COME FUNZIONA

COS'E' LA SERENDIPITA'?

Il termine è stato coniato dallo scrittore inglese Horace Walpole nel 1745. Si riferisce alla leggenda secondo cui i principi di Serendip (antico nome di Ceylon) si divertivano a viaggiare per il mondo a casaccio, trovando sempre qualcosa di bello e di interessante. Walpole usò il termine di "serendipità" (che venne poi adottato dal gergo scientifico) per indicare la possibilità di fare scoperte per un felice colpo del caso. Molte scoperte scientifiche furono un esempio di serendipità, perché lo scienziato stava invece cercando qualcos'altro. La stessa scoperta dell'America fu un caso di serendipità, anche se Colombo non lo sapeva e non aveva l'intenzione di sfidare il caso, ma cercava cocciutamente la via delle Indie.

COS'E' LA CIBERNETICA?

La parola deriva dal termine greco "kybernetes" che significa "timoniere". Norbert Wiener la usò nel 1948 per indicare la scienza che studia i sistemi di comunicazione e autogoverno negli animali e nelle macchine. Una macchina cibernetica reagisce alle sollecitazioni esterne creando una situazione di risposta. Il termostato, che risponde alle sollecitazioni termiche ristabilendo la temperatura voluta, è un apparato cibernetico. Il corpo umano è un complesso apparato cibernetico. I grandi calcolatori elettronici che, in base a un programma, ricevono i dati di un problema da risolvere o di una azione da compiere, sono apparati cibernetici.

La "Serendipità Cibernetica", a cui si intitola la mostra dell'Institute of Contemporary Art di Londra, affida alle macchine capaci di autogovernarsi il compito di tentare azioni divertenti o realizzazioni artistiche approfittando di vari elementi casuali, realizzati dalla macchina in base a istruzioni ricevute, oppure dovuti all'influenza dell'ambiente (luce, calore, rumore) o degli spettatori.

Nella mostra ci sono oggetti che sono di per se stessi apparati cibernetici, come gli automi, oppure oggetti creati da apparati cibernetici, come disegni, sculture, situazioni sperimentali, film, poesie, architetture. Molti di questi oggetti si formano per caso, grazie all'intervento dello spettatore.

IL signore distinto deve essere appena uscito dalla City; ha lasciato l'ombrello e la borsa di cuoio in guardaroba e ora si piega sul Carm-o-Matic urlando come un ossesso. Abbaia. Vicino a lui un bambino tenuto per le ascelle dalla madre urla improperi alla macchina; nell'eccitazione deve aver perso il controllo perché la mamma lo depone asciugandosi il vestito. Il suo posto viene preso da un capellone robusto e ilare che intima alla macchina qualcosa in accento cockney. Sullo schermo della macchina qualcosa vibra, si arresta, riprende; appaiono configurazioni astratte, lettere alfabetiche (Bang! Gulp!), strisce policrome.

Eugenio Carmi ha lavorato con ingegneri elettronici, si è fatto finanziare dall'Olivetti, e ha prodotto questo "oggetto" dove una serie di immagini, poste su un cilindro ruotante a 1500 giri al minuto, e illuminato casualmente da luci stroboscopiche, combina dei gruppi di figure che si imprimono per archi di tempo brevissimo sulla retina dello spettatore. Poiché le luci stroboscopiche individuano casualmente le immagini, le combinazioni sono nell'ordine dei milioni. Per aumentare la casualità, la macchina è sensibile ai rumori dell'ambiente, alle grida dei presenti. Il quadro (ma è un quadro?) non è mai uguale a se stesso, ciascuno si produce il proprio. Il signore distinto ora prova con le pernacchie. L'effetto è notevole. Altamente estetico, per tranquillizzare gli umanisti.

Da "I giochi del futuro" di Umberto Eco,
L'Espresso, n. 49, 8 dicembre 1968