

N. 63 - GENNAIO 2004 € 6,50

COMPUTER

arts®

LA GUIDA COMPLETA PER I CREATIVI DIGITALI

VERSIONE MX 2004 IN ITALIANO!

DREAMWEAVER

IN ALLEGATO LA VERSIONE DEMO
E UN TUTORIAL PER SCOPRIRE TUTTE
LE NOVITÀ DELL'ULTIMA RELEASE
DI CASA MACROMEDIA p32

ILLUSTRAZIONI 2D E 3D

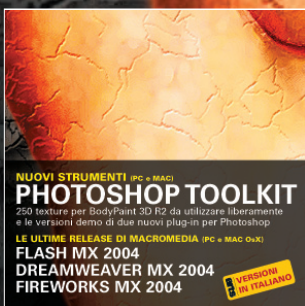
POSSONO CONVIVERE?

Le 10 regole d'oro
degli esperti per ottenere
il meglio da entrambi p28

ARTISTI DIGITALI

CREMAGNANI

Le idee e i progetti di chi
ha il coraggio di mettersi
sempre in discussione p24



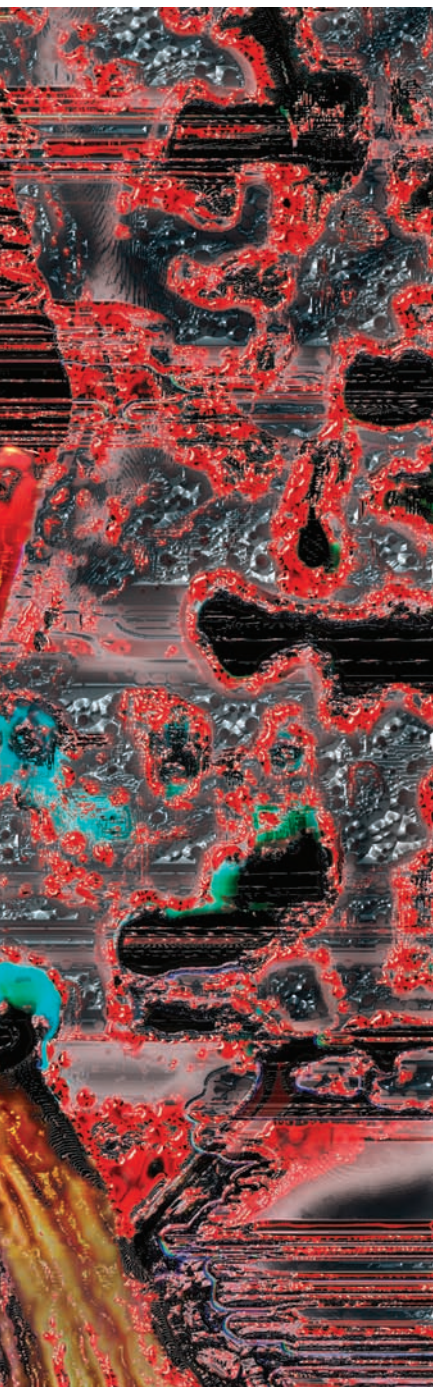


MASSIMO CREMAGNANI

L'autore della copertina di questo numero racconta sè stesso, le sue opere e la sua visione della grafica al computer in una intervista esclusiva. Scopriate con noi il suo manifesto dell'arte digitale e le sue idee...

Artista figurativo, laureato con lode all'Accademia di Belle Arti di Brera con una tesi su etica ed estetica dell'arte digitale, Massimo Cremagnani si dedica, sono parole sue, alla ricerca della coerenza nello strumento digitale, analizzando e praticando ciò che ancora una volta può definirsi "stile". Parte di questa ricerca e numerose opere sono disponibili per consultazione all'indirizzo Internet <http://www.capitolouno.com> "Nel computer non esiste nulla, quindi si può fare di tutto", ci dice Massimo Cremagnani. "Sotto questo comandamento porto avanti la mia ricerca nel mondo dell'estetica digitale. Significa poter giocare oltre i limiti della fisicità, tra l'onirico e il quadridimensionale; si può restare in un campo astratto, più vicino all'ideale. Basta avere immaginazione, estro e tanta RAM..."

Arte digitale figurativa, disegni al computer, fotoritocco estremo, sono per Cremagnani tutti sinonimi di una ricerca estetica e formale unica, che prende spunto da 5.000 anni di storia ma deve necessariamente rinnovarsi, assolutamente senza mai ricopiare ciò che è stato già fatto. "Lo strumento computer è un'arma a doppio taglio, che tenta in ogni momento di prendere l'iniziativa", racconta Massimo. "Va quindi impugnato con complicità da mani capaci, mani interfacciate a una mente fertile, ma anche libera da pregiudizi modaioli e leggi di mercato. Dev'essere condito da idee originali quanto culturalmente affermate, da supporti creativi ed espositivi (programmi, stampanti, supporti, metodi di proiezione) di cui oggi abbiamo ampia scelta, ma che spesso vengono relegati a un utilizzo miseramente standardizzato."



Massimo Cremagnani (qui sotto in un autoritratto) racconta così la sua opera Grunt: "La costruzione dell'immagine spesso è arricchita da dettagli poco percettibili, applicati con equilibri di casualità e premeditazione. Le particolari vibrazioni che ne derivano sono studiate anche in relazione al metodo e al supporto di stampa".



CAPITOLINO - TONY BETHUN



"L'opera d'arte - prosegue Cremagnani - nasce sempre da un'idea, spesso casuale. Rimetterla al mondo materiale è un compito non facile, che presuppone conoscenza e padronanza delle tecniche compositive, dell'alchimia dei colori e dei supporti di stampa, dell'iconografia come suggerimento simbolico."

DEFINIRE SÈ STESSI

"Sono pittore, ma faccio il giornalista - ci racconta Massimo - Mi dà l'occasione di divulgare questo pensiero, sull'arte e sulla computer grafica in generale. Ho iniziato per caso, rispondendo a un annuncio mentre mi preparavo a redigere quella tesi di laurea (consultabile in parte all'indirizzo www.capitolouno.com, sezione 'Teoria') che avrebbe poi preso il nome di Arte Digitale Capitolo Uno. Rimando i lettori alla consultazione del sito per le motivazioni di questo pomposo titolo e ai dettagli in essa contenuti. Fare il giornalista è il mio modo di attingere alle risorse necessarie per la ricerca: ottengo informazioni di prima mano, ho la possibilità di provare hardware e software di ogni genere e, nei casi più fortunati, di discutere coi 'produttori' su determinate scelte presenti nei loro articoli, nell'essenza e nelle indicazioni d'uso. Ricevo materiale da sperimentare, ho il tempo pagato per farlo e la possibilità di comunicarvi la mia esperienza". C'è però di più. "Cerco sempre - dice - negli articoli tecnici come in quelli più empirici,

di riportare l'attenzione sull'innovazione, sul perché procede in una determinata linea e, quando sbaglia, perché non l'ha fatto". Massimo Cremagnani si considera però anche qualcosa di più di un pittore-giornalista.

"Sono pittore, ma faccio il grafico pubblicitario.

Creo immagini con la stessa cura con cui dipingo, nell'ideazione e nella realizzazione. Cerco sempre di consigliare il cliente verso diversi accoppiamenti tra immagine e supporto, tra concetto e target, mantenendo il più possibile il mio stile figurativo e concettuale.

A volte mi ascoltano, almeno quelli in grado di capire che so di cosa sto parlando. Molte volte, invece, ostentare originalità è comunque un problema. Per questo, anni fa, scrissi un ironico 'Manifesto dell'Arte Digitale'..."

IL MANIFESTO DELL'ARTE DIGITALE

"Oggi giorno confondiamo l'ispirazione con un libro di ricette". Da questo presupposto Cremagnani è partito per creare il suo Manifesto dell'Arte Digitale. "L'artista non ha più tempo di insegnare a chi non vuole imparare - prosegue Cremagnani - di stimolare menti spente o di esternare concetti sicuramente ignorati in partenza. Quindi abbassa il livello della propria ricerca (o meglio, crea una versione consumer della propria arte) lasciando fare il più possibile al computer, una macchina costruita dall'uomo per l'uomo, e affidandosi all'ormai vastissimo parco di strumenti in funzione del proprio target.

Se il programma sarà semplice e le funzioni automatiche, per oscure leggi di mercato il prodotto finale sarà appariscente e comprensibile, e quindi pubblicabile o vendibile. Voglio credere che questa sia solo la nostra nuova maschera, un modo di difenderci dall'isolamento in un mondo fin troppo stereotipato. Voglio pensare che noi nuovi cyborg, metà geni e metà Photoshop, abbiamo almeno una dozzina di altre metà nascoste in serbo, per occasioni migliori.

Nel frattempo mi sono sentito in dovere di scrivere, come per ogni movimento artistico che si rispetti, un manifesto feticcio volutamente sarcastico, per ricordare a chiunque l'esistenza di una nuova forma di espressione, e tutte le responsabilità che comporta." Nella pagina seguente trovate il suo manifesto e la sua opera Homo Sapiens Marsupialis. □



Questa versione di "Touchme" è stata ottimizzata per stampa su tela. La texture marmorea si sposa con la trama della tela, creando riflessi e movimenti impercettibili.



Manifesto dell'Arte Digitale (SPECCHIO)

Siete abituati male.
Molto male.

Vi illudete che il mondo sia semplicemente quello che vi facciamo vedere:
alla televisione; sulle riviste; nelle opere d'arte.
(specchio)

E noi siamo stanchi:
siamo stanchi di lanciarsi in ricerche formali sempre più raffinate;
stanchi di dover trovare sempre qualcosa di nuovo e di originale;
stanchi di non essere apprezzati per i nostri sforzi, se non superficialmente.
(specchio)

Per secoli abbiamo tentato di aprirvi gli occhi sul mondo e su voi stessi, di farvi vedere più in là;
ma a voi questo non interessa più, al giorno d'oggi è così evidente:
preferite facili risposte alle domande che vorremmo vi poneste.
(specchio)

Siamo così stanchi che abbiamo scelto anche noi una risposta facile:
ci siamo dati al digitale.
(specchio)

Cosa importa se la definizione non è la stessa di una fotografia.
Se le idee sono quelle vecchie a cui non avete mai badato,
leggermente aggiornate alle vostre consuetudini visive.

Se la materia non c'è più.

Se il gesto viene meccanizzato.

Se lasciamo che un macchinario svolga il nostro lavoro.
(specchio)

Scommetto che molti di voi non se ne sono accorti, e che agli altri non importa.

Neanche a noi; tanto ormai lavoriamo nell'immateriale, nel virtuale.

Ci siamo rifugiati in un mondo che non potete toccare, perché non esiste.
(specchio)

Voi credete di vederci, su di uno schermo o sulla carta.

Ma quella è solo un'interpretazione di quello che facciamo,
di quello che siamo nella nostra realtà virtuale,
fatta apposta per voi che non potete (volete) capire.

È bello:

non dobbiamo più sforzarci di riportare i nostri sogni o le nostre sensazioni al vostro livello:
ci pensa il computer.

Non dobbiamo più trovare una forma comunemente accettabile per le nostre idee:
le filtra il computer.

Non ci dobbiamo più sporcare di colore o intossicare coi solventi.

E soprattutto, non abbiamo più paura di sbagliare,
possiamo farlo tutte le volte che vogliamo, con il computer;
voi non lo saprete mai.

(specchio)

Sì, noi ci stiamo abituando bene.

Abbiamo trovato questo specchietto per le allodole
e lo abbiamo trasformato nella nostra arma vincente:
un artista digitale è sicuramente all'avanguardia, è il nuovo pensiero, è il futuro.
(specchio)

"Quando tutto sarà informatizzato

(presto, molto presto, forse ieri),

potremo godere appieno solo di opere virtuali,

meglio pensarci da adesso, incominciare ad adeguarsi".

Peccato che alcuni artisti operino attraverso il computer da più di vent'anni,
senza che ve ne siate accorti.

(specchio)

Noi vi illudiamo di poter fare il nostro stesso lavoro, con il vostro computer;

noi vi illudiamo che il vostro computer possa fare il nostro stesso lavoro.

E per darvi una mano (e avere più tempo libero) spesso lavoriamo superficialmente,
al di sotto delle capacità nostre e della nostra attrezzatura.

(specchio)

consciamente non ve ne accorgete,

ma nel vostro intimo vi sentite più vicini all'arte;

così vicini da voler provare voi stessi l'ebbrezza della creazione

andando così di fotocopia in fotocopia

fino al totale annullamento delle sfumature.

Massimo Cremagnani, 1998



L'Homo Sapiens Marsupialis (nudo con le mani in tasca) è uno dei
pochi lavori iperrealisti di Cremagnani. L'intera serie e il testo che
l'accompagna sono disponibili sul sito www.capitolouno.com