

Astratto, Figurativo o Kitsch?

di Danila Bertasio

danila.bertasio@unipr.it

Throughout the history of culture, the utopia of creating a “double” has produced several relevant examples: from Filippo Negroli’s *bourguignotte* to the wax statues, from Baron Kempelen’s charming Turkish to the contemporary anthropomorphic robotics. But what is the element which allows us to categorize an artefact as *kitsch*? This question cannot be simply answered by referring to the intuitive judgement, according to which the *kitsch* would be nothing but an expression of “bad taste”. This type of composition is always influenced by the human structural and unavoidable inclination to make copies. What is sure, then, is that the production of *kitsch* objects is steady, although it can be subject to change in relation to the new technologies and languages that are made available.

1. Il termine *kitsch* trova le sue origini semantiche negli studi di alcuni filologi germanisti, secondo i quali esso deriva dall’inglese *sketch* e/o da quello tedesco *etwas verkitschen* in quattro possibili interpretazioni. La prima risale alla seconda metà dell’Ottocento e in particolare alla richiesta d’acquisto di schizzi da parte di turisti americani (*sketch*); la seconda, dal verbo *kitschen*, che nel dialetto meklemburghese significa “raccolgere fango sulla strada” ma anche “truccare mobili per farli apparire antichi”; la quarta, infine, sempre in riferimento al verbo *verkitschen*, identifica il termine con l’espressione “vendere a poco prezzo”¹.

In questo articolo sosterremo la tesi secondo la quale e nonostante le ampie sfumature semantiche che tale termine suggerisce, la sua peculiarità è quella di consentire di nominare oggetti che manifestano anomalie tali da renderli scarsamente armoniosi. Si tratta di un fenomeno che risponde quasi sempre ad un’esigenza di mero ordine replicativo, ancorché semplificato e spesso maldestro. Il *kitsch*, dunque, non è una produzione minore né falsa: ciò che lo contraddistingue è un’azione parassitaria che affonda le radici in

¹ Cfr. L. Giesz, “L’uomo-‘Kitsch’ come turista”, in G. Dorfles (a cura di), *Il Kitsch. Antologia del cattivo gusto*, Mazzotta, Milano 1990, pp. 151-174.

esperienze culturali consolidate. Attinge spunti per riadattarli alla mediocrità dei gusti del pubblico, risparmiandogli così ogni sforzo; si presenta, insomma, come una sorta di sintesi dei piaceri dell'arte aggirando però le inevitabili difficoltà dell'interpretazione. Per questo, riteniamo che il *kitsch* non sia un fenomeno recente, ma un tipo di produzione che da sempre accompagna l'uomo, in particolare quando desidera replicare oggetti o eventi del mondo, senza far riferimento a regole estetiche canoniche, proprie o "di scuola".

Non esistono culture senza *kitsch*, tuttavia possiamo osservare che esso può essere maggiormente presente nei periodi nei quali i valori portanti cominciano a perdere terreno, piuttosto che in quelli in cui nuovi valori si affacciano sullo scenario culturale. Nel periodo fascista, ad esempio, la produzione di *kitsch* si palesò soprattutto nel periodo in cui il potere di Mussolini si fece più fragile e non negli anni in cui si avvertiva grande entusiasmo per il mito della nuova Italia romana imperiale². È infatti a partire dagli anni '40 che la produzione di *kitsch* aumentò vistosamente arricchendosi di sfumature 'belligeranti', come nel caso del bassorilievo che rappresenta il Duce a cavallo, eseguito da Hans Piffrader, per la facciata della Casa del Fascio di Bolzano. Insomma, è evidente che anche al *kitsch*, consentendo una sorta di riformulazione teatralizzata di una pseudo cultura popolare, venne affidato l'estremo tentativo di contrastare l'ormai inarrestabile crisi del Partito Nazionale Fascista. Il *kitsch* potrebbe allora costituirsi come una sorta di indicatore, un interessante segnale dello stato di un sistema valoriale in crisi. Del resto, è proprio nei momenti di fragilità culturale che si riduce lo spazio per il nuovo, rispetto a ciò che può essere ritenuto una sorta di confortante conferma e di stabilità culturale.

2. Certamente il *kitsch* può ben essere una manifestazione di cattivo gusto, ma come tante altre: una vecchia signora eccessivamente truccata può urtare la nostra sensibilità estetica ma non è propriamente *kitsch*. Il cattivo gusto può essere, dunque, una categoria più vasta nella quale è possibile fare rientrare anche il *kitsch*, il quale però richiede criteri di identificazione

² Cfr. sull'argomento D. Bertasio, *Disarmonie. Il caso del kitsch*, Liguori, Napoli 2012.

più definiti. Il nostro obiettivo, quindi, consiste nel tentare un'ulteriore lettura del fenomeno nella convinzione che la categoria del *kitsch* non costituisca un tutto unitario il cui perseguimento segua un'unica via definibile solo in termini estetici. Per questo, se l'interpretazione classica è di tipo valutativo e lo fa coincidere con un'azione compositiva caratterizzata da una sorta di "gusto minore", la nostra intende proporre una visione 'genetica' del *kitsch*, connessa alla più generale tradizione che si può definire come riproduzione o replica della realtà.

Fra le varie posizioni teoriche che si sono sviluppate intorno alla riproduzione di oggetti o eventi, il nostro riferimento sarà ad una recente 'teoria dell'artificiale'³. Essa descrive i tre passaggi metodologici necessari per riprodurre qualcosa che è presente nella natura o nella cultura: la selezione di un *livello di osservazione*, cioè un 'profilo' dell'oggetto reale, che dipende dai nostri sensi e dai modelli culturali dominanti; la selezione dell'*esemplare*, cioè dell'oggetto o evento che si intende riprodurre e, infine, la selezione della *prestazione essenziale*, cioè della qualità o della funzione che si ritiene meglio caratterizzi l'esemplare.

La teoria assume che gli esseri umani non possono adottare se non un solo livello di osservazione per unità di tempo; che i confini di un esemplare (i quali indicano ciò che fa parte e ciò viene escluso dalla sua descrizione) sono sempre arbitrari; che, infine, la prestazione essenziale costituisca una 'scommessa' sulla centralità di una qualità o di una funzione fra le molte che, di norma, un esemplare presenta. In particolare, la teoria sottolinea la difficoltà, spesso insormontabile, di 'coniugare' due (o più) livelli di osservazione in un singolo modello, poiché una simile operazione richiede l'indicazione di un livello 'terzo', di 'regia' o 'coordinamento', il quale, se individuato, finirebbe per costituire il livello di osservazione unico o

³ Sull'argomento cfr. M. Negrotti, *Artificiale: la riproduzione della natura e le sue leggi*, Laterza, Roma-Bari 2000; M. Negrotti, "Why the Future Doesn't Come From Machines. Unfounded Prophecies and the Design of Naturoids", *Bullettin of Science*, 28, 4 (2008), pp. 289-298; M. Negrotti, "Naturoids: from a dream to a paradox", *Futures*, 42, 7 (2010), pp. 759-768.

dominante. In definitiva, quando, sia pur raramente, la coniugazione ha successo, essa conduce all'introduzione di nuovi livelli piuttosto che alla loro sintesi.

Ciò che ci interessa qui, dunque, non è il fatto che il *kitsch* sia prodotto rispettando o meno le regole del gusto, giudizio che spetta, per tradizione, all'estetica classica o alla critica. Piuttosto, preso atto della sua esistenza, in quanto fenomeno culturalmente rilevante, ciò che ci interessa è proporre una nuova interpretazione, la quale, anche se non esclusiva, possa almeno indicare quali procedure, quali azioni, se applicate, conducono, con elevata probabilità, alla sua produzione.

In termini generali, definiamo un prodotto kitsch quello originato dal tentativo di sommare o sintetizzare più livelli di osservazione di un oggetto reale presente in natura o nella produzione umana, senza saper coordinare, grazie ad un nuovo livello, le relazioni che si possono stabilire fra i diversi livelli e, come conseguenza, fra i diversi materiali che si rendono necessari, nonché fra i diversi stili e linguaggi che, in questo modo, vengono chiamati in causa. Per portare due esempi tipici: i falsi d'autore o le antiche sculture romane possono essere giudicate brutte o belle ma non *kitsch* in quanto il loro statuto di copia coinvolge un solo livello di osservazione coincidente, nei casi citati, con la forma esteriore. Né false né tantomeno *kitsch* sono da ritenersi le creazioni di Constant Roux e René Binet, create sulla scia dei ricordi lasciati dagli erbari e dai bestiari cinquecenteschi nonché palesemente ispirate alle affascinanti tavole delle *Kunstformen der natur* dello zoologo Ernst Haeckel. Dunque, Binet e Roux, rifiutando l'imitazione fine a se stessa, si concentrarono ed esercitarono le loro capacità trasfigurative sulla mutevole apparenza dinamica di meduse tentacolari fluttuanti ed evanescenti, radiolari dalla complessa architettura, porose spugne. Insomma, la trasfigurazione ad un unico livello di osservazione si oppone ad una mera imitazione impedendo, di conseguenza, che il risultato possa trasformarsi in casi di *kitsch* conclamato.

Se la definizione di *kitsch* che stiamo introducendo ha qualche grado di plausibilità, allora l'attenzione non può limitarsi alle sia pur indubbe casistiche contemporanee. Perciò non deve sorprendere se anche nelle

riflessioni degli intellettuali del Seicento, il dibattito intorno al rapporto originale/copia assunse i contorni di un vivace scontro dialettico. Esempio in tal senso fu l'intervento di Giambattista Marino, in relazione alla controversia sorta fra Agostino Carracci e Domenico Zampieri, detto il Domenichino, a proposito del dipinto *la Comunione di San Girolamo*, che il secondo eseguì, ispirandosi ad un dipinto del primo, una quindicina di anni più tardi, per la chiesa di S Girolamo della Carità in Roma. In una lettera al pittore e poeta Claudio Achillini, inclusa a prefazione dell'opera *La zampogna* (*La sampogna*, 1620), egli ribadisce l'assoluta libertà dell'artista e, assolvendo il Domenichino, aggiunge un invito ai pittori a escludere la natura dal linguaggio poetico dal momento che era umanamente impossibile farne copia identica.

Insomma, anche nel Seicento il tentativo di produrre copie identiche era ritenuto decisamente più affascinante e, rinunciarvi, culturalmente molto più costoso. Val la pena di ricordare una storia, particolarmente buffa, raccontata da Carlo Maria Cipolla, che evidenzia la forte tendenza alla replica, presente negli stessi anni che videro la sfortuna del povero Domenichino. Gli artigiani italiani, rispetto a quelli inglesi, forgiavano le armi e le armature arricchendole fino all'inverosimile di preziosi dettagli antropomorfi, cosa che non solo andava a scapito della funzionalità, ma anche del costo, richiedendo molto lavoro. Straordinario è il caso della *bourguignotte* cesellata da Filippo Negroli (1510-1579) per Carlo V nel 1533. Essa è una vera e propria scultura ispirata alla tradizione militare romana, di gran moda in quel periodo. Le cronache del tempo narrano che l'imperatore spagnolo fu così affascinato dalla *bourguignotte*, che lo stesso Negroli aveva fatto su ordinazione di Francesco Maria della Rovere, appena un anno prima, da commissionargliene una per sé corredata da uno scudo, ornato da una magnifica testa di leone, a simboleggiare il coraggio, la forza e la magnanimità. Cipolla racconta che tali opere, sebbene apprezzate per la loro squisita fattura, fecero sì che gli Italiani fossero derisi in tutta Europa per questa loro ricerca ossessiva del bello naturale. Nonostante le critiche non certo benevole, i nostri artigiani non desistettero e continuarono a

forgiare armature preziose, anche se tale insistenza costò loro carissima sia in termini di denaro sia di prestigio.

Coerentemente con le nostre premesse di fondo sono da considerarsi *kitsch* le carte antiche, non a caso eseguite nello stesso periodo storico, come il mondo cordiforme del matematico francese Oronce Finé (1534-36). Se osserviamo il suo planisfero non possiamo che apprezzarne la precisione matematica ma, non di meno, la sua bellezza estetica che ne fa, secondo la prospettiva qui introdotta, un esempio evidente di *kitsch*, in quanto la rappresentazione del mondo riprende, figurativamente parlando, la rappresentazione del cuore umano, ponendoci dunque di fronte alla coniugazione arbitraria di almeno due livelli di osservazione. Un'operazione dalla quale non pare emergere alcuna sintesi, del resto sempre improbabile, di ordine superiore o comunque nuova e capace di esprimere una visione originale dell'oggetto. Certamente, lo sforzo di riprodurre in piano la superficie della terra, che è sferica, è ancor oggi estremamente difficoltosa, tuttavia l'impiego del linguaggio pittorico, che accentua l'analogia formale con il cuore umano rende la mappa sicuramente più sorprendente sotto il profilo artistico che non sotto quello scientifico. Ancora, è *kitsch* la mappa dell'Europa che ben riprende il sogno degli umanisti del '500. Essa è rappresentata come se fosse una regina, il cui corpo è formato dalle diverse nazioni. Frutto della fantasia di Johannes Putsch di Innsbruck (Bucius, 1516-1542), fu stampata nel 1537 e più tardi inserita nella *Cosmographia Universalis* di Sebastian Münster. Altrettanto fantasiosa è l'incisione della *dea mundo*, opera dello stravagante alchimista e autore di *Atalanta Fugiens* Michael Maier (1568-1622), vissuto a lungo presso la corte dell'imperatore Rodolfo II d'Asburgo del quale era medico e segretario privato. Questo testo è famoso anche per le sue cinquanta fughe che ne fanno un'opera originale. Non soltanto testo ed immagini, entrambi ricchi di simbolismo, ma anche la musica aggiunge, in questo quadro già intenso di per sé, come è peraltro tipico dei testi alchemici, una nuova dimensione suggestivamente *kitsch*. Non è un caso che il geografo Ronald Rees, in un interessante studio sui legami fra cartografia e pittura abbia ammesso che «La cartografia come forma di arte decorativa appartiene agli albori della cartografia stessa.

Quando i cartografi non possedevano né le conoscenze geografiche né le cognizioni cartografiche necessarie per realizzare carte accurate, davano libero sfogo all'arte e alla fantasia»⁴.

Del resto non va dimenticato che la fiducia nella possibilità di replicare il mondo era alimentata da una notevole sensibilità nei confronti dell'enciclopedismo, erede legittimo di una scolastica medioevale che tentava di ricomporre l'universo, di cogliere l'unitarietà della sua struttura, contando sul fascino che tale *imago mundi* esercitava sui reali di tutta l'Europa. La libertà da uno scopo utilitaristico consentiva ai nobili di attribuirsi una qualità simile a quella posseduta da Dio, di trovare, cioè, lo stesso piacere giocoso dell'artificialità nell'impulso collezionistico, implicito nel costruire un proprio mondo in miniatura. Se leggiamo gli *inventarii*, che facevano riferimento agli oggetti disposti nei *cabinetes*, secondo una logica lontana dal razionale empirismo metodologico che orienta la ricerca contemporanea, si può comprendere quanto e in che modo la disposizione di tali oggetti fosse coerente con i principi di *simpatia* e di *analogia*, indispensabili per la comprensione prima e l'ambiziosa replicazione del mondo, poi. Una logica troppo debole e generica per poter costituire una teoria estetica o una prospettiva compositiva in grado di dominare la produzione di oggetti, poiché la giustapposizione di elementi eterogenei, fatta con l'empirica concretezza del *bricoleur*, per dirla con Claude Lévi-Strauss, non era né poteva essere governata da una poetica personale né pensata come propria modalità conoscitiva ed espressiva intenzionale. In fondo – per tornare a oggi – si trattava della stessa tensione intuibile nell'attuale multimedialità i cui limiti dimostrano la somma arbitraria di più livelli di realtà. Infatti, la multimedialità, trattandosi dell'emissione contemporanea da più canali (grafici, testuali, acustici), mantengono nell'interazione la loro specificità inducendo effetti del tutto epifenomenici, celando così lo stesso inganno di cui furono vittime i signori delle *Kunstkkammer*.

⁴ R. Rees, "Historical Links between Cartography and Art", *Geographical Review*, 70 (1980), p. 62.

In mancanza di una persuasiva strategia poetica generale, magari personale dell'autore ma accuratamente fondata, che dia conto del coordinamento delle eterogeneità, la pura messa assieme fisica delle specificità non può generare un *novum* dotato di qualsivoglia equilibrio estetico. In effetti, il *mixing* non governato di più livelli di osservazione ha come esito ineluttabile l'emergere 'spontaneo' di uno dei livelli, il quale finisce per dominare sugli altri senza che ciò sia stato deciso e teorizzato dal pensiero dell'ideatore. Per esempio, una statua lignea addobbata con oggetti, vernici e altri elementi può degenerare sotto l'influenza della meccanica del legno prescelto oppure per l'azione deformante generale di metalli, o di altre sostanze adottate per l'addobbo. Su un piano più attuale, senza fare riferimento alle perplessità indotte dalla *Gesamtkunstwerk* wagneriana o dall'opera lirica in generale nonché dall'arte cinematografica in cui la tendenza al *kitsch* è permanente, si pensi a ciò che avviene nelle produzioni multimediali, in cui uno qualsiasi dei livelli sonoro, testuale, grafico, spaziale, temporale, narrativo o ludico finisce sempre per prevalere sugli altri per forza propria o per le preferenze del pubblico, aldilà delle intenzioni stesse del progettista.

3. Le *Kunstkammer* e le mappe antiche, allo stesso modo dei *souvenir* delle città d'arte e di tutta l'oggettistica che caratterizza il periodo fascista, sono la prova evidente che nel caso in cui l'uomo tenta di replicare la realtà, il *kitsch* è inevitabile. Nonostante i fallimenti o la parzialità delle sue riproduzioni, l'uomo pare non accettare i propri limiti e si dedica da sempre non solo alla replica di ciò che lo circonda, ma, e a più riprese, tenta l'impossibile, dedicandosi ambiziosamente alla replicazione di se stesso. Tali progetti prevedono il coinvolgimento, nella stessa unità spazio-temporale, di almeno due livelli specifici: quello tecnologico e quello estetico. Quest'ultimo, che in verità è solo apparentemente irrinunciabile, diventa la causa scatenante del *kitsch*, in quanto non solo può condizionare o compromettere la straordinarietà dei risultati altrimenti raggiungibili – ad esempio la funzionalità stessa dell'*hardware* – ma è rivelatore intransigente delle

difficoltà che ancora incontriamo nello stabilire un corretto rapporto uomo/macchina.

Infatti, se sotto il profilo culturale generale, il *kitsch* nell'oggettistica tende ad annacquare soprattutto le nostre capacità di giudizio estetico, i tentativi di replica tecnologica dell'uomo suggeriscono tutta una serie di riflessioni più generali non di poco conto. La cultura occidentale ha pienamente legittimato il progresso scientifico e tecnologico, essendosi largamente spostata da premesse teologiche e metafisiche verso altre di natura positivista e pragmatica capaci di fornire la necessaria base intellettuale allo sforzo di amplificare le potenzialità umane. Tuttavia essa manifesta ancora oggi molte difficoltà nel generare criteri razionali attraverso i quali giungere a forme di accettazione equilibrate, rappresentazioni mentali socialmente diffuse, coerenti e ben fondate, sulla cui base attendere l'emergere di abilità, per così dire, di ordine superiore rispetto a quelle già consolidate sulla scorta del mero senso comune.

Del resto, quanto il senso comune faccia da padrone nel rapporto che l'uomo solitamente instaura con la tecnologia, specialmente quando questa è di tipo imitativo o riproduttivo, è esplicitamente osservabile nelle modulazioni interpretative ed espressive che spesso adottiamo di fronte a nuovi dispositivi immessi sul mercato. Esse vanno dallo stupore alla paura, si soffermano, ora, sulla spettacolarità della magia scientifico-tecnologica, ora sulla profonda 'alterità' dei dispositivi o delle macchine. Fra entusiasmi e timori, fra certezze e dubbi, l'uomo medio, viziato da un'inguaribile ignoranza su ciò che la tecnologia è davvero, non può che condividere la scelta di chi ricorre ad una sorta di 'abbellimento', mirato a nascondere l'anima tecnologica della macchina e, dunque, a rendere il più trasparente possibile e quindi invisibile la natura di tali dispositivi, senza coglierne l'aspetto *kitsch* che spesso ne emerge.

L'uomo contemporaneo, esattamente come quello che ammirava gli artifici di Erone, o 'invidiava' l'abilità dell'esotico turco nel gioco degli scacchi che il barone portava di piazza in piazza, appare essere 'vittima' dell'idea che l'oggetto tecnologico più adatto sia quello che consente di stabilire una relazione immediata, cioè non mediata da interfacce o

procedure che possano sottolinearne l'alterità rispetto alla propria condizione umana. Su questa base, la macchina continua a essere percepita come più o meno facilmente 'controllabile', sulla scorta di una presunta superiorità dell'attore naturale, che è data per scontata. Se da un lato è evidente che l'uomo non ama creare macchine che manifestino sfacciatamente una natura 'radicalmente altra', dall'altro, il fatto stesso che tale scelta non sia – salvo rarissimi casi – messa in discussione è la conferma del fatto che non abbiamo ancora imparato a dominare i ritmi del mutamento, che non abbiamo ancora elaborato strumenti concettuali tali da consentirci un adattamento attivo ai nuovi scenari offerti dalla tecnologia. Di conseguenza nessuna meraviglia riguardo all'ovvietà con cui varie imprese multinazionali non negano investimenti in tale direzione, perché appare fin troppo ovvio che un robot sarà più facilmente accettato se antropomorfo, oltre che nelle funzioni, anche nelle forme.

Insomma, somiglianza fisica a tutti i costi, anche a rischio di alimentare uno stato di confusione e di ambiguità su quanto accade, che potrebbe spingersi sino ad una probabile restaurazione dei miti. In ultima analisi, infatti, anche il robot antropomorfo di ultima generazione, grazie alle sue forme esteticamente orientate ad ottenere una notevole conformità al modello naturale, conferma una sorta di resa incondizionata della scienza e della tecnologia ad un uomo che continua a dare per scontato il mondo e i suoi oggetti, che pare non avere alcuna intenzione di mettere in dubbio il proprio sistema di conoscenze, convinto che fintanto che l'oggetto di cui si appropria produce i risultati attesi e gli somiglia, non valga la pena chiedersi se questo suo mondo esista realmente o sia solamente un sistema più o meno coerente di apparenze.

L'ingegnere contemporaneo, infatti, rincorre lo stesso sogno che fecero Erone e il suo maestro Filone, quello cioè di costruire simulacri che si comportassero "come nella realtà", anche a costo di agevolare l'avvento di una sorta di secondo platonismo che, forse più del primo, potrebbe non tollerare copie ma solo originali. Come Erone – coerentemente con la natura degli automi antichi, vincolata soprattutto a produrre meraviglia – celava allo sguardo pubblico il meccanismo che consentiva di dare movimento alle

sue creature, oggi, la robotica antropomorfa, pare condividere la stessa filosofia replicativa, anche se, in realtà, nasconde una differenza di carattere sostanziale. Se gli automi antichi così come quelli settecenteschi avevano come priorità una finalità di tipo ludico e fantastico che, pur mantenendoli in una precaria oscillazione fra *utilitas e voluptas*, non poneva problemi di appropriazione o di confronto, ora, la priorità pare cambiata. In uno scenario culturale in cui l'imitazione della natura è paradossalmente perseguita sulla base dello stesso progetto, volto a far sì che la linea di demarcazione fra naturale e artificiale possa farsi sempre più sottile, la gente comune ritrova un nuovo spazio per le proprie fantasie replicative, a volte tranquillizzanti, a volte inquietanti. Ieri attraverso racconti di creature semoventi e presunte repliche, oggi non solo attraverso i robot ma anche grazie al realismo cinematografico o agli *spot* pubblicitari. Un tempo la mitologia agiva sull'immaginario collettivo, oggi, sono le tecnologie della comunicazione che assolvono la stessa funzione configurando la percezione del mondo e del rapporto con la natura. Esse hanno il potere di dare consistenza e plausibilità ad una concezione di *natura naturata* che, seppur percepita come una realtà virtuale parallela, può intersecarsi agilmente con la realtà effettiva.

I *mass media* costruiscono una sorta di mondo mitico, le favole antiche si trasformano in favole contemporanee, grazie ad un linguaggio che tenta di associare tutti i sensi al livello letterale, in un rapporto che è suggestivo e allusivo allo stesso tempo. Essi introducono surrettiziamente l'idea di un doppio, di una replica che può assumere e legittimare paesaggi, decisamente inconsistenti sotto il profilo razionale ma che hanno un carico di indubbi effetti emotivi.

Nell'illusione di tener sotto controllo il disagio della nostra consapevole ma imbarazzante fragilità esistenziale, il cinema ha preparato un terreno compiacente all'arrivo di improbabili sostituti. Insomma, l'uomo è quello di sempre e pare non volersi rassegnare all'idea che esprimere al meglio le proprie possibilità creative implica un faticoso orientamento su affascinanti rappresentazioni che possono essere artistiche, filosofiche, musicali, tecnologiche.

Così, spesso, risulta difficile accettare la necessità di interpretare o riprodurre la realtà ad un unico livello di osservazione poiché, questo, va dominato appieno per quel che è e consente, senza demandare ad altri livelli il ‘completamento’ della replica, come accade nel cinema grazie al convergere di immagini statiche e dinamiche, testo e musica. Non è un caso che il rapporto fra l’arte e la tecnica sia costellato da ripetuti abbandoni, seguiti da successive riconciliazioni e, ancora da nuovi abbandoni, che, tuttavia, lasciano immutata la speranza di stabilire nuove alleanze per rispondere all’aspirazione della creazione del doppio, cioè non solo alla riproduzione della realtà ma addirittura alla sua duplicazione a tutti i suoi livelli.

Come nei tentativi di replica precedentemente raccontati, l’antropomorfismo che caratterizza gli esiti raggiunti, appare come un palese rifiuto dell’idea del carattere intimamente e inevitabilmente trasfigurativo dell’agire umano. La robotica antropomorfa, sostituisce la cera con il *latex*, perché la tecnologia rende possibile non solo il movimento ma anche il *morphing* degli arti o del viso, facendo impallidire la produzione settecentesca degli automi di Jacques de Vaucanson o dei fratelli Droz ma, nell’utopia di fondo, nulla pare cambiato. Superando le statue inquietanti dei *cerajuoli*, la robotica imbocca ancora una volta la via del sogno: costruire robot sempre più simili all’uomo, fino a renderli indistinguibili. La tecnica impone uno scenario potenzialmente raffinato nel quale nessuno spazio pare sia concesso né al ricordo dei fallimenti, né a possibili dilemmi etico-religiosi. Si tratta di un’impresa perennemente destinata a generare realtà artificiali le quali, proprio perché incapaci di sintetizzare, come si pretenderebbe, più livelli di osservazione della realtà, non riescono a cogliere la profondità di qualsivoglia esemplare naturale. In effetti, esso è descritto e riprodotto a livelli di osservazione separati e ‘tenuti assieme’ non da una visione poetica o filosofica ma solo da espedienti tecnici imposti proprio dal carattere eterogeneo dei materiali o dai processi coinvolti, generando così ciò che possiamo propriamente definire *kitsch*. Tecnologia ed arte perseguono i loro migliori risultati quando rinunciano all’ontologia, in cui tutto si coniuga col tutto, preferendovi l’analisi e la sintesi possibili nel proprio specifico ambito portandone alla luce l’infinita ricchezza.

In un gioco, in cui ambiguità e illusione intrecciano una trama che prepara un futuro imprevedibile, tra realtà e sogno, fra favola e suggestione, l'uomo legittima la possibilità di replicare se stesso. Ma, il destino di simile pretese sembra essere ineluttabilmente segnato. Sullo sfondo lo stesso costitutivo e irrisolvibile limite che caratterizza la condizione umana: da un lato la tendenza ostinata alla replica, una tendenza riscontrabile con diversi gradi di intensità in tutte le epoche, a prescindere da eventuali prescrizioni favorevoli o avverse al naturalismo sancito dalla cultura ufficiale, dall'altro l'inevitabile carattere *kitsch* al quale, di fatto, il tentativo di replica finisce per approdare.

Conclusioni.

Solo a partire dall'accettazione dei limiti della replica, è possibile evitare di produrre il *kitsch* implicito nell'esplosione delle relazioni potenzialmente arbitrarie, errate o imprevedute, che si vengono a stabilire fra i vari livelli coinvolti. Peraltro, è proprio l'arte che ci insegna che riprodurre ad un solo livello di osservazione è la via da preferire per raggiungere il massimo risultato, ed è solo così che si può schiudere un paesaggio di opzioni possibili altrettanto potenzialmente infinito. E' in questo modo che l'artista giunge a 'proporre il nuovo' sottraendo al senso comune sentimenti ed idee. Ovviamente, se riuscirà nel suo intento, saprà offrire al pubblico la possibilità di comprendere che nella sua opera c'è spazio per appagare le proprie aspettative – nel senso di trovare alcuni elementi che ci si aspetta di vedere – ma anche di avvertire un senso di stupore, di meraviglia, di rottura dell'equilibrio di una realtà erroneamente considerata come data. Infatti, ogni riproduzione definisce la realtà in misura compatibile l'uomo, senza però intaccarne in alcun modo la ricchezza, la varietà, l'eterogeneità: tutte caratteristiche che vengono ereditate, magari con modalità latenti, dalla realtà che si pone in essere e che il progetto intende regolare.

Crediamo sia ormai del tutto evidente al lettore che la nostra tesi 'genetica' del *kitsch* nasce dalla convinzione che sebbene da un punto di vista mentale la replicazione di un esemplare potrebbe apparire praticabile, il processo della sua trasduzione dal piano mentale a quello effettivo, che lo

rende oggetto o fatto concreto, implica inesorabilmente la realizzazione di una riproduzione e non di una replica. La riproduzione può dirsi riuscita se ci si colloca ad un solo livello, o, quanto meno, se un livello governa con chiarezza gli altri; sarà invece fallimentare e, dunque, generatrice di *kitsch*, se si pretenderà di unificare i livelli tentandone una sommatoria senza un reale processo di sintesi, imprecisabile e dunque impervio in tutte le attività umane. Come abbiamo più volte sottolineato, tale risultato infatti non è solo conseguente all'impossibilità che – in una stessa unità spazio-temporalmente definita – si replichino tutti gli infiniti livelli di osservazione che costituiscono un oggetto reale o che, comunque, gli sono attribuiti dall'osservatore, ma dipende anche dall'impiego di materiali eterogenei rispetto a quelli che caratterizzano l'esemplare di partenza. Dato che i livelli di osservazione sono eterogenei e potenzialmente infiniti e, di conseguenza, la possibilità di collegarli tutti efficacemente si dimostra utopica, anche la riproduzione simultanea di soli due livelli presenta non poche difficoltà, al punto che, nel caso, assai frequente, in cui un livello non riesca a prevalere sull'altro, la riproduzione si fa autenticamente *kitsch*.

Infatti, riprodurre ad un solo livello di osservazione, accettando, dunque, i limiti del linguaggio e del materiale prescelto – lasciando sullo sfondo, o magari su un piano accessorio, ogni eventuale altro livello o materiale senza inseguire sintesi impossibili – è la via da preferire per il successo. È solo così che l'accettazione dei nostri limiti si schiude ad un paesaggio di opzioni che è altrettanto potenzialmente infinito. Ogni riproduzione definisce la realtà in misura compatibile all'uomo, senza però intaccarne in alcun modo la ricchezza, la varietà, l'eterogeneità: tutte caratteristiche che vengono ereditate, magari con modalità latenti, dalla realtà sistemica che si pone in essere e che il modello intende regolare. Una lezione in tal senso ci viene da Ugo Foscolo. La sua forte sensibilità per la pittura e la scultura lo indusse a sostenere non che una delle due potesse includere o ricondurre l'altra a sé, ma che fosse la danza, dunque né l'una né l'altra, a poter costituire il loro punto di incontro ideale. Foscolo, aveva insomma intuito che la giustapposizione di più livelli può aver senso solo se preceduta da un progetto poetico nuovo e, dunque, da un nuovo livello. Solo in quel caso il

progetto avrebbe dato origine a un sistema percettivo largamente innovativo e, come tale, governabile.