**Ricostruzione storica informatica a cura di Carlo Santagostino**

**LA PROPORZIONE AMIGA : WARHOL = COMPUTER : ARTE**

*Indubbiamente Warhol fa parte di quella ristretta cerchia di visionari capaci di interpretare i segnali del futuro che vivono nel presente, persone che hanno i piedi nel presente e la testa nel futuro.*

Nel 1968 per una retrospettiva dei suoi lavori in mostra al “Moderna Museet” di Stoccolma scrisse la famosa frase “In the future, everyone will be world-famous for 15 minutes”. Solo oggi con l’affermazione di Internet e l’avvento dei social-network possiamo capire quanto erano profetiche le sue parole. L’informatica, che ha cambiato il mondo in cui viviamo, non fa eccezione per Warhol. Nel 1985 il mondo era profondamente diverso da quello attuale, in quegli anni pioneristici si stavano mettendo le basi per quella che oggi ricordiamo come la rivoluzione digitale del mondo avvenuta nel corso degli anni ’90. In soli 30 anni le nostre abitudini quotidiane, il nostro modo di rapportarci, di relazionare con il prossimo è cambiato profondamente grazie all’informatizzazione di massa. Qualunque nostra attività è oggi coadiuvata dall’utilizzo di un micro computer portatile (lo smartphone) e la connettività globale di internet ha azzerato qualsiasi concetto di distanza dell’informazione e consolidato la globalizzazione dei mercati. In una tale rivoluzione, anche chi ha vissuto quegli anni, fatica a ricordare come si operava nella quotidianità, senza le attuali agevolazioni a cui siamo ormai assuefatti, figuriamoci come è complesso immaginare quel mondo per chi non lo ha neanche vissuto in prima persona. Nel 1985 le industrie informatiche stavano affrontando per la prima volta un mercato che era in fermento: il computer personale per utilizzo domestico. Il computer in ogni casa era un sogno che stava diventato realtà. Dalla metà degli anni ’70 infatti l’informatica inizia a diventare “personale”, la tecnologia di produzione di microprocessori a basso costo abbatte il prezzo degli “elaboratori elettronici” che sino a quel momento erano appannaggio delle grandi aziende o dei centri di ricerca, le aziende produttrici semplificano le complesse interfacce di programmazione e realizzano computer finalmente utilizzabili anche senza bisogno di una formazione specifica preliminare. L’azienda che per prima riesce a conquistare quel mercato emergente è Commodore, nel giro di 10 anni diventò il più grande ed importante produttore di home computer del mondo. Il Vic 20 è il primo computer a superare il milione di pezzi venduti ed il suo famoso successore, il Commodore 64, rimasto in produzione ininterrottamente dal 1982 al 1993 lo troviamo nel “Guinness dei primati” segnalato come il computer che ha venduto più pezzi con un singolo identico modello. Questo mondo informatico “primordiale”, dove l’interazione con il computer avveniva tramite tastiera, l’interfaccia utente era un cursore lampeggiante e le operazioni venivano eseguite con l’invio di comandi scritti, evolse durante la metà degli anni ’80 verso quella che ancora oggi è la forma con la quale siamo consoni interagire con i computer moderni, l’utilizzo del mouse e delle icone. Nel 1984 venne presentato dalla Apple il primo computer che riuscì a popolarizzare questo nuovo modo “intuitivo” di interazione con il computer, il Macintosh. Commodore, pur nell’agio della posizione di leadership appena conquistata, capì che rispondere all’innovazione introdotta da Apple era fondamentale e trovò sul mercato un azienda con un progetto informatico con caratteristiche al di fuori del suo tempo, la società si chiamava Amiga Corporation. L’azienda venne acquisita e Commodore dopo pochi mesi poté presentare un nuovo prodotto destinato a stupire per caratteristiche innovative e potenzialità, il computer AMIGA. Il 23 luglio 1985 a New York presso il Lincoln Center, centinaia di ospiti della stampa specializzata e generalista dell’epoca vennero convocati per la presentazione. Tutto quello che venne mostrato era tecnicamente incredibile per l’epoca: la quantità di colori, la velocità di elaborazione delle immagini, l’audio stereofonico con una qualità paragonabile al Compact Disk (introdotto sul mercato solo pochissimi anni prima). Ma i tecnicismi, anche se incredibili, non bastano per far capire agli astanti le potenzialità offerte dal nuovo mezzo e Commodore per questo pensò ad un testimonial d’eccezione, un simbolo che poteva far capire la “multimedialità” prima che questa fosse universalmente conosciuta. Oggi l’arte digitale e gli artisti che lavorano utilizzando il computer come mezzo espressivo sono una realtà consolidata, ma la storia dell’informatica è recente, trent’anni fa tutto quello che per noi oggi è normale era fantascientifico e inimmaginabile. L’utilizzo del computer come strumento per la creazione di opere d’arte non era una novità nel 1985, ma la complessità degli elaboratori elettronici sino a quel momento creati ne limitava l’utilizzo come strumento di espressione.

I personal computer che erano già diffusi avevano potenzialità troppo primitive per permettere ad un artista di esprimere al meglio le proprie idee e pochissime erano le sperimentazioni in tal senso. Esperimenti di computer art erano conosciuti solo nell’ambito creativo di scienziati, ingegneri che esprimevano la loro vena artistica o espressioni artistiche legate a laboratori di ricerca industriale o universitaria dove l’artista era coadiuvato da un team di professionisti per l’elaborazione e la realizzazione della propria idea. Andy Warhol in quel momento è una icona, un simbolo universalmente riconosciuto dell’avanguardia artistica e Commodore riuscì a convincerlo a presenziare come testimonial di questo nuovo prodotto. Due personaggi vennero quindi invitati sul palco per mostrare ciò che era possibile fare con questo nuovo computer Amiga. Deborah Harry, la cantante dei Blondie, ed Andy Warhol.

*“Are you ready to paint me now?”*

Una videocamera collegata ad un digitalizzatore video fece apparire una fotografia in bianco e nero del volto di Debbie sullo schermo di Amiga. Andy Warhol prese il mouse e con semplici mosse iniziò ad aggiungere un tocco di colore all’immagine apparsa sul monitor.

*“What other computers have you worked with?”*

*“I haven’t worked on anything, I’ve been waiting for this one.”*

Per quanto la risposta di Warhol fosse imputabile ad un copione, corrispondeva in effetti alla realtà. “This is kind of pretty, I think I’ll keep that.” E non solo tenne quell’immagine. Dopo questo evento nessuno avrebbe obbligato Warhol a lavorare ancora con Amiga o un qualsiasi altro computer per produrre opere “digitali” ma lo scontro casuale con questa nuova tecnologia non lasciò Warhol indifferente, comprese subito le potenzialità del mezzo e ne rimase entusiasta. Nel periodo successivo alla presentazione, Warhol comprò altri computer Amiga e iniziò a sperimentare nuove forme d’arte nel suo studio newyorkese. Questa attività è ben documentata dalla lunga intervista concessa alla rivista “Amiga World” nel gennaio del 1986 dove ebbe a dire: *“The thing that I like most about doing this kind of art on the Amiga is that it looks like my work”.* Warhol si può ricordare oggi come uno dei primi, se non il primo artista che abbia sperimentato e prodotto in maniera autonoma opere di computer-art su di un semplice personal computer. Purtroppo Warhol ci lascerà pochi mesi dopo, relegando all’oblio per molti anni le sue sperimentazioni digitali ancora troppo precoci per essere capite e apprezzate dal mondo comune. Commodore inoltre non riesce a cavalcare l’onda dell’espansione del mercato e la concorrenza sempre più spietata di Microsoft che negli anni ’90 impose lo standard di mercato dei “pc compatibili” e portò nel 1994 al fallimento e alla chiusura di quella che oggi ricordiamo come la prima grande azienda informatica che riuscì ad entrare nelle case della gente comune. Le opere digitali di Warhol rimasero dimenticate su degli obsoleti floppy disk negli archivi della Warhol Foundation, fino a quando nell’aprile del 2014 una notizia del ritrovamento di queste opere inizia a rimbalzare da un capo all’altro del mondo pubblicata sulle maggiori testate giornalistiche.

L’annuncio arriva dal “Carnegie Mellon University Computer Club” dove viene comunicato che grazie ad avanzate tecniche forensi sono state recuperate diverse opere digitali di Warhol dai floppy disk conservati da quasi 30 anni negli archivi dell’Andy Warhol Museum. Queste opere vengono annunciate come “precedentemente sconosciute”, un dettaglio che creò disagio in molte persone che seguivano e conoscevano già le sperimentazioni di Warhol con Amiga. Qualcosa non quadrava. Già dal 2001 infatti era ben nota l’esistenza di alcuni floppy ritrovati nello studio di Warhol dai quali nel 2008 furono estratti alcuni fotogrammi di quello che sarebbe potuto essere uno dei primi film digitali della storia: un brevissimo filmato composto da 20 frames del viso di Marilyn Monroe “dipinti” uno ad uno da Warhol con Amiga. Su di un altro floppy fu ritrovata anche la colonna sonora, sempre realizzata con Amiga ed il programma “MusiCraft”. Sul floppy c’è scritto, con la riconoscibile calligrafia di Warhol: “Soundtrack for imaginary movies i.e. You are the one” “You are the One” è stato ricostruito partendo dai quei pochi fotogrammi e montato con la relativa colonna sonora da un gruppo di informatici guidato da Arnie Friedhoff. Il corto è stato proiettato per la prima volta ad un evento presso il “Museum Of New Art” (MONA) di Detroit l’8 novembre 2006. Già questo indicava che altre persone prima di questo gruppo della Carnegie Mellon University aveva potuto mettere le mani sui preziosi floppy. Ma come non bastasse, le immagini allegate al comunicato stampa erano conosciute dagli appassionati perché già “recuperate” ed in parte diffuse qualche anno prima. Nel 2008, un ex- dipendente di Commodore, Don Greenbaum, scova nei suoi archivi un floppy risalente al periodo in cui era stato commissionato a lui ed altri collaboratori di formare Warhol sull’utilizzo di Amiga in vista dell’evento di presentazione. Il floppy fu dato direttamente da Warhol a Greenbaum durante uno dei tanti incontri di formazione. Don cerca immediatamente di recuperare i dati contenuti in quel floppy, ma purtroppo non si tratta di un operazione così semplice, dato che le immagini sono memorizzate in un formato proprietario precedente alla standardizzazione dei formati grafici. Don Greenbaum chiede aiuto su internet, in forum dedicati di appassionati Amiga, allegando alcuni file presenti nei floppy e chiede se qualcuno sappia come visualizzare i files immagine ritrovati.

Di tutti i frequentatori del forum un italiano, il fotografo Alessandro Barteletti, riesce a decodificare parte delle immagini, anche se solo in bianco e nero. Don Greenbaum decide quindi di spedire ad Alessandro una copia del floppy. Alessandro, ora in possesso della copia completa del floppy, riesce non solo a recuperare tutte le immagini contenute ma anche a ritrovare ed eseguire la versione beta del programma “GraphiCraft” utilizzato da Warhol durante la presentazione. Don Greenbaum, una volta recuperato il contenuto del floppy, decide di avvertire il Warhol Museum di questo ritrovamento, e parla anche direttamente con il curatore Matt Wribican ma tutto viene passato nel silenzio, anzi, la fondazione chiede a Don di non divulgare la notizia del ritrovamento. E’ chiaro ora come l’annuncio successivo della fondazione sia quanto meno sospetto. Il fatto che queste immagini fossero commissionate da Commodore, può indurre a pensare che i diritti di sfruttamento delle immagini stesse fossero forse stati ceduti alla Commodore stessa? Non possiamo saperlo dato che il contratto stipulato all’epoca tra Warhol e Commodore non è stato mai ritrovato o pubblicato. Può essere che la fondazione voglia tutelare i diritti di proprietà delle immagini scoperte, visto che queste ormai stavano girando su internet in maniera incontrollata, di certo è che non ha agito in maniera chiara. Ad oggi non tutte le opere prodotte da Warhol su Amiga sono state ufficialmente diffuse. Ci sono anche quelle pubblicate nell’intervista di Amiga World, anche se mai diffuse come file digitali originali ma solo come scansioni dalle pagine della rivista. E’ lecito pensare che nei floppy di proprietà della fondazione ci siano decine di altre prove, test ed opere di computer art che attendano di essere rivelate, ma quando e come non possiamo saperlo. Cosa sarebbe successo, “What if” Warhol non fosse morto nel 1987? Alla luce degli avvenimenti oggi ricostruiti probabilmente la computer-art sarebbe diventata popolare anni prima di quanto poi è avvenuto. Non possiamo comunque non riconoscere Andy Warhol come l’innovatore visionario che fu, attribuendogli questo importante primato: Pioniere della Computer-Art.