

# IPOTESI D'ARTISTA

Studi, ricerche, idee e progetti  
per modificare il mondo

*«Se 'l pittore vuole vedere bellezze, che lo innamorino, egli n'è Signore di generarle; e se vuol vedere cose mostruose, che spaventino, o che sieno buffonesche e risibili, o veramente compassionevoli, ei n'è Signore e Dio; e se vuol generare siti deserti, lochi ombrosi o foschi, ne' tempi caldi, esso li figura, e così lochi caldi ne' tempi freddi.*

*(...) Il dipintore disputa e gareggia con la natura».*

Leonardo

29-30 giugno 1984

Aula Magna della Facoltà di Ingegneria  
della Università di Bologna

Convegno organizzato da Opera per l'Arte, con la collaborazione del Progetto Giovani, dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Bologna e del Quartiere Costa-Saragozza.

L'Assessorato alla Cultura ha contribuito alla pubblicazione di questi atti.

*Atti a cura di*  
*Anna Valeria Borsari e Ginestra Calzolari*

NUOVA ALFA EDITORIALE

## ARTE ED ELETTRONICA

Una precisazione d'apertura: ciò che dirò in questa breve comunicazione è il risultato di un'esperienza personale e non di un approccio teorico intorno alla produzione di immagini elettroniche.

Qualche mese fa, ho pensato alla possibilità di intervenire nella mia pittura con un'immagine prodotta dal computer. Mi spiego. Il lavoro di cui sto parlando è nato dall'interazione tra un quadro ad olio, composto da quattro pezzi, e di uno elettronico-televisivo. Si tratta di un unico allestimento. L'immagine del monitor ripete all'infinito il disegno che, al contrario, si risolve in un altro tempo nel gesto pittorico. Il monitor diventa, in questo allestimento, un altro quadro, solo che è in movimento e per scelta in bianco e nero, mentre gli altri quattro pezzi che definiscono la parte pittorica sono prodotti dal movimento (il gesto) e dal colore della materia (l'olio).

«La Forma del Cielo», questo è il titolo dell'opera, non è un lavoro fatto ai fini di una nuova sperimentazione nell'arte. È un oggetto finito entro i propri limiti di linguaggio e significato. Tuttavia è implicita l'influenza che esiste tra le due capacità espressive. Questa influenza non è riconducibile all'idea di contaminazione (d'immagini o di regole linguistiche) in uso negli anni passati, ma ad un rapporto tra due «esseri»: il computer e l'uomo. Se la macchina rispetto all'uomo era l'utensile, la protesi, il computer è qualcosa d'altro: è autonomo, è forma.

Facciamo due passi indietro. Prendiamo la computer art. Essa nasce alla fine degli anni '50 come sperimentazione di nuove tecniche di riproduzione dell'immagine per la grafica e la progettazione, e si sviluppa attorno all'utensile stesso: la macchina come «protesi» capace di molteplici performances. Tenendo conto dei limiti delle macchine elettroniche di allora e del fatto che la sperimentazione veniva fatta principalmente nell'industria (ad es. alla Boeing e all'IBM) e nelle università, tre sono le possibilità linguistiche immediatamente individuabili:

- il disegno lineare tracciato da un plotter e conseguente trasformazione e deformazione della «forma»;
- il procedimento fotografico dello scanning;
- la prima forma di interpretazione col mezzo mediante l'uso del light pen.

Ricordo, di quegli anni, i disegni di Charles, Csouri (1968), quelli del «Computer Technique Group» di Tokyo, i lavori di Kenneth C. Knowlton e di Harmon nel campo dello scanning e dei primi films elettronici. Paradossalmente, però, la computer art non riesce ad andare oltre la fase sperimentale. Nasce e muore nel giro di pochi anni, lasciandoci alcune immagini che ancora oggi conservano una qualità estetica e un fascino considerevoli, basti pensare a «Running Cola is Africa» del «Computer Technique Group» prodotto alla fine del 1967 nei laboratori di Tokyo dell'IBM.

L'uso del computer nell'arte è oggi diverso da quello che ha dato origine alla com-

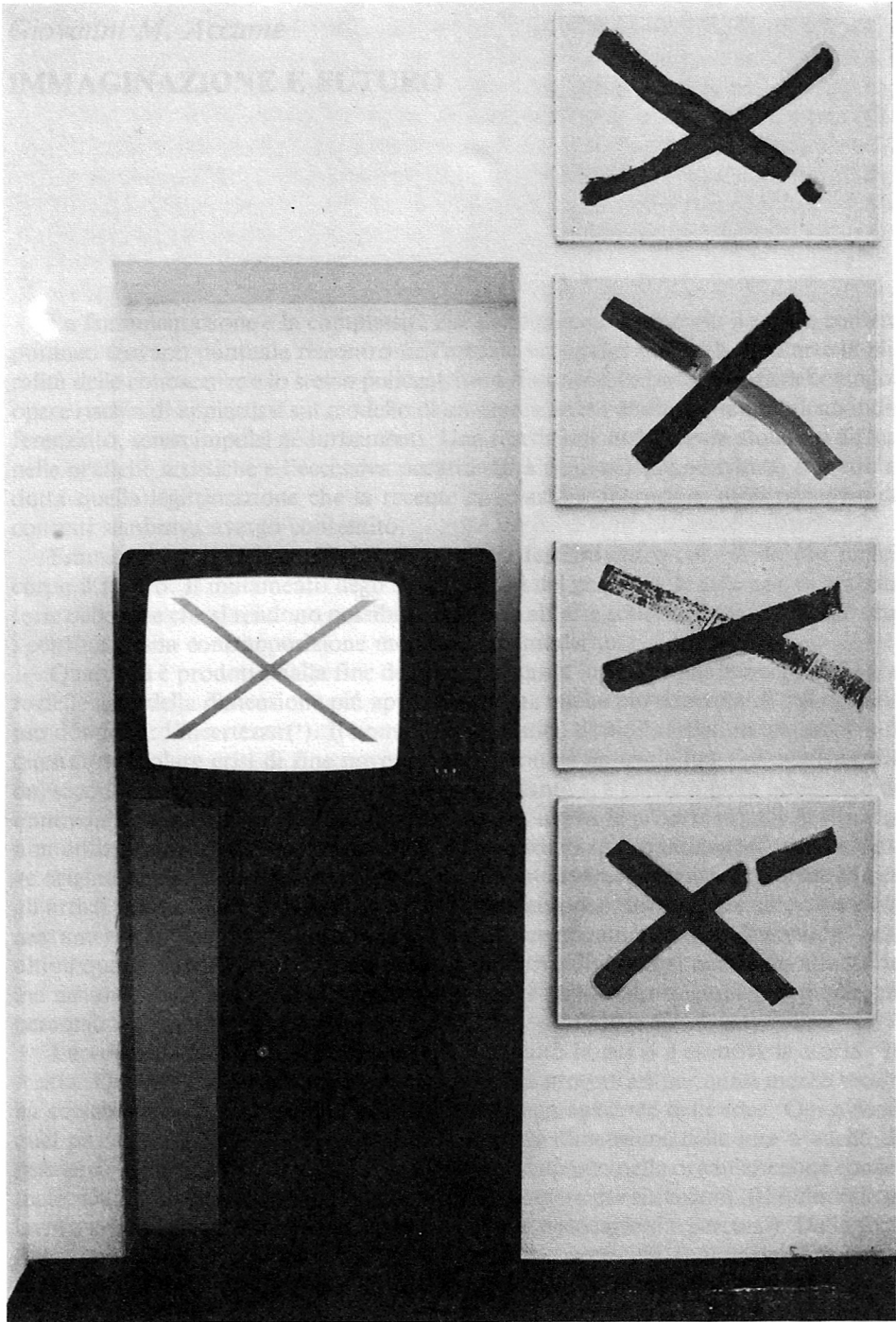
puter art. Alla fine degli anni '70 è stato usato soprattutto nella performance, sfruttando le possibilità d'interazione con il pubblico e, più recentemente, nella ricerca di nuovi linguaggi grafici.

Proprio per le infinite possibilità d'uso del mezzo, le immagini prodotte sono potenzialmente traducibili in arte applicata. La creatività nell'elettronica diventa innovazione nella grafica, nel fumetto, nell'animazione e nel cinema. Quelle immagini che, nel periodo della poesia concreta, esercitavano un fascino notevole perché in «statu nascendi», sono servite a migliorare le performances del computer che sono oggi tutte reperibili nei prodotti della cultura di massa.

La tecnologia informatica va spogliata dall'enfasi prometeica e da quella futuristica. Alla pittura il computer non è stato finora di nessuna utilità nella ricerca di nuovi linguaggi. Detto in maniera più precisa, contrariamente a quanto è accaduto nell'ambito della musica, qui, nella pittura, il ricorso all'informatica non ha influito a ripensare l'aspetto formale dell'opera.

Proprio mentre il computer diventa sempre più sofisticato e popolare, la pittura conferma la propria autonomia differenziandosi dai vari media. Prendere in considerazione l'immagine elettronica significa tener conto degli effetti dell'informatica nella vita di ogni giorno senza che ciò produca in pittura un prima e un dopo, qualcosa come la frattura tra moderno e post-moderno. Da una parte il computer evidenzia l'autonomia della pittura nei suoi propri elementi costitutivi come linguaggio, a partire dal quadro come oggetto che mantiene una propria necessità. Dall'altra, lavorando nel campo della visione, produce operazioni visive che necessariamente obbligano la pittura a tenerne conto e quindi a verificare le proprie forme di operatività.

Sappiamo che i computers ad alta definizione possono simulare la materia. È possibile cioè disegnare sul monitor e produrre l'effetto carboncino, matita, ecc.; più sconcertante è lo studio già in atto per fare del cinema senza attori, usando i loro simulacri. È possibile ri-produrre la «realtà» anche in sua assenza, ma l'effetto materia appartiene solo al computer, mentre la materia (tutte le «materie», sono solo quelle naturali) alla realtà. Il problema di fronte al quale viene a trovarsi chi dipinge non è nuovo: l'immagine elettronica ci pone dei problemi analoghi a quelli che la fotografia pose agli impressionisti. Quali problemi pone alla pittura il dialogare con l'intelligenza artificiale? Questo è rimasto finora in-pensato. Pensarlo significa riconsiderare il problema dell'autonomia della pittura (quadro, superficie, tridimensionalità, colore timbrico, colore tonale, composizione, modulo, etc.). Non pensarlo significa rimanere dentro un orizzonte critico che utilizza gli elementi in campo come forme strumentali di un discorso che ripete schemi delle avanguardie storiche; significa, inoltre, considerare la pittura come retorica visiva.



*Vittoria Chierici, La forma del cielo, 1984, installazione con olio su carta stampata e intelata.*