

SCUSI, COS'È L'ARTE DIGITALE?

L'importanza della ricerca artistica nel caos della metacomunicazione

● DI MASSIMO
CREMAGNANI

Mi è capitato più volte e negli ambienti più disparati di sentirmi rivolgere questa domanda: "Cos'è l'arte digitale?". Ben più semplice dell'antico problema filosofico sulla natura universale dell'arte al quale i maggiori filosofi più volte diedero incomplete e contraddittorie risposte, la specificazione mi rende avvantaggiato. Noto infatti nei miei interlocutori una curiosità ben più concreta rispetto al valore assoluto e simbolico della questione proposta. Riscontro sovente una conoscenza semplicistica del mondo informatico, una disinformazione cronica in virtù della quale ogni argomento può essere facilmente accomodato nella lista "comprensibile", in quanto ripetibile e scontato, oppure in quella "incomprensibile", in quanto estremamente complesso, faticoso, alieno da dimenticare. Questa dicotomia manichea limita però fortemente uno sviluppo critico della questione. In due parole tutti, a

ragione o a torto, sanno dire se una cosa piace o no, ma pochissimi si chiedono il perché.

Certo, è impossibile aspettarsi che il vasto pubblico conosca anche solo le basi di un processo creativo, le tecniche di disegno o di gestione digitale dell'immagine, la cromatologia e il simbolismo occidentale; ma almeno tra gli addetti ai lavori mi piacerebbe rilevare una maggiore preparazione.

● UNA PREMESSA PER SPIEGARMI

Comunque sia, in molti mi chiedono che cosa intendo per "arte digitale" in quanto sanno di rivolgersi a un pittore che al posto del pennello adopera il computer. Per evitare di cadere subito nella sezione "incomprensibili", e quindi terminare il discorso ancor prima che esso abbia avuto inizio, adotto alcuni stratagemmi: in primo luogo premetto di occuparmi, almeno a livello professionale, di arte figurativa digitale. Quindi puntualizzo i diversi rami di computer painting, fotoritocco, grafica e Web design, agevolando gli



appassionati e permettendo ai profani di appoggiarsi tranquillamente al semplicistico fagotto di "computergrafica".

Agli insoddisfatti, che mi chiedono di modellazione tridimensionale e produzione video, mi nego gentilmente spiegando loro come la mia ricerca si basi maggiormente sull'immagine statica e sul suo potere d'impatto atemporale. A mio avviso infatti le due discipline sono votate più all'iperrealismo che all'interpretazione e, per quanto pregevoli e impeccabili nell'illusorietà, non sempre lasciano respirare la fantasia del singolo individuo. Proprio questa mancanza di interpretazione mi pare costituisca il fattore predominante che da anni trattiene le forme artistiche legate al computer a un livello di approssimazione, che impedisce loro di affermarsi in ogni contesto. Pur non volendo fare d'ogni erba un fascio, bisogna riconoscere che questi campi, per motivi legati alle loro principali applicazioni, di carattere sostanzialmente pratico, sono il più delle volte dedite all'imitazione della realtà anziché alla sua esegesi. La multimedialità, unita all'interattività, rappresenta un caso a parte e forse le caratteristiche più innovative tra le possibilità offerte dall'informatica nel campo della comunicazione; ma non è questa la sede più idonea per un approfondimento in materia.

A sostegno della mia tesi, preferisco invece riavvicinarmi ai cultori dell'arte tradizionale, indispettiti sostenitori del pennello e nemici della neoespressività popo-



lare di facile impatto, degli strumenti a controllo improprio, delle tecnologie contrapposte alle tecniche. Su quest'ultimo punto, entriamo dunque in dettaglio.

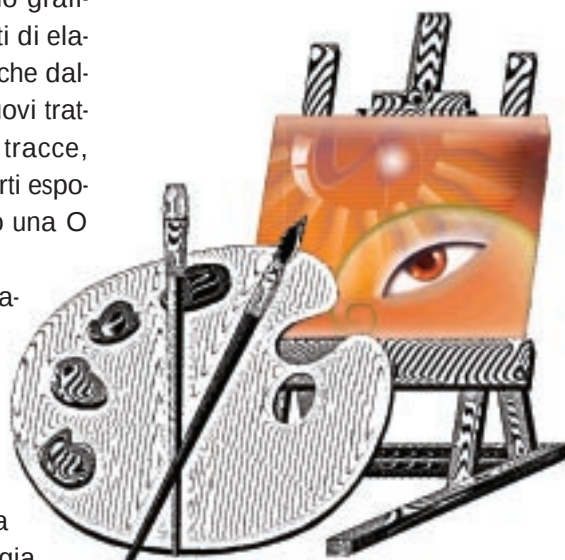
● EVOLUZIONE NATURALE

Mi piace considerare l'arte digitale un'evoluzione naturale delle arti classiche. Non un'antagonista, nè un'imitazione, ma uno sviluppo sicuramente impreveduto dai maestri d'arte di tutti i tempi, dettato dal progresso globale della comunicazione.

Trovo particolare piacere nella ricerca evolutiva del segno grafico, dato sia dagli strumenti di elaborazione dell'immagine che dall'artista che li governa: nuovi tratti, contrasti, sfumature e tracce, cangianti sui diversi supporti espositivi e irreali tanto quanto una O di Giotto.

Estintosi il contatto materiale con i pigmenti, allontanata l'idea dinamica del pennello come prolungamento del proprio braccio, esaurito il concetto di opera unica, ci troviamo a disposizione una metodologia più "cerebrale" che accomuna la globalità dell'opera alla sua molteplicità. La perdita della sensa-

← **Uno stesso file genera stampe differenti. Nonostante i ripetuti tentativi di gestire il colore nei suoi diversi passaggi (acquisizione, elaborazione, conversione, stampa), difficilmente avremo in diverse situazioni due immagini identiche. Una buona educazione visiva e l'attenzione al dettaglio ci mostrano in questo esempio non solo differenze cromatiche (rilevanti quanto correggibili), ma anche diverse retinature e un differente assorbimento della carta. La differenza di luminosità, invece, è dovuta alla maggiore lucidità degli inchiostri e del supporto**



➤ **L'immagine di presentazione di un software viene realizzata interamente al computer?**

zione materica in fase esecutiva è lo scotto che dobbiamo pagare per poter controllare l'intera gamma cromatica dell'immagine, l'autorità di manipolare i chiaroscuri nell'insieme, la possibilità di un confronto simultaneo. Ritroveremo una diversa percezione dei pigmenti successivamente, quando sceglieremo particolari toner su carte improbabili o il lucido delle glossy a sostituzione di una verniciatura finale.

Siamo vivendo un'evoluzione nella "pubblicabilità" del lavoro, nella singolarità fittizia dell'ancora imperfetta gestione del colore che identifica ogni riproduzione di uno stesso file nelle differenze retiniche delle macchine da stampa, da noi arbitrariamente elette ad assistenti di laboratorio. Spetta sempre a noi, assunti a psicologi di questi tecnologici apprendisti "educare" il risultato finale verso la perfezione. A nostra scelta, utilizziamo la tiratura come potere divulgativo, oltre che di mercato, assumendoci contemporaneamente l'onere di consegnare "all'eternità" una creazione infinitamente ripetibile.

Più di altre forme artistiche, l'arte digitale vive nell'atto creativo esaurendosi nell'esatto momento in cui riponiamo il mouse. Come per ogni applicazione informatica, possiamo rigenerare i processi a piacimento, memori dell'idea originaria e forti dell'intervenuta esperienza, senza tralasciare lo sviluppo di tutti gli strumenti implicati.

C'è un'evoluzione nell'iter creativo o non ce ne siamo accorti? Se prima potevamo (dovevamo?) adottare un procedimento lineare,



➤ Ricordiamo da dove derivano i pennelli di Photoshop e pensiamo a dove potranno arrivare

dall'idea all'esecutivo, passando per una serie di affinamenti progressivi, ora valutiamo contemporaneamente a questi la peculiarità dell'esposizione, anche fosse più d'una, in ogni passaggio operativo. Pecchiamo sì di dinamismo, ma solo perché il nostro metodo creativo si è fatto più contorto, in un'operazione di cesellatura replicabile in ogni momento e in ogni luogo, fisico o virtuale.

In ogni caso, siamo grati dalla fallibilità che più volte ci ha impedito di rischiare una sperimentazione; la stessa fallibilità che oggi diviene scuole grazie alla possibilità di confronto diretto agendo contemporaneamente su quella sicurezza sfibrata dal duro compito di materializzare l'onirico.

Questo lato umano, per quanto agevolato, sarà sempre alla base dell'arte, in qualunque forma. Esorcizzare i suoi difetti non ne decreta la scomparsa e quella magica imperfezione che dona vita agli artefatti continua a promuovere la nostra autocritica per affrontare le nostre visioni con più convinzione.

● SPERIMENTAZIONE CONTINUA

Parlando di arte, è inevitabile essere un poco aulici. Mi viene difficile anche discuterne senza ricorrere a metafore e allegorie. Ritengo le divagazioni concettuali e psicologiche necessarie a una comprensione globale del problema. Ma per tutti coloro che non amano la filosofia o semplicemente per quanti desiderano risposte essenziali, ho preparato una conclusione.

A mio parere "arte digitale" si definisce come forma espressiva completa in cui, per necessità – estetica o gestionale - si fa un uso approfondito dello strumento computer e delle tecnologie congiunte. Con questa affermazione nego quindi un utilizzo di comodo dell'informatica, accentuando il valore dello studio sui macchinari che sono in continua evoluzione e per i quali non può esistere una scuola. Definisco per tanto l'arte digitale come una sperimentazione continua che si basa sulla millenaria cultura dell'immagine e che ricerca una nuova estetica in sintonia con la linea percettiva del nostro tempo. 