

L'arte digitale c'è, ma non si vede (spesso)

La maggior parte delle persone, sentendo pronunciare le parole "arte" e "computer" nella stessa frase, storce il naso. Soprattutto tra gli operatori di settore c'è un manicheismo dilagante, una sorta di pregiudizio inadeguato ed eccessivo che penalizza qualunque tentativo di sviluppo in questa unione che, a mio avviso, è sempre più stimolante e produttiva.

Il problema, purtroppo, non si limita alla chiusura mentale di una minoranza, molto spesso dovuta alla mancanza di una giusta conoscenza di questo argomento ibrido, ma il più delle volte stronca ogni possibilità di reale integrazione dei due mondi.

Nel vasto cosmo dell'arte, ormai ne abbiamo viste di

C'è un ristretto manipolo di artisti figurativi che si esprime attraverso il computer. E c'è una piccola fascia di mercato informatico dedicato all'arte. Eppure, il connubio tra i due mondi è molto più grande, e in continua espansione

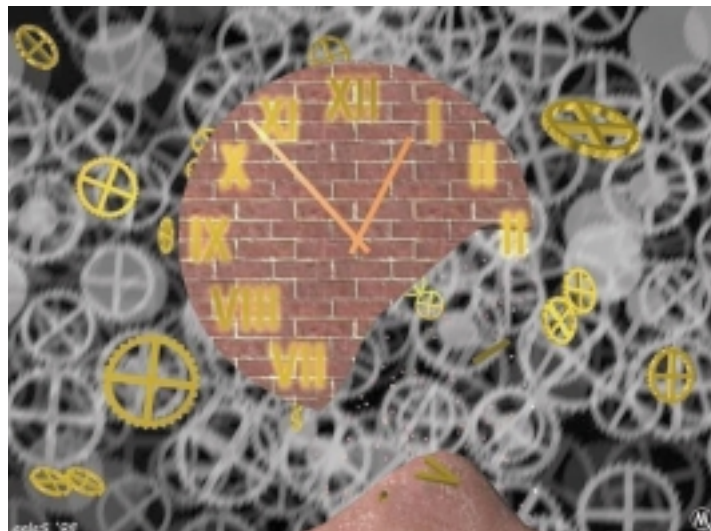
non ne venisse coinvolta.

L'invasione

Negli ultimi anni, i computer sono ufficialmente entrati in tutte le case con un potenziale di elaborazione multimediale impensabile solo vent'anni fa (personalmente, riesco a fare solo ades-



▲ **Figura 1: Roy Tiesler, *Delimiter*, 1997.** Un ottimo esempio di computer painting, degno delle migliori scuole di astrattismo americane



◀ **Figura 2:** un esempio di come un'opera grafica digitale (oltretutto con componenti sia 2D che 3D) possa apparire piatta e superficiale

tutti i colori: dalle manipolazioni prospettiche dei cubisti al duchampiano orinale presentato come fontana nel lontano 1917; dalla video arte che così spesso ci fa rimpiangere la Corazzata Potemkin di fantozziana memoria ai numerosi cubi di vari materiali spacciati per sculture durante gli anni '70; dai quadri bianchi di Rauschenberg a quelli verdi di Simpson, fino alle performance di manipolazione corporea e autoflagellazione. L'arte figurativa è aperta a tutto e credo fosse inevitabile che un'innovazione tecnologica così importante come l'informatica

so, con *Softimage* e un Pentium II quello che mi ero immaginato acquistando lo ZX Spectrum nel 1985...). La facilità d'uso della maggior parte dei programmi ha fatto sì che moltissima gente si cimentasse nella figuratività digitale: dall'elaborazione d'immagini grafiche, al fotoritocco, fino ad arrivare alla modellazione tridimensionale e alla realtà virtuale.



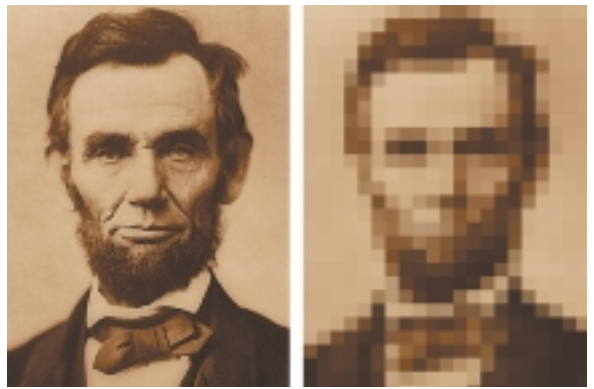
▲ **Figura 3:** Salvador Dalí, *Gala guarda il mar Mediterraneo che a venti metri si trasforma in ritratto di Abramo Lincoln*, 1976. Questo gigantesco lavoro (più di 5 metri) visibile nel Teatro Museo Gala Dalí di Figueras (Spagna) è un esempio di come la digitalizzazione abbia influenzato uno dei più grandi ed eccentrici artisti del nostro secolo

dell'intero settore (Figura 2).

La novità spaventa

La maggior parte degli artisti digitali è autodidatta. E questo perché i computer spesso spaventano ancora i maestri d'arte delle varie scuole: essendo la materia alla base di quasi tutte le tecniche figurative, dalla pittura alla scultura, alle installazioni, ci troviamo più o meno nella stessa situazione della video arte ai suoi inizi: incomprensione del mezzo espressivo. I computer dedicati all'immagine, pertanto,

Molte volte però, queste tecniche vengono affrontate con una superficialità hobbistica, sia per quanto riguarda un'adeguata dotazione di hardware, sia per lo studio approfondito dei vari programmi, con risultati paragonabili alla differenza che ci può essere fra il taglio una bistecca e un'operazione chirurgica. Tutto ciò ha portato non solo a un'inflazione del panorama artistico digitale, ma soprattutto a un'immagine di bassa qualità



▲ **Figura 4:** lo stesso effetto lo abbiamo ottenuto semplicemente applicando il filtro di Photoshop Filtro, Effetto pixel, Mosaico (Filter, Pixel, Mosaic)

sono didatticamente reclusi nei settori professionali di fotoritocco, design (Web e non) e desktop publishing. Notate come la terminologia anglosassone sia dominante in questi settori, sintomo di una mancata personalizzazione degli argomenti trattati.

D'altro canto, le aziende produttrici di software hanno incoraggiato raramente all'uso empiricamente artistico dei propri prodotti, a esclusione di pochi casi isolati come i concorsi della Adobe o della Kinetix.

Credo di poter quindi affermare che l'utilizzo del computer come strumento di espressione artistica figurativa sia improprio, ma non per questo errato: c'è chi dipinge con la lingua e chi suona i bidoni della spazzatura. La decontestualizzazione di uno strumento (o di un oggetto, in generale) è spesso alla base di nuovi percorsi, e la fantasia uno dei fondamenti dell'arte.

Gli elaboratori elettronici fecero le loro prime apparizioni in un periodo dominato dal concettualismo. La curiosità che questi nuovi interpreti della realtà suscitavano stimolò la produzione di opere basate sul codice binario, sulla pixelizzazione e sull'irrealità di qualunque oggetto creato digitalmente (Figura 3). Poco male, si trattava di lavori molto ponderati che rispecchiavano la realtà del momento, nel pieno spirito dell'artista, specchio del mondo. Invece, lo "strumento computer", ha avuto un parto più difficile: innanzitutto la capacità grafica dei primi elaboratori era molto bassa, al contrario di ciò che si poteva dire del prezzo e dell'ingombro. La stessa lentezza, cosa impensabile al giorno d'oggi (e so che tra pochi anni mi pentirò di averlo detto così presto) dava un forte incentivo a ritornare alle tecniche canoniche. Inoltre, bisognava ancora fare i conti con la fruibilità: un'installazione di compu-

La curiosità che questi nuovi interpreti della realtà suscitavano stimolò la produzione di opere basate sul codice binario, sulla pixelizzazione e sull'irrealità di qualunque oggetto creato digitalmente (Figura 3). Poco male, si trattava di lavori molto ponderati che rispecchiavano la realtà del momento, nel pieno spirito dell'artista, specchio del mondo. Invece, lo "strumento computer", ha avuto un parto più difficile: innanzitutto la capacità grafica dei primi elaboratori era molto bassa, al contrario di ciò che si poteva dire del prezzo e dell'ingombro. La stessa lentezza, cosa impensabile al giorno d'oggi (e so che tra pochi anni mi pentirò di averlo detto così presto) dava un forte incentivo a ritornare alle tecniche canoniche. Inoltre, bisognava ancora fare i conti con la fruibilità: un'installazione di compu-



▲ **Figura 5:** la finestra di Photoshop Image, Adjust, Variations, ci permette di vedere in anteprima i cambiamenti attuabili sui toni di colore

ter opportunamente programmati comportava prezzi altissimi e tempi di lavorazione molto lunghi (provate a disegnare un dodecaedro in *Pascal*, o a fare un ritratto in *Basic*...). La stampa, d'altra parte, non era certo all'altezza di opere grafiche manuali o dipinti.

Tutto questo stabilizzò l'idea (archetipicamente corretta) di computer come elaboratore di dati, piuttosto che come mezzo e/o strumento di espressione.

Panta rei



▲ **Figura 6: John Williams, *Defences down*, 1997.** Avrà usato il mouse o la tavoletta?

L'evoluzione tecnologica ha completamente invertito il discorso. Oggi tutti sono in grado, con una minima attrezzatura, di realizzare disegni, collage, dipinti o quant'altro possa venire in mente, e di presentarlo con la dovuta qualità. Peccato che quest'ultima parte sia molto spesso trascurata, o per im-

preparazione, o per pigritia. Quasi sempre per ignoranza.

L'uomo comune è abituato a immagini a bassissima risoluzione, come la televisione e quasi tutte le riviste, ed è quindi facilmente ingannabile da lavori di bassa qualità. Inoltre, la maggior parte della gente non è consapevole delle reali possibilità dei computer, e su questo mol-



ti ci marciano. Più volte mi è capitato di vedere fotografie alle quali erano stati applicati un paio di filtri spacciati per opere uniche e irripetibili, quando chiunque possieda un dito per schiacciare il tasto del mouse potrebbe facilmente ottenere il medesimo risultato (Figura 4). Se a tutto questo aggiungiamo la mancanza di gestualità e di



◀ **Figura 7: Gary Transue, *Key*, 1997.** Sembra "vero"!

materia, dovremmo concludere che l'arte digitale non può esistere. O almeno non in paragone diretto con la pittura...

L'inflazione di cui parlavo prima esiste proprio a causa della rapidità di elaborazione ed esecuzione dei computer, utilissima soprattutto nella fase di ricerca iniziale (Figura 5), che fin troppo spesso viene portata come soluzione finale, senza tenere conto della coerenza del mezzo con il fine espressivo. Una facile soluzione dai risultati ovviamente incompleti, che lascia con l'amaro in bocca e trascina l'intera categoria nel fango.

Il punto è che il digitale è una scelta formale ben precisa, con i suoi pregi e i suoi difetti, adatta a esprimere pensieri di un determinato tipo a determinate persone in un determinato contesto. Esattamente come ogni altra tecnica. Non credo che qualcuno si sia mai chiesto perché Leonardo, per ritrarre la Monna Lisa, non avesse preferito la scultura o il mosaico.

In conclusione, il problema della computerarte è lo stesso di tutte le altre forme artistiche: mancanza d'idee, di applicazione, di profondità. E... di artisti.

(Per commenti, critiche o approfondimenti, scrivete a questa rivista via posta o via e-mail: cg@iht.it. Potete anche contattare direttamente l'autore di questo articolo via e-mail scrivendo a: massimo.cremagnani@galactica.it)



▲ **Figura 8: Steven Rock, *Artifacts of dreaming*, 1997.** Assomiglia molto alla copertina di CorelDraw...

◀ **Figura 9: Peter M. Figueroa, *Native American Art, Sherman, who?*, 1998.** Da notare i particolari effetti ottenuti con un altissimo contrasto