

Computer Art, Arte Programmata e Cinetica, Eidomatica

Daniele L.R. Marini
Milano, Giugno 2022

Scrivere oggi della Computer Art porta, per noi impregnati di storicismo, a cercare le origini, le radici di una forma espressiva che, senza pensarci troppo, si immagina essere una forma espressiva interamente nuova. Non cerco di dare una definizione di Computer Art, questa espressione suscita in ciascuno di noi un senso strettamente personale ma in generale impregnato del valore del primo termine *Computer*. Eppure, a ben vedere, quando si osservano le opere degli artisti più noti, ci si rende conto che il computer non gioca il ruolo principale, esso è giocato da altri fattori strettamente legati alla storia dell'arte. Si tratta del rapporto tra arte e scienza e tra arte e tecnica, dove per tecnica non intendo la tecnica operativa dell'artista ma la tecnica frutto della rivoluzione industriale.

Nella storia dell'arte troviamo figure, ad esempio, come Lucio Fontana, che nelle sue interviste ha cercato di mettere in luce l'ispirazione provocata dalle conoscenze del cosmo e della fisica, da un lato, e il desiderio di rappresentare, dall'altro, l'effetto emotivo di queste conoscenze. Alcuni hanno rintracciato negli innumerevoli esperimenti cromatici di Claude Monet con la raffigurazione delle ninfee, uno studio sperimentale sulla percezione del colore. Semir Zeki e Ludovica Marini Lumer, neuroscienziati, colgono un nesso strettissimo tra la percezione neuro-corticale del colore e l'uso espressivo dei colori nei Fauvisti.

Ma che dire dei cubisti, le sfide tra Braque e Picasso per scomporre quasi con una complessa lente prismatica il medesimo soggetto *Donna con Chitarra*? Anche i puntillisti francesi come Seurat sembrano anticipare la tecnica della composizione del colore dei televisori del secolo successivo, eppure riflettevano le ricerche scientifiche sul colore che in quegli anni da Helmholtz in avanti veniva sviluppate.

Tornando alla nostra *Computer Art*, oltre a questo nesso storico ce n'è uno più stretto e vicino. La Computer Art, stando a Wikipedia, nasce con primi esperimenti condotti negli anni '60 in USA con oscilloscopi per tracciare curve intrecciate (le figure di Lissajou) o per disegnare volti stampando caratteri con diversa densità apparente sulle prime stampanti dei computer. È questo un discorso troppo riduttivo, limitato alla individuazione di una data di origine, ma per determinare una data di origine occorre definire l'oggetto, il fenomeno, il movimento culturale che si cerca di delimitare. Preferisco perciò cogliere un passaggio più rilevante, quello del movimento



Figura 1 - Victor Vasarely

dell'Arte programmata e cinetica come la chiamò Lea Vergine in un suo saggio del 1983. Si tratta di un movimento artistico che si sviluppò tra il 1953 e il 1963, che Lea Vergine racconta in occasione di una mostra tenutasi a Milano nel 1983-1984. Caso (o meglio regola) vuole che l'anno prima sempre a Milano si fosse tenuta un'altra mostra: *Jarry e la Patafisica*, nella quale, per la prima volta venivano messi in mostra dei computer Apple II che mostravano sui loro primitivi schermi disegni fantasiosi, diciamo pure artistici, o che compilavano poemi casuali, come usavano fare i *Patafisici* come Raimond Quenau. Incontrai Aldo Spizzichino in quella mostra, dove con Marco Maiocchi presentavamo alcuni lavori pretenziosamente "artistici", e forse egli si convinse di dover usare un piccolo ma incredibilmente flessibile Apple II per procedere nella sua ricerca espressiva.

Ma torniamo all'Arte Cinetica Programmata. Già Victor Vasarely (1906-1997) e la Op-Art da lui promossa presenta i primi tratti di una espressione cinetica, un cinetismo percettivo, fondato su illusioni ottiche. Le sue raffigurazioni entrano nella moda negli anni '60, mentre le teorizzazioni derivate dagli studi della Gestalt ispirano la formazione stessa nella scuola del Bauhaus e, dopo la guerra, la scuola di Ulm. Si costituisce il Gruppo T, di cui fanno parte Giovanni Anceschi (allievo di Tomas Maldonado a Ulm), Davide Boriani, Gabriele Devecchi, Gianni Colombo. Al fianco scrivono critici come Umberto Eco, Bruno Munari; la Olivetti ospita mostre delle loro opere. I fondatori del gruppo scrivono:



Figura 2 - Davide Boriani,
Superficie magnetica

"Ogni aspetto della realtà, colore, forma, luce, spazi geometrici e tempo astronomico, è l'aspetto diverso del relazionarsi dello SPAZIO-TEMPO o meglio: modi diversi di percepire il relazionarsi fra SPAZIO e TEMPO. Consideriamo quindi la realtà come continuo divenire di "fenomeni" che noi percepiamo nella "variazione". Da quando una realtà intesa in questi termini ha preso il posto, nella coscienza dell'uomo (o solamente nella sua intuizione) di una realtà fissa e immutabile, noi ravvisiamo nelle arti una tendenza ad esprimere la realtà nei suoi termini di

divenire. Quindi considerando l'"opera" come una "realtà" fatta con gli stessi elementi che costituiscono quella "realtà che ci circonda" è necessario che l'opera stessa sia in continua variazione. Con questo noi non rifiutiamo la

validità di mezzi quali colore, forma, luce. ecc...., ma li ridimensioniamo immettendoli nell'opera nella situazione vera in cui li riconosciamo nella realtà, cioè in continua variazione, che è l'effetto del loro relazionarsi reciproco".

Scrive Lea Vergine:

"Dato per scontato che le arti visive avevano esaurito la loro funzione commemorativa e illustrativa, l'unica ragione perché entro una società in continua e rapida espansione potesse sopravvivere l'arte era la ricerca di nuovi rapporti. ... l'arte programmata (quando si programma, si prevede, si predetermina, si prefigura) e cinetica (si badi, laddove il cinetismo è programmato) ha rappresentato indubbiamente un sostanziale rinnovamento del fare e dell'intendere estetico. Inaugurando una nuova fase della visualizzazione e ampliando, tra l'altro, quella sfera della percettività ritenuta, fino ad allora, esclusivo dominio delle discipline scientifiche."

In queste parole è sintetizzato non solo il senso di quel movimento, che in Italia era rappresentato dal gruppo T, esse sintetizzano perfettamente anche il senso della Computer Art, dove entra di prepotenza la matematica, intesa come disciplina in sé e come fondatrice dei principi del calcolo automatico. Del resto, il passaggio da una *"realtà fatta con gli elementi che ci circondano ... in continua variazione"* a una realtà fatta di oggetti *virtuali in continua variazione* è brevissimo. E qui forse troviamo una prima, non esclusiva caratterizzazione della computer Art e del suo strettissimo rapporto che si svilupperà nel tempo con la Realtà Virtuale e la disciplina informatica su cui si fonda: la Eidomatica*.

Fino alla fine degli anni '60 la creazione di disegni e immagini con il computer era nelle mani di tecnici e scienziati. La potenza di calcolo e il costo delle macchine non permetteva di raffigurare qualcosa di più di semplici disegni tecnici. Nel decennio successivo, con il crescere della potenza di calcolo nasce la grafica interattiva, la *nonna* dell'attuale modo d'uso del computer con mouse e finestre. Negli Stati Uniti nei laboratori di ricerca si risolvono i primi problemi per raffigurare oggetti tridimensionali, cercando di rendere sempre più realistica la loro apparenza visiva. Il cinema scopre questa tecnologia e diventa il motore trascinante. È nel corso degli anni '80 che la tecnologia fa un altro balzo e compaiono i primi personal computer offrendo a chiunque l'opportunità di creare immagini e disegni. La voglia di creare filmati con il computer prende i giovani artisti e registi. In Italia esce *Pixnocchio* nel 1984 di Vanzetti e Laganà e vari produttori incominciano a creare sigle e pubblicità. Nel gergo del mondo della televisione si parla del *Graphi Computer*. Ed è a cavallo degli anni '70 e '80 che compaiono i primi artisti che usano il computer per le loro creazioni.

* Eidomatica è un acronimo costruito da εἶδος, che in greco significa forma, immagine, idea, e dal suffisso di *informatica* (cfr. Vocabolario della Lingua Italiana, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, 1987, p. 226)

Tra tanti nomi dei primi esperimenti di computer art italiana agli inizi degli anni '80 troviamo Michele Böhm e Marco Tecce che costituiscono il gruppo *Crudelity Stoffe*. Adriano Abbado, che agli inizi collabora con Böhm, e specializza presto le sue creazioni verso una sinestesia tra suono e immagine.

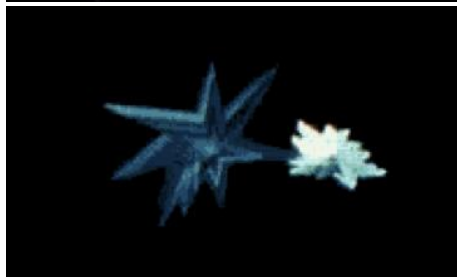
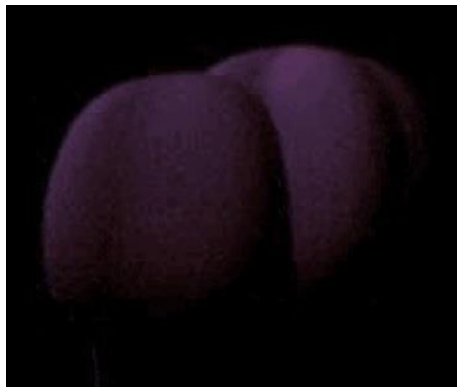


Figura 4 - Abbado. Timbri morbidi e timbri ruvidi

anni fin al 1990, mentre in Europa nascono il Festival *Ars Electronica* a Linz, *Imagina* a Montecarlo.

La produzione artistica con il nuovo mezzo diviene così importante che il Governo Francese decide di creare un finanziamento specifico, il *Plan Image*, per tutelare la cultura francese a rischio di venire posta in secondo piano dalla potenza finanziaria e tecnica delle imprese americane, non solo Hollywood ma le nascenti società di produzione di film e imagina a computer.



Figura 3 - Copertina. Michele Böhm e Marco Tecce

Presto gli autori si moltiplicano, mi limito a citarne alcuni, tra i quali molti sono attivi ancora oggi: I *Giovanotti Mondani Meccanici*, un gruppo di cui fanno parte Antonio Glessi, Andrea Zingoni, Maurizio Dami. Pubblicano strip disegnate con una tavoletta grafica e brevi animazioni. *Correnti Magnetiche*, Mario Canali e Riccardo Sinigaglia.

Si svolgono anche dei Festival, quello di Camerino del 1983 porta all'attenzione del grande pubblico queste forme espressive. Nato da una idea del produttore cinematografico Alfredo Bini, con il nome *Electronic Art Festival* vuol presentare l'arte elettronica anche come arte in sé. Verrà programmato per vari