

Storia dell'arte in codice binario

Intervista ad Antonella Sbrilli

Ida Gerosa

Con l'utilizzo del computer si aprono, oggi, nuove prospettive anche per la parte relativa allo studio e all'analisi delle opere d'arte sia antiche che contemporanee e all'interazione dell'utente con le stesse.

Si apre e si amplifica, così, un settore impossibile da immaginare solo qualche anno fa, nel quale sono cresciuti alcuni studiosi interessati a questo nuovo territorio artistico. Uno di questi è Antonella Sbrilli, docente di Arte Contemporanea, che con molto entusiasmo e capacità si è incuneata nell'approfondimento degli aspetti più diversi dell'analisi e dell'interazione con l'opera d'arte, attraverso il computer.

La conosco per la sua attività di insegnante e per il recente, appassionante libro che ha scritto: *Storia dell'arte in codice binario* (edizioni Angelo Guerini e Associati, Milano). Vorrei però che parlasse lei stessa più diffusamente del suo lavoro, dei suoi interessi specifici e delle sue intuizioni.

Antonella Sbrilli (A. S.) – Sono una ricercatrice di Storia dell'Arte Contemporanea, che insegno all'Università La Sapienza di Roma. Negli ultimi due anni ho scelto di offrire agli studenti una panoramica dei nuovi media digitali, intesi anche come metodo di ricerca nella Storia dell'Arte e nella creatività contemporanea. Lavorando mi sono accorta che questi strumenti non sono "innocui": ho notato che nel momento in cui sono entrati nel nostro panorama, anche la storia dell'arte consolidata ha subito una modifica. Il nostro punto di vista è cambiato.

E' iniziata così la sfida di raccontare alcuni episodi artistici attraverso questi "nuovi occhi" che ci hanno offerto delle possibilità inaspettate, grazie a un atteggiamento più immediato, ma anche più profondo, più sintattico.

Ida Gerosa (I. G.) - Ma come hai iniziato ad occuparti di questo?

A. S. - Nel '95 mi sono trovata nell'avventura del Cd'Art della collana di CD-ROM de La Repubblica, che adesso escono di nuovo con L'Espresso. Ne sono felice, perché è un'opera fatta sei anni fa, che dimostra di essere ancora valida. Allora mi era stato chiesto di collaborare e ho potuto mettere a frutto quegli esperimenti di interazione che già facevo nell'insegnamento della Storia dell'arte all'Università.

Ad esempio, per mostrare un'affinità tra artisti, invece di descriverla, visualizzavo con i mezzi analogici, in maniera diretta, l'intervento dentro l'immagine. Il passaggio al "digitale" permette di fare tutto ciò in maniera eccezionale.

Ho lavorato nella parte del Cd'Art in cui le interazioni vengono chiamate "Esercizi di stile": sono dei "giochi", termine che indica un apprendimento non passivo, in cui lo studente, o meglio l'utente del CD, può prendere l'iniziativa e intervenire attivamente. In questa interazione si stabilisce un nesso molto forte con la conoscenza. E questo è estremamente interessante!

Dicevo, mi sono trovata nella situazione di poter realizzare gli "Esercizi di stile" e lo ho fatto seguendo varie tipologie di interazione sulla riproduzione delle opere d'arte: la riproduzione digitale consente infatti un margine di manovra che la riproduzione fotografica non consente. Ad esempio, la possibilità di modificare un colore e di ritrovare poi il colore originale, oppure la possibilità di inserire dei particolari con il sistema dello scontorno A volte i risultati sono lampanti: ad esempio, c'è un quadro di Goya che raffigura la famiglia reale spagnola, in cui è stata inserita, in primo piano, una dama di corte presa da un quadro di Velazquez: è impressionante l'affinità di stile, la similitudine di queste immagini, per cui l'innesto non sembra un "corpo estraneo".

Naturalmente qui rientriamo in un ambito storicistico, ma ci sono esperimenti che si possono fare all'interno delle immagini soprattutto con la pittura contemporanea. Penso a Kandinsky quando studia le forme scientifiche inserendo leggere modifiche, per cui è facile fare analogie molto pertinenti.

I. G. – Dopo l'esperienza del 1995 come hai proseguito? A che cosa ti sei dedicata con più interesse ed entusiasmo?

A. S. – Dopo la realizzazione degli "Esercizi di stile" del Cd'Art ho visto dischiudersi nuovi orizzonti sui quali ho cominciato a riflettere. Ad esempio, che cosa succede alla nostra percezione, alla nostra conoscenza, al nostro godimento di un'opera d'arte visiva del passato e del presente, ma anche del presente prossimo, quando la vediamo riprodotta in digitale su uno schermo? Sembra un'osservazione semplice, ma è cruciale per il momento che stiamo vivendo.

Esattamente come ottanta anni fa, anche noi ci poniamo oggi le stesse domande che si pose Walter Benjamin, il filosofo e studioso tedesco, che si chiedeva cosa sarebbe successo della tradizione delle opere d'arte con l'uso della fotografia e del cinema.

Ecco noi, oggi, alla stessa maniera, ci chiediamo che cosa succederà con la riproduzione digitale che, bada bene, non è soltanto una riproduzione fotografica che può rappresentare in maniera eccellente l'originale, ma presenta l'originale in codice numerico binario. Questo significa che lo consegna a una manipolabilità che consente di intervenire in tante maniere, sia di tipo informativo, sia critico che di indagine, di approfondimento e soprattutto, come dicevo, di interazione. Queste sono alcune delle novità dei nuovi media per questo indirizzo, insieme alla manipolabilità delle informazioni da registrare e all'intervento personalizzato e personale dell'utente.

Anche se naturalmente questa attività è determinata da percorsi prestabiliti. Numerosi ma prestabiliti.

I. G. – Sono dei mezzi sicuramente innovativi che permettono soluzioni e interazioni straordinarie, come ad esempio le macchine fotografiche digitali che danno tali e tante opportunità e vantaggi da pensare di non poter tornare all'uso delle macchine fotografiche usate fino a ieri. Sono mezzi "utili". Che ne pensi?

A. S. - Ecco questo è forse l'aspetto più dirompente. Come hai detto tu: l'utilità di questi strumenti, ai quali non possiamo più rinunciare, come non possiamo rinunciare all'elettricità. Penso, però, che questo porti ad alcune riflessioni su un cambiamento più interno, più sintattico, di cui le tue opere possiamo dire che siano la riprova di quanto stiamo dicendo, oltre al dibattito che suscitano, perché c'è un aspetto di percezione di quello che vediamo, che corrisponde al modo in cui noi le percepiamo, come immagine, come composizione di forme, di colori e di un'atmosfera. E percepiamo ciò in modo tradizionale perché siamo abituati alla lettura tradizionale di un'immagine.

Ma noi sappiamo che l'immagine digitale ha dentro sé un codice e quel codice non ci è del tutto estraneo, neanche all'apparenza. Quindi è necessario interrogarsi sia dal punto di vista estetico che dal punto di vista filosofico sulla doppia natura dell'immagine digitale. Sia per quella creativa che non riproduce niente altro che "l'idea" e quindi viene dalla creatività di un'artista, che per quella che riproduce un'opera già esistente.

I. G. – Vorrei fermarmi a fare una piccola osservazione. Riferito a tutto quello che dici, il termine "digitale" è giusto e pertinente. Quando, invece, tanti si riferiscono alla computer art chiamandola "arte digitale", sono convinta che il termine non sia pertinente. Mi spiego. Noi ogni giorno mettiamo in moto i più diversi, piccoli computer che compongono gli oggetti che adoperiamo. Se ad esempio andiamo a fare un "doppler" o una "tac" o un'altra visita medica che necessita di macchinari, sappiamo che il dottore usa macchine che sono piene di piccoli o grandi computer. Tutto questo per dire che li usiamo o li subiamo anche senza saperlo o senza soffermarci con il pensiero. Questo uso è in qualche modo "inconscio". Ecco, la mia impressione è che chiamare la computer art, "arte digitale", sia come dire che l'arte che facciamo con il computer sia inconscia, cioè significa che non sappiamo esattamente quello che stiamo facendo. E' come dichiarare che sia un'arte non guidata dal pensiero, dalla creatività dell'artista.

A. S. – Il problema che poni è molto importante e rientra nella più vasta questione di nominare i nuovi media e le esperienze che ne scaturiscono. E' come all'inizio del cinema, della radio, allora non si sapeva come chiamare i prodotti che venivano da questi mezzi. Siamo nella stessa situazione, per cui posso concordare che l'utilizzo troppo pervasivo del termine "digitale" possa far scendere la distinzione fra un'intenzionalità linguistica nei confronti del mezzo, rispetto invece al termine "computer art" che invece indica un genere in maniera più precisa.

Mentre per quanto riguarda la riproduzione digitale delle opere d'arte penso che il termine si possa utilizzare.

Anche questa è una sfida che si apre insieme a quelle che abbiamo nominato all'inizio, cioè che nomi dare al nuovo scenario, alle nuove esperienze che ci aspettano e che sono in corso, e soprattutto quali saranno le nuove esperienze che

riusciranno a sintetizzare in maniera efficace la sfera dei contenuti, delle emozioni, della riflessione dell'uomo su se stesso, sul mondo in rapporto ai nuovi mezzi.

I. G. – Infatti sono nati e stanno crescendo nuovi filosofi, nuove strategie di visione. Tutto è cambiato e sta continuando a cambiare.

A. S. – Il termine "strategia" è molto corretto, come il termine "costellazione di competenze" e questo cambiamento va verso la complessità, non verso la linearità. Anche grazie all'interazione, ovvero alla chiamata in causa diretta di quello che prima era il pubblico solo spettatore; e quindi alla complessità delle proposte e dei percorsi che si devono fare per arrivare alla percezione completa. Al contrario della "vecchia" linearità a senso unico.

I. G. – Per quanto ho notato che gli spettatori, i non "addetti ai lavori", sono pronti in maniera spontanea, semplice ad accettare e a lasciarsi trasportare da quello che vedono, da qualunque "proposta" a cui assistono. Invece, mi sembra che le persone acculturate dal punto di vista artistico sono quelle che maggiormente hanno delle remore, delle censure.

Tu come ti poni davanti a queste opere?

A. S. – Quello che tu noti sulla ricezione delle opere di computer art, negli ultimi anni, è significativo della mutazione culturale in cui siamo immersi e del fatto che alcuni anni fa si percepiva la computer art come qualcosa di freddo, di meccanico, di automatico. Mentre invece stiamo diventando consapevoli che l'immagine, chiamiamola digitale, è un velo, una superficie, una pellicola che copre il vasto lavoro immateriale che c'è dietro. E' un lavoro sul codice, è come spiegare algoritmicamente alla macchina l'immagine che dovrà venire. E' un lavoro assolutamente non innocuo. E' un nucleo invisibile di lavoro che ha il suo peso anche nell'output, nell'immagine di superficie che vediamo come risultato. Nella computer art l'antica tecnica che gli artisti sviluppavano nella bottega si è trasferita nel lavoro sul codice, che però poi nell'immagine finale rimane nascosto. L'immagine numerica mette dunque in contatto una sfera logico-matematica con l'esperienza percettiva dell'arte e in questo senso rappresenta un confine fra due mondi ritenuti molto lontani.

I. G. – Vorrei passare a parlare più specificatamente del tuo libro *Storia dell'arte in codice binario*, che è uscito da non molto. Ce ne vuoi parlare?

A. S. – Il libro è uscito all'inizio del 2001 edito da Guerini di Milano, inserito nella collana Alfanet, collana che cerca di indagare sull'impatto dei nuovi media, sull'uso del computer, degli elaboratori nella cultura contemporanea.

Cerco di fare il punto su come la storia dell'arte può cambiare, su come la percezione e la conoscenza e la diffusione del patrimonio artistico italiano possano cambiare con l'uso delle nuove tecnologie. A partire da un loro utilizzo molto strumentale fino a uno più interno, spinto all'indagine delle opere d'arte stesse.

I campi che si aprono in questo rapporto sono molto vasti perché coprono il restauro, il restauro virtuale, la tutela del patrimonio artistico e la didattica della storia dell'arte. Nel libro mi sono occupata della loro diffusione attraverso i CD-ROM e la rete web.

I. G. – Quali nuovi lavori si possono avere, secondo te, da tutte queste possibilità che si stanno presentando e in particolare quelli a cui ti sei riferita nel libro?

A. S. – Uno dei cambiamenti che si sono avuti con l'arrivo di queste tecnologie è proprio nelle nuove figure professionali.

Gli stessi storici dell'arte devono aggiornarsi sulle opportunità, sulle potenzialità che questi mezzi sanno dare per la conoscenza e la diffusione della loro disciplina. Tra l'altro c'è la possibilità per gli storici dell'arte di collaborare in maniera molto attiva con tecnici, ingegneri, informatici, matematici per lo sviluppo di software per l'indagine oppure di nuovi linguaggi per il web, attraverso i quali la storia dell'arte può essere comunicata in maniera efficace e veloce; sempre tenendo conto delle possibilità di interazione con il pubblico sia di amatori che di studiosi, e soprattutto di giovani che "navigano" e utilizzano questi strumenti con grande facilità.

Quindi l'aspetto educativo, formativo è veramente esaltato.

I. G. – Continuiamo a parlare del libro.

A. S. – Vorrei brevemente illustrare le varie parti per darne un profilo più chiaro.

Oltre a una riflessione su cosa vuol dire riprodurre le opere del passato e del presente nel digitale, c'è anche un capitolo sul ruolo del web. C'è un'analisi dei siti web più importanti a cui si può accedere per avere informazioni, ma anche con i quali si può collaborare per la costruzione di un organismo di studi cooperativo, anche questa una caratteristica del tutto inedita. Ad esempio la "Victorian web" è un portale molto articolato per lo studio dell'arte dell'800 ed è un esempio di come la storia dell'arte può sfruttare queste potenzialità.

Inoltre ci sono accenni all'utilizzo del digitale per la ricostruzione non solo degli spazi architettonici, ma anche degli spazi virtuali che sono rappresentati nelle opere. C'è poi la presentazione di una serie di dispositivi che potrebbero essere utilizzati nel Museo per interfacciarsi con le opere d'arte, utilizzando la riproduzione digitale come interfaccia attiva per esplorare l'opera d'arte stessa. In particolare descrivo il prototipo di GAV (Galleria d'Arte Virtuale) realizzata nel 1998 da Mediamed Interactive con il Palazzo delle Esposizioni di Roma.

I. G. – Ho letto nell'introduzione del tuo libro il riferimento al Museo Immaginario auspicato da André Malraux. Parlamene più diffusamente perché mi sembra un'idea molto attuale. Ti confesso che è una delle cose a cui penso più spesso: il museo immateriale, il museo che c'è, ma "non esiste".

A. S. – Lo scrittore francese alla fine degli anni '40, inizi anni '50, fece questa riflessione molto personale e creativa che ha lasciato un segno nella cultura.

Aveva capito le caratteristiche e l'importanza della riproduzione, come Benjamin lo aveva capito all'inizio del '900. Malraux, alla metà del secolo scorso, si è interrogato sull'impatto che possono avere i documenti della civiltà figurativa di tutto il mondo; ha capito che potevano essere presentati in maniera istantanea e

contigua, cioè uno accanto all'altro attraverso la fotografia in bianco e nero o a colori.

Quindi ciascun curatore, studioso, appassionato poteva costruirsi un museo personale immaginario, appunto virtuale, anche se allora non si usava questo termine. Un museo lontano dagli originali fisici, ma che costruiva un percorso della storia delle civiltà visive del mondo, catturando le immagini e mettendole una accanto all'altra.

Queste sono riflessioni che si stanno riscoprendo e si stanno legando al momento attuale.

Infatti attraverso Internet possiamo istantaneamente scaricare le riproduzioni delle opere che ci interessano e metterle in memoria nel nostro computer. Quindi possiamo stamparle o creare un percorso di associazione, avendo così il nostro "Museo Personale".

Dal mio punto di vista di storica, è vero che tutto questo può portare con sé il rischio di un'arbitrarietà, ma è anche vero che offre una grande libertà di personalizzazione con un approccio diretto e veloce.

Oggi Malraux lo chiamerebbe "museo virtuale" e sono convinta che questa sia la direzione in cui si dovrebbero muovere tutti i musei: porgere sì al visitatore la collezione fisica, ma anche la possibilità di vedere e interagire (in un apposito spazio) con quelle opere che nel trasporto si possono rovinare o con le opere che non esistono più.

Inoltre, si potrebbero costruire spazi in cui proporre immagini suggestive e affini, in qualche modo legate tra loro, spazi in cui il visitatore possa ricostruire il "suo" museo.

I. G. – Sono totalmente d'accordo, e trovo tutto questo affascinante!

Aggiungerei che la stessa cosa si dovrebbe fare con il teatro, perché quello che presentano oggi è superato e ha un sapore di antico. Penso che si potrebbero invece adoperare scene e scenografie virtuali aiutate da immagini che possano supportare e ampliare la parola dell'attore. Tu che ne pensi?

A. S. – Penso che quello che auspichi sia una direzione che verrà seguita.

Di nuovo ci troviamo di fronte a nuovi spazi espressivi da riempire, esattamente come pochi anni prima del 1890, quando è nato il cinema e non si sapeva ancora che sarebbe diventata quell'arte che poi è diventata. Esattamente come per la convergenza della computer art con gli scenari immersivi, con l'interazione tra pubblico e opera.

Non sappiamo ancora che cosa effettivamente potrà venire fuori da tutto questo, quale linguaggio completo, efficace, semplice, diretto. Ma sicuramente non manca molto ad assistere all'uscita di un'opera "totale" nata dalle ricerche convergenti sia degli artisti che degli ingegneri, degli informatici, dei letterati, dei

drammaturghi, un po' come si diceva nel Romanticismo. Ma questa volta sarà un'opera che avrà anche la dimensione dell'interattività e della cooperazione.

I. G. – Concordo pienamente con te. Avrei voluto dire le stesse cose.