

Bio Art, Robotic Art e ASCII Art

Inviato da Gianni Paulis

venerdì 17 settembre 2010

Ultimo aggiornamento venerdì 17 settembre 2010

Bio-art:

È quell'arte che manipola i meccanismi della vita. Possiede varie sfaccettature e produce lavori molto somiglianti ai frutti dell'ingegneria genetica o comunque a sperimentazioni di laboratorio. Le opere di bio-art si situano tra il regno dell'arte e quello della vita reale. Secondo Andrea Balzola, critico e docente di Culture Digitali presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, la bio-art rappresenta « [L'] esito estremo della congiunzione tra la ricerca scientifica applicata alla genetica e la ricerca tecno-artistica » (1).

Questa forma espressiva utilizza materiale vivente come tavola (supporto) per le proprie opere. Alla fine del secolo scorso le opere della bio-art si basavano sui modelli dell'arte tradizionale e spesso raffiguravano immagini di entità viventi virtuali, oppure semplici immagini grafiche riferibili a campioni di DNA. Grazie agli sviluppi tumultuosi della scienza oggi la bio-art attinge a piene mani dagli studi biologici riguardanti le colture cellulari e dei tessuti ma anche da altri campi diversi come la fisiologia del cervello, la genetica, la bio-robotica, la scienza dei trapianti ecc.

Le attuali opere di bio-art possono determinare facilmente stupore ma provocare anche sentimenti contrastanti legati alla sfera etica oltre che estetica. Esempi di Bio-art:

- progetto GFP Bunny ideato dall'artista ricercatore Eduardo Kac. Alba (nata nel 2000), coniglietta transgenica in grado di diventare fluorescente se esposta alla luce. L'opera di bio-art è il frutto dell'inserimento di geni di una medusa (Aequorea Victoria) che possiede la capacità di emettere luminosità fluorescente nelle profondità del mare. Alba è in grado di cambiare di colore al buio, di notte, oppure se esposta alla lampada di Wood (2) (vedi figura alla pagina web <http://www.conncoll.edu/ccacad/zimmer/GFP-ww/cooluses8.html>).

- L'artista Stelarc (Stelios Arcadiou) in uno dei suoi numerosi progetti artistici si è fatto impiantare in un braccio una cartilagine umana, a forma di orecchio, coltivata in laboratorio utilizzando le sue cellule e con l'ausilio decisivo dell'associazione artistico-scientifica Tissue Culture and Art (3) (vedi figura alla pagina web <http://ts1.gazettelive.co.uk/SteliosArcadiouarm.jpg> e video: <http://www.youtube.com/watch?v=k1AhxTbMdF4>).

È l'arte che prevede la creazione di opere sottoforma di robot, sia virtualmente con adeguati software grafici oppure come vere installazioni. Questa arte stimola lo studio e l'anticipazione dei futuri rapporti uomo-macchina e favorisce la riflessione sui rapporti tra intelligenza artificiale e creatività umana. Gli artisti che operano in questo campo agiscono in maniera molto personale, ognuno con una propria strategia e "ibridando" la propria tecnologia robotica con altri media (cinema, videogiochi, performance ecc.) (4) (vedi figure alla pagina web <http://conceptlab.com/roachbot/v3-signorini/>).

ASCII-art:

si tratta di una modalità artistica che utilizza il PC come supporto per la visualizzazione d'immagini create mediante composizione dei caratteri ASCII (American Standard Code for Information Interchange). L'ASCII è un sistema di codifica di caratteri a 7 bit, che permette di rappresentare 95 caratteri. Per creare le immagini si utilizzano normali programmi editor di testo (Notepad, Word, AbiWord, Writer ecc.), da soli o associati a linguaggi di programmazione. Talvolta e impropriamente è usato lo stesso termine ASCII-art per etichettare forme d'arte basate sull'utilizzo di caratteri tipografici. Molto spesso per ottenere una buona visualizzazione delle opere ASCII si utilizzano caratteri come il Courier (a larghezza fissa e simili a quelli della macchina da scrivere). Esiste una variante avanzata dell'ASCII-art, si tratta dell'Extended ASCII-art (High ASCII, PC Block ASCII) la quale utilizza un sistema di codifica di caratteri a otto bit, che permette di sfruttare un numero maggiore (circa il doppio) di caratteri. La giustificazione ideologica dell'ASCII-art risiede anche nella convinzione che l'artista digitale, per fare arte non è tenuto per forza a imitare la pittura o il disegno utilizzando le icone del pennello della tavolozza e della matita presenti sulle barre degli strumenti dei più comuni programmi di grafica. Su questo tema il net-artista Vuk Cosic afferma che « La scelta dell'ASCII-art è legata a questioni ideologiche. Succede spesso che l'artista sia costretto a produrre un output creativo con la sola funzione di giustificare gli investimenti hardware di qualche istituzione artistica » (5) (vedi figura alla pagina web <http://www.ludd.luth.se/~vk/pics/ascii/ascii9.shtml>).

Bibliografia

- Andrea Balzola, Linguaggi ed est-etiche nell'era digitale in: Oltre le monoculture del genere, di Nicoletta Poidimani, Mimesis, Milano 2006, pag. 22.

- Eduardo Kac, Telepresence & bio art: networking humans, rabbits, & robots, Michigan University Press, 2005, pag. 264.

- Alessandra Drioli, Arte genetica, biotech o transgenica, in: Atti del VI Convegno Nazionale sulla Comunicazione della Scienza (a cura di G. Sturloni ecc.). Polimetrica, Monza 2008, pag. 146.

- Bill Vorn, Machine-Mediated Communication, in: Human cognition and Social Agent Technology by Kerstin Dautenhahn, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam 2000, pag. 377.

- Marco Deseriis, Giuseppe Marano, Net.Art: l'arte della connessione, Shake, Milano 2008, pagg. 45-46.