

Alberto Salarelli

Dal non realizzato al non esposto

Osserva Mario Botta nell'autobiografia recentemente edita da Casagrande a cura di Marco Alloni¹ come, nel corso della sua attività professionale, sia riuscito a vedere realizzati circa un centinaio di edifici rispetto agli oltre seicento progettati. Questo rapporto, che ovviamente giocherà su numeri differenti nel caso venga conteggiato non su un'archistar ma su architetti e artisti di minore rinomanza, è tuttavia significativo del *triage* che viene a distinguere nettamente la dimensione progettuale rispetto a quella realizzativa, con tutti gli elementi - e gli attori - che vanno a determinare tale selezione: committenze, condizioni economiche, ripensamenti, casualità di varia natura.

Nel mondo delle arti che si basano su tecniche analogiche (vale a dire tecniche che sia durante la progettazione sia nell'esito finale del lavoro prevedono di poter manipolare la materia senza l'ausilio di tecnologie digitali) le due fasi, quella dell'ideazione/progettazione e quella della realizzazione, sono quindi caratterizzate dalle attività specifiche che a ciascuna di esse pertengono, e dagli strumenti che vengono di volta in volta utilizzati. Diversi, inevitabilmente, sono anche i materiali che originano da queste fasi: schizzi, disegni, bozzetti, planimetrie, cartoni preparatori e, se si riesce a compiere il passo avanti, l'opera finalmente realizzata. La mente dell'artista è perfettamente conscia di questa dualità che contraddistingue il percorso creativo, e si conforma su questo tragitto esercitando nella fase progettuale quella libertà di esplorare i confini del possibile che, inevitabilmente, risulterà arginata dalle fattezze materiali dell'opera portata a compimento.

Le cose cambiano se ci spostiamo nell'ambito della *digital art*. Qui, infatti, la fase di progettazione e di realizzazione presentano un *continuum* caratterizzato dal sostrato tecnologico che contraddistingue e accomuna queste forme di espressione artistica. Onde evitare fraintendimenti vale la pena notare che in questa sede intendiamo l'arte digitale in un'accezione restrittiva. Infatti le osservazioni che seguono si applicano unicamente a tutte quelle manifestazioni espressive che portano alla creazione di opere la cui natura è intrinsecamente digitale, opere che, perciò, non possono essere fruite senza la mediazione di un computer; diverso, evidentemente, il caso di opere create con l'ausilio (sostanziale o marginale poco importa) di tecnologie digitali ma che, in ultima battuta, si concretano in una dimensione analogica di prodotti fruibili su carta,

1 Mario Botta – Marco Alloni, *Vivere l'architettura*, Bellinzona, Casagrande 2012.

pietra, legno o qualsiasi altro materiale fatto di atomi e non di bit. Nel primo caso digitale è il *prodotto*, nel secondo caso il *processo*.

L'artista il cui fine è un prodotto digitale compone "in diretta" la propria opera: il valore euristico del "fare" attraverso le tecniche digitali consiste nella possibilità di proporre, di ipotizzare differenti configurazioni dell'opera: nella capacità, in altri termini, di simulare possibili scenari. Si procede per tentativi, per rimaneggiamenti, per imbastiture. È l'effetto a fungere da elemento guida di questa pratica artistica. Già notava questa tendenza McLuhan cinquanta anni fa quando scriveva che «oggi l'industria e l'urbanistica incominciano a costruire le loro opere al contrario, *partendo cioè dall'effetto*, come gli artisti stanno facendo da oltre un secolo»². Tuttavia è evidente come solo con la maturazione delle tecnologie digitali questo modo di procedere sia stato portato alla massima potenza, e questo perché solo la simulazione digitale ci consente di assaporare gli effetti senza preoccuparci delle cause ma unicamente per giungere allo scopo desiderato. Non c'è soluzione di continuità nella pratica artistica digitale tra ciò che viene progettato e ciò che sarà l'opera realizzata: il prodotto su cui stiamo lavorando è sempre l'ultima versione, la versione che contiene in sé stessa non solo l'idea ma la realizzazione della compiutezza, della perfezione in quanto oggetto *perfectum* cioè compiuto, «che continuamente si rigenera come la pelle degli eroi mitologici, e riprende sempre l'esatto allineamento, qualunque sia l'aggiunta»³. In questa dimensione, come viene a perdersi la distinzione tra originale e copia, viene anche ad assottigliarsi, e forse ad annullarsi, la distinzione tra progetto e realizzazione, perché la nostra epoca «sarà l'epoca in cui il vissuto, la pura esperienza disancorata e sprotezza, senza disegno o progetto, allo stato brado e irriflessa, sarà più ricca, più molteplice e dinamica del pensato»⁴.

Quindi, nel mondo dell'arte digitale, il metro per misurare lo stato di realizzazione di un lavoro non è più quello del passaggio dalla bozza di progetto alla compiuta realizzazione dell'opera, bensì il suo gradiente di visibilità, di esposizione. Indubbiamente, come scrive Mario Costa, gli artisti digitali «predispongono a un tipo di esperienza caratterizzata dal dominio dell'immateriale e dell'energia pura e, da questo punto di vista, essi possono essere considerati come il punto di arrivo di tutto il lavoro "concettuale" delle avanguardie»⁵, tuttavia mi pare fondamentale osservare come tale

2

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Saggiatore, 1997, p. 378.

3 G. Raimondo Cardona, *I linguaggi del sapere*, Roma-Bari, Laterza, 1990, p. 191.

4 Franco Ferrarotti, *Partire, tornare. Viaggiatori e pellegrini alla fine del millennio*, Roma, Donzelli, 1999, p. 130.

5 Mario Costa, *L'estetica della comunicazione*, Roma, Castelvecchi, 1999, p. 34.

immaterialità consegnate nelle loro mani non solo la facoltà ma la possibilità di realizzare le loro opere attraverso l'esposizione telematica delle stesse. Delle stesse in quanto tali, non dei loro simulacri digitali, come potrebbero invece fare – e spesso fanno – gli artisti che lavorano con tecniche analogiche.

Quale allora il ruolo di un museo digitale dedicato al non realizzato per le opere della *digital art*? Paradossalmente potrebbe essere proprio quello della loro realizzazione attraverso l'esposizione. Il ruolo del MoRE, quando auspicabilmente si troverà ad avere a che fare con opere di questa natura, opere che rappresentano un segmento vitalissimo nel panorama dell'arte contemporanea, non sarà quello di testimoniare ciò che non si è compiuto, ma di portare a compimento – istituzionalmente – il lavoro dell'artista: esponendolo.

Alberto Salarelli