



Un computer per l'arte

Correnti Magnetiche

Immagini virtuali e installazioni interattive

Nel 1985, a Milano, si forma un sodalizio artistico nato dall'intuito di Mario Canali, Riccardo Sinigaglia e Adriano Abbado, che inizia il lavoro comune indagando sulle potenzialità della computer grafica. Il gruppo si affaccia alla ribalta artistica in un periodo entusiasmante e ricco di promesse. Arrivano da tutto il mondo notizie di sperimentazioni con i computer e ad ogni nuova scoperta si prova la certezza di grandi potenzialità.

di Ida Gerosa

La ricerca in un contesto storico entusiasmante

Ricordo che anch'io nell'83 avevo cominciato ad avvicinarmi a questi mezzi spinto dal desiderio di riuscire a far esistere graficamente un'atmosfera di trasformazione, non ancora rappresentata dagli artisti contemporanei, ma che era nell'aria.

Per tanti era ancora l'epoca delle "denunce" attraverso l'arte, ma la sensazione che si provava "sulla propria pelle" era di grandi fermenti, addirittura di futuri stravolgimenti dovuti alla tecnologia.

Sembrava che il mondo "antico" stesse per afflosciarsi, per raggrinzirsi, per rinchiudersi negli obiettivi raggiunti, mentre al contrario chi operava sul "nuovo" aveva l'impressione di poter manipolare un insolito insospettato mondo, per portarlo ad un capovolgimento in un tempo estremamente breve.

In quel periodo sentivamo tutti di ave-

re l'universo nelle nostre mani.

Per alcuni artisti è stato, perciò, un periodo colmo di entusiasmi spesso soddisfatti e vissuti intensamente.

La cultura ufficiale, l'informazione su quanto stava accadendo erano totalmente assenti.

Ma non era importante.

Si sperimentava con slancio, con ardore, quasi con devozione, intuendo, ipotizzando tutti i risultati che sarebbero potuti arrivare. E la gioia delle scoperte, delle conquiste era grandissima.

Solo qualche precursore come Lola Bonora a Ferrara, forse troppo in anticipo sui tempi italiani, in quel periodo aveva cominciato a proporre qualche conferenza sull'immagine elettronica e proiezioni video nel Centro Videoarte che dirigeva, e più tardi alcune installazioni. Ricordo quelle di Fabrizio Plessi. Innovative e intelligenti. Mentre la risonanza di quanto alcuni artisti stavano facendo si concretizzava nelle rassegne del Festival di Camerino, dove, nel 1984 si affacciava timidamente la Computer Art italiana.

Quindi allora solo alcuni spazi al di fuo-

ri dell'ambiente ufficiale dell'arte proponevano i risultati delle ricerche in atto. Mentre qualcuno cominciava a capire che questa "rivoluzione" avrebbe avuto un futuro.

Correnti Magnetiche

Questo il momento storico in cui Canali, Sinigaglia e Abbado, affascinati dalle estese possibilità che offriva l'allora nuovo mezzo, hanno cominciato a cercare e a proporre qualcosa di innovativo e, forse, di dirompente. Come altri artisti in varie parti del mondo e sporadicamente in Italia.

Si presentano per la prima volta come gruppo in una mostra fatta presso la galleria milanese "Il Diagramma". Scelgono di chiamarsi "Correnti Magnetiche".

Verso la fine dell'anno Claudio Abbado lascia il sodalizio dopo aver vinto una borsa di studio al MIT di Boston.

Ricordo di averlo incontrato a Roma, proprio in quel periodo, durante la presentazione delle sue ricerche in una gal-

leria di via Garibaldi.

Tutto era proposto attraverso lo schermo di un computer. Era il risultato di un software che aveva scritto lui stesso, accompagnato da musica elettronica.

Me lo ricordo entusiasta, pieno di sacro furore artistico, anche se l'esito del programma da lui scritto mi era sembrato interessante, ma semplice.

Era però piaciuto molto, ed era riuscito a convincere qualche critico che, dopo poco tempo, avrebbe dichiarato che l'artista di Computer Art, per essere tale, deve saper scrivere il software che genera le immagini. Quindi... un creatore di programmi e non di immagini (!?).

Ci sono voluti poi tanti anni per far capire, finalmente, che per essere un buon programmatore bisogna avere una cultura e una mentalità diversa dall'artista. Sono convinta che ci debba essere solamente un lavoro di collaborazione tra programmatore e artista. Quest'ultimo, infatti, deve poter "rincorrere" la sua fantasia, le sue emozioni e può essere solo un creativo utente di macchine sofisticate. L'artista è tale per la sua particolare visione delle cose, che gli permette di galleggiare dentro idee che agli altri sembrano utopiche, impossibili e che poi si rivelano vincenti. Mentre il tecnico deve saper realizzare gli strumenti che portano alla concretizzazione delle idee "bizzarre" dell'artista.

Del resto, oggi, la Microsoft o la Thompson usano decine o centinaia di tecnici programmatori che per scrivere un software valido impiegano molti "anni uomo".

Il lavoro

Il gruppo dall'85 ad oggi si è ingrandito con altri componenti. A Mario Canali e Riccardo Sinigaglia si sono aggiunti Flavia Alman, Sabine Reiff, Leonardo Aurelio, Marcello Campione, Elio Massironi.

Insieme hanno sempre portato avanti un discorso intelligente, coerente, innovativo, rappresentativo di quanto l'arte contemporanea mondiale ha avvertito e

IDA GEROSA

Ida Gerosa, artista di Computer Art, è direttore del giornale per l'arte in Internet Artnet-Tentra, l'indirizzo del quale è: <http://www.mclink.it/mclink/arte>.

Telespecchio e Identimix
- Installazioni interattive,
1992/1994.

proposto in questi anni.

La sperimentazione è stata il loro "credo" e forse questo è uno degli ingredienti del fascino che si percepisce guardando le loro opere.

Le installazioni virtuali sono, a mio parere, le più significative, tanto che alla presentazione di ogni loro nuova opera nello spettatore c'è sempre il piacere della sorpresa.

Tra le più interessanti, "Telespecchio" di Flavia Alman e Sabine Reiff, presentata così dalle autrici: "... L'identificazione di se stessi, l'immagine del proprio volto, è stata scoperta la prima volta riflessa sull'acqua, virtualmente fuori di sé... Generalmente non si è visti dallo specchio, ma riflessi così come si è. Telespecchio invece vede l'osservatore e riflette sulla sua fisionomia, inventando in diretta un labirinto facciale di cui l'utente è al tempo stesso autore e vittima...".

Oppure "Satori" di Mario Canali e Marcello Campione. E' un'opera che rappresenta un mondo virtuale di tipo immersivo.

Molto felici alcune loro parole per descrivere la visione del lavoro.

"... Non c'è nessun compito da eseguire se non quello di esplorare gli spazi, di giocare con gli oggetti e i suoni, di inseguire, seguendo il filo d'Arianna della propria curiosità e delle proprie emozioni, un personale percorso di senso...".

Vorrei concludere con alcune frasi di Mario Canali, che condivido pienamente, estratte da un suo testo.

"... Il computer è il luogo dell'elaborazione, dell'informazione e dei processi; è il luogo della traduzione, della contaminazione dei generi, stili, linguaggi; è il luogo

della mutazione incessante, della verifica continua...".

"Ora (il computer) ascolta le voci, interpreta il movimento di uno sguardo, il piegarsi di una testa, il tendersi di un muscolo, riconosce il peso, il calore, i movimenti di tutto il corpo.

Il computer è stato dotato di organi di senso e ha cominciato a comunicare non solo messaggi indirizzati alla nostra mente, ma immagini, suoni, scenari, luoghi spazio-temporali che si rivolgono al nostro essere fisico, al nostro corpo, invitandoci infine ad entrare nell'informazione fatta mondo...".

"Questo è il mondo nuovo che si è aperto di fronte a noi artisti, questo il nuovo spazio dell'immaginazione, questo il nuovo confronto, questo il luogo dove l'arte può realizzare il suo fine, la ricerca incessante di senso".

MS

