

Con calma

Il legame tra arte e tecnologia ha portato a una serie di soluzioni facili e immediate, facendoci dimenticare il gusto della ponderazione e della ricerca graduale. Perché il computer ha impiegato solo pochi anni a imparare quello che per l'uomo è stato un viaggio millenario nonostante abbiano avuto lo stesso maestro?

Nella notte dei tempi, i computer venivano disdascalmente chiamati "elaboratori elettronici". Questo dava a intendere che le macchine, una volta che l'Uomo avesse inserito i dati necessari, avrebbero cominciato a ordinarli e miscelarli, secondo i parametri definiti dall'Uomo. Il tutto per facilitare all'Uomo questo compito che, basandosi su regole matematiche più o meno complesse, seguiva regole ferree e per nulla empiriche.

Tanti anni fa, l'Uomo intinse il dito nel sangue di un mammut, e si mise a dipingere sulle pareti della propria caverna la scena in cui aveva catturato il mammut. In quel dipinto primordiale c'era molto dell'Uomo, ma molto anche del mammut. Il mammut era stato causa, ispirazione e strumento del primo quadro della storia, ma non lo seppe mai.

Gli elaboratori elettronici incominciarono a crescere, e così, dopo la matematica, l'Uomo insegnò loro cos'erano i colori; prima sette, poi sedici, trentadue, e così via. Ormai ne hanno imparati talmente tanti miliardi che l'Uomo stesso non sa neanche come sono fatti, e ha bisogno degli stessi elaboratori per distinguerli e classificarli. Raramente, l'Uomo utilizza tutti questi colori di cui non sa neanche il nome, ma è contento che il suo computer (ormai possiamo cominciare a chiamarlo così) li conosca. E li gestisca al posto suo.

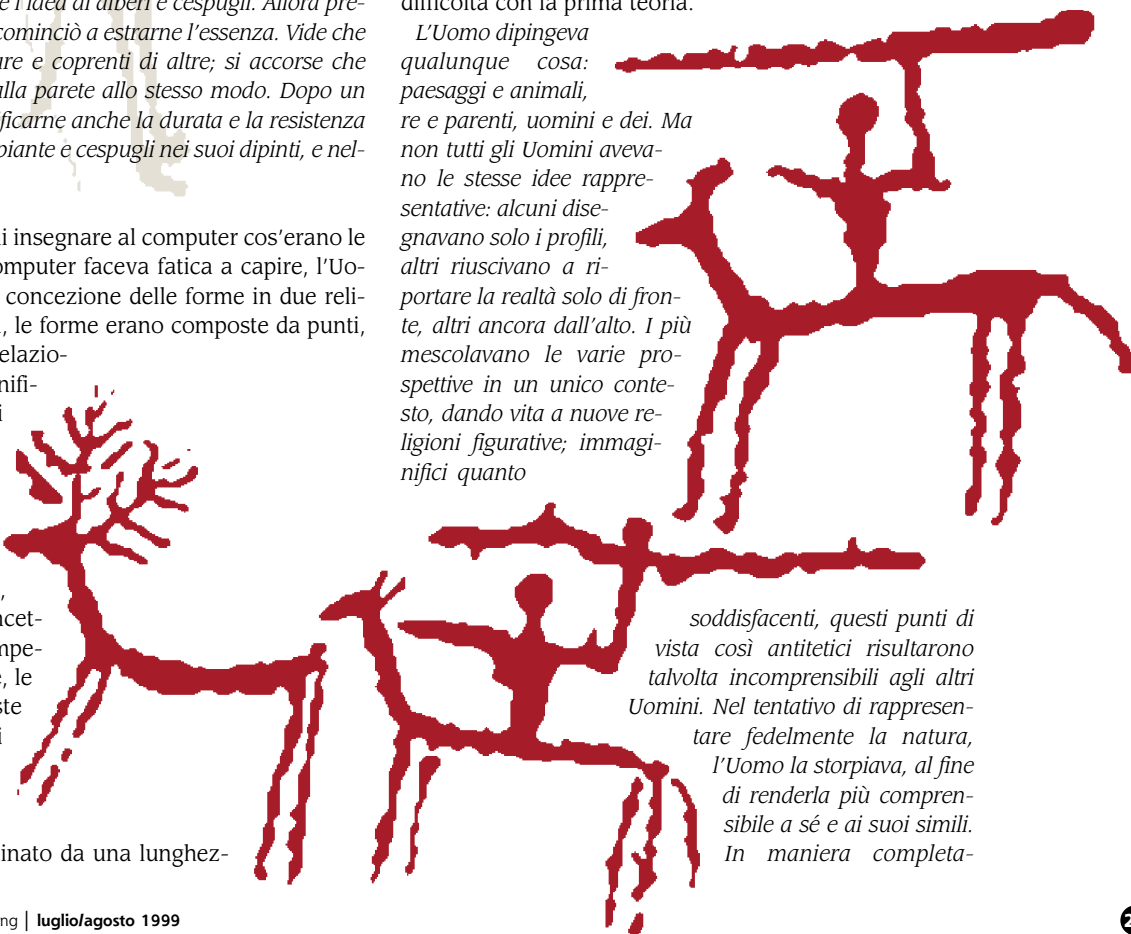
Finito il racconto del mammut, l'Uomo volle dipingere anche le sue avventure nella foresta, ma il sangue del mammut non rendeva bene l'idea di alberi e cespugli. Allora prese alberi e cespugli e cominciò a estrarne l'essenza. Vide che alcune erano più scure e coprenti di altre; si accorse che non tutte aderivano alla parete allo stesso modo. Dopo un po', cominciò a classificarne anche la durata e la resistenza alla pioggia. C'erano piante e cespugli nei suoi dipinti, e nella sua esperienza.

L'Uomo volle quindi insegnare al computer cos'erano le forme. Siccome il computer faceva fatica a capire, l'Uomo divise la propria concezione delle forme in due religioni distinte: in una, le forme erano composte da punti, che se analizzati in relazione ad altri punti significavano linee, ad altri ancora davano vita a volumi; insieme ad altri punti creavano linee e volumi più complessi. Nell'altra religione, più semplice nel concetto ma molto più impegnativa da elaborare, le forme erano composte da insiemi di punti di diversa gradazione cromatica, ma con un semplicissimo ordine lineare coordinato da una lunghez-

za massima. L'Uomo insisteva sul fatto che questi agglomerati di punti rappresentassero delle cose, delle persone, delle situazioni, ma il computer non è mai riuscito a capire questa chiave di lettura. Del resto, ogni tanto non ci riusciva neanche l'Uomo, nonostante avesse maggiori difficoltà con la prima teoria.

L'Uomo dipingeva qualunque cosa: paesaggi e animali, re e parenti, uomini e dei. Ma non tutti gli Uomini avevano le stesse idee rappresentative: alcuni disegnavano solo i profili, altri riuscivano a riportare la realtà solo di fronte, altri ancora dall'alto. I più mescolavano le varie prospettive in un unico contesto, dando vita a nuove religioni figurative; immaginifici quanto

soddisfacenti, questi punti di vista così antitetici risultarono talvolta incomprensibili agli altri Uomini. Nel tentativo di rappresentare fedelmente la natura, l'Uomo la storpiava, al fine di renderla più comprensibile a sé e ai suoi simili. In maniera completa-



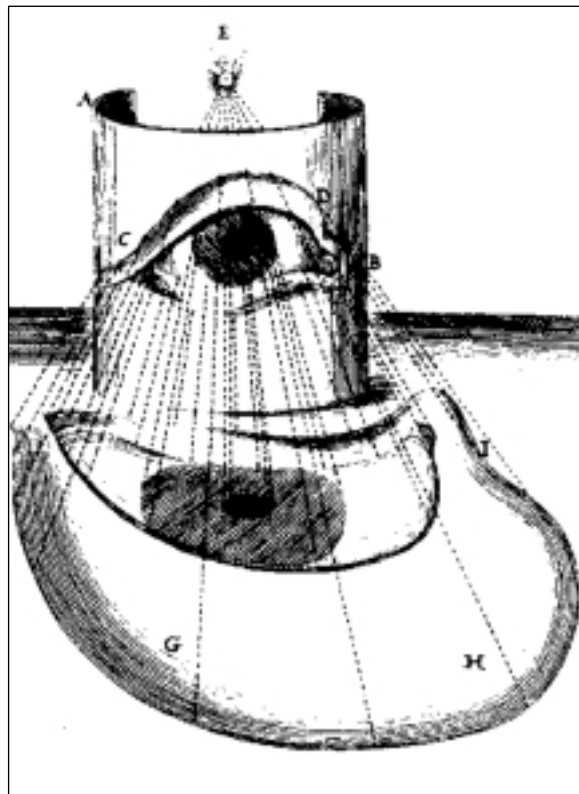
mente soggettiva.

I computer cominciarono a unire le forme ai colori. Soprattutto affidandosi alla Religione Primaria, quella delle linee coordinate matematicamente. Dapprima con tinte piatte, riuscirono in breve tempo a "capire" le sfumature, e in seguito la teoria delle ombre. Anzi, diverse teorie delle ombre, a seconda della fatica che volevano fare. Ora sanno anche deformare i volumi, semplicemente giocando con le ombre; possono fare tutto quello che vogliono con le forme, anche costruire forme dentro altre forme, e forme di antimateria. Possono dipingere con colori irreali anche in punti dove non sarebbe possibile dipingere, punti che razionalmente non dovrebbero avere colore. Tutte cose che all'Uomo vengono assolutamente innaturali. Ogni tanto fanno qualche piccolo errore, ma hanno imparato a imputarli all'Uomo, che non li ha istruiti abbastanza.

L'Uomo ormai colorava tutte le caverne (le pareti, le tele) con tutti i colori che trovava in natura. Poteva trovare i colori nei fiori, nelle pietre, nelle parti più strane degli animali. Il fascino suscitato dalla manipolazione, unito alla necessità di riportare la realtà e i sogni nella maniera più fedele possibile, portò l'Uomo a mescolare strani ingredienti, a fare accostamenti improbabili alla ricerca della giusta tonalità, della migliore fluidità o della longevità del colore e del supporto. La ricerca non finiva mai, anche se in certi luoghi, in certi periodi, una determinata maniera pittorica diventava praticamente obbligatoria (oggi si direbbe "alla moda"). Alcuni Uomini si impuntarono drasticamente sul proprio modo di vedere le cose, sicuramente unica verità a confronto con le altre; non ci furono vere e proprie guerre, ma non mancarono persecuzioni e violenze. Altri Uomini, invece, se ne fregarono, continuando per la propria strada. Il dilemma, se così possiamo definirlo, non fu mai risolto. Comunque, l'Uomo non ebbe mai regole fisse per le proprie rappresentazioni, e non le ha ancora oggi. Certo, ci sono religioni più diffuse di altre: queste a volte sono più comprensibili, più piacevoli, o semplicemente più popolari. Esistono però anche piccole religioni, vere e proprie sette, che perseguono i propri ideali nonostante gli scarsi apprezzamenti. Anzi, talvolta ne sono orgogliose.

Morale della favola

L'uomo e il computer hanno fatto più o meno la stessa strada, almeno la strada dell'immagine. Hanno anche avuto lo stesso maestro: l'uomo. L'uomo ha creato l'uomo pensando a un uomo migliore, ma l'uomo ha creato il computer secondo le proprie conoscenze, oppure in



Mario Bettini, "L'occhio del cardinale Colonna, arcivescovo di Bologna" (tratto da *Apiaria universae philosophiae mathematicae*, Bologna, 1642. Anamorfosi per specchio cilindrico. L'osservatore, collocato nel punto E, supponendo trasparente lo specchio, vede l'occhio CDB sovrapposto all'anamorfosi GHI. Ponendo l'occhio dell'osservatore nella sua posizione simmetrica rispetto allo specchio A, e considerando quest'ultimo come riflettente, l'osservatore stesso vedrà costruirsi sullo specchio l'immagine CDB, riflessa di GHI. Semplice, no? Allora fatelo senza computer!

base a ciò che poteva spiegargli? Insomma, se sono ignorante, è meglio che faccia un figlio stupido, così da poterli insegnare tutto quello che so senza sentirmi in difetto? Oppure dovrei sperare in una genie migliore, che non solo arrivi dove io non riesco, ma anche che mi aiuti ad approfondire la mia cultura e la mia esperienza? Questa è stata la base dell'errore: creare consapevolmente qualcosa di limitato, e permettergli di prendere il controllo.

Se ci pensate bene, in molti altri campi dell'informatica è proprio il contrario: nella scienza, nella tecnologia, nella medicina, il computer è un'estensione delle capacità umane, uno strumento di amplificazione delle nostre percezioni, una marcia in più alle nostre umane limitazioni. Nell'arte, no. Perché nell'arte, l'uomo è sempre al centro, dev'esserlo per concezione. L'arte nasce dall'uomo, è l'unica parentesi in cui ci possiamo veramente sentire creativi; è l'unica nicchia nel cosmo dove né la natura, né gli dei possono competere. Però, qualsiasi forma d'arte figurativa, per essere espressa, necessita di strumenti: pennelli e colori, carta e tela, marmo e scalpello... computer e monitor, mouse e tavolette grafiche, software e stampanti.

Eppure continuiamo a generare figli stupidi. I nostri figli elettronici, a differenza di quelli naturali, non imparano: assimilano. Sanno fare solo poche cose, ma le fanno



al meglio; sono nati così, senza una storia, senza errori e senza esperienze. Se fanno un errore, lo correggiamo noi; se lo fanno grosso, formattiamo. Tutti i computer, di qualunque generazione, sono nati, e continuano a nascere, "imparati". E noi ci lasciamo condizionare da questa loro peculiarità, abbassandoci al loro livello: la ricerca muore nel momento in cui una scorciatoia non solo è indicata a caratteri cubitali, ma si dimostra praticamente obbligatoria. Saltiamo a piè pari tutti i passaggi intermedi che permettevano alle nostre idee di svilupparsi, di raggiungere mete impreviste, di stimolare nuove soluzioni, di proliferare. Un'adeguata preparazione tecnica ci porta dritti alla meta, e l'idea perde di umanità. Possiamo avere un G3 con 800 mega di RAM, l'ultimo *Photoshop* corredato da centinaia di filtri e un monitor da 36 pollici, ma le nostre possibilità restano comunque limitate. Anche la nostra generazione è nata "imparata", dentro il computer.

Il discorso non è così contraddittorio come sembra, facciamo il percorso inverso: un programma viene comunque creato dall'uomo; nei limiti tecnologici, al meglio delle possibilità, esperienze materiali vengono tradotte in codici binari che si manifestano attraverso determinati effetti ottici. Noi sappiamo che basta schiacciare quel tasto, e il gioco è fatto... Facciamo un esempio pratico, un'anamorfo. L'anamorfo nasce come particolare distorto dipinto in un contesto figurativo, in cui viene mimetizzato come ombra o come texture. Le anamorfosi nacquero nel medioevo, come espediente per inserire in ritratti o altre rappresentazioni elementi potenzialmente perseguibili, come simboli magici o superstiziosi; senza per questo rischiare la gogna, o comunque al fine di mantenere inalterata l'apparente tranquillità del dipinto. Questi particolari potevano essere riconosciuti solo se riflessi in uno specchio convesso, spesso un calice o un ci-



lindro metallico. La ricerca, la necessità, l'estrema precisione con cui questi dipinti venivano realizzati, si è completamente persa in un mondo condito di *PowerGoo*, in cui la distorsione viene utilizzata quasi esclusivamente a scopo ludico, tra l'altro accentuato dalla forte perdita di qualità dell'immagine originale.

Lo ripeto, era solo un esempio. Sono pienamente conscio del fatto che *Goo* sia un programma consumer (ma non per questo disprezzabile, solo volutamente limitato), e che il paragone sia portato all'eccesso. Volevo riportare il discorso alla frase principale: il programma (e il computer, il plotter, la tavoletta...) è creato dall'uomo. Un uomo che rinnega le basi della propria cultura, mettendo

i fruitori del proprio prodotto in condizione di non imparare, o comunque di non approfondire argomenti che trattano tutti i giorni. E che magari attribuiscono miracolosamente al Dio computer.

È stato diffuso un nuovo concetto di qualità, che si basa esclusivamente su pochi parametri attribuibili al risultato finale, e non alla fase creativa *in toto*. Questi valori sono sempre più spesso riconducibili a pochi luoghi comuni: velocità, risparmio, facilità d'uso, estrema somiglianza con ciò a cui saremmo dovuti ricorrere in mancanza del computer. Se li mettiamo insieme, avremo un prodotto accessibile anche a chi non serve, che non impegna il cervello, che somiglia a qualcosa che avevamo già, ma lavora così velocemente che non ce ne accorgiamo neanche. E intanto, il nostro cervellino va in vacanza.

Faccio un altro esempio, tirando in ballo la stampa ad alta qualità. Forse avrete già dato un'occhiata all'articolo sulla qualità fotografica di pagina 10, anche se in quell'ambito ho mantenuto un tono decisamente più tecnico. Qui parliamo di arte, dei limiti creativi che questi accessori ci impongono. Parliamo di driver di stampa, che ci lasciano le solite quattro o cinque possibilità d'impostazione, che non ci permettono di controllare il flusso d'inchiostro come vorremmo. Potrei volere utilizzare una carta estremamente porosa, con eccessi di colore che penetrano nelle venature. Mi piacerebbe usare testine differenti, con un diverso numero di ugelli, così come uso pennelli di diverse misure e materiali. E i colori? Quattro, sei, a volte otto, nei plotter più avanzati. Milioni sul monitor, pochissimi sulla carta, in onore della moda chiamata "stampa fotografica" (che poi fotografica non è. Un po' di etimologia, insomma). Solo adesso sono allo studio cartucce speciali per esacromie in toni di grigio o di seppia, forse quando leggerete questo articolo saranno già in commercio. Finalmente, potremo lanciarsi in deliri monocromatici con un po' di spessore, anche se restano pur sempre solo sei colori. Nei programmi di grafica tutto questo è già possibile: esistono filtri che simulano carboncini e gessetti, acquerelli e ditate; carte e tele virtuali di ogni materia e spessore. Ma una volta in stampa, tutto si appiattisce, si conforma. Togliendoci il libero arbitrio.

Quello che voglio dire, è che ogni tanto (vedo in giro e) mi escono lavori che assomigliano a un panino imbottito, ma senza il prosciutto. L'apparenza che sta alla base dell'immagine digitale sta togliendo il gusto alle cose, perché abbiamo insegnato ai computer solo la patina superficiale di quello che siamo, e lasciamo che restino nell'ignoranza. Questo non sarebbe tanto grave, se poi non ci lasciassimo condizionare dalla loro scala di valori...

Ciò che avete letto vuol essere un invito a pensare a ritroso, quando lavoriamo al computer; passo per passo. Pensiamo al perché modifichiamo una determinata linea in un certo modo, che programma stiamo utilizzando per farlo, con che strumento. Pensiamo a quale riferimento reale ha quello strumento, a come può essere stata concepita la sua conversione in digitale, e perché proprio in quella maniera. Pensiamo a come avremmo utilizzato lo strumento originale, se non avessimo avuto un computer, e in quali differenti conclusioni avremmo potuto imbatterci. Pensiamo!

Flavia Alman e Sabine Reiff, "Anamorphic generator", 1995. Colonne con anamorfosi coniche retroilluminate interattive, telecamera, retroproiezione, PC. Forse anche con il computer non è poi così facile...