

aummagumma

Le pitture vettoriali quasi-pitture di Ivan Dal Cin

di Giovanni Rubino

In accordo con l'autore Ivan Dal Cin, abbiamo il piacere di proporre all'attenzione del pubblico una breve intervista intercorsa nel dicembre del 2013. Il dialogo che segue è un tentativo di spiegare delle opere di Dal Cin i loro aspetti tecnici e teorici a chi le osserva per la prima volta.

GR: Nel sistema dell'arte d'oggi, una questione spesso solletica la curiosità del critico e dello spettatore: il percorso artistico dell'autore. Puoi raccontarci i primi passi della tua ricerca, la direzione che questa ha nel tempo preso e verso dove ti stai dirigendo?

IDC: La mia formazione universitaria si è orientata verso i linguaggi multimediali, con un approccio prevalentemente teorico. Qualche anno prima avevo iniziato da autodidatta il mio percorso nell'arte contemporanea. Ricordo il primo urto e conseguente repulsione davanti a un lavoro video di Paul McCarthy, artista che oggi è tra i miei preferiti.

I primi lavori che ho fatto erano situati nell'area della "nuova scrittura", e hanno traghettato i miei interessi per la matematica e la filosofia nell'arte. In verità, c'è stata da subito anche una pratica disarticolata della pittura astratta, gestuale. In sostanza, ho iniziato accumulando un ritardo in arte di almeno trent'anni. In tutto ciò non vi era traccia della tecnologia o del computer. Per me internet è iniziato ad esistere dopo il 2001, e questo è il secondo ritardo.

Se c'è una "linea" che mi ha influenzato in arte è stata quella analitica, sia per la pratica pittorica o meta-pittorica sia per quella teorica. Mi sono avvicinato all'arte concettuale dura e pura, e per anni ho praticato un'iconoclastia che mi ha precluso, tra l'altro, l'utilizzo della macchina fotografica. Qualcuno disse che più che un meta-artista ero un "artista a metà", cosa che in fondo era vera ma proprio per questo coerente.



GR: Allacciandoci a quanto hai detto in riferimento al sentirti in “ritardo” e allo stesso tempo così deciso nel fare di tale ritardo un punto di forza, è interessante osservare che la tua conoscenza dei media artistici tradizionali e di quelli nuovi nasce direttamente da una riflessione e al tempo stesso pratica quotidiana nel campo della grafica. Come si svolge la tua crescita artistica dalla parte del digital designer?

IDC: La mia relazione con i media nasce successivamente, quando ho iniziato a lavorare come digital designer, cosa che faccio tutt'ora. Il fatto di gettare un ponte tra le due attività mi ha richiesto del tempo, perché prima ritenevo non vi fosse più spazio per le immagini nell'arte. Adesso penso esattamente l'opposto! Mi interessano tutte le modalità di creazione di un'immagine e del suo display, poiché è evidente che l'immagine sia sempre mediata. Internet ha modificato non solo il modo in cui si costruiscono tali display, ma anche la natura stessa dell'immagine.

La mia ricerca pittorica ha trovato una continuità all'interno della fotografia e dello schermo del pc, mentre il contesto espositivo si è esteso al web. Non è uno spartiacque che segna la fine di una pratica, perché i processi sono in parte condivisi. Domandarsi se la pittura digitale sia vera pittura è curioso, poiché storicamente anche la sola tela grezza è diventata pittura. Personalmente continuo a parlare di pittura, anche in modo provocatorio quando mi riferisco alla fotografia, poiché pittura significa innanzitutto *immagine originaria*. Bisogna andare a caccia di tali immagini più che preoccuparsi di dare loro il giusto nome.

GR: Colpisce questa definizione di “immagine originaria”, quasi che tale produzione digitale possa riportare ad una struttura identificabile come pittura d'azione, che nel tempo si è sedimentata nel nostro patrimonio culturale e ha contribuito a formare la percezione di quella tradizione pittorica. Se consideriamo la pittura in generale come insieme di supporto, colore e disegno, la tua può definirsi pittura. Se consideriamo alla base della pittura il principio di prossimità, da lontano la tua opera appare come un recupero ‘archeologico’ della pittura d'azione. All'opposto, da vicino ci si accorge che tutte le pennellate, pur se sovrapposte una alle altre, galleggino su di un unico piano. È assente la percezione fisica della costruzione a strati di colore propria alla pittura. Sembra che tu ci ponga davanti ad una quasi-pittura, attraverso un tipo di relazione che si instaura tra un dipinto e la



sua riproduzione fotografica. Tuttavia, il processo creativo che ricerchi non si basa sulla fotografia, ma nasce direttamente come hai detto pocanzi sul display, nei tuoi lavori che differenza intercorre quindi tra una pittura reale e quella digitale?

IDC: I lavori che presento sono stati realizzati con un programma di grafica vettoriale e consistono in composizioni astratte in cui delle impronte di pennello digitali vengono sovrapposte, ripetute ed alterate dai movimenti della mano. Le pennellate sono singolarmente distinguibili, hanno un monocolori piatto che le rende più simili a delle forme geometriche complesse, frastagliate. Si tratta di tracce scelte all'interno di alcune librerie di pennelli vettoriali reperibili sul web, che non vengono generate interamente al computer ma che è possibile ottenere a partire da immagini di pennellate reali, analogiche, oppure costruire manualmente. Ogni traccia viene ripetuta sia all'interno di una stessa superficie che trasversalmente tra i diversi lavori.

Questo progetto si relaziona alla pittura in un modo per certi versi simile a quello con cui un film d'animazione si relaziona al cinema. Il nocciolo duro, materiale è qui assente e tuttavia sia il processo di costruzione che l'esperienza percettiva delle opere hanno delle affinità con la pittura. Le immagini ottenute sono state stampate su diversi supporti, tra cui carta fotografica, PVC e cartone. All'assoluta piattezza dei colori viene contrapposta una varietà di materiali abbastanza comuni e distanti dalla tela pittorica, mutuati dalla tecnica pubblicitaria e che quindi suggeriscono altre immagini e destinazioni d'uso perché studiati per attrarre l'attenzione. La ricerca di visibilità si traduce allora in una ricerca visiva della quale è, anche letteralmente, un falso amico.

GR: Provando a scendere più nello specifico del tuo processo creativo e guardando a prima vista le opere esposte, si palesa una situazione poco chiara. Questa situazione può portare anche ad un senso di fastidio, causato dal dubbio che ci si trovi innanzi a semplice “decorazione per interni”. Puoi aiutarci a chiarire, sempre che sia possibile farlo, tale sentimento di frustrazione? Sono o non sono così disattese le nostre aspettative?

IDC: La relazione con la tradizione pittorica è articolata poiché questo lavoro cerca di connettere tra loro diverse tradizioni. Il punto di partenza è stato certamente la pittura astratta di tipo analitico, ossia la pittura che dipinge se stessa in un processo autoriflessivo. Storicamente tale tendenza ha ridotto la



pittura ai suoi minimi termini, come il supporto grezzo o le singole pennellate di colore isolate sulla superficie.

I pennelli vettoriali che ho individuato sono dei meta-pennelli poiché in effetti contengono già in sé la struttura completa della pennellata. In ciò ho intravisto la possibilità di una pittura che dipinge se stessa, per il fatto che ogni segno è già previsto in partenza e addirittura archiviato e distribuito in rete. La pennellata, con la sua forma caratteristica, viene stesa sulla superficie (lo schermo) e modellata dai movimenti della mano su una tavoletta grafica.

La differenza rispetto allo schema analitico consiste nella scelta delle tracce di pittura, irregolari ed “espressioniste”, e nella loro composizione sulla superficie. Invece di una stesura programmata delle pennellate ho scelto la libera improvvisazione, nella consapevolezza che ogni più piccolo segno è in realtà tutt’altro che libero. La predeterminazione di ogni segno ridefinisce la presenza dell’azione poiché ogni segno è in realtà un campione e modello scelto in partenza. Le limitazioni alla libertà del singolo segno vengono bilanciate dai movimenti imprevedibili della mano e dalle sovrapposizioni in parte incontrollabili delle pennellate, che cercano di restituire immediatezza e vitalità ad una composizione di tracce d’archivio. Questa tensione mi interessa molto, segna una prima confluenza. La seconda risiede nella forma semplificata dei dettagli delle singole pennellate, che mi fa pensare ad un’astrazione geometrica in cui al fondo vi è un ordine di tipo matematico, e trattandosi di vettori in parte lo è.

Il terzo riflusso è quello della pop art: mi vengono in mente le *Big Paintings* di Lichtenstein, considerando che queste tracce vettoriali sono spesso usate nelle grafiche commerciali per il loro appeal. L’effetto di piacevole decorazione o il feticismo del gesto sono parte del lavoro, sono previste in una visione organica senza esserne il fine. Una ricetta fusion che amalgama progetto ed azione, analisi ed espressione, type e token, ordine e caos. È meta-pittura nel senso che riattiva determinati processi e logiche riflettendo su di essi mentre si produce, ma allo stesso tempo posizionandosi al di là di essi.

GR: A questo punto, se pure sia stata chiarita la relazione tra le tue opere, la tradizione e il processo creativo che le ha generate, resta ancora da analizzare un ultimo fattore: il mondo dell’esperienza. In riferimento al medium digitale, le tue opere esistono in uno spazio-tempo oppure siamo da esse costretti ad



abbandonare qualsiasi pretesa di rapportarle alle coordinate cartesiane e rassicuranti del mondo da noi percepito?

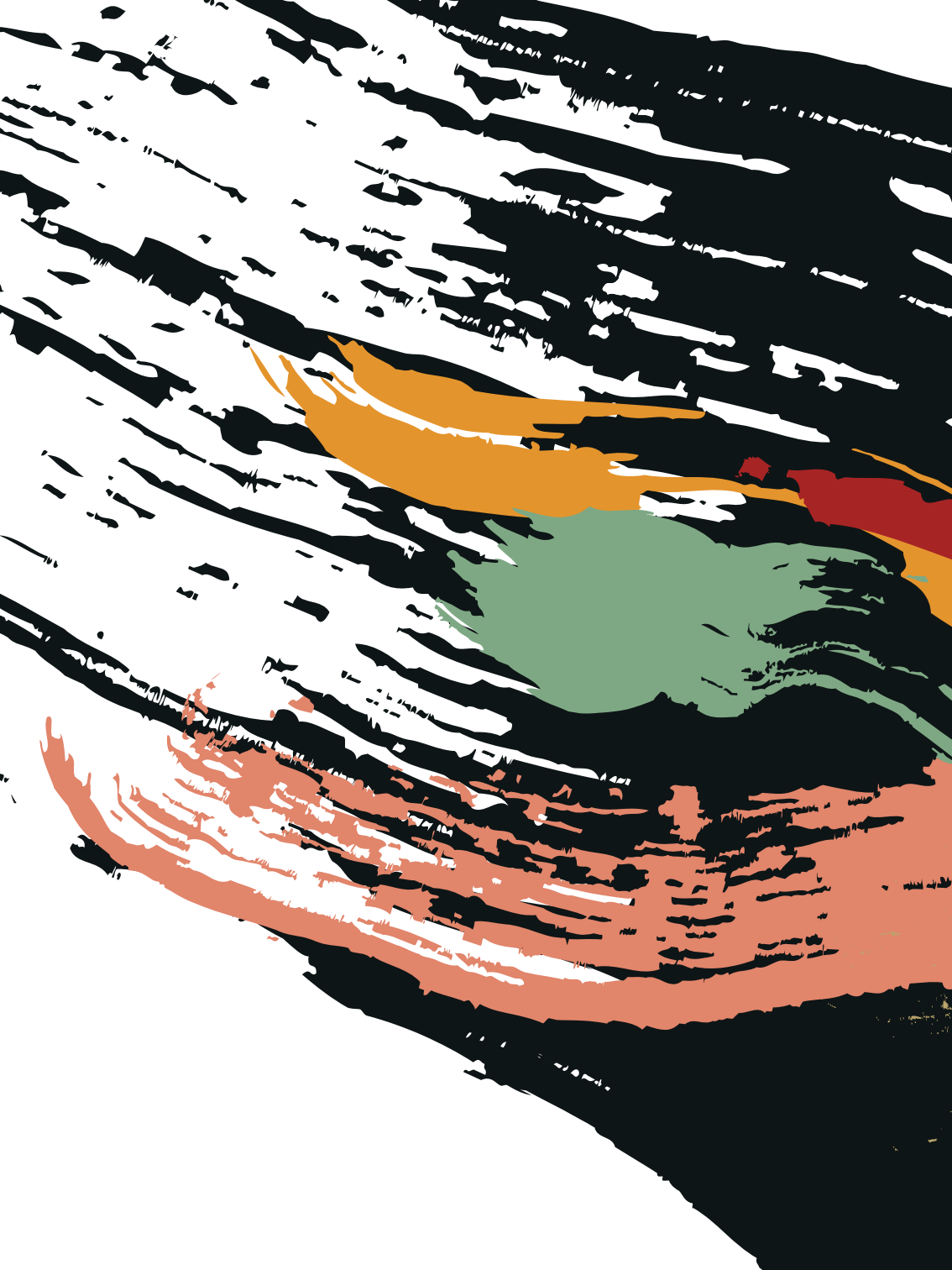
IDC: L'opera al fondo risiede nel file digitale, è invisibile; dunque, ciò che si vede è sempre un output che ha, appunto, la funzione di mostrare l'opera. In tal senso ogni supporto è equivalente, ha il medesimo coefficiente artistico per così dire. L'effetto percettivo è ovviamente diverso, e qui entra in gioco la relazione con lo spazio. Un'immagine può essere creata su misura, adattandosi a determinati contesti espositivi, oppure essere semplicemente zoomata rivelando la presenza di uno spazio altro. Vedere un'opera stampata o a schermo ha per me la stessa qualità fenomenica, è sempre una mediazione, una riproduzione.

La cosa interessante è che l'immaterialità del lavoro ha come conseguenza l'esplosione dei formati e dei supporti fisici che possono transitare nello spazio o abitarlo. Il web è uno spazio ad esso complementare, rivela la natura digitale dell'opera e allo stesso tempo la sua necessità di riprodursi in forme fisiche. È il paradosso del post-digitale: più l'opera si ritrae, più si moltiplicano le forme della sua diffusione e presenza, anche se l'opera non è mai presente.

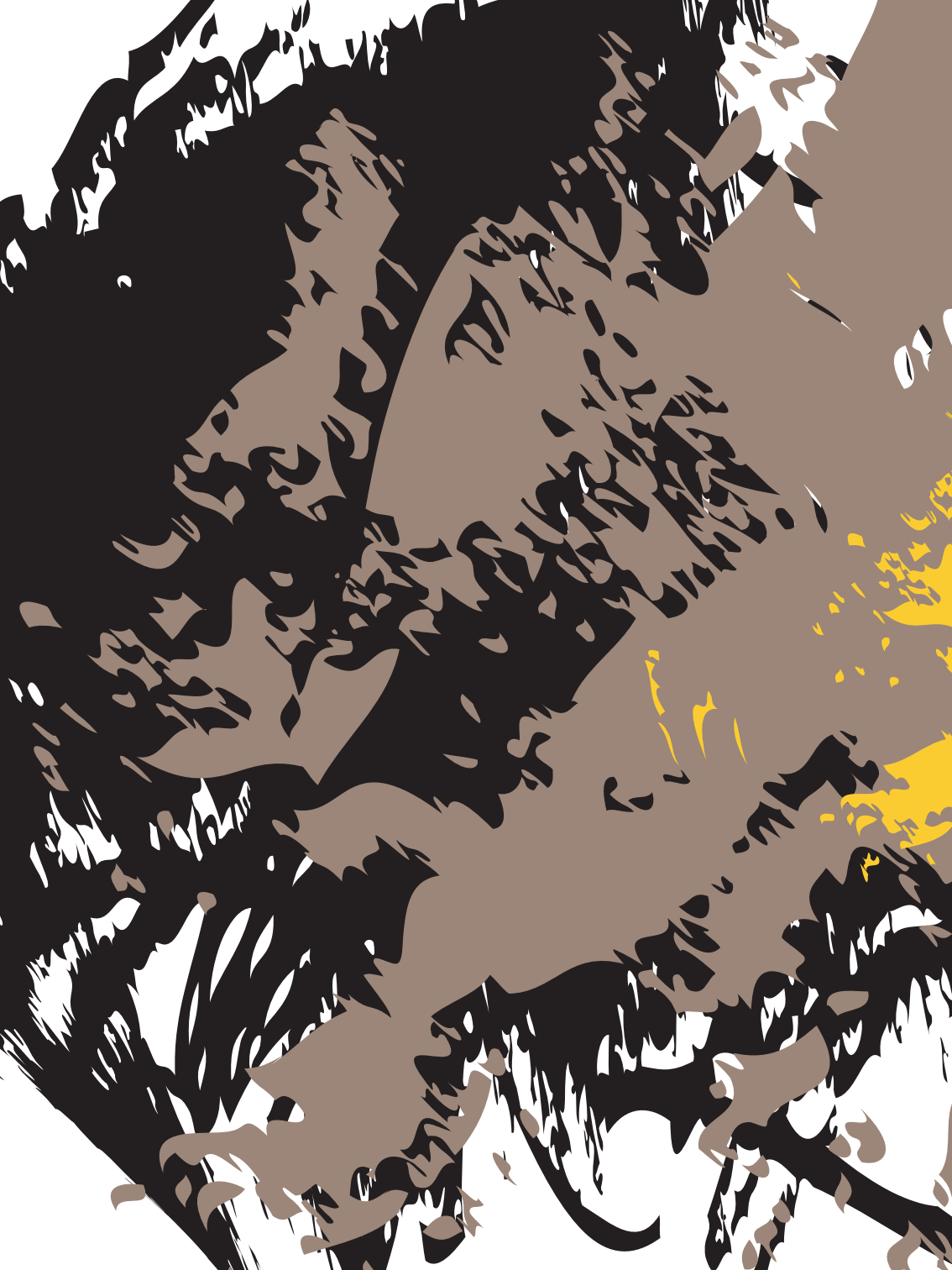
Volendo quindi trarre una breve e incompleta conclusione, si può considerare che il mezzo (l'immagine digitale della pittura) e il messaggio (la pittura) non coincidono ma tra di loro lo scarto si rivela come il senso ultimo nelle pitture vettoriali di Dal Cin. Con ciò si intende che, essendo assente ogni preoccupazione di tipo esistenzialista, tali superfici non rimandano ad altro che a se stesse ma siamo noi spettatori che partecipiamo direttamente al processo di qualificare – secondo le nostre personali capacità intellettive ed emotive – precise quantità programmate dall'autore. Non si tratta più dell'opera d'arte “nell'epoca della sua riproducibilità tecnica”. Siamo in vista di un fenomeno diverso in cui la riproducibilità – calcolata dal software e messa in atto dall'hardware - non è causa del simulacro di un oggetto reale ma è parte integrata al processo creativo. Siamo forse di fronte ad una pittura che si fa quasi-pittura per ricercare una propria presenza nella smaterializzazione e moltiplicazione delle immagini nel vasto world wide web?

printed on paper

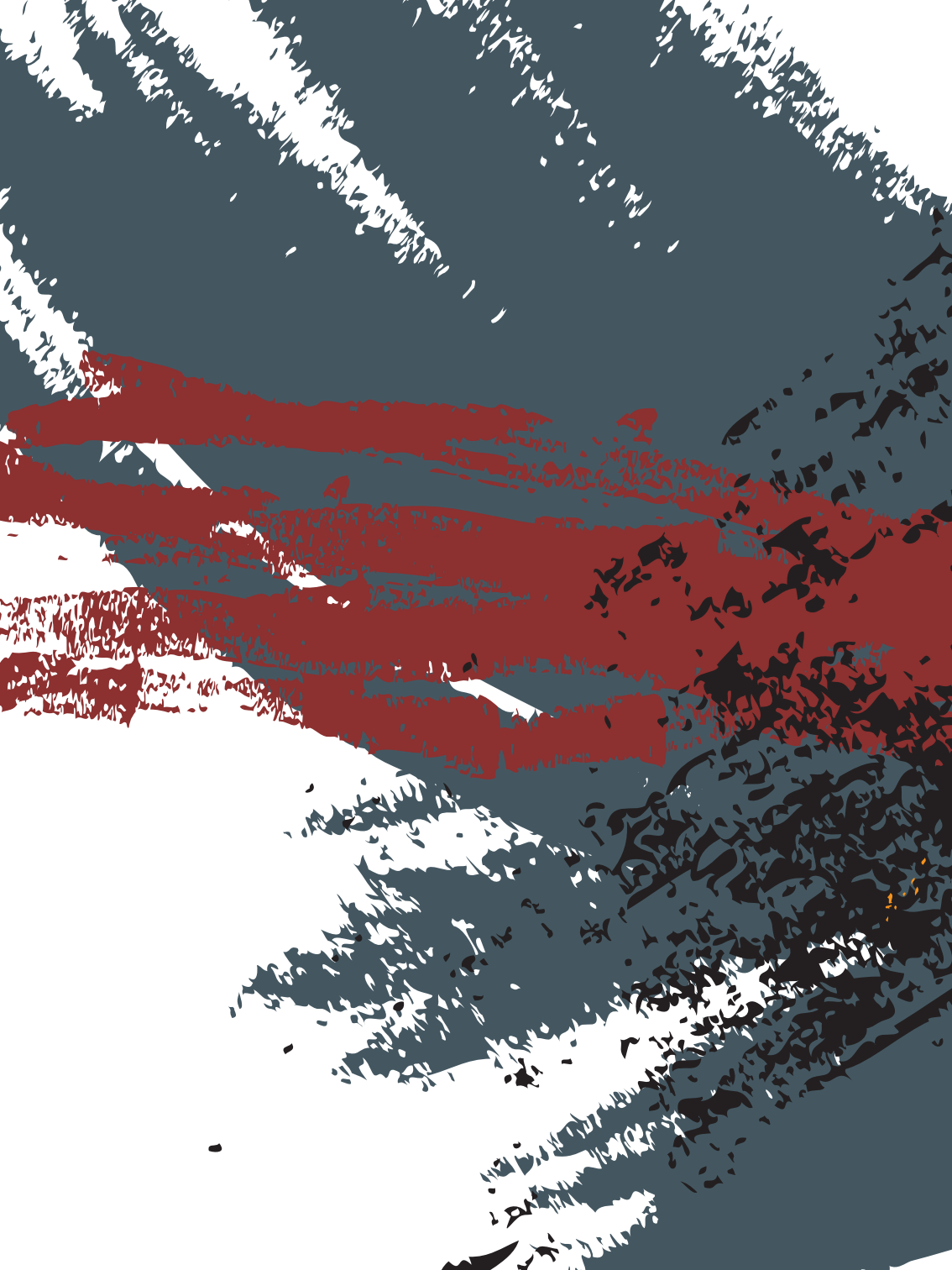
200x300 mm

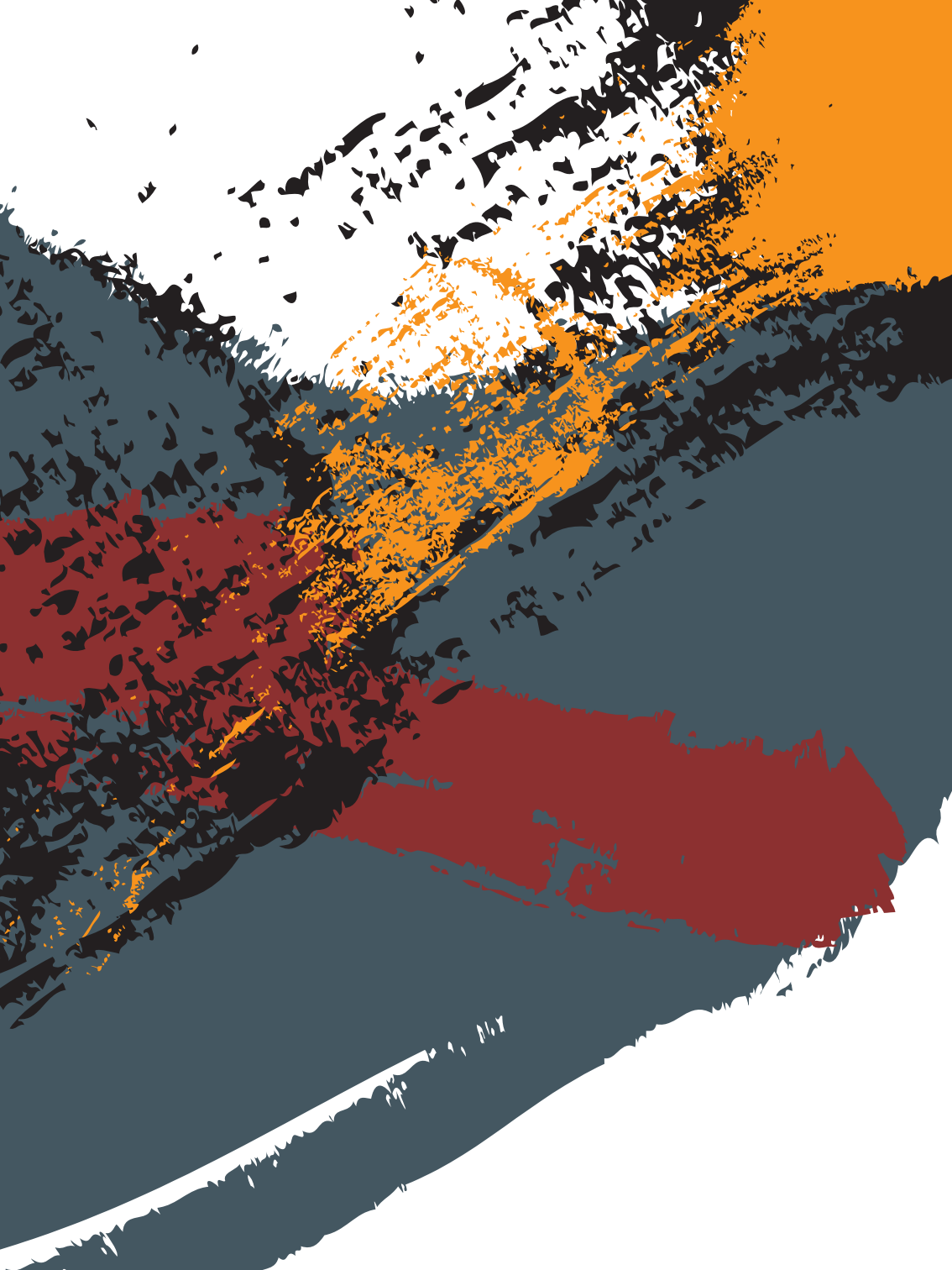






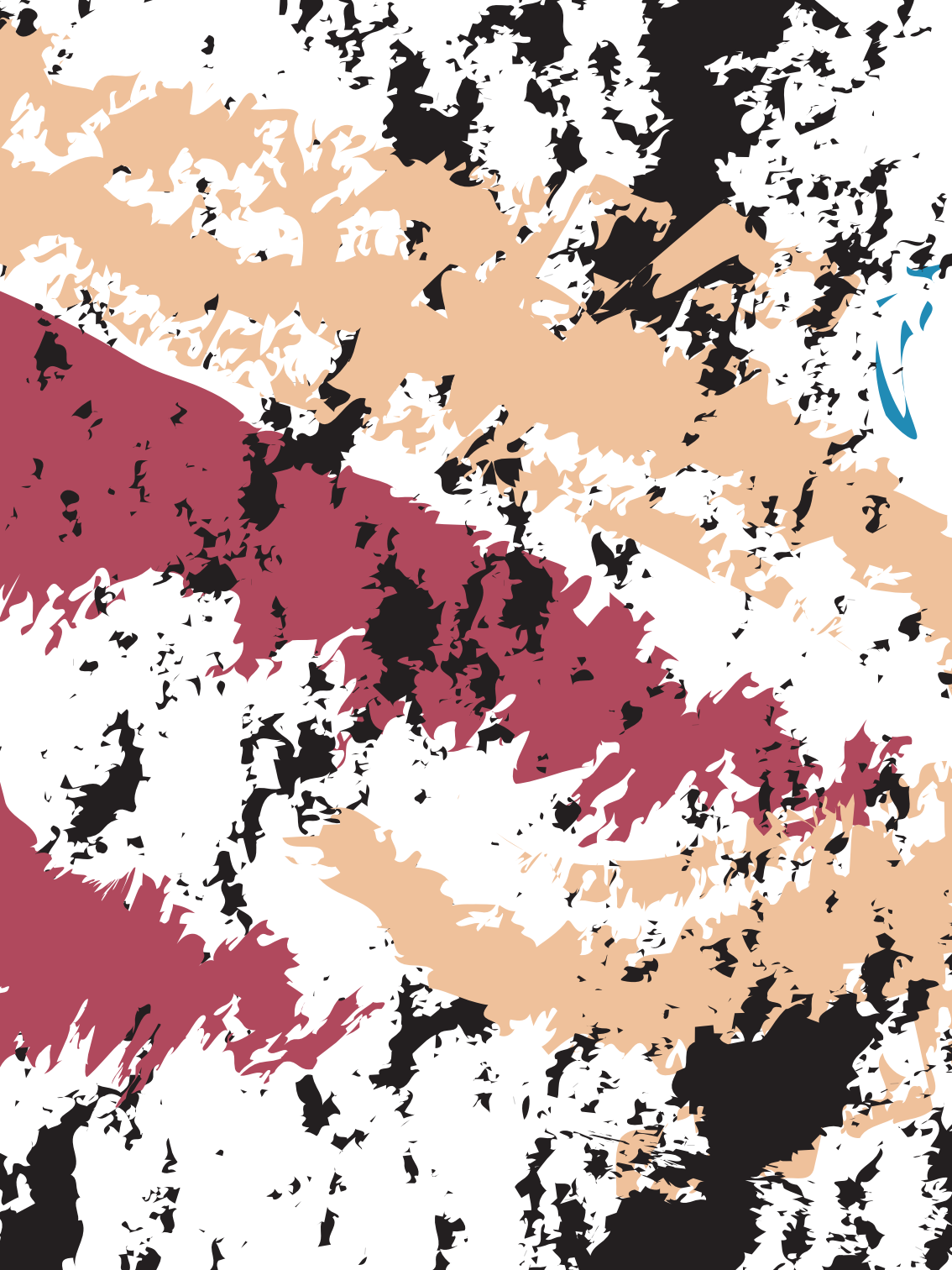


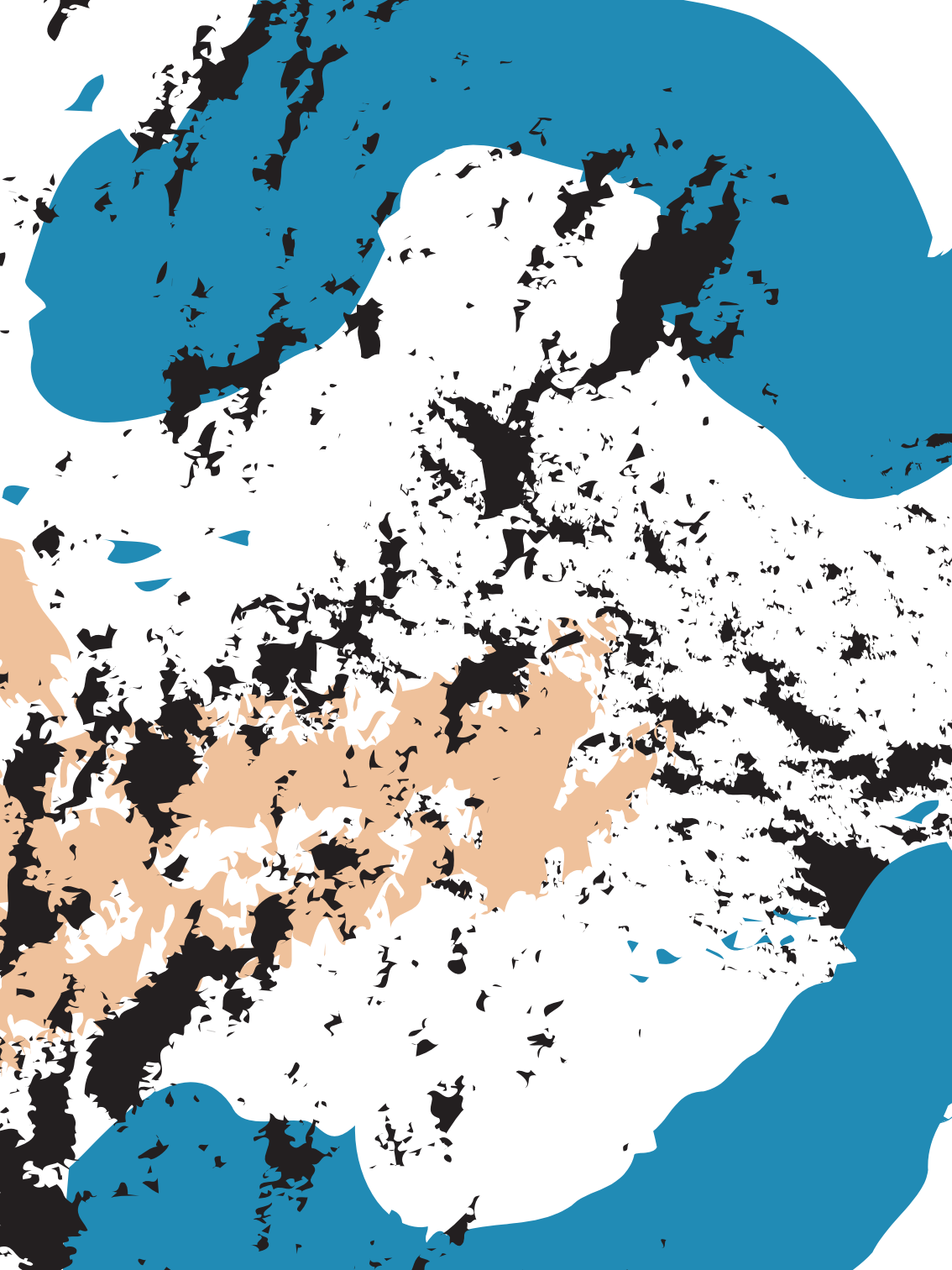












printed on paper

250x250 mm

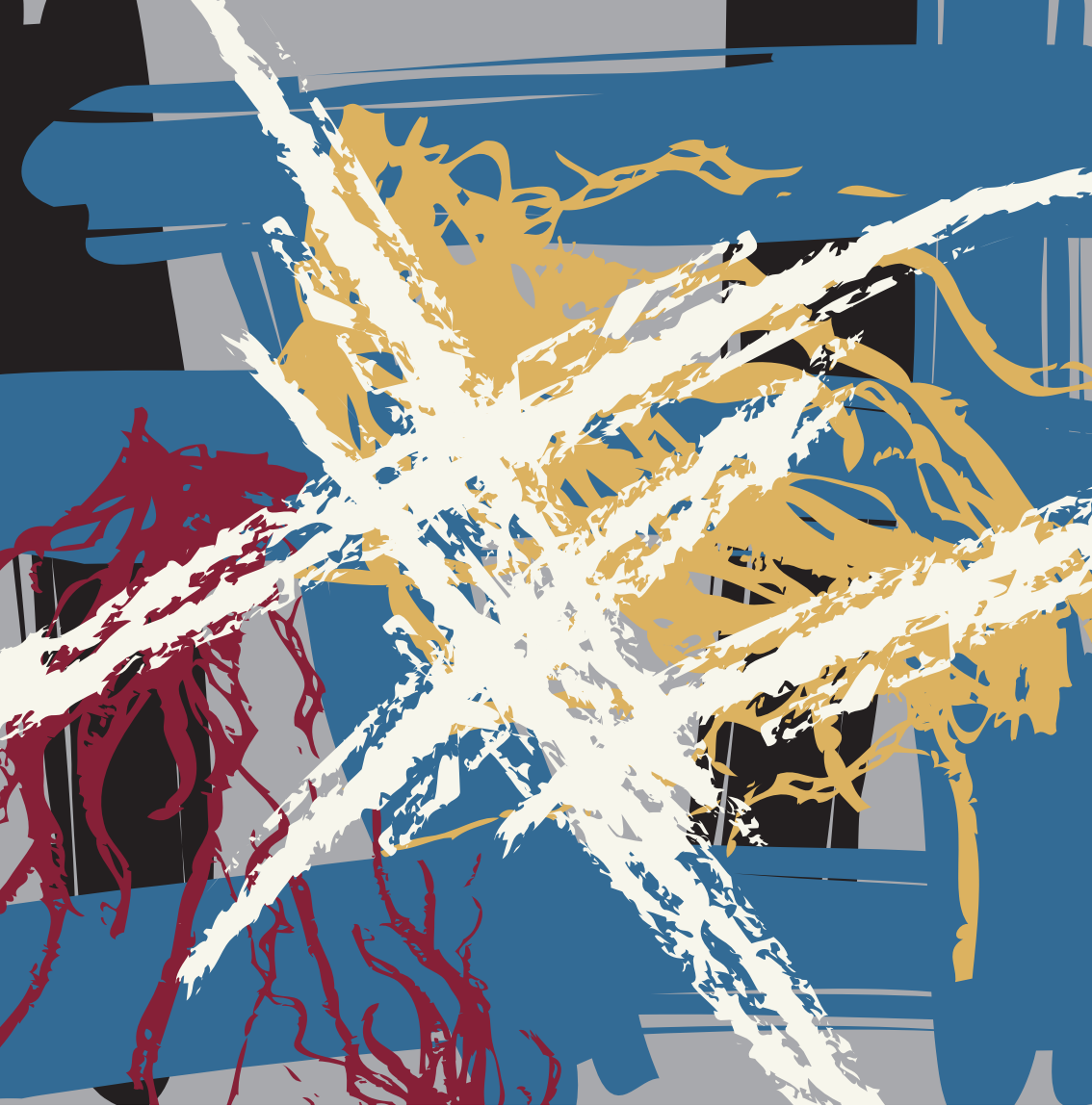




















printed on cardboard

2000x1500 mm







printed on PVC

2500x4000 mm







