

ILLUSTRATORI E MEGABIT

Corollario per un'intervista a Marco Patrino, prototipo di artista mediale

di Giorgio Ginelli

L'illustrazione di fantascienza, in Italia, ha un'ottima tradizione. Nel senso che sono veramente molti gli artisti che nei passati vent'anni hanno ottenuto riconoscimenti professionalmente validi in tutte le parti d'Europa. Forse più dei colleghi autori, legati mani e piedi allo scoglio della traduzione delle proprie opere, che ha frenato non poco l'espansione di validi scrittori italiani nel mondo. L'immagine non conosce invece confini e gli artisti italiani ben presto si sono imposti con le loro opere all'attenzione del mondo.

Dove invece gli artisti non hanno saputo entrare con convinzione in massa è nell'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche. Se per uno scrittore il passaggio dalla Olivetti 32 a Ms-Word è stato, per così dire, naturale e parzialmente immediato, lo stesso non si può dire per gli illustratori; almeno per quelli di una certa generazione, che ancora non vedono nell'informatica un valido strumento. Le ragioni possono essere molteplici e cercherò di analizzarne qualcuna. Diamo per scontato un'ipotesi: che l'illustratore abbia dentro di sé superato lo scoglio della ritrosia nei confronti del Pc, visto come strumento che uccide la creatività o che limita le possibilità espressive. Credo che ciò, assieme alla "fatica" di dover assorbire nuove tecniche di lavoro, sia la ragione principale per la quale illustratori di una certa generazione mai allungheranno la mano verso un mouse per tracciare un segno.

Costo delle strutture

È innegabile che, almeno fino a qualche anno fa, il costo di un Pc per disegnare superava di gran lunga quello per qualsiasi altra attività informatica, senza contare che quasi esclusivamente la scelta doveva cadere su un Macintosh. Direi che ora, però, le cose si sono massificate un tantino; tanto almeno da permettere di avere dei Pc di potenza media, basati ad esempio su processori Pentium 130, a costi non eccessivi. Inoltre, l'architettura aperta - cioè la possibilità di aggiungere ad un Pc parti aggiuntive per aumentarne le capacità - rende possibile costruirsi la propria stazione di lavoro nel tempo.

Le risorse di cui deve disporre un Pc adatto al disegno devono essere commisurate al tipo di immagini da trattare; il disegno tecnico è una cosa diversa dall'illustrazione con l'aerografo. Base di partenza comune per tutti, però, è un'unità centrale con un processore il più veloce possibile, unita ad una quantità di memoria Ram non inferiore a 24/32 Mb.

Col passare del tempo e con il migliorare della pratica, la memoria Ram può aumentare fino al massimo consentito e può essere collegato un monitor di dimensioni maggiori - 17" o anche 19" - in sostituzione di quello acquistato all'inizio. Cambiare il monitor può voler dire cambiare anche la scheda video - uno degli elementi dell'architettura aperta - per migliorare il rapporto di visualizzazione: nitidezza delle immagini, numero dei colori visualizzabili, velocità di aggiornamento dell'immagine sullo schermo e così via. Tutti parametri intesi a migliorare la "vita" dell'illustratore.

È altresì chiaro che tutto questo non basta, poiché l'immagine va riprodotta su un mezzo fruibile al grande pubblico. Ciò significa che bisogna dotarsi di periferiche di stampa, possibilmente a colori, oppure di dispositivi di masterizzazione se il risultato finale è un'opera multimediale. Un artista "informatizzato" infatti, non può limitarsi a produrre opere visive tradizionali; proprio grazie al mezzo tecnologicamente avanzato può estendere la propria capacità espressiva ben oltre le limitazioni del colore sulla carta. Così facendo i costi aumentano e certo non in modo sensibile.

Fedeltà all'originale

Il discorso sulle strutture e sulle periferiche di riproduzione se ne porta appresso un altro, legato da una parte ad un discorso tecnico, ma anche critico, se volgiamo. Ciò che compare

sul monitor non sarà mai ciò che verrà riprodotto, per molteplici cause: la qualità dei colori, la differente profondità, le tonalità più vive e cangianti a secondo dei profili di stampa che si adottano. Ogni riproduzione rischia di essere perciò un'opera diversa. Ma soprattutto, diversa da come l'artista l'aveva vista, prima ancora che sul monitor, nella sua mente. Questo è un fatto con il quale l'illustratore deve venire ben presto a patti. Affrontarlo significa fare pulizia di un modo di lavorare legato ai consueti schemi, significa affrontare veramente l'aspetto innovativo che la tecnologia propone all'illustratore. Forse tutto ciò può spaventare e la consapevolezza che non solo l'artista, il creatore, ha il controllo totale dell'opera sgomenta ancora di più. Se prima l'opera cresceva pian piano e giorno dopo giorno raggiungeva l'impostazione finale, ora tutto può essere ribaltato anche all'ultimo momento. Anzi, ancora di più; se si è salvato tutto il procedimento di lavoro in file successivi, si può riprendere il momento creativo da dove lo si preferisce. Questa meccanizzazione della creatività può senz'altro generare il rifiuto. Ma è uno schema mentale da modificare, al quale la professionalità dell'illustratore dovrebbe riuscire a far fronte con onore. È lo stesso schema mentale che ha dovuto assalire lo scrittore adottando il word processor, e direi che la battaglia è stata vinta con successo.

Riproduzione in serie

La stampa litografica, ai suoi tempi, segnò una vera rivoluzione per l'illustrazione: un'opera poteva essere ripetuta all'infinito. A patto di accettarne i costi, che non sono limitati alla quantità e al tipo di carta utilizzata; bisogna preparare le pellicole e per fare ciò bisogna fotografare l'originale, poi si fanno le lastre e infine si passa alla stampa vera e propria. Insomma, i costi di impianto sono superiori a quelli di stampa, almeno in proporzione. Le tecnologie informatiche di riproduzione offrono oggi delle possibilità che fino a qualche tempo fa sembravano un miraggio; basti pensare all'evoluzione qualitativa delle stampanti inkjet a colori - che contemporaneamente sono diminuite di prezzo - per immaginare come sia possibile in un futuro pressoché immediato la vera riproduzione "in serie" delle opere di un artista. Anche su supporti particolari, quali la tela o diversi tipi di tessuto, cartoncini, vinili e via discorrendo. A questo punto l'illustratore stesso potrebbe diventare il riproduttore di sé stesso, senza passare più alla fase di stampa, senza più coinvolgere persone e affrontarne i costi.

I benefici di una riproduzione in proprio delle opere non sono solamente limitati alla realizzazione di cataloghi, anche se ovviamente sarebbe l'utilizzo più immediato; con le nuove stampanti di grande formato che si stanno affacciando sul mercato è possibile la produzione in serie delle opere nei formati originali, che solitamente superano la dimensione di un foglio A4, a costi estremamente economici, soprattutto nel caso della stampa di un numero minimo di copie. Meno della stampa off-set, la quale implica una grossa tiratura per ammortizzare i costi di impianto.

La nuova frontiera

Ma lo strumento informatico non può essere visto solo come la sostituzione dell'aerografo; esso è il mezzo per accedere a nuove forme espressive. Il suo ruolo è quasi lo stesso ricoperto dalla macchina fotografica nei confronti della pittura paesaggistica e ritrattistica; oggi più nessuno pensa di farsi fare un ritratto ad olio, ma bensì una foto d'autore, e i paesaggi ce li immortaliamo da soli con la nostra reflex, anche se non sempre con risultati degni dell'arte.

Il Pc, strumento multimediale per eccellenza, nelle mani di un artista può allora divenire il mezzo per accedere a una nuova forma espressiva. Quella che sarà.

E per questa impresa sono pronte le nuove generazioni, che senz'altro, come la storia sociale di tutti i tempi ce lo ha ampiamente dimostrato, cambieranno l'assetto della situazione. Molto probabilmente grazie proprio al www, che a sua volta può dare immediato risalto alla

produzione e per il quale gli strumenti informatici sono il mezzo ideale di produzione. Allora tutti i discorsi cadranno ed artisti medialti come Marco Patrito diverranno la regola.

Bene. Ho lasciato fuori dal discorso la pittura. L'ho fatto coscientemente, poiché il discorso rischierebbe di divenire esplosivo, perciò molto delicato.

Illustratore e pittore non sono affatto sinonimi. Le problematiche in gioco sono pesantemente differenti. Per il pittore, prima ancora che non l'illustratore, c'è da definire che cosa deve dare la pittura come mezzo di espressione nel prossimo futuro. Vale a dire in un futuro in cui già si presagisce abbiano vinto gli strumenti espressivi informatici, derivato da un presente nel quale altri modi espressivi legati all'immagine, ad esempio la fotografia, ascrivono sempre di più il ruolo della pittura a quello di gregario. Un discorso difficile, pesante. Sul quale, se volete, si può aprire un dialogo.

INTERVISTA A MARCO PATRITO

raccolta da Giorgio Ginelli

Marco Patrito rappresenta, per certi versi, la tendenza verso la quale l'illustrazione si sta spostando: dal pennello alle tecniche Vrm. Ciò che mi stupì, la prima volta che vidi una sua opera, fu la nitidezza e la profondità; era una copertina di Pulp, era la metà degli anni '80, ero più giovane di quasi vent'anni e credevo che certi disegni li potessero fare solo gli americani, Cesare Reggiani e Franco Storchi.

Fu in quel momento che mi decisi ad apprezzare di più gli illustratori nostrani, dal bianco e nero del mitico Giuseppe Festino al colore pieno dello schivo Dino Marsan, passando per una galleria di artisti che hanno segnato profondamente l'immaginario collettivo di ogni appassionato italiano di sf: i fumettoni di Roberto Bonadimani, il tratto surrealista di Alessandro Bani, le provocazioni di Giuseppe Mangoni, il raffinato melange stilistico di Eta Mushiad. Le visioni di Karel Thole e gli inquietanti ambienti di Oscar Chiconi.

Di ognuno di loro serbo un ricordo prezioso, legato ad un'opera in particolare o a una serie di disegni, e non riuscirò mai a stilare una graduatoria in ordine di preferenza. A rischio di sembrare retorico, devo dire che tutti indistintamente mi hanno donato e continuano a farlo - basta dare uno sguardo alle pareti di casa mia - significativi momenti di arricchimento.

Marco Patrito significa per me il superamento di una certa barriera espressiva; intellettualmente appartiene alla stessa generazione di tutti quelli che ho nominato, ma ha osato andare oltre. Chi ha visto Sinkha sa di cosa sto parlando e gli altri farebbero bene a darle un'occhiata.

Come nasce Marco Patrito e a chi, artisticamente, "deve" qualcosa?

Dipende dal significato che si vuole dare a questa domanda. Ho frequentato scuole artistiche, mi sono laureato in architettura, ho fatto il pittore e l'illustratore pubblicitario. Poi, un giorno del 1980, a Parigi ho incontrato Chris Foss ed ho improvvisamente capito cosa realmente volevo fare: l'illustratore di fantascienza. Foss determinò la svolta ma non mi ispirai al suo stile sebbene ne fossi rimasto fortemente impressionato.

Cosa ha influenzato e cosa stimola di più la realizzazione delle tue opere: la tecnologia, il sense of wonder o l'utilizzo delle nuove tecniche realizzative?

Sicuramente il "sense of wonder". Tutto il resto è solo il mezzo per arrivarci: ho disegnato per molti anni con i pennelli e poi con l'aerografo, ora utilizzo il computer attraverso il quale i miei disegni si sono trasformati in animazioni ed ambienti tridimensionali. Domani sarà cinema interattivo. Non mi interessa qual'è lo strumento che utilizzo, l'importante è che mi

supporti meglio possibile nel rappresentare le atmosfere e le sensazioni che voglio raccontare.

C'è qualcosa, delle tecnologie utilizzate per la realizzazione delle tue opere, che come artista ti fa sentire a disagio?

Il non poter più essere un "solitario". A metà della lavorazione di Sinkha ho dovuto accettare il fatto di essere obbligato a formare un team. E' come fare un film: il regista da solo non basta. Anche se sa scrivere un copione ed impara ad usare la camera ed è capace di creare effetti speciali non può fare tutto da solo.

Quali sono state le tappe importanti della tua vita artistica, a cominciare dai tuoi inizi su Pulp, se sono stati il vero inizio, fino ad arrivare alla Virtual Views?

Ho iniziato pubblicando alcune copertine di fantascienza ma mi sono subito spostato verso il fumetto. Le mie storie sono state pubblicate in molti paesi europei. Nel frattempo l'attività di copertinista sf riprendeva consistenza sino a sfociare in una collaborazione continuativa con Mondadori. A tutt'oggi ho pubblicato più di cento copertine per libri e collane di fantascienza ed è un buon traguardo, considerando che la maggior parte del mio tempo è destinata al multimediale.

Oltre l'artista: chi è in realtà Marco Patrito, come e con chi vive?

Questa è una domanda difficile perché negli ultimi anni sono stato travolto dagli eventi ed ora temo che oltre all'artista ci sia un tecnico, un manager, un uomo di pubbliche relazioni e non so che altro, ma sicuramente una persona con troppo poca vita fuori dal lavoro. Fortunatamente mia moglie Laura lavora con me in Virtual Views e quindi riusciamo a passare molto tempo insieme.

Come è composta la tua "stazione di lavoro", quale hardware, oltre al software, utilizzi nelle varie fasi di lavorazione e come esso si è evoluto nel tempo?

In Virtual Views lavoriamo su piattaforme Mac Os ed utilizziamo Windows solo per testare il prodotto finito. La mia stazione di lavoro è un Genesis con quattro processori Power Pc: una potenza enorme in confronto alla macchina con la quale ho iniziato Sinkha più di cinque anni fa. Era un Macintosh Fx circa cento volte più lento ma con il medesimo prezzo dell'attuale Genesis! È facile immaginare quanta fatica ci volesse per produrre immagini in computergrafica 3D con quella macchina.

Io credo che, dal punto di vista tecnico, il grande merito di Sinkha è di essere nato allora, quando la computergrafica era in piena preistoria. Allora cose simili a Sinkha venivano realizzate solo su costosissime workstations grafiche e se avessi avuto la forza di completarlo rapidamente avrebbe sicuramente stupito molto più di quanto possa fare oggi.

Pur essendo l'artista tecnologicamente più "avanzato" o quantomeno predisposto, la tua produzione non si è mai fatta irretire dal miraggio cyberpunk; esiste un motivo?

Sinkha è in parte cyberpunk, così almeno è stato definito da alcuni, mentre la maggior parte delle mie copertine non lo è; in realtà io non vorrei avere un'etichetta che mi classifichi.

Io amo i contrasti e credo che anche per il lettore, o lo spettatore, nulla possa essere più mozzafiato di un improvviso ed inaspettato cambio di atmosfera.

Oppure le sensazioni prodotte da un lento ma inesorabile passaggio dalla più asettica delle tecnologie al degrado cyberpunk, per poi scivolare rapidamente in un paesaggio di verdeggiante natura, che a quel punto ti apparirà quasi alieno.

Per fare questo è necessario avere un proprio stile ma non essere fortemente legati ad un "genere".

Tra le tue preferenze letterarie possono essere annoverati sia autori di sf che di fantasy e quali sono stati i più importanti nella tua maturazione culturale e artistica?

Anni fa leggevo moltissimo, ovviamente soprattutto fantascienza; ho una libreria piena di Urania a partire dal numero 1.

Non credo di poter citare alcuni autori sopra ad altri, anche se ho sicuramente subito il fascino, come credo molti appassionati di sf, di alcune opere di Clarke, del ciclo del pianeta Tschai di Vance, delle visioni di Dick e, più recentemente, della capacità descrittiva di Banks.

Sinkha non è solo una bella opera iconografica; in essa sono presenti molti elementi legati a diverse tradizioni culturali. Quali, tra le tue preferenze in fatto di musica, di cinema e di letteratura, ha fatto da contorno a questa impresa?

Amo molto la musica di Jarre ma a parte ciò non riesco ad identificare elementi precisi nell'ambito cinematografico o letterario che possano avere legami con Sinkha, anche se è vero che i più bei film di fantascienza hanno creato una sorta di standard nella visualizzazione del fantastico che inevitabilmente finisce per influenzare pubblico e creativi.

Vedremo mai Sinkha in forma patinata?

Sinkha è stato pubblicato negli Stati Uniti il mese scorso in una versione a fumetti su un numero speciale della mitica rivista Heavy Metal.

In Italia il fumetto d'autore vive un periodo di crisi e quindi per ora non sappiamo ancora se e quando lo pubblicheremo.

Aprile 1997