

## Arte e CD-ROM

Intervista a Valerio Eletti

**Il computer consente di raggiungere una dimensione nella quale i ruoli per il tempo e lo spazio sono nuovi, la luce si "curva" e cambia colore nel procedimento del lavoro.**

**Oggetti con forme familiari cambiano connotazione in un ambiente inatteso, ubbidienti a "nuove leggi della fisica", in ossequio all'estetica.**

**La fantasia è utilizzata con slancio, goduta come semplice piacere, come gioco e avventura, come esca ingannevole per arrivare a creare arte elettronica.**

### Il regno della fantasia

Le arti che si servono del computer si esprimono nelle forme più diverse attraverso programmi e mezzi eterogenei.

Le opere multimediali sono il coacervo di alcuni di questi mezzi di narrazione, ma il CD-ROM d'arte è la forma di comunicazione più completa, in grado di racchiudere tutti i vari aspetti delle espressioni dell'arte e dell'elettronica oggi conosciute.

I primi CD sono stati studiati e proposti come presentazione di opere e di artisti con una trasposizione di immagini fisse e di testi tanto lunghi da diventare noiosi e illeggibili su un video.

Nel tempo, dopo attenti esami delle esigenze di un pubblico composto da studiosi d'arte, da amanti dell'arte e da giovani desiderosi di vedere e di sapere, sono stati creati dei CD-ROM d'arte più aderenti alle caratteristiche di questo nuovo mondo in crescita. CD pieni di immagini interattive e divertenti, accompagnate da frasi brevi e incisive, e qualche volta da singole parole che racchiudono però, il significato di intere frasi.

Sono nate così, proposte forti e impres-

sive, completamente aderenti alla suggestiva atmosfera che respiriamo ogni giorno.

A questo proposito mi viene in mente un ormai noto scrittore americano, che per riuscire a rappresentare il mondo contemporaneo non solo attraverso i concetti, ma anche attraverso la forma, da circa tre anni sta continuando ad immettere nel suo sito Internet, racconti che possono essere letti in non più di cinque minuti.

Sta avendo molto successo.

Anch'io, proprio per le caratteristiche della vita che oggi conduciamo, preferisco leggere autori che narrano con capitoli brevi e spesso autonomi.

Forse per questo penso che proprio il CD-ROM debba essere un concentrato di immagini tutte interattive, accompagnate da descrizioni brevi e da parole piene di suggestione e significative anche graficamente.

Penso che nella stesura grafica si possa arrivare a rappresentare il "regno della fantasia".



Città in Cd Rom (Venezia)

### Valerio Eletti

Ecco, ma non sono sola ad avere questi convincimenti.

Ho intervistato Valerio Eletti, responsabile Progetti Multimediali de "La Repubblica".

Ha coordinato e seguito la pubblicazione di una trentina di CD-ROM. Attualmente ne sta seguendo la realizzazione di un'altra ventina circa, su tre collane: "Città in CD-ROM", "Cd'Art", e "I grandi CD de La Repubblica". In passato ha anche avuto la direzione editoriale di una nota Società, per la quale ha progettato e creato personalmente il design di una decina di CD-ROM, utilizzando gli strumenti più diversi, con progetti europei, multilingue.

Nel campo, una persona di esperienza notevole.

Per poter maturare la capacità di dirigere una struttura multimediale ha cementato una formazione scientifica, data da una laurea in fisica e da anni di lavoro nel settore informatico, con studi di storia dell'arte all'Università di Roma, uniti a lavori di giornalismo culturale rivolto soprattutto alle comunicazioni visive. È stato direttore di una serie di periodici mensili.

L'ho conosciuto ad una conferenza tenuta alla Facoltà di Lettere all'Università La Sapienza di Roma e sono rimasta colpita da alcune affermazioni, con cui concordo pienamente e da altre che mi hanno affascinate.

Una di queste si riferiva all'attenzione che il computer sollecita nell'utente, interessando entrambi gli emisferi del cervello.

Gli chiedo di parlargliene più diffusamente.

*"È un rapporto che ho visto citato da diversi autori, tra cui Negromante. Sta diventando un concetto noto e soprattutto sperimentato. Infatti nei laboratori in cui si misura l'attività elettrica degli emisferi, ci si è accorti che un'immersione in un mondo virtuale con la navigazione multimediale nell'ipermedia, coinvolge l'attività di entrambi gli emisferi, il destro e il sinistro.*

*Mentre notoriamente, se stiamo vicini ad un'opera d'arte tradizionale, per osservarla e analizzarla, per studiarla si attiva in prevalenza o l'emisfero destro o l'emisfe-*

● *Quindi l'immersione nella virtualità comporta anche un atteggiamento fisico del cervello, con un'attenzione e una pressione stimolante notevole*

*ro sinistro".*

Quindi l'immersione nella virtualità comporta anche un atteggiamento fisico del cervello, con un'attenzione e una pressione stimolante notevole.

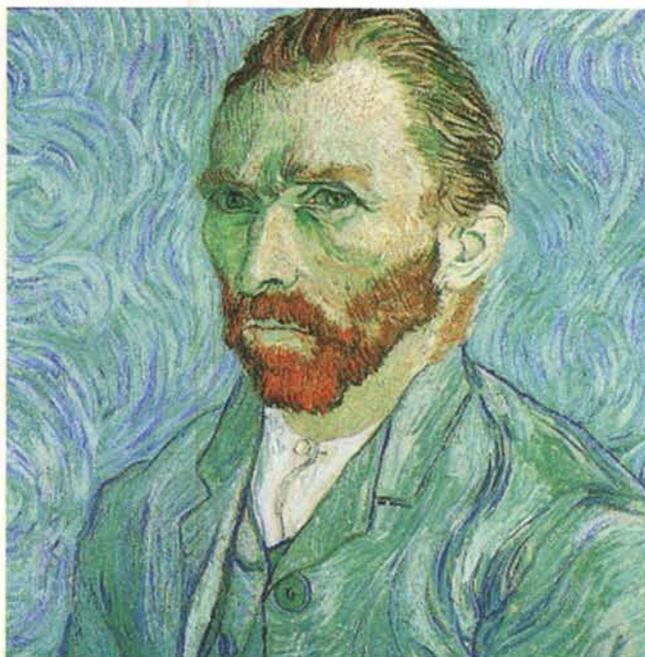
Gli chiedo ancora se quando studia la composizione di un CD pensa a presentare prodotti tanto coinvolgenti da spingere a un'entusiasta interazione e ad un'alta concentrazione.

*"Sì, ne ho sempre tenuto conto, anche se qualche volta solo intuitivamente.*

*Prendiamo il caso di maggior successo,*

## IDA GEROSA

Artista di Computer art  
È anche direttore del giornale in Internet Artnet-Tentra, il cui indirizzo è:  
<http://www.mclink.it/mclink/arte>



Cd'Art Vincent van Gogh

il Cd'Art. In fase di progettazione mi sono proposto di raggiungere sia il ragazzo che lo studioso, quindi in un certo senso "l'emisfero destro e quello sinistro". Naturalmente non nel senso fisiologico che può intendere un ricercatore scientifico del settore, ma nel senso più editoriale della questione. La collana Cd'Art, infatti, è progettata in maniera stratificata. Ha un primo accesso, estremamente semplice, invitante, al limite spettacolare, dove è necessario. Video clip, commenti audio, l'opportunità di giocare con gli zoom. Gli stessi giochi, educativi, sono stati progettati a fondo, e tra

l'altro insegnano che tanto più si sbaglia, tanto più si impara.

Questo primo ingresso concede molto all'emozione, e ad una prima conoscenza dell'autore di cui si parla, poi si entra negli strati più profondi, uno di scrittura che diventa un ipertesto composto da centinaia di cartelle, e un altro ricco di bibliografie, glossari..."

## Un gioco

Sono incuriosita dall'idea di Valerio Elettì di presentare gli artisti e le loro opere attraverso immagini interattive, come fossero dei giochi. Cerco di sapere se pensa che anche l'adulto possa

imparare divertendosi, come se stesse giocando.

*"Questo credo sia la chiave di volta di tutta l'editoria multimediale. La società di oggi richiede all'adulto quella che viene chiamata 'educazione permanente', non accetta più individui che si fermano dopo l'università e poi non si aggiornano. Se questo non avviene, la condanna è essere tagliati fuori da quello che sta succedendo e dalla capacità di leggere gli eventi e di vivere anche la parte economica e non solo quella sociale attuale. Vista questa esigenza, c'è da affrontare completamente questa specie di adolescenza dilatata.*

*Noi sappiamo che l'infanzia dell'uomo è più lunga rispetto a quella degli altri animali, perché l'uomo giocando impara molto di più e quindi ha possibilità di*

*elaborare concetti più complessi e di inserirsi in situazioni più complesse. Ecco, estendere questa fase infantile, in senso positivo, cioè di capacità di apprendere ancora facendo delle esperienze personali, in un mondo che in questo caso può essere virtuale invece che reale, permette di essere aggiornati in maniera molto più semplice su ciò che ci sta cambiando. Veramente è come se attorno a noi cambiasse l'ambiente, come se passassimo dall'Equatore al Polo, solo che non sono fattori fisici che cambiano, climatici, ma l'ambiente culturale che condiziona sempre di più il nostro modo di esistere, soprattutto nel mondo occidentale".*

Pensi che anche per l'arte elettronica sia necessaria una sperimentazione ludica, per riuscire a capire e a immergersi completamente nelle opportunità?

*"La sperimentazione dell'arte è un discorso a parte. Il discorso che avevo fatto prima riguarda la comunicazione, quindi l'apprendimento, la comunicazione correlata all'arte come qualunque altro argomento. Quando parliamo di arte elettronica, parliamo invece della fase in cui non si sta studiando, ma si sta creando qualcosa di assolutamente nuovo. Chi fa arte, comunque la faccia, sta cercando di regalare un punto di vista nuovo al mondo, una*

● *La società di oggi richiede all'adulto quella che viene chiamata "educazione permanente", non accetta più individui che si fermano dopo l'università e poi non si aggiornano. Se questo non avviene, la condanna è essere tagliati fuori da quello che sta succedendo e dalla capacità di leggere gli eventi e di vivere anche la parte economica e non solo quella sociale attuale*

lente, uno strumento inconsueto per interpretare la realtà che ci circonda, per realizzare delle nuove emozioni.

Quindi l'arte elettronica, in quanto arte, deve avere gli stessi presupposti di qualunque altro strumento si utilizzi. Il fare arte in ambiente elettronico, multimediale, ha dei grandi punti interrogativi, su cui bisogna porsi delle domande, ma soprattutto sperimentare delle risposte.

Non è possibile a tavolino capire che ventaglio di possibilità può fornire un nuovo linguaggio. Una cosa di cui si può essere certi in partenza, è che questo 'è' un nuovo linguaggio. Come quando passiamo dalla pittura alla scultura e non usiamo più il pennello, non possiamo dipingere la superficie, dobbiamo trovare gli strumenti che ci permettono di realizzare ciò che volevamo realizzare.

Ecco, nel campo della computer art, dell'arte elettronica sono stati fatti i primi passi, in maniera isolata, in vari posti del mondo, e si stanno cercando, io credo ancora, la sintassi e la grammatica di

● Chi fa arte, comunque la faccia, sta cercando di regalare un punto di vista nuovo al mondo, una lente, uno strumento inconsueto per interpretare la realtà che ci circonda, per realizzare delle nuove emozioni

questo nuovo linguaggio. Si sta cercando di scoprire quali siano le leve che permetteranno di comunicare quel qualcosa di indefinibile che finora abbiamo chiamato arte. Leve che ci devono dare quel brivido, quel punto di vista nuovo".

Sono d'accordo con quello che dice Elettì, e penso anche che il computer possa concedere talmente tanto spazio alla creatività, che ogni artista riesce a rappresentare completamente i propri pensieri, la propria sensibilità, il proprio essere.

Gli chiedo se concorda anche su questo.

"E' come se fossimo entrati in una specie di buco nero, in cui si inverte lo spazio con il tempo. In effetti si sono moltiplicate le potenzialità, credo che un po' di smarrimento che si prova di fronte a questo strumento, nasca dal fatto che l'uomo è stato davanti ad una tela per centinaia di anni e ha sperimentato le tecniche, i metodi di visibilità, ha riflettuto sul fare arte, ha quindi esaurito le esplorazioni di un territorio straordinariamente ricco. Mentre tutto questo è niente in confronto a ciò che ci si presenta adesso, perché è come se passassimo da un piano ad uno spazio a 'n' dimensioni.

Ciò dà angoscia, curiosità, piacere.

E' vero che tra gli artisti si infiltrano forse alcuni velleitari che si spacciano per coloro che credono di poter dare del-



Pietro Consagra  
"Omaggio a Vincent van Gogh, 1996"

le cose nuove. L'arte è comunque una cosa che non può essere democratica. L'arte deve essere fatta da colui che ha questa maledizione o benedizione innata, cioè l'occuparsi di questa cosa stranissima, sfuggente che coglie degli aspetti così marginali o così essenziali dell'esistenza".

### Amore per la vita

Attraverso le sue parole e la maniera di porgerle, mi accorgo che Valerio Elettì è un entusiasta, colto, profondo che ama il lavoro che porta avanti e la vita che glielo permette.

Mentre mi parla dei suoi progetti, delle ricerche che sta facendo per trovare risposta a quelle intuizioni che ha nel procedere degli approfondimenti, penso che sia veramente piacevole ascoltare, parlare con persone così convinte, così cariche, così spinte verso il futuro.

Penso anche che il CD sia un genere di comunicazione che rappresenta l'oggi, ma anche il futuro. Dire futuro vuol dire ragazzi, quindi è una maniera per parlare con i giovani. Sei d'accordo?

"Direi che per motivi che non saprei analizzare, è evidente, quasi banale, dire che il bambino non ha imbarazzi davanti al computer. Sa esattamente che cosa deve fare, prima che l'adulto abbia assecondato la sua esigenza di leggere tutto il manuale. Questo perché evidentemente i bambini, i ragazzi vivono in un ambiente in cui c'è un grande aiuto reciproco, per cui ognuno racconta

all'altro le novità, le proprie scoperte, quindi con l'efficacia del 'passaparola' tra coetanei, che è completamente diverso dall'informazione che viene dall'alto o da un'altra generazione.

Ho notato come amano farsi 'sconquassare' nei luna park, è come se si preparassero a poter vivere fuori dello spazio. Probabilmente c'è qualcosa che darwinianamente sta producendo una variante, una mutazione di persone che non hanno problemi con la pressione atmosferica e che magari potranno affrontare viaggi di anni passando il tempo dentro mondo virtuali. Chissà... Poi le nostre intuizioni dipendono dall'essere apocalittici o integrati".

Insisto sulla mia impressione di stare ad ascoltare una persona entusiasta, che ama la vita. E' vero?

"Inevitabilmente! Il fatto di essere proiettato in questo strano luogo, diciamo reale, dove poi basta fermarsi un pochino per capire quanto è paurosamente irreali, e il fatto di essere stato precipitato qui, chissà da dove, chissà perché richiede se non altro di andare a vedere che cosa c'è in giro, cercare di sapere il più possibile, e di imparare il più possibile.

Tra l'altro la mia sfida personale, in questo anno, che spero di poter risolvere almeno con una piccola applicazione, è quello di riuscire a trovare applicazioni dei sistemi complessi al modo di navigare nei CD-ROM. Dal mio punto di vista,

● Il fatto di essere proiettato in questo strano luogo, diciamo reale, dove poi basta fermarsi un pochino per capire quanto è paurosamente irreali, e il fatto di essere stato precipitato qui, chissà da dove, chissà perché richiede se non altro di andare a vedere che cosa c'è in giro, cercare di sapere il più possibile, e di imparare il più possibile

quello che interessa di più è cercare di capire dove sono i nuovi confini, dove sono le porte da sfondare, da aprire.

Mi sembra un buon modo di utilizzare il tempo che c'è concesso e di sperimentare con entusiasmo".

MB

# 3D

# DREAM HOUSE DESIGNER

*La tua casa ideale?  
Gli altri te la fanno  
solo immaginare, noi  
te la facciamo vedere!*

Vieni a scoprire la differenza!

[www.finson.com/news/3Ddreamhouse](http://www.finson.com/news/3Ddreamhouse)



Realizzazione di piantine in 2D con inserimento automatico di muri e porte • Funzione di stampa delle piantine • Gestione fino a 10 piani • Personalizzazione di scale • Viste multiple • Scelta fra 1500 oggetti diversi per l'arredamento • Libreria di oltre 1200 texture da associare ad ogni componente dell'appartamento • Fotorealistici effetti di luce e ombra • Visualizzazione del progetto con effetto giorno o con effetto notte • Possibilità di usare ed importare foto di ambienti • "Passeggiate" virtuali nella casa creata • Possibilità di creare filmati AVI • Visione del progetto in 3D/2D e da diverse angolazioni.



**A LIRE  
199.000**  
iva compresa



3D Dream House Designer  
è disponibile presso i migliori rivenditori

In esclusiva da

 **FINSON**

FINSON srl - Via Cavalcanti, 5 - 20127 Milano (ITALY) - Tel. 02/2831121 r.a.  
Fax: 02/2840254 - e-mail: [finson@finson.it](mailto:finson@finson.it) - [www.finson.com](http://www.finson.com)

