



MCmicrocomputer ha sempre posto attenzione a cogliere i fermenti culturali che ruotano attorno all'informatica soffermandosi spesso ad illustrare gli aspetti lontani dal mero tecnicismo e dal linguaggio da iniziati che spesso circonda questo mondo.

Con piacere inauguriamo un nuovo spazio, una nuova rubrica, in cui dare spazio alle voci di chi si occupa del felice connubio tra Arte e informatica. Una nuova rubrica resa possibile grazie al contributo di Ida Gerosa, artista contemporanea di fama mondiale (già conosciuta dai lettori più fedeli) considerata come una delle innovatrici del linguaggio artistico in Italia.

M. T.

Un computer per l'arte

di Ida Gerosa

Stiamo respirando un'inebriante atmosfera di crescita in continua trasformazione: in questo secolo straordinario, che sta per cedere il passo ad un nuovo millennio, si sono susseguite molte scoperte fondamentali per l'evoluzione del vivere.

Le intuizioni, gli approfondimenti, le applicazioni del "nuovo" hanno stravolto la nostra realtà, hanno consentito lo sviluppo della comunicazione che è la base dell'espansione della civiltà e del progresso tecnico.

E rispetto a questo costante, incessante mutamento, e all'interno dello stesso mutamento come e quale arte può esistere e rappresentarlo?

L'arte ha sempre avuto il compito di esprimere i significati della vita contemporanea. Con intuizione ha interpretato segnali di un futuro già nell'aria. Con sgo-mento e trepidazione ha fatto vivere

"Verso il futuro" - Ida Gerosa - Computer Art 1996.



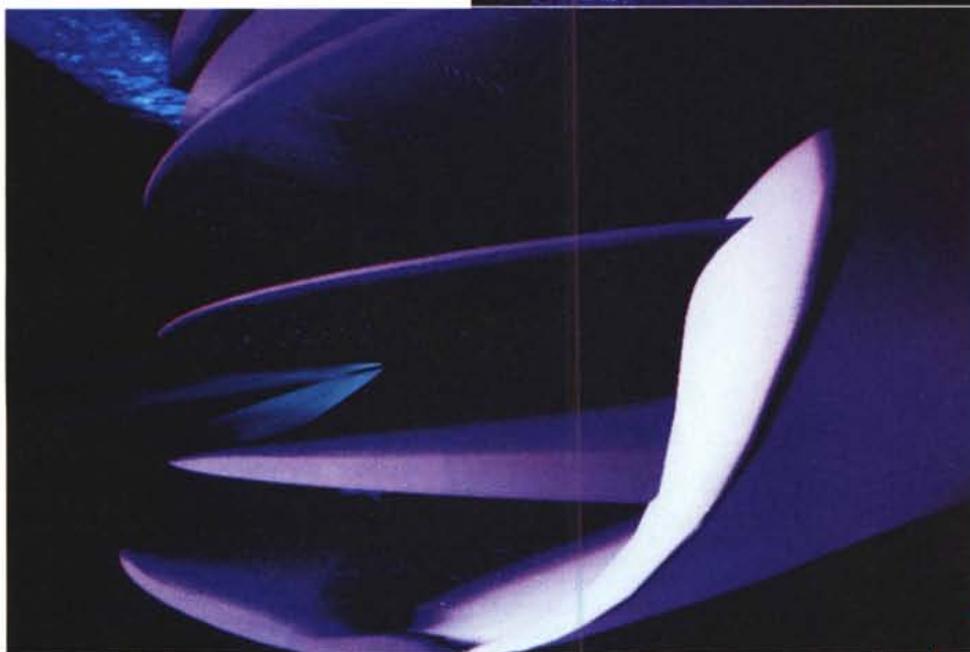
attimi di emozioni che sembrava appartenessero al domani. E' stata il veicolo migliore per comunicare quello che già era accaduto, ma ancora non completamente chiaro o svelato alla vista di tutti.

"Nel presente l'ignoto" - Ida Gerosa - Computer Art 1996.

Per questo, oggi, sembra che trovi una collocazione ideale in un ambiente "nuovo", per raccontare le sue intuizioni, per esprimere la sua esistenza, per espandere il mondo della fantasia fino alla sua possibile autorappresentazione.

Sto parlando di arte elettronica, di quell'arte che nel computer ha trovato lo strumento ideale da utilizzare nella maniera più variegata.

Sto parlando della sola arte che, utilizzando mezzi in continua evoluzione, non può che essere in costante trasfor-



mazione.

La mente umana riesce a pensare, a sopporre, fantasticando, cose che non esistono... Ancora, e che sembrano impossibili.

Poi, una scoperta, un'applicazione tecnica avvicina un po' la realizzazione pratica al "sogno". Un altro passo avanti della tecnica porta il pensiero a concretizzarsi meglio. E così via fino a diventare immagine.

La Computer Art, oggi, è in progressivo sviluppo di possibilità ed applicazioni sempre più allargate, di spazi infiniti per la fantasia riempiti da opere compiute.

Sembra si lanci in una corsa, in gara con il tempo, per raggiungere la sua attuazione ideale, e la sua "forma" di eternità.

"L'arte visiva trasforma lo spazio in tempo" - Ida Gerosa - Computer Art 1997.

Oggi crediamo che l'arte elettronica abbia raggiunto dei buoni

livelli di espressione, e che lavori con il massimo delle sue potenzialità, ma non siamo che agli albori di un universo tutto da svelare e da costruire, dove la creatività regna sovrana e fa anche da "input" a nuove scoperte e nuove attuazioni.

Contemporaneamente si evolvono con la stessa intensità e ingegno speri-

Ida Gerosa

Artista di Computer Art.

Le sue installazioni e le proiezioni in multivisione sono state presentate negli Stati Uniti, in Giappone, in Australia, in Brasile oltre che in varie città italiane ed europee. L'Enciclopedia Italiana Treccani la riporta come una degli innovatori del linguaggio artistico in Italia. E' curatrice del giornale web per l'arte in Internet "Artnet-Tentra".

Indirizzo "Artnet-Tentra":
<http://www.mclink.it/mclink/arte>

"La musica trasforma il tempo in spazio" - Ida Gerosa - Computer Art 1996.

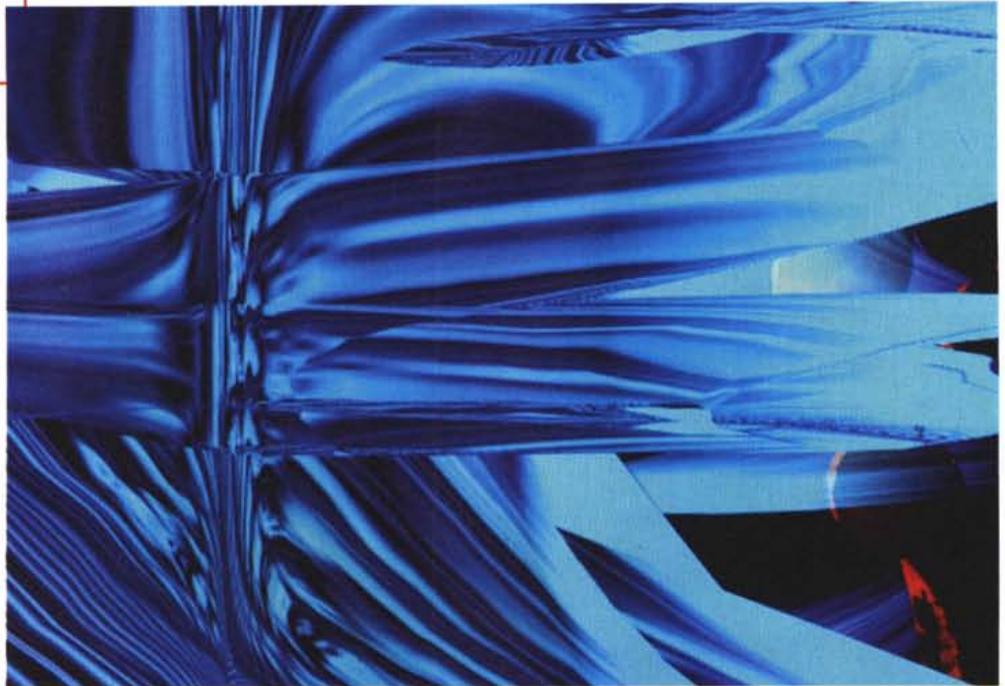
mentazioni che coinvolgono tutte le arti, dall'architettura alla danza, alla rappresentazione teatrale.

E' come se nella mente di ogni artista o ricercatore vagasse un pensiero comune per la creazione di opere diverse, ma che hanno la stessa matrice di origine.

L'artista, infatti, è l'elemento sensibile in grado di percepire l'afflato del suo ambiente, di anticipare le sensazioni e di proporle come stimolo e talvolta anche come provocazione.

Attraverso l'arte si può vedere, interpretare, sentire con più chiarezza l'essenza propria del vivere. In questo senso si può dire che l'artista, facendo da filtro, sia la "coscienza" della sua comunità in grado di enfatizzare le luci e le ombre.

Nel campo della percezione visiva gli elementi dominanti del mondo con-



temporaneo sono la luce ed il movimento che mi sembrano avere oggi un peso preponderante rispetto alla forma ed al colore, in ogni caso tutti elementi

imprescindibili nella vita attuale.

L'ambiente più caratterizzante il nostro tempo è la città pulsante, multimediale, multiethnica, e la più emblematica

Arte Contemporanea

di Silvia Bordini

Da tempo la ricerca informatica e quella artistica hanno instaurato un rapporto fecondo, dialettico. Sapere tecnologico e conoscenza, comunicazione e pensiero, immaginazione e invenzione interagiscono nel generare un mondo di esperienze affascinanti, in una molteplicità di tragitti.

Risale al 1962 la prima immagine da computer e nel '68, a Londra, si svolge la prima grande mostra di Computer Art. Dalle sperimentazioni pionieristiche fino alle più recenti e sofisticate, si è messo in atto uno scambio continuo di linguaggi e di metodi di lavoro. Appropriandosi degli strumenti dell'informatica e rielaborando, in una miriade di possibilità, tra interpretazione e metamorfosi della tecnologia, gli artisti si sono trovati a riconsiderare il processo creativo e la propria stessa identità, a ristrutturare la percezione e la nozione di arte; il dialogo particolarissimo, condizionante e insieme estremamente libero tra artista, macchina e programma ha fondato un linguaggio nuovo, denso di stimoli, effetti, interazioni, in precedenza impraticabili.

Come è noto tramite il computer si possono acquisire e trasformare le immagini, decomporre e ricomporre, modificare all'infinito colori, toni, luci, trasparenze e texture, forme, ritmi, spazio e tempo; e si possono costruire o simulare immagini nuove, autoreferenziali, creare trasformazioni immateriali, suggestioni, ibridazioni creative, interfacciando campi operativi tradizionalmente distinti, la pittura, la scultura, la grafica, l'architettura, la fotografia, la danza, la musica, il cinema, il video, le installazioni. Le opere d'arte elettronica travalicano la tradizione dell'oggetto uni-

co, immodificabile e concluso, per espandersi negli scenari della ricerca di nuove e diverse modalità della comunicazione estetica. Sono azioni, intuizioni, attraversamenti, metamorfosi, che vivono della relazione tra le potenzialità espressive degli strumenti e le istanze creative di chi li agisce: non solo gli artisti ma anche coloro che guardando e ancor più interagendo, rendono viva e dinamica l'opera d'arte.

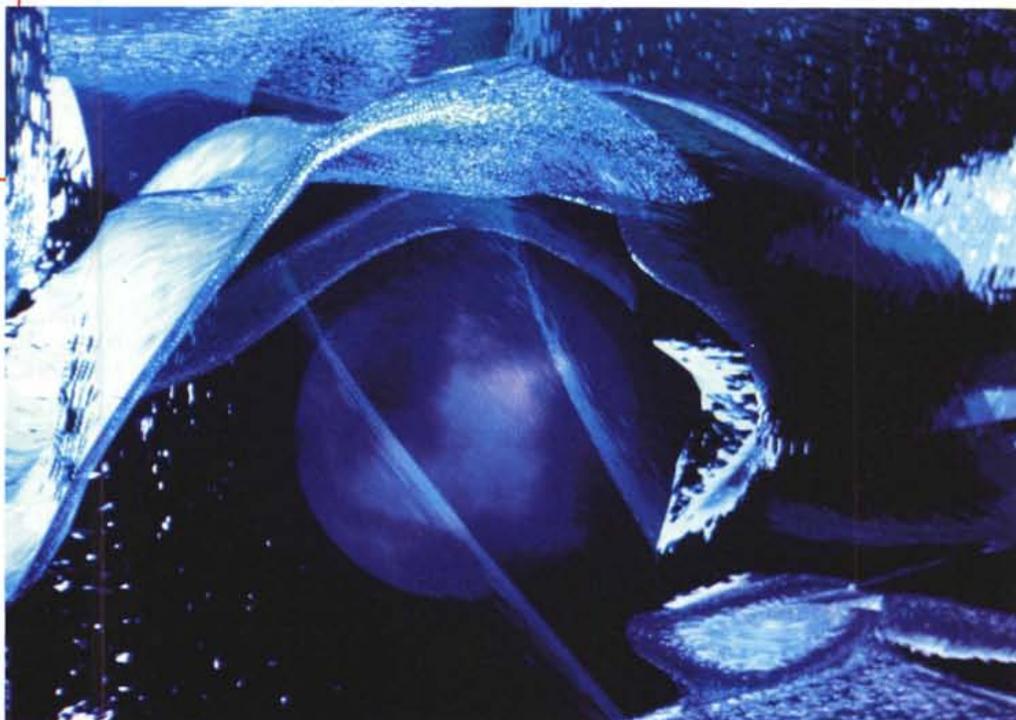
Per questo le arti elettroniche, informatiche e multimediali costituiscono un tema critico tutto particolare: stimolano la riflessione non solo sul modificarsi del concetto di arte, sull'immagine e sull'immaginario tecnologico, sull'interazione creativa tra uomo e macchina e tra artista e pubblico, sulle modalità di ricezione, ma anche sulle metodologie di analisi e di interpretazione; sui possibili modi di lettura e di accesso a questi nuovi scenari estetici. Da queste considerazioni, dall'esigenza di approfondire, di creare scambi e confronti critici in un settore della ricerca artistica che poco spazio trova nel sistema dell'arte, nasce il progetto di questa pagina per l'arte di MCmicrocomputer e della rivista web "Artnet-Tentra": uno spazio da intendere non solo come veicolo di informazione, diffusione e promozione dell'arte elettronica in tutta la varietà dei suoi aspetti, come vetrina di immagini, testi, protagonisti, ipotesi e esperienze, ma anche come proposta di dialogo con un pubblico vasto e interattivo. Così come è oggi suggerito dalla planetaria espansione delle forme di comunicazione e dei sistemi di conoscenza e di invenzione del mondo, in senso multiculturale e transdisciplinare, aperta da Internet.

tica è New York anche perché descrive l'insieme di tutto quello che l'arte elettronica ha proposto dai suoi inizi ad oggi.

Questa città è come una grande, enorme opera di arte contemporanea, con un'armonia perfetta e non tangibile. E' un'estesa, complessa, inquietante scultura luminosa piena di visioni in movimento, spesso guidate da computer, satura di suoni e odori in perfetto equilibrio con le immagini.

Ecco questa è l'arte dell'oggi.

"Dove trovare se stessi? Nell'incantesimo più profondo subito" - Ida Gerosa - STES 18 nov. 1995.



Un appuntamento fisso

Dal prossimo numero inizierà una rubrica dedicata a tutte le arti che usano il computer.

Insieme ci inoltreremo, forse con turbamento ma con piacere, in un mondo dai tragitti insospettati, pieno



Proiezione sulla fontana dei fiumi, Roma - maggio 1996.

te on-line".

La Computer Art, l'arte elettronica in genere, ha la forza di un'onda

gigantesca. Riesce a trasmettere emozioni, sensazioni così intense da riuscire a catturare l'attenzione, sempre. Riesce a farci abbandonare con gioia ad un magico volo solitario attraverso il tutto.

Cercherò di far diventare la rubrica un punto di incontro di artisti e intellettuali, per un costruttivo scambio di idee.

Per questo nostro primo incontro ho chiesto a Silvia Bordini, docente di Arte Contemporanea, all'Università La Sapienza di Roma, di intervenire in queste pagine con un suo scritto che tratteggia alcuni aspetti di quest'arte.

In questo spazio mensile, insieme, e grazie a tutti i contributi che vi saranno proposti, cercheremo di portare in luce anche i risvolti più nascosti delle arti che usano il computer.

MS

di fascino.

Un mondo completamente aderente a tutto quello che respiriamo in ogni attimo della nostra giornata, che ci fa vi-

vere con molta intensità opere "nuove", attraenti e curiose.

Attraverseremo anche Internet.

Scopriremo com'è possibile fare "ar-