

UNIVERSITA' DEGLI STUDI ROMA TRE

Facoltà di Lettere e Filosofia

Corso di Laurea in D.A.M.S

Nuovo Ordinamento

Anno Accademico: 2004\2005

**Ida Gerosa: arti figurative,
performance, computer art**

Relatore

prof. Marco Maria Gazzano

Candidato

Giada Totaro

Indice

<i>p</i>	4	<i>Introduzione</i>
.	10	L'incontro tra arte e computer - Lo sviluppo dell'informatica - Computer art: l'arte del codice digitale
	22	Appunti per una biografia critica - Ida Gerosa: arti figurative, performance, computer art - Verso una nuova estetica - Verso la performance multimediale - Un'artista multimediale tecnologica
	44	Computer art: colore, forma, movimento - L'arte tecnologica spirituale di Ida Gerosa - Cambia il lavoro dell'artista - L'uso e la percezione del colore - L'uso e la percezione della forma
	60	Analisi di opere: - <i>Memorie d'acqua</i> (1992) - <i>Polarità convergenti: colore, suono, danza</i> (1994) - <i>Viaggio all'epicentro dell'essere</i> (1998) - <i>La via</i> (2002) - <i>Palazzo Civiltà si accende</i> (1997) e la <i>Torre della Pace</i> (2003)

81	Ida Gerosa e la critica dagli anni '80 ad oggi
87	<i>Appendice</i>
	Workshop di Ida Gerosa al Convengno internazionale
	di Cinema & Arti elettroniche
97	<i>Apparati</i>
107	<i>Bibliografia essenziale</i>

Introduzione

Nell'anno 2003 ho avuto il piacere di conoscere personalmente Ida Gerosa, computer artista proveniente dalle arti tradizionali, in occasione del Convegno di "Cinema & Arti elettroniche", organizzato dal Dipartimento Comunicazione e Spettacolo dell'Università degli Studi Roma Tre, al Teatro Palladium.

L'incontro con l'artista è stato per me l'inizio di una grande avventura nel mondo delle arti elettroniche.

Non ho mai creduto che oggi giorno fosse possibile un confronto diretto così costruttivo con un artista: con grande sorpresa, Ida Gerosa si è dimostrata di un'umanità e di un'apertura al di fuori delle convenzioni. Grazie alle possibilità offerte dal Convegno internazionale, Ida Gerosa ha sostenuto un dibattito aperto con la platea, ha proiettato l'opera *Il settembre*, ha distribuito gratuitamente il cd-rom con tutte le sue opere dal 1983 al 2001 ed ha lasciato la sua e mail al pubblico, invitandolo a tenersi in contatto con lei. Così ha conquistato la mia stima, come in una rivelazione ricevuta in un lampo tanto da stare attenti a tenerla stretta e a coltivarla nell'intimo per lungo tempo.

Da quel momento ho intrapreso lo studio delle arti elettroniche e della computer art con passione e costanza.

La mia tesi, *Ida Gerosa: arti figurative, performance e computer art*, è divisa in cinque capitoli fondamentali.

Nel primo "Lo sviluppo dell'informatica" osservo il progresso di questa scienza attraverso l'evoluzione del computer, da calcolatore

elettromeccanico a mezzo per fare arte, ambito in cui è introdotta la computer artista romana.

Nel secondo “Appunti per una biografia critica” ho ripercorso le tappe fondamentali della sua presenza dal 1983 al 2006: il 1983 è l’anno del primo contatto dell’artista con l’elaboratore presso la sede del Centro scientifico IBM di Roma; il 1984 segna l’inizio della sperimentazione della formazione artistica tradizionale con i nuovi procedimenti grafici al computer, con la scoperta di una nuova estetica; dal 1986 al 1992 continua la ricerca presso l’Istituto di Astrofisica Spaziale del CNR di Frascati, inaugurando nel 1992 la sua prima performance multimediale con *Memorie d’acqua* a Fontana di Trevi; nel 1994 i fratelli Araco ospitano Ida Gerosa presso la Tecnoteam di Pomezia, aprendole la strada verso la tridimensionalità, tappa fondamentale per lo sviluppo del linguaggio estetico delle sue opere; proseguo il percorso biografico viaggiando fino al 2005 attraverso le mostre e gli eventi, la fondazione dell’ “Artnet-tentrA”, la sua attività come giornalista nella rivista “MCmicrocomputer”, le partecipazioni alle Biennali di Arti elettroniche, le tappe internazionali, i riconoscimenti più importanti, come ad esempio l’inserimento del suo nome nel 1993, da parte di Silvia Bordini, nell’Enciclopedia Treccani.

Nel terzo capitolo “Computer art: colore, forma, movimento” approfondisco la figura dell’artista con uno sguardo al nuovo significato che ha assunto la ricerca artistica; inoltre, attraverso una modesta analisi comparata con le teorie esposte da W. Kandinsky nel suo *Lo spirituale nell’arte*, ho analizzato il valore del colore, della forma e del movimento nel passaggio in arte, ed in Ida Gerosa in particolare, al digitale numerico.

Per quanto riguarda quest’ultimo capitolo, il mio approccio con Kandinsky è stato un aiuto fondamentale per la comprensione del linguaggio pittorico, anche se ammetto che il tempo a disposizione non è stato sufficiente per un approfondimento più dettagliato. Avrei piacere, in futuro, di poter sviluppare questa linea d’indagine, in quanto l’ho trovata fondamentale per tracciare una continuità tra le arti tradizionali, la multimedialità e la computer art.

Nel quarto capitolo “Analisi di opere” conduco l’interpretazione di cinque opere/evento rappresentative degli snodi di sviluppo del percorso della computer artista: *Memorie d’acqua* (1992), *Polarità convergenti: colore, suono, danza* (1994), *Viaggio all’epicentro dell’essere* (1998), *La via* (2002), la *Torre della Pace* (2003), esposizione collettiva internazionale ideata ed organizzata da Marco Maria Gazzano, reinterpretando il progetto mai finanziato *Palazzo Civiltà si accende* (1997).

Nell’ultimo capitolo “Ida Gerosa e la critica dagli anni ’80 ad oggi” raccolgo alcuni dei più interessanti appunti di critica da parte delle personalità che maggiormente hanno seguito il percorso dell’artista.

Nell’appendice ho inserito la versione integrale del colloquio con Ida Gerosa durante il workshop tenuto al Convegno di “Cinema & Arti elettroniche”, redatto da me in memoria dell’esperienza.

Qualche giorno prima della consegna definitiva della mia tesi, ho ricevuto un’ e mail molto importante da parte di Ida Gerosa, con un documento di Pierluigi Ridolfi, direttore dell’Area Ricerca del Centro Scientifico IBM di Roma:

«All’inizio degli anni ’80 ero responsabile della ricerca della IBM in Italia. Tra i vari progetti che avevamo in cantiere tre ebbero un grande successo: un programma per trascrivere il linguaggio parlato, un sistema per elaborare le immagini a colori, un metodo matematico per determinare con grande precisione la soluzione di certi tipi di equazioni molto complesse. [...]

Il terzo progetto fu di calcolo numerico. L’esigenza ci era venuta dall’Agip, che cercava sistemi più precisi per stimare il profilo degli strati geologici a grande profondità, informazione indispensabile per perforare i pozzi solo dove l’assetto delle rocce rendeva teoricamente possibile l’esistenza di un giacimento. A questo scopo venivano fatte scoppiare delle piccole cariche di dinamite e si registravano gli echi delle esplosioni riflessi dal sottosuolo. Da questi echi, con calcoli matematici molto raffinati, si poteva ricostruire l’andamento degli strati. Un mio ricercatore, esperto in metodi di elaborazione basati sulla trasformata di Fourier, li aveva applicato al caso dell’Agip ottenendo dei risultati straordinariamente precisi che contribuirono al suo successo nelle attività di esplorazione petrolifera. La trasformata di Fourier generava degli spettri di moduli e frequenze che avevano un aspetto estetico gradevole, indipendentemente dal loro significato. Provammo a proiettare questi spettri sul sistema a colori prima citato e ottenemmo con immensa sorpresa delle immagini bellissime, assolutamente originali, affascinanti. Le vide Ida Gerosa, moglie di un collega e amico, e ne fu incantata. Volle saperne di più: come si

generavano queste immagini, come si modificavano, come si rappresentavano. E fin qui niente di straordinario: ma il colpo geniale, che caratterizza l'atto creativo dell'artista, Ida l'ebbe quando intuì che poteva modificare le equazioni matematiche di partenza per ottenere gli effetti di colore voluti.

Così nacque una splendida avventura. Ida stette qualche anno in laboratorio con noi, in simbiosi con il calcolatore, creando dal nulla una nuova tecnica pittorica basata su algoritmi matematici, gli stessi che consentivano all'Agip di perforare pozzi con grande sicurezza. Le fornimmo assistenza e facemmo in modo che per lei le equazioni divenissero l'equivalente di quello che la tavolozza fu per Michelangelo: uno strumento in grado di produrre capolavori, però solo se in mano ad un artista. E con questa nuova tecnica per dipingere Ida Gerosa cominciò ad interagire nello spazio cromatico, che seppe ben presto gestire con grande maestria, creando emozioni e trasferendo all'esterno le sue intime visioni del mondo».¹

Questo documento racchiude il messaggio che intravidi quando assistetti per la prima volta alla proiezione di *11 settembre*. Da tempo, coltivo intimamente il bisogno di raggiungere un linguaggio che possa unire pacificamente i popoli della terra in comunicazione: essendo una studiosa anche dell'arte teatrale, l'uomo e la sua esistenza mi coinvolgono nella ricerca di un linguaggio del corpo e del pensiero che possa esprimere l'atmosfera della nostra epoca. Con lo sviluppo delle nuove tecnologie, con l'evoluzione del computer e della Rete, ho capito che questi sono due elementi fondamentali e necessari per questo discorso. Con Ida Gerosa ho avuto la visione dell'arte che Kandinsky chiama «monumentale»:² «movimento musicale, movimento pittorico e movimento coreografico interagiscono per stimolare la triplice azione del movimento interiore, dando vita alla composizione scenica».³

Le sue opere propongono un linguaggio artistico spirituale realizzato attraverso la tecnologia: l'uso del colore, della forma e del movimento tendono tutti all'universale, essendo l'espressione delle emozioni di ogni uomo.

¹ P. Ridolfi, *Quando i numeri diventano colori*, in S. Fabri (a cura di), *Cervello, labirinto di emozioni. Una musica costante*, (catalogo mostra Biblioteca comunale, Terni 2-10 marzo 2006), Terni 2006

² W. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst, Insbesondere in der Malerei*, Murnau 1910, (trad.it. E. Pontiggia) *Lo spirituale nell'arte*, SE, Milano 2005, p.83.

³ Ibid.

La sensibilità di quest'artista è una via per iniziare a comunicare la nostra più profonda soggettività, utilizzando lo stesso codice attraverso cui oggi si stanno traducendo tutti i linguaggi e i mezzi di comunicazione nell'ambito del divenire multimediale: il meta-codice digitale.⁴

La computer art di Ida Gerosa racchiude in sé un consiglio per ogni artista che non abbia voglia di arrendersi alle difficoltà della nostra epoca, segnata da violenza e terrore. A noi artisti odierni è chiesto un impegno maggiore. Non è affatto vero che le possibilità e la libertà d'espressione siano tappe dell'umanità già conquistate e alla portata di tutti. Non è affatto vero che stiamo coltivando una cultura pluralista e pacifista.

Abbiamo la possibilità, grazie alle arti elettroniche e alla computer art, di promuovere vie alternative per la comunicazione tra i popoli, ma dobbiamo lavorare duro affinché questa nostra passione possa diventare qualcosa di concreto e non un'alienante fantasia.

Attraverso la biografia di Ida Gerosa, ho capito il valore e l'importanza fondamentale della «Ricerca», anche se purtroppo oggi in Italia si assiste ai tagli dei fondi in questo settore.

I giovani artisti dovrebbero sposare gli studi scientifici e la Ricerca. Essi devono riuscire ad occupare i vertici del mondo politico, economico e culturale in modo da avere la possibilità di covare e creare minuziosamente nel tempo, un'arte che, con l'«inganno dei sensi», cambi il punto di vista delle persone che impediscono la rinascita dell'umanità. Queste ultime, con le loro scelte, consapevoli o inconsapevoli, inaffiano i popoli d'odio, pregiudizi e violenza.

Se Ida Gerosa ha creato una nuova tecnica pittorica, quindi un nuovo linguaggio di comunicazione, con gli stessi algoritmi matematici che servivano all'Agip per perforare i pozzi di petrolio ... cerchiamo d'immaginare l'aspetto che potrebbe assumere l'intero pianeta se nella mente di ogni politico, di ogni ricercatore, di ogni giornalista, di ogni profeta, ci fosse l'anima di un artista.

⁴ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, ed. Garzanti, Milano 2004, p. 11.

In generale, ho mantenuto lungo l'intera tesi lo spirito idealista che mi caratterizza da sempre. Grazie ai valori di speranza e amore per la vita che Ida Gerosa mi ha trasmesso, ho potuto instaurare un rapporto positivo con il mondo delle arti elettroniche, le quali inizialmente e stupidamente, mi apparivano come disumanizzanti.

Ammetto la carica utopica di alcune mie argomentazioni, ma ho preferito affrontare il lavoro con uno spirito puro e positivo verso il futuro. Credo che le nostre menti siano sature abbastanza di sofferenza e negatività a causa della situazione storica che stiamo subendo ogni giorno, con la conseguente opera d'informazione terroristica messa in atto attraverso i media.

Lungi dal voler negare la criticità del periodo in atto, ho preferito affrontare quest'esperienza ricercando valori positivi in un'atmosfera di gioia per la conoscenza e il progresso dell'umanità, per non cadere in una sterile cronaca dei nostri tempi.

Per questo ringrazio profondamente Ida Gerosa e il suo spirito che mi ha riscaldato nelle lunghe e solitarie giornate di crescita e di lavoro.

L'incontro tra arte e computer

Lo sviluppo dell'informatica

All'inizio del ventunesimo secolo la società mondiale attraversa un periodo di rivoluzioni d'ampia portata. Il progresso tecnologico e lo sviluppo dell'informatica stanno influenzando la maggior parte dei paesi del mondo nelle fasi d'organizzazione politica, economica e sociale. Si sta sviluppando un nuovo tipo di comunicazione: dopo la rivoluzione della riproducibilità tecnica,¹ dalla stampa alla fotografia e al cinema, e la seguente, della riproducibilità tecnica a distanza,² con l'entrata in campo del telegrafo, del telefono, della radio e della televisione, oggi, l'osmosi tra computer e Rete c'immerge nella terza rivoluzione, detta, della sintesi digitale connettiva.³ Computer e Rete costituiscono la nostra "finestra aperta sul mondo".

E' nata la possibilità di comunicare a livello globale e la nostra cultura tende a modificarsi e ad arricchirsi grazie a questo grande scambio informazionale al di sopra delle coordinate spazio-temporali. Da una parte, nell'individuo, aumenta la consapevolezza del suo essere nel mondo, il suo senso di responsabilità nei confronti degli altri popoli: «La coscienza pubblica, invece di essere confinata, nelle sue fasi più attive, ai gruppi locali, si estende progressivamente con quel reciproco

¹ W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt 1955, (trad. it E. Filippini) *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 3ª ed. Einaudi, Torino 2000, p.20.

² A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, ed. Garzanti, Milano 2004, p. 11.

³ Ibid.

scambio di suggerimenti e opinioni che la nuova situazione rende possibili, finché più ampie nazioni, e infine il mondo intero, potranno essere compresi in un vivido insieme mentale»⁴

(C.H. Cooley).

Dall'altra, i sistemi di comunicazione governati in maniera non democratica dalle gerarchie politiche, limitano e manipolano la conoscenza del reale e il potere d'intervento da parte dei popoli stessi: «Il pubblico è considerato come "massa", come aggregato d'individui ciascuno solitario fruitore dei messaggi veicolati dai mass media, ciascuno influenzabile e, come si disse, "persuadibile", ciascuno di fatto passivo attore non protagonista del processo di comunicazione.»⁵

I chilometri di fibra ottica che virtualmente collegano gli individui in comunicazione, costituiscono una struttura simile ad un'enorme ragnatela: una tela immensa, dalle fila lunghe ma impercettibili, nelle zampe di un grasso e insaziabile ragno. La creatura minaccia di sfondare la sua stessa casa, ignara dei miliardi di piccoli esseri, che stretti nei fragili gusci delle loro uova, bussano scalpitanti alla vita: «Le gerarchie burocratiche (fondate sulla scrittura statica), le monarchie mediatiche (che si reggono sulla televisione e il sistema dei media) e le reti dell'economia internazionale (che impiegano il telefono e le tecnologie del tempo reale) mobilitano e coordinano solo parzialmente le intelligenze, le esperienze, le tecniche, i saperi, e l'immaginazione degli esseri umani.»⁶

Il protagonista di quest'epoca è il computer: esso rende possibile la sintesi numerica di qualsiasi linguaggio attraverso la programmazione e il codice numerico.

Nato come calcolatore elettronico⁷, il computer, dal verbo latino *computare*, «fare di conto»⁸, ha attraversato ben quattro generazioni di sviluppo. La prima generazione⁹, durata venticinque anni, dal 1935 al

⁴ " G. Losito, *Il potere dei media*, Carocci Editore, Roma 2004, p. 24

⁵ Ibid. p.32

⁶ P. Lévy, *L'intelligenza collettiva*, ed. Feltrinelli, Parigi 1994, p. 17

⁷ S. Bordini, *Come gli artisti adoperano il computer*

⁸ A. Bedetti, *Computer*, in «Storia in Network »

⁹ *Prima generazione*, in www.computermuseum.it

1960, vede la nascita dei primi calcolatori elettromeccanici di dimensioni enormi: «Bessie» il calcolatore elettromeccanico Harvard Mark 1, realizzato nel 1944 nei laboratori IBM da Howard Aiken insieme ai ricercatori dell'Università di Harvard, pesa cinque tonnellate ed ha ottocento chilometri di cavi con un totale di settantaseimila componenti.¹⁰ Con l'invenzione dei transistor entriamo nella seconda generazione,¹¹ dal 1956 al 1965: in particolare nel 1957, nasce il primo calcolatore interamente a transistor, il Modello 2002 della Siemens AG.¹²

La nascita del circuito integrato rivoluziona l'informatica della terza generazione,¹³ fino al 1975: i tempi di calcolo sono brevissimi e le dimensioni si riducono, con relativo ed imprevedibile abbassamento dei costi. All'inizio degli anni settanta si sviluppano i microprocessori: nella quarta generazione¹⁴ l'entrata del computer nelle case é alle porte. Nuovi oggetti e servizi vengono legati all'uso dei microchip offrendo nuove possibilità al mondo dell'informazione, dei media, della televisione, del cinema, delle arti e della ricerca scientifica.¹⁵ Nascono i Personal computer.

Oggi il computer é la «metatecnologia»¹⁶ capace d'integrare e rielaborare al suo interno tutti i media e tutti i linguaggi espressivi: questa rivoluzione é resa possibile mediante il processo di digitalizzazione dei dati, cioè la trasformazione di qualsiasi informazione nel codice numerico binario.

Il personal computer odierno ha due componenti fondamentali ed interdipendenti: l'«hardware», la componente materiale, hard disk e

¹⁰ A. Bedetti, op. cit.

¹¹ *Seconda Generazione*, in www.computermuseum.it

¹² Ibid.

¹³ *Terza generazione*, in www.computermuseum.it

¹⁴ *Quarta generazione*, in www.computermuseum.it

¹⁵ *Quarta generazione*, in www.computermuseum.it

¹⁶ G.O. Longo, *Il nuovo Golem*, ed. Laterza, Bari 1998, p. 5.

periferiche, ed i «software», cioè i vari sistemi operativi, o programmi, che servono a far funzionare la macchina.¹⁷

Il computer é una macchina che esegue programmi, il cui comportamento simula comportamenti intelligenti e la cui struttura s'ispira a quella del cervello, proponendosi come suo modello.¹⁸

La tecnologia informatica pervade la collettività modificandone le strutture in maniera irreversibile.¹⁹ A causa dell'elevata velocità e potenzialità con cui essa si evolve, l'individuo non riesce a controllare totalmente i cambiamenti in atto: le nuove tecnologie e i nuovi media hanno un altissimo potenziale diffusivo, manipolatorio, invasivo e pervasivo.²⁰ Esse determinano un nuovo tipo di rapporto tra arte, etica e comunicazione, imponendo nuovi interrogativi alla società d'ordine etico e politico.²¹ Da ciò si deduce l'urgenza di un'armonia dell'individuo con il «tecnomondo»²² in crescita.

Il principale ostacolo alla formazione di un'«etica pluralistica»,²³ nel rispetto dei popoli e delle loro differenze, é la mancanza di democratizzazione nell'uso delle nuove tecnologie: il potere economico e politico gestisce attraverso il mercato il nuovo patrimonio tecnico e culturale. Al posto di una collettività comunicante nascono nuove categorie gerarchiche determinate dalle differenze economiche di ciascun paese, le quali contribuiscono alla frammentazione e all'alienazione comunicativa: la virtualità del mondo digitale tecnologico è gestita con una politica d'entertainment informazionale, per il mantenimento dei mercati e delle classi di potere, a discapito della libera divulgazione e crescita del patrimonio culturale mondiale.

¹⁷ M. Borelli, N. Savarese, *Te@tri nella Rete*, ed. Carocci, Roma 2004, p. 15.

¹⁸ " G.O. Longo, op. cit. , p. X.

¹⁹ " Ibid. p. XII.

²⁰ " A. Balzola, A.M. Monteverdi, op. cit. , p. 13.

²¹ " Ibid.

²² " Ibid.

²³ " A. Balzola, A.M. Monteverdi, op. cit. , p. 13.

L'arte, la cui funzione è quella di sperimentare la tecnica, e la tecnologia, per la creazione di nuovi linguaggi, permette un'interpretazione non autoreferenziale²⁴ dei mezzi a disposizione. Essa rappresenta la via principale per un riscatto culturale ed etico del «villaggio globale»²⁵ di cui tanto si sente parlare, ma del quale non ci si sente parte attiva fino in fondo. Non è la tecnologia ad essere negativa, bensì l'uso che se ne fa.

L'arte tecnologica, mediante un principio di metafora, rende interpretabile il tecnomondo sul piano simbolico e psicologico, grazie alle sue potenzialità di simulazione ed esplorazione cognitiva,²⁶ innaffiando le radici della collettività.

Ad esempio le arti digitali utilizzano il «metamedium»²⁷ tecnologico, il computer, integrando altri media e linguaggi espressivi: il «meta-codice»²⁸ digitale è il protagonista di questo processo.

Nasce il concetto di «multimedialità»²⁹ il quale, in termini generali, designa questa tendenza nuova delle arti: l'uso simultaneo di più modalità, strumenti o supporti di comunicazione a carattere tecnologico.

Il divenire multimediale, o più precisamente, «intermediale»,³⁰ trasforma i linguaggi artistici tradizionali, dando vita ad interessanti tendenze: da una parte, nascono forme artistiche ibride come la videoarte, il video-teatro, la video-danza, le videoinstallazioni,³¹ dall'altra ne fioriscono delle nuove. Computer art, software art, net art, hacker art, web cartoon, cyber-art, arti virtuali e interattive,³²

²⁴ "Ibid. pp. 12-13.

²⁵ "G.Losito, *op. cit.*, pp. 13-36.

²⁶ A. Balzola, *op. cit.*, *Principi etici delle arti multimediali*, pp. 436-437.

²⁷ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *op. cit.*, p. 1.

²⁸ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *op. cit.*, p. 10.

²⁹ Ibid. p.1.

³⁰ Ibid. p. 8.

³¹ Ibid. p.11.

³² Ibid.

costituiscono lo scenario artistico del nuovo millennio, ricoprendo, perciò, un ruolo fondamentale per la creazione di un'etica e di una mitologia del tecnomondo.

Inoltre, anche le forme storiche dei mass media sono tramutate entrando nel digitale: nascono la musica e la scena elettroniche, la fotografia e il cinema digitale, la radio e la televisione interattive.³³

Da questo quadro generale si evince che, a prescindere dal campo di provenienza artistica, ogni artista che voglia rappresentare questa epoca è chiamato ad affrontare il digitale, o quanto meno le tematiche relative a questo importante passaggio epocale.

L'integrazione multimediale dei linguaggi ha trasformato il contesto e le modalità di creazione artistica.³⁴

Il significato e l'uso di alcuni termini come calcolo, informazione, cervello, intelligenza, memoria,³⁵ comunicazione, museo, pubblico, sta cambiando.

E via via, ne nascono dei nuovi: simulazione, mente, realtà virtuale, cyberspazio,³⁶ immersione, sinestesia, interattività, autore collettivo, artista tecnoscientifico, spett-attore,³⁷ e così via.

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.

³⁵ G.O. Longo, op. cit. , p. 5.

³⁶ Ibid.

³⁷ A. Balzola, A.M. Monteverdi, op. cit. , pp. 13-15.

Computer art: l'arte del codice digitale

La computer art indaga la natura ed il linguaggio elettronici del computer. Essa affonda le sue radici nello sviluppo delle importanti ricerche delle avanguardie artistiche del Novecento, del cinema assoluto, dell'immagine astratta,³⁸ dell'arte cinetica, della grafica e quindi della computer grafica.

E' importante perché con le sue immagini sintetiche rifonda una nuova estetica,³⁹ sintetizzando in sé tutta la storia dell'immagine elettronica, nel suo uso nella televisione, nel cinema elettronico, nelle videoinstallazioni e nella videoarte in particolare.

Sappiamo che l'immagine elettronica può essere analogica digitale o sintetica. La prima è frutto di una conversione dell'energia luminosa in energia elettrica attraverso telecamere e fotocamere e si basa su una codificazione dell'informazione in numero, una trasformazione del segnale in calcolo.⁴⁰

Le immagini sintetiche, invece sono interamente progettate numericamente attraverso algoritmi.⁴¹ In questa maniera, s'interroga concettualmente la materia elettronica, per scoprirne codici di scrittura, strutture linguistiche autonome e nuovi indirizzi d'utilizzo.

³⁸ A. Balzola, A.M. Monteverdi, op.cit., M.G. Mattei, *Il percorso storico della computer art*, pp.266-268.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ S. Lischi, *Il linguaggio del video*, ed. Carocci, Roma 2005, pp. 91-92.

⁴¹ Ibid.

La computer art condivide con la videoarte, con la quale spesso è confusa, il lavoro non naturalistico sulla temporalità, sul colore, sulle forme e la mescolanza con lo sguardo della musica, del cinema e della pittura.⁴²

I risultati di quest'arte sono rappresentativi di come l'immaginario collettivo, attraverso il fenomeno della conversione multimediale dei linguaggi, stia cambiando.

Infine, attraverso la Rete, la computer art tende alla comunicazione globale e quindi alla creazione di un linguaggio universale attraverso l'inter-codice digitale.⁴³

Scrivendo Couchot: «Con il numerico l'immagine si decompone nei suoi ultimi costituenti: i pixel. Ma mentre questa decomposizione la rende, almeno teoricamente, inalterabile, duplicabile all'infinito, trasmissibile senza alcuna perdita, dunque totalmente stabile, fissa[...] dà allo stesso tempo all'immagine fluidità dei numeri e del linguaggio, la capacità di rispondere alle minime sollecitazioni del riguardante, alle più inattese, la rende instabile, mobile, mutevole, penetrabile. La vita dell'immagine d'ora in poi non può più dipendere che da un soffio. Ma da questo soffio che semina al vento i frammenti della sua superficie, l'immagine attinge anche il potere di nascere altrove, diversamente, di essere alla fine più che un'immagine».⁴⁴

Nella computer art l'artista instaura un rapporto con il computer del tutto personale.

Alcuni artisti partono dalla base, cioè dalla programmazione, altri utilizzano programmi già esistenti: nascono così i «software d'artista»,⁴⁵ i quali acquistati dall'industria informatica diventano versioni commerciabili al pubblico. Questo fenomeno di «divulgazione» ha una doppia faccia: grazie all'enorme diffusione di questi programmi oggi si sviluppa un sostrato d'ignoranza circa le strutture e le potenzialità programmatiche del computer. Una

⁴² Ibid. pp. 77-78.

⁴³ A. Balzola, A.M. Monteverdi, op.cit., p. 8.

⁴⁴ S. Bordini, op.cit., p. 15.

⁴⁵ I. Gerosa, *Il pozzo dei desideri*, ed. Salon Privé, Pontedera 1995, p.

proliferazione di giovani artisti praticano fotografia digitale, videoarte, computer art, animazione 3D, grazie a programmi commerciali preconfezionati e soprattutto senza alcuna conoscenza delle tecniche di programmazione.

Come può nascere in questa massificazione e strumentalizzazione del mezzo tecnologico un'arte innovativa e non autoreferenziale? Quale rivelazione si può raggiungere attraverso metodologie precostituite e sistemi chiusi, che non lasciano la possibilità alle facoltà immaginative di interagire con le potenzialità del computer? Com'è possibile creare immagini senza conoscere la natura elettronica e le scoperte dei pionieri?

« Comprendere, significa capire il punto di vista dell'artista. Si è detto che l'arte è figlia del suo tempo. Un'arte simile può solo riprodurre ciò che è già nettamente nell'aria. L'arte che non ha avvenire, che è solo figlia del suo tempo ma non diventerà mai arte del futuro, è un'arte sterile. Ha vita breve e muore moralmente nell'attimo in cui cambia l'atmosfera che l'ha prodotta. Anche l'altra arte, suscettibile di nuovi sviluppi, è radicata nella propria epoca, ma non si limita ad esserne un'eco e un riflesso; possiede invece una stimolante forza profetica, capace di esercitare un'influenza ampia e profonda. La vita spirituale, di cui l'arte è una componente fondamentale, è un movimento ascendente e progressivo, tanto complesso quanto chiaro e preciso. E' il movimento della conoscenza.»
(W. Kandinsky)⁴⁶

In questo mondo meccanizzato ed elettrico, si ha fame di spiritualità: essa è l'unica forza capace di rendere l'uomo profeta di nuovi linguaggi e di nuovi valori per la società.

Al contrario, si è circondati da un mondo fatto di prodotti artistici e artisti "patinati", che, dell'immagine elettronica digitale, ne sfruttano solo le capacità di definizione e di luminosità fine a se stesse e alle loro vetrine.

E' all'incontro tra arte, scienza e società che si deve guardare e non agli "effetti speciali" del digitale.

Come non vedere una comunità danzante in nome del progresso e della conoscenza? Individui capaci di determinare l'ascesa verso una società pluralista e pacifista? Una società che dell'immagine digitale

⁴⁶ W. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst, Insbesondere in der Malerei*, Murnau 1910, (trad.it. E. Pontiggia) *Lo spirituale nell'arte*, SE, Milano 2005, p.20.

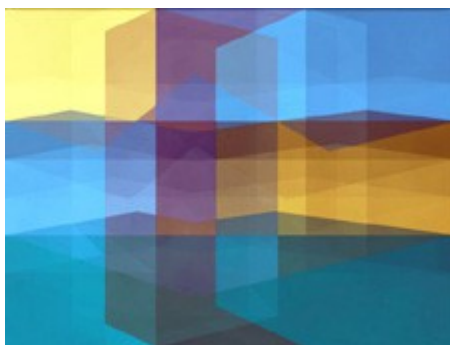
ne utilizza il potere, non a scopo di manipolazione, ma di comunicazione, attraverso un codice globalmente connesso? In questo contesto generale, Ida Gerosa, computer artista romana dal 1984, rappresenta un esempio artistico morale, e decisamente multimediale, fondamentale: non soltanto perché è un'artista proveniente dalle arti tradizionali, ma perché con le sue opere offre un esempio di altissimo livello del rapporto tra arte, tecnologia, scienza e società.

Tutti i computer artisti nascono circa vent'anni fa dal lavoro sperimentale presso le più grandi sedi di ricerca scientifica, dall'informatica all'astronomia, dalla matematica alla chimica.

Processo, progetto, programmazione, sono alcuni dei termini-chiave che ci spiegano come quest'arte ricerchi nuove soluzioni di creazione dell'immagine contro la tendenza massificante delle immagini mediatiche, delle quali si avverte nient'altro che la saturazione e l'inquinamento.⁴⁷

Sono i pionieri della computer art e delle arti elettroniche, in generale, gli artisti dai quali bisogna trarre nutrimento spirituale: i Vasulka, Nam June Paik, Yoichiro Kawaguchi, Harold Cohen, Jean-Pierre Hébert, Kenneth Knowlton, Ben Laposky, Manfred Mohr, Vera Molnar, A. Michael Noll, Lillian Schwartz, Rejane Spitz, John Whitney Sr. Mark Wilson, Edward Zajec, Mario Sasso, Robert Cahen, Naumann, Bill Viola, Gianni Toti, Ida Gerosa e tanti altri d'altissimo livello, rientrano nell'area delle arti multimediali digitali. Attraverso l'interpretazione artistica dell'uso delle nuove tecnologie, in comunione con le conoscenze della scienza e della storia, riempiono i tasselli del pensiero post-umanistico in fase d'espansione ridefinendo lo statuto stesso delle arti e della figura dell'artista.

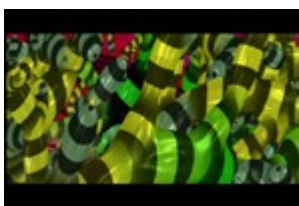
⁴⁷ O. Longo, op.cit., p.3.



E. Zajec, 6/6 frame of *Orphic 6.2*, digital video.⁴⁸



K. Kwnolton, *Untitled*.⁴⁹



H. Kawaguchi, *Wriggon*, 1999.⁵⁰

⁴⁸ Cfr. www.dam.net

⁴⁹ Cfr. www.kwnolton.com

⁵⁰ Cfr. www.kawaguchi.org

Appunti per una biografia critica

Ida Gerosa: arti figurative, performance, computer art

«Ho voglia di vedere, capire, conoscere tutto.
Vorrei leggere tutti i libri che trovo.
In ogni attimo perso, mi sembra di aver perso la vita.
Vorrei poter dipingere tutto senza tralasciare nulla:
l'universo intero e l'atomo.
Ma come?
E come avere il tempo per farlo?»
(I.Gerosa, 1976) ¹



1960: Scuola Statale Arti Ornamentali, Ida Gerosa (al centro), corso di stampa su stoffa con l'insegnante Angiolina Giuliani.

Ida Gerosa é nata a Roma ed é una computer artista proveniente dalle arti tradizionali. Il suo percorso formativo inizia con lo studio di psicologia presso l'Università La Sapienza di Roma e con gli studi di arti figurative presso il Centro Statale di Arti Ornamentali della stessa città.

Da sempre concentra i suoi interessi sui temi della percezione visiva esplorandoli, non solo a livello teorico e scientifico, bensì attraverso la

¹ I. Gerosa, *Il pozzo dei desideri*, Salon Privé, Pontedera 1995, p.15.

pratica e lo studio delle tecniche artistiche artigianali: sculture in rame e superfici lavorate con il fuoco, pittura, grafica, xilografia stampata a mano, linoleografia, serigrafia, acquaforte e tantissima acquatinta.²

La giovane artista è curiosa e sensibile nei confronti della realtà in cui si trova immersa. Il clima di rinnovamento ideologico e culturale, iniziato con l'opera di ricostruzione di tutta quella cultura giovanile protagonista del dopoguerra, la generazione del '68, permette la nascita delle arti elettroniche audio-visive: «Le arti elettroniche audio-visive, a partire dalla videoarte [...] possono essere molte cose insieme. Anzitutto una serie di “modi di produzione” di opere [...]E le opere prodotte intervengono -in genere dislocandoli e ridefinendoli- sia negli ambiti tradizionali dell’ “arte” sia in quelli della “comunicazione moderna”; sia nella comunicazione individuale e tra individui (dalla conoscenza di sé all’interattività) sia in quella tra individui e macchine (computer, televisori, telefoni ecc...). Così come sono intervenute[...] negli ambiti di pertinenza della cosiddetta “comunicazione di massa” (pubblicità, moda, televisione, radio, messa in scena e/o messa in immagini di spettacoli, multimedialità ecc...)» (M.M. Gazzano).³

Negli anni ottanta l'urgenza per molti artisti diventa quella di una soluzione artistica che possa interpretare e rappresentare i continui e veloci cambiamenti dello sviluppo della tecnologia, soprattutto dell'informazione, le cui origini risalgono ai primi anni del novecento: la tecnologia informatica e i mezzi di comunicazione di massa, dalla stampa alla neonata televisione, invadono la società ad una rapidità tale che, la formazione di un'etica e di un'ideologia capaci di determinare in “tempo reale” un'armonizzazione tra l'individuo e il tecno-mondo⁴ nascente è, ancora oggi, una questione in fase di accesa discussione e costruzione.

² "Ibid. p. 100.

³ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004, cap. 6, M.M. Gazzano, «Comporre audio-visioni. Suono e musica sulle due sponde dell'Atlantico alle origini delle arti elettroniche», p. 147.

⁴ Ibid., p. 13.

Ida Gerosa fa parte di quest'ondata travolgente: cerca con fede e determinazione una nuova chiave per la sua arte. Decide d'intraprendere una direzione più consona al clima della sua epoca, così inizia ad interessarsi

all'informatica e allo sviluppo tecnologico generale.

Ma é proprio il suo background ad aprirle la strada verso una rivoluzione molto importante, con la scoperta di una nuova estetica.

Verso una nuova estetica



1985: Ida Gerosa al Centro Scientifico IBM di Roma.

Nel 1983 avviene il primo contatto dell'artista con l'elaboratore e nel 1984 ottiene di fare ricerca presso il Centro Scientifico IBM di Roma. Pier Luigi Ridolfi direttore dell'Area Ricerca, le consente di fare uno stage di un anno e mezzo.⁵

Lo scopo é quello di sperimentare la formazione di stampo tradizionale con gli innovativi procedimenti grafici al computer.

Dal primo istante la mente di Ida Gerosa si carica di nuovi impulsi e speranze.

Presso lo stesso centro collabora alla creazione del primo programma grafico a colori prodotto nel mondo, un programma creato per girare sull'elaboratore "Azienda", la macchina 7350 dell'IBM: un elaboratore con due terminali video, uno per i comandi ed uno per la

⁵ I. Gerosa, op. cit., p. 157.

costruzione delle immagini, legato ad un'unità centrale, grande come una stanza. Un elaboratore con il quale è stato possibile creare di una tavolozza con 4096 colori.⁶

Mario Fantini é il ricercatore IBM che costruisce questo programma.⁷

Ida Gerosa inizia a creare immagini generate al computer, basandosi su calcoli matematici, algoritmi, i quali strutturati in maniera definitiva, creano un software specifico per specifiche modalità operative, in questo caso il suo "software d'artista"⁸ personale.

Queste immagini si chiamano immagini sintetiche e differiscono dalle immagini digitali analogiche: queste ultime, sono prodotte attraverso una digitalizzazione di dati che vengono dall'esterno, ovvero una trasformazione di qualsiasi informazione precostituita nella realtà, nel codice numerico binario (processi di campionamento e quantizzazione),⁹ attraverso scanner, videocamere e altre periferiche.

Le immagini sintetiche sono elaborate utilizzando direttamente la materia elettronica del computer attraverso calcoli ed algoritmi e senza alcun rapporto diretto con la realtà esterna al mezzo adoperato. Il risultato è l'ottimizzazione e la velocizzazione di tutta una serie di tecniche ed operazioni, che potremmo definire come i tradizionali passaggi obbligati della produzione dell'immagine artistica. Ciò permette la crescita delle potenzialità delle funzioni operative ed immaginative dell'uomo, il quale ha la possibilità di sviluppare fantasia e creatività in maniera quasi esclusivamente «mentale», senza alcun condizionamento dall'esterno, né di tipo materiale, né tanto meno di tipo morale.

Pura ricerca estetica, e quindi un'arte di alto livello concettuale.

⁶ G. Totaro, *Incontro con Ida Gerosa*, colloquio redatto su commissione del prof. M.M.Gazzano, *Cinema e Arti Elettroniche: IX Convegno Internazionale di studi cinematografici*, promosso dal Dipartimento di comunicazione letteraria e spettacolo, Università Roma Tre, Teatro Palladium, Roma, 11/12/2003, p. 1.

⁷ I. Gerosa, op.cit., p. 157.

⁸ Ibid. p. 112.

⁹ Balzola, Monteverdi, op.cit., F. Amerio, «La mutazione digitale. Fotografia, cinema, video», p.181.

L'arte di Ida Gerosa si serve della tecnologia per produrre valori estetici diversi e coerenti con le proprie strutture e costituisce perciò una nuova estetica. Grazie a lei possiamo interpretare la realtà odierna: spiritualmente e tecnologicamente laica, la cui esperienza individuale è riassuntiva e non distruttiva dell'esperienza collettiva, e quindi della società globale.

La computer art, è un esempio di sintesi con cui è possibile superare il gap tecnico ed etico delle arti nella nostra società, basata sulla produzione di massa con una cultura di massa, tecnologica.

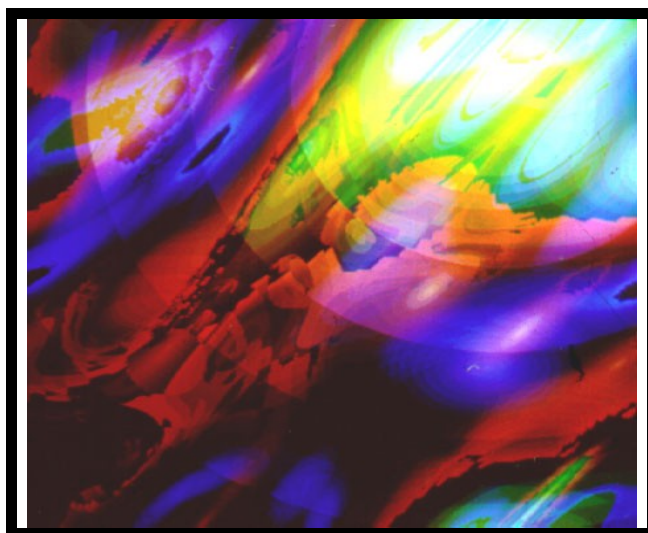
La sua ricerca è indirizzata a nuovi modi della percezione: nei primissimi anni, esplorando il 2D, pone l'accento «sulla relazione “staticità/movimento”, entrando in relazione critica, anche con il cinema tradizionale».¹⁰

Nell'ottobre del 1985, dopo un anno di ricerca, Ida Gerosa proietta le sue prime immagini di computer art, presso il Centro di Sarro a Roma: l'artista, nell'allestimento per il pubblico, «non pensa a come “metterle in movimento”,¹¹ bensì a come farle percepire in movimento senza ricorrere al videoproiettore collegato al computer. Fissa le sue immagini su un'altro supporto, la fotografia, e le mette in sequenza attraverso una proiezione su diapositiva: sequenze di “totali” destrutturati nei relativi dettagli, producendo un effetto di “immersione” nell'opera da parte dell'osservatore».¹²

¹⁰ M.M. Gazzano, *Il “cinema” dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositivi, estetiche e storie Moderne*, Quattroventi, Urbino, 1999, p. 305.

¹¹ Ibid., p.308.

¹² Ibid.



Ida Gerosa, *Verso la luce*, 1989.

Per questa ragione possiamo considerare questo primo approccio «come “arte cinetica numerica”»: ¹³ è un’arte, non della restituzione del movimento, come ad esempio il cinema tradizionale, bensì, della sua “creazione” attraverso processi e codici che dirigono il movimento stesso» (M.M. Gazzano). ¹⁴

Di fondamentale importanza è anche l’uso del colore: con lo scopo di rappresentare l’enorme quantità di stimoli sovrapposti, pressanti, che la società tecnologica offre all’uomo odierno, l’artista conduce un lungo lavoro di costruzione, in cui ogni scelta è adottata in relazione alle operazioni successive e al contesto generale. Una ricerca costante di rapporti precisi di toni e di forme in equilibrio, con tonalità sature e brillanti ottenute per sovrapposizione di più piani di colore e forme, fusi tra loro.

Mario de Candia, giornalista de “La Repubblica”, il quale da questo momento in poi segue Ida Gerosa lungo tutto il suo percorso, scrive un interessante articolo di critica circa questa prima mostra. Egli denota come la computer artista abbia acquisito piena padronanza dell’intero mezzo elettronico: «Un universo visivo precedentemente inesistente al suo intervento, ma non alla sua volontà, e che risponde ad una “economia” che richiede soluzioni sempre diverse le quali

¹³ Ibid.p. 307.

¹⁴ Ibid.

individuano e costituiscono una apertura ai flussi delle molteplici sollecitazioni e potenzialità offerte dal mezzo stesso».¹⁵ Il giornalista chiarisce inoltre come l'atto di quest'artista non sia un attacco ai tradizionali modi di fare arte, bensì una loro rivalutazione alla luce delle recenti trasformazioni all'interno della società: non è tanto l'immagine ad essere rivoluzionata, bensì il suo procedimento di realizzazione attraverso un codice matematico che permette la costruzione di una realtà concettuale.

Emergono i primi interrogativi circa l'avvenire del fare arte: quale sarà il futuro ruolo dell'opera d'arte e dei nuovi artisti? Quali saranno le problematiche da affrontare circa le possibili modalità di fruizione da parte del pubblico dei mezzi di comunicazione di massa? In quale maniera tutto ciò, trasformerà le abitudini visuali e comunicative tra le persone? Siamo agli albori teorici di tutto un dibattito, ancor oggi accesissimo, e non privo di controversie e pregiudizi da risolvere.

Mario Penelope giornalista de "L'Umanità" scrive nel novembre del 1985, circa la stessa mostra: «La proiezione di immagini da elaboratore elettronico, fatta da Ida Gerosa presso il Centro di Sarro, è stato un incontro culturale che ha trasceso le abituali presentazioni di lavoro artistico. Ci si è trovati di fronte ad una nuova estetica e, ad una nuova tecnica di sviluppo dell'immagine».¹⁶

Tra il 1986 e il 1987 grazie ad Alberto Tripi, presidente dell'ISI, Ital Sistemi per l'Informatica, Ida Gerosa sperimenta anche su Personal Pc dell'IBM con il programma «Lumena».¹⁷

Il 30 giugno 1986 Ida Gerosa conclude lo Stage di ricerca con l'elaboratore in IBM.¹⁸

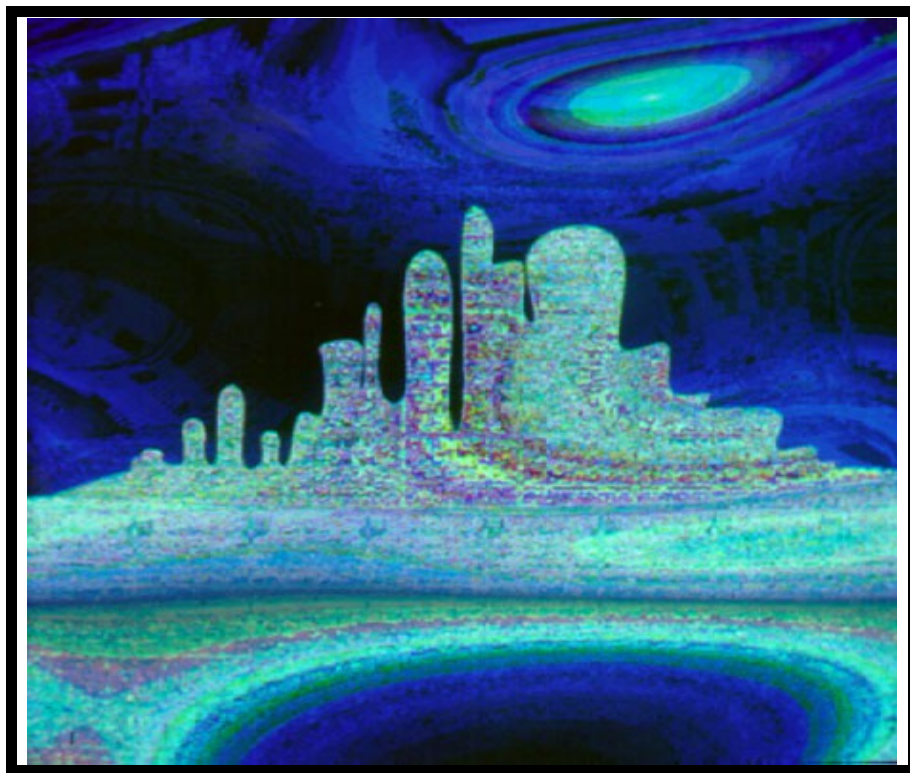
¹⁵ M. De Candia, *Presentazione di Mario de Candia al Centro di Sarro*, in cd-rom «Ida Gerosa 1983/2001», Roma, 1985.

¹⁶ M. Penelope, *Arte con l'elaboratore*, in cd-rom «Ida Gerosa 1983/2001», Roma, 1985.

¹⁷ I. Gerosa, op. cit., p.156.

¹⁸ Ibid. p. 40.

Verso la performance multimediale



I.Gerosa, *Città sospesa*, 1990

Dal 1986 al 1992 Ida Gerosa continua a lavorare con lo stesso programma grafico presso l'Istituto di Astrofisica Spaziale del CNR di Frascati, all'interno del Centro Calcolo, sezione dell'istituto con Carlo Mazzitelli alla direzione.¹⁹

Durante i primi anni, l'arte di Ida Gerosa é inserita nel neonato e commerciale filone artistico della videoarte: generico termine coniato in America negli anni sessanta, esplosa nel clima della rivalutazione sperimentale del mezzo cinematografico, dagli sviluppi delle avanguardie storiche, in poi. In particolare, Ida Gerosa, è una delle

¹⁹ Gerosa, op.cit., p.157.

prime personalità artistiche in Italia, a comprendere e a considerare il computer come un «mezzo a dimensione umana» e ad utilizzarlo come strumento e materia artistica insieme. Per questo motivo è più esatto parlare di computer art, considerandola un sottoinsieme delle arti elettroniche.

Ida Gerosa scopre una nuova estetica e comprende la capacità peculiare del computer, senza farsi sopraffare dai pregiudizi tecnofobici assai diffusi in questo periodo: il computer estende i confini della creatività e quindi anche della comunicazione artistica, in quanto mezzo costruito per eseguire operazioni tipicamente umane e quindi «protesi mentale dell'uomo».²⁰

L'opera *Multivisione* del 1988 può essere considerata come il primo manifesto di poetica: un attraversamento nella natura elettronica dell'elaboratore, per svelarne gli intrecci e le possibilità di costruzione. Attraverso quest'opera, comprendiamo l'intento dell'artista di ricercare, e quindi di dimostrare, come la percezione della realtà e dell'esistenza, sia data dalla sintesi di differenti punti di vista, stimoli, messaggi, ricordi:

il risultato é un'unica melodia di colore e textures, la cui fruizione determina un viaggio simile all'ascolto della musica, dove singole parti significanti creano un tutto significativo per l'ascoltatore. Egli percepisce e crea un racconto interiore d'emozioni e sensazioni, altrimenti comunicabili.

Del 1989 é un importantissimo progetto, *Immagini dell'immaginario*, allestito nell'ambito della manifestazione dell'Eur "Produrre a Roma", sponsorizzata dall'Unione Industriali di Roma (UIR).²¹ Ida Gerosa crea immagini appositamente sul tema dell'industria proiettandole all'interno di una struttura a mezza spirale, nel Palazzo dei congressi. Questa opera segna un'ulteriore sviluppo delle possibilità della computer art: l'incontro di arte, scienza e ambiente sociale, in questo caso, industriale. 92.000 persone visitano l'allestimento: un racconto attraverso la storia percettiva della tecnica industriale, intesa come

²⁰ Gerosa, op.cit., p. 134.

²¹ Ibid. p. 158.

memoria, capacità d'invenzione e applicazione, per la creazione di nuove realtà sociali.

La vita di Ida Gerosa inizia a diventare sempre più ricca di appuntamenti, eventi, riconoscimenti.

Nel 1991 Vito Accardi, giornalista di Rai 3, le fa un'intervista nella sua postazione al CNR, mandata in onda nella rubrica "Votapagina".²²

Il 17 giugno 1991, Maria Grazia Mattei presenta la computer art di Ida Gerosa a Milano, all'interno della rassegna "Film maker".²³

Il 18 luglio 1991, Marco Maria Gazzano le organizza uno spazio per una "mini-personale" all'interno del Festival dell'Unità all'Isola Tiberina.²⁴

Il 22 settembre 1991 a Tarquinia, Marco de Candia la presenta nella sala consiliare del comune, accompagnata dalla musica degli "Art of noise".²⁵

Nel 1991 avviene un passaggio di fondamentale importanza, legato al salto che la Gerosa si prepara a compiere verso un ulteriore sviluppo della sua estetica.

Un pensiero tratto dal suo diario racconta, in poche righe, l'esperienza dell'illuminazione artistica, la "visione", la quale sopraggiunge durante le ore in cui l'artista è libera di dialogare sola con se stessa, senza condizionamenti esterni: «A studio ho provato a muovere uno specchio che rifletteva un'immagine, per rimandarla dovunque dentro la stanza e poi sul palazzo di fronte. Quando l'ho vista sul palazzo, ho pensato immediatamente al fascino che avrebbe assunto proiettata su un monumento». (Gerosa, 30 gennaio 1991).²⁶

Ida Gerosa intraprende la strada della performance multimediale: il 24 giugno 1992, *Memorie d'acqua*, è una videoinstallazione proiettata sul Nettuno della Fontana di Trevi, con accompagnamento in musica elettronica e coinvolgimento libero del pubblico passante.

²² I. Gerosa, op.cit., p. 106.

²³ Ibid. p. 111.

²⁴ Ibid. p. 113.

²⁵ Ibid. p.115.

²⁶ Ibid. p. 106.

Le videoinstallazioni consentono di tradurre quel bisogno di «coinvolgere il pubblico in “multivisioni sinestetiche”, intrecciando le tecniche del cinema, del teatro, dell’architettura, della videoarte, della performance, della scultura e delle arti visive».²⁷

Dal 1986 aveva dichiarato che, dal lavoro con il computer, è nata in lei la sensazione che «le pareti dello spazio pittorico stiano letteralmente esplodendo [...] per la non contemporaneità degli eventi».²⁸ Negli anni cerca la soluzione per rendere la «Luce», intesa come «materia mutata in un flusso d’energia, spazio diluito nel tempo»,²⁹ l’unica vera protagonista della sua arte.

Liberandosi dallo schermo esplora l’ambiente e con la sua luce lo modella, ne sottolinea direzioni, interpretazioni, lo rende eterno, memoria stratificata dinamica. Il tutto con il tocco delicato dell’energia della luce, la quale illumina senza corrompere, suggerisce senza offendere, evoca senza sporcare né distruggere.

Per questo primo progetto sceglie un monumento storico di Roma, la Fontana di Trevi, luogo di passaggio di milioni di persone da tutte le parti del mondo: il rapporto tra l’arte del passato, legata ad un presente materiale, che invoca alla storia futura di tutta l’estetica, attraverso la Luce di una computer artista.

Il 6 luglio 1992, la 7350, la macchina con cui l’artista ha lavorato per otto anni, si rompe ed il CNR non ha sovvenzioni per ripararla.³⁰

Il 4 settembre 1992 partecipa per il Teatro Comunale di Locarno con uno spettacolo particolare: computer art di sua produzione, musica elettronica di Graziano Mandozzi e interpretazione della ballerina Margrit Huber.³¹

Ida Gerosa sogna da sempre un’integrazione di tutti i linguaggi espressivi. Spesso, nell’ideazione dei suoi progetti, oltre alla

²⁷ Balzola, Monteverdi, op.cit., S. Cargioli, «Oltre lo schermo: evoluzioni delle videoinstallazioni», p. 288.

²⁸ Gerosa, op.cit., p. 143.

²⁹ Gerosa, op. cit., p. 143.

³⁰ Ibid. p.125.

³¹ Ibid. p. 126.

progettazione grafica, aggiunge note con riferimenti al tipo d'accompagnamento musicale, alla possibilità di danzatrici o attori, all'uso di parole, frasi, singhiozzi della quotidianità, per poter raggiungere una «fusione di tutte le arti».³²

Per tutto l'anno 1993, torna in IBM per sperimentare un nuovo programma che fa riferimento alla 7350, con solo 250 colori a disposizione. Ciò ovviamente non è una bella notizia.³³

Il 2 aprile del 1993 proietta le sue immagini in multivisione in un concerto di musica elettronica di Enrico Angarano e Fulvio Biondo, al Circolo degli artisti a Roma.³²

Nello stesso anno, affiancata da Marco Maria Gazzano, conduce un incontro sulla virtualità nella produzione artistica, alla cattedra d'Arte contemporanea di Silvia Bordini, docente nella Facoltà di Lettere all'Università La Sapienza di Roma.³³

Insomma, anche il 1993 riserva fortuna e riconoscimenti alla computer artista: il 10 maggio viene inserita da Silvia Bordini, curatrice dell'aggiornamento dell'area "linguaggi visivi" dell'Enciclopedia Treccani, nell'elenco degli artisti di riferimento.³⁴

In soli 9 anni di ricerca e lavoro, Ida Gerosa assume un ruolo di primaria importanza nella società odierna, soprattutto per le nuove generazioni assetate dalla ricerca di percorsi individuali in una società globale, bisognosi di guide ed esempi morali, reali.

Leggendo il suo nome sulla Treccani, dichiara di avere «la sensazione che in questa maniera non morirò completamente».³⁵

³² Ibid. p. 54.

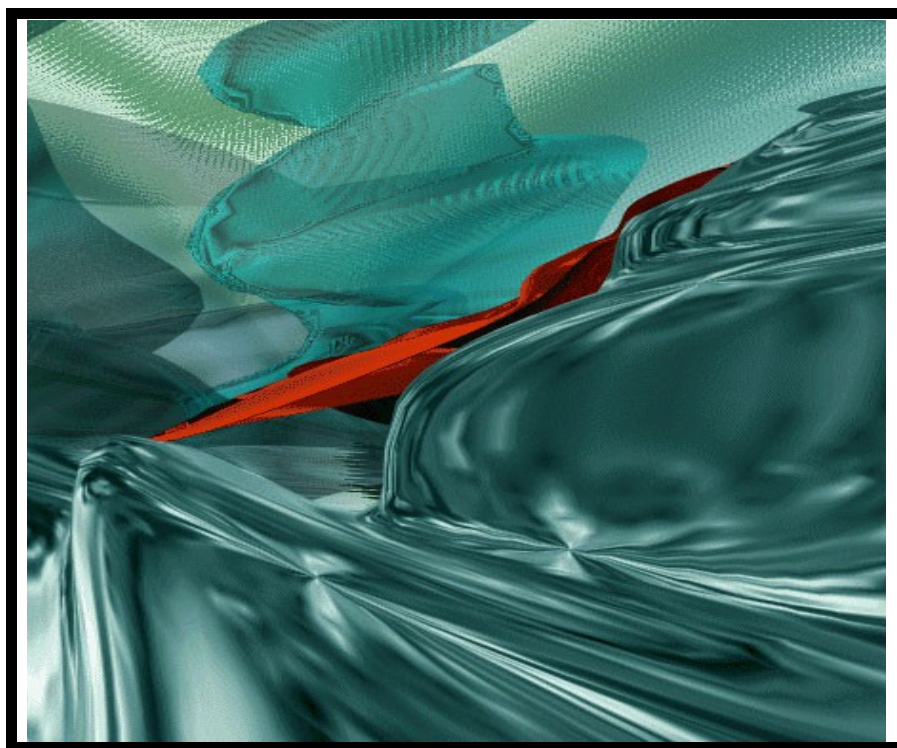
³³ Ibid. p. 130.

³⁴ " Ibid. p. 129.

³⁵ " Ibid. p. 130.

³⁶ Ibid.

Ida Gerosa un'artista multimediale tecnologica



I.Gerosa, *Amicizia*, 1994.

Nel 1994 i fratelli Araco ospitano Ida Gerosa presso la Tecnoteam di Pomezia (Roma) per farle sperimentare il Risc/6000 il programma TDI della Thompson, il quale permette la tridimensionalità e l'animazione, nonché l'intera gamma dei 16.000.000 di colori programmabili.³⁶

Dopo il primo periodo di sperimentazione, dichiara: «[...] Sono riuscita a piegare anche questo rigidissimo programma e ad usarlo secondo la mia maniera di espressione. La «protesi mentale» fa quello che il mio cervello chiede...» (Gerosa, 19 maggio 1994).³⁷

³⁶

³⁷ Ibid. p. 134.

Oltre a questo importantissimo passaggio, il 1994 é coronato dalla creazione dell' "Artnet-tentrA".³⁸ un giornale web per l'arte, il quale si propone come finalità, non solo quella di essere il contenitore delle esperienze di Ida Gerosa, curatrice dello stesso sito, bensì un contenitore «globale» di tutte le iniziative artistiche del mondo nelle quali esiste un uso intelligente e creativo della tecnologia. Articoli di giornale, saggi, recensioni, promozione di spettacoli, iniziative e convegni. Una piattaforma aperta multimediale, in cui ognuno ha la possibilità di aggiungere il suo piccolo pezzo di memoria e di pensiero, con un'email, con uno scritto, con un invito, con un'idea, anche semplicemente con un saluto.

Un sito, la cui interfaccia é rimasta invariata sino ai nostri giorni, per volere della stessa Ida Gerosa, in quanto «documento» della storia dell'evoluzione della grafica multimediale sul web: fotogrammi di recenti opere spezzano con i loro colori e le loro forme innovative con il contesto generale del sito web, a testimonianza di come sia possibile perpetrare il senso della storia e della memoria anche attraverso la nuova comunicazione informatizzata.

Con l'uso della tridimensionalità, le videoinstallazioni di Ida Gerosa conquistano soluzioni sempre più ardite in cui il pubblico é "costretto", non solo, a percepire l'insieme tramite tutti e cinque i sensi, bensì ad essere spett-attore³⁹ di un evento in cui egli deve muoversi, deve stimolare la sua curiosità intellettuale e motoria, intraprendere percorsi, decidere gesti ed interazioni possibili con l'opera.

Così, l'arte della Gerosa continua a espandere le sue fila in contesti artistici sempre più vari: il 27 gennaio 1994, Luciana Di Raimondo la coinvolge per una serata di beneficenza per il "Soroptimist", un club di donne che fanno volontariato in vari settori e per l'occasione organizza la serata in tre parti con titolo *Polarità convergenti: colore, suono, danza*. Massimiliano Milesi cura la regia dell'intero evento,

³⁸ cfr. www.mclink.it/mclink/arte

³⁹ Balzola, Monteverdi, op.cit., p. 15.

ribadendo la fascinazione dell'interazione tra danza, musica elettronica e computer art.⁴⁰

Nello stesso anno Mirella Bentivoglio porta Ida Gerosa alla Biennale di San Paolo in Brasile.⁴¹

Il 6 ottobre 1994 Ida Gerosa progetta una mostra alla Galleria De Florio a Roma: un *Bosco elettronico* composto da tronchi sospesi semiluminosi proiettanti sul terreno le sue ultime immagini, per suggerire ai visitatori l'ingresso nel magico mondo della nuova visione estetica, con accompagnamento di musica elettronica di Enrico Angaro e Fulvio Biondo.⁴²

A febbraio del 1995 nella Galleria Salon Privé di Sergio Rispoli, la sua mostra, *Il pozzo dei desideri*, è giocata tra una retroproiezione all'interno di un «pozzo» di ottanta immagini dal suo repertorio e i riflessi di queste ultime sul soffitto della sala, con commento sonoro di Piero Pierucci.⁴³

In occasione di quest'iniziativa viene edito e pubblicato il libro-diario *Ida Gerosa. Il pozzo dei desideri*, Salon Privé Edizioni: undici anni di computer art, con i contributi dei più importanti critici d'arte, ma anche, i commenti, le confessioni personali, le gioie dalla famiglia, i dolori delle perdite, i pensieri e i saluti personali a tutte le persone incontrate.⁴⁴

Nel 1996, sponsorizzata dall'Acea, proietta *Incontri di emozioni* sulla Fontana dei Fiumi a Piazza Navona.⁴⁵

Dal 1997 al 2001 cura la rubrica Arte informatica, in "MCmicrocompputer", una rivista informatica mensile: articoli e interviste con artisti, critici d'arte, docenti ed esperti, in cui Ida Gerosa

⁴⁰ Gerosa, op.cit., pp. 131-132.

⁴¹ Ibid. p.133.

⁴² Gerosa, op.cit., pp. 135-136.

⁴³ Ibid. p. 137.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ cfr. www.mclink.it/mclink/arte

affronta le tematiche delle evoluzioni dell'arte, soprattutto elettronica.⁴⁶

Ida Gerosa sente il bisogno vitale di dimostrare e di raccontare la computer art e la sua presenza nel mondo in tutte le sfaccettature, per chiarirne gli intenti, per dimostrarne i risultati.

Assume un ruolo di primaria importanza nella società odierna, non soltanto perché è un'artista proveniente dalle arti tradizionali, e poi è divenuta una computer artista, ma anche perché compie giorno dopo giorno una importantissima azione di diffusione dei saperi, attraverso la «multimedialità», contribuendo alla democratizzazione e quindi, al miglioramento della cultura nella società di massa.

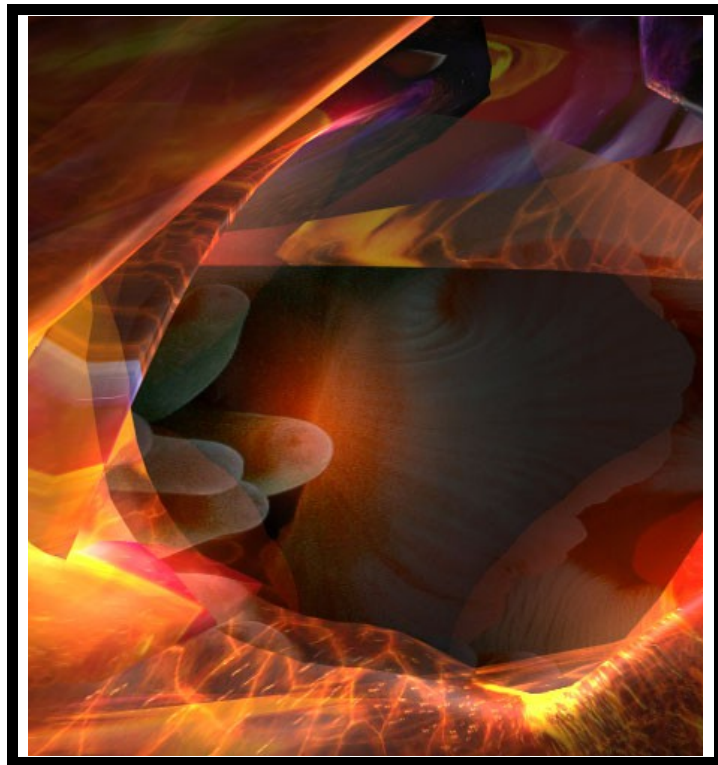
“Sono ormai quattordici anni che elaboro immagini al computer per riuscire a rappresentare il mio mondo interiore spinto dal desiderio di esprimere la diversa sensibilità raggiunta attraverso le veloci e continue trasformazioni. Ho iniziato ponendomi davanti a questa nuova esperienza con uno spirito puro e dopo scoperte, invenzioni, rivelazioni, mi sono sentita sprofondare dentro spazi infiniti, circondata da forme inimmaginabili prima, avvolta da colori traboccanti di vita, di segnali, di significati. Sono stata catturata dalle infinite possibilità d'espressione e dalla luce d'emissione che mi facevano intravedere i risvolti successivi di un'arte che era ancora da costruire e da proporre. Ho sognato di arrivare a prolungare l'attimo fuggente e di accorciare le distanze. L'era elettronica lo stava rendendo possibile con la veloce diffusione e crescita della conoscenza e del sapere. Le distanze si erano annullate, le scoperte venivano trasmesse immediatamente ed ogni intuizione fermata da una fotografia, da un video, da un calcolatore, passavano alla riflessione di un'altra mente che ampliandola la faceva divenire la base di un processo evolutivo. Con questo ho pensato che l'attimo dell'intuizione era riuscito a raggiungere la sua eternità”. (rivista IF n.1 1997)⁴⁷

Ida Gerosa rappresenta senza dubbio un esempio artistico morale, reale, per la società: attraverso le sue opere si comprendono le infinite possibilità non soltanto dell'arte elettronica, bensì della comunicazione odierna nel mondo tecnologicamente avanzato. La

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Ibid.

società ha bisogno di eroi “alternativi” che possano “uscire dagli schermi”, qualcuno che con il suo passo e la sua luce porti all’uomo conforto e speranza durante la corsa della vita.



I.Gerosa, *Bramare*, 2000

Dal suo studio, dove oggi lavora su un Compaq con un doppio processore con il programma 3DStudio Max 6, avendo adoperato nel tempo tutte le precedenti edizioni,⁴⁸ rimane in comunicazione con il resto del mondo e partecipa con noi al grande caos dell’esistenza con tutte le preoccupazioni, gli affollamenti, le metropoli cariche di smog, ma anche tutte le risorse e i sogni per un futuro migliore, nel rispetto di tutte le percezioni e i punti di vista, in una comunione pacifica di tutte le culture.

L’ispirazione e l’arte di Ida Gerosa non conoscono soste.

Nel 1998, sponsorizzata dalla Sony, nella cripta della Basilica di San Clemente allestisce *Viaggio all’epicentro dell’essere*: le proiezioni sulle pareti dei cunicoli della basilica, sull’altare, sull’acqua delle fontane, accompagnano il pubblico in una passeggiata in cui ognuno

⁴⁸ G. Totaro, op.cit., p. 2.

riscopre la spiritualità universale, nella profondità della propria essenza.⁴⁹

Nel marzo 2001 crea un cd-rom con tutta la documentazione del suo lavoro, dal 1983 al 2001: un ipertesto che percorre opere, filmati, foto, articoli di giornale, interviste. Una maniera innovativa per un'artista di presentare e preservare la propria arte, al di fuori dei circuiti tradizionali, all'insegna della diffusione dei saperi.⁵⁰

Delle sue più importanti mostre ricordiamo: Ida Gerosa nel maggio del 2000 nella Biblioteca Nazionale di Firenze, nell'ottobre del 2000 al Museo Pecci di Prato, nel giugno 2001 all'Accademia Internazionale Arti e Media di Torino, nel novembre 2001 al Centro "Salvador Allende" di La Spezia, nell'aprile 2002 al Museo Laboratorio Università "La Sapienza" di Roma, con *La Via*, nel 2002, partecipa nel progetto *La torre della pace*, progetto nato da un'idea di Ida Gerosa stessa, dal nome *Palazzo Civiltà si accende*, presentato nel 1997 durante la Biennale Arte & Comunicazione e riutilizzato in chiave collettiva dal curatore M.M.Gazzano, con la partecipazione di altri 44 artisti internazionali.

Nel settembre 2004 partecipa alla "Notte Bianca" a Roma, con un'esposizione al Museo Canonica per i "Digital events", con le opere *11 settembre* e *Verso il futuro*, nel 2005 è a Frascati con *Uscire dal Tunnel*.⁵¹

Infine tra il 23 ed il 27 novembre 2005, ricordiamo la manifestazione Monza New Media Festival, una rassegna di documentari, videoarte e arte digitale, a cura di Sonia Micheletto, in collaborazione con il gruppo Elitel: l'intera rassegna è stata trasmessa on-line, diventando anche "Mnmf Webtv". In questa occasione Ida Gerosa ha partecipato alla conferenza nel dibattito tra artisti, esperti e pubblico ed ha inoltre esposto le sue due ultime opere: *Uscire dal Tunnel* e *Nascita*.⁵²

⁴⁹ cfr. www.mclink.it/mclink/arte

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ " cfr. www.mclink.it/mclink/arte

⁵² cfr. www.ilcoro.it

Tra gli inviti più importanti ricordiamo quelli presso le Università di Trento, di Salerno, di Camerino, di Viterbo, di Roma, come “La Sapienza” e Roma Tre, alla Scuola Superiore Sant’Anna dell’Università di Pisa come ospite al Corso “Ambienti Virtuali e Arte Informatica”, ed anche in diverse scuole, dalle elementari al liceo, a numerose Accademie d’arte italiane, al MACRO, Galleria Comunale d’Arte Contemporanea di Roma.⁵³

Alcuni suoi lavori sono conservati nel Modern and Contemporary Art the National Museum of Women in the Arts di Washington e nella Banca Dati della InterCommunication Centre di Tokyo.⁵⁴

Le due opere *Pozzo di cristallo* e l’immagine *Dal volante*, sono opere permanenti del museo Pecci di Prato.⁵⁵ E’ collaboratrice della rivista di studi comparati e ricerche sulle avanguardie Bérénice.⁵⁶

Tra tutti gli eventi, una considerazione a parte merita la partecipazione di Ida Gerosa alle tre edizioni della Biennale internazionale d’arte elettronica, curate da Marco Maria Gazzano, negli anni 1999, 2001 e 2003 a Roma, con una presentazione dello stesso evento nel 1997.

L’obiettivo della biennale non é di organizzare semplicemente una vasta esposizione d’artisti dell’area dell’elettronica, bensì quello di creare una «piattaforma democratica»: artisti, critici, docenti, storici, uomini della politica e dell’economia, studenti confrontano le proprie opinioni attraverso un calendario d’interventi, laboratori con gli artisti, proiezioni, per trarre soluzioni e percorsi per questa nuova arte. Essa sta sconvolgendo tutte le categorie di classificazione, tutti i metodi di produzione e fruizione, tutte le teorie estetiche della tradizione, ponendoci un circuito globale tutto da costruire ed inventare.⁵⁷ In particolare, di Ida Gerosa ricordiamo la sua installazione nella chiesa di Santa Marta nel 1999,⁵⁸ e il workshop del 2003 al Palladium, in cui

⁵³ cfr. www.mclink.it/mclink/arte

⁵⁴ cfr. www.mclink.it/mclink/arte

⁵⁵ Ibid.

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ cfr. www.biennaleartetv.net

propone *Il settembre*. Anche questa, è una maniera interessante di come possa essere vissuta la computer art ed in generale le arti elettroniche.

Ecco una tra le tante domande degli studenti in sala a Ida Gerosa:

«Giada Totaro (studentessa Roma3): Ha fiducia quindi che nel momento in cui tutto sarà rimetabolizzato e rigenerato, saranno magari le nuove generazioni a creare una cultura nuova, libera dai complessi che ha determinato la storia del 900?

I.G.- Sì, ne sono profondamente convinta. Credo che ci sia bisogno di nuovi filosofi e di nuovi modi di stare insieme ed interagire, secondo principi nuovi, più puliti e liberi e nello stesso tempo profondi e consapevoli. [...]credo che bisogna sempre cercare una via non distruttiva per l'uomo e sono certa che l'arte, questa arte è una risposta. Del resto le nuove generazioni oltre ad avere tantissime possibilità per incontrarsi, per comunicare, pensiamo alla Rete ad esempio, hanno l' "obbligo" morale di costruire una società sempre migliore trovando strade alternative. In questo caso attraverso l'arte».⁵⁹

Ida Gerosa, nel campo della computer art da ventidue anni, contribuisce con la sua arte e con il suo stile di vita, alla formazione del «nuovo umanesimo»:⁶⁰ il suo percorso ci conduce attraverso la riscoperta di quei valori universali necessari all'armonizzazione dell'uomo con la natura e la realtà circostante. I titoli delle sue opere creano un vocabolario di principi universali, in cui ogni uomo, da qualsiasi punto della terra e di qualsiasi epoca, può riconoscersi e sentirsi parte di una stessa storia: *Nascita* (1986), *Egocentrismo* (1986), *Tuffo nella vita* (1987), *Mi sto innamorando* (1988), *Vecchiaia* (1988), *Amicizia* (1994), *Incontri di emozioni* (1996), *Domani* (1998), *Ieri* (1999), *Ansia*, *Bramare*, *Fuga*, *Ci ritroveremo* (2000), *La Via* (2002), *Uscire dal Tunnel* (2005), *Speranza* (2005), aprono i nostri sensi alla comunicazione artistica globale.

⁵⁹ G. Totaro, op.cit., p. 5.

⁶⁰ Gerosa, op.cit., p. 17.

Computer art: colore, forma, movimento

L'arte tecnologica spirituale di Ida Gerosa

Il libro usato come modello per la stesura di questo capitolo è *Lo spirituale nell'arte* di Wassily Kandinsky, uno dei testi fondamentali della storia dell'arte del novecento.

Le teorie del pittore della Bauhaus costituiscono un materiale assai prezioso per una migliore comprensione dei risultati estetici di Ida Gerosa.

Per comprendere a fondo le arti elettroniche, ed in particolare la computer art, il nostro sguardo deve fluire su più campi d'indagine.

Le opere elettroniche coinvolgono diversi ambiti dell'esperienza artistica: «arti plastiche (pittura, scultura, installazioni); -performance (mediatica, sociale, centrata sul corpo, individuale o collettiva); -cinematografica (intesa come nozione estesa di «scrittura con immagini in movimento e suoni»; e dunque come parte rilevante delle storie del cinema e della televisione oltre a quelle più specifiche del «video»); - arti acustiche, quale ambito specifico della ricerca espressiva contemporanea del suono, sulla musica in relazione ai media e agli spazi, sulla parola e sulla phoné stessa» (M.M. Gazzano).¹

Kandinsky è considerato uno dei precursori della multimedialità in arte, grazie alle sue idee circa l'«affinità tra le arti ed in particolare tra

¹ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004, cap. 6, M.M. Gazzano, «Comporre audio-visioni. Suono e musica sulle due sponde dell'Atlantico alle origini delle arti elettroniche», p. 147.

musica e pittura»,² e della sua rilettura, «in epoca “digitale”, e di “convergenza tecnologica” nei linguaggi numerici, di tutti i linguaggi della comunicazione, ed in particolare dell’immagine e del suono, per cui “il numero è l’ultima espressione astratta di ogni arte” ».³

Il colore, la forma ed il movimento sono gli elementi fondamentali d’approfondire per la comprensione del passaggio dalla pittura, al digitale numerico e alla computer art.

Studiando questo fenomeno attraverso *Lo spirituale nell’arte*, nella prospettiva del linguaggio estetico di Ida Gerosa, quest’ultimo ci risulta come l’evoluzione del concetto di “arte spirituale” proposto da Kandinsky.

A tal proposito, potremmo definire l’arte di Ida Gerosa, come «tecnologica spirituale»: il modello che l’artista incarna da vita ad un’arte tecnologica pura ed eterna, in quanto «è insita in tutti gli uomini, in tutti i popoli, in tutti i tempi; che si osserva nell’opera di ogni artista, di ogni nazione, di ogni epoca e che, in quanto fattore fondamentale dell’arte, non conosce né spazio né tempo».⁴

Grazie all’uso della tecnologia del computer, all’elaborazione di algoritmi, alle caratteristiche dei colori digitali, all’uso delle forme pure astratte e/o geometriche, Ida Gerosa compie un’indagine sulla condizione psicologica dell’uomo e del suo inconscio.

Prima di entrare nello specifico dell’analisi del colore, della forma e del movimento, è opportuno dare un’idea precisa della nuova figura dell’artista che Ida Gerosa rappresenta.

² A. Balzola, A.M. Monteverdi, op.cit., cap.6, M.M. Gazzano, «Comporre audio-visioni. Suono e musica sulle due sponde dell’Atlantico alle origini delle arti elettroniche», p. 151.

³ Ibid.

⁴ W. Kandinsky, op. cit., p. 55.

Cambia il lavoro dell'artista

Con le opere di Ida Gerosa veniamo a contatto con una nuova modalità di creazione artistica in cui l'attenzione creativa passa dall'oggetto artistico in sé, al medium e al processo creativo che s'instaura tra fenomeno e spettatore.⁵

Questo atteggiamento è ereditato dalla stagione delle avanguardie storiche, dagli «happenings» alle teorie dell' «environment», in cui si mise in atto una «teatralizzazione dell'esperienza artistica» determinando la nascita dell'estetica dell'interattività.⁶

Anche la figura dell'artista è nuova. In questo caso, assistiamo al ritorno al «modello Leonardo», «quello dell'artista–ingegnere, che trasferisce la conoscenza scientifica nell'arte».⁷ Assistiamo al recupero sia della doppia competenza, artistica e scientifica, *thecne* antica, sia dell'applicazione della matematica al dominio visuale.⁸

Oggi sono stati conati alcuni termini specifici per la classificazione degli artisti odierni: Ida Gerosa nella sua figura incarna quella dell'«artista tecnoscientifico», «quell'artista che cerca d'integrare la sua ricerca con l'innovazione tecnologica e la ricerca scientifica».⁹

Ida Gerosa ha proseguito il suo percorso di ricerca artistica all'interno delle arti figurative, sperimentando le sue conoscenze e le sue necessità interiori, con la ricerca scientifica in atto nell'ambito

⁵ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004, p.12.

⁶ Ibid.

⁷ A. Balzola, A.M. Monteverdi, op.cit., cap.3., A.M. Monteverdi, *Il laboratorio teatrale delle avanguardie*, p. 73.

⁸ Ibid.

⁹ Ibid. A. Balzola, A.M. Monteverdi, op.cit.,p.15.

dell'informatica, della matematica e della psicologia. Ad esempio, ha operato presso le importantissime sedi di ricerca e sperimentazione, come il Centro Scientifico IBM e l'Istituto d'Astrofisica Spaziale del CNR di Roma.

Ida Gerosa desidera esprimere l'atmosfera del nostro tempo, con il sovrapporsi dei numerosi stimoli, dei molteplici messaggi a velocità elevata: la percezione del reale è la somma di tutti questi impulsi, i quali generano in noi una situazione psicologica complessa e variegata, indagabile soprattutto nel nostro inconscio, dove questi si annidano.¹⁰

L'artista comunica intuizioni e necessità ai programmatori informatici e da questo scambio cerca di ottenere la possibilità di sovrapporre più piani di forme e colori, fondendoli secondo un principio fotografico.

Il risultato finale dell'opera d'arte è la struttura madre di tutto il percorso creativo.

Esistenza, come memoria e stratificazione d'emozioni.

Creazione, come viaggio attraverso il labirinto del ricordo e del sogno.

Mentre con la pittura tradizionale, i colori, se sovrapposti, tendono a coprirsi o a fondersi del tutto, con questo primo programma è stato possibile lavorare in trasparenza e in profondità, richiamando ed evolvendo le possibilità dell'acquatinta, ad esempio.

«E' come se non adoperassi più le mani, ma trasmettessi quello che voglio, solo con il pensiero. E' incredibile quello che provo lavorando, mi sento catapultata dentro lo schermo e mi trovo immersa nei colori e nelle forme. Sento di perdere le tracce del reale e di vivere la costruzione del mio mondo che è astratto, manipolabile e cambia forma ogni volta che il mio pensiero si trasforma. Alla fine l'immagine che creo è sempre meno rappresentazione del reale e sempre più della fantasia. Così la realtà si trasforma e attraverso una serie di simboli astratti diventa materializzazione del sogno».¹¹

Le immagini di quest'artista indagano la spiritualità dell'uomo odierno: Kandinsky afferma che « i problemi grandi e piccoli della pittura dipenderanno dall'interiorità. La via che percorriamo e che è la

¹⁰ W. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst, Insbesondere in der Malerei*, Murnau 1910, (trad.it. E. Pontiggia) *Lo spirituale nell'arte*, SE, Milano 2005, p.52.

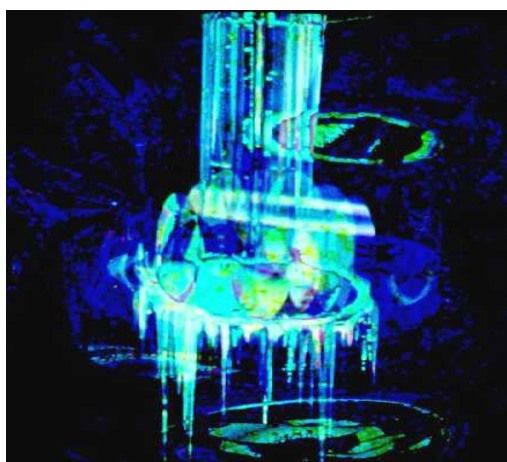
¹¹ I. Gerosa, *Il pozzo dei desideri*, Salon Privé, Pontedera 1995, p.83.

nostra più grande fortuna, ci porterà a non basarci più sull'esteriorità, ma sul suo opposto: la necessità interiore». ¹²

Ida Gerosa sa che l'attività onirica è l'origine delle forme pure e delle forme in movimento: questa è una funzione esclusivamente mentale, che però provoca sensazioni e reazioni fisiche, ¹³ in quanto rielabora i contenuti della memoria emotiva di ognuno di noi.

L'immagine elettronica è formata da un insieme compatto di minuscoli punti-luce in movimento costante, i pixel: ¹⁴ grazie alla malleabilità di questa materia, l'artista evoca ed indaga l'atmosfera percettiva dell'inconscio e del sogno. La percezione del reale è trasformata in visione: «La visione è una porta che si apre. [...] La visione offre qualcosa che cambierà lo spettatore, è un'esperienza visiva. [...] dentro di sé ha una costruzione d'immagini a volte molto complessa, è il frutto di un immaginario, di un sistema d'immagini che per chi le costruisce è organico e coerente». ¹⁵

Dunque, cosa vuole comunicare Ida Gerosa, quando nel 1988 crea non solo una «visione», bensì una *Multivisione*? ■



¹² Ibid. p. 59.

¹³ A. Amaducci, *Il video. L'immagine elettronica creativa*, ed. Lindau, Torino 2001, pp. 11-12.

¹⁴ Ibid. p. 15.

¹⁵ Ibid. p.13.

Da questo momento in poi, Ida Gerosa decide di abbandonare i tradizionali supporti materiali per i suoi allestimenti: con *Multivisione* espone le immagini in forma di quadri fissi con luce retrostante e diapositive in duratrans ingrandite, poste tra due vetri.¹⁶ Della stessa opera, esiste una versione in video, che ci permette di capire come l'artista abbia voluto far immergere lo spettatore nell'esplorazione della materia elettronica, attraverso piani ravvicinati e primi piani di porzioni della stessa immagine messi in sequenza. Immagini sintetiche e bidimensionali, evocano l'atmosfera della visione in una «multivisione»: non esistono stati emotivi stabili ed autonomi, la nostra percezione del mondo è frutto della stratificazione di diverse esperienze percettive, a causa dei numerosi stimoli al secondo. La «visione» assume una «prospettiva indipendente»:¹⁷ le pareti del quadro «sono letteralmente esplose».¹⁸ Nell'epoca della multimedialità stiamo sviluppando multivisioni?

¹⁶ " Ida Gerosa, op. cit., p. 103.

¹⁷ M.M.Gazzano (a cura di)

Steina e Woody Vasulka. Video, Media e Nuove Immagini nell'Arte contemporanea (catalogo mostra, Roma 1995), Roma 1995.

¹⁸ cfr. www.mclinc/mclinc/arte

L'uso e la percezione del colore

“Vorrei riuscire a vedere
se è possibile unire i ritmi dei colori
con il ritmo del suono e della voce,
legando suoni gravi a colori scuri,
acuti a colori chiari e così via.
Credo che si possa fare
perché mi accorgo di scegliere spesso
non più di due o tre colori,
armonici tra loro,
con molti dei loro toni più alti e più bassi[...]
se facessi lo stesso lavoro di memorizzazione
con i vari suoni, legati ai vari colori,
forse riuscirei ad ottenere immagini/suono”.
(I. Gerosa, ottobre 1985)¹⁹

Ida Gerosa utilizza colori digitali: la caratteristica principale di questi colori è la vasta gamma di sfumature programmabili grazie alla loro luminosità, data dalla costante e dinamica emissione di luce dei singoli pixel, ovvero le minime unità energetiche dell'immagine.²⁰

Già nel 1985 la computer artista utilizzava una «tavolozza personale» con più di quattromila colori, con lo scopo d' indagare la condizione interiore dell'uomo odierno. L'uso del colore, nelle sue opere, richiama la teoria della «composizione puramente pittorica» proposta da Kandinsky, il quale accosta l'uso del colore, all'uso dei suoni musicali puri.²¹

La relazione tra pittura e musica, è stata la base per la nascita dell'arte astratta, come testimonia Kandinsky, il quale dall'esperienza del Blaue Reiter, conduce una ricerca fondata sulla visione antinaturalista e indagatrice della dimensione interiore spirituale dell'uomo, attraverso opere prevalentemente astratte.²² « Alla pittura astratta va il merito di aver consentito di chiarire la ricerca teorica svelando il “carattere oggettivo dei procedimenti pittorici”. La teoria della pittura si è messa così su una via “scientifica”. Essa ha il compito di stabilire il vocabolario e la grammatica del linguaggio pittorico».²³

¹⁹ Ibid.

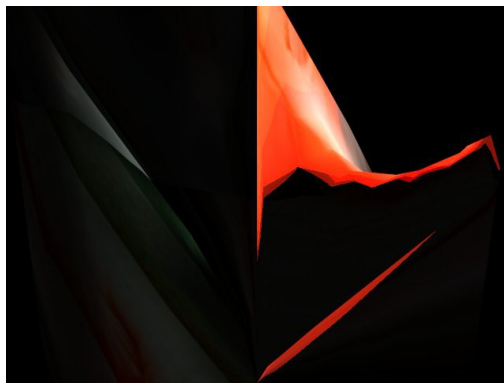
²⁰ A. Amaducci, op. cit., p.22.

²¹ W. Kandinsky, op. cit., p. 47.

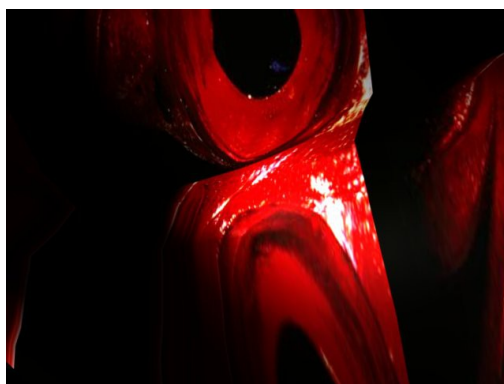
²² A. Balzola, A.M. Monteverdi, op. cit., 38.

²³ cfr. www.carla146.it

Nel *Lo spirituale dell'arte*, Kandinsky spiega che l'effetto del colore agisce sull'essere umano a due livelli. Il primo livello è puramente fisico, di carattere superficiale ed effimero. Non appena l'esperienza fisica termina, il nostro senso d'attenzione e di riguardo nei confronti dell'oggetto e del suo colore, affievolisce sino a disperdersi del tutto.²⁴ Il secondo livello d'effetto del colore, avviene a livello psichico: affinché questo possa manifestarsi, esso deve «emozionare l'anima».²⁵



I. Gerosa, *Una nuova luce*, 2000.



I. Gerosa, *Paura*, 2001.

Per comprendere il potere del colore al suo livello più profondo, dobbiamo andare oltre gli effetti della vista. E' vero che quest'ultimi possono rigenerarsi per associazione mentale, in ulteriori effetti fisici, coinvolgendo anche gli altri sensi: il tatto, con il senso della qualità materiale del colore, il gusto, con il «sapore dei colori», l'olfatto, con i

²⁴ W. Kandinsky, op. cit., pp. 43-44.

²⁵ Ibid. p. 43.

colori profumati ed infine l' udito, con la qualità musicale dei colori.²⁶ Ma, le associazioni mentali non bastano a spiegare l'effetto del colore sull'anima, in quanto le associazioni, essendo strettamente soggettive, non sono sufficienti a giustificare il suo potere come «suono interiore puro».²⁷

Pensando al colore, e quindi ai colori di Ida Gerosa, dobbiamo comprenderne le qualità a livello primario, quando esso nella nostra mente non ha inclinazioni particolari, ed indagare, come il pensiero ne modifica le sfumature e le gradazioni.

L'artista sceglie il colore tra la vasta gamma di possibilità, in maniera soggettiva e lo delimita con altri colori, necessari. Questo percorso serve al raggiungimento della forma, come delimitazione del colore e suo accordo oggettivo.²⁸

Ida Gerosa cerca un'armonia dei colori attraverso la composizione e raggiungendola, riesce a far emozionare l'anima: secondo Kandinsky ciò accade se l'artista è mosso da una sua necessità interiore, puramente spirituale.²⁹

I computer artisti, come sappiamo, hanno un'immensa quantità di gradazioni di colori a disposizione e con Ida Gerosa assaporiamo la carica spirituale della sua ricerca.

Osservando le due opere *Una nuova luce* e *Paura*, cerchiamo di comprendere l'uso del rosso e del nero, i due colori fondamentali di entrambe le opere. Innanzitutto, notiamo che i titoli scelti dall'artista comunicano l'intento di esprimere il livello primario dei pensieri, lo stesso che determina la percezione soggettiva del colore.

Nella prima opera il rosso è chiaro, tendente all'arancione, con leggere gradazioni e dinamico, grazie alla delimitazione del nero, che lo fa penetrare come «una nuova luce» in arrivo.

Nella seconda, il rosso è vivo, lucente e fluido nel suo versarsi sullo sfondo nero: la «paura» come un'ondata, ci soffoca e lo sfondo nero è la condizione del non conosciuto e del non espresso per la quale noi affoghiamo senza scorgere vie d'uscita.

²⁶ Ibid. p.45.

²⁷ Ibid. p. 46.

²⁸ Ibid. p. 48.

²⁹ Ibid. p. 46.

Con questo paragone comprendiamo come il colore, e quindi anche quello digitale di Ida Gerosa, preso e sé stante è come un suono puro: è la necessità interiore dell'artista e la suggestione del pensiero che, attraverso contrasti e contraddizioni,³⁰ le permettono di raggiungere un'armonia nella composizione: le sue immagini permettono a chi le osserva con sguardo puro, viaggi interiori profondi in cui la voce della nostra anima guida la percezione e la memoria intima di ciascuno. Le reazioni sono estremamente soggettive e sono ottenute grazie ad un uso del colore e della forma che rievoca lo stato primordiale delle sensazioni e del pensiero.

Attraverso gli stessi colori, il rosso e il nero, Ida Gerosa è in grado di esprimere sensazioni diverse e contrastanti, ma universali: considera il colore come un suono puro che attraverso l'incontro di soggettività (scelta del colore) e oggettività (forma e titolo dell'opera) rende le sue immagini espressive della dimensione interiore spirituale comune a tutti gli uomini.

³⁰ Ibid. p. 74.

L'uso e la percezione della forma

L'«inevitabile relazione tra colore e forma ci fa notare gli effetti della forma sul colore. La forma anche se è completamente astratta e assomiglia ad una forma geometrica, ha un suono interiore: è un essere spirituale che ha le qualità di quella figura».³¹

Il particolare uso della forma astratta in Ida Gerosa, ottenuto attraverso algoritmi di programmazione, ci dimostra, come sia possibile esprimere l'interiorità e la spiritualità dell'uomo, attraverso il numero.

«Il numero è l'ultima espressione astratta di ogni arte» afferma Kandinsky.³² «Il numero, come elemento massimo dell'oggettività, unito alla ragione, alla conoscenza e all'intuizione, è alla base dell'arte del futuro: lo scopo è la composizione scenica, cioè l'arte monumentale con colore (pittura), suono (musica) e movimento (danza) in unica "sinfonia"».³³

Ida Gerosa ha esplorato la grafica bidimensionale e tridimensionale, le quali hanno un meccanismo diverso nella costruzione delle forme, durante la composizione di un quadro:

«La grafica a due dimensioni è molto più vicina alla pittura, in quanto consente all'utente di lavorare direttamente all'immagine finale, disegnando e colorando con utensili in qualche modo simili a quelli reali (pennello, aerografo, ecc.); essa permette insomma di agire direttamente sul colore di ogni singola parte dell'immagine finale. Lavorare in tre dimensioni significa non agire direttamente sull'immagine finale, ma ricreare prima la forma degli oggetti che in essa saranno rappresentati, poi definirne l'aspetto (colore, luminosità,

³¹ Ibid.

³² W. Kandinsky, op. cit., p.86.

³³ Ibid. p.91.

materiali, ecc.) e infine lasciare al computer il compito di calcolare l'intera immagine finale».³⁴

Questa prima distinzione è fondamentale per la comprensione del diverso uso della forma nei diversi periodi di produzione della computer artista.

La costante è la «composizione»: per Kandinsky essa rappresenta, la libertà dell'artista di poter viaggiare tra due poli opposti, guidato dalla necessità interiore (forza spirituale dell'oggettività), «da una parte l'uso completamente astratto e libero del colore in forme "geometriche", dall'altro l'uso più realista del colore in forme "fisiche"».³⁵ La costruzione è stato il primo modo per esprimere l'oggettività, ma non esiste una costruzione «evidente geometrica», in quanto essa è qualcosa di nascosto, apparentemente non decifrabile nel quadro finale.³⁶ Quanto più questa costruzione è nascosta o impercettibile, tanto più è forte il rapporto interiore (la relazione tra le forme esprimibile in calcoli matematici)³⁷ che la sorregge: «la forma ha, infatti, il compito di comporre l'intero quadro attraverso parti in relazione con il tutto. Le combinazioni di tali forme sono infinite ed esse stanno alla composizione come l'interno e l'esterno stanno all'opera. L'interno, che è l'emozione dell'artista, è il contenuto dell'opera; l'esterno che è la forma, è l'espressione materiale del contenuto astratto».

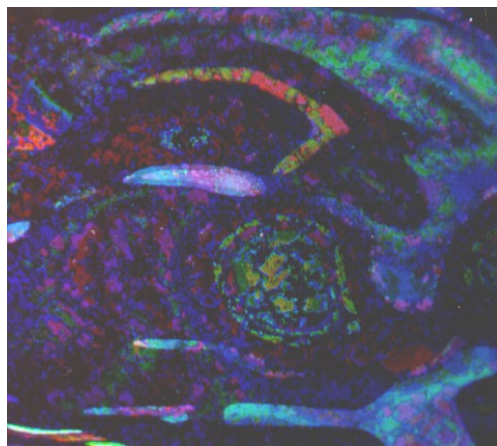
Nelle immagini bidimensionali Ida Gerosa approfondisce l'uso del colore e della forma nel passaggio dall'arte tradizionale al numerico: attraverso la sovrapposizione di più piani di composizioni di forme e colore, ricrea l'atmosfera della nostra mente, come una stratificazione di emozioni.

³⁴Cfr. www.apenet.it

³⁵ W. Kandinsky, op. cit., p. 85.

³⁶ Ibid. p. 86.

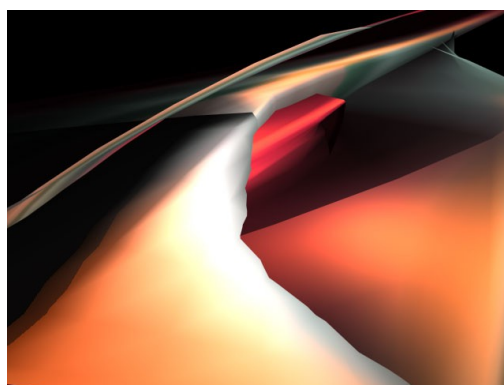
³⁷ Ibid.



I. Gerosa, *Nascita*, 1986.

Mentre osserviamo *Nascita* del 1986, per riuscire a distinguere le forme, e quindi il principio costruttivo dell'opera, tendiamo ad andare sempre più verso il suo interno, nelle particelle minime della materia elettronica: è impossibile e soprattutto inutile compiere quest'operazione, proprio perché è una sovrapposizione di più costruzioni bidimensionali, fuse secondo un principio fotografico. Qui la costruzione esiste ed è "nascosta", in quanto figlia della necessità interiore dell'artista.

Con il tridimensionale il concetto di composizione diviene il trampolino finale per un'arte tecnologica spirituale.



I. Gerosa, *Nascita*, 2000.

Nella tridimensionalità l'uso di forme geometriche, le forme pure per eccellenza, è la base per la costruzione interna dell'immagine (costruzione totalmente nascosta): una ripetizione ritmico-melodica

delle forme geometriche, in poliedri, con assonanze e contrasti insieme.

Ida Gerosa calcola le strutture interne delle sue creazioni, ma evita assolutamente di riprodurre forme fisiche già note. Sappiamo che, inizialmente, il successo della tridimensionalità è andato tutto nella direzione della riproduzione iperrealistica della realtà, ma in questo caso è la necessità interiore la protagonista del risultato finale. Attraverso l'utilizzo di forme assolutamente oggettive, calcolate in algoritmi, Ida Gerosa esprime il massimo stadio della soggettività umana.

Kandinsky parla del concetto di «movimento» l'elemento intrinseco alla composizione dell'opera:

«Da un lato l'ostilità della singola forma, la sua mutevolezza per così dire organica, il suo orientamento nel quadro (movimento), il prevalere dell'elemento fisico o astratto; dall'altro la combinazione delle forme in insiemi, la combinazione di forme e insiemi nella grande forma del quadro, e inoltre i principi di assonanza e dissonanza, cioè l'armonia o l'inibizione reciproca tra le singole forme, come pure il loro spostarsi, attrarsi lacerarsi, e ancora il modo di trattare gli insiemi, di unire velature e ostensioni, elementi ritmici e aritmici, forme astratte o geometriche (semplici o complesse) e forme non geometrizzabili, forme diverse (più forti, più deboli): tutti questi elementi permettono e preparano un "contrappunto" puramente grafico. Sarà questo il contrappunto dell'arte del disegno, se si esclude il colore. Anche il colore, se racchiude infinite potenzialità, condurrà con il disegno al grande contrappunto pittorico. Allora la pittura giungerà alla composizione e sarà un'arte pura al servizio del divino. Una sola la guida infallibile, la conduce a queste vertiginose altezze: il principio della necessità interiore».³⁸

Nella computer art di Ida Gerosa il movimento è, insieme al colore e alla forma, la terza variabile fondamentale. Nella opere bidimensionali il movimento è il ritmo interno alla costruzione dell'immagine: esso è una delle percezioni ottenute, insieme alle altre percezioni fisiche. Queste immagini sono state definite come «cinetiche numeriche»³⁹, in quanto ingannano i sensi con lo scopo di ottenere risultati percettivi diversi.

³⁸ Ibid. p. 55.

³⁹ M.M. Gazzano, *Il "cinema" dalla fotografia al computer*, ed. Quattroventi, Urbino 1999, p.307.

Nelle immagini tridimensionali il movimento non è più solo una percezione, le forme si muovono realmente, la sovrapposizione di più piani si trasforma in movimento continuo di forze che modificano l'immagine nel corso della sua rivelazione allo spettatore. Nessuna linea narrativa. In entrambi i casi, ascoltiamo una sinfonia musicale con gli occhi, ma essa finisce per sopraffare i sensi, facendoci sprofondare in una nuova dimensione. Quella dell'anima.

L'unico elemento organico, l'oggetto, in questo caso l'emozione, è un'eco che risuona nel titolo di ogni opera: anch'esso come un suono puro, "amicizia", "paura", "bramare", "nascita" eccetera, evoca sottilmente la natura del gesto artistico.

Queste considerazioni ci fanno pensare all'arte di Ida Gerosa come ad un'arte spirituale tecnologica. Usare il numero come unità fondamentale per esprimere l'interiorità e la soggettività dell'uomo, significa dare voce

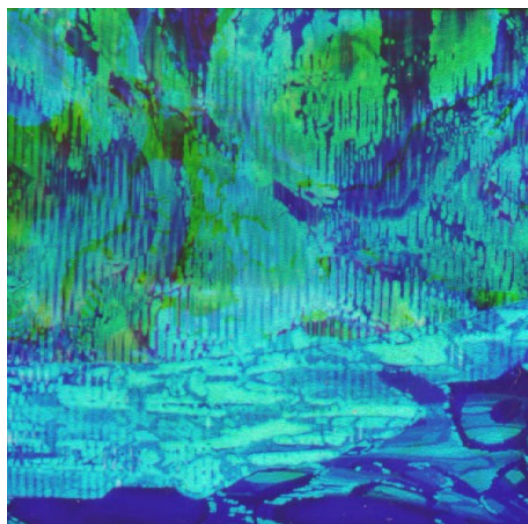
(o colore, forma e movimento?) alla spiritualità comune a tutti gli uomini. Lo spettatore materialista che nella vita e quindi nell'arte, ha sempre cercato «l'imitazione della natura, la prospettiva, la natura espressa dalla psicologia dell'artista, l'anatomia»⁴⁰ con Ida Gerosa può cercare la vita interiore dell'opera e lasciare che essa agisca su di lui. Nel tempo la sua sensibilità si affinerà e inizierà a non basarsi sull'esteriorità, bensì sull'interiorità e sull'energia che muove noi, l'universo, il cosmo.

In un mondo evoluto attraverso la tecnologia, siamo ancora legati al senso materiale di questa invasione che scardina le nostre abitudini percettive e di pensiero. Proprio per questo motivo, stupidamente non ne sposiamo gli effetti rivoluzionari e liberatori, ritardando la costruzione del nuovo umanesimo.

⁴⁰ W. Kandinsky, op. cit., p. 81.

Analisi di opere

Memorie d'acqua (1992)



I. Gerosa, *Riflessi*, 1991.

Nel 1992, Ida Gerosa propone uno degli eventi artistici più importanti della sua carriera: proietta le opere *Riflessi* e alcune immagini che parlano di Roma, sull'acqua e sul Nettuno della Fontana di Trevi a Roma.¹ La performance multimediale è intitolata *Memorie d'acqua*:² la Fontana progettata dall'architetto Nicola Salvi nel 1762,³ diviene «schermo non passivo»⁴ di una sequenza di diapositive, proiettate dall'albergo Trevi,⁵ accompagnata da musica elettronica. L'evento è stato presentato da Federica di Castro.⁶ La dottoressa Cardilli del Comune

¹ I. Gerosa, *Ida Gerosa. Il pozzo dei desideri*, Salon Privé, Pontedera 1995, p. 118.

² Ibid. p. 117.

³ Encarta Enciclopedia, *La fontana di Trevi*, 2002.

⁴ M. De Candia, *Per schermo, Fontana Trevi*, in «Trovaroma» (La Repubblica), 1992, p. 1.

⁵ I. Gerosa, op. cit., p. 117.

⁶ Ibid.

di Roma, lo ha reso possibile ed il presidente della Finsiel, Pier Paolo Davoli, lo ha sponsorizzato.⁷ Questo luogo ha un'importanza sociale, oltre che storica: quotidianamente, sono milioni i passanti che si fermano ad "interagire" con la fontana. Questo è un luogo rituale: in tutto il mondo, è conosciuta la popolare usanza del "lancio della monetina con desiderio". Chi, turista o passante, ha mai resistito, vedendola la prima volta, a compiere lo spensierato gesto, immortalandolo magari in una fotografia? Di per sé, la Fontana di Trevi è un simbolo dell'interattività, nella sua accezione più semplice e spontanea: il luccichio di ogni monetina gettata di spalle nelle sue acque, ci emoziona e ci fa pensare a tutte le storie fugaci che esse raccolgono. Come non desiderare di lanciare la nostra, lasciandola confondere nei "riflessi" di quelle degli altri? Il gesto è paragonabile, in chiave laica, a quello che avviene nelle chiese cristiane: accendere una candela per segnare la nostra presenza, lieve e fugace come la luce, ed esprimere una preghiera, (o un desiderio?) alla presenza del divino. Le operazioni artistiche di Ida Gerosa promuovono una spiritualità altissima ed universale, oltre le religioni e i popoli divisi. Probabilmente la computer artista abbagliata dai riflessi di questo luogo, ha deciso di emularne immagini, memorie prese dalla luce che essa stessa emana. Insomma, la Fontana di Trevi è uno dei luoghi dell'immaginario collettivo su Roma e del suo valore storico. Essa rappresenta uno dei luoghi di massima entropia, a causa delle energie che essa raccoglie ogni giorno. Ida Gerosa ne percepisce le possibilità di un'esperienza corale, così decide di proiettare una serie d'opere che parlano delle emozioni che si vivono nella capitale italiana:⁸ le rifrazioni sull'acqua creano fasci di luce che modificano le masse dell'acqua e della scultura, insieme. Nuove architetture di forme e colori sono evocate, suscitando memorie ed emozioni personali negli spettatori catturati. La musica elettronica, di Luigi Ceccarelli, è stata composta per diventare una «sinfonia astratta»,⁹ nella fusione con i

⁷ Ibid.

⁸ Ibid.

⁹ Z. Tentella, "Memorie d'acqua" performance di Ida Gerosa a Fontana di Trevi. *Le metamorfosi di Nettuno*, in «Il Tempo», 1992, p. 2.

rumori e le voci del posto. Tra l'evento e il pubblico, s'instaura un nuovo tipo di comunicazione: lo spett-attore¹⁰ è coinvolto nel suo profondo ed egli completa l'esperienza con le storie sommerse nel suo inconscio, quasi un «processo alchemico».¹¹ Il computer diviene un mezzo per agire nella profondità e definisce un lessico innovativo, ma universalmente assorbibile:

“E’ come se il linguaggio nuovo sorgesse dalle rovine dei precedenti. Si tratta di un canale espressivo che ha radici molto complesse, nell’es, che restituisce ad ognuno la sua dignità umana e insieme la sua storia d’individuo. Le emozioni profonde credo appartengano a tutti gli uomini così come le struttura del loro DNA. Il computer fa affiorare qualcosa di comune a livello d’immagine, proprio perchè molto radicato, connaturato alla specie”.¹² (I. Gerosa,1992)

Un’arte in cui passato, presente e futuro compiono un movimento a spirale su se stessi: al centro, la figura umana diviene il fulcro dell’esistenza nel tempo, nello spazio, nella storia.¹³

¹⁰ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, ed. Garzanti, Milano 2004, p. 15.

¹¹ F. Di Castro, *Memorie d’acqua a Fontana Trevi*, (catalogo per la proiezione Roma 1992), Roma 1993, p. 2.

¹² Ibid.

¹³ M. De Candia, *Per schermo Fontana di Trevi*, in “Trovaroma” (La Repubblica), 1992.

Polarità convergenti colore, suono, danza (1994)

«Al punto fermo del mondo
rotante. Non corporeo
né incorporeo; non da
né verso; al punto fermo
là è danza, ma non arresto
né movimento. E non chiamatelo fissità,
il luogo dove passato e futuro
sono uniti. Non movimento da né
verso, non ascesa
né declino. Fuorché per il punto
il punto fermo, non ci sarebbe danza
e c'è solo danza. Posso soltanto dire
là noi siamo stati: ma non so dire dove».
(T.S. Eliot)¹⁴

La performance multimediale *Polarità convergenti colore, suono, danza*, del 1994, è il risultato di uno straordinario lavoro di équipe: la computer art di Ida Gerosa si fonde con la musica elettronica di Graziano Mandozzi, la danza di Gabriella De Pascalis e la regia di Massimiliano Milesi.¹⁵ Questa performance è stata uno degli eventi all'interno di una serata di beneficenza, per il Soroptimist, organizzata da Luciana Di Raimondo,¹⁶ ed è una versione già allestita nel 1992, al Festival di Locarno.¹⁷

Il concetto di multimedialità in arte, presuppone un allargamento del concetto di regia, intesa come «transmediale»¹⁸, cioè come qualità peculiare di un messaggio (poetico o di altra natura) di essere generato

¹⁴ T.S. Eliot, *Four Quartets*, Londra 1942, (trad.it. A. Tonelli) *Quattro quartetti*, ed. Feltrinelli, Milano 2004, p.99.

¹⁵ I. Gerosa, op. cit. , p. 132.

¹⁶ " Ibid.

¹⁷ B. Balzola, A.M. Monteverdi, op. cit.,, p. 9.

¹⁸ Ibid.

nell'ambito stesso di una molteplicità di mezzi espressivi e comunicativi.¹⁹

Lo sviluppo del digitale ha visto crescere la ricerca di un linguaggio espressivo, inteso come, sintesi della storia dei linguaggi in un'«opera d'arte totale»:²⁰ Ida Gerosa, figlia di quest'atmosfera, oltre al linguaggio musicale, decide di sposare anche quello teatrale, grazie alla danza, proposta dal vivo. Non videodanza, cioè un'opera audiovisiva a sé stante, entro la quale vengono presentati dei materiali coreografici, creati specificatamente per il mezzo video o già esistenti e riadattati per la ripresa.²¹

Su di un palcoscenico vengono allestiti degli schermi con dei tagli verticali, sui quali vengono proiettate le immagini e, la danzatrice, «con il suo movimento seguiva le linee dei miei lavori ed entrava e usciva dai tagli per dare la sensazione di nascere e morire dell'immagine» (I.Gerosa).²²

Insomma, una grande sfida quella della ricerca di un modello coreografico, adatto alla natura delle immagini e delle musiche elettroniche. La dimostrazione che la virtualità e il numerico possono determinare l'incontro con l'essere umano, senza stravolgere totalmente la percezione e lo studio della fisicità del corpo: oggi giorno è importante capire come il nostro corpo reagisce all'interno del mondo tecnologicamente avanzato. Il corpo legato all'anima, reagisce agli impulsi delle condizioni dell'esistenza, mandando messaggi, sottoforma di movimenti. E' opportuno, quindi, non abbandonare i corpi, lasciandoli sfuggire totalmente alla virtualità dello spazio e del tempo. I corpi, lo spazio ed il tempo, esistono. Soprattutto davanti ad un computer, con il quale noi riusciamo a manipolarli: con il digitale dobbiamo cambiare il modo di percepirli, per migliorare ed ottimizzare la nostra vita. Non dobbiamo affidare totalmente alla virtualità lo studio dei corpi: la danza è l'arte del corpo

¹⁹ Ibid. p. 29.

²⁰ . Balzola, Monteverdi, op.cit., A. Pontremoli, *La danza fra nuove e vecchie tecnologie*, p. 387.

²¹ I. Gerosa, op.cit., p. 132.

²² Ibid. pp. 53-60.

e dell'anima in movimento e quindi rientra insieme al «colore» e al «suono», nella gamma degli elementi fondamentali e necessari verso la sintesi di tutte le arti. Ovviamente le soluzioni proposte nei confronti della danza e del teatro sono state diverse, ma a noi piace pensare che i corpi, nella comunicazione del futuro, non si dissolveranno totalmente. Anche se si configura una comunicazione affidata ai computer e alla Rete, a noi piace pensare, e sognare, che i nostri corpi saranno sempre corpi danzanti, cioè espressivi, anche quando in apparente stasi.

«Per la danza, però, come la pittura, questo è un momento di transizione. E' necessario creare la danza del futuro. [...] che sarà all'altezza della musica e della pittura contemporanee, saprà anch'essa realizzare, come terzo elemento, la "composizione scenica", primo frutto dell' "arte monumentale"» (W. Kandinsky).²³

L'intero percorso di crescita di Ida Gerosa è attraversato dalla tendenza ad accogliere le altre arti, all'interno della progettazione delle sue opere. Al 1988 risale il *Progetto sì*²⁴, nato da una visione fugace dell'artista: durante una giornata immersa nel traffico romano capta una sillaba pronunciata da un guidatore, un «sì». Nella mente della giovane computer artista rinasce con impeto il vecchio progetto di «far parlare una mia immagine»:²⁵

«Poter fare su uno schermo nero la proiezione delle mie immagini, e farlo attraversare da danzatricie /o danzatori vestiti di calzamaglie bianche luminescenti che mettevano in risalto i particolari dell'immagine uno dopo l'altro fino alla visione completa dell'insieme. Poter riuscire a raggiungere una fusione di tutte le arti».²⁶

Sino, e oltre, al 1998, anno in cui troviamo un maturo e deciso articolo sulla rivista "MCmicrocomputer", intitolato *Opera Totale*:²⁷

²³ W. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst, Insbesondere in der Malerei*, Murnau 1910, (trad.it. E. Pontiggia) *Lo spirituale nell'arte*, SE, Milano 2005, p.83.

²⁴ Ibid. p. 54.

²⁵ Ibid.

²⁶ I. Gerosa, *Opera Totale*, in "MCmicrocomputer" 1998.

²⁷ Ibid.

« E' questo (il mondo multimediale) un mondo eclettico, estroverso, creativo, dove è facile accostare immagini, suoni, parole, movimenti, dove quindi costruire l'interattività. L'informatica fa da padrona e da maestra. Tante sono le combinazioni di colori, di tessiture, di segni, ugualmente le opere elettroniche possono essere le più varie e rappresentative di pensieri diversi. La composizione di opere multimediali può partire da un'idea del computer artista, come del musicista elettronico, come del poeta o del coreografo. Iniziando da menti diverse, l'opera si sviluppa con percorsi singolari e imprevedibili da altre menti per comporsi in maniera originale ed unica».²⁸

²⁸ " M. De Candia, op.cit., p.2.

Viaggio all'epicentro dell'essere (1998)

«Tempo passato e tempo futuro
consentono solo scarsa consapevolezza [...]
Solo attraverso il tempo /si conquista il tempo».
(T.S. Eliot)²⁹

Nel 1998, sponsorizzata dalla Sony, Ida Gerosa allestisce una multivisione nella cripta di San Clemente a Roma.³⁰ La mostra è stata visitata da seimila spettatori paganti.³¹ Il titolo, *Viaggio all'epicentro dell'essere*, invita il pubblico a compiere un viaggio introspettivo, lasciando emergere la parte più profonda del proprio io, mettendola in comunicazione con il senso dell'assoluto. Il Priore della cripta, Michael Dunleavy, ha permesso a Ida Gerosa di proiettare con libertà, anche sull'altare, in quanto la sua sensibilità lo ha portato a comprendere il desiderio dell'artista di parlare direttamente all'anima delle persone.³² Tutte le sensazioni primarie del nostro essere sono stuzzicate delicatamente in un percorso attraverso i corridoi e le stanze del luogo, il tutto immerso in sonorità elettroniche, di Enrico Cosimi e Paolo di Cioccio,³³ le quali evocano la profondità ed il moto dell'immenso in cui siamo immersi: «La creatività al silicio oscilla – come la natura- fra l'infinitamente piccolo e l'infinitamente grande; il calcolatore elettronico simula le funzioni del microscopio e del telescopio e ripercorre i processi formativi delle forme organiche. In

²⁹ T.S. Eliot, op. cit., 2004, p.99

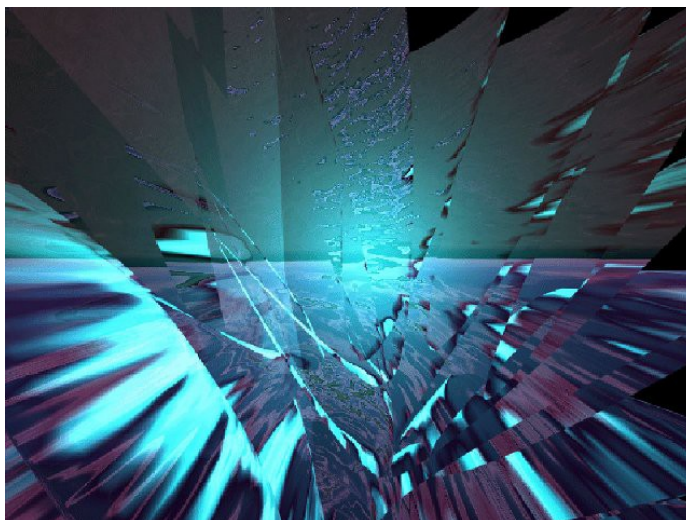
³⁰ cfr. www.mclink.it/mclink/arte/dalpassato

³¹ Ibid.

³² Ibid.

³³ D. Del Bufalo, *Viaggio all'epicentro dell'essere*, video in cd-rom
« Ida Gerosa 1983/2001 », Roma.

realtà esplora, come tutti i mezzi impiegati in arte, il profondo del proprio io e gli archetipi dell'immaginario collettivo. Il computer diventa strumento di analisi e di autoanalisi a conferma che l'individuo è connesso al corpo cosmico e che l'io fa parte della coscienza universale».³⁴



I.Gerosa, *Rag.1*, da *Viaggio all'epicentro dell'essere*, 1998

Il luogo scelto ha già una connotazione forte: Ida Gerosa proietta sulle colonne, sulle pareti, sull'acqua delle fontane, accanto agli affreschi antichi, sull'altare sconsacrato della cripta, immergendo totalmente il cammino del pubblico nella luce delle immagini di computer art.

Le diapositive delle immagini, proiettate in sequenza, hanno una costruzione particolare: ogni immagine è l'evoluzione di quella precedente, attraverso un principio di stratificazione e trasformazione continua degli equilibri e dell'armonia delle forme e dei colori. Questi salti sono netti, ma non violenti. Le evoluzioni compiono un movimento d'andata e di ritorno: prima di espansione verso lo spettatore, per catturarlo totalmente, poi esse si richiudono su se stesse, al loro centro, dando vita ad una nuova configurazione. E' come una ragnatela lanciata per catturarci e per poi risucchiarci al suo interno.

Con questo evento, l'artista continua il suo percorso in ascesa verso un'arte spirituale, la quale, attraverso la luce e le sue proprietà

³⁴ T. Sicoli, *La natura elettronica*, (catalogo mostra Cropani, Cosenza 1988), Cropani 1988.

evocative e non distruttive, è capace di cogliere gli elementi universali della spiritualità: il senso del divino è qualcosa da cercare nella nostra interiorità, è una tendenza che appartiene a tutti gli uomini, anche se con connotazioni diverse, la quale ci annette al moto della natura e dell'universo. Ida Gerosa è una cristiana, ma la sua sensibilità supera la cultura delle religioni: l'artista percepisce l'anima di tutti gli uomini come figlia di un'unica spiritualità e considera l'«io», con le sue caratteristiche universali, come la conferma di quest'unità.

Le immagini proiettate «ingannano i sensi»,³⁵ creando un nuovo spazio di percezione per lo spettatore, il quale intraprende un cammino inconsueto di scoperta del proprio «io»:

« La grandiosità dell'Essere è in primo piano e pone lo spettatore di fronte a sé stesso con il suo carico di domande che lo portano a riesaminare la sua vita interiore, ma anche il suo approccio con l'arte. Per arrivare a far emergere la bellezza formale dello spirito e dei materiali che la concretizzano». (I.Gerosa)³⁶

Ed è ancora più forte il senso di un'arte che supera i limiti materialistici di spazio e tempo per evocare il senso della purezza del moto universale. Il rapporto tra passato, presente e futuro è reso eterna luce in movimento. Il nostro presente fisico, materiale e spaziale, è vita eterna: basta saperne ascoltare il respiro delle emozioni universali stratificate nel tempo.

³⁵ cfr. www.mclinck.it/mclinck/arte/dalpassato

³⁶ Ibid.

La Via (2002)



I. Gerosa, *La Via*, 2002.

Il progetto *La Via* nasce nel 2002, da una collaborazione di Ida Gerosa con l'ambiente universitario, ed è una videoinstallazione labirintica organizzata nel Laboratorio de La Sapienza di Roma, diretta da Simonetta Lux e curata da Domenico Scudero.³⁷ Una proiezione multimediale, con accompagnamento in musica elettronica di Enrico Cosimi,³⁸ in cui il pubblico è invitato a passeggiare con «spirito puro»³⁹ attraverso le sensazioni visive e sonore evocate dalle immagini proiettate su una serie di schermi semicurvi, posti tra le colonne del posto.⁴⁰ Tutte le pareti di fronte agli schermi sono ricoperte da cristalli riflettenti: lo spettatore vede la sua immagine

³⁷ cfr. www.mclink.it/mclink/arte/invitoMuseoLaboratorio131

³⁸ Ibid.

³⁹ cfr. www.mclink.it/mclink/arte/laviasilviabordini

⁴⁰ cfr. www.mclink.it/mclink/arte/invitoMuseoLaboratorio131

fusa con quella dell'opera e i loro riflessi moltiplicati.⁴¹ Ida Gerosa, in questo cammino, ha voluto riprendere i ritmi dell'esistenza umana: anche la musica ripercorre i «significati della vita, vissuta con ansia, quasi con rabbia a causa della discontinuità, a causa di tutti quei momenti che trasformandola velocemente, impediscono di assaporarla con calma cosciente»(I.Gerosa).⁴²

E' importante notare come con le arti elettroniche, l'idea di "museo" e di "mostra", hanno subito uno stravolgimento. Cresce il bisogno di spazi alternativi, soprattutto in Italia, dove si riscontra uno scarso investimento in questo senso. Ma, naturalmente, è curioso vedere come gli artisti, grazie a questa «mancanza», abbiano sfondato i limiti degli spazi, invadendo le città, le strade ... le università, e, Ida Gerosa, sicuramente rappresenta uno degli esempi geniali, in questo senso.

La Via è un evento importante anche perché riafferma il rapporto di stima reciproca tra Ida Gerosa e Silvia Bordini. Ricordiamo l'incontro sul tema della computer art nella facoltà d'Arte contemporanea a Roma, dove la Bordini insegna nel 1993⁴³ e l'aggiornamento della voce «computer art» dell'enciclopedia Treccani da parte della stessa docente, storica, critica d'arte, curatrice di eventi di arte digitale e saggista:

«Inoltre l'artista stesso può mettere a punto una serie di algoritmi (software) con cui elaborare una propria visione estetica, o almeno lavorare in stretto contatto con i programmatori (è il caso, tra gli altri, di Ida Gerosa che lavora su programmi allestiti appositamente sulle sue idee dall'Istituto di Astrofisica Spaziale del CNR di Frascati). In questo procedimento – senza dubbio il più interessante e specifico – l'artista gestisce l'intero percorso della costruzione dell'immagine in un processo creativo complesso; il programma da cui si generano le forme è infatti dotato, per così dire, di una personalità autonoma, è parte integrante dell'opera e può agire indefinitamente, condizionando non solo il suo ideatore ma chiunque lo utilizzi, anche se di fatto solo l'artista riesce a trasformarlo in uno strumento di espressione».⁴⁴

⁴¹ Ibid.

⁴² Ibid.

⁴³ I. Gerosa, op. cit., p. 129.

⁴⁴ S. Bordini, *Linguaggi visivi*, in «Mostre e articoli», in cd-rom «Ida Gerosa 1983/2001», Roma, 2001.

Lo scritto critico di Silvia Bordini su *La Via*, del 2002, racconta dell'evento come «l'invito ad un tragitto di cui il corpo stesso dell'osservatore entra a far parte, coinvolto in una fantasmagoria destabilizzante in cui ci si può perdere e forse ritrovare come in un rito iniziatico».⁴⁵

E' importante la collaborazione tra gli artisti dell'era elettronica e l'area di docenti e teorici, ed è importante anche un'apertura verso il mondo universitario, dove gli studenti possono, non soltanto apprendere, bensì collaborare con le loro opinioni ed impressioni, alla titanica impresa di catalogazione e teorizzazione di tutte le novità nel campo di quest'arte, che affascina, ma della quale non si possiedono ancora tutte le coordinate. E che, probabilmente... è ancora tutta da costruire.

⁴⁵ Ibid.

*Palazzo Civiltà si accende (1997) e
la Torre della Pace (2003)*

“La stabilità dei nostri saperi, garantita tanto a lungo da abitudini mentali fortemente strutturate e da supporti materiali che non lo erano di meno, si trova oggi, per la prima volta, almeno fino a un tal punto, alle prese con la circolazione accelerata degli elementi fluidi che sono per eccellenza gli elettroni. La comunicazione elettronica è in grado, non soltanto di moltiplicare le nostre modalità di trasmissione, ma di suscitare delle potenzialità prima impossibili, tutte gravide di turbolenze impreviste, spesso anche imprevedibili.”
(R. Berger)⁴⁶

Alla fine di questo percorso nella multimedialità di Ida Gerosa, approfondiamo il tema del passaggio dalla computer art alla comunicazione in Rete. Questo concetto indica i propositi che sorreggono quest'arte: un maggior investimento nella conoscenza tecnica ed espressiva delle nuove tecnologie, in particolare del computer, per ricercare a livello collettivo i segni, i codici, le linee per la nuova comunicazione, a livello globale. La ricerca estetica sperimentale in questo senso, rappresenta la possibilità principale per verificare come l'agire e il «pensare collettivo»,⁴⁷ possano determinare la qualità dei valori del pensiero post-umanistico.⁴⁸ Agli inizi degli anni ottanta, con Internet, vediamo nascere le prime «comunità virtuali»:⁴⁹ gruppi di persone che utilizzano la Rete per comunicare in maniera libera e per scopi pressoché in costante mutazione.

⁴⁶ R. Bergér, *Verso una metamorfosi emergente. Dall'onto-centrismo al "reomorfismo"*, relazione al Convegno "Cinema & Intermedialità", Dipartimento Comunicazione & Spettacolo/Università Roma Tre, Teatro Palladium, Roma dicembre 2004, Losanna/Roma 2004.

⁴⁷ P. Lévy, *L'intelligenza collettiva*, ed. Feltrinelli, Parigi 1994.

⁴⁸ A. Balzola, A.M. Monteverdi, op. cit., p. 13.

⁴⁹ P. Lévy, op. cit., p. 14.

Nel 1997, Ida Gerosa presenta il progetto *Palazzo Civiltà si accende*, per la prima edizione della Biennale di Arte & Comunicazione a Roma, ideata da Marco Maria Gazzano.⁵⁰ Il percorso nato da questo progetto, c'introduce nella via dell' « intelligenza collettiva»⁵¹ e rappresenta emblematicamente come essa sia la chiave per la creazione del «nuovo umanesimo»,⁵² concetto alla base dell'intero patrimonio creativo della computer artista, sin dai primissimi anni della sua ricerca.



I.Gerosa, *Palazzo Civiltà si accende*, locandina 1997

Il progetto, mai finanziato a causa dei costi molto elevati, è stato «sposato» dallo stesso Marco Maria Gazzano, il quale decide di reinterpretarlo in chiave «collettiva», per un evento speciale dell'edizione del 2002 della Biennale Arte & Comunicazione: *La Torre della Pace*, sempre a Roma. La specificazione dell'evento è: *Le*

⁵⁰ I. Gerosa, *Progetti*, in cd-rom «Ida Gerosa: 1985-2001».

⁵¹ P. Lévy, op.cit., p. 34.

⁵² I. Gerosa, *Ida Gerosa. Il pozzo dei desideri*, Pontedera, 1995, p.17.

strategie dell'arte contro le strategie della violenza ed è una esposizione collettiva internazionale, con videoproiezioni in esterni urbani di immagini elettroniche d'artista, alternate a fotografie dall'Afghanistan, metafora di tutte le nuove guerre del XXI, e dalla Fototeca FAO,⁵³ la quale conduce una strategia di lotta alla povertà, cercando di dare al povero gli strumenti educativi e culturali per migliorare la sua vita.

Il Palazzo Civiltà Italiana dell'Eur diventa il fulcro di un evento che coinvolge anche altri luoghi storici della capitale, con la presentazione della *Torre* su monitor a led di 20 mq² in alta definizione: piazza del Popolo, piazza di Spagna, piazza Navona, piazza Mignianelli (piazza di Spagna), piazza Campo de' Fiori, piazza Navona, piazzale Aldo Moro - Università degli studi di Roma "La Sapienza", il Palazzo delle Esposizioni e la Stazione di Roma Termini,⁵⁴ in tutti questi luoghi, i messaggi di pace, di storia, di memoria, hanno illuminato i cittadini e i «nomadi» di passaggio, lungo tutto il mese gennaio 2002.



Locandina *Torre della Pace*, 2002.

Oltre a Ida Gerosa, con l'opera *11 settembre*, sono quarantaquattro gli artisti internazionali che vi hanno partecipato: Adriana Amodei

⁵³ M.M. Gazzano, *La torre della Pace, Programma '02*, www.biennaleartetv.net

⁵⁴ Ibid.

(Italia/Svizzera), Laurie Anderson (Usa), Jacopo Benci (Italia), Lorenzo Bianda (Svizzera), Romano Bozzolla (Italia), Robert Cahen (Francia), Peter Callas (Australia), Cristiano Carloni (Italia), Salvo Cuccia (Italia), Peter D'Agostino (Usa), Alba D'Urbano (Italia/Germania), Caterina Davinio (Italia), Theo Eshetu (Regno Unito/Italia), Stefano Franceschetti (Italia), Jean-Pierre Giovanelli (Francia), Gianni Godi (Italia), Lynn Hershman (Usa), Shigeko Kubota (Giappone/Usa), Paolo Liberati (Italia), Federica Marangoni (Italia), Donatella Marchi (Italia), Fabio Mauri (Italia), Bianca Menna (Italia), Carlo Montesi (Italia), Nam June Paik (Corea/Germania/Usa), Luca Patella (Italia), Ferro Piludu (Italia), Fabrizio Plessi (Italia), Laura Quaglia (Italia), Ulrike Rosenbach (Germania), Lucilla Salimei (Italia), Mario Sasso (Italia), Italo Scelza (Italia), Marianne Strapatsakis (Grecia), Silvia Stucky (Italia), Studio Azzurro (Italia), Gianni Toti (Italia), Steina Vasulka (Islanda/Usa), Woody Vasulka (Repubblica Ceca/Usa), Giacomo Verde (Italia), Katsuhiko Yamaguchi (Giappone).⁵⁵ L'evento internazionale è stato riallestito l'anno seguente in un'altra città italiana, Urbino,⁵⁶ la città storica del Rinascimento italiano, a dimostrazione della flessibilità intrinseca dell'evento, simile ad una carovana nomade di artisti: la luce dell'arte contro la luce delle bombe. Immaginate un mondo in cui tutti i capitali investiti per la guerra siano ridistribuiti esclusivamente per la comunicazione artistica e capiremo la visione di Matisse nella sua *Joie de Vivre*.

Lo sviluppo della multimedialità e della Rete, hanno determinato lo sviluppo della globalizzazione della comunicazione: la nascita del cyberspazio costituisce il nuovo «spazio del sapere»,⁵⁷ le cui potenzialità per l'intero progresso sociale, politico ed economico, costituisce una responsabilità per ogni singolo individuo della nostra epoca, e non solo per gli artisti. Pierre Lévy nel suo *L'intelligenza collettiva*, nel parlare di cyberspazio, introduce lo statuto

⁵⁵ Ibid.

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ P. Lévy, op.cit., p. 29.

antropologico dell'essere umano contemporaneo: «siamo ridiventati nomadi».⁵⁸ Lévy, spiega che lo spazio del nuovo nomadismo, non è un nuovo territorio geografico, né delle nazioni, né delle religioni, bensì, lo spazio invisibile delle conoscenze, dei saperi, delle potenzialità di pensiero, attraverso le quali si ridefiniscono le qualità dell'essere umano e le maniere per vivere in società.⁵⁹ «Di fatto le decisioni tecniche, l'adozione di norme e regolamenti, le politiche tariffarie, contribuiranno, lo si voglia o no, a dar forma all'impianto collettivo della sensibilità, dell'intelligenza e del coordinamento che andranno a costituire domani l'infrastruttura di una civiltà su scala mondiale».⁶⁰

Il nuovo umanesimo incitato dall'antropologo francese, prende ad assioma il concetto d'intelligenza collettiva: «un'intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta ad una mobilitazione effettiva delle competenze».⁶¹

A tal proposito, comprendiamo come, la *Torre della Pace* costituisca un esempio unico dell'espressione della volontà dell'umanità di quest'epoca, la quale desidera essere globalmente in comunicazione pacifica, per la costruzione del mondo futuro.

Ecco il commento dell'evento, da parte del Sindaco della capitale italiana, Walter Veltroni:

« Roma è una città di pace, da millenni crocevia di civiltà e di religioni; una città che sempre più si è qualificata come città dell'accoglienza e della tolleranza. Con questo spirito abbiamo invitato - insieme alla FAO - un rilevante numero di artisti a essere presenti, con le loro immagini video, in una esposizione che si pone accanto ai diseredati del mondo e alle vittime innocenti dei terrorismi e della guerra. Immagini che danno forza all'azione di Roma in favore della solidarietà nazionale e internazionale: un modo, inoltre, per indicare l'importanza delle azioni e delle ricerche artistiche in questi tempi di tensione; in particolare delle arti che lavorano con i media e che elaborano nuove forme di espressione. La *Torre della pace* valorizza infatti di Roma non solo la vocazione all'universalismo e alla memoria attiva del passato, ma anche quella -

⁵⁸ Ibid. p. 16.

⁵⁹ Ibid. p. 18.

⁶⁰ Ibid. p. 15.

⁶¹ Ibid. p. 34.

non meno decisiva, oggi - alla produzione e alla fruizione critica dell'arte contemporanea e audiovisiva.»⁶²

Concludiamo con un estratto da un articolo di Ida Gerosa su "MCmicrocomputer" del 1997, dal titolo "Dalla computer art alla comunicazione in Rete", ringraziandola del contributo che ha donato all'umanità, un patrimonio da acquisire e sviluppare in futuro:

«La multimedialità tecnologica sta spingendo l'artista (che è riuscito ad assorbire completamente l'atmosfera a lui contemporanea) ad una multimedialità estetica. Sta nascendo quindi una comunità transnazionale, transetnica, trans sessi legata da una passione generale e dal possesso di una "cultura" tecnica. Sono i nuovi "scriba". Nasce una comunità che sviluppa le sue capacità di corrispondenza con una velocità incredibile e che quindi influisce e determina molti sviluppi nel campo della cultura e delle arti. L'agorà non è più una piazza dove cento o mille persone si riuniscono per parlare, ma è una Rete dove milioni di persone s'incontrano, ma è anche una Rete dove imparare a scegliere quello che interessa veramente è una non facile arte. E' molto difficile se non impossibile guardare quali saranno gli sviluppi e le conseguenze di questo nuovo mondo. Sicuramente non è possibile ignorarlo. Pensare oggi al caffè letterario è un romantico ma perdente atteggiamento: i nuovi cenacoli artistici sono aperti, senza confini fisici né culturali, sono multimediali dove ipertesti con immagini e suoni, concorrono a trasmettere i nuovi messaggi di sviluppo del pensiero e dell'arte. Nello specifico delle arti visive diventa così naturale che questa nuova comunità culturale "veda" essenzialmente immagini con la luce di emissione e non di riflessione. Quindi diventa sempre più naturale che gli artisti siano portati a creare immagini di luce, con la luce. La "bottega" in cui più mani contribuivano alla realizzazione del progetto d'arte del maestro, può divenire una bottega aperta, in Rete, multimediale, in cui arte visiva, musica, regia

⁶² M.M. Gazzano, op.cit.

concorrono a creare l'opera d'arte "completa",
coinvolgente.»(MCmicrocomputer 1997)⁶³

⁶³ I. Gerosa, *Dalla computer art alla comunicazione in Rete*, in
“MCmicrocomputer”, 1997.

Ida Gerosa e la critica dagli anni '80 ad oggi

«Al di là della non facile riconducibilità della computer-art alle categorie analitiche dell'arte, e ancor più la assoluta non applicabilità di queste ultime nuove forme espressive, non sono certamente poche le espressioni che il caso "elettronico" solleva e che, non da lontano, sfiorano l'arte in genere e per non pochi versi mettono in discussione e scuotono il sistema consolidato sul quale l'arte, fino ad oggi, ha fondato la sua esistenza.

Si pongono, del tutto nuovi, problemi di collocazione dell'artista, di identità, altri che riguardano l'individuazione della funzione, degli obiettivi dell'opera, dei luoghi d'esistenza della medesima, del pubblico».¹

(Mario de Candia, presentazione della computer art di Ida Gerosa al Centro di Sarro, Roma 25 ottobre 1985)

«Dal punto di vista delle difficoltà che ogni arte può presentare, quest'arte di comporre o produrre immagini sarà indubbiamente per un po' di tempo molto difficile per la maggior parte della gente. Io credo che ci si potrà anche divertire molto, ma bisognerà che passi del tempo, perché il divertimento, almeno per ora, potrà risultare molto costoso. In ogni caso è certo che alcune possibilità saranno incentivate. Queste possibilità sono un'arte, come quella che fa lei, carica di "emozioni infernali" [...] me lo suggerisce la sarabanda di luci, di colori, di spazi che richiamano sempre forme assolutamente lontane da quelle reali e naturali sulla superficie terrestre, ma si trasferiscono a velocità della luce in spazi cosmici del tutto inediti. E'

¹ Cfr "cd-rom: Ida Gerosa 1983-2001"

una scorribanda nel mondo della formazione delle galassie, della formazione dei pianeti, di soli sconosciuti ... Quindi, di un aspetto dell'universo che in qualche modo, bisogna dire "infernale". [...] in un'altra occasione ho definito le immagini da calcolatore come "ultraimmagini". Il concetto lo possiamo riprendere ed aggiungere che, attraverso le ultraimmagini, si può fare qualche cosa che può somigliare alle esperienze sorprendenti dei fisici moderni, per esempio quelle che li hanno portati alla scoperta degli elementi transuranici». (Corrado Maltese, intervistato da Ida Gerosa, Roma aprile 1990)²

«... In Italia, invece, dove la ricerca viene condotta da anni a proprie spese in una situazione di quasi totale isolamento e abbandono istituzionale, si sta verificando esattamente l'opposto. E' forse il paese dove, forse perché meno "assillato" da investimenti sull'informatica, sono state realizzate negli ultimi tempi varie opere sperimentali, libere da condizionamenti di stile, di macchina e di mercato [...] Ai virtuosismi e agli esercizi della tecnica, si è sostituita l'urgenza di una comunicazione personale, spinta oltre, come solo questi mezzi sembrano promettere. E' il caso di opere decisamente poetiche come quelle realizzate da artisti come Ida Gerosa». (Maria Grazia Mattei, presentazione di Ida Gerosa, rassegna Film maker, Milano maggio 1991)

Appuntamento con la videoarte

«La Computer art di Ida Gerosa ha ottenuto notevoli riconoscimenti, viste le novanta mostre, tra collettive e personali, che ha collezionato in Europa, Giappone e America del Nord. La "svolta" della sua biografia artistica arriva quando, agli inizi degli anni '80 "scopre" le possibilità espressive e la fascinazione dell'immagine numerica. ... Da queste esperienze nascono una serie di software d'artista di concezione e di "cultura" italiane, e di notevoli e ancora inesplorate possibilità

espressive». (Marco Maria Gazzano, *Le forme dei numeri inventate da Ida Gerosa*, in "L'Unità", 16 luglio 1991)³

« Ma ciò che catalizza l'attenzione e chiarisce gli obiettivi dell'artista risiede da una parte nel luogo prescelto, La Fontana di Trevi, che diviene schermo non passivo, semplice supporto di accoglimento delle proiezioni, ma interagente con le immagini astratte della Gerosa; dall'altra nella volontà specifica dell'artista di voler necessariamente dare una "vita" continua alle sue immagini al di là dei limiti fisici che la stessa strumentazione elettronica impone, di norma, alle stesse. Di considerarle, come fa l'artista, un materiale ulteriore o meglio un utensile, labile certamente perché fatto di luce, ma altrettanto potente e capace di riconformare, o forse anche smaterializzare, in modo del tutto indolore, quasi in una sorta di nuova dimensione spazio-temporale, una realtà forte e storica come la Fontana di Trevi. Tutto ciò sposta l'attenzione dalle più superficiali considerazioni, che potrebbero ridurre tale intervento ad una semplice messa in scena e spettacolarizzazione di una "computer art" (di per sé già spettacolare per la stessa sofisticatezza dei mezzi utilizzati per definire le immagini), alle ragioni e finalità, anche e non soltanto sperimentali, che governano un progetto artistico in una sua globalità e specificità che, come nel caso della Gerosa, vive di una tensione costantemente indirizzata a mettere in luce ed evidenziare una centralità della figura umana, della sua esistenza nel tempo, nello spazio, nella memoria». (Mario de Candia , *Per schermo Fontana di Trevi*, in "Trovaroma" (La Repubblica), 18-24 giugno 1992)⁴

«Il pozzo dei desideri di Ida Gerosa è veramente un pozzo magico all'interno del quale chiunque può trovare il "suo" desiderio ...

3

"Ibid.

4

"Ibid.

Descrivere questo pozzo è impossibile perchè qualsiasi definizione presuppone il suo contrario per la mobilità che ne è il connotato più tipico. Ida Gerosa ci aveva abituati ai suoi luoghi magici. In precedenza ci aveva introdotti nel suo bosco, denso di luci misteriose, invitandoci a girare intorno agli alberi, ad entrare con le mani tra i rami per vedere la pelle e tutto il nostro essere trasformarsi.

... Quegli "alberi" erano erano focalizzati da una lastra di acciaio a specchio posta a terra, attraverso un cono di luce che, dall'alto, proiettava l'immagine. Nel fondo del pozzo, nel quale è vera acqua, le immagini si susseguono a ritmo serrato, creando una soluzione di continuità che le arricchisce del fattore temporale». (Stefania Severi , in "Next Anno XI" - N.34, 1995)⁵

«Sempre di più l'arte contemporanea, per esprimersi compiutamente, per consentire un "viaggio" personale ha bisogno di multimedialità e di interazione, in particolare l'arte elettronica.

Ho raddoppiato questa sorta di "viaggio", proiettando da due punti: dalla parte della chiesa di Sant'Agnese in Agone, e dall'altra opposta della Galleria Cervantes, in modo da riuscire ad avvolgere la scultura del Bernini con la suggestione della Computer art, per creare un'opera nuova.

Le immagini, che rappresentavano le emozioni, le sensazioni che si provano vivendo, sono state pensate, create per mettere in evidenza, successivamente alcune parti della scultura di "supporto".

La doppia multivisione ha spinto ad un'esperienza corale di grande potere evocativo. Le luci e le ombre delle immagini, penetrando con forza nelle sculture hanno disegnato nuove masse, e pur adagiandosi, quasi aderendo all'antica arte, hanno forzato ad una nuova lettura e hanno costruito una nuova architettura». (Vittoria Biasi, Proiezione sulla "Fontana dei Fiumi", Piazza Navona- Roma 1996)⁶

⁵

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

«... E inizialmente questo: mentre mi preparo, come sempre, a guardare una ad una le opere di un'esposizione, sono sorpreso, la parola non è troppo forte, da una "apparizione" che, all'interno della sala di ingresso della chiesa sconsacrata Santa Marta, irradia fra due angeli di pietra i cui vestiti si spiegano dentro un soffio ascensionale. Emergono allora alcune immagini generate da calcolatore che prolungano lo slancio delle sculture degli angeli, sono le immagini di computer art dell'artista italiana Ida Gerosa. Ecco dunque che al barocco dell'architettura si aggiunge una nuova dimensione, come se l'architettura e la scultura, non rinunciando alla pietra, la trasmutassero in una luce mobile. Pietra e pixel si uniscono per fecondare le loro rispettive potenzialità, troppo spesso ridotte all'uso funzionale che ne facciamo. Contrappeso, fuga dalla gravità che si converte in volo, non più rappresentata, ma vissuta direttamente sullo schermo. La legge della struttura, che Henri Focillon, con le sue analisi sull'arte classica romana e sull'architettura in genere ha fatto diventare un punto di riferimento, trova qui una risoluzione inattesa ed imprevedibile. Nella nostra società tecnologica che privilegia sempre di più il passaggio dal solido al fluido, ecco qui che l'elettronica, senza rinnegare i materiali tradizionali, pietra, legno, marmo, vetro, cemento, piombo, rivitalizza le metamorfosi del movimento con la duttilità della fiamma. Il virtuale si fa sensibile; la nostra percezione si arricchisce di un multiplo batticuore ...» (R. Berger, *E il video ritrovò la strada dell'architettura una iniziativa inattesa*, Roma 1999)⁷

⁷ Ibid.

Appendice

Ida Gerosa:

workshop

al Convegno di Cinema e Arti elettroniche,

Università Roma Tre

Ida Gerosa: workshop tenuto nel contesto del IX
Convegno di Cinema e Arti elettroniche, organizzato
dal Dipartimento comunicazione letteraria e
spettacolo, dall'Università degli Studi Roma Tre,
Teatro Palladium, Roma 10 dicembre 2003.
(trascrizione integrale)

I.G.- Buongiorno a tutti. Sono Ida Gerosa. Sono una computerartista
che viene dall'arte tradizionale. Ho fatto pittura, scultura e moltissima
grafica.

Ho sempre vissuto e amato il pulsare frenetico della vita e, nel tempo,
ho cominciato ad essere influenzata sempre più pesantemente dai suoi
ritmi scanditi da avvenimenti incalzanti, da stimoli continui, diversi,
sovrapposti.

Gradatamente (alla fine degli anni '70 e all'inizio degli anni '80) ho
avvertito con urgenza la necessità di rappresentare questa situazione
psicologica generale e quindi l'atmosfera che respiravo
quotidianamente.

Ho vissuto quel periodo condizionata da un'ansia incredibile, avevo
desiderio di vedere, capire, conoscere tutto. Volevo partecipare alla
trasformazione a cui assistevo e volevo che fosse visibile nelle mie
opere. Ma nello stesso tempo volevo inoltrarmi nel mondo della nuova
cultura con un'antica purezza spirituale, con una primitiva

immaginazione, per lasciarmi guidare solamente dallo spirito entusiastico ed ardente, per riuscire a godere della mutazione in atto che mi poteva cambiare ... la natura. Pensavo di potermi avvicinare ad una dimensione mitica, cioè verso quei valori estetici che potevano portarmi ...oltre.

In un mondo estremamente materiale, avvertivo la necessità di riscoprire uno Spirituale, forse proprio attraverso quei valori che riuscendo a fare un lavoro di demistificazione danno la conoscenza profonda dell'epoca contemporanea. E come senza arrivare a raggiungere l'iperspazio, sperimentando la velocità assoluta, e vivendo in un'atmosfera di contraddizione esaltante?

Volevo galleggiare nel tempo, catturare la luce per farmi trasportare, e scomporla come le vibrazioni sonore, e riportarla indietro per influenzare e arricchire di conoscenze il mio essere.

Ecco, vivere con l'intima certezza di avere visitato un'altra dimensione, pronta a trasmettere l'eternità dell'essere, immaginando sovrapposizioni di passato e di futuro, di infinitamente intimo e di infinitamente vasto.

Come dicevo, nel tempo ho sperimentato materiali e tecniche diverse per fare arte, non mi interessava il mezzo, ma avvertivo la necessità di rendere visibile l'atmosfera di trasformazione che vivevo e la necessità di parlare di spirituale e non di materiale.

Quando nell'83 mi sono incontrata con un elaboratore fatto, dall'IBM, proprio per procedimenti grafici ho pensato di sperimentarlo per raggiungere i risultati che stavo cercando.

Ho chiesto ed ottenuto di poter fare uno Stage durante il quale ho collaborato per creare il primo programma grafico costruito in Italia.

E' cominciata così la mia "avventura" nel mondo digitale. Mi sono trovata avvolta da un mondo costruito con forme e colori saturi di emozioni, di vita, di significati.

Mi sono immersa in questo mondo che stavo costruendo, amandolo e mi sono sentita affascinata, catturata quasi abbacinata.

Ho creato immagini che raccontavano la necessità vitale che è in noi di lasciarsi andare alla libertà dell'invenzione senza limiti e condizioni.

Immagini forti con netti contrasti fra le luci e le ombre, godibili come un'emozione.

Ho capito che stavo vivendo una straordinaria avventura del pensiero e dell'espressione.

Ho capito di aver scoperto una nuova estetica, ma soprattutto ho capito che il computer è un mezzo a dimensione umana, un mezzo che, con la sua potenza di memoria e di calcolo, apre spazi infiniti per la creatività, tanto da consentire voli straordinari attraverso il mondo della fantasia.

Sono iniziate le prime mostre, con opere fatte interamente da immagini prodotte con il computer. Lo slancio decisivo è avvenuto nel momento in cui capii che potevo proiettare le mie immagini, liberandomi dello schermo, dal quadro schermo. Si è aperto un mondo di infinite possibilità. Ero entusiasta, felice e volevo rendere il pubblico partecipe di questa mia esperienza espressiva, in maniera più partecipativa, interattiva. Ho proiettato le mie immagini sulla “Fontana di Trevi” sul Nettuno e sull’acqua.

Le immagini rappresentavano Roma e le emozioni che si provano vivendo la città.

Durante le prove capii che l’intuizione era giusta.

Mi resi conto che i riflessi sull’acqua servivano a formare insieme alle immagini, nuove situazioni di colori e di rifrazioni, per suscitare memorie personali e collettive; mentre le luci e le ombre, penetrando con forza nelle sculture disegnavano nuove masse, e pur adagiandosi, quasi aderendo all’antica arte, forzavano ad una nuova lettura e costruivano una nuova architettura.

Dopo tanti altri eventi/spettacoli in gallerie d’arte o in teatri, a maggio 1996, ho invece proiettato sulla Fontana dei Fiumi a piazza Navona, ancora una volta con una multivisione accompagnata da musica elettronica.

Ho proiettato da due punti opposti della piazza in modo da riuscire ad avvolgere con la luce tutta la scultura del Bernini. E una delle emozioni è stata il veder filtrare la luce dentro o attraverso la scultura.

Anche questa volta portando l’arte in mezzo alla gente, adoperando una “superficie” molto presente, molto amata, ho offerto una forte e

coraggiosa sfida: fare arte su arte, per creare un'opera nuova rappresentata dalla fusione di arte antica e arte contemporanea.

Un'altra delle mie più amate opere è stata l'installazione nella cripta della Basilica di San Clemente, dove l'arte di secoli diversi si è stratificata, accettando e inglobando, ancora una volta, l'arte contemporanea. Si è rafforzato, così, uno dei miei temi conduttori "arte contemporanea su arte antica" come dicevo prima.

L'uso della luce mi permette di offrire una nuova lettura dei luoghi sacri e delle sculture storiche, una lettura in cui lo spettatore libero da preconconcetti e da ricordi, diventa una spugna pronta a ricevere i messaggi subliminali che gli arrivano dalle immagini in animazione.

Ora vorrei farvi vedere una delle mie ultime creazioni. La mia arte è fatta per essere vista, il parlarne chiarisce solo in parte. Oggi il supporto teorico è ancora scarso, non organico, anche perché questa è un'arte in pieno sviluppo, di cui ancora non se ne conoscono pienamente i risvolti futuri e soprattutto si basa sul linguaggio dell'immagine in movimento ed è poco adatta ad essere spiegata ed interpretata attraverso la parola, il linguaggio verbale. Quindi ora vi mostrerò, purtroppo attraverso una normale proiezione sullo schermo, un video intitolato "11 settembre".

L'installazione originale era composta da sei schermi semicurvi che delimitavano un corridoio attraverso il quale il pubblico poteva passare, avendo a destra e a sinistra le immagini in animazione proiettate. Davanti ai sei schermi avevo posto delle superfici specchianti in modo che lo spettatore, vedendo se stesso riflesso, si trovasse immerso nelle immagini e nei loro riflessi, fusi nella stessa composizione.

Dopo la proiezione, sarà il momento di aprire il dialogo. Risponderò volentieri alle vostre domande.

-Visione di "11 settembre" di Ida Gerosa

I.G. -Avete qualche domanda?

Studente x- Quali programmi ha usato per la produzione di queste immagini?

I.G. –Vi racconterò tutto il mio percorso. Per anni, fino al 1993, ho adoperato il programma di cui vi ho parlato. Come dicevo, è stato il primo programma grafico prodotto in Italia ed ho collaborato alla sua costruzione, al Centro Scientifico IBM di Roma. Programma creato per girare sull'elaboratore "Azienda", la 7350 dell'IBM. Un elaboratore con due terminali video, uno per i comandi e uno per la costruzione delle immagini legato ad un'unità centrale grande come una grande stanza. Un elaboratore che aveva a disposizione 4096 colori. (Per allora erano veramente tanti). Dopo lo Stage in IBM ho avuto accesso alla stessa macchina allo IAS (Istituto di Astrofisica Spaziale del CNR a Frascati). Poi quando questa potente macchina si è rotta, sono stata ospitata gratuitamente dalla Tecnoteam di Pomezia, che mi ha permesso di lavorare sul Risc 6000 IBM (dove ho cominciato ad avere a disposizione i 16.000.000 di colori) con il programma TDI della Thompson. Infine dal 1997 lavoro al mio studio con macchine potenti che ho cambiato successivamente. Oggi lavoro su un Compaq con un doppio processore (questa volta con a disposizione tutti i colori possibili oggi), con il programma 3DStudio Max 6, avendo adoperato nel tempo tutte le successive edizioni.

Studente y- Da dove prende ispirazione, intendo...per i colori, per le forme e tutto il resto...?

I.G.- L'ispirazione viene sempre da situazioni, da emozioni che ho vissuto. Sia positive che negative. Ho sempre sentito profondamente quello che poi trasmetto con le immagini.

Ho iniziato, come dicevo, nel 1983 ponendomi davanti a questa nuova esperienza con uno spirito puro e dopo scoperte, invenzioni, rivelazioni, mi sono sentita sprofondare dentro spazi infiniti, circondata da forme inimmaginabili prima, avvolta da colori traboccanti di vita, di segnali, di significati.

Sono stata catturata dalle infinite possibilità di espressione e dalla luce di emissione che mi facevano intravedere i risvolti successivi di un'arte che era ancora da costruire e da proporre.

Ho sognato di arrivare a prolungare l'attimo fuggente e di accorciare le distanze. L'era elettronica lo stava rendendo possibile con la veloce diffusione e crescita della conoscenza e del sapere.

Del resto agli inizi del secolo gli studi sulla relatività avevano fatto giustizia di ogni riferimento assoluto-temporale, introducendo in cambio un assoluto-relativo, la “velocità della luce”. Lo spazio era stato ridotto a funzione della materia; al posto dello spazio vuoto tridimensionale, era stata introdotta la quarta dimensione, il tempo, che si relativizzava annullando così la concezione di contemporaneità degli eventi.

Così, costruendo immagini d'arte con il computer, mi sono trovata a constatare proprio quell'annullamento della contemporaneità degli eventi, ed ho capito che l'opera finale non era altro che l'inizio di un processo evolutivo.

Non mi sembrava più di facile e immediata comprensione, ma diventava una sorta di libro aperto dove cercare e trovare il numero incredibile di informazioni proposte.

Era diventato spontaneo, per me, guardare l'opera “da dentro”, immersa, coinvolta nel colore, come se stessi galleggiando nel tempo verso mete che vivevano nei miei sogni, ed ho così raggiunto quei risultati che speravo, amandoli poi con molta intensità.

Studente z- Non ha paura del mezzo che usa, delle critiche a riguardo, delle posizioni di chi afferma che sia la macchina a guidare la creazione e a fare la maggior parte del lavoro...

I.G.- Assolutamente no. Le critiche se sono intelligenti sono utili. Altrimenti non le considero e vado avanti seguendo quello che mi sembra giusto fare.

Del resto ormai sappiamo tutti che il computer da solo non può nemmeno accendersi. Esiste e funziona grazie all'uomo che lo ha creato e continua a determinarne le funzioni attraverso programmi appositi. I quali programmi, però, devono essere conosciuti a perfezione per poter lavorare con estrema libertà, per “ingannare” il computer in modo da poter raggiungere tutti i risultati che abbiamo in mente, senza rimanere condizionati da proposte fuorvianti.

Giada- Credo si possa parlare di percezione primaria? Ciò che ho visto mi sembra la visualizzazione di quest' area della percezione umana...

I.G.- In un certo senso sì. Questa tua domanda mi ricorda quello che affermò il prof. Corrado Maltese nel 1990, guardando le mie

immagini. “Quella che fa lei è un’arte carica di “emozioni infernali”. Me lo suggerisce la sarabanda di luci, di colori, di spazi che richiamano sempre forme assolutamente lontane da quelle reali e naturali sulla superficie terrestre, ma si trasferiscono a velocità della luce in spazi cosmici del tutto inediti. E' una scorribanda nel mondo della formazione delle galassie, della formazione dei pianeti, di soli sconosciuti ... Quindi, di un aspetto dell'universo che in qualche modo, bisogna dire “infernale”.”

Giada- Innanzitutto però volevo complimentarmi, perché sono rimasta realmente colpita, direi anche scossa, soprattutto perché pensavo all’emozione che si può provare all’interno dell’intera installazione... Mi sono sentita totalmente libera e ho visto mille forme, motivi e nello stesso tempo mi sono chiesta cosa stessero vedendo gli altri... Mi è sembrata un’ambientazione coinvolgente, onirica, ma vera.

I.G. – Sì, praticamente sono i colori, le forme, i movimenti che si sviluppano nell’area del nostro inconscio, quando le sensazioni sono libere da qualsiasi condizionamento, come nei sogni...

Giada- Mi perdoni la domanda un pò vorticoso, ma ha sentito parlare di “rave party”?

I.G.- Sì.

Giada- Dunque per quanto il fenomeno sia discutibile, oltre che allarmante, è pur sempre un fenomeno, attuale, in espansione tra le giovani generazioni. Nei rave party è possibile raggiungere attraverso l’uso di droghe di vario tipo, stati di trance. In questi momenti, accompagnati da musica a volume altissimo e con dei ritmi “bombardanti”, la musica Teckno, la percezione della realtà, ciò che si vede...è qualcosa di praticamente simile alle immagini da lei create, ed è proprio dalla qualità delle sue immagini che è partito questo pensiero... Penso che questo stato sia quello della percezione primaria, ma la domanda che le vorrei fare è: io non riesco a capire come questo fenomeno esista, visto i danni che provoca. A parità dei danni non riesco a trovare una giustificazione accettabile. Lei crede che le persone che decidano, consapevolmente o meno, di provare questo tipo di esperienza, siano paragonabili, come fenomeno sociale al comportamento e alle attitudini dei Dandy e dei Bohémienne del

primo 900? Persone e personalità, artisti e pseudo-artisti, che si abbandonavano in seratine estatiche con l'uso di droghe: questi cercavano una nuova percezione della realtà e con essa un nuovo messaggio esistenziale, una nuova estetica. In poche parole, crede che il fenomeno rave, per quanto dannoso e criticabile, sia in un certo senso, necessario all'interno del discorso evolutivo, per ed in quella nuova generazione, che ha un bisogno biologico di rigenerazione mentale e sensoriale, di dare un calcio a tutta la delusione di questi anni? Pulizia sensoriale, qualcosa del genere...

I.G.- Sì, concordo con te. Certo non si giustifica l'uso delle droghe, però sin dall'antichità gli stati di trance vengono considerati come delle possibilità per raggiungere percezioni diverse...quindi nuovi messaggi, anche utili all'uomo e alla società in cui vive... come del resto anche in certe odierne società tribali che usano droghe, da noi sconosciute, per arrivare a stati di ipnosi.

Come sempre, però, c'è da distinguere e da capire il punto limite da non superare. Ecco, la Computer art può generare questi momenti diciamo pure magici, senza produrre danni psichici. Anzi migliorando la comprensione delle emozioni che, forse, neanche noi stessi sappiamo di poter provare. E' una maniera per visualizzarle.

Giada- Ha fiducia quindi che nel momento in cui tutto sarà rimetabolizzato e rigenerato, saranno magari le nuove generazioni a creare una cultura nuova, libera dai complessi che ha determinato la storia del 900?

I.G.- Sì, ne sono profondamente convinta. Credo che ci sia bisogno di nuovi filosofi e di nuovi modi di stare insieme ed interagire, secondo principi nuovi, più puliti e liberi e nello stesso tempo profondi e consapevoli. Comunque non giustifico i rave party, credo che bisogna sempre cercare una via non distruttiva per l'uomo e sono certa che l'arte, questa arte è una risposta. Del resto le nuove generazioni oltre ad avere tantissime possibilità per incontrarsi, per comunicare, pensiamo alla rete ad esempio, hanno l' "obbligo" morale di costruire una società sempre migliore trovando strade alternative. In questo caso attraverso l'arte.

Giada- Grazie.

Studente j- Mi perdoni ma io non riesco proprio a capire ciò di cui si parla... la mia idea di cinema è diversa...

I.G.- Infatti non stiamo parlando di cinema, parliamo di Computer art che per essere compresa, innanzitutto vorrebbe uno spettatore, per così dire puro, senza aspettative, come quella di “andare a vedere una storia” seduti su una comoda poltrona eccetera... questo, è un viaggio nell’energia interiore e di tutto ciò che ci sta attorno e chiunque riesca a lasciarsi andare, può realmente uscirne cambiato, emozionato. Ognuno poi, a seconda della propria vita, delle proprie angosce, delle proprie gioie, può trarne il giusto godimento, che non è mai uguale per tutti ovviamente...

Io sono convinta che la strada futura del cinema sia questa e non la piatta ricerca di espressioni diverse realizzate anche bene. Credo che brani brevi, ma anche lunghi, di immagini in animazione, possano creare suspense e migliori possibilità di comprensione degli stati d’animo degli attori e delle “atmosfera” in generale.

Pertanto mi piacerebbe che anche la televisione cessasse di mettere in onda programmi che sembrano studiati per essere una “istigazione a delinquere” e cominciassero a trasmettere lavori, meglio se interattivi, utili al miglioramento etico della società (o perlomeno che non lo peggiorassero) attraverso immagini/animazioni come le mie.

Studente j- D’accordo, ma il problema è che non se ne vedono molte di opere audiovisive del genere...

I.G.- Purtroppo è vero. A parte il fatto che non è facilissimo lavorare come lavoro, io stessa incontro moltissime difficoltà nella diffusione, nei finanziamenti, nella ricerca di spazi, ma ci sono altri paesi che potrebbero essere presi ad esempio: oltre a Tokyo, a Chicago, basta andare in Francia e in Germania. Lì troviamo scuole, manifestazioni e centri di ricerca scientifica che collaborano con gli artisti... insomma l’Italia è un paese ancora molto indietro in questo senso, quindi non hai tutti i torti.

Avete altre domande?

Bene. Grazie a tutti per l’attenzione.

Apparati

Opere

Immagini numeriche elaborate singolarmente
(messe in movimento mediante multiproiezione in
diapositiva)

1984

Mondi ipotetici [serie d' immagini con relative elaborazioni dei
particolari]

1985

Centro

1986

Uomo che attraversa la giornata [opera composta da sedici
immagini numeriche elaborate separatamente]

1987

Percorso della vita:

Nascita

Giovinezza

Maturità

Vecchiaia

[composte da cinquant'otto immagini numeriche diverse e i loro
particolari]

1987

Scoppio iniziale

Big Bang

[serie d'immagini numeriche]

1988

Fragilità

Trasformazione della materia

Quale la realtà, quale l'immaginario

Infinite sfaccettature della realtà

1989

Industria [Installazione Eur]:

Catena di montaggio

Comunicazione

Organizzazione

Mobilità

Ambiente

Trasformazione

Apertura

Ricerca

Città intelligente

Il periodo più rivoluzionario della storia

Alba di un nuovo giorno

Costruzione di nuovi mondi

1988/1989

Giornata

Pomeriggio

Sera

Notte

Giorno

[Partitura elettronica originale di Colleoni]

1989/1990

Riflessi:

Riflesso dal ponte

Riflessi sulla vasca

Riflessi sull'abisso

Riflessi di barche

Riflessi sulla laguna

Vetrina

Riflessi sul grattacielo

1989/1990

Far entrare qualcuno nel proprio mondo:

Mancanza d'amore

Mancanza di amicizia

Solitudine

Urlo

Innamorata

Affetto

Dolcezza

Amore

Calore

Appagati

Soddisfatti

Costruiamo insieme

1990/1992

Roma [Proiettate sulla Fontana di Trevi-24 giugno 1992]:

Dal volante

Semaforo

Luci nella notte

Obelisco

Paesaggio verde e blu

Tergicristallo/pioggia

Muro Torto

Impronta

Al di là del tunnel
Albero incartato
Verso la luce
Città sospesa
Isola Tiberina
Acqua Fontana di Trevi
I 2 fiumi
Fontana di Trevi
Gente
I 2 ponti [ponte Flaminio e ponte Milvio]
Raccordo
Tuoni e fulmini
Luna romana
Tramonto a Roma

1992/1994

“Il pozzo del desideri”: mostra galleria Florio, settembre 1993:
nel corso della mostra le ottanta immagini delle opere:

Eterna giovinezza

Desiderare

sono state accompagnate dalle seguenti epigrafi, suggerite dall’artista
stessa

“Pochissimi sono coloro che hanno veramente voluto o veramente
amato”

“Vi sono spiritualmente tante persone quanti sono gli incontri”

“Nell’amore, come nell’arte, ci sono tanti abbozzi mal riusciti”

“La vita dell’uomo è al centro, l’espansione si ha con i ricordi e le
speranze”

“Desiderare sfacciatamente”

“Una certa vanità più sottile, trascendente, è un elemento senza cui
non potremmo vivere. Come uno specchio concavo essa ci ritrae”

“La gioia richiede più abbandono, più coraggio che non il dolore.
Abbandonarsi alla gioia significa sfidare i buoi”

“Scambiandosi i loro pensieri, gli uomini comunicano come nei baci e negli abbracci; chi accoglie un pensiero non riceve qualcosa, ma qualcuno”

“Ogni piacere della vita è fondato sul ritorno regolare delle cose eterne. Tanto più aperti siamo a tali godimenti, tanto più ci sentiamo felici”

1995/1996

Immagine numerica creata per il “Pozzo di cristallo”, esposto al Palazzo delle Esposizioni durante la mostra “La coscienza luccicante” e poi opera permanente al Museo Pecci di Prato

1994

Amicizia [nata con il titolo *L'amicizia è di cristallo*]

1996

Serie di immagini numeriche create dopo aver visto un video che faceva vedere l'interno del corpo umano attraverso una telecamera, durante un'operazione.

Serie di immagini dedicate ai portatori di handicap con il titolo *Verso un sogno* che si riferisce ad una eventuale guarigione.

Immagini numeriche elaborate in sequenza audiovisiva e presentate in standard vhs

1988

Nascita

Giovinanza

1989

Giornata

Industria

1990

Traveling by car: emotions

Trip to the ideal city

1992

Riflessi

1995

Emozioni vibranti

Amicizia

1996

...to the future

1997

Immagini

1997/1998

Images

Fall Silently [partitura elettronica originale dei Solar Lodge]

1998

Innamorarsi [musica di Robert Fripp “Le porte del Paradiso”]

2000/2001

Immagini

2001

11 settembre 2001

2002

Verso la luce

Speranza

Immagini numeriche elaborate in sequenza audiovisiva e presentate in standard cd-rom e dvd

2001

11 settembre 2001

2002

Verso la luce

Speranza

2003

Volo in aereo [serie di animazioni per libro di poesie scritte da Mirella Bentivoglio]:

Dopo il tramonto

Abbaglio

A galla

Jet

Mille e una nuvola

Nel ventre di Giona

Ferme/aperte

Più su

Salire/retrocedere

Taglio Fontana

Aereo fanali

Aereo freni

Gravità

Primavera in jet

Strappo

Velocità

Usciamo

2001/2005

Serie di animazioni

2005

Corsia d'emergenza

Fuoco [proiettato a Urbino]

Uscire dal tunnel

Nascita

2006

Caos mentale

Paura

Speranza

Video di documentazione

Intervista RAI UNO all'Istituto di Astrofisica Spaziale
dicembre 1987

Inaugurazione mostra personale alla Galleria Alzaia,
giugno 1988

Intervista per la rubrica "Volta Pagina" su RAI TRE
all'Istituto di Astrofisica Spaziale, 21 marzo 1991, trasmessa il 23 marzo

Documentazione della proiezione sulla Fontana di
Trevi, Roma 24 giugno 1992

Sigla per "Neon cinema" trasmissione su RAI DUE
1994/2000

Sigla per "Neon musica" trasmissione su RAI 2 1994/1997

Documentazione *Polarità convergenti: colore, suono, danza*,
spettacolo realizzato al Palazzo delle Esposizioni, musica di Graziano Mandozzi,
ballerina De Pascalis, 28 gennaio 1994

Documentazione mostra "Bosco elettronico", inaugurazione
Galleria De Florio di Roma, 6 ottobre 1994

Documentazione dell'inaugurazione della mostra "Il pozzo dei
desideri", Galleria Salon Privé febbraio 1995

Documentazione proiezione sulla Fontana dei Fiumi a Piazza
Navona *Incontri di emozioni*, Roma maggio 1996

Telegiornale RAI TRE servizio sulla proiezione sulla Fontana dei Fiumi, Roma 6 maggio 1996

Documentazione della Performance *Arte in luce: colore, suono, danza*, Chiostro San Marco, Tarquinia 14 luglio 1996,

Documentazione dell'installazione nella Cripta della Basilica San Clemente. *Viaggio all'epicentro dell'essere*, partitura elettronica originale di Enrico Cosimi e Paolo Di Cioccio. maggio 1998

Documentazione mostra a Santa Marta, nell'ambito della 2° Biennale di Arte & Comunicazione, intervista di Patrizia Ferri, dicembre 1999

Concerto Solar Lodge, aprile 2000

Documentazione dell'installazione *La Via* al Museo Laboratorio dell'Università "La Sapienza" di Roma, aprile 2002

Documentazione in cd-rom della conferenza e dell'installazione alla Biblioteca di Terni, marzo 2006

Bibliografia essenziale

F. Di Castro (a cura di), *Dentro lo specchio*,
(catalogo mostra Galleria Alsazia, Roma 1-15 giugno 1988), Roma
1988

T. Sicoli (a cura di), *La natura elettronica*,
(catalogo mostra Cropani, Cosenza 20-24 luglio 1988) Cropani 1988

I.Gerosa (a cura di), *Impresa Roma*,
(catalogo mostra Palazzo dei Congressi, Roma 1989), Roma 1989

F. Di Castro (a cura di), *Memorie d'acqua a Fontana Trevi*,
(catalogo mostra Roma 24 giugno 1992), Roma 1992

S. Fabri (a cura di), *Cervello, labirinto di emozioni. Una musica costante*,
(catalogo mostra Biblioteca comunale, Terni 2-10 marzo 2006), Terni
2006

I.Gerosa, *Ida Gerosa*, ed. Salon Privé, Pontedera 1995

A.Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, ed.
Garzanti, Milano 2004

M.M. Gazzano, *Il "cinema" dalla fotografia al computer*, ed.
Quattroventi, Urbino 1999

S. Lischi, *Il linguaggio del video*, ed. Carocci, Roma 2005

A. Amaducci, *Il video. L'immagine elettronica creativa*, ed. Lindau, Torino 2001

A. Amaducci, *Banda anomala*, ed. Lindau, Torino 2003

M. Borelli, N. Savarese, *Te@tri nella rete*, ed. Carocci, Roma 2004

P. Lévy, *L'intelligenza collettiva*, ed. Feltrinelli, Milano 2002

W. Benjamin, *L'opera nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, ed. Einaudi, Torino 2000

G.O. Longo, *Il nuovo Golem*, ed. Laterza, Bari 1998

G. Losito, *Il potere dei media*, ed. Carocci, Roma 2004

W. Kandinsky, W. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst, Insbesondere in der Malerei*, Murnau 1910, (trad.it. E. Pontiggia) *Lo spirituale nell'arte*, SE, Milano 2005

T.S. Eliot, *Four Quartets*, Londra 1942, (trad.it. A. Tonelli) *Quattro quartetti*, ed. Feltrinelli, Milano 2004

Siti Internet:

www.mclink.it/mclink/arte

www.biennaleartetv.net

www.computermuseum.it

www.dam.net

www.kwnolton.com

www.kawaguchi.org

www.ilcoro.it

www.carla146.it

www.apenet.it