

COMPUTER

GRAPHICS

& PUBLISHING

Oggi si sente spesso affermare che “è già stato detto tutto”, e dietro questa scusante si trascura l'importanza dell'originalità, mentre si ripropongono idee vecchie, adattate con una sorta di restyling ai tempi e alle occasioni in cui verranno presentate.

Premettendo che qualunque concetto o idea valida, ri-

Il complesso di Magritte

Fin troppo spesso gli artisti digitali non fanno i conti coi loro predecessori. Ispirazione, omaggio o semplicemente plagio?

visitata in momenti diversi, produce impressioni diverse, sia nell'autore, sia nel fruitore; che un'evoluzione tecnica e/o tecnologica porta inevitabilmente a riprendere temi già trattati, sia come complemento alla precedente ricerca, sia per la necessità di avere un punto di riferimento nell'evoluzione espressiva; che alcune tematiche e alcune simbologie sono così geneticamente radicate nella nostra cultura che non si può fare a meno di parlarne... Premesso questo, capita sovente che sedicenti artisti cerchino deliberatamente di spacciare per proprie creature lavori visibilmente ispirati ad altri autori, appro-

René Magritte, 1898 - 1967, belga, visionario.

Tutto il suo lavoro era basato sugli sconvolgimenti dei rapporti relazionali: un oggetto e le sue proprietà fisiche, due situazioni unite assurdamente in un unico contesto, stravolgimenti e aberrazioni delle regole prospettiche. I suoi dipinti ritraevano soggetti normalissimi in situazioni impossibili. E proprio questa sua dote di mescolatore concettuale istruisce e ispira oggi fotomontatori e fotocollagisti digitali, il cui lavoro è enormemente facilitato dalla sempre più vasta reperibilità d'immagini originali e dagli specifici software di montaggio. Molti ritengono la tecnica pittorica di Magritte superficiale e infantile, ma fu proprio questa sua didascalità nella figurazione, questo suo illustrazionismo marcato a sottolineare l'instabilità del reale rappresentato nelle sue opere. Certamente lavorare con immagini iperrealistiche, di qualità fotografica, comporta un differente approccio al risultato emotivo del lavoro finale. Forse per questo oggi è molto facile imbattersi in eccessivi effetti speciali, che con la loro appariscenza tendono a offuscare il significato simbolico dell'idea.

René Magritte



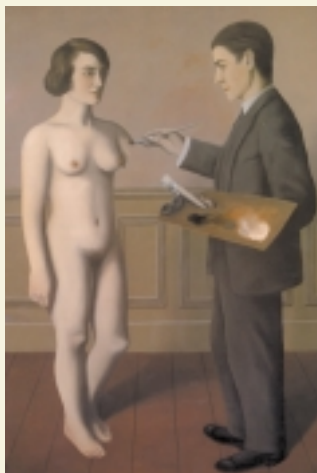
fittando della buona fede e dell'ignoranza degli spettatori e varcando quella sottile linea che divide il citazionismo dal plagio.

Questo fenomeno non è una novità, e non solo nel

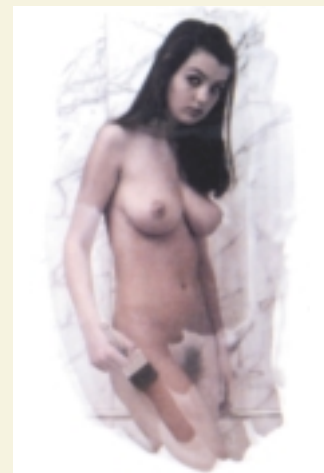
Mi dipingo a mano o al computer?

La creazione della donna. Il potere dell'artista. Lo stesso concetto, per quanto simile nell'esposizione, se esaminato in periodi diversi porta a conclusioni diverse. Una donna negli anni '20 aveva bisogno di un uomo per essere completa (o completata), o almeno così voleva una società più maschilista e fallocratica. L'artista (maschio, come furono quasi tutti gli artisti fino agli anni '60) crea, contemporaneamente con devozione e distacco, la sua donna. Oggi, grazie all'emancipazione, alla rivoluzione sessuale e ai computer, una donna può benissimo dipingersi da sola, indipendente ma comunque sospettosa dell'uomo-artista che, non inquadrato, la ritrae da dietro l'obiettivo, subdolamente.

Nel primo caso, la donna non è neanche più soggetto della composizione, ma oggetto incompleto in attesa di essere definito, con lo sguardo nel vuoto, completamente apatico; le manca la personalità, l'anima. Nel secondo lavoro, invece, possiamo riconoscere chiaramente la determinazione della ragazza, i cui dettagli ancora mancanti sono irrilevanti per il proprio essere, tanto quanto la mancanza di biancheria.



▲ René Magritte, “Il tentativo dell'impossibile”, 1928



▲ Ernst Nusterer, “Titolo sconosciuto”, anni '90

campo artistico. Ma, a differenza dei tempi passati, i sistemi di comunicazione (e quindi di conoscenza) hanno raggiunto livelli così alti da non permettere assolutamente il beneficio del dubbio sulla presunta disinformazione da parte dell'autore. Il problema non è più quindi di carattere gnoseologico, ma puramente etico.

Immaginazione, sogno e realtà virtuale

Uno dei concetti più affascinanti del mondo digitale è la realtà virtuale, ovvero la possibilità di ricreare il mondo

Computerarte?

intercorrono numerosi fattori interpretativi che non solo permettono sviluppi imprevedibili, ma comportano incongruenze che a livello fisico giudicherebbero curiose, se non impossibili. Il fascino apportato da queste improbabilità ci ha sempre colpito: prima si chiamavano leggende, o visioni, a volte follie. Ma nella totale evoluzione di pensiero, qualcuno cominciò ad accettare questo lato oscuro della mente, e a studiarlo: all'inizio del secolo, in-



E se il cielo ci cadesse sulla testa?

Solo di questo aveva paura il prode (e pingue) guerriero gallico Obelix, intimorito dalla profezia di una fine del mondo dovuta all'ira degli dei Toutatis e Belenos. Ma anche se il cielo rimanesse lì dov'è, cosa succederebbe se le montagne imparassero a volare? Che sensazione disarmante trovare un'enorme e solida roccia fluttuante sopra le nostre teste, placida nella sua inerzia, mentre una vocina ci continua a bisbigliare: "... e se la magia finisse proprio in questo momento?"

Questo altro bel gioco basato sulla sovversione delle leggi fisiche figurato da Magritte oltre sessant'anni fa, potente nel suo ermetismo, effettivamente non aveva bisogno di ulteriori sviluppi. Tantomeno della vaga connotazione freudiana affibbiatagli da Caponigro.



▲ René Magritte, "La freccia di Zenone", 1935



▲ John Paul Caponigro, "Titolo sconosciuto", anni '90

che ci circonda a nostro piacere, con una punta di delirio di onnipotenza e un desiderio di egocentrismo rubato al nostro perennemente insoddisfatto lato onirico (naturalmente, da questo discorso sono escluse le applicazioni pratiche della RV, come la simulazione in addestramento professionale o la progettazione).

Le infinite possibilità offerte da questo cosmo inesistente, spesso confinano con quelli che abbiamo sempre chiamato "sogni", con la piccola differenza di poter in qualche modo agire attivamente per cambiare le cose. Però, nel passaggio tra il pensiero e la sua realizzazione,

fatti, si svilupparono tre nuovi modi di vedere la realtà: il Dadaismo, che negava i concetti estetici comuni; il Futurismo, che rappresentava l'evoluzione tecnico-scientifica nei suoi estremi; e il Surrealismo, che portava la visione onirica sul piano materiale. Ed è proprio il surrealismo la musa ispiratrice della maggior parte delle opere digitali: soprattutto per quanto riguarda il fotomontaggio e il fotoritocco, quel manipolo di visionari è stato letteralmente saccheggiato di soggetti e idee, talvolta in maniera neanche troppo velata, come possiamo vedere da alcuni degli esempi presenti in queste pagine.



▲ René Magritte, "La condizione umana", 1935



▲ Oliver Wasow, "Senza titolo", 1997

Se la realtà è ciò che ci immaginiamo che sia, non dovrebbe esserci differenza tra la sua rappresentazione materiale e quella pittorica, tranne, ovviamente, la cornice.

Il gioco funziona meglio nella tela di Magritte, interamente dipinta nel suo semplicissimo stile: un quadro che contiene un quadro che fa parte di ciò che è rappresentato nel quadro. Una confusione organizzata nella gestione dei due differenti, ma identici, ruoli di rappresentazione della realtà. Una negazione del concetto spaziale di realtà tridimensionale, in cui due raffigurazioni falsamente dotate di prospettiva si trovano a condividere un unico spazio piano, completandosi a vicenda.

Nella fotografia di Wasow abbiamo invece un dipinto panoramico inserito in un paesaggio reale, nettamente differenziato dalla qualità dell'immagine oltre che dall'incompatibilità tra le due vedute: viene infatti creato un evidente rapporto di consequenzialità in cui il quadro, opera dell'uomo, dà origine a una cascata apparentemente naturale, sovvertendo l'ordine cosmico della creazione e dando vita a una infinita serie di allegorie e simbolismi.

In questo caso, i due lavori, per quanto apparentemente simili, mantengono un'estrema individualità concettuale.

Una finestra sul mondo



Sognare su basi solide

Sebbene diversi tra loro per ispirazione e contenuti, questi tre movimenti avevano in comune la negazione del didascalismo statico, ovvero la semplice rappresentazione del mondo in cui viviamo. E, pur mantenendo una chiave di lettura apparentemente accessibile a tutti, evidenziavano problematiche e simbologie molto più profonde. Nonostante queste apparenti complicazioni, però, tutti questi gruppi avevano una storia: un passato a cui attingere e sulle cui basi fondare una propria ideolo-

gia; un presente sociale e artistico in cui agire nel modo più attivo per proporre un futuro migliore e attinente alle proprie idee. Insomma usavano l'espressione artistica (non solo figurativa, ma anche letteraria, musicale, eccetera) come strumento di stimolazione cerebrale verso un mondo apparentemente addormentato.

Oggi confondiamo invece questa stimolazione, l'abbiamo resa passiva: lasciamo fin troppo spesso che lo strumento tecnologico sproni il nostro cervello, senza accorgerci di essere così manipolati e rinchiusi in una scatola ben più piccola dell'immaginario umano. Una scatola come la televisione, o il computer.

Manifesto dell'arte digitale

Lo specchio digitale

Siete abituati male.
Molto male.

Vi illudete che il mondo
sia semplicemente
quello che vi facciamo vedere:
alla televisione;
sulle riviste;
nelle opere d'arte.
(SPECCHIO)

E noi siamo stanchi:
siamo stanchi di lanciarci
in ricerche formali
sempre più raffinate;
stanchi di dover trovare sempre
qualcosa di nuovo
e di originale;
stanchi di non essere apprezzati
per i nostri sforzi,
se non superficialmente.
(SPECCHIO)

Per secoli abbiamo tentato
di aprirvi gli occhi sul mondo
e su voi stessi,
di farvi vedere più in là;
ma a voi questo non interessa più,
al giorno d'oggi è così evidente:
preferite facili risposte alle domande che
vorremmo vi poneste.
(SPECCHIO)

Siamo così stanchi
che abbiamo scelto anche noi
una risposta facile:
ci siamo dati al digitale.
(SPECCHIO)

Cosa importa se la definizione
non è la stessa di una fotografia.
Se le idee sono quelle vecchie
a cui non avete mai badato,
leggermente aggiornate
alle vostre consuetudini visive.

Se la materia non c'è più.
Se il gesto viene meccanizzato.
Se lasciamo che un macchinario svolga il
nostro lavoro.
(SPECCHIO)

Scommetto che molti di voi
non se ne sono accorti,
e che agli altri non importa.
Neanche a noi;
tanto ormai lavoriamo nell'immateriale,
nel *virtuale*.
Ci siamo rifugiati in un mondo
che non potete toccare,
perché non esiste.
(SPECCHIO)

Voi credete di vederci,
su di uno schermo o sulla carta.
Ma quella è solo un'interpretazione di quello
che facciamo,
di quello che siamo
nella nostra realtà virtuale,
fatta apposta per voi
che non potete (volete) capire.
(SPECCHIO)

È bello:
non dobbiamo più sforzarci
di riportare i nostri sogni
o le nostre sensazioni
al vostro livello:
ci pensa il computer.
Non dobbiamo più trovare
una forma comunemente accettabile
per le nostre idee:
le filtra il computer.
Non ci dobbiamo più
sporcicare di colore
o intossicare coi solventi.
E soprattutto,
non abbiamo più paura di sbagliare,
possiamo farlo
tutte le volte che vogliamo,
con il computer;
voi non lo saprete mai.

(SPECCHIO)

Sì, noi ci stiamo abituando bene.
Abbiamo trovato questo specchietto
per le allodole
e lo abbiamo trasformato
nella nostra arma vincente:
un *artista digitale*
è sicuramente all'avanguardia,
è il nuovo pensiero,
è il futuro;
(SPECCHIO)
"quando tutto sarà informatizzato
(presto, molto presto, forse ieri),
potremo godere appieno
solo di opere virtuali,
meglio pensarci da adesso,
incominciare ad adeguarsi".
Peccato che alcuni artisti
operino attraverso il computer
da più di vent'anni,
senza che ve ne siate accorti.
(SPECCHIO)

Noi vi illudiamo di poter fare
il nostro stesso lavoro,
con il vostro computer;
*noi vi illudiamo
che il vostro computer
possa fare il nostro stesso lavoro.*
E per darvi una mano
(e avere più tempo libero)
spesso lavoriamo superficialmente,
al di sotto delle capacità nostre
e della nostra attrezzatura;
(SPECCHIO)

consapevolmente non ve ne accorgete,
ma nel vostro intimo
vi sentite più vicini all'arte,
così vicini da voler provare voi stessi
l'ebbrezza della creazione
andando così di fotocopia in fotocopia
fino al totale annullamento delle sfumature.

Massimo Cremagnani, 1998

Il disimpegno creativo

In fondo, è una questione di comodo. Innanzitutto, perché siamo arrivati alla conclusione che i cliché figurativi (o comunque multimediali) portino a una comprensione più immediata di un pensiero, quasi alla velocità alla quale la società e la tecnologia ci hanno ormai abituato (l'eccessiva prontezza del computer in contrasto coi tem-

Computerarte?

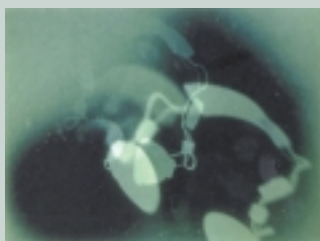
d'insegnare a chi non vuole imparare, di stimolare menti spente o di esternare concetti sicuramente ignorati in partenza. Quindi abbassa il livello della propria ricerca, o meglio, crea una versione *consumer* della propria arte, lasciando fare il più possibile al computer, una macchina



Gli amici di Magritte: Man Ray

Negli anni '20, un fotografo molto dotato conosciuto col nome di Man Ray trovò un modo nuovo e particolare d'impressionare le lastre fotografiche, ottenendo qualcosa che spaziava tra la fotocopia (allora ancora inesistente) e i raggi x. Vista l'originalità dell'invenzione, l'artista battezzò questa tecnica col proprio nome: "rayogramma" (rayograph).

Ripetere il gioco con *Photoshop* giocando con filtri e canali, è così semplice da non meritare nemmeno la pubblicazione di un tutorial. Dobbiamo però riscontrare una netta differenza tra le due opere digitali, cioè il supporto finale: la **Figura 1/b** è una stampa digitale, mentre la **1/c**, per quanto composta ed elaborata al computer, è stata riportata su negativo e quindi stampata fotograficamente ai sali d'argento, proprio come facevano gli antichi. Un po' di coerenza, un po' di rispetto.



▲ Figura 1/b: Kimberly Burleigh, "Headphones", 1997, stampa digitale



▲ Figura 1/a: Man Ray, "Senza titolo", rayogramma, 1937



▲ Figura 1/c: Marilyn Waligore, "Vanitas", 1997, stampa fotografica da elaborazione digitale

pi di gestazione di un'opera d'arte è un tema ricorrente, ma che approfondiremo in un'altra occasione). Questo fatto ha notevolmente diminuito il disprezzo dell'artista verso i comuni mortali, in perfetta linea col perbenismo e la metatolleranza dilaganti: l'artista non ha più tempo

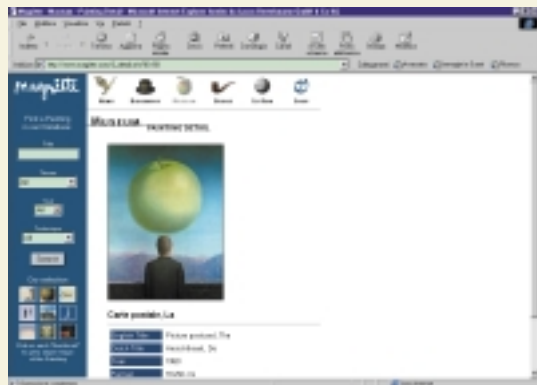
costruita dall'uomo per l'uomo, e affidandosi all'ormai vastissimo parco software in funzione del proprio target. Se il programma sarà semplice e le funzioni automatiche, per oscure leggi di mercato il prodotto finale sarà appariscente e comprensibile, quindi più facilmente pubblicabile o vendibile.

Voglio credere che questa sia solo la nostra nuova maschera, un modo di difenderci dall'isolamento (peraltro già implicito nel lavoro digitale) in un mondo stereotipato. Voglio pensare che noi nuovi cyborg, metà genio e metà *Photoshop*, abbiamo altre metà nascoste, almeno una dozzina. Voglio sperare che la storia non si fermi a questo livello di futile apparenza, ma che continui sfruttando saggiamente le nuove esperienze e gli errori fatti, anche se su un piano immateriale, mentale e informatico. Voglio essere certo che l'arte digitale, dopo un debutto sfiancante, stia solo riposando, sognando delle vite passate in cui essa stessa era un sogno, del caotico presente in cui risente di una forte crisi esistenziale, e del prossimo futuro in cui si sveglierà, pronta a conquistare il proprio spazio.

Nel frattempo, mi sono sentito in dovere di scrivere, come per ogni movimento artistico che si rispetti, un manifesto feticcio, per ricordare a chiunque l'esistenza di una nuova forma di espressione, e tutte le responsabilità che comporta.

Il sito ufficiale (www.magritte.com)

È così raro imbattersi in un sito così perfetto, che mi sono sentito in dovere di scrivere due righe: semplice e quindi veloce, con una serie di link nella parte superiore dedicati a biografia, immagini, merchandising e ultime novità, può comunque vantare un eccezionale motore di ricerca per le opere, basato sui parametri di titolo, argomento, data o tecnica; il tocco di classe si vedrà a ricerca impostata: nel frame di destra compareranno i risultati della ricerca (dieci alla volta), completi di thumbnail e linkati alle pagine relative, peraltro decisamente complete. Questa sì che è arte!



Per saperne di più:

René Magritte: <http://www.magritte.com>
Man Ray: <http://www.manraytrust.com/>
John Paul Caponigro: <http://www.caponigroarts.com>
Oliver Wasow: <http://www.nyo.com/oliver/index.html>
Kimberly Burleigh: russ@one.net
Marilyn Waligore: sorcery@flash.net