

## Cool, Catalytic, Connected

### L'arte digitale vista da Los Angeles

*Oggi il termine «grafica computerizzata» ha praticamente perso senso: tutto è computer graphics. Ma come se non bastasse le stesse categorie nate da quella originaria di computer graphics, il multimedia, gli effetti speciali, le comunità interattive, crescono fino a perdere il senso originario esse stesse. Rimane ancora però la voglia di sorprendere, di stimolare i nostri sensi, di indurre quella «sospensione dell'incredulità» attraverso l'immagine di sintesi, un comportamento che è oggi parte integrante dell'alimentazione della nostra fantasia*

*di Gerardo Greco*

#### Digital Art Gallery

Figlia prediletta della originale «computer graphics» la Digital Art trova un proprio spazio naturale proprio in quelle istituzioni culturali-commerciali che tradizionalmente hanno ospitato la pittura e la scultura: le gallerie d'arte. Come abbiamo visto in passato per il Museo di Karlsruhe, le gallerie d'arte sono ormai organizzate per ospitare vere e proprie «installazioni», l'equivalente digitale delle pitture e delle sculture fuse in un unico concetto estremamente flessibile. I lavori accessibili al pubblico sono di diversa natura, come si addice ad un concetto aggiornato di computer graphics.

Da esecuzioni incorniciate ed appese alle pareti alle vere e proprie installazioni interattive che fanno uso delle tecnologie più disparate. Si tratta quindi tanto di oggetti che di «ambienti» creati affinché il visitatore possa vivere l'esperienza preordinata dall'artista. Sin dall'edizione di questa estate del Siggraph 95 nella città di Los Angeles sono stati presentati in maniera organizzata lavori provenienti da oltre tredici nazioni, compresi, per la prima volta, illustrazioni digitali utilizzati nel servizio postale, un esempio di arte «annullata» che deriva dal più tradizionale concetto di filatelia. Vista l'enorme quantità di lavori sono state utilizzate sin da questa estate numerose gallerie d'arte dell'area di Los An-

geles che è diventata un'enorme area espositiva.

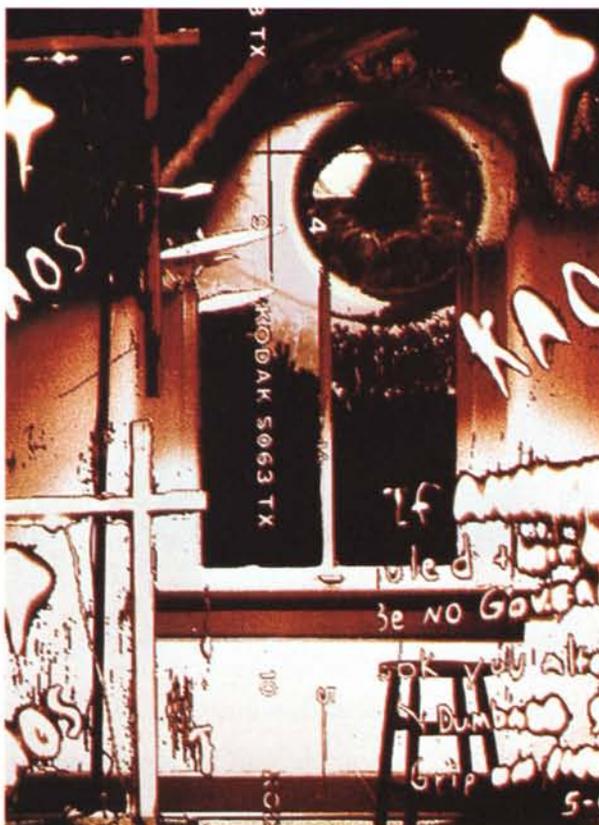
Molto interessanti sono le testimonianze di alcuni degli artisti digitali circa il rapporto tra arte tradizionale e strumento tecnologico. Nell'intervento dal titolo «Insegnare Computer Art, ovvero come un pittore si confronta con il com-

puter a Londra» di James Faure Walker, l'artista ci porta la testimonianza di come, osservando il lavoro tradizionale di pittura e facendosi influenzare dall'immagine di un'interferenza televisiva, si sia posto il problema del senso della pittura tradizionale in un salotto moderno. Forse il futuro è nelle mani dei cyberar-

tisti? In attesa di poter studiare nel modo giusto il rapporto tra computer ed arte il signor Walker ci racconta di come all'ISEA 5 di Helsinki mentre vagava tra le installazioni interattive sia stato invece attratto dalle pitture finlandesi di inizio secolo.

Senza suggerire risposte globali, l'artista ci spiega solo che queste esperienze lo hanno portato a cercare di includere elementi visivi appartenenti al mondo della natura nei suoi lavori sul computer, creando così un collegamento con quello che ha visto in quell'occasione ed offrendo allo stesso tempo una temperatura umana ed un aspetto riflessivo al proprio lavoro.

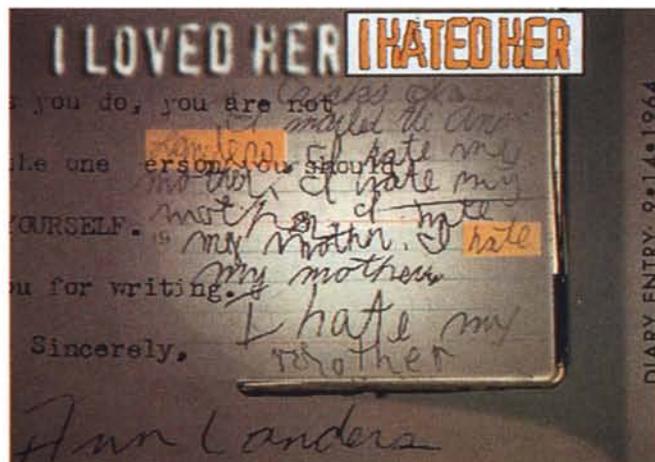
In «L'immagine trasformata ed in trasformazione nel salto dalla cultura della stampa a quella digitale» di Starla Stensaas, l'autore approfondisce il concetto della «lettura» delle immagini in un medium digitale partendo tanto dal linguaggio visivo, stretto nei limiti dell'hardware e del software, e la cultura visiva che viene cambiata da un medium che ci spinge verso un idioma che è



«Kaos» di Celeste Brignac.



«Having said, the grass is always greener... in this case it was» di Denis A. Dale.



«Good daughter, bad mother, good mother, bad daughter: catharsis + continuum» di Susan E. Metros.

allo stesso tempo molteplicità e simultaneità.

### Interactive Entertainment

Alcuni dei progetti accessibili, già mostrati al Siggraph 95 nell'area Interactive Entertainment rappresentano tendenze contemporanee, lavori di spicco e punti di vista originali nel mondo dell'intrattenimento, dei giochi e della televisione interattiva. Ciascuno dei lavori raggiunge un livello di sofisticazione in una certa direzione. Alcuni sono particolari nel rendering, altri hanno un'interfaccia che supera il concetto di base del «point and click», altri ancora raggiungono risultati incredibili utilizzando tecnologie molto semplici.

Tra i progetti disponibili solo pochi sono destinati a diventare dei grossi

successi in campo commerciale; altri sono invece l'esplorazione di nuove direzioni non ancora mature per lo sfruttamento commerciale. Fino ad oggi sembrerebbe che maggiore attenzione sia stata posta su quel genere di interattività basata prevalentemente su riflessi pronti ed un dialogo limitato. Si tratta di giochi di azione che si sono diffusi velocemente nelle sale da gioco e nei videogiochi domestici. Man mano che la tecnologia migliora le storie si fanno più interessanti e immagini realistiche vengono utilizzate sempre più spesso. Accanto a questi giochi «tradizionali» troviamo esempi di giochi che richiedono maggiori capacità analitiche, pur includendo comunque immagini molto realistiche.

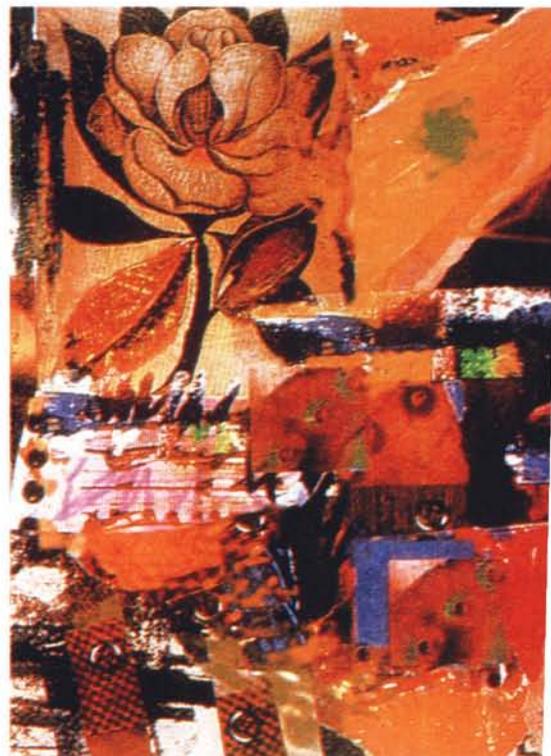
Esempi di questi sono i giochi basati sulla storia o, ad esempio, casi di omi-

cidio, il comportamento delle azioni in borsa, salvare le torri gemelle di New York dai terroristi, ecc.

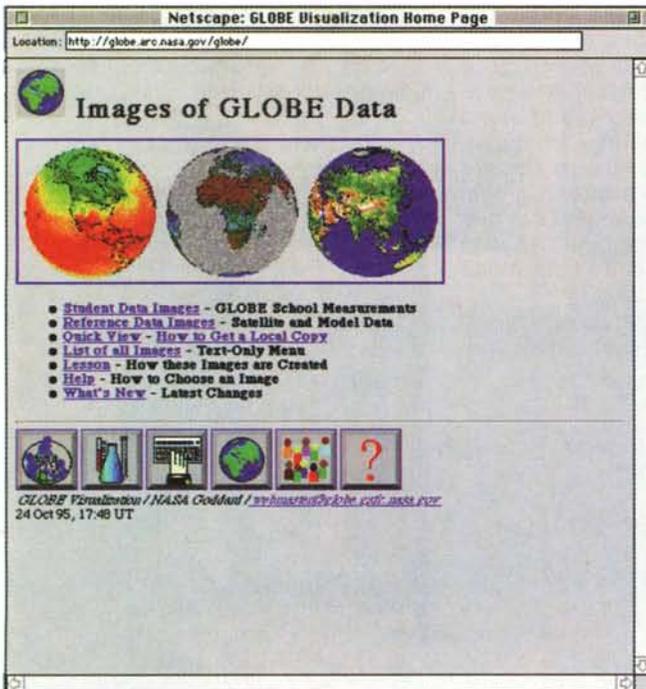
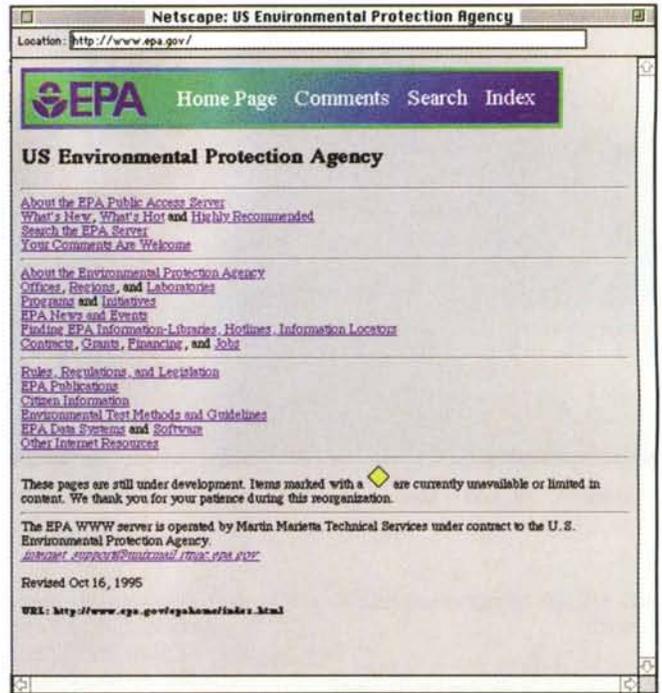
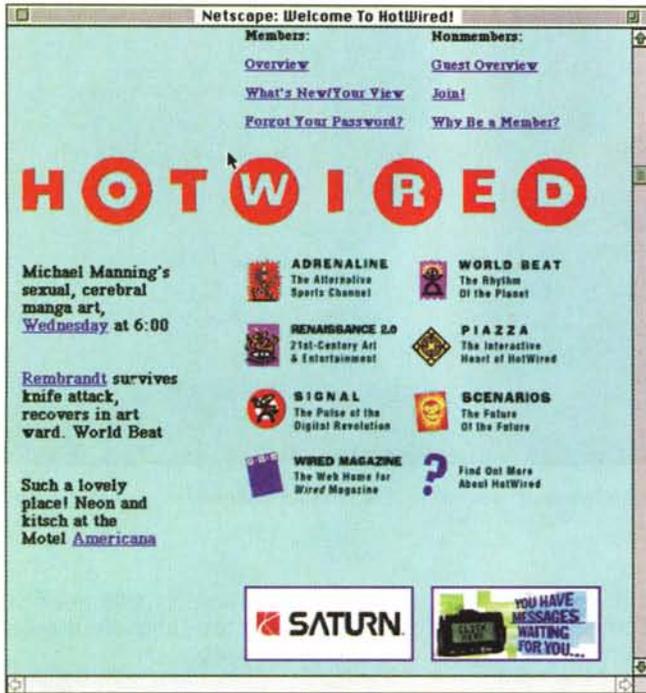
È importante ricordare che, dal punto di vista dell'utilizzatore, l'obiettivo reale dell'Interactive Entertainment non è affatto tecnologico ma è di essere intrattenuto con il gioco ed il divertimento, essere rapito da una storia, sfidato da un mistero o semplicemente essere trasportato in un mondo fanta-



«Cathach» di John Caputo.



«Die Formes: Flight» di James Faure Walker.



Alcuni siti WWW da visitare per approfondire il concetto di «Interactive Communities».

stico attraverso la «sospensione dell'incredulità».

**Interactive Communities**

Le Comunità Interattive rappresentano un'area di esplorazione di come la

grafica computerizzata, i media interattivi e la comunicazione in rete possa realizzare nuove forme di comunità ed attivare nuove specie di interazioni sociali. Si tratta di una via di mezzo tra uno studio di produzione televisiva ed una torre di controllo per il traffico aereo.

Internet ed il WorldWideWeb occupano una parte importante di questo settore.

È proprio su WWW che si sta creando una delle comunità più avanzate in termini di sperimentazione.

Da un certo punto di vista il Web è

spazio di pubblicazione immediatamente condivisibile da un numero elevatissimo di persone.

In questo senso rappresenta lo stato dell'arte del concetto di comunità globale. Per questo motivo in quest'area la grafica computerizzata perde i connotati tradizionali per integrarsi con l'interattività del multimedia e con la condivisibilità delle reti. Quindi possiamo considerare il Web non solo come un'area commerciale o di consultazione, ma proprio quel laboratorio multimediale globale prospettato da visionari come Negroponte.

La comunicazione interpersonale, compresa quella mediata da computer, incorpora un certo livello di interattività, e può verificarsi tanto tra due consumatori che tra gruppi «molti con molti», come nella teleconferenza, negli incontri tra due gruppi, ecc., e possono utilizzare molteplici combinazioni di media esistenti e contenuti diversi. La chiave più importante che distingue le diverse possibili combinazioni è il livello di interattività.

In un modello di comunicazione mediata da computer il mezzo di comuni-

cazione è il computer e l'efficacia viene misurata misurando l'impatto della tecnologia informatica sulla trasmissione dei contenuti e sul completamento del proprio compito. Risulta chiaro che in questo caso, grazie all'interazione, il mezzo di comunicazione contribuisce alla trasmissione dei contenuti tra ditta e consumatore, piuttosto che impoverirla come nella comunicazione di massa.

A differenza del modello appena citato, se estendiamo il concetto di interazione da interazione attraverso un mezzo di comunicazione, il computer, ad interazione anche verso il mezzo stesso, possiamo definire un modello di sistema ipermediale mediato da computer come:

una rete dinamica distribuita su tutto il pianeta, comprendente tutto l'hardware ed il software necessario per accedere alla stessa, che permette ai singoli e ai gruppi diversificati di accedere ed offrire l'accesso a contenuto ipermediale e di comunicare attraverso il mezzo di comunicazione.

Per comprendere a fondo il modello innovativo di Interactive Communities

quale sistema ipermediale mediato da computer, dobbiamo considerare i concetti che vengono introdotti per la prima volta e che distinguono lo stesso dai modelli multimediali tanto tradizionali che interattivi: l'interazione con la macchina, la telepresenza, l'ipermedialità e la navigazione della rete.

Alcuni dei siti da visitare per approfondire il concetto di Interactive Communities sono sicuramente:

<http://www.mclink.it/>  
<http://www.hotwired.com/>  
<http://www.epa.gov/>  
<http://www.khoros.unm.edu/>  
<http://www.sdsc.edu/SDSC/Research/Visualization/Tecate/>  
<http://globe.gsfc.nasa.gov/globe>  
<http://www.artcom.de/ping/mapper/>  
<http://www.artcom.de/projects/terra>  
<http://www.usc.edu/dept/garden>  
<http://bug.village.virginia.edu>  
<http://cityspace.org>

MS

Gerardo Greco è raggiungibile tramite MC-link alla casella greco e tramite Internet agli indirizzi greco@mclink.it e 71562.516@compuserve.com.

INFOWARE Srl Via M. Boldetti 29 - Roma (Via Lanciani - Metrò Bologna) - Tel. 06 / 863.21.576 - 596 Fax							
COMPUTER PENTIUM	LIT.	CPU/SIMM	LIT.	MONITORS	LIT.	MODEM/FAX	LIT.
PENTIUM 133	2.700	PENTIUM 133	950	14" DIGITALE	450	14400 INTERNO VOICE	160
PENTIUM 120	2.400	PENTIUM 120	650	15" DIGITALE	575	14400 ESTERNO VOICE	190
PENTIUM 100	2.300	PENTIUM 100	550	17" DIGITALE	1.100	28800 INTERNO V.34	320
PENTIUM 90	2.200	PENTIUM 90	450	SONY 15 SF 0,25	950	28800 ESTERNO V.34	350
PENTIUM 75	2.050	PENTIUM 75	275	SONY 17 SF 0,25	1.850	<b>PRODOTTI CREATIVE</b>	<b>LIT.</b>
M/B PENTIUM 75/166 Mhz		486 DX4/100 INTEL	175	<b>CD-ROM</b>	<b>LIT.</b>	16 VALUE IDE	175
CHIPSET INTEL TRITON		486 DX4/120 AMD	175	2x E-IDE	125	16 IDE ASP	300
256 Kb CACHE EXP. - PNP		486 DX4/100 AMD	150	MITSUMI 4x E-IDE	240	SB 32 PNP - NEW	295
3 SL PCI 4 ISA - 8 MB RAM		486 DX2/66 CYRIX	75	NEC 4x E-IDE + CTRL	320	AWE32 VALUE	300
SVGA 1 Mb PCI EXP. 2 Mb		SIMM 1 Mb 30 pin	70	SONY 4x E-IDE	330	AWE32 IDE ASP	450
HD 850 Mb E-IDE - FD 1.44		SIMM 4 Mb 30 pin	225	SONY 4x SCSI2	450	SB AWE32 PNP - NEW	450
CTRL PCI E-IDE ONBOARD		SIMM 4 Mb 72 pin	225	PHILIPS 5x E-IDE	300	DISCOVERY 2x	300
2 SER. 16550 1 PARAL. EPP		SIMM 8 Mb 72 pin	450	6x E-IDE	500	DISCOVERY 4x	550
TASTIERA - MOUSE 3 TAS		SIMM 16 Mb 72 pin	840	<b>SCHIEDE VIDEO</b>	<b>LIT.</b>	KIT HOME 4X	650
MONITOR COL. 14" SVGA		<b>MOTHERBOARD</b>	<b>LIT.</b>	SVGA 1 Mb ISA	125	DISCOVERY CD32 4X	650
1024x768 LOW RAD. MPRII		MB 486 DX4/100 VLB	200	SVGA 5429/S3 VLB	150	BLASTER CD 6x PNP + I/F	500
NON INTERLACCIATO 028		MB 486 DX4/120 PCI		SVGA 54M30 PCI	140	BLASTERKEY	275
CABINET DESK/M.TOWER		E-IDE - 2 SER 16550- EPP	210	SVGA 5436 PCI	180	KIT PERFORM. 32 6x PNP	825
<b>COMPUTER 486</b>	<b>LIT.</b>	MB PENTIUM TRITON 75/166		SVGA 5440 PCI MPEG	200	SHAREVISION PC 3000	2.750
486 DX4/120 AMD	1.550	E-IDE - 2 SER 16550- EPP	300	SVGA S3 TRIO64 PCI	200	<b>STAMPANTI</b>	<b>LIT.</b>
486 DX4/100 AMD	1.500	<b>HARD DISK E-IDE</b>	<b>LIT.</b>	STEALTH 64 VIDEO PCI		EPSON LX 100	275
486 DX4/100 INTEL	1.550	540 Mb	285	2 Mb VRAM exp 4Mb	550	EPSON LX 300	300
486 DX2/66 CYRIX	1.450	635 Mb	315	MATROX MILLENIUM 2/I		EPSON LQ 100	340
3 SL PCI 4 ISA - ZIF/GREEN		850 Mb	350	2Mb WRAM exp 8Mb	650	EPSON LQ 150 C	430
256 Kb CACHE- 4 Mb RAM		1.08 Gb	410	MATROX MILLENIUM 4/I	850	EPSON LQ 300 C	470
SVGA 1 Mb PCI EXP. 2 Mb		1,2 Gb	450	4 Mb WRAM exp 8Mb		EPSON EPL 3000	950
HD 540 Mb E-IDE - FD 1.44		1,6 Gb	600	MOVIE MACHINE	550	EPSON STYLUS 820	550
CTRL PCI E-IDE ONBOARD		<b>NOTEBOOK</b>	<b>LIT.</b>	MOVIE MACHINE PRO	900	EPSON STYLUS 1500	TEL
2 SER. 16550 1 PARAL. EPP		486 DX4/100 HDISK 420 Mb		MOVIE MACHINE II	1.300	EPSON STYLUS COL.II	930
TASTIERA - MOUSE 3 TAS		4 Mb RAM (exp. 20)		FPS 60	1.200	EPSON STYLUS PRO	1.250
MONITOR COL. 14" SVGA		SVGA 32 bit VLB 1 Mb		OPZIONE M-JPEG II	900	EPSON STYLUS PRO XL	2.290
1024x768 LOW RAD. MPRII		SOUND BLASTER - FD 1,44		OPZIONE MPEG	650	HP DJ 340 c/alim.	530
NON INTERLACCIATO 028		TRACKBALL INTEGRATA		<b>CONTROLLER</b>	<b>LIT.</b>	HP DJ 600	550
CABINET DESK/M.TOWER		BATTERIA - PCMCIA II/III		CTRL E-IDE economy Vlb	50	HP DJ 660C	720
<b>NOTEBOOK PENTIUM TEL</b>		COLORE DSTN 10.5"	3.400	CTRL SJPRO Side Vlb	125	HP DJ 850C	990
		MONOCROMATICO 9.5"	2.500	CTRL SCSI2-IDE Side Vlb	250	HP LJ 5L	1.050
		ESPANSIONE 4 Mb	375	<b>MODEM DIGICOM</b>	<b>TEL.</b>	CANON BJC 4000	550

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE E \$ MAX 1600 - PREZZI X 1000 - IVA ESCLUSA - PARCHEGGIO CLIENTI  
 GARANZIA 12 MESI - FINANZIAMENTI CARTA AURA BANCOMAT - ORARIO 9,30/13 15/19,30 SAB. 9,30/18 - DOMENICA APERTO