

indice

Premessa	7
1. Il simulacro e la simulazione	9
1.1. Il regno del numero	9
1.2. L'orizzonte del simulacro	16
2. Il punto, la linea, la superficie artificiali: l'animazione astratta	26
2.1. La computer grafica nasce astratta	26
2.2. L'evoluzione delle forme	32
2.3. Declinazioni astratte	36
2.4. Astrazione e stile	42
3. La vita degli oggetti	48
3.1. Oggetti animati	48
3.2. Gli oggetti sognano	52
3.3. Divorare la storia dell'arte	55
3.4. Oggetti d'arte: Salvador Dalí 3D	58
3.5. Gli artisti e i loro oggetti	64
4. Disegnare il mondo: i nuovi cartoon	71
4.1. Oggetti con stile	71
4.2. I ritornanti dallo specchio	76
4.3. La "riscoperta" del 2D	78
5. Copiare il mondo: la simulazione foto-realistica	83
5.1. Sostituire il mondo: un'utopia cinematografica	83
5.2. Il mondo è mio	86
5.3. Automi perfetti in un mondo di fantasmi	88
5.4. Anticipazioni di <i>vita vera</i>	90
5.5. Il reale come database	94
5.6. Altri realismi	98
5.7. Un'idea netta di un mondo che non c'è	101

6. Il corpo artificiale e la morte	103
6.1. Identità digitali: la maschera	103
6.2. Una seconda vita	105
6.3. Corpi narranti	111
6.4 La dimensione digitale della morte	115
Riferimenti bibliografici	120
Indice dei nomi e delle opere	124

Premessa

Questo libro tratta di immagini realizzate attraverso il computer. Computer grafica, immagini di sintesi, immagini 3D, immagini digitali, immagini numeriche, realtà virtuali: sono molti i nomi che derivano da altre lingue usati per identificare le forme create attraverso le tecnologie digitali.

Per chiarezza e semplicità, userò computer grafica 3D (derivato dall'inglese *computer graphics*, o meglio, C.G.I., *computer graphics imagery*), perché di fatto è il termine più corretto per quello che riguarda la materia, ovvero le opere e gli artisti, trattati in questo libro. L'abbreviazione 3D indica il fatto che l'animazione è effettuata in uno spazio tridimensionale.

I termini che derivano dal francese (immagini di sintesi e infografia), che giustamente pongono l'accento sulla distanza rispetto alla tecnologia analogica (film ed elettronica), ora sono un po' fuorvianti dal momento che il digitale (la sintesi) ha investito anche il mondo del video e del cinema, creando quegli affascinanti ibridi che sono i video e i film digitali, non necessariamente realizzati con animazioni al computer.

La realtà virtuale, in senso stretto, è un'esperienza sensoriale totalizzante che viene effettuata indossando un casco e una tuta, argomento sul quale è già stato scritto molto sull'onda dell'entusiasmo iniziale.

La computer grafica trattata in questo libro è un'estensione, concettuale e tecnologica, dell'idea e della tecnica dell'animazione. Con questo non voglio sostenere che il passaggio è avvenuto senza traumi o tradimenti rispetto all'animazione tradizionale, tutt'altro: la computer grafica rappresenta, in termini letterali, la *rivoluzione* dell'animazione, sia dal punto di vista estetico che dal punto di vista tecnologico. Grazie alla computer grafica, il mondo dell'audiovisivo ha riscoperto l'idea del disegno, della reinterpretazione formale del visibile, della sua rappresentazione, ora fotorealistica ora fortemente stilizzata, generando estetiche nuove e rinnovando un genere, quello del cartoon, che fino ad allora era gestito da una sorta di "duopolio", quello di Walt Disney da un lato, e degli Anime giapponesi dall'altro.

Andando ancora un poco in profondità, non tratterò dei cartoon digitali usciti nelle sale cinematografiche da *Toy Story* (*Toy Story - Il mondo dei giocattoli*, 1995) di John Lasseter in poi, né delle meraviglie degli effetti speciali prodotti dall'industria cinematografica da *Westworld* (*Il mondo*

dei robot, 1973) di Michael Crichton in poi. Non perché questi esempi non abbiano valore dal punto di vista stilistico e tecnico, ma perché rappresentano la punta di un iceberg di cui molto si è già parlato. Ciò che sta al di sotto della superficie che si vede al cinema o nei music video, dove la computer grafica gioca un ruolo importante, è il lavoro e la sperimentazione di artisti, autori, creatori, registi, sia singoli sia in gruppo, che nel tempo si sono espressi attraverso questa nuova tecnologia.

Ipotizzando mondi nuovi, e modi nuovi di immaginare le forme.

Questo libro è quindi il tentativo di creare una mappa, non cronologica, dei risultati più interessanti, dal punto di vista stilistico, estetico e tecnologico, realizzati da autori che stanno sviluppando una estetica della computer grafica, tracciando temi, linee stilistiche, immaginari.