

## La critica di

Arturo Carlo Quintavalle

# Non si gioca col computer

ARTE E COMPUTER (catalogo Electa). Rotonda di via Besana, Milano. Fino al 30 giugno.

**V**e li ricordate i «videoartisti»? Sono durati una breve stagione. Ora è il tempo di Computer art, cioè dell'applicazione allo schermo video della programmazione del computer. Sinceramente resto molto diffidente nei confronti di queste così dette arti nuove, perché mi sembrano sempre, e strutturalmente, vecchie, e, comunque, non innovatrici soltanto perché si avvalgono di un nuovo strumento, di una nuova invenzione tecnica. Esempi? Nel passato, a non finire: la fotografia non cambia la storia dell'immagine in quanto fotografia, ma in relazione alla diversa committenza e alla moltiplicazione dell'immagine, e quindi alla diversa storia che questa committenza impone a chi fa le fotografie.

Ma allora che dire della Computer art? Tutto il bene possibile se nasce da una reale committenza, se cioè è computer graphic, cioè grafica col computer, se è pubblicità col computer, se è video legato al computer come in certe immagini di qualità altissima dello Studio Testa (Oaks by Ferrè) e di pochi altri. Ma se la committenza è il critico, oppure il museo, che convoca degli artisti, operanti coi vecchi schemi, con i vecchi modelli, e li fa provare con la tastiera, coi comandi, a programmare le immagini che cosa succede? Ecco,

la risposta la vediamo: le opere degli artisti chiamati a giocare col computer mantengono una continuità persino incredibile con quelle antecedenti, scritte con altri media; gli artisti, insomma, non hanno inventato nulla, non si sono adeguati al mezzo, ma hanno continuato per l'antica strada. Salvo rari casi.

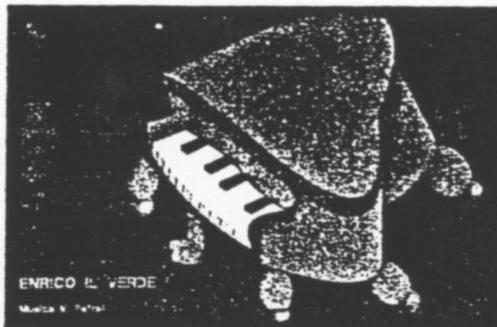
Ha continuato Enrico Baj con le sue grafie postpicassiane di *Il paradiso perduto*; ha continuato Gianfranco Pardi con la sua assonometria della Rotonda di via Besana; ha continuato Valentino Vago rendendo il consueto contrasto tra segni sospesi nello spazio e fondo appena variegato di ombre; hanno continuato i Plumcake con il loro divertente discorso neopop, qui attento soprattutto alla lingua dei fumetti; ha continuato anche Marcello Jori, pur se con

un'attenzione ai problemi dello spazio molto diversa.

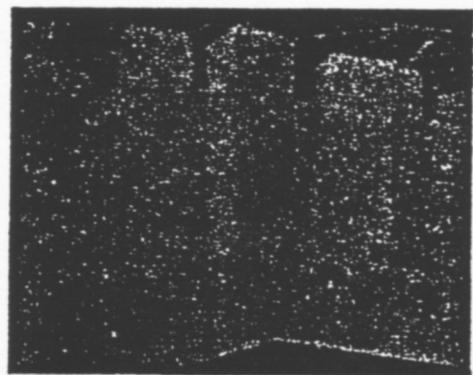
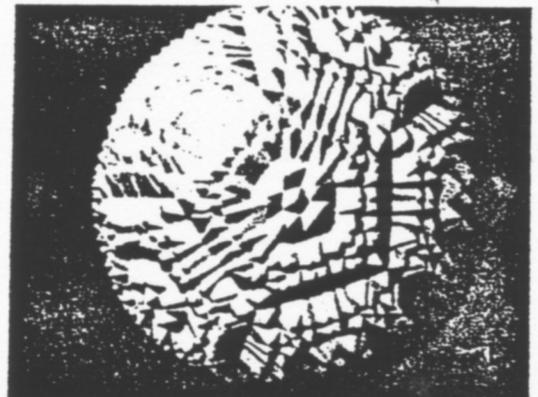
Altri, invece, hanno utilizzato il mezzo per andare oltre rispetto alle consuete ricerche e, quindi, per riflettere sul loro stesso far arte. Così Gianni Colombo inventa la *Catastrofetettura*, e sono templi retti da parallelepipedi oppure cilindri scomposti nella vertigine delle prospettive che si spalancano davanti ai nostri occhi, completando così un percorso d'artista prima attento alla programmazione sul piano e ai ritmi e rapporti. È andato oltre anche Alessan-

ca nuove varianti rispetto alle sue antiche simbologie delle aquile e delle stelle, e Boetti punta, di nuovo, sulla variazione tassonomica dentro le strutture. A parte è il caso di Lucio Saffaro, che mantiene il modello della sua analisi dei solidi regolari dopo Luca Pacioli, ma che, sfruttando il mezzo, porta avanti la ricerca fino alla moltiplicazione e variazione più complessa, una variazione che, non a caso, si intitola *Nuove forme platoniche*.

Che dire quindi della mostra? Che ne serve un'altra, più vera e più aderente alla realtà, quella della ricerca di chi fa pubblicità o di chi fa grafica col computer e che, quindi, conosce lo strumento e lo utilizza per proporre un messaggio che la committenza realmente chiede. In fondo, l'unico vero limite di questo genere d'impresе, comune del resto alla gran parte delle mostre collettive, a tema, è la sovrapposizione delle idee del critico, in questo caso Renato Barilli, alla realtà dei problemi. Noi credia-



Sopra: Alberto Mendini, «Cosmesi universale» (1987). In alto: Aldo Spoldi, «Enrico il Verde» (1987). Qui accanto: Gianni Colombo, «Catastrofetettura» (1987). Sopra, a destra: Lucio Saffaro, «Nuove forme platoniche» (1986)



dro Mendini, che sta dando prove raffinate della sua capacità inventiva, è andato oltre con la sequenza *Cosmesi universale* che riduce in platee forme, le schematizza ed evoca, insieme, la lingua infantile, le geometrie di Bruno Munari, la raffinata grafia della prima pop e il progetto della grafica post Bauhaus. Anche Aldo Spoldi mostra di inventare con sensibilità e di procedere per diverse strade: abbandona il tradizionale schema del gioco per l'idea del frammento, della scena aperta e di sapore neometafisico in *Enrico il Verde*.

Né Matta né Cane e tantomeno Giulio Turcato si staccano dalla loro ricerca pittorica, mentre Franco Angeli cer-

mo alla concretezza del rapporto col mondo, per cui suggeriamo: perché le imprese, i produttori di video non si rivolgono agli artisti direttamente, o attraverso le ditte specializzate, chiedendo loro videomusica o video pubblicitari? Si farebbe finalmente chiac-