

Arte Digitale: Prima parte

Inviato da Gianni Paulis

venerdì 14 agosto 2009

Ultimo aggiornamento giovedì 01 ottobre 2009

Prima Parte: Le origini dell'arte digitale

L'Arte Digitale anche se si è sviluppata negli ultimi due decenni prende naturale origine dall'Arte Elettronica e più precisamente deriva dai primi esperimenti "artistici" del matematico ed artista americano Ben Laposky (1914-2000) che nel 1950 utilizzò per la sua prima opera (Oscillon Number Four) una funzione matematica, un processore ed un oscilloscopio. Ottenuta la base grafica per una proiezione, l'oscilloscopio fu quindi utilizzato da Laposky per variare la lunghezza d'onda dei raggi luminosi del tubo catodico determinando così una immagine e la sua distorsione.

Dalle innumerevoli distorsioni possibili potevano essere create altrettante e infinite immagini (Oscillons) da catturare attraverso la fotografia. Il frutto di queste fotografie rappresenta il lavoro artistico di Laposky che nel 1953 pubblicò "Electronic Abstractions" libro nel quale l'autore spiega la sua poetica. Laposky, dopo aver considerato dal punto di vista estetico le immagini derivate dalle onde elettroniche più o meno distorte, definì le sue creazioni come opere d' "arte astratta". L'austriaco Franke W. Herbert, impegnato nella computer art (oltre che autore di libri di fantascienza) dal 1955, parallelamente a Laposky, si occupò di immagini prodotte attraverso un oscilloscopio realizzando anche lui diverse opere. Con la comparsa dei primi computer gli artisti sensibili iniziarono ad utilizzare il nuovo strumento sia per eseguire complicati calcoli ma anche per usare i primi programmi di disegno e grafica. L'artista americano Charles Csuri nel 1964 iniziò ad utilizzare il computer inventando una metodica per manipolare i suoi disegni realizzati manualmente. Nel 1966 Csuri con l'aiuto del programmatore James Schaffer, realizzò la prima immagine artistica (Sine-Curve man) prodotta con un computer. Il disegno a mano del volto di un uomo, eseguito da Csuri, fu poi scannerizzato e quindi digitalizzato (convertendo l'immagine in codice binario) rendendo così disponibile l'immagine per qualsiasi computer. L'immagine digitalizzata venne ulteriormente manipolata con il computer attraverso delle funzioni sinusoidali e poi stampata su tela mediante un plotter CalComp della IBM.

Sitografia delle immagini

B. Laposky:

<http://translab.burundi.sk/code/vzx/1952-6.BenLaposky.ElectronicAbstraction.4.jpg>

<http://stage.itp.nyu.edu/history/timeline/images/laposky.jpg>

http://www.symmetrymagazine.org/images/200704/visual_music_1.jpg

http://www.symmetrymagazine.org/images/200704/visual_music_6.jpg

http://itsnotpossible.typepad.com/highlightofmyday/_exhibition_04_13_06Laposky_Images_Laposky_38small.jpg

<http://www.webbox.org/cgi/pix-tumbs/1957-60s-Oscillon-by-Ben-Laposky3.gif>

<http://www.vam.ac.uk/images/image/58360-small.jpg>

<http://www.vam.ac.uk/images/image/58373-small.jpg>

C. Csuri:

<http://www.siggraph.org/artdesign/profile/csuri/artworks/algo/algoone.html>

F.W.Herbert:

<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S98/pione/pione2/franke.html>

Bibliografia

- Ben Laposky, Electronic abstractions, Sanford Museum, 1953.
- Cynthia Goodman, Digital visions: Computers and Art. Abrams Edition, 1987
- Silvia Bordini. Arte elettronica. Giunti Editore, 2004.

Â

L'autore di questo articolo sulle origini dell'arte digitale è Gianni Paulis, autore anche del libro "Arte e Web " edito da Caravaggio Editore. Breve Biografia di Gianni Paulis