivista americana *Popular Photography*. Nel 1968 esce *2001 Odissea nello spazio*, di Stanley Kubrick. Nella scena dell'arrivo su Giove è rappresentato l'occhio del protagonista che, aprendosi e chiudendosi, intercala visioni oniriche. L'occhio è come quello riprodotto in questa pagina. In anni successivi Andy Warhol realizzerà le sue famose serigrafie in varianti cromatiche... Evidentemente respiravamo la stessa aria.

The *Photographic Elaborations* and *Synthetic Images* were published in 1965 in the American magazine *Popular Photography*. Stanley Kubrick's *2001 A Space Odyssey* was released in 1968. The lead character's eye is represented in the Jupiter arrival scene, opening and closing to intercept dreamlike visions. The eye resembles the one reproduced on this page. Over the following years, Andy Warhol produced his famous silkscreen prints in different colours... Evidently he and we were breathing the same air.



SYNTHETIC IMAGES
Photographic elaborations



IMMAGINI SINTETICHE DUE PORTE INTERPRETATIVE

S. Gaudiosi – Catalogo della mostra Gruppo MID – Antonio Barrese-Alberto, Marangoni, Immagini sintetiche, 1965/1972

Kanalidarte Edizioni, Brescia, 2017

#1 FOTOGRAFIA. NO, CINEMA. E, ANCORA, FOTOGRAFIA

Esiste una forma delicata di empirismo che si identifica così intimamente con il soggetto da trasformarsi in teoria. (John Berger)

Il *Movimento*, più che il *Tempo*, è il tema poetico elettivo del Novecento. Lo dice l’arte più audace e sperimentale (da Picasso a Duchamp, dal Futurismo all’arte Cinetica) e lo dice, spudoratamente, tutto il cinema. È proprio a partire dalle teorizzazioni sul cinema che si traggono spunti di comprensione. Deleuze, ne *L’immagine-movimento*, ci dice a lungo di Bergson ne l’*Evoluzione creatrice*.

Bergson chiama *Immagini* le sezioni istantanee del cinema, alle quali si aggiunge un tempo invisibile, astratto e impersonale, che è tutto nella macchina da presa e che le mette in fila nell’illusione di continuità di un *falso movimento*. È la metafora stessa della visione: *Non facciamo altro che azionare un cinematografo interno. Il cinema è solo la proiezione di un’illusione costante e universale*.

E, ancora: *Noi scattiamo vedute quasi istantanee sulla realtà che trascorre, e, siccome sono caratteristiche di questa*

realtà, ci basta infilarle lungo un divenire astratto, uniforme, invisibile, situato in fondo alla macchina della conoscenza. In fondo alla macchina della conoscenza, scrive Bergson. È questa la prima porta: una profondità (un luogo), un dispositivo (un *ente* programmato a cui è assegnata una funzione espressiva) e un processo che comporta diversi livelli di complessità (una premessa, un fine e – tra i due – una trasformazione).

In fondo è il luogo delle domande radicali, è la dimensione abissale delle questioni ultime dell’ontologia (chi, cosa, dove e, soprattutto, perché).

La macchina è l’analogo imparziale, l’occhio assoluto che vede senza soggetto, che fa cioè del vedere impersonale la sua legge e la sua sostanza. È, in altre parole, mezzo oggettivante.

La conoscenza è, forse, un punto provvisorio di rivelazione che trascende il mezzo e riformula, di continuo, la domanda, ridefinisce la premessa, individua un fine ulteriore. Se, sempre con Bergson, *la facoltà di comprendere è un annesso della facoltà di agire*, non vi è conoscenza alcuna senza una determinazione operativa finalizzata. Ed è, essa stessa, di natura estetica.

I giovani del MID procedevano così, affidando alla fotocamera (una Mamiya Press del ‘62, con pellicola 6x9 e dorso basculante) il compito di *registrare* il manifestarsi luminoso di un processo di rivelazione formale.

Operavano con rigore: la matrice geometrica è il grado zero del moto, è l’immobile. Un cerchio. Un quadrato. Un quadrato e un cerchio. Una griglia. Una scacchiera. Un pieno e un vuoto. Pattern semplici, elementari. Poi, due possibili interventi performativi: l’intermittenza luminosa stroboscopica, oppure la traslazione lineare e la rotazione graduata della matrice. Infine, l’alchimia dell’impressione fotografica, la registrazione del comportamento luminoso soggetto al tempo, o meglio della relazione temporanea tra oggetto in movimento e mezzo fotografico.

Imprimere il movimento sul supporto fotosensibile, è di questo che si tratta? Imprimere l’invisibile, è di questo che si tratta.

La prima tesi sul movimento che individua Deleuze è, infatti: *Il movimento non si confonde con lo spazio percorso. Lo spazio percorso è passato, il movimento è presente, è l’atto di percorrere*.

Se il movimento è questo, se il movimento non è *spazio* ma *atto*, è di fatto invisibile, come il presente è inafferrabile (quando diciamo *presente*, è già *passato*).

Possiamo registrarne una traccia luminosa, non meno fugace della scia di una meteora (ma la traccia non è già più il corpo, ma il segno di un passaggio). Un cerchio nel tempo

SYNTHETIC IMAGES TWO INTERPRETIVE GATEWAYS

S. Gaudiosi - Catalogue for the Gruppo MID – Antonio Barrese-Alberto, Marangoni, Synthetic Images, 1965/1972 exhibition Kanalidarte Edizioni, Brescia, 2017

#1 PHOTOGRAPHY. NO, CINEMA. AND THEN BACK TO PHOTOGRAPHY

A delicate form of the empirical which identifies itself so intimately with its object that it thereby becomes theory. (John Berger)

More than *Time*, the elective poetic theme of the twentieth century is *Movement*. From Picasso to Duchamp, from Futurism to Kinetic Art, the most daring and experimental art is of this opinion; the whole of the cinema passionately agrees.

Theories on the cinema provide us with insights for understanding. In *The Movement Image*, Deleuze has much to say about Bergson’s *Creative Evolution*. What Bergson refers to as *images* are freeze-frames from the movies, to which an invisible, abstract and impersonal time is added, all in-camera, lining them up in an illusion of the continuation of *false movement*.

It is the very metaphor of vision: *we simply run our own internal movie industry. Cinema is merely the projection of a constant and universal illusion, while we grab almost instantaneous views of passing reality. As characteristics of this reality, all we need to do is insert them along an abstract, uniform, invisible becoming, located at the back of our machine of consciousness.*

At the back of our machine of consciousness is how Bergson puts it.

This is our first portal: a depth (a place), a device (a programmed entity to which an expressive function is allocated), and a process that involves various levels of complexity (a premise, an end and – interposed between the two – a transformation).

At this back is a place of radical questioning, the abyssal dimension of the ultimate questions of ontology (the who, what, where and, above all, why).

The machine is the impartial analogue, the absolute eye that sees without subject, that makes impersonal seeing both its law and substance. It is, in other words, an objectifying medium. *Consciousness* is, perhaps, a provisional point of revelation that transcends the medium and continually reformulates the question, redefining the premise and identifying a further end.

To continue with Bergson, if *the capability of understanding is an adjunct to the capability of acting*, there can be no knowledge without an operational determination of an end-purpose. This is, in itself, of an aesthetic nature.

Which brings us to precisely how the young members of MID proceeded: they entrusted the camera (a 1962 Mamiya Press, with a tilting back and 6x9 film) with the task of *recording* the luminous manifestation of a process of formal revelation.

They worked with rigour: because it is motionless, the geometric matrix is the degree zero of motion. A circle. A square. A square and a circle. A grid. A chessboard. Full and empty. Simple, elementary patterns. Then came two possible performative interventions: stroboscopic light intermittence, or linear translation and a graduated rotation of the matrix. Finally, the alchemy of photographic impression, the recording of luminous behaviour subjected to time, or rather, to the temporary relationship between moving object and photographic medium.

Printing movement on a photosensitive medium, is that what this is all about? Printing the invisible, that’s what this is all about.

The first thesis that Deleuze identifies regarding movement is this: *movement does not become confused with the space travelled. The space travelled is past, movement is present, because it is the act of passing through*.

If this is movement, if movement is not about *space* but an *act*, it is in fact invisible, much as the present is elusive (when we say the *present*, it is already *past*).

We can record a luminous trace no less fleeting than the trail of a meteor (the trace is no longer the body but the sign of its passage). A circle in time implies a multiplicity. A line is a cone and a point is a line; movement does not become confused with the space, which is *infinitely divisible*, as Achilles well knew, for centuries struggling with his metaphysical tortoise.

In a sequences of *Images*, the transformative trace changes the single element into a theory of complex

comporta una molteplicità. Una linea è una conica e un punto una linea. E il movimento non si confonde con lo spazio, che è *infinitamente divisibile*, come sa bene Achille, da secoli alle prese con la tartaruga metafisica.

La traccia che trasforma, nelle sequenze di *Immagini*, muta l’elemento singolo in una teoria di figurazioni complesse e cattura, dunque, l’invisibile e il suo effetto. Documenta la forza che attraversa, inesorabilmente, i corpi, quel potenziale di energia attiva e passiva che interessa tutte le cose, dinamiche o inerti.

Attesta il *mutamento*, come prova del *movimento*.

Il movimento così concepito sarà dunque il passaggio regolato da una forma all’altra, cioè un ordine delle cose e degli istanti privilegiati, come in una danza.

È illusione, certo. E ha a che fare con questo mistero che è il tempo, senza mai nominarlo.

Questo *prima/durante/dopo* che c’incatena a un ordine arbitrario.

Dov’è, infatti, la successione? Dov’è l’ordine se non dentro di noi? La successione è un’idea, l’ordine un’ipotesi (una sola, contro infinite possibilità di disordine), il movimento irriducibile.

Il mutamento è – dunque – sostanza unificante.

Lo spazio percorso è passato, il movimento è presente, è l’atto di percorrere – dicevamo.

Se è una fotografia, è una fotografia che non denota, che non indica il volto, il cielo, l’albero, la mano, sottraendoli al tempo metamorfico.

Se è una fotografia, è il frammento, la cadenza del frammento, il suo ritmo armonico in un tempo assoluto, secondo una cadenza di istanti notevoli, conseguenti e composti in una sintesi perfetta. L’immagine è mutamento, come la materia è luce.

Più cinema, rilievo del tempo, passaggio dalla potenzialità del corpo, dell’elemento rigido e geometrico, alla sua dissoluzione, dall’ordine al caos.

L’acme è l’istante prima della dissoluzione. È il punto di equilibrio tra l’intelligibile e l’indecifrabile.

È cinema universale, asemantico. È metacinema.

Produzione di immagini, e non riproduzione.

Non più corpi, dunque, ma scie di metamorfosi: *figure di luce*.

E interpellano la coscienza come testimone.

Perché *l’occhio è nelle cose, proprio nelle stesse immagini luminose, scrive Bergson, e la fotografia, se fotografia vi è, è già presa, già scattata, all’interno stesso delle cose e per tutti i punti dello spazio*.

#2 FARE IL VUOTO

Io vorrei una Storia dello Sguardo.

(Roland Barthes)

Ma cos’è questo guardare nel meccanismo del tempo, se non il prodursi di una percezione cosciente?

Io vedo, dunque sono. E lo sguardo non è l’occhio, come l’immagine fotografica non è la fotocamera.

Lo sguardo è tutto nell’invisibile. Si genera in un punto cieco dell’essere e, da questo, si dispiega sul visibile.

È, principalmente, intuizione di linee di forza che attraversano la superficie dei corpi. Possiamo mettere l’occhio in un’allerta cosciente. Possiamo sensibilizzarlo all’invisibile celato nel visibile, e restituirlo al mondo. Ma, per fare questo, abbiamo bisogno di un vuoto, e di un punto di ancoraggio in questo vuoto.

Così, le Immagini nascono in una condizione ideale. Ossia, come germinazione di un processo di pulizia dell’immaginario. Propongono un’ecologia dello sguardo, che è poi un’ecologia della mente. Per questo si servono di elementi, di figure essenziali, consegnate all’empirismo degli effetti: vediamo cosa succede se. Questa disposizione dell’animo (quella di osservare, riducendo al minimo il giudizio) è un atteggiamento comune all’artista e allo scienziato. Ma qui, forse, è necessaria una dimensione ulteriore, il ritorno a uno stadio prescientifico della conoscenza, perché bisogna ristabilire un contatto fisico (ottico, percettivo, psichico, animico) tra l’essere e il mondo. Una coesione, una coerenza che non paghi, però, il prezzo dell’ingenuità. Ciò comporterà il confronto enigmatico con l’archetipo

figurations, in the process capturing the invisible and its effects, documenting the force that inexorably travels through bodies, a potential of active and passive energy that affects all things, dynamic and inert. As evidence of *movement*, it attests to *change*.

Thus conceived, movement becomes a regulated passage from one form to another, as if in a dance, an order of things and privileged moments.

It’s all an illusion, of course, one that, without ever mentioning it, has something to do with the mystery that is time: *this before/during/after* to which we chain ourselves in arbitrary order.

Where, in fact, does the succession lie? Where is that order, if not inside us? Succession is an idea, order is a hypothesis (one alone, compared with the infinite possibilities of disorder); movement is irreducible. Change is, therefore, a unifying substance.

As we have seen, *space travelled is past and movement is present, the act of passing through*.

In a photograph, it therefore does not denote, it does not indicate a face, the sky, a tree or a hand, subtracting them from metamorphic time. In a photograph, it is the fragment, the cadence of a fragment, its harmonic rhythm against absolute time, according to a cadence of remarkable instants, consequent and composed in perfect synthesis. Much as matter is light, image is change.

In cinema, it is a survey of time, a passage from the potential of the body, a rigid and geometric element, to its dissolution: a passage from order to chaos. The acme comes the instant before dissolution, in a balance between the intelligible and the indecipherable.

It is universal, asemantic cinema. It is Metacinema.

Production of images, not reproduction.

No more bodies, then, but trails of metamorphosis: *figures of light*.

Questioning consciousness as witness.

Because *the eye is in things, in those very same luminous images, as Bergson writes, and photography, if indeed it is photography, is already taken, has already been taken within the things themselves and in all points in space*.

#2 MAKING A VOID

I Want a History of Looking.

(Roland Barthes)

If not the production of conscious perception, what is this looking into the mechanism of time? I see, therefore I am. The look is not the eye, just like the photographic image is not the camera. The look is wholly in the invisible. It is generated in a blind point of being, from which it unfolds into the visible.

It is primarily an intuition of lines of force that cross the surface of bodies.

We may put the eye on conscious alert. We may sensitize it to the invisible concealed in the visible and restore it to the world, but to do this we need a vacuum, and then an anchor point within this vacuum.

Images are thus born in an ideal condition, that is, as the germination of a process of cleansing the imagination. Images put forward an ecology of the eye, which subsequently becomes an ecology of the mind. To achieve this, they use elements, essential figures, delivered to the empiricism of their effects: let’s see what happens if…

This disposition of the soul (one of observing, reducing judgement to a minimum) is an attitude common to both artists and scientists. But here, perhaps, a further dimension is required: a return to a prescientific stage of knowledge, because physical contact (optical, perceptive, psychic, at a soul level) must be re-established between our being and the world – a cohesion and a coherence that do not, however, suffer the price of naivety. This would involve an enigmatic confrontation with the archetype, restoring giddiness to consciousness (because in any redefinition of meaning, one is always on the verge of losing consciousness), for a result that is, once again, visible and aesthetic in nature. The result is useless, serving no purpose except to galvanize the significance of being in the here and now, using Perseus’ mirrored shield to look at the Medusa’s eyes while warding off her power to petrify (thought, consciousness).

There is, however, one important side to this: in this case, the image is not a glossy surface but a gateway. Emptiness is not absence, while the mirror does not offer an obliging image. It is, rather, an indication of the invisible that nourishes the looking. Temporary disclosure is not the answer, it is an articulation of the question.

In *Die Errettung des Schönen* [*Saving Beauty*], South Korean philosopher Byung-Chul Han identifies impeccable cleanliness as one of the hallmarks of our time, something that Jeff Koons’ sculptures, the

e restituirà alla coscienza una vertigine (perché nella ridefinizione del senso si è sempre sull'orlo della perdita di senso), ma il risultato è, nuovamente, visibile e di natura estetica. È un risultato inutile, che non serve a niente, se non a galvanizzare la significatività dell'esserci, qui e ora, consentendo di vedere, attraverso lo scudo specchiato di Perseo, gli occhi di Medusa, e scongiurare il suo potere di pietrificare (il pensiero, le coscienze). Importante postilla, però: l'immagine non è lucida superficie, in questo caso, ma varco. Il vuoto non è assenza, e lo specchio non restituisce un'immagine compiacente. È un'indicazione, piuttosto, di quell'invisibile che alimenta lo sguardo. Rivelazione temporanea, non è risposta, ma declinazione della domanda.

Il filosofo sud-coreano Byung-Chul Han, in *Die Errettung des Schönen (La salvezza del bello)* individua nella *pulizia impeccabile* uno dei segni distintivi della nostra epoca: è ciò che accomuna le sculture di Jeff Koons, lo smartphone, la depilazione. Qualità, questa, che rende evidente un eccesso di ottusa positività. L'atrofizzarsi della bellezza naturale nella bellezza digitale. La tattilità estrema del touch screen che annienta – illusoriamente – qualunque mistica distanza tra noi e il mondo, tra la contemplazione della bellezza e l'uso che se ne fa.

Le superfici lucide di Koons riflettono un ego da selfie, sono lo specchio non già di un individuo, ma di un dispositivo atto all'autocompiacimento, al rafforzamento della stima e dell'accettazione di un sé un po' taroccato.

E, no, non è questo lo specchio di cui lo sguardo, per farsi nuovamente autentico, necessita nel visibile. Non del filtro, ha bisogno, ma della nudità dell'occhio. Di riappropriarsi del punto cieco (interiore) e ristabilire, con la macchina, una relazione etica ed estetica.

Questo affiora alla superficie delle *Immagini*.

Perché l'arte, da sempre, è il punto amaro della coscienza. È il perturbante, lo sprone al superamento del limite, la rivelazione di mondi possibili e inattuati. È, insomma, il canto del cambiamento, della metamorfosi necessaria affinché tutto sia migliore.

Per questo la fotocamera nuda dei giovani del MID, che registra segni – come la pellicola impressionata direttamente attraverso il foro della cinepresa privata dell'obiettivo in alcuni loro film sperimentali – porta la coscienza, attraverso lo spostamento del problema percettivo, al limite. E la stroboscopia e i suoi effetti la spingono alla *psichedelia*, che è la dimensione ulteriore della coscienza a cui *Psiche* accede con la chiarezza di un lampo di luce. Del peso di tutto questo meticoloso processo, le Synthetic Images sembrano non conservare nulla. Fingono una leggerezza di fiore che sboccia, si compongono in un mandala tecnico o in un meccanico arabesco.

Per dire garbatamente che, alla fine, quel che conta è con quanta grazia ci si consegna al mondo.

smartphone, and hair removal all have in common. This quality makes an excess of obtuse positivity evident. Natural beauty, atrophying into digital beauty... The extreme tactility of the touch screen that illusorily wipes out any mystical distance between us and the world, between the contemplation of beauty and the use to which we put it.

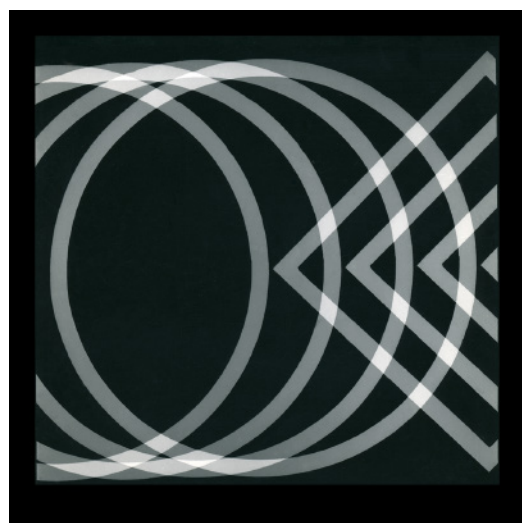
Koons' glossy surfaces reflect a selfie-ready ego, a mirror not of an individual but of a device suited to self-satisfaction, to boosting self-esteem and the acceptance of a somewhat-tainted self.

And, no, this is not the mirror that the gaze requires from the visible to restore its own authenticity. It has no need of the filter but of the nakedness of the eye, to reappropriate our (inner) blind spot and re-establish an ethical and aesthetic relationship with the machine.

All this emerges from the surface of the Images, because art has always been the bitter tang of consciousness. It is the perturbing feature, the spur to go beyond limits, a revelation of possible, unfulfilled worlds... It is, in short, the song of change, of the metamorphosis necessary for everything to be better.

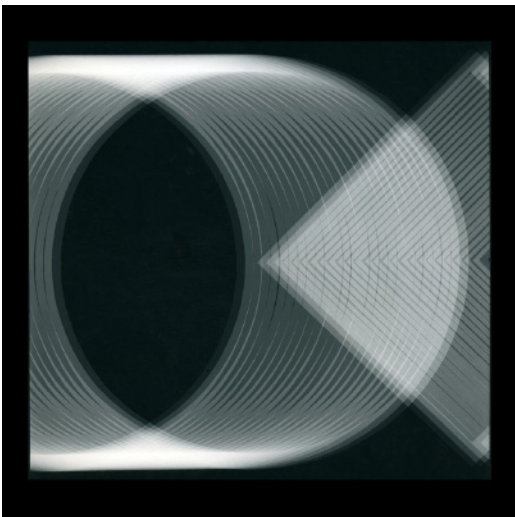
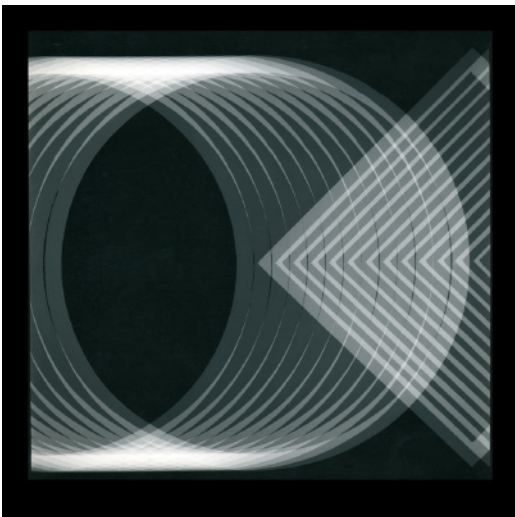
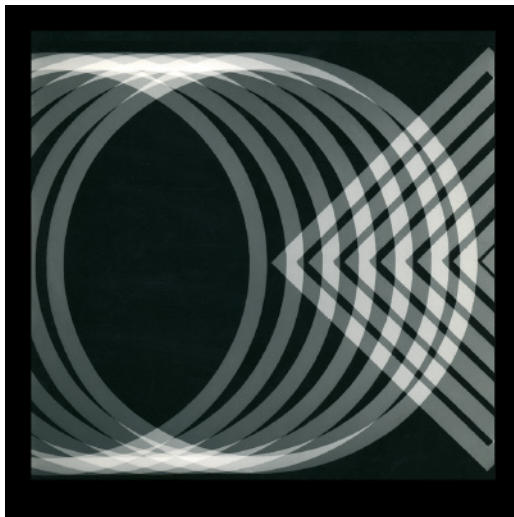
And so the young MID members' naked camera, which records signs – as on film, imprinted directly through the hole of the camera shorn of its lens in some of their experimental films – takes consciousness to its limits and shifts the perceptual problem, while stroboscopia and its effects push it into psychedelia, the outer dimension of a consciousness to which *Psyche* gains access with the clarity of a blinding flash of light. The Synthetic Images seem to retain nothing of the weight of this whole meticulous process, feigning the lightness of a blossoming flower to compose a technical mandala or a mechanical arabesque.

All of which is, in the end, to say politely that what matters is how gracefully one gives oneself to the world.



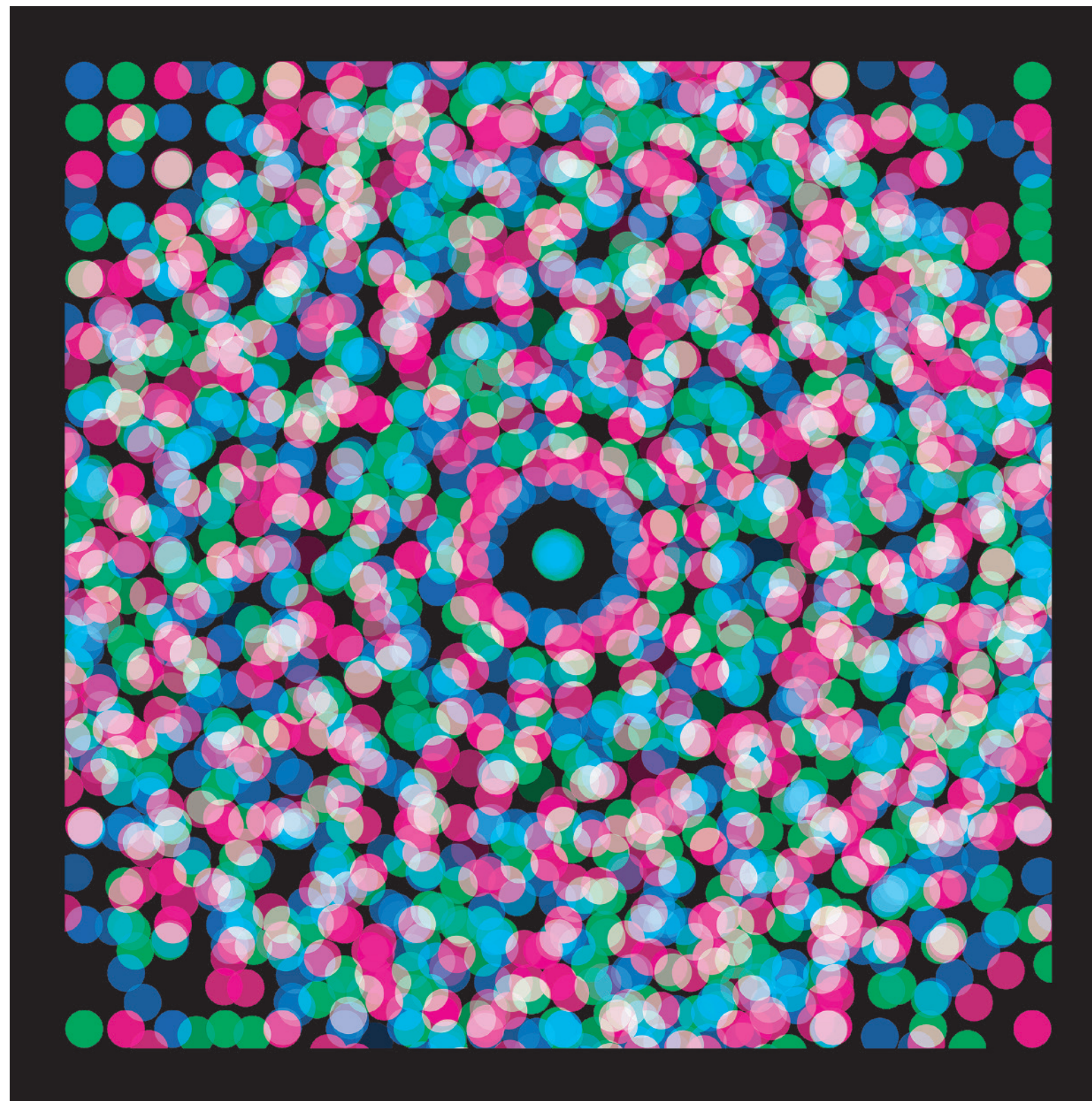
Perimetri circolari e quadrati con movimento lineare

Circular and squared perimeters with linear movement



Cerchi RGB su griglia quadrata con movimento circolare

RGB circles on square grid with circular movement



MID, GRUPPO DI RICERCA

Lea Vergine, Galleria d'arte Il Centro, Napoli, 1965

Che l'arte può essere ricerca e, del pari, può non essere ricerca è faccenda ormai assodata. Sappiamo che l'arte comunemente definita non di ricerca si propone di visualizzare valori già preesistenti e che, per contro, quella di ricerca si propone l'individuazione di valori nuovi. Una delle più appassionanti speculazioni del nostro tempo è, appunto, riuscire a stabilire in che misura l'arte di ricerca rappresenti una ricerca autonoma.

Ad ogni modo, cosa estremamente significativa è il ritorno delle ricerche associate, di operatori che si riuniscono per decidere un programma da sviluppare con rigore e disciplina, e si battono per realizzarlo e diffonderlo, non solo attuando proposte di valore, ma programmando una destinazione di detto valore.

Mentre nella maggior parte delle esperienze programmate si assiste alla riproduzione di un fenomeno scientifico (pur caratterizzato esteticamente), affidato però, nelle sue variabili, all'imprevedibilità del suo divenire, il MID riduce il margine casuale al minimo, poiché la rappresentazione del fenomeno avviene attraverso l'evidenziazione o addirittura l'isolamento del fenomeno stesso.

Nella vita di ogni giorno noi assumiamo inconsapevolmente immagini astratte, non nel senso di immagini irreali ma nel senso di immagini innaturali, prodotte dal panorama artificiale che ci condiziona attraverso sollecitazioni senza intenzionalità né di ricezione né di comunicazione; questi stimoli visivi certo determinano in noi reazioni comportamentali, tanto più se captate, come avviene, a livello subcosciente. Le immagini reali – ma non naturali – che lo spettatore va a cercarsi manovrando direttamente gli oggetti del MID ne attivano invece la coscienza, ne esercitano le capacità critico-selettive, ne arricchiscono – questa volta coscientemente – il patrimonio iconografico.

Con che cosa è chiamato a fare i conti lo spettatore, od osservatore, che dir si voglia? Con un mondo nuovo di immagini dove, anche se non è data una referenzialità semantica precisa e di per sé significativa, le forme sono lì non solo perché le contempi ma anche perché se ne serva.

Esse chiedono soprattutto di essere utilizzate, concorrendo a determinare un'attitudine non più passiva nei confronti della realtà.

La persona che adopera i pulsanti per variare la velocità di rotazione dei tamburi o la frequenza della luce intermittente, modificando la percezione visiva dei motivi grafici tracciati sulla superficie dei cilindri o dei dischi, ha la possibilità di prendere coscienza dei procedimenti tecnico-scientifici di cui si serve e di fenomeni che esistono.

Non solo: facendo volontariamente esperienza dell'oggetto, si rende partecipe della comunicazione visiva controllando le reazioni dipendenti dal suo stesso atteggiamento psico-sensoriale. Lo spettatore è partecipe, dunque, per il fatto che può dar luogo egli stesso a una serie di combinazioni.

L'operazione, quindi, non si esaurisce – come molti vorrebbero affermare – nel piacere del gioco (peraltro momento di estrema saggezza!): le costruzioni con cui si va a giocare sono frutto di una sperimentazione scientifica e, al contempo, veri e propri oggetti utili, quasi come quelli di cui abitualmente ci serviamo. Quasi, perché il loro scopo non è di aggiungere macchinette a macchinette – ulteriori strumenti di utilizzazione, cioè – ma di fornire oggetti artistici pensati e realizzati in modo che alla componente funzionale si accompagni quella estetica. In breve: come può essere bello l'oggetto utile e viceversa. Ma l'intendimento del MID non si risolve a livello della comunicazione individuale: a questa si affianca il problema della divulgazione. Una comunicazione di questo tipo ha valore nella misura della sua maggiore estensione: di qui la necessità di riprodurre gli oggetti in serie, di muta-re il campione (l'*unicum*) in oggetto di consumo alla portata di un qualsiasi acquirente. Ecco allora l'operazione spostarsi nell'ambito del design.

Cosa sia quel procedimento che, con termine inglese, va sotto il nome di design è cosa ormai a tutti nota. Dal discorso che il poeta e critico inglese Herbert Read faceva fin dal 1934 ricaviamo che è quella progettazione attuata con il buon disegno capace di riconciliare le qualità indispensabili di un oggetto con accidentali qualità di bellezza, capace di combinare *bisogni umani con leggi organiche*.

Utilizzando procedimenti scientifici che fanno parte della nostra realtà, servendosi di quanto oggi offre la civiltà tecnologica, il MID ne contraddice i portati aberranti e

MID: A RESEARCH GROUP

Lea Vergine, Galleria Il Centro, Naples, 1965

It has been well-established that art can be research-led or, conversely, it can be not research-led. We know that art commonly defined as non-research-led seeks to visualize values that already exist, while on the contrary research-led art seeks to map out new values. One of the most exciting areas of enquiry of our day is, precisely, attempting to establish to what extent research-based art is representative of autonomous research. Either way, what is particularly significant is the recrudescence of associated research by artists who combine their efforts to decide on a development programme with rigour and discipline, striving to implement and disseminate it not just by implementing value propositions but by seeking out the destination for this value.

While in most programmed experiments, albeit in aesthetically characterized form we encounter reproductions of scientific phenomena, their variables entrusted to the unpredictability of their own becoming, MID reduces the scope of the random to a minimum, given that the representation of its phenomena occurs through highlighting, sometimes even isolating the phenomenon itself.

In everyday life, we unconsciously take on images that are abstract, not in the sense that they are unreal but rather unnatural, generated by the artificial landscape that conditions us through stimuli devoid of intentionality regarding either reception or communication; such visual stimuli without doubt determine behavioural reactions in us, even more so if they are picked up, as in such cases, at subconscious level. Real – but not natural – images that the beholder seeks out by directly manipulating MID's objects on the contrary activate our consciousness, exercising our critical-selective abilities, and (this time consciously) enriching our iconographic heritage.

What is the beholder (or, if you prefer, the observer) called upon to reckon with here? A new world of images in which, even if not specific, an in itself meaningful semantic referentiality is provided; the forms are there not just for them to be contemplated, but also to be made use of. Above all, they cry out to be used, contributing to determining a no-longer-passive attitude towards reality.

People push buttons to vary the drums' rotation speed or the frequency of intermittent light, modifying the visual perception of the graphic patterns traced onto the surface of cylinders or disks, giving them the chance to become aware of the technical-scientific procedures they are using, and of existing phenomena. But that's by no means all: by voluntarily experiencing the object, the beholder becomes a participant in visual communication, controlling their own reactions dependent upon their own psycho-sensory approaches. Given that he or she can create a series of combinations, the spectator is actually a participant.

Consequently, the operation does not end – as on the contrary many wish to affirm – in the pleasure



negativi, la riscatta da quella componente mostruosa che fa guardare a essa come a un'implacabile minaccia di asservimento, ne rovescia il potere alienante e, attraverso nuove direttive di lavoro, rivendica la capacità dell'individuo e storicizzare la propria esistenza nella volontà e consapevolezza di essere.

È un modo per non assecondare il gusto della massa ma per educarlo, somministrando, attraverso i suoi stessi canali di diffusione, oggetti dalla buona forma e dal buon disegno, affinché le forme funzionali siano, lo ripetiamo, esteticamente significanti e presentino un carattere di diversificazione. A questo punto perché non ricordare le parole con cui Gillo Dorfles chiude il suo ultimo libro?

L'uomo vuole imprimere all'universo il proprio marchio, diventare padrone delle cose – naturali o artificiali – che gli stanno accanto. Per far ciò egli potrà valersi degli oggetti e delle immagini prefabbricate come si valeva un tempo degli elementi ancora grezzi che gli forniva la natura. È qui il vero destino dell'uomo, se saprà farlo suo e se non se ne lascerà sfuggire le redini di mano: continuare, ancora e sempre, a dare la sua impronta alle cose create dalla natura e anche a quelle create dalla macchina; mantenere viva la sua capacità di essere arbitro del suo universo vitale e non succube dello stesso; essere volto a un'azione di cui conosce o intravede il fine e non di cui ignora ogni ragione d'essere e a cui supinamente si sottopone.

of play (moreover, a moment of extreme wisdom!): the constructions with which we go play are a result of scientific experimentation and, at the same time, really useful objects, much like those we use on a daily basis. Almost, because their purpose is not to add machines to machines – that is, further instruments of use – but to generate artistic objects conceived and realized in such a manner that the functional component be accompanied by an aesthetic component. In short: how beautiful the useful object can be, and vice versa.

Yet MID's understanding does not resolve itself at individual communication level: it is accompanied by an issue of dissemination. The value of this type of communication is to be found in the measure of its greater extension: hence the need to reproduce objects serially, mutating the sample (the unicum) into an object of consumption that is within reach for any purchaser.

At this point, the operation moves into the sphere of design, a process that, even in Italian using the English word, is well-known to us all. Since the theories put forward by English poet and critic Herbert Read in 1934, we have seen that the forward-looking approach implemented through good design is capable of reconciling the indispensable qualities of an object with the accidental qualities of beauty; it is capable of combining *human needs with organic laws*.

Using scientific procedures that are part of our reality, making use of what our technological civilization offers us today, MID contradicts their aberrant and negative aspects, redeeming them from that monstrous component that makes us look at them as an implacable threat of subjugation, overturning their alienating power and, through new working directives, reclaiming the individual's ability to historicize their own existence in the will and awareness of being. This approach is a way of not pandering to the taste of the masses but rather educating them, leveraging their own channels of distribution to administer objects of good form and good design so that these functional forms are, we repeat, aesthetically significant and present the characteristics of diversification.

At this point, all that is left is to recall the words with which Gillo Dorfles concludes his latest book. *Man wants to imprint his own mark on the universe, to become master of the things – natural or man-made – that accompany him. In order to achieve this, he must be able to make use of prefabricated objects and images in the same way that he once made use of the raw elements of nature. If he is able to make this his own, if he does not let the reins slip from his hands, this becomes man's true destiny: to continue, again and again, to give his imprint to the things created by nature and the things created by machines; to keep alive his ability to be the arbiter of his vital universe rather than a slave to it; to be directed towards an action whose purpose he knows or glimpses, not one whose reason for being he is unaware of, to which he supinely submits.*

LA RISCOPERTA DEL GRUPPO MID

AB, Tribune, 1 agosto 2015

L’Arte Cinetica, da qualche tempo, incontra i favori del mercato, tanto che anche a noi del Gruppo MID, che non abbiamo mai avuto interesse per questo aspetto del lavoro artistico, è stato chiesto di mettere in vendita le nostre opere. Le nostre opere sono in sostanza quelle contenute nel libro: *MID, alle origini della multimedialità. Dall’Arte Programmata all’Arte Interattiva*, e poco altro. Abbiamo accettato di buon grado, e con qualche speranza di arricchimento. Oltre ad alcuni reperti, abbiamo i progetti delle cose fatte durante gli anni Sessanta, e anche progetti che allora, per vari motivi, non sono stati sviluppati. Abbiamo deciso di dedicare parte del nostro tempo a ricostruire fedelmente (filologicamente, si dice) quegli oggetti i cui prototipi sono ben documentati e presenti in vari musei e collezioni. Abbiamo ritenuto corretto riproporre il nostro lavoro, nell’unico modo che ci fosse consentito: rifacendo opere non più esistenti o irrimediabilmente deteriorate. Dopotutto, anche nelle centinaia di mostre cui abbiamo partecipato tra il 1965 e il 1972, gli oggetti non rimanevano identici a quelli iniziali per più di qualche mese. Erano continuamente aggiustati, aggiornati, migliorati e, quando si guastavano e non era vantaggioso ripararli, sostituiti con altri simili. Mi soffermo sulla parola *simili* perché, nonostante gli oggetti siano costituiti da componenti meccanici, elettromeccanici, elettrici, il loro assemblaggio conduce ogni volta a esiti diversi, quindi, in qualche modo, ogni oggetto è diverso dall’altro è, cioè, un originale. Anche quando abbiamo realizzato una piccola serie, gli oggetti non erano uguali tra loro come lo sono le lavatrici Indesit!

Attenti, perciò, a rifiutare la riproduzione degli oggetti, se non altro perché, almeno nel caso del Gruppo MID, gli originali non sono mai esistiti.

A noi interessava produrre un effetto, e mostrarlo, non dar vita a piccoli mausolei commemorativi adatti alla vendita.

EVOLUZIONE CONTINUA: NON SIAMO COME LA GIOCONDA!

Non comprendiamo i motivi che inibiscono di ricreare gli strumenti che rendano visibili gli effetti degli anni Sessanta e di proporli al mercato – considerato che ci sono stati chiesti. I nostri oggetti non sono come la *Gioconda*, destinata a rimanere eternamente uguale a se stessa. Tra l’altro, essi spesso duravano solo il tempo dell’inaugurazione di una mostra, e il giorno dopo dovevano essere riparati o sostituiti. Che differenza c’è tra un oggetto in continua evoluzione (esistito in numerosi esemplari, anche se pubblicato come se fosse unico) che produce un certo effetto, e la riproposizione che ne facciamo adesso?

I nostri oggetti non sono come la *Nike* di Samotracia, congelata perennemente nel marmo. Sono persone vive, attori che mettono in scena un effetto visivo o sinestetico, e non l’illusione di un brandello di universo ingessato e pronto per essere spedito in una mostra–mercato.

Sono strumenti concepiti e realizzati per produrre un segmento di effetti, cioè una gamma di variabilità di un fenomeno ottico (stroboscopia, persistenza retinica, *after–effect* ecc.) elaborato in maniera simbolica, innovativa, sorprendente, esemplare e paradigmatica.

Abbiamo classificato i nostri oggetti nel modo seguente:

- *Generatori stroboscopici*
- *Generatori di interferenze*
- *Generatori di linee traccianti*
- *Lampeggiatori*
- *Synthetic Images*.

Queste tipologie non corrispondono a fenomeni rigidamente definibili, ma a campi di variabilità molto vasti.

Siamo noi a decidere a quale segmento di variabilità far appartenere un certo oggetto, con gli stessi criteri arbitrari con cui si stabilisce quando un grigio è tale e non piuttosto un bianco o un nero.

Lo stesso oggetto ideato e costruito, per esempio, nel mese di febbraio del 1966, a marzo poteva avere un nome e una data differente, perché era uguale ma diverso da quello che per la prima volta fu collegato a una presa elettrica! Allo stesso modo un oggettorifatto

For some time now, Kinetic Art has been a market favourite, so much so that even we of the Gruppo MID, who never had any interest in this aspect of artistic work, have been asked to put our works on sale.

Our works are essentially the ones contained in the book *MID, alle origini della multimedialità. Dall’Arte Programmata all’Arte Interattiva*, and not much else.

We accepted willingly, with some hope of enrichment. In addition to a number of finds, we still have the designs for the things we made in the Sixties, as well as design projects that were not developed at the time for a variety of reasons.

We decided to dedicate some of our time to faithfully (philologically, as they say) reconstructing those objects whose prototypes are well-documented and belong to various museums and collections. We felt it was right to present our work once again, in the only way we were allowed to: by remaking works that no longer exist or have deteriorated irremediably.

After all, even at the hundreds of exhibitions we had between 1965 and 1972, the objects never stayed identical to how they’d started out for more than a few months. They were continuously adjusted, updated, improved and, when they broke down beyond repair, we replaced them with similar ones. I use the word *similar* because, although the objects are made out of mechanical, electromechanical and electrical components, the way they are assembled each time leads to different outcomes. In some aspects, each object winds up different from the others and is therefore an original. Even when we made a small series, the objects were not the same as one another. They didn’t come out like Indesit washing machines! It consequently makes little sense to turn down reproductions of these objects, if only because, at least with the Gruppo MID, the originals never existed! We were interested in producing an effect, in showing it, not creating small commemorative mausoleums suitable for sale.

CONTINUOUS EVOLUTION: WE’RE UNLIKE THE MONA LISA!

We fail to understand why we are not allowed to recreate the tools that made the effects of the 1960s visible, and put them on the market – given that we have been asked to do so.

Our objects are unlike the Mona Lisa, destined to remain eternally the same. Among other things, they often lasted no longer than the time it took to open the exhibition, and had to be repaired or replaced the following day.

What’s the difference between an object in continuous evolution (of which numerous specimens exist, even if they were hailed as being unique) that produces a certain effect, and a new edition we make of it today?

Our objects are not like the *Nike of Samothrace*, frozen forever in marble.

They are like living people, actors that create a visual or synaesthetic effect, not the illusion of a straitjacketed shred of the universe, ready for dispatch to an exhibition/the market.

They are instruments conceived and created to produce a panoply of effects, i.e. a variability range of optical phenomena (stroboscopy, retinal persistence, after-effects, etc.) processed in a symbolic, innovative, suprising, exemplary and paradigmatic way.

We classified our objects as follows:

- *Stroboscopic generators*
- *Interference generators*
- *Tracer line generators*
- *Flashers*
- *Synthetic Images*.

These typologies do not correspond to rigidly-definable phenomena, but to very wide ranges of variability. We decide which segment of variability a certain object belongs to, using the same arbitrary criteria with which it is established that a grey is a so-and-so colour, rather than a white or a black.

The same object designed and built, for example, in February 1966, could have had a different name and date in March; it may have been the same but it was different to the one that was connected to an electrical outlet for the first time!

Similarly, an object philologically remade today is the same but different from the non-existent – but oh so coveted by collectors! – prototype.

We consider the problem of dating to be irrelevant, because in our case the original objects never existed definitively. For us, it has always been about objects in progress, exhibited and photographed during one moment of their life.

filologicamente oggi, è uguale ma diverso dall’inesistente – ma tanto agognato dai collezionisti! – prototipo.

Noi riteniamo irrilevante il problema della datazione, perché gli oggetti originali, nel nostro caso, *non sono mai definitivamente esistiti*. Si è sempre trattato di oggetti in divenire, esposti e fotografati in uno dei loro momenti di vita.

Quindi ci sentiamo autorizzati a datare agli anni Sessanta anche un oggetto di oggi, che altro non è che la continuità di quello di allora.

I nostri non sono **oggetti punto**, ben identificabili nel tempo e nello spazio).

I nostri sono **oggetti flusso**, dotati di un divenire e di una fluidità spazio/temporale, quindi databili quasi a piacere.

Potremmo tranquillamente affermare che le niche date che abbiano qualche interesse sono quelle che indicano quando per la prima volta è stato sperimentato un certo effetto e limitare tutte le datazioni a quei pochi compleanni. Noi stessi non siamo tanto sicuri dell’anno e del giorno in cui sia stato elaborato un effetto: lavoravamo sodo, un mondo ci si apriva davanti, e non avevamo il tempo per etichettare, datare e siglare la massa di cose che facevamo.

Lo facciamo adesso, per il piacere dei collezionisti.

Ecco una tabellina riassuntiva:

- *Generatore stroboscopico*: 1965
- *Generatore di interferenze*: 1966
- *Lampeggiatore*: 1966
- *Generatore di linee traccianti*: 1967
- *Altri effetti*: 1965/1972
- *Synthetic Images*: 1965/1972
- *Film sperimentali*: 1965/1972.

ARTE CINETICA E RIPRODUCIBILITÀ

Di cosa stiamo parlando? E perché, a sessant’anni di distanza, ci troviamo a spiegare queste cose a persone che negli anni Sessanta andavano all’asilo, che di quel periodo conoscono poco e in modo distorto e nulla hanno visto dal vero, venendone a conoscenza in modo mediato?

Perché dobbiamo convincere gente che preferisce inventare una storia di comodo, adatta a valorizzare acquisti da allineare su uno scaffale?

Ci troviamo in questa scomoda condizione perché l’anno scorso abbiamo firmato un contratto di rappresentanza globale e di commercializzazione, in accordo con il quale abbiamo prodotto alcune opere, senza alcun intento mistificatorio, e anzi sentendoci autorizzati, in quanto si tratta di Arte Cinetica, cioè un’arte basata sul progetto, ben lontana dall’esecuzione manuale, artigianale, estemporaneamente creativa, estrosa, mirante a delineare uno stile tipico dell’autore.

La nostra arte è basata sul progetto, sulla produzione, sulla riproducibilità, sulla tecnica. La nostra arte è basata sulla scienza, così definita: *Per scienza s’intende un sistema di conoscenze ottenute attraverso un’attività di ricerca organizzata e con procedimenti metodici e rigorosi, allo scopo di giungere a una descrizione, verosimile, oggettiva e con carattere predittivo, della realtà e delle leggi che regolano l’occorrenza dei fenomeni. La scienza è basata sull’esperienza diretta e sulla riproducibilità dell’esperienza*.

Per questo ci riteniamo autorizzati a fare oggi quello che facemmo allora, senza preoccuparci della datazione che, casomai, è un problema dei collezionisti, non nostro.

Questa ventata d’interesse s’innesta in un mercato sempre più polverizzato, nel quale si smerciano le opere dell’Arte Cinetica con la stessa logica antiquaria del reperto, dell’impossibile autenticità, della pretesa di tipicità stilistica di oggetti assemblati con componenti industriali e non fatti con le pennellate che permettono la riconoscibilità del segno. Si utilizzano criteri tipicamente usati per quadri, tempere e acquerelli.

Si trascura il pilastro poetico dell’Arte Cinetica, secondo il quale **il valore estetico non risiede nell’oggetto in sé – nel contenitore, nel ruotismo, nel motorino – ma nell’effetto che questo insieme produce**.

Effetto dovuto all’interazione tra l’oggetto e chi ci si rapporta. Il valore artistico non è quello dell’oggetto, ma ciò che quell’insieme – più o meno meccanico (quindi deperibile) – produce.

This is why we feel authorized to date to the Sixties objects made today: they are simply a continuity of the objects from that time.

Ours are not **objects as points**, easily identifiable in time and space.

Ours are **objects in flow**, endo- wed with a becoming and a spatial/temporal fluidity. They may, therefore, be dated almost at will.

We may safely say that the only dates that are of any interest are those that indicate when a certain effect was tried out for the first time, and limit all dates to that small number of birthdays. Even we are not totally sure of the year and the day on which we managed to achieve a given effect: we worked hard, a world opened up before us, and we didn’t have the time to label, date and initialize the mass of things we were creating.

To please collectors, we can do that now.

Here’s a summary table:

- *Strobe generator*: 1965
- *Interference generator*: 1966
- *Flasber*: 1966
- *Tracer line generator*: 1967
- *Other effects*: 1965/1972
- *Synthetic Images*: 1965/1972
- *Experimental films*: 1965/1972.

KINETIC ART AND REPRODUCIBILITY

What are we talking about, here? Why, seventy years down the line, do we find ourselves explaining these things to people who were in kindergarten in the 1960s, who know little about those years (and what they do know is distorted), who saw none of this in person, who know of it only in a mediated way? Why should we have to persuade people who prefer to invent a convenient story, to add value to purchases for lining up on their shelves?

We find ourselves in this uncomfortable position because last year we signed a contract for the global representation and marketing of our works. Accordingly, without any intent to muddy the waters, we have produced some works, and indeed feel authorized to do so, because Kinetic Art is based on design, quite some distance from manual, artisanal, extemporaneously creative, imaginative execution aimed at outlining a typical authorial style.

Our art is based on design, production, reproducibility, and technology. Our art is based on science, the definition of which is: *Science is defined as a system of knowledge obtained through organized research and with methodical and rigorous procedures in order to arrive at a plausibly objective and predictive description of reality and the laws that regulate the occurrence of phenomena. Science is based on direct experience and the reproducibility of experiments*.

This is why we consider ourselves authorized to do today what we did back then, without worrying about dating which, if anything, is a problem for collectors, not us.

This wave of interest comes from an increasingly-fragmented market in which works of Kinetic Art are sold with the same antiquarian logic as artefacts of impossible authenticity, a pretence of stylistic typicality regarding objects assembled using industrial components rather than made from brushstrokes that allow for recognizability of sign: criteria typically applied to paintings, tempera and watercolours.

What ends up being forgotten is Kinetic Art’s poetic pillar, whereby aesthetic value does not lie in the object itself – in the container, the gear train or motor – but in the effect the whole produces.

The effect is due to an interaction between the object and whoever relates to it. **The artistic value lies not in the object but in what the more-or-less mechanical (and therefore perishable) ensemble produces**.

It seems obvious to us that, by reconstructing the mechanism that produced the effect in the Sixties, that effect can live on far beyond initial assembly. This is all the more so if the same creators undertake the reconstruction.

A Shakespeare play continues to be worthy of admiration even if the author has been dead for centuries, if the theatre where it was first performed has been demolished, and if the actors are the distinguished guests of cemeteries. *Othello* goes back on the playbill and you stump up for the ticket, happy with the play and the performance.

It would be perverse to pretend to resurrect the author and the actors, to have zombies in their and the spectators’ stead. The value of a Tchaikovsky’s Violin Concerto lies not in the instrument, in possession of the original violin and violinist...

Ci sembra scontato che l’effetto possa rivivere anche oltre il suo assemblaggio iniziale, ricostruendo il meccanismo che lo produsse negli anni Sessanta. Tanto più se quella ricostruzione è fatta dagli stessi autori.

Una commedia di Shakespeare continua a essere apprezzabile anche se l’autore è morto da secoli, se il teatro in cui fu inizialmente rappresentata è stato demolito, se gli attori sono illustri ospiti dei cimiteri.

Si rimette in scena l’*Otello* e si paga il biglietto, ben contenti della rappresentazione e dell’interpretazione. Sarebbe perverso pretendere di resuscitare l’autore e gli attori, rendendo loro e gli spettatori degli zombie.

Il valore del *Concerto per violino* di Tchaikovsky non risiede nello strumento violino, e neppure nell’esistenza di violino e violinista primigeni…

CONTRO GLI EPIGONI

La valutazione legata all’originale è adatta alle opere assimilabili all’arte convenzionale: ai quadri di Julio Le Parc e di Alberto Biasi, alle sculture di Marcello Morandini, alle serigrafie del Gruppo N, di cui è giusto pretendere autenticità e imm modificabilità, se non altro perché la loro funzione è di starsene sotto vetro, immobili, a farsi contemplare. Non è certamente applicabile a opere che, funzionando, si logorano.

Attualmente si sta dando rilievo ad autori minori ed epigoni, a quelli che anche in pieno periodo dell’Arte Cinetica continuavano a fare opere adatte al mercato, letteralmente appiattite alle aspettative convenzionali del quadro da appendere. Autori le cui creazioni siano serializzabili e ai quali si riesca a evitare la doppia datazione, con il tacito accordo che la massa di opere messa in circolazione provenga davvero dagli archivi e dai magazzini degli anni Sessanta. Naturalmente tutto ciò è regolato e garantito da fondazioni ed entità variamente configurate.

Casomai sorge il dubbio che quegli artisti siano davvero stati capaci di produrre, durante gli anni Sessanta, tutto quello che si vede in circolazione nelle mostre e nelle aste…

Il desiderio dei collezionisti è convenzionale, indirizzato verso l’opera da appendere, non verso altre tipologie: da tavolo, a pozzo ecc.

Sono trascurate le opere più significative ed esemplari: quelle motorizzate e cinetiche, le opere grandi, insomma quelle purtroppo deperibili e spesso realizzate con intento dimostrativo e non di manufatto durevole.

Non si tiene conto che l’Arte Cinetica s’identifica con la ricerca e che la sua rivoluzione intendeva superare scultura e pittura per imporre invece tipologie innovative: ambienti, grandi strutture, film, fotografie, oggetti non consueti come per esempio, nel caso del Gruppo MID, verticali, a pozzo. Opere che, per la loro diversità, sfidano la resistenza al cambiamento e le convenzioni, quindi faticano a trasformarsi in merce da asta o da mostre collettive, prodotte ad hoc per il mercato.

Ricordiamo che MID è l’acronimo di *Mutamento Immagine Dimensione*.

Mutamento: cambiamento, innovazione, attitudine all’avanguardia. *Immagine*: visualità, l’area in cui lavoriamo. *Dimensione*: coinvolgimento della dimensione temporale, di quella multimediale e delle sinestesi.

ANCORA SULLA DATAZIONE DELLE OPERE

Un tabù: la *doppia data*. Fumo negli occhi dei mercanti e dei collezionisti.

Un concetto che evidenzia la deperibilità dell’oggetto e la conseguente necessità di restauri sostanziali, se non di rifacimenti.

Bisogna evitare anche la parola *macchina*, che i collezionisti hanno legato a *motorini*: il peggio del peggio, cretinismo di una generazione cresciuta giocando con il Meccano, trabiccoli da cui stare alla larga…Terrificanti le evocazioni emanate dalla parola *macchina!* Grumo semantico che sembra suggerire che le opere significative dell’Arte Cinetica non erano quasi mai bidimensionali, anzi occupavano la terza e la quarta dimensione, nella fantasia dei collezionisti accrocchi cicolanti e tremolanti, poco adatti alle possibilità espositive delle loro case borghesi.

I collezionisti e i mercanti, dal loro punto di vista, hanno ragione. Le macchine si guastano, richiedono manutenzione, sono complesse da esporre.

Generano il problema dell’autenticità e delle tecnologie che scompaiono e non possono più essere riprodotte. Ci chiediamo quale sia l’autenticità di un motore elettrico o di un

AGAINST EPIGONES

Any assessment associated with an original work may well make sense for works akin to conventional art: paintings by Julio Le Parc and Alberto Biasi, Marcello Morandini’s sculptures, serigraphs by the Gruppo N, about which it is fair to claim authenticity and immobility, if only because their function is to sit there under glass, be motionless and be contemplated. It certainly does not make sense for works that wear out because they’ve been functioning.

Nowadays, interest falls on minor, epigone authors, those who, slap bang in the middle of the Kinetic Art period, continued to make market-friendly works, flattened literally to meet the conventional expectations of hangable paintings. Such authors’ works could be produced serially, they have no need for double dating, as a result of a tacit agreement that the mass of works in circulation really does hail from Sixties archives and warehouses.

Of course, the whole shebang is regulated and guaranteed by a slew of foundations and entities configured in various ways.

Doubts may perhaps arise as to whether during the Sixties these artists really were able to produce all the pieces seen in circulation in exhibitions and at auctions, but what collectors want is conventional-ity, a work for hanging rather than works that sit on a table, in a well, whatever.

This means that the most significant and exemplary works fall into oblivion: motorized and kinetic works, large-scale works, in short, works that unfortunately are perishable and were often made with demonstrative intent rather than as a durable artefact.

This fails to take into account that Kinetic Art self-identifies with research, that its revolution was intended to go beyond sculpture and painting and usher in innovative typologies: environments, large-scale structures, films, photographs, unusual objects such as, for example, in the Gruppo MID’s case, vertical, well-shaped objects. Because of their diversity, these works challenge our resistance to change, they challenge convention, hence it is hard to turn them into merchandise for auctions or collective exhibitions, made specifically for the market.

Remember, MID stands for *Mutamento [Change], Immagine [Image], Dimensione [Dimension]*. *Change*: alteration, innovation, an aptitude for the avant-garde. *Image*: visuality, the area in which we work. *Dimension*: involvement of the temporal dimension, the multimedia dimension and that of synaesthesia.

YET MORE ON DATING WORKS

A taboo for you: the *double date*. Smoke in merchants’ and collectors’ eyes. A term that highlights the object’s perishability and a consequent need for substantial restoration, if not a remake.

We must also avoid the word *machine*, which collectors associate with *little motors*: the worst of the worst, the cretinism of a generation that grew up playing with Meccano, contraptions to steer clear of… What terrifying scenarios the word machine opens up!

This semantic clot seems to suggest that Kinetic Art’s significant works were almost never two-dimensional, they occupied the third and fourth dimensions, in collectors’ imaginations squeaky and flickering Heath Robinson contraptions, unsuited to being exhibited in their middle-class homes.

From their point of view, collectors and dealers are right. Machines break down, they need maintenance, they’re complex to exhibit. They have issues of authenticity, they use technologies that die out and can no longer be reproduced.

We may ask ourselves, what does authenticity mean for an electric motor or a ball bearing? In what way are they similar to pictorial trait and nineteenth-century style, which are so hard to see beyond? Despite it all, challenging the historical truth, collectors prefer the artefact, the antique, some vintage little cadaver! Or they pretend that many of their purchases are really original: a very strange, perverse system based on a code of silence.

In short, since Kinetic Art is not something that can be hung, it has been mothballed for forty years, and now they want to trot it back out again, misrepresenting and falsifying it: little pictures, silkscreen prints, small works, ribbons and bows, more or less round holes, epigones, invented artists and others who became hyper-productive after they passed away…

ON THE REPLICA IN KINETIC ART

Collectors would like us go to junk shops and bric-à-brac markets to root out old engines, rusty screws and nails that we should then straighten. They’d like antiques, the more moth-eaten the better. They won’t accept something like compliance with today’s regulations (vital if you want to turn a work on in a museum, for example), and demand plugs that are non-standard, dangerous electric cables, without even beginning to consider that a working object is preferable, one that can restore those

cuscinetto a sfere, e in cosa essi siano assimilabili al segno pittorico e alla stilistica ottocentesca, così difficile da superare.

Nonostante tutto – sfidando la verità storica – i collezionisti preferiscono il reperto, l’anticaglia, il cadaverino d’epoca! Oppure fingono che tanti dei loro acquisti siano veramente originali: un ben strano e perverso sistema omeroso.

Insomma, non essendo l’Arte Cinetica roba da appendere, l’hanno tenuta in naftalina per quarant’anni e adesso la vorrebbero recuperare, ma travisandola e falsificandola: quadretti, serigrafie, operine, nastrini e fettuccine, buchi più o meno tondi, epigoni, artisti inventati e altri diventati iperproduttivi post mortem.

DELLA REPLICA NELL’ARTE CINETICA

I collezionisti vorrebbero che recuperassimo da rigattieri, e nei mercatini di bric–à–brac, vecchi motori, viti arrugginite e chiodi da raddrizzare, vorrebbero legni d’antiquariato, magari tarlati. Non accettano neppure l’adeguamento alle normative (indispensabile per poter accendere le opere nei musei, per dirne una) e pretendono spine fuori norma, cavi elettrici pericolosi, senza considerare affatto che è preferibile un oggetto funzionante, capace di restituire i meravigliosi effetti che avevano incantato cinquant’anni fa. Crediamo nel valore filologico e artistico della replica, del rifacimento e conseguentemente della doppia datazione, e non riteniamo affatto che essa abbia meno valore dell’iniziale insieme di scatole, motori, cavi elettrici e lampadine!

La doppia datazione, applicata a opere degli anni Sessanta distrutte, disperse o semplicemente non riparabili, non mistifica che l’oggetto arrivi fino a loro dai recessi del passato. A sostegno del rifiuto per la doppia datazione si cita che Marcel Duchamp, a un certo punto della carriera, non avesse abbastanza opere, che la domanda superasse la possibilità di offerta. Per questo si mise a replicare, tardivamente, orinatoi e ruote di bicicletta, senza però che fossero ben accette dal mercato.

Naturalmente l’esempio non regge: è improprio. Duchamp operava nel mondo dell’arte classica e con essa si rapportava. I suoi erano gesti e provocazioni che, se moltiplicati, non potevano che diventare stucchevoli, quindi non apprezzabili.

Le sue opere non erano nate per essere riprodotte, così come, della statua del *Laocoonte*, si possono fare solo calchi e della *Gioconda* solo cartoline.

La replica di oggetti dell’Arte Cinetica è tutt’altra cosa.

L’**ambiente** è quello dell’industria, della produzione, della scienza, delle tecniche, del progetto.

Il **paradigma culturale** è quello della riproducibilità tecnica.

La **poetica** è quella della ricerca, dell’arte come scienza, e non certamente del manufat-to/feticcio.

Che male c’è a proporre opere restaurate o rifatte? Qualcuno è in grado di spiegarlo, con argomenti che non siano quelli della raccolta delle figurine Panini?

Si assiste a cose paradossali, oggetti motorizzati esposti immobili, lasciati spenti, facendo credere che così siano stati concepiti; presenza nelle aste e nelle mostre di artisti di cui nessuno conosceva l’esistenza, ma assai prolifici, tanto da invadere i cataloghi; datazioni arbitrarie; epigoni.

Il macello del buon senso e della verità storica.

STATEMENT

Noi del Gruppo MID non possiamo tacere, accodandoci alle perversioni del mercato e nella speranza che gli acquirenti non si accorgano degli imbrogli che sono loro sistematicamente rifilati. Intendiamo aprire questa spinosa tematica dei collezionisti che – con sicumera – manipolano la storia dell’arte e condizionano gli artisti a fare e a rifare ciò che a loro piace di più…Condizionando anche vedove e gestori di patrimoni storici originali, purtroppo. Marangoni e io ci tiriamo fuori da queste perversioni e da una mistificata mercificazione dell’arte usata come risparmio fiscale e come veicolo di spostamento di capitali. Queste cose non ci emozionano e non ci indignano, ma che almeno siano fatte senza la pretesa di cambiare la Storia. Recentemente ci è stato chiesto di anticare repliche di progetti degli anni Sessanta e persino oggetti originali. Non lo abbiamo fatto, e alcune opere finora messe in vendita non sono risultate abbastanza false per i canoni dei collezionisti.

wonderful effects that enchanted them fifty years ago.

We believe in the philological and artistic value of the replica, the remake. Ergo, we believe in double dating. We do not in the least believe it to be of less value than the initial set of boxes, motors, electric cables and bulbs!

Applied to works from the Sixties that were destroyed, dispersed or are simply beyond repair, double dating does not mystify the fact that the object comes from the recesses of the past.

In support of a rejection of double dating, people bring up Marcel Duchamp’s name. At a certain point in his career, demand exceeded supply and Duchamp did not have enough works. To resolve this problem, he belatedly began replicating urinals and bicycle wheels, but the market turned up its nose at them. Of course, this example does not hold water: it is plain wrong. Duchamp worked in the world of classical art, that was the world he related to.

His gestures and provocations were gestures and provocations that, if multiplied, would merely have become cloying and therefore unworthy of appreciation. His works were not created to be reproduced. Similarly, the only thing you can do with the statue of *Laocoön and His Sons* is to make a cast of it; all you can make out of the *Mona Lisa* is postcards.

The replication of Kinetic Art items is entirely different.

Their **milieu** is industry, production, science, technicality and design.

Their **cultural paradigm** is technical reproducibility…

Their **poetics** is that of research as applied to art and science, emphatically not that of the artefact/fetish.

What harm is there in proposing restored or rebuilt works? Can anyone explain this, using reasoning other than what may be applied to Panini sticker collections?

We see so many paradoxical things: motorized objects exhibited motionless, turned off, making it look like they were conceived this way; artists whose existence no one knew of, even if they were so prolific, to the point of invading catalogues and cropping up at auctions and exhibitions; arbitrary dating; epigones.

A massacre of common sense and historical truth.

STATEMENT

We of the Gruppo MID cannot remain silent. We shall not fall into line with the perversions of the market, in the hope that buyers fail to notice the swindles to which they are systematically being subjected.

We intend to open up the thorny issue of collectors who self-assuredly manipulate art history and pressure artists into creating and recreating what they like best… Unfortunately, also pressuring the widows and managers of this original, historical heritage.

Marangoni and I have extracted ourselves from these perversions, from the mystified commodification of art used as tax savings and as a vehicle for capital transfers.

These things neither exercise us nor make us indignant, but at the very least they should take place without any pretension to changing history.

We were recently asked to *age* replicas of Sixties projects, even original objects.

We said no, and some of the works we’ve put up for sale so far have turned out not to be fake enough to meet potential collectors’ expectations.

What follows is a non-unequivocal, evolving statement.

- We do not intend to become forgers of ourselves; we do intend to reconstruct works from the 1960s philologically, stating as much.
- Given that the statute of Kinetic Art is based upon design, multiples and series, it is therefore legitimate to update or completely recreate intrinsically-perishable works.
- In view of the fact that the dating of works should be irrelevant, we state that programmatically we could:
 - Cater to collectors’ desires and offer only double–dated works.
 - Show respect for our ideas as artists and the poetics of Kinetic Art, and date the works according to the year in which they were conceived and designed, independent of modifications and remakes.

These decisions will perhaps not be final.

We consider this issue to be of little significance in comparison to the iconic and historical quality of our work. I mean, we’ll do our bit; the market can do its bit too. We’re sure that collectors will appreciate our position and be grateful to us for breaking the perverse spell that has had a hold on kinetic artefacts.

Quella che segue è una dichiarazione non univoca e in divenire.

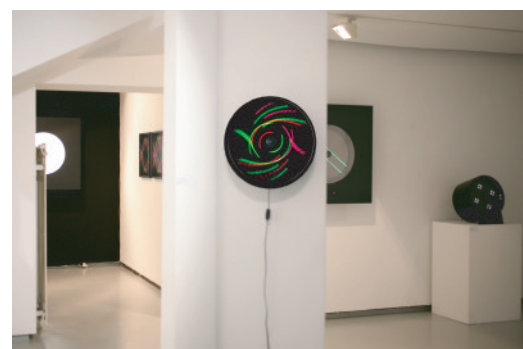
- 1) Noi non intendiamo diventare i falsari di noi stessi, ma ricostruire filologicamente opere degli anni Sessanta, dichiarandolo.
- 2) Premesso che lo statuto dell'Arte Cinetica si basa sul progetto, il multiplo e la serie, quindi riteniamo lecito aggiornare o rifare completamente opere intrinsecamente deperibili.
- 3) Considerando irrilevante quale debba essere la datazione delle opere, affermano che, programmaticamente, potremmo:
 - 3.1) andare incontro ai desideri dei collezionisti, e offrire solo opere a doppia data.
 - 3.2) avere rispetto delle nostre idee di artisti e della poetica dell'Arte Cinetica, e datare le opere secondo l'anno in cui sono state concepite e progettate, indipendentemente da aggiustamenti e rifacimenti.

Forse queste decisioni non saranno definitive.

Riteniamo questa problematica una questione di lana caprina, relativamente alla qualità iconica e storica del nostro lavoro.

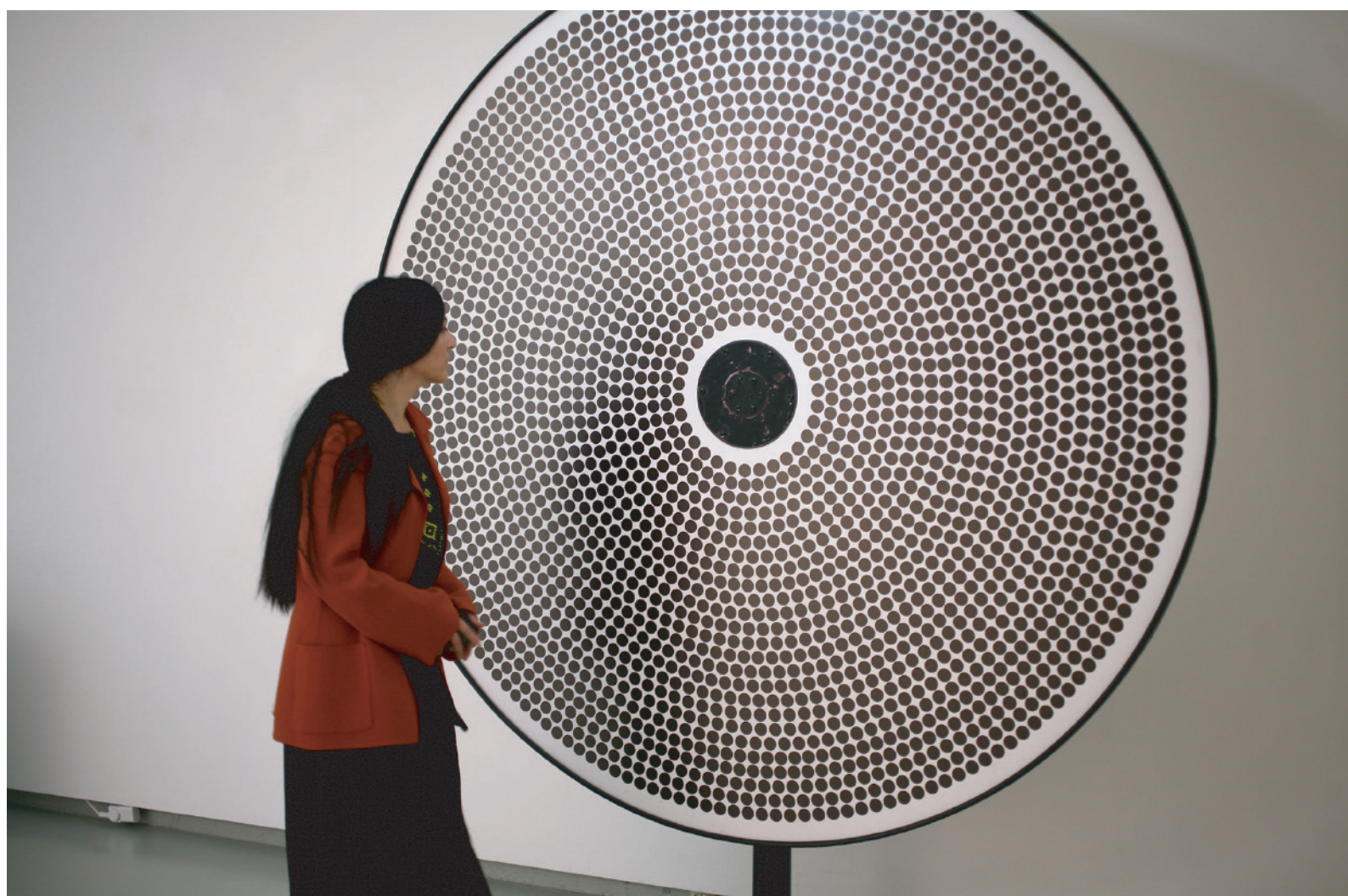
Insomma, noi facciamo la nostra parte, il mercato faccia la sua.

Siamo sicuri che i collezionisti apprezzeranno la nostra posizione e ci saranno grati per aver infranto l'incantesimo perverso del reperto cinetico.



Mostra
Gruppo MID – Antonio Barrese, Alberto Marangoni
Galerie Denise René, Paris, 2017

Gruppo MID – Antonio Barrese, Alberto Marangoni
Exhibition
Galerie Denise René, Paris, 2017



IL GRUPPO MID E L'ARTE CINETICA E PROGRAMMATA

AB, 2016

Il titolo intero sarebbe:

**TROPPO BELLA, TROPPO STUPEFACENTE, TROPPO DIFFICILE,
TROPPO FACILE, TROPPO PERICOLOSA.**

Il Gruppo MID e l'Arte Cinetica e Programmata.

Non credo sia mai capitato che un movimento artistico venisse proditoriamente e sistematicamente minimizzato a vantaggio delle correnti a esso contemporanee, che sono state invece ingigantite. Si accusa l'Arte Cinetica e Programmata di avere avuto troppo successo, di essersi trasformata in giochini da attrazione vetrinistica, di essere scaduta nella banalità. Come se questo non fosse il destino di qualsiasi espressione artistica della società consumistica di massa. Si tacciano, invece, gli straordinari portati di innovazione e di esplorazione linguistica. Si ignora la rivoluzione dell'unificare arte e scienza, il protagonismo dato alle tecniche e agli strumenti, l'anticipazione dell'interattività e la centralità dello spettatore, le ricerche di più vasti spazi, l'importanza data al corpo.

Si dimentica che tutta l'arte successiva le è largamente debitrice, a cominciare dalla Minimal Art, dalla Body Art, fino all'Arte Digitale che, per almeno due decenni, ha fatto finta di non avere radici, di essere nata per partenogenesi dal monitor del computer o dagli algoritmi dei software. Per il sistema dell'arte è stato assai più facile avvalorare opere tradizionali – per quanto giudicate d'avanguardia – che non davano problemi di esposizione (nelle sale dei musei e nei salotti dei collezionisti), quadri da appendere, sculture e

installazioni da collocare in un luogo per poi dimenticarsene. Gli oggetti cinetici sono troppo delicati: si guastano e rimangono immobili se qualcuno non ne cura la manutenzione. Gli oggetti cinetici, per dirla tutta:

- si muovono, hanno bisogno della corrente elettrica.
- sono rumorosi, appaiono sgangherati.
- spesso richiedono il buio o la penombra: troppo faticoso oscurare le finestre.
- specialmente, ci pongono davanti – mostrandone il senso in modo rivoluzionario – ai veri problemi della contemporaneità: la corposa presenza della macchina, il valore della scienza, il protagonismo delle persone, la possibilità – lavorando intensamente – di avere una visione positiva della tecnologia, della scienza e della produzione.

È stato più facile ignorare tutto e trastullarsi con la ruggente pseudo-rivoluzione del Sessantotto, adagiarsi tra gli strepiti salottieri della Pop Art, appendere al muro un'opera concettuale.

Il sistema dell'arte ha voluto annullare l'idea di **arte come progetto** e della centralità del progetto, cose che avrebbero dato un significato ben diverso ai decenni successivi, orientando il corso degli eventi verso una condizione non catastrofica come quella che stiamo vivendo. Non è un caso che oggi – senza citare l'origine ed evitando di attribuirne la paternità – si stiano sviluppando idee salvifiche radicate proprio nel pensiero dell'Arte Cinetica e Programmata. Non esisteva neppure la parola per definirne il paradigma.

Arte: vaga e da superare.

Design: fortemente connotato dall'Italian Style e univocamente appartenente al mondo industriale.

Progetto: difficile da spiegare e accettare. Io stesso ho impiegato trent'anni per riuscire a spiegarmelo.

Secondo me e la parola è **téchné**: fare al meglio possibile dal punto di vista innovativo, esecutivo, tecnico, linguistico ed espressivo. Cioè, la perfetta fusione di arte, scienza, tecnica, politica e progetto.

Il Gruppo MID nasce quando l'Arte Cinetica e Programmata inizia il suo declino. La sua prima mostra, infatti, è *Nuova Tendenza 3*, del 1965.

Proprio per questo **il MID è un gruppo post-Arte Cinetica e Programmata**, per quanto sia storicamente considerato a pieno titolo parte del movimento. Questa diversità non è solo teorica, ma anagrafica. Non è un caso che io sia ancora attivo, che produca opere originali e non repliche di quelle degli anni Sessanta. D'altro canto anche Giovanni

THE GRUPPO MID AND KINETIC AND PROGRAMMED ART

AB, 2016

The full title would be:

**TOO BEAUTIFUL, TOO AMAZING, TOO DIFFICULT, TOO EASY,
TOO DANGEROUS.**

The Gruppo MID and Kinetic and Programmed Art.

I do not think it has ever happened before that an artistic movement has been prodigiously and systematically minimized to benefit other currents of the day, which were boosted enormously. Kinetic and Programmed Art is accused of having had too much success, of having turned into a kind of shop window attraction, of having gone past its sell-by-date and sailed into banality. As if this wasn't the fate of every artistic expression in our mass consumer society...

On the contrary, silence reigns about its extraordinary innovation and stylistic exploration. We hear nothing about the revolution of unifying art and science, the lead role given to technology and tools, its status as a precursor to interactivity and the centrality of the spectator, research into wider spaces, or the importance given to the body.

People forget that all art that followed on from Kinetic and Programmed Art is very much indebted to it, starting with Minimal Art, Body Art... right up to Digital Art which, for at least two decades, pretended not to have any roots at all, to have been born by partenogenesis from the computer monitor or software algorithms. It was far easier for the art system to validate traditional works that did not throw up exhibition-related problems (whether in museum halls or collectors' living rooms), paintings to be hung, sculptures and installations that can be set up in some corner and then forgotten about.

Kinetic objects, on the contrary, require at least minimal maintenance.

For that matter, kinetic objects:

- Move, hence they require electricity.
- Can be noisy.
- Can require darkness or semi-darkness.
- Most of all, revealing their meaning in a revolutionary way, they put us face-to-face with the real problems of contemporaneity: the full-bodied presence of the machine, the value of science, the protagonism of people and, if we strive hard enough for it, the chance to hold a positive view of technology, science and production.

But it was easier to ignore the whole shebang and mess around with the noisy pseudo-revolution of '68, to be part of the whooping crowd around Pop Art, to hang a conceptual work on the wall...

The art system set out to cancel the idea of **art as design project** and the centrality of design, things that would have imbued the following decades with vastly different values, that would have oriented the course of events towards something far less catastrophic than what we experience today.

By not mentioning their origins and not attributing authorship to us, it is no coincidence that salvatory ideas are being developed today whose roots specifically go back to the thought behind Kinetic and Programmed Art, without even a word to define the paradigm of Kinetic and Programmed Art.

Art: vague and to be overcome.

Design: strongly characterized by Italian Style and uniquely belonging to the industrial world.

Project: difficult to understand and accept. It took me thirty years just to explain this to myself.

In my opinion, the salient word is **téchné**: to do one's utmost from an innovative, executive, technical, linguistic and expressive point of view. In other words, the perfect fusion of art, science, technology, politics and design.

The Gruppo MID came into existence just as Kinetic and Programmed Art was beginning its decline. The Group had its first exhibition at *Nuova Tendenza 3* in 1965.

For this very reason, **MID is actually a Post-Kinetic and Programmed Art group**, even if historically it is considered to be a fully-signed up part of the movement.

The difference is not just theoretical, it's there in the dates. It is no coincidence that I am still active, producing original works and not replicas of works from the Sixties.

In one of the introductory texts to this monograph, Giovanni Anceschi admits that the Gruppo MID was the successor to Gruppo T, in some cases bringing to fruition ideas that Gruppo T had outlined but not fully realized.

Anceschi, in uno dei testi introduttivi di questa monografia, ammette che il Gruppo MID sia stato il successore del Gruppo T, addirittura portando a compimento alcune idee che esso aveva abbozzato ma non pienamente realizzato. Vi sono molti elementi che avvalorano questa tesi costituendone anche il differenziale poetico.

IL COMPLETO ANONIMATO

La poetica (l'ideologia?) dei gruppi sosteneva che l'arte avesse fondamenti razionali (scientifici) e che fosse fatta da operatori e non da artisti, che di conseguenza fossero centrali la procedura esecutiva e l'esito, non l'autore: a ciò si deve l'idea del gruppo. Detto questo, il Gruppo N e il Gruppo T (ma anche il GRAV) hanno continuato a firmare le opere individualmente, senza necessariamente aggiungere la dizione di gruppo. Il MID, invece, radicalizza questo aspetto firmando esclusivamente Gruppo MID.

INTERATTIVITÀ

Gli oggetti dell'Arte Cinetica e Programmata dichiaravano e proponevano l'interattività e l'intervento del fruitore. Spesso, però, essa era passiva, data dal movimento dello spettatore e non dall'oggetto. Altrettanto frequentemente si trattava di variabilità percettiva o ciclica e ripetitiva, data da un motorino. Gli oggetti del MID, invece, sono sempre autenticamente e completamente interattivi, dotati di un'interfaccia (interruttori, variatori di velocità, modificatori di frequenze luminose ecc.) che permette di modificare l'effetto visivo secondo la volontà del fruitore.

TECNICA

Per il Gruppo MID la tecnica non è mai mero strumento, ma motivo di indagine e punto di partenza per realizzare le opere. Spesso si tratta di tecniche complesse e molto costose. L'effetto stroboscopico, le interferenze luminose, la dissociazione cromatica delle lampade a luce fredda, le ricerche e le opere fotografiche e cinematografiche basate sulle possibilità del mezzo e degli strumenti.

ESPLORAZIONE IRONICA DEL FUTURISMO

Il Futurismo, secondo gli storici dell'arte, è stato un riferimento forte dell'Arte Cinetica e Programmata, mentre gli artisti manifestavano nei confronti di quella corrente un'aperta omertà. Per il MID è un'occasione di divertita e ironica rivisitazione, come è evidente dalle fotografie della figura stroboscopica.

VARIETÀ DI RICERCHE

Il Gruppo MID è stato senza dubbio il più fecondo dal punto di vista della varietà dei suoi interessi espressivi e della tipologia di produzione: oggetti, strutture, ambienti sinestetici, fotografia e cinematografia, estetica sperimentale (ricerche sulla complessità/semplificata, le modalità di lettura). Inoltre è stato l'unico, a parte Mari e Munari, che si sia occupato professionalmente di design.

ACCURATEZZA ESECUTIVA

Il MID guarda a Mari e a Munari e si sente completamente immerso nella cultura milanese del periodo, i cui principali protagonisti sono i maestri del design. Per questo gli oggetti sono progettati come prototipi industriali e realizzati da artigiani di eccellente abilità.

IL PROGETTO E IL COME FARE

L'insieme del lavoro del MID non può che avere al centro l'idea di progetto, che si traduce in capacità e qualità del fare. Non è un caso che il MID, dal 1966–1967, si costituisca nella società *MID Design e Comunicazioni Visive*, e, con quel nome, inizi a firmare le opere.

DESIGN

Il transito dall'Arte Cinetica e Programmata al design diventa evidente nel 1968, quando il MID vince il concorso internazionale per il progetto del Padiglione Italiano alla XIV Triennale di Milano e gli è assegnato anche il progetto del padiglione d'ingresso alle sezioni internazionali. Questo passaggio è molto naturale per il Gruppo, non ritenendo che tra le due pratiche vi sia differenza. Infatti affermo:

IL DESIGN È UNA DELLE POSSIBILI FORME DELLE AVANGUARDIE ARTISTICHE.

Many elements support this thesis, constituting its poetic differentiator.

COMPLETE ANONYMITY

The poetics (ideology?) of these groups maintained that art had rational (scientific) foundations and that it was created by operators rather than artists, which consequently made the executive procedure and outcome of vital importance, not the author. The idea of the group issued directly out of this.

That said, Gruppo N and Gruppo T, as well as GRAV, continued to sign their works individually, without necessarily adding the word “group”. On the other hand, MID radicalized this approach, signing its works exclusively as the Gruppo MID.

INTERACTIVITY

Kinetic and Programmed Art objects declared and sought user interactivity and intervention. This was, however, often passive, provided by spectator movement rather than object movement. Just as frequently, they hinged on perceptual or cyclic and repetitive variability driven by a small motor. MID's objects, on the contrary, are always authentically and completely interactive. They are equipped with an interface (switches, speed variators, light frequency modifiers, etc.) that makes it possible to modify the visual effect to the user's desire.

TECHNOLOGY

For the Gruppo MID, technology is never a mere tool, it is a cause for investigation, the starting point for creating the works. These technologies are often complex and very expensive: stroboscopic effects, light interference, the chromatic dissociation of cold light lamps, and photographic/cinematographic research and works based on the possibilities of the medium and instruments.

AN IRONIC EXPLORATION OF FUTURISM

According to art historians, Futurism was a strong reference point for Kinetic and Programmed Art, although its artists were manifestly silent with respect to that current. For MID, it provided an opportunity for an amusing and ironic revisitation, as is evident from photographs of the stroboscopic figure.

VARIETY OF RESEARCH

The Gruppo MID was without doubt the most productive in terms of the variety of its expressive interests and types of output: objects, structures, synaesthetic environments, photography and cinematography, experimental aesthetics (research into complexity/simplicity, reading methods). It was, apart from Mari and Munari, also unique in being professionally-involved in design.

EXECUTIVE ACCURACY

The MID looked to Mari and Munari and felt wholly immersed in the Milanese culture of the day, whose leading lights were masters of design of this ilk. This explains why its objects are designed as industrial prototypes.

THE DESIGN PROJECT AND HOW TO MAKE IT

Taken as a whole, MID's work revolved around a core idea of the design project, which translates into the skills for and quality of what it made. It is no coincidence that in 1966, MID took on the company name *MID Design Comunicazioni Visive*, and began signing its works with that name.

DESIGN

The transition from Kinetic and Programmed Art to design became explicit in 1968, when MID won an international competition to design the Italian Pavilion at the XIV Triennale di Milano, as well as submitting the winning design for the Entrance Pavilion to the International Sections. For MID, this step felt very natural, as we didn't believe there was any gap between the two practices. Indeed, I state:

DESIGN IS ONE OF THE ARTISTIC AVANT-GARDE'S POSSIBLE SHAPES.



1968
A. Barrese, M. Platania, S. Delfino,
J. Gardella, G. Laminarca,
in occasione della vittoria del concorso
per il Padiglione Italiano della XIV Triennale.
(*Vogue*, foto di Ugo Mulas)

1968
A. Barrese, M. Platania, S. Delfino,
J. Gardella, G. Laminarca,
on winning the competition
for the Italian Pavilion at the XIV Triennale.
(*Vogue*, photo by Ugo Mulas)

POSIZIONAMENTI

Heinz Mack, nel 1971, produsse una mappa nella quale collocava gli artisti e i gruppi, con l'intento di identificare relazioni, influenze e posizionamenti reciproci.

Nel diagramma c'è anche il Gruppo MID.

La cosa è lusinghiera e sorprendente: per quanto il MID stimasse il lavoro del Gruppo ZERO, ne è molto lontano, sia sul piano poetico che su quello espressivo.

Per chiarire il posizionamento del MID, Barrese, nel 2016, ha realizzato la mappa della pagina accanto.

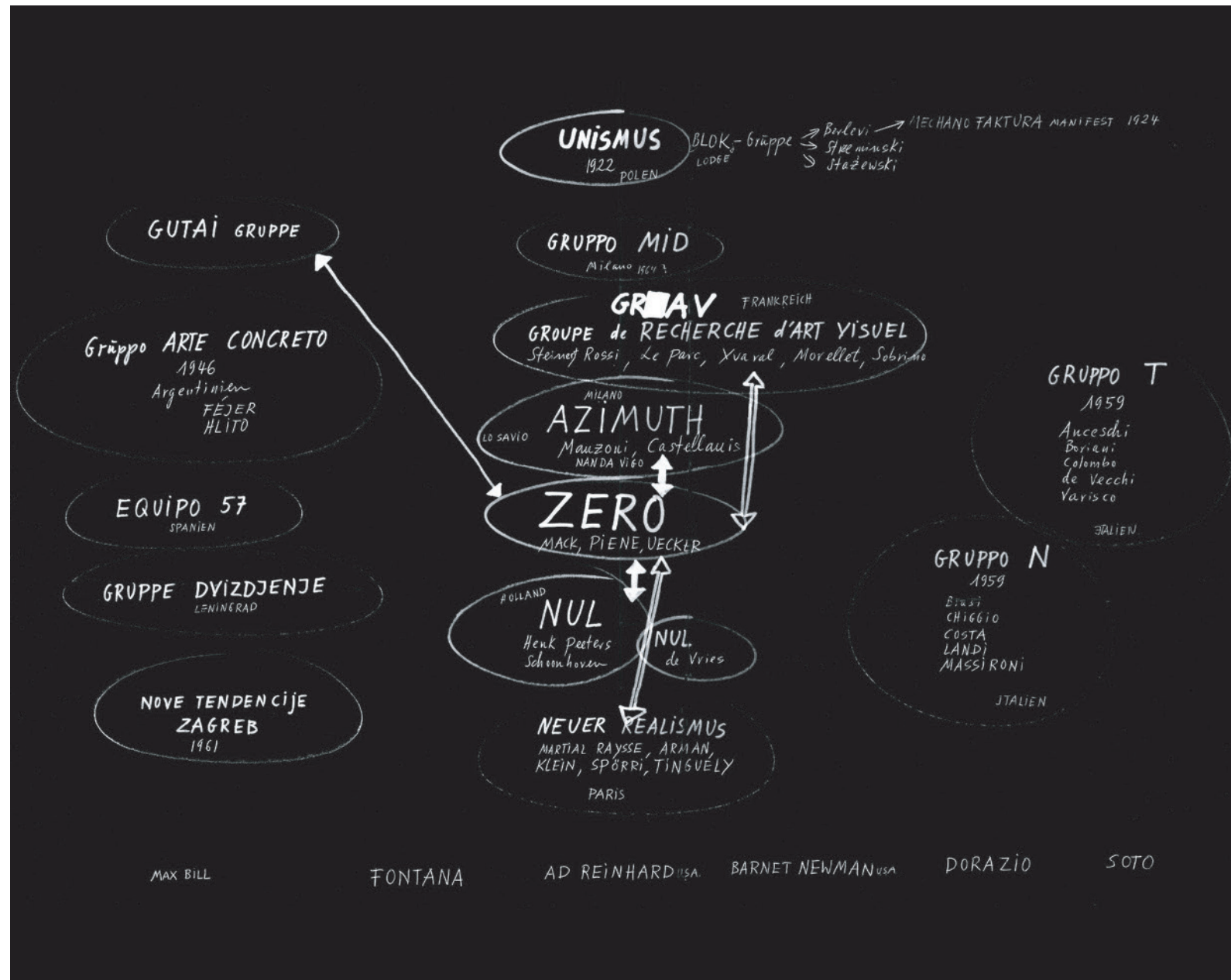
POSITIONING

With the intention of identifying reciprocal relationships, influences and positionings, in 1971, Heinz Mack produced a map of artists and groups.

The Gruppo MID features in the diagram.

This was both flattering and surprising: although MID esteemed Gruppo ZERO's work, both poetically and expressively it is far removed.

To clarify MID's positioning, in 2016 Barrese drew his own map.



Questo è il primo ambiente del Gruppo MID. Si tratta di uno spazio attivato contemporaneamente dalla luce stroboscopica e dalla musica elettronica dello "Studio di Fonologia Musicale di Firenze" (S2FM) di Pietro Grossi.

Il locale era oscurato e vuoto. Solo tre batterie stroboscopiche (ciascuna formata da tre fari nei colori primari) illuminavano l'ambiente di luce pulsante che evidenziava i movimenti dei visitatori, creando una fantasmagoria di scie e di moltiplicazioni di immagini.

Nell'ambiente i fenomeni visivi e sonori davano vita a uno spazio esperienziale in cui le due componenti erano compenstrate, inscindibili e sinergiche, cioè sinestetiche.

Il termine **sinestesia** indica la compresenza di stimoli di diversa natura le cui percezioni si influenzano reciprocamente, creando un fenomeno cognitivo nuovo, non semplicemente somma di quelli che lo hanno generato, che non esisterebbe senza il loro porsi in relazione. Realizzando questo ambiente il Gruppo MID è consapevole che, per realizzare una vera e propria sinestesia, occorrerebbe sia una precisa definizione semantica delle parti che si mettono in relazione, sia un congegno che permetta un'effettiva sincronia tra le parti, in modo che possano essere percepite nel loro esatto sommarsi.

Quando il MID progetta l'*Ambiente stroboscopico programmato e sonorizzato*, però, quel congegno – il computer – ancora non esiste. Questo strutturarsi rimane intenzionale, più dichiarato che effettivo. L'Arte Programmata è un'Arte Digitale senza il computer, ma il MID lavora come se il computer ci fosse.

**AMBIENTE STROBOSCOPICO
PROGRAMMATO E SONORIZZATO**
Sala Espressioni Ideal Standard, Milano, 1966

**STROBOSCOPIC ENVIRONMENT
PROGRAMMED AND SOUNDTRACKED**
Sala Espressioni Ideal Standard, Milan, 1966

Questo ambiente, nei decenni successivi, ha rappresentato uno dei più clamorosi casi di appropriazione massificata di una manifestazione artistica: tutte le discoteche del mondo, ancor oggi, fanno ballare sotto cascate di lampi stroboscopici.

This environment, over the following decades, represented one of the most sensational cases of mass-market appropriation of an artistic expression; to this day, all of the nightclubs in the world have people dancing under cascades of stroboscopic flashes.

This was the Gruppo MID's first ever environment. It was a space activated simultaneously by stroboscopic light and electronic music, composed by Pietro Grossi's "Studio di Fonologia Musicale di Firenze" (S2FM).

The venue was dark and empty. Only three stroboscopic batteries (each consisting of three headlights in primary colours) illuminated the environment with a pulsating light that highlighted visitors' movements, creating a phantasmagoria of trails and multiplied images.

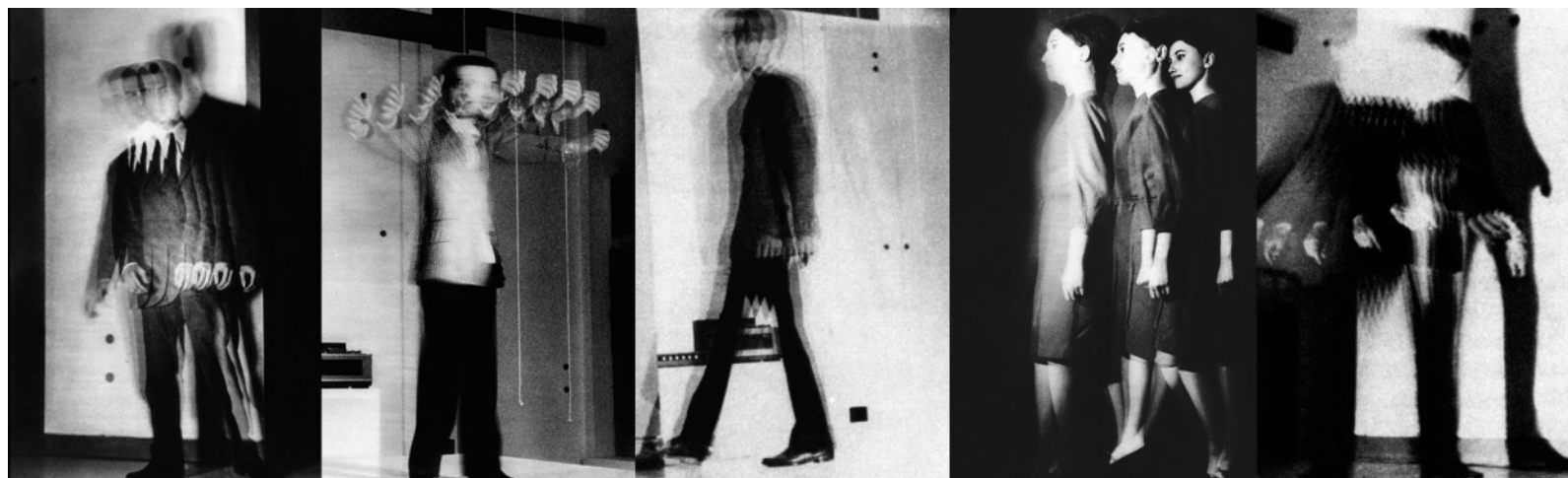
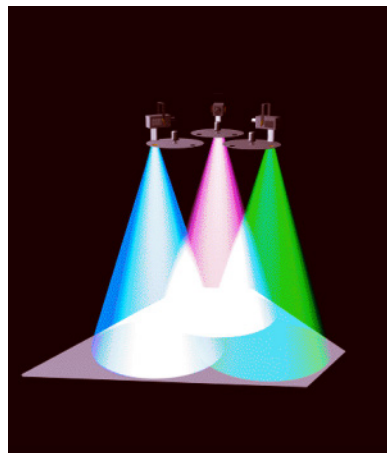
Within this environment, visual and sound phenomena spawned an experiential space in which the two components interpenetrated, inseparable and synergistic or, to use another word, synaesthetic.

The term **synaesthesia** indicates the coexistence of stimuli of varying kinds, the perception of which influences one another to create a new cognitive phenomenon that is not just the sum of the stimuli that generated it, one that would not exist without their relationship.

When creating this environment, the Gruppo MID was aware that true synaesthesia would require both a precise semantic definition of inter-relating parts, and a device that allowed for true synchrony between these parts, so that they could actually be perceived as a precise summation.

When MID designed the *Programmed, soundtrack strobe environment*, however, that device – the computer – did not yet exist, so this structuring remained intentional.

Programmed art is digital art without a computer, but MID worked as if the computer already existed.



Nel 1968, avevo ventitré anni e facevo l'artista già da quattro. Quell'anno, con il MID, avevamo vinto il concorso per il progetto del Padiglione Italiano alla XIV Triennale di Milano e, grazie alla nostra precoce notorietà e ai tanti meriti che avevamo accumulato, ci venne affidato anche il padiglione d'ingresso alla sezione internazionale. Faccio un piccolo inciso: nella Milano di quegli anni era relativamente facile essere accolti ai piani superiori e avviare velocemente una carriera professionale o artistica. Alla ribalta andava la numerosissima generazione dei *baby boomers*, che prendeva il potere proponendo le sue qualità e la sua visione del mondo.

Il Sessantotto lo conobbi la mattina dell'inaugurazione della mostra. Era il 30 maggio. Avevo lavorato fino alle tre del mattino per mettere a punto il programmatore elettromeccanico della multivisione, parte fondamentale del Padiglione Italiano. Tra l'altro, il tema del nostro progetto era la desalinizzazione dell'acqua marina: un tema ecologista ante litteram! Alle tre del mattino tornai a casa cercando di dormire, ma l'ansia e le aspettative erano troppo grandi e alle sette mi alzai per una doccia veloce e prepararmi. Indossai il mio doppiopetto grigio e alle otto arrivai in Triennale. Mi recai nell'emiciclo al primo piano, sede del nostro allestimento. La Triennale era stranamente deserta. Mi aggiravo per i vasti locali odorosi di vernici e di colle, ma assieme a me c'era solo Peter Cook, architetto degli Archigram che aveva realizzato lo stand del Regno Unito. Lui non parlava italiano e io non parlavo inglese... quindi gironzolavamo limitandoci allo scambio di sguardi perplessi e interrogativi. Alle dieci la Triennale doveva inaugurare e il nastro lo avrebbe tagliato Saragat, l'allora presidente della Repubblica.

Passarono le nove e nulla accadde. Persistevano il silenzio e un'atmosfera sospesa. A un certo punto, dalla parte opposta dell'emiciclo, irruppe un gruppo di giovani sbraitanti, sventolando le bandiere rosse di quella che successivamente sarebbe stata la Sinistra extra parlamentare, e quelle nere dell'anarchia. Il gruppo mi raggiunse e alcuni di loro mi insultarono, specialmente quelli che fino a pochi anni prima, erano stati i miei compagni di liceo a Brera. Si accanirono – verbalmente – contro di me anche alcuni studenti dell'Accademia che mi avevamo riconosciuto. Fu così che io, comunista nato con la bandiera rossa in mano, venni sbeffeggiato da un manipolo di figli della borghesia milanese, venni *occupato* e trattato da capitalista e da povero pirla... Insomma: le capacità di elaborazione erano limitate, e tali sarebbero rimaste per molti anni.

Quello fu l'episodio che mi fece detestare – da allora in poi – il velleitarismo! Me ne andai tra gli sberleffi. Uscii. Davanti all'ingresso c'era un capannello capitanato da Enzo Mari, Albe Steiner e alcuni studenti. Giancarlo De Carlo perorava e difendeva i contenuti della mostra, un gruppo di operai innalzava cartelli, Michele De Lucchi gironzolava mettendo in mostra la sua riga a T, imbracciata come un moschetto. In seguito tentai di partecipare (senza bandiere e senza appartenenza) ad alcune assemblee, ma non capivo nulla, sopraffatto dalle chiacchiere, dagli slang gruppuscolari e dalla genericità delle rivendicazioni, nelle quali non riuscivo a identificarmi, nonostante la mia appartenenza al Partito Comunista.

Confesso che, prima di allora, non mi ero accorto di quello che stava accadendo e che, peraltro, ribolliva da anni. Ero troppo intento e concentrato a fare l'artista, a esprimere le immense potenzialità che avevo immaginato e che attendevano solo di essere realizzate e donate al mondo...

Già, il mondo quale avrebbe potuto essere. Lo avevamo progettato noi alcuni anni prima: noi artisti, noi designer, noi giovani ricercatori... Era un mondo positivo, dove la scienza e l'arte avevano posti privilegiati, un mondo fondato sull'idea di progetto. Ma i contestatori fecero tabula rasa e, ancora oggi, ci lecciamo le ferite.

In 1968, I was 23 years old and had been an artist for four years. That year, MID won the competition to design the Italian Pavilion at the XIV Triennale di Milano. Thanks to our early fame and the many plaudits we had received, we were also commissioned to design the entrance pavilion for the international section. I would like to add that at that time in Milan, it was relatively easy to rise to the top and rapidly embark on a professional or artistic career. Numerous exponents of the baby boomer generation claimed their place in the limelight, rising to prominence on the strength of their qualities and vision of the world.

I found out about the 1968 protest movement on the morning the exhibition opened, 30 May. I had been working until three in the morning, fine-tuning the electromechanical multi-vision programmer, a fundamental part of the Italian Pavilion. Among other things, the theme of our project was the desalination of sea water: an ecological theme ante litteram!

At three in the morning, I went home and tried to get some shuteye, but I was too anxious and bubbling with expectation so I got up again at seven, had a quick shower and got ready to go out. I put on my grey double-breasted suit and arrived at the Triennale at 8am. I went up to the hemicycle on the first floor, where we had set up. The Triennale was strangely deserted. I wandered through the vast rooms, which reeked of paint and glue, but the only person I found was Peter Cook, the Archigram architect who had built the UK pavilion. He didn't speak Italian and I didn't speak English... so we just roamed around the place, exchanging puzzled glances and questions.

The Triennale was due to officially open at 10am, with the then-President of the Republic of Italy Saragat cutting the ribbon. Nine o'clock came and went. Nothing happened. Silence continued to reign, the atmosphere one of suspension.

At a certain point, on the far side of the hemicycle, a clutch of young people burst in, waving the red flags of what would later become Italy's extra-parliamentary Left, along with some black anarchists' flags. The group came over to me. Some of them insulted me, the most vociferous people who, a few years earlier, had been my high school friends at Brera. Some students from the Academy who recognized me also verbally harangued me.

And so it was that I, a Communist-voter born with a red flag in my hand, was derided by a handful of middle-class Milanese kids, my space occupied as I was treated like a capitalist and poor fool...

By people whose processing bandwidth was limited, as it would remain for many years. That episode made me loathe politically-opportunistic wishful thinking from then on! I walked off to their sneers. I left. Outside, I found a hut containing Enzo Mari, Albe Steiner and some students. Giancarlo De Carlo spoke in defence of the contents of the exhibition, a group of workers erected posters, Michele De Lucchi wandered around showing off his T-square, slung around his torso like a musket.

Afterwards, without waving flags or actually joining as a member, I attempted to take part in some of these assemblies, but I didn't understand a thing, I felt overwhelmed by the chatter, the group slang and the vagueness of what they wanted to achieve, things with which I could not identify, even if I was a member of the Communist Party.

I confess that, prior to that moment, I hadn't noticed what was bubbling under, even though it had been happening for years. I was too busy and focused on being an artist, on expressing the immense potential I had imagined, which was just waiting to be realized and given to the world...

Yeah, the world as it could have been. We had designed it a few years earlier: we artists, we designers, we young researchers... It was a positive world, one in which science and art had a privileged place; a world based on the idea of design projects...

But the protesters swept all that away, and to this day we continue to lick our wounds.



L'ingresso della Triennale, al termine dell'occupazione. The entrance to the Triennale at the end of the occupation.

Gian Emilio Simonetti (in piedi), arringa Giancarlo De Carlo. Agostino Bonalumi (tra i due, accosciato) Giò Pomodoro (accosciato sotto), Enzo Mari (in piedi verso destra) e numerosi altri pittori, artisti e designer.

Gian Emilio Simonetti (standing) haranguing Giancarlo De Carlo. Giò Pomodoro (kneeling, left), Agostino Bonalumi (between the two, kneeling), Enzo Mari (standing, towards the right) and numerous other painters, artists and designers.

Paolo Baratella, Fred Tonello, Agostino Bonalumi e altri Paolo Baratella, Fred Tonello, Agostino Bonalumi and others



INGRESSO AI PADIGLIONI INTERNAZIONALI

XIV Triennale di Milano, 1968

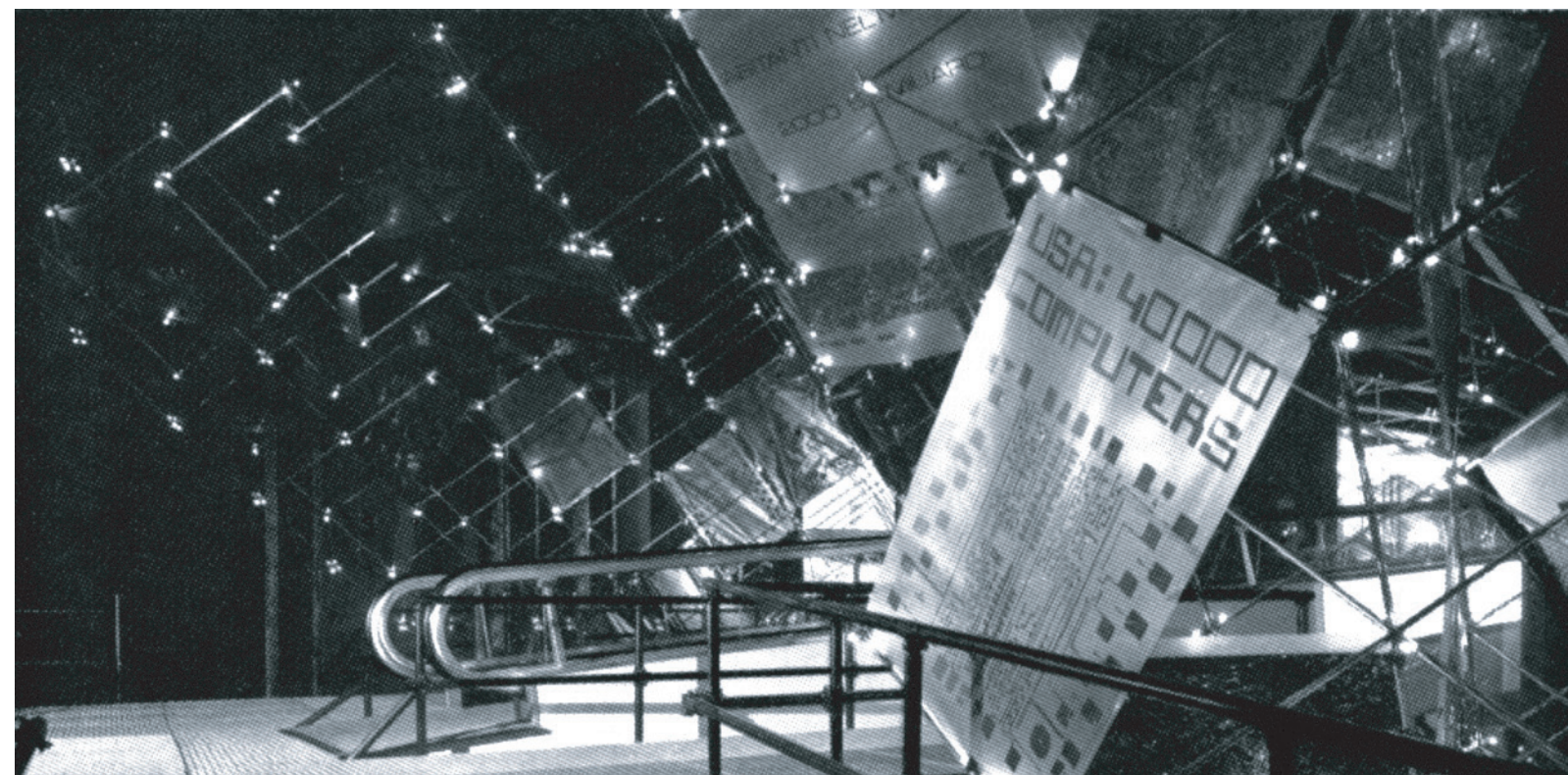
Il Gruppo MID, alla XIV Triennale di Milano, realizza anche, in collaborazione con Giancarlo De Carlo e Alberto Rosselli, il padiglione d'ingresso alle sezioni internazionali, che sviluppa il tema *Le informazioni*. Una struttura reticolare riempie l'intero spazio, inclinata di 45°. Ciascun nodo è dotato di una lampadina a luce intermittente le cui accensioni sono comandate da alcune batterie di interruttori elettromeccanici. Il suono degli interruttori è amplificato per creare effetti sonori di martellamento ritmico che sottolineano la preoccupante eloquenza contenutistica dell'allestimento. Tra i lati di ciascun cubo che forma la struttura sono tese pellicole in bianco e nero con immagini e scritte attinenti i grandi fenomeni oggetto della mostra. Dal centro dello spazio parte un nastro trasportatore che, con due diverse inclinazioni, conduce al piano superiore, dove sono ubicati gli allestimenti dei vari Paesi partecipanti.



ENTRANCE TO THE INTERNATIONAL PAVILIONS

XIV Triennale di Milano, 1968

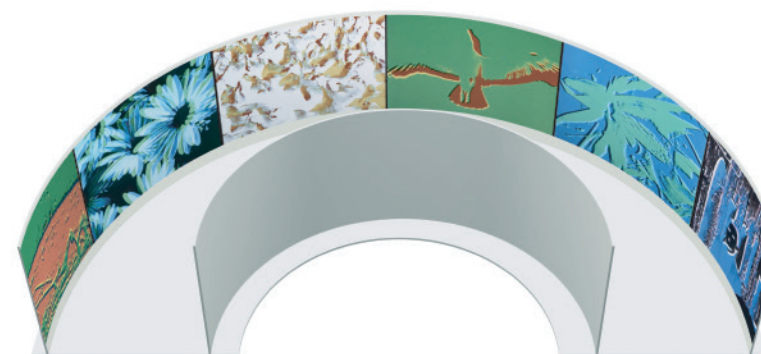
For the XIV Triennale di Milano, the Gruppo MID worked with Giancarlo De Carlo and Alberto Rosselli to design the entrance pavilion to the international sections, exploring the theme of Information. A reticular structure filled the entire space, tilted at 45°. Each node is equipped with a flashing light bulb, turned on by batteries using electromechanical switches. The sound of the switches was amplified to create rhythmic, hammering sound effects that emphasized the anxiety-provoking yet eloquent content on display. Black and white films with images and inscriptions relating to the major phenomena explored in the exhibition were stretched over the sides of each cube that made up the structure. Starting from the centre of the space and, at two different inclinations, escalators led to the upper floor, where the various participant countries' exhibitions were laid out.



PADIGLIONE ITALIANO

XIV Triennale di Milano, 1968

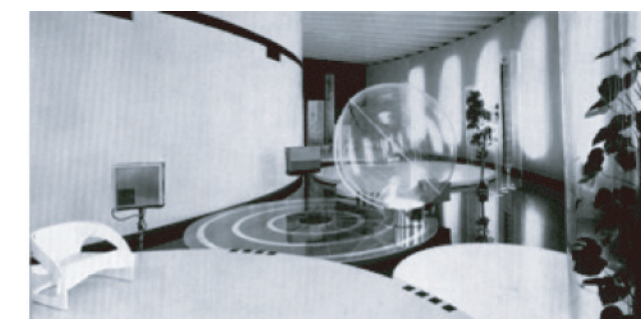
Nel 1968 il gruppo MID vince il concorso per il progetto del Padiglione Italiano della XIV Triennale di Milano, assieme a Sandra Delfino, Michele Platania e Jacopo Gardella. Il tema del concorso è *Il grande numero*, cioè le complesse tematiche dovute all'incremento quantitativo caratterizzante, in ogni settore, l'epoca attuale, come si legge nel testo programmatico pubblicato nel catalogo della mostra. Il Gruppo partecipa con un progetto centrato sulla desalazione dell'acqua marina, sulle possibilità di fornire acqua potabile a zone del pianeta in cui scarseggia e sulle opportunità di sviluppo che questa tecnologia offre. Lo spazio a disposizione del Padiglione Italiano è quello del grande emiciclo al primo piano del palazzo dell'Arte, dove il MID realizza una gigantesca multivisione che investe l'intera parete semicircolare. Nel 1968 parlare di multivisione è un vero e proprio eufemismo, all'epoca i proiettori Kodak Karousell che consentiranno l'esplosione delle multivision degli anni Settanta e Ottanta sono disponibili, ma ancora sprovvisti di programmatore. La proiezione copre una superficie di oltre 600 m², e i sei schermi affiancati misuravano complessivamente 70x8 m.



ITALIAN PAVILION

XIV Triennale di Milano, 1968

In 1968, together with Sandra Delfino, Michele Platania and Jacopo Gardella, the Gruppo MID won the competition to design the Italian Pavilion for the XIV Triennale di Milano. As people could read in the "manifesto" published in the exhibition catalogue, the competition theme was *Il grande numero* (The Great Number), i.e., the complex issues arising out of quantitative increases that characterize the present-day across all sectors". The Group participated with a project focused on sea water desalination, a way of providing drinking water to areas of the planet where it is scarce, exploring the technology's associated development opportunities. The Italian Pavilion occupied an area in the large hemicycle on the first floor of Palazzo dell'Arte. Here, the group set up a gigantic multivision image covering the entire semicircular wall. To speak of multivision in 1968 was jumping the gun. The Kodak Karousell projectors that would allow the explosion of multivision in the 1970s and 1980s were already available, but they didn't yet have a programmer. The projection covered an area of more than 600 m², six screens side by side measuring a total of 70x8 m.



MID. LA RAZIONALIZZAZIONE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

Margit Rosen

Publicato la prima volta sul catalogo:

Gruppo MID. Antonio Barrese, Alberto Marangoni

Galerie Denise René, Parigi, 2017

La tesi dell' *arte come ricerca* formulata all'inizio degli anni Sessanta dagli artisti di *Nuova Tendenza* in tutta Europa era un attacco allo status quo negli atelier, nelle gallerie e nella critica d'arte. Si opponeva al Tachismo e ad altre forme di arte astratta gestuale, che avevano prevalso nel dopoguerra: alla finzione del genio solitario, che è ostile o almeno disinteressato ai mutamenti tecnico-scientifici, sociali e politici. L' *arte come ricerca* era contraria all'idea dell'atto creativo come azione irrevocabile e inspiegabile, all'idea dell'opera unica alla quale il fruitore deve avvicinarsi con soggezione. La figura dell'artista, la produzione e la ricezione dell'arte, invece, dovevano essere demistificate. I protagonisti di *Nuova Tendenza* confidavano nel fatto che l'arte avesse una diversa ragion d'essere che non offrire al pubblico un'esperienza pseudo-religiosa o produrre beni di lusso per un'élite.

Era un rischio. Ma l' *arte come ricerca* prometteva di sottrarsi all'epigonalità dell'arte astratta, offrendo nuove esperienze sensoriali e intellettuali, contribuendo all'evoluzione tecnico -scientifica e alla democratizzazione di tutti i settori della vita.

Nell'ottobre 1964, quando gli artisti milanesi Antonio Barrese, Alfonso Grassi, Gianfranco Laminarca e Alberto Marangoni fondarono il Gruppo MID (Mutamento Immagine Dimensione), radicalizzarono le riflessioni della prima generazione della *Nuova Tendenza* che, a sua volta, cominciava a mettere in dubbio proprio la visione dell'arte come ricerca, perché non era riuscita a cambiare il comportamento degli artisti, le aspettative del pubblico e le strutture economiche.

Il MID smise di parlare di arte. In un loro testo programmatico del 1965, gli artisti dichiararono l'obiettivo di *razionalizzare la comunicazione visiva a livello estetico*.⁽¹⁾

La produzione, la ricezione e la percezione di forme visive – siano esse statiche o in movimento – dovevano essere analizzate secondo standard scientifici, vale a dire con metodi comprensibili ed esperimenti riproducibili. Le ipotesi dovevano essere soggette a verifica e validazione.

La scelta degli artisti di presentarsi al pubblico esclusivamente come collettivo evidenziava sia l'auspicata identificazione con il lavoro dei laboratori di ricerca scientifica e industriale, sia il rifiuto del culto dell'arte.

La particolarità del MID era la *comunicazione* – un concetto in voga dalla metà degli anni Cinquanta – da affrontare seriamente come campo di ricerca. Autori come Max Bense, Gillo Dorfles, Umberto Eco e Abraham Moles avevano elaborato modelli teorici di comunicazione informatica e cibernetica, che il MID traspose nella pratica artistica.

L'osservatore/spettatore, il destinatario del messaggio visivo, era posto al centro della ricerca artistica. L'esame sistematico della ricezione delle messaggi estetiche – a livello fisiologico e psicologico – doveva consentire l'ottimizzazione dell'informazione visiva.

Nell'arte, il ricorso a conoscenze scientifiche, non era né una novità né una provocazione. La novità consisteva piuttosto nel fatto che l'arte si ponesse come scienza, il che significa che la sua legittimazione si basava sulla scoperta di nuove conoscenze. Il MID è un esempio dell'atteggiamento artistico del XX secolo, che non ha reagito al cambiamento tecnico-scientifico con fatalismo, ma lo ha inteso come un appello all'immaginazione. Nel 1965 lo storico dell'arte italiana Giulio Carlo Argan, a proposito di queste tematiche, nel saggio "Arte come ricerca" scrisse: *Assumere come situazione esistenziale, di fatto, il modo di vita condizionato dai processi tecnologici e industriali, non significa ancora riconoscerlo come modello di comportamento valido anche al livello estetico o morale o politico; o affermare che un processo storico è irreversibile non significa darlo per immodificabile*.⁽²⁾

MID. THE RATIONALIZATION OF VISUAL COMMUNICATION

Margit Rosen

(First published in the:

Gruppo MID. Antonio Barrese, Alberto Marangoni, catalogue

Galerie Denise René, Paris, 2017)

The *art as research* approach formulated in the early 1960s by *Nouvelle Tendence* artists throughout Europe was an attack on the status quo in ateliers, galleries and art criticism, a reaction against Tachisme and the other forms of gestural abstract art that had prevailed after World War Two. It stood against the fiction of the solitary genius, hostile or at least disinterested in technical-scientific, social and political change.

Art as research opposed the idea of the creative act as an irrevocable and inexplicable action, the idea of a unique work the beholder should approach in awe. On the contrary, the figure of the artist, the production and reception of art, had to be demystified. The *Nouvelle Tendence's* leading lights placed their faith in the fact that art had a *raison d'être* other than offering the public a pseudo-religious experience or producing luxury goods for the elite.

As much a risk as it was, *art as research* promised to escape the epigonic nature of abstract art, offering new sensory and intellectual experiences while contributing to technical-scientific progress and a democratization of all areas of life.

In October 1964, when Milan-born artists Antonio Barrese, Alfonso Grassi, Gianfranco Laminarca and Alberto Marangoni founded the

Gruppo MID (Mutamento Immagine Dimensione) Group, they radicalized the reflections of *Nouvelle Tendence's* first generation, which by then had begun to question the very vision of art as research because it had failed to change artists' behaviour, public expectations and economic structures.

MID stopped talking about art. In a 1965 "manifesto", the artists stated their objective as *rationalizing visual communication on an aesthetic level*.⁽¹⁾

Static or moving, the production, reception and perception of visual forms had to be analyzed according to scientific standards, i.e. using comprehensible methods and reproducible experiments, according to hypotheses that necessitated subjection to verification and validation.

The artists' decision to present themselves to the public exclusively as a collective highlighted both their desire to equate what they did with work carried out at scientific and industrial research laboratories, and their rejection of the art cult.

MID's hallmark was *communication* – a concept in vogue since the mid-Fifties – as a serious field of research and investigation. Authors such as Max Bense, Gillo Dorfles, Umberto Eco and Abraham Moles had developed theoretical models of computer communication and cybernetics. MID transposed them into artistic practice.

As the recipient of the visual message, the observer/viewer was placed at the centre of their artistic research. The systematic examination of how aesthetic messages were received at a physiological and psychological level created scope for the optimization of visual information.

Using scientific knowledge in art was neither new nor provocative. What was new was the idea of art being presented as science, its legitimation based on the discovery of new knowledge. MID is an example of a twentieth-century artistic approach that did not react to technical-scientific change with fatalism, but understood its appeal to the imagination.

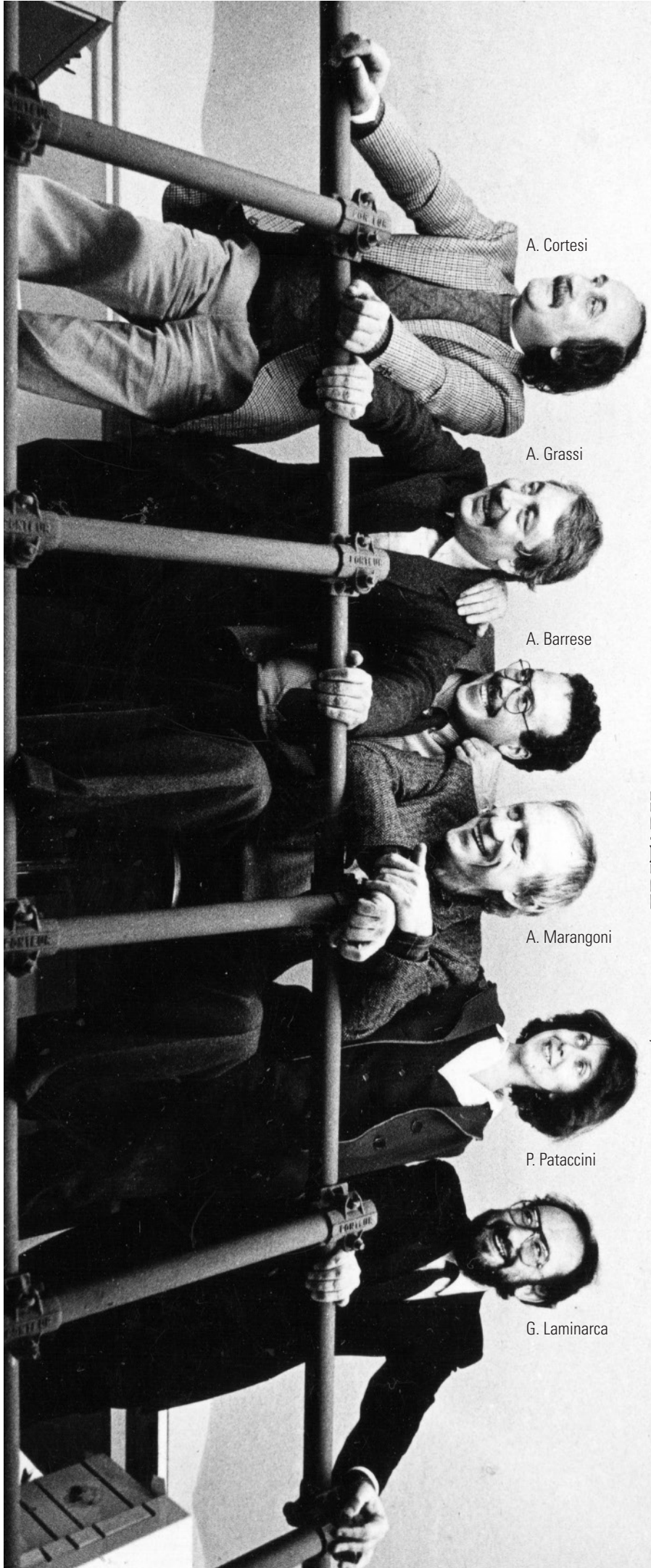
In 1965, in his essay "Arte come ricerca", Italian art historian Giulio Carlo Argan wrote on these themes: *To assume a way of life conditioned by technological and industrial processes as a de facto existential situation does not yet mean recognizing it as behavioural model that is also valid at aesthetic, moral or political levels; or, to state that a historical process is irreversible does not entail presenting it as unchangeable*.⁽²⁾

⁽¹⁾ Testo del Gruppo MID (1965), in: A. Barrese e A. Marangoni (ed.), *MID. Alle origini della multimedialità. Dall'arte programmata all'arte interattiva*, Silvana editoriale, Cinisello Balsamo, 2007, 316–317, 316.

⁽²⁾ G. C. Argan, *Arte come ricerca*, in: *Nova tendenciya* 3, 1965, 19–22, 21.

⁽¹⁾ Text by the Gruppo MID (1965), in: Antonio Barrese and Alberto Marangoni (eds.), *MID. Alle origini della multimedialità. Dall'arte programmata all'arte interattiva*, Silvana editoriale, Cinisello Balsamo, 2007, 316–317, 316

⁽²⁾ Giulio Carlo Argan, "Arte come ricerca" in: *Nova Tendenciya* 3, 1965, 19–22, 21



A. Cortesi

A. Grassi

A. Barrese

A. Marangoni

P. Pataccini

G. Laminarca

EPITAFFIO

AB, 18 luglio 2020

È scomparso il 18 luglio 2020 Angelo Cortesi, architetto e designer, tra i più attivi promotori della cultura del progetto in Italia e nel mondo. Così recita l'epitaffio dell'ADI (Associazione per il Disegno Industriale).

In questa foto, scattata in uno dei miei studi, è il primo da sinistra: capelli lunghi e baffi. Poi ci siamo Alfonso Grassi, io, Alberto Marangoni, Patrizia Pataccini (sorellastra di Cortesi), Gianfranco Laminarca.

Negli anni Sessanta, Grassi, Marangoni e Laminarca erano stati miei compagni nel Gruppo MID, ma quando fu scattata la foto (credo nel 1985), i

tempi dell'arte erano già lontani.

Io ero comunista, tutti loro socialisti craxiani di rito milanese, *frazione venostiana*. Per un po' tentai – con spirito berlingueriano – di creare un'alleanza virtuosa, ma fu impossibile. Comunque ricordo con affetto Cortesi, l'unico a essere consapevole di quello che, specialmente a Milano, stava avvenendo.

La grande inchiesta giudiziaria *Mani Pulite* (che avrebbe falciato quel mondo) era nell'aria, tanto che io, un anno prima che scoppiasse effettivamente, rilasciai una lunga intervista a *La Repubblica*, denunciando apertamente i tanti *utilizzatori* dell'ADI, la simonia che vi si praticava, gli intralazzi, i favoritismi e le varie servitù. Se non ricordo male, descrissi anche un paio di valigette di cocodrillo piene di banconote (che mi erano state orgogliosamente esibite, come ricompensa per incarichi aeroportuali)... che dovevano arrivare direttamente all'ufficio di Bettino, in piazza del Duomo.

Non che io fossi scandalizzato, sapevo che anche i grandi del Rinascimento intrattenevano rapporti non limpidi con i potenti dell'epoca. Però le opere degli artisti del passato sono ancora lì, a ricordare la loro significatività, a testimoniare qualità e esemplarità. mentre dei designer milanesi di quegli anni non si ricorda nulla e il poco che faticosamente si ricorda, fa vergogna.

Questo è il problema: ci si può sporcare con il potere, ma occorre essere titolari di qualità assolute, altrimenti si precipita nel baratro dell'immeritato arraffo.

EPITAPH

AB, July 18 2020

Architect and designer Angelo Cortesi, one of the most active promoters of design culture in Italy and the world, died on 18 July 2020. So says the epitaph of the ADI (Association for Industrial Design).

In this photo, taken at one of my studios, he is the first on the left: the guy with long hair and a moustache. The other people in the picture are Alfonso Grassi, myself, Alberto Marangoni, Patrizia Pataccini (Cortesi's half-sister), and Gianfranco Laminarca.

In the Sixties, Grassi, Marangoni and Laminarca were my comrades in the Gruppo MID. When this photo was taken (I believe in 1985), those days of art were already far behind us.

I was a Communist, they were all Craxian Socialists of the Milanese rite, to be precise of the *Venostian faction*.

In a Berlinguer-inspired spirit, for a while I attempted to create a virtuous alliance, but it turned out to be impossible. However, I fondly remember Cortesi as the only one who was aware of what was going on, especially in Milan.

The great judicial investigation *Mani Pulite* [Clean Hands] (that was to have destroy that world) was in the air.. Indeed, a year before that actually kicked off, I gave a long interview to the *La Repubblica* newspaper, openly denouncing the many users of the ADI, the simony that was practiced there, the scheming, favouritism and various trammels.

If I remember correctly, I also mentioned a couple of crocodile-skin suitcases full of banknotes (proudly shown to me as a reward for airport assignments)... earmarked for direct delivery to Bettino Craxi's offices in Piazza del Duomo.

Not that I was scandalized: I was aware that even the Renaissance greats had less than squeaky-clean relationships with the powerful of their day. And yet the works of these artists from yesteryear remain, reminding us of their significance, testifying to their quality and exemplary nature. On the contrary, we remember nothing of the Milanese designers from those years; what little we do painstakingly recall is a source of shame.

Therein lies the problem: you can tar yourself with power, but if you don't have absolute qualities, you'll fall into the abyss of undeserved grabbery.