

COMPUTER

GRAPHICS

& PUBLISHING

Molto spesso, si parla del lavoro di un artista in termini di "ricerca". Questa ricerca può essere di carattere interiore, filosofico, tendente a esorcizzare una particolare visione del mondo. Altre volte assume un'immagine più sociale, analizzando i tempi e i costumi. C'è poi una ricerca tecnica, in cui si sperimentano particolari modalità

come mezzo espressivo.

Ho visitato per voi la retrospettiva tenutasi alla galleria La Posteria di Milano lo scorso novembre. All'inaugurazione, era presente l'autore e un discreto numero di giornalisti e critici d'arte che capivano ben poco di digitale. L'allestimento era imponente e occupava due piani. Invece di parlarvi del vino bianco caldo offerto ai presenti... ho scelto di raccontarvi qualcosa di quest'autore, ripercorrendo alcuni passi fondamentali della "nuova arte". Partiamo.

Lezione di storia

Nella ricerca artistica, lo strumento digitale è più longevo di quanto possiamo immaginare. Approfittando della recente retrospettiva dell'americano Laurence Gartel, ripercorriamo alcuni dei passi più significativi di questa "nuova" figurazione

espressive, in base alle peculiarità della materia o degli strumenti utilizzati.

Talvolta, più aspetti della ricerca coincidono nell'opera di un artista, anche se lo possiamo apprezzare solo dopo un lungo periodo e un'abbondante produzione, dopo apparenti mutazioni di stile e numerosi cambiamenti, che preferiamo definire "evoluzione". Questo è proprio il caso di Laurence Gartel, artista americano legato alla cultura della pop art (portò il computer nella *Factory* di Andy Warhol) e pioniere del digitale



▲ **Figura 1:** *"Muscle Man"*, 1978, 12" x 18", stampa a sublimazione d'inchiostro. Uno dei primi esperimenti sulle variazioni di colore. Il fascino di queste immagini era (ed è) nell'uso di colori più saturi e luminosi di quelli riscontrabili in pittura o in stampa: più o meno la scoperta dell'RGB contro il CMYK

La notte dei tempi

Per quanto negli Stati Uniti i computer siano entrati nell'uso comune prima che in ogni altra cultura, c'è stato un periodo, molto tempo fa, in cui gli "elaboratori elettronici" erano pesanti e ingombranti. Erano macchine costosissime, fuori della portata di quasi tutti. Erano dedicati unicamente alla raccolta di dati e alla loro analisi logico-matematica. Questi bestioni possedevano una memoria e una velocità incredibilmente basse, se paragonati al più infame dei PC odierni, e non sapevano cosa fosse il colore.

Fortunatamente, le applicazioni della tecnologia digitale vennero sfruttate anche in altri campi, per esempio dalla Nostra Grande Sorella la Televisione, ed è qui che inizia la nostra storia. La ricerca di Gartel

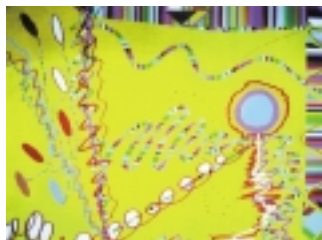
► **Figura 2:** *"Metamorphosis 11"*, 1979, 8" x 12", stampa fotografica b/n. La serie *"Metamorphosis"* giocava sulla fusione in tempo reale di più immagini, in una particolare unione di produzione e post-produzione





▲ **Figura 3:** *"French Nude"*, 1981, 18" x 12", stampa a sublimazione d'inchiostro. Nella sua serie di nudi, Gartel intendeva conferire una sorta d'immortalità al soggetto tramite l'alterazione digitale

comincia nel 1975, al Media Study di Buffalo, in cui entrò in contatto con i primi sistemi di elaborazione video: un



▲ **Figura 5:** *"Playtime"*, 1981, 11" x 14", Cibachrome

Ruth-Etra Synthesizer, che creava effetti di curvatura sui tre assi, e un Paik-Abe Colorizer, in grado di ricolorare immagini in bianco e nero, giocando sui valori di contrasto positivo/negativo. Trasferitosi, due anni dopo, all'Experimental Television Center di New York, Gartel ebbe modo di lavorare anche con un Paik-Abe Wobulator (in grado di distorcere le immagini in onde calcolate trigonometricamente) e con il primo computer digitale Cromeco Z-2, dotato di floppy disk da ben 2Kbyte (!).

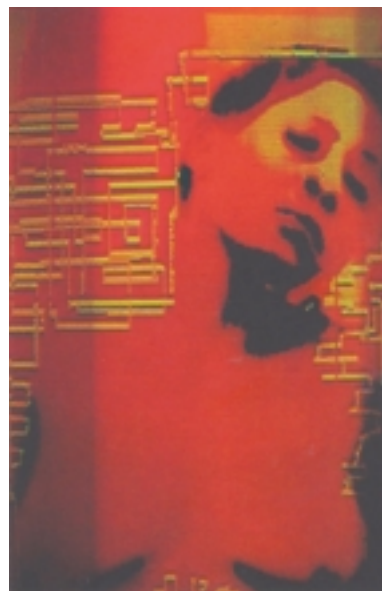
I primi passi nell'elaborazione elettronica delle immagini ci appaiono oggi estremamente leggeri: una sorta di solarizzazione con effetti cromatici



▲ **Figura 6:** *"Easter Eggs"*, 1981, 11" x 14", Cibachrome

particolari (**Figura 1**), molto simile a quello che ora possiamo riscontrare in una scansione termica. La scelta di composizioni molto semplici dipendeva direttamente dalla bassa definizione dell'immagine originale, che costringeva a lavorare con campiture molto ampie. Più avanti Gartel cominciò a lavorare sulla fusione di più immagini, nell'unica maniera permessa dalla tecnologia del tempo: in una sala di posa allestita nella stessa sala di montaggio video, due differenti telecamere venivano puntate sul medesimo

soggetto; le immagini, trasmesse in tempo reale ai monitor di controllo, erano combinate al momento, in parte attraverso gli effetti del mixer video, in



▲ **Figura 4:** *"Zembata"*, 1983, 24" x 20", Cibachrome. In questa immagine troviamo i primi interventi di "astratto digitale" sullo sfondo



◀ **Figura 7:** *"Amusement Morocco"*, 1981, 16" x 20", Cibachrome

parte cambiando la posa, le luci o la focale (**Figura 2**).

Incominciando a dipingere

Nell'81 Gartel iniziò a lavorare su un sistema Atron Studio Computer, che disponeva di milioni di colori (contro i sette degli altri sistemi) e di una tavoletta grafica con palette personalizzate.

Le nuove possibilità rispetto alla pittura tradizionale erano molteplici: la pos-

► **Figura 8:** "White Magic", 50" x 40", stampa fotografica b/n. Uno dei primi lavori realizzati con il Mac. Il file originale era di soli 48K

sibilità di creare multipli della stessa immagine, distorti e non; pennelli che dipingevano con colori lucidi o con più colori contemporaneamente; le stesse tinte, più vive e luminose, unite alle forme irreali, crearono una nuova concezione di "astratto" (Figura

5, 6, 7) irriproducibile con mezzi più tradizionali.

Molto importanti in questo sviluppo, le riflessioni dello stesso Gartel: «Una lezione importante che si imparava, era che lo stesso criterio usato per i mezzi tradizionali

► **Figura 10:** "Prehistoric Communication", 1987, 8" x 11", stampa ink-jet. Lo sfrenato uso del colore a mano libera iniziò con l'Amiga, nel 1985



veniva applicato alla pittura tramite computer. Alla fine forma, composizione, design e contenuti davano credibilità all'immagine». Allora il problema dell'originalità era irrilevante, essendo il binomio arte-computer una tabula

Ironia concettuale

Verso la fine degli anni 80, i giapponesi stavano conquistando il mondo dei computer, grazie alla loro produzione di microcomponenti a bassissimo costo. Gartel volle prendersi la rivincita inserendo immagini di cultura giapponese in un'iconografia tipicamente pop-artistica americana, e giocando sul concetto di ripetizione analizzato secondo le diverse interpretazioni del computer.



▲ "Drive in Movie", 1989, 20" x 24", Cibachrome



▲ "Drive in Movie 2", 1989, 20" x 24", Cibachrome

rasa...

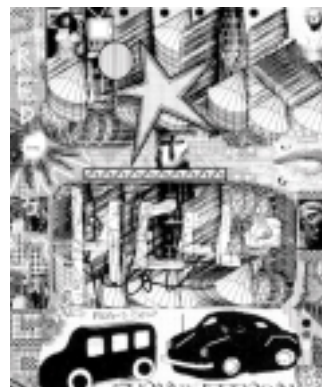
E ancora: «... queste immagini non avrebbero mai potuto essere dipinte perché potevano solo essere interpretate da un computer. Conseguentemente questa linea astratta serve come linea di partenza per cercare nuovi mezzi».

Arriva il Mac

1984 è la data di nascita del primo Apple Macintosh. Programma fornito in bundle:

MacPaint. Dopo anni di ricerca sul colore, si ritorna al bianco e nero, e la teoria della grafica applicata all'arte si rinnova per necessità imposta: la scarsa disponibilità di comandi (rispetto a oggi) costringeva l'artista a un grande sforzo inventivo, anche su una tela che non era mai stata segnata prima. Così questi lavori, nuovi per forma e concezione, sfruttavano tutte le possibilità della tavolozza: i simboli e il disegno "a mano libera", le texture, i font e le immagini digitalizzate si fondevano in un collage rigorosamente "al tratto", privo di chiaroscuro e fortemente pixelizzato (Figura 8).

Per la riproduzione e la presentazione di queste opere, Gartel usò una stampante ad aghi Imagewriter, aggiungendo così alla sua ricerca il problema non indifferente del supporto e della tecnica di stampa (Figura 9); tutti i precedenti lavori, infatti, erano stati fotografati da video con una macchina fotografica su un cavalletto, unica soluzione possibile all'epoca per mantenere la qualità dell'immagine. La resa della stampante non era comunque quella desiderata, e questo portò Gartel a fotografare le stampe realizzate con la stampante ad aghi per conferire alle composizioni un peso che potesse risultare maggiore.



▲ **Figura 9:** "A Drive Through Purgatory", 1981, 18" x 12", stampa a sublimazione d'inchiostro



▲ **Figura 13:** "Rocket", 1990, 8" x 11", stampa laser. L'avvento delle prime fotocamere digitali diede inizio all'era del collage digitale, rendendo possibile l'inserimento nella composizione d'immagini quotidiane, di cui la disponibilità era ormai infinita



▲ **Figura 15:** "Voodoo", 1990, 11" x 8", stampa laser

Il TG in galleria

Filippo Panseca

"Codex Media, cronache d'arte digitale"

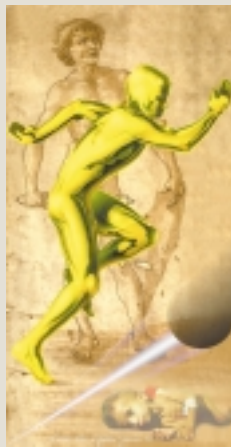
Galleria Borgogna

(Milano, dal 12/11/98 al 9/12/98 - Tel. 02/780884)

La televisione ci ha rimbecilliti così tanto da essere ormai troppo veloce per noi: le immagini si susseguono freneticamente sia per indole che per zapping, e, nonostante si ripresentino periodicamente davanti ai nostri occhi insistenti e immutate, non riescono a cementarsi in una nicchia della nostra memoria cosciente, né in figura, né in significato.

In pittura, invece, il messaggio è fruibile nella sua completezza con un unico colpo d'occhio; l'immagine statica lascia nella mente dello spettatore il dinamismo evolutivo delle sensazioni che rappresenta, escludendosi dal fattore temporale. Questa differenza la possiamo cogliere negli ultimi lavori di **Filippo Panseca**, un artista che sin dagli anni sessanta ha sempre trovato un fortunato connubio tra l'arte e le innovazioni tecnologiche. In quest'ultima prova abbiamo quindi una serie di quadri di grande formato in cui le immagini televisive sono montate digitalmente in una sorta di *Blob* concentrato e stampate su tela come impone la moda dei pittori neodigitali e del mercato che li circonda (per quanto Panseca sia un antesignano in questo campo, visto che già negli anni '70 era uscito con le sue prime pitture digitali su stoffa, unendo una stampante ad aghi con un sistema di trasferimento termico per la produzione di magliette personalizzate...).

Le immagini che ci troviamo di fronte riguardano spaccati di cronaca semplici e d'im-



▲ "L'uomo d'oro si fermerà?", 1997

Un semplicissimo effetto "voltapagina", artificioso quanto grezzo, funge da soglia tra i differenti mondi rappresentati: l'uomo moderno, soppiantato l'uomo rinascimentale, corre verso il futuro incurante del resto del mondo

► La serie "**Hippies**" (1997, qui incompleta), si sviluppa sulla figurazione di un *trip*, in un'animazione a buccia di cipolla che ne rivelerà la struttura circolare



patto, spesso kitch, estrapolati senza interventi di ottimizzazione, che attirano su una falsariga di estraneità, forzate dai collage digitali realizzati con apparente trascuratezza, ma che denotano una costruzione spaziale ricercata quanto minimalista.

Il racconto, sostiene l'artista, è più forte della tecnica di rappresentazione, che in questo caso è stata scelta in base all'immediatezza e alla semplicità; una delle particolarità in queste opere è infatti la bassa risoluzione delle immagini, assolutamente controcorrente in un mondo in cui si ricerca sempre l'ultimo ritrovato tecnologico; questa scelta, più che appropriata, serve a ricollegarci alle fonti primarie delle immagini originali: la televisione e più raramente la stampa, due media che rappresentano la realtà filtrata da mille tecnologie e le tolgono sapore. In questa vibrazione dell'incompleto, Panseca aggiunge un movimento, o un'altra pagina, per mostrare in alcuni casi come va a finire la storia, in altri come la stessa storia si stia sviluppando diversamente altrove, su un altro canale, costringendoci a ricreare nella nostra mente i soggetti rappresentati come in una realtà virtuale, e a rifletterci sopra.

(Massimo Cremagnani)



Domanda e risoluzione

L'età di un'opera digitale si può stabilire approssimativamente attraverso vari parametri: la complessità, la tecnica, il numero di colori... ma c'è un fattore predominante, più semplice da riconoscere sia a video, sia su carta, che ci può dare indizi molto maggiori su quando un lavoro è stato realizzato: la risoluzione. O almeno lo era.

La risoluzione, ovvero il numero di punti di cui è composta un'immagine, è sempre stata la spina nel fianco delle rappresentazioni digitali; la ricerca tecnologica si è sempre sforzata di migliorare la definizione digitale al fine di ottenere una riproduzione il più fedele possibile della realtà, o almeno quello che oggi normalmente definiamo "qualità fotografica".

Dando per scontata l'utopia di una definizione "reale" nel vero senso del termine, dobbiamo accettare il fatto che la cosiddetta "qualità fotografica" sia un'esagerazione basata sui limiti delle nostre percezioni naturali; ma potrebbe bastarci, visto quanto raro e innaturale sia osservare una fotografia a due centimetri dal naso, magari con una lente d'ingrandimento.

Tralasciamo ora il discorso relativo alla pesantezza del file, al relativo stoccaggio e alla difficoltà di elaborazione, e parliamo solo dell'apparenza: oggi abbiamo la possibilità di scegliere la risoluzione che crediamo più appropriata a esprimere un determinato concetto. L'esempio di Panseca (nel riquadro "Il TG in galleria"), che porta una pittura digitale in stretta relazione con il media televisivo, ci dimostra come un apparente difetto si possa evolvere a caratteristica, se non



▲ L'eccessiva pixelizzazione vuole ricordarci con quanta poca attenzione osserviamo ciò che ci sta intorno. Qualcuno non se ne accorgerà nemmeno

addirittura a qualità; le immagini di Panseca sono elaborate tra i 72 e i 150 ppi, ingrandite e stampate con interpolazione a 300 dpi, con un evidente effetto di sgranatura (figura a sinistra nella colonna precedente) apparentemente anacronistica. Confrontatele con le ultime realizzate da Garteel (nell'articolo principale) a 800 dpi con plotter a 8 colori. La scelta dell'artista, di cui abbiamo già parlato, dovrebbe farci riflettere su quanta importanza diamo all'aggiornamento del nostro sistema, pensando alla qualità del nostro lavoro in relazione alla potenza dei nostri mezzi e non alla creatività, alla fantasia, e soprattutto alla coerenza del soggetto rappresentato con l'immagine finale. Spesso un pittore (classico, con tavolozza e pennelli), dopo anni di sperimentazione sul colore, ritorna al bianco e nero come in un passaggio di purificazione dall'eccesso e dall'inutile; ritorna alla sostanza ermetica delle cose. Questo "ritorno alle origini" è in realtà un'ulteriore evoluzione nell'espressività, che nasce con la consapevolezza dell'essersi basati troppo su artifici appariscenti, a scapito dei contenuti; l'anima di un'idea può infatti facilmente sbiadire di fronte a involontarie (?) maschere di bellezza.

Nel mondo digitale è la stessa cosa: a cosa servono 16 milioni di colori, quando l'occhio umano ne può distinguere solo poche migliaia? È proprio necessario lavorare a 800 dpi, o più? Che cosa vogliamo rappresentare, in quale formato, e per chi? Le possibilità, anche con un computer di fascia media, sono molte, forse troppe, per lasciarli carta bianca. Una macchina resta sempre uno strumento, ma è il libero arbitrio che fa di un uomo quello che è, con tutte le soddisfazioni e le responsabilità che questo concerne. Pensateci.

(Massimo Cremagnani)



▲ Anche una bassa qualità di stampa, se unita ad un giusto supporto (in questo caso la tela, qui simulata) può avere un effetto interessante

► **Figura 16:** *"Lobster Invasion", 1991, 24" x 20", Cibachrome.* In questo collage, possiamo apprezzare un buon campionario di filtri. L'effetto caotico di tante tecniche grafiche (simulate) utilizzate contemporaneamente deve aver provocato al tempo un certo stupore, nonché l'ulcera a certi grafici amanuensi



Amiga, finalmente

Il 1985 fu invece l'anno di presentazione del Commodore-Amiga, il primo computer da tavolo in grado di gestire 32 colori distinti. Abbinato al programma *Deluxe Paint*, viene considerato il primo computer per la creazione artistica digitale. Nello stesso periodo, la Xerox mise in commercio la stam-

pante Art Color Ink-jet, che, abbinata a una carta a base di argilla, conferiva ai colori una vibrazione molto simile al pastello (**Figura 10**).

Da qui in avanti la strada fu tutta in discesa: le varie tecnologie, collaborando o competendo tra loro, accelerarono il processo evolutivo in maniera iperbolica: macchine sempre più veloci, memoria sempre più abbondante, supporti sempre maggiori e (fortunatamente) costi sempre minori, non solo nell'ambito dell'oggetto computer, ma anche di tutti quegli "accessori" che lo circondano.

Un anno significativo fu il 1990: la Canon presentò la 760, una macchina fotografica digitale a lenti intercambiabili (da 8 a 600 mm.) capace di registrare ben 25 immagini a 640 x 480 pixel (**Figura 13**); sempre Canon, con la tecnologia bubble jet, cambiò il concetto di stampa a getto d'inchiostro su grande formato: gli scanner divennero oggetti di uso comune, sebbene ancora di bassa risoluzione e profondità. Iniziò l'era del collage digitale (**Figura 15**).

Iniziarono a diffondersi anche softwa-

Laurence Gartel

L'artista (in basso a sinistra, con gli occhiali) si inserisce spesso nei suoi lavori. Forse per la sua convinzione che un ritratto digitale conferisca una sorta di alterazione dell'essenza umana e porti all'immortalità. Con i saluti di Dorian Gray.

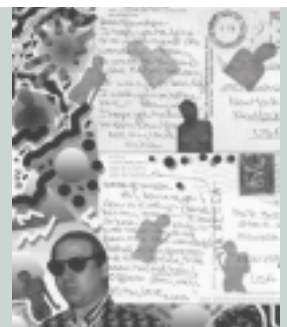


Figura 14: *"Postcards", 1990, 11" x 8", stampa laser ▲*

re dedicati specificamente all'arte digitale come *Time Arts Oasis* ed *Electronic Arts Studio 8* e *Studio 32*; *Letraset Color Studio* e *Adobe Photoshop* arrivarono subito dopo. Ovviamente, anche Gartel si lasciò affascinare dai famosi filtri, ovvero quegli algoritmi in grado di cambiare determinati

► **Figura 17:** *"Candyland", 1992, 18" x 12", stampa inkjet. 1992: iniziamo a giocare col 3D*



parametri cromatici dell'immagine al fine di distorcerla, a imitazione di un effetto grafico particolare o di una falsa tridimensionalità (**Figura 16**). La sua ricerca in questo campo, per quanto supportata da una forte cultura compositiva e concettuale, ci appare ormai scontata e superficiale, per via dell'inflazione e l'abuso di questi facili strumenti. Eppure, Gar-

► **Figura 19:** *"South Beach", 1995, 36" x 28", stampa inkjet*



tel insiste ancor oggi su questo stile (il suo stile), affinando di anno in anno la tecnica compositiva in relazione agli strumenti disponibili sempre più numerosi e sofisticati: nel '92, per esempio, sono arrivati gli oggetti virtuali tridimensionali e le bump texture (**Figura 17**). Mentre oggi il fotorealismo (**Figura 18**).

► **Figura 18:** *"Lies Of Aunt Ruth", 1996, 36" x 40", stampa inkjet.* Ormai tutti i lavori sono di grande formato, stampati su tela con plotter a getto d'inchiostro. Per la sua ultima esposizione italiana, i plotter erano in grado di stampare 800 dpi a 8 colori su una tela da 120 cm



Le immagini sono tratte dal catalogo monografico *"Gartel"*, edito da Mazzotta in occasione della retrospettiva tenutasi alla galleria La Posteria di Milano dal 5 al 22 novembre 1998