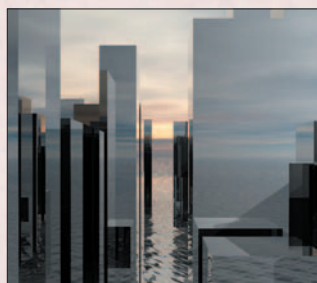




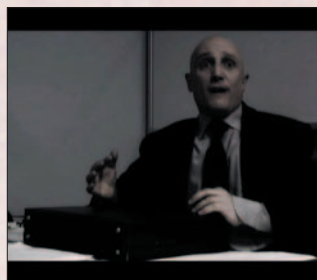
Il vero valore nella pittura digitale sta nell'unione di arte tradizionale e peculiarità creative unicamente producibili al computer. Il resto segue le classiche linee qualitative di ogni forma d'arte: concetto, simbologia, interpretazione, esecuzione, originalità.

"Map", 2002, M. Cremagnani



Modellazione 3D, ovvero scultura digitale. Un'esperienza creativa nello spazio virtuale per alcuni, dove il soggetto scolpito può essere goduto da infiniti punti di vista e riprodotto con qualsiasi materiale. Per altri, base metafisica nello studio delle forme, magari materializzato con modellatori laser o frese a controllo digitale.

"Viaggio", 2004, A. Martellotta



Strumenti di ripresa, scenografie e attori virtuali, ma anche i potentissimi software di postproduzione sono elementi catartici nel video digitale, dalla pubblicità alla videoarte. Senza necessariamente passare dagli effetti speciali hollywoodiani, si può personalizzare un filmato con infinite contaminazioni. Nel riquadro: "Perturbamento" di Ernesto Fialdini.

MANIFESTO DELL'ARTE DIGITALE

Il mondo dell'Arte Digitale si evolve con una rapidità certamente superiore al nostro grado di conoscenza dell'argomento. È arrivato il momento di identificare quali possano essere le linee guida necessarie a riconoscere e valutare un'opera digitale



Copertina della tesi di laurea all'Accademia di Brera di Massimo Cremagnani. Si tratta della prima raccolta di studi su etica ed estetica digitale, realizzata dall'artista tra il 1998 e il 1999.

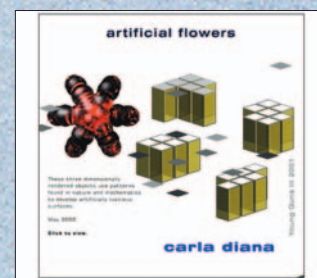
Il testo inizia con questa prefazione: "Il documento tratta di arte digitale figurativa. Sono incluse in tale definizione la computer painting, il fotoritocco, il web design, l'animazione e l'arte multimediale, secondo criteri indagati nel corso del testo. Trattandosi di elementi in continuo sviluppo, il documento viene intitolato "Capitolo Uno" ad ogni aggiornamento, poiché quest'ultima branca del panorama artistico è tuttora in fase di gestazione. Nella ricerca sono dati per scontati i concetti di arte, di ispirazione e di apprendimento. È l'onnipotenza della mente umana." Queste affermazioni si rivelano tuttora attuali.

Il computer è ormai entrato nelle case dalla maggior parte di noi e si sta diffondendo allargandosi a macchia d'olio creando un fenomeno di costume senza precedenti. Le possibilità offerte oggi da questo mezzo sono pressoché infinite e molto spesso siamo portati ad abusare dello strumento limitando la nostra parte creativa e lasciandoci trasportare più dal mezzo che dall'estro. Qual è la causa? Sarebbe forse troppo banale lanciare un generico *je accuse* al computer, o forse all'immediatezza con cui si possono ottenere risultati che prima erano impensabili. Certo è che abbiamo a disposizione un mezzo dalle enormi potenzialità e che è facile essere soggiogati dalle possibilità che ci offre, ma è fondamentale cercare di mettere un po' d'ordine sui concetti principali che stabiliscono le linee guida da seguire per un corretto uso dello strumento... A questo proposito iniziamo da questo numero una rubrica dedicata all'Arte Digitale. Questa nuova forma di comunicazione è così recente da essere quasi sconosciuta. Molto spesso si dubita anche della valenza stessa dell'Arte Digitale contrapponendola alle altre Arti, ma queste considerazioni sono dettate da un'effettiva ignoranza dell'argomento. Con Massimo Cremagnani andremo a indagare sui concetti fondamentali dell'Arte Digitale e cercheremo di fornirvi gli strumenti necessari a una corretta valutazione di un'Opera Digitale. Abbiamo già conosciuto Massimo l'anno scorso ed il suo approccio allo strumento ci aveva portati a dedicargli un profilo in cui avevamo presentato l'Artista. Massimo Cremagnani si è laureato con lode in pittura all'Accademia di Belle Arti di Brera con una tesi su *Etica ed Estetica dell'Arte Digitale*. Da quel momento in poi la sua ricerca non si è mai fermata e la sua particolare attenzione per lo studio dei materiali lo porta ad una ricerca sinestetica finalizzata alla sperimentazione del digitale. Questa sorta di sperimentazione sfocia nel *Manifesto Amplificato dell'Arte Digitale Figurativa* con cui cercheremo di approfondire un argomento di cui finora si conosce ben poco. A questo punto chiediamo a Massimo perché ha sentito l'esigenza di scrivere un nuovo Manifesto di Arte Digitale. "Quando una decina di anni fa cominciai a scorgere negli strumenti informatici una sufficiente libertà creativa ed espressiva - ci racconta Cremagnani - mi ci dedicai più per l'entusiasmo del 'giocattolo nuovo' che altro, continuando comunque a dipingere con le tecniche tradizionali. Una volta raggiunta una certa dimestichezza mi si pose il dilemma di scegliere tra le due forme stilistiche. A quel punto mi chiesi se valesse la pena ricrearmi uno stile con questo 'nuovo strumento' rispetto alle potenzialità già confermate della pittura. Dopo continue sperimentazioni, e la presa di coscienza dell'inarrestabile progresso tecnologico, decisi di lanciarmi in questa terra

AMPLIFICATO ALE FIGURATIVA

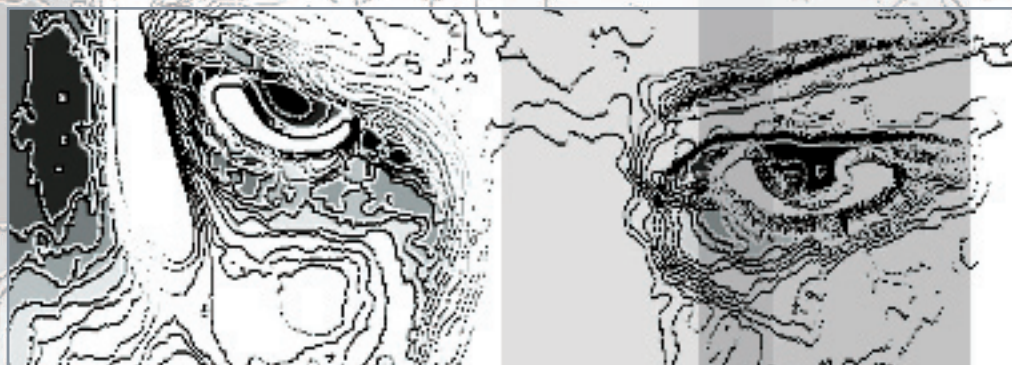


Nel campo dei cartooning e dell'animazione digitale ci sono ottimi esempi di lavorazione del digitale. L'anno scorso avevamo ad esempio intervistato Dario Picciau in occasione dell'uscita del suo primo lungometraggio animato realizzato in 3D con tecnica pittorica. Già in quel caso rimanemmo sbalorditi dalle potenzialità dell'Artista e della forza del mezzo espressivo usato per realizzare la sua opera... e Dario ci assicurò che quello era solo il primo passo verso un radicale cambiamento che avrebbe interessato il mondo del Grande Schermo. A distanza di un anno ormai, sta ultimando il suo ultimo capolavoro realizzato per la ben nota casa cinematografica Miramax, e i risultati che abbiamo potuto vedere hanno quasi dell'incredibile. Grazie ad artisti d'eccezione e con la grafica 3D la 263 Films sotto la guida di Picciau, è riuscita a far rivivere Anne Frank in un film senza precedenti che sarà pronto nella sua forma definitiva tra circa un anno. (www.dariopicciau.com)



La Net-Art è imprescindibilmente legata allo strumento informatico, per realizzazione e fruibilità. Segno indistinguibile del grande gomitolo informatico è spesso testimonial di innovazione comunicativa grazie a multimedialità e interazione. (www.carladiana.com)

"Jah" 2002



nuova, un'avventura più coinvolgente e stimolante rispetto alla reinterpretazione di tecniche ormai spremute all'osso. Iniziai quindi la ricerca del valore implicito di questo linguaggio, basandomi principalmente sui criteri di qualità oggettiva, forza espressiva, sinergia creativa e peculiarità stilistiche, riadattando le diverse esperienze vissute con le tecniche tradizionali. I risultati ottenuti, e il fatto che la ricerca sia tuttora attiva, hanno mantenuto vivo il mio entusiasmo e la mia evoluzione artistica. Inoltre mi hanno confermato la validità di questa tecnica artistica, nonostante le continue accuse presentate da personaggi anche autorevoli ma evidentemente impreparati. Difendo la mia arte, spesso confusa con operazioni dilettantistiche e, con il Manifesto, credo di avere identificato i valori (misconosciuti per mancanza di approfondimento teorico) che la rendono tale e la differenziano dalla marea di immagini digitali che ci circondano in ogni contesto." Cerchiamo a questo punto di entrare nel vivo dell'argomento chiedendo a Massimo la differenza del suo Manifesto rispetto a quello dei suoi predecessori. "Il Manifesto è l'incarnazione scientifica di queste analisi, stilata con un metodo analogo a quello con cui Kandinsky si applicò alla forma o al colore: classificazione e potenzialità espressive. Rispetto agli altri manifesti, da quelli storici come i futuristi sino ai precedenti manifesti dell'Arte Digitale (una mezza dozzina sono reperibili in Internet, incluso il mio del '98), questa nuova edizione vuole essere incentrata più sull'arte che sull'artista. La dichiarazione di intenti rimane, come in ogni manifesto artistico, ma lo scopo principale è delineare gli ingredienti che li rendono attuabili piuttosto che dichiararli arbitrariamente. Con un ulteriore piccolo aggancio al metodo futurista, ho inoltre preferito specificare sia questa 'amplificazione', sia l'ambito figurativo. Quest'ultimo non va confuso nella dicotomia con astratto, ma si riferisce a quelle arti che si esprimono attraverso l'immagine, in contrapposizione alla musica, all'installazione multimediale, alla poetica di programmazione o altre formule meno ottiche." Continuiamo

ad approfondire il concetto chiedendo a Cremagnani chi possono essere i destinatari di questo suo messaggio. "Poiché ho riscontrato uno scarso seguito ai precedenti manifesti digitalisti, ho pensato che la formula non fosse più in linea con l'attuale livello di comunicazione. Il netto distacco con cui si presenta la figurazione digitale rispetto alle arti tradizionali e l'abuso che ne viene fatto in ogni ambito, ne hanno sminuito il



"Reminiscenza", 2004

valore espressivo. Questa incomprensione è inoltre dovuta alla mancanza di una cultura spontanea dello stile, poiché la rapidissima diffusione non ne ha permesso una documentazione adeguata. Il Manifesto vuole essere un punto di partenza per questi approfondimenti. Se ho toccato i tasti giusti, identificando le reali peculiarità e i valori impliciti dell'arte digitale, potremo averne anche una storia,

MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA (DECALOGO DI CULTURA CONTEMPORANEA, ANNO 2005)

ASSUNTO

LA FORMULA DEFINITIVA

CON ARTE DIGITALE FIGURATIVA INTENDIAMO QUELLE OPERE STATICHE, DINAMICHE O INTERATTIVE CHE PRESUPPONGANO LA NECESSITÀ DI STRUMENTI DIGITALI PER LA PROPRIA REALIZZAZIONE, OVE ALTRI METODI NON PORTEREBBERO UN SIMILE O ALTRETTANTO EFFICACE EFFETTO ESTETICO.

DELL'ARTE

IL POTERE DEL VIRTUALE

NEL COMPUTER NON ESISTE NULLA, QUINDI SI PUÒ FARE DI TUTTO.

L'UNICITÀ DEL RIPRODUCIBILE

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA SFRUTTA LA FORZA DELLA RIPRODUCIBILITÀ A FINI DIVULGATIVI, PURCHÉ LE RIPRODUZIONI IN OGGETTO SEGUANO PEDISSEQUIAMENTE I CRITERI QUALITATIVI DELL'OPERA UNICA.

L'ESIGENZA DEL BELLO ARTISTICO

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA RAPPRESENTA L'ATTUALE EVOLUZIONE DELLE BELLE ARTI TUTTE, ALLACCIANDOSI AL CONCETTO DI BELLEZZA ESTETICA COME INTERPRETAZIONE ESTREMA DEI CONCETTI E NESSO IMPRESCINDIBILE CON L'IDEALE.

DELL'ARTISTA

LA PRATICA DELL'ALCHIMIA

L'ARTISTA DIGITALE SI PONE COME CATALIZZATORE TRA CULTURA E MIOPIA, TRA PASSATO E PRESENTE, TRA ISTINTO E PRAGMATISMO ONDE MEDIARE L'IMPATTO AUTOCRATICO DELLE TECNOLOGIE NELL'IMMAGINIFICO UMANO.

LA METAFISICA DELL'ITER CREATIVO

LA METODICA CREATIVA IMPLICITA DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA COMPORTA IN MANIERA UNICA E INNOVATIVA PROCESSI MENTALI NON LINEARI DA PARTE DELL'ARTISTA, EVIDENTI NELLE CONTINUE EVOLUZIONI E REINTERPRETAZIONI DELLE SIMBOLOGIE TRATTATE.

LA PERPETUAZIONE DELLA RICERCA

L'IMPEGNO E LA PASSIONE DELL'ARTISTA DIGITALE ABBRACCIA IL RICERCA DI NUOVE FORMULE COMPOSITIVE, STILISTICHE E COMUNICATIVE LEGATE ALLA CONTEMPORANEITÀ TECNOLOGICA ED ESPRESSIVA, VERTENDO IN OGNI MODO ALLA RICERCA CONTINUA DELLA MASSIMA INTERPRETAZIONE DELL'IDEALE CON DETTI STRUMENTI, UTILIZZANDOLI OLTRE I LIMITI DEL CONSUETO.

DELL'INTORNO

LA PRESA DI CONTEMPORANEITÀ

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA HA IL COMPITO DI RISPECCHIARE MIGLIORANDOLA L'ESTETICA INVASIVA DEL METODO INFORMATICO PER LA COMUNICAZIONE.

LA NEGAZIONE DELLA SUPERFICIALITÀ

L'ARTE DIGITALE AFFIDA I VIRTUOSISMI DELL'IMMAGINIFICO UMANO ALLA CARATTERISTICA ACCURATEZZA DELLO STRUMENTO INFORMATICO LÀ DOVE LA SIMBIOSI TRA I DUE FATTORI PORTI A QUALITÀ DI RAPPRESENTAZIONE E SINGOLARITÀ DELLO STILE.

IL RIFIUTO DELLA SIMULAZIONE

SEBBENE GLI STRUMENTI DIGITALI NASCANO PER SIMULARE GLI STRUMENTI E LE TECNICHE CLASSICHE, O LA REALTÀ STESSA, CONSIDERIAMO OPERA D'ARTE DIGITALE FIGURATIVA QUELL'OPERA CHE, NELL'INTERPRETAZIONE DELL'ARTISTA, RIFUGGA IL CONCETTO DI SIMULAZIONE, EMULAZIONE E COPIA, OVVERO LA SEMPLICE ATTUAZIONE CON MEZZI INFORMATICI DI QUANTO POSSIBILE ESPRIMERE O REALIZZARE IN METODI CANONICI

AL FINE DEI PUNTI PRECEDENTI PRATICHIAMO, RICHIEDIAMO, STIMOLIAMO E PROMUOVIAMO LA PIENA PADRONANZA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE IN QUESTIONE, SIA PER LA FASE CREATIVA QUANTO PER QUELLA ESPOSITIVA. TALE PADRONANZA SI RENDE NECESSARIA A LIVELLO TECNICO QUALITATIVO PER LA FINALITÀ ESPRESSIVA DELL'IDEA DELL'OPERA, PER LA TUTELA E L'ESALTAZIONE DELL'ORIGINALITÀ STILISTICA E PER IL MANTENIMENTO DELLA COMPONENTE UMANA NELL'OPERA STESSA E NELLA SUA INTERPRETAZIONE. FINCHÉ ESSERE INDIVIDUI DIVENTERÀ IL NUOVO STANDARD.

DUE PAROLE DI SPIEGAZIONE:

Il primo punto del Manifesto è dedicato alla definizione di opera d'arte digitale. Il termine "figurativa" non esclude le immagini astratte, ma vuole coinvolgere tutte le formule espressive basate sulle immagini. L'autore precisa con questo termine di non poter disquisire, per mancanza di esperienza diretta, su altre forme d'arte realizzate al computer come la musica, l'installazione multimediale, la poetica di programmazione e così via. Ciononostante, molti dei riferimenti del Manifesto possono essere riferiti anche a queste branche, oltre alle diverse

forme di comunicazione legate agli strumenti digitali. Altro punto fondamentale per l'identificazione riguarda la necessità di utilizzare il digitale nella realizzazione dell'opera. Spesso purtroppo ci si affida al computer per pigrizia, nella tempistica di lavorazione o, peggio, di elaborazione. La complicità tra la componente umana e lo strumento diviene invece un punto fermo per l'affermazione stilistica e personale, là dove l'autore elegge consapevolmente il computer a catalizzatore della propria idea espressiva, per diverse motivazioni analizzate più approfonditamente nei punti successivi.



Con "Arte Digitale Figurativa" l'autore intende rivolgersi a tutte le arti che fondano l'espressività sull'immagine, anche astratta. Nel riquadro a sinistra: "Genius", 2005. Sotto, un dettaglio ingrandito.



e quindi dei cultori." "Secondo te - chiediamo a Cremagnani - quali sono le potenzialità dell'Arte Digitale?" "Come viene espresso più volte nel corso del manifesto, le potenzialità sono infinite, sia nella fase creativa, sia nell'opera compiuta. Considero il *modus operandi* dell'artista digitale 'non lineare', poiché sono concesse inversioni di marcia, progetti paralleli e diverse tipologie di modifiche d'insieme. La libertà d'azione, con gli strumenti virtuali, è molto maggiore rispetto ai metodi tradizionali, soprattutto considerando la sinergia tra le diverse tecniche. Inoltre considero vantaggiosa la riproducibilità (purché organizzata in modo professionale), non tanto dal punto di vista commerciale, quanto per la più ampia possibilità comunicativa e per la ricerca stilistica, adattando ad esempio il medesimo soggetto a differenti formati, supporti o tecniche di stampa. Questo a livello generale. Personalmente, sono sempre stato molto influenzato dal cubismo orfico e dal biomorfismo e trovo di conseguenza molto stimolanti le tecniche di distorsione

e manipolazione delle forme. Credo di aver trovato un buon equilibrio tra il gioco manuale (il tratto e la gestualità della composizione, comunque gestiti con mouse o tavoletta grafica) e l'elaborazione digitale, certamente più immediata e versatile rispetto al disegno vero e proprio. Ciò che manca rispetto a una tecnica tradizionale, in questo contesto, è il segno, che viene però aggiunto in seguito unendo lo stile personale ad alcune peculiarità digitali, come in un sapiente mix di vecchio e nuovo. Il segno, insomma, non scaturisce più dallo schizzo iniziale, ma viene applicato nella fase finale del quadro come punto di forza, come normalmente avviene con la tecnica del chiaroscuro. Inutile dire che le priorità o l'alternanza di questi fattori possono cambiare più volte all'interno di una stessa opera, modificando il significato e il significante dell'opera stessa." Con questo si conclude la prima parte della nostra rubrica che andrà avanti nelle prossime quattro pubblicazioni di Computer Arts addentrandosi sempre più nei meandri dell'Arte Digitale... al mese prossimo! □



MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA

SECONDA PUNTATA

Ogni forma di comunicazione porta alla luce la realtà in cui vive. L'Arte lo fa in modo assolutamente spontaneo sfruttando ogni genere di innovazione. In questa seconda parte del *Manifesto* cercheremo con Massimo Cremagnani di definire *l'identità* dell'Arte Digitale

Nei CD
il PDF
della
1ª PUNTATA



"Origini 1"
© Massimo Cremagnani 2004

La parola Arte racchiude in sé diversi significati che spesso ci sfuggono nella loro completezza. L'Arte è espressione viva della realtà che ci circonda e la rappresenta denunciando o esaltando la società secondo gli stili e le icone dell'epoca. Nel corso dei secoli le espressioni artistiche, estese nei vari campi, si sono progressivamente adattate all'evolversi della società avvalendosi sempre delle nuove tecnologie a disposizione. Ogni innovazione ha portato una ventata di novità allargando le possibilità di espressione e fornendo così gli strumenti per reinterpretarsi. Considerando il computer come evoluzione del pensiero umano, è logico prendere riferimento dal passato. Ciò che fa la differenza è l'attualizzazione del messaggio, ma alcuni valori come l'iconografia, l'alchimia compositiva e lo scopo di pubblicazione, rimangono indispensabili. È giusto quindi riferirsi ad alcuni elementi del passato per poi rielaborarli in un linguaggio contemporaneo. L'invenzione della fotografia

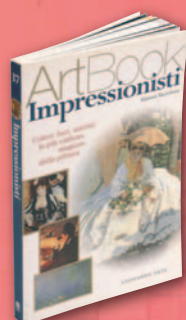
LE ORIGINI

Il trittico "Origini" venne presentato allo scorso D_cult come tributo al contenuto storico dell'arte digitale. Il soggetto riprende una delle più antiche icone, la sfinxe, un modello mille volte reinterpretato e riconsiderato nell'arco dei secoli.

Il primo caso mette in evidenza il peso del tempo per l'associazione cromatica e lo smussamento dei dettagli, quasi un'erosione. Il legame con le radici, simbolicamente rappresentato dalle rugosità che partono dal basso, è un omaggio alla cultura dell'arte ormai millenaria, mentre sullo sfondo si staglia un'ipotetica scrittura cuneiforme, assolutamente astratta e generata al computer. Per la stampa finale è stata scelta la carta Gmund Bier Lager, il cui tono sabbia macchiato di fibre amalgama il contesto originale del soggetto a quello particolare del concetto dell'opera.

La seconda componente di "Origini" è segno di metamorfosi. Pur recando ancora i tratti distintivi del primo pannello quali soggetto e tonalità, acquista dinamismo e luminosità, elementi fortemente influenzati dal segno digitale. "Origini 2" è stampato su carta Burgo Stardream Opal, carta metallizzata oro molto fine che accentua le luci dei piccoli dettagli.

"Origini 3" punta già al futuro, come le intuizioni astronomiche degli antichi. La manipolazione è molto più presente, e i toni celesti riprendono il valore cosmico del pensiero artistico. La texture "a riccioli" dell'immagine si sovrappone a quella materica della carta Fedrigoni Constellation Jade, segnata con un motivo molto simile, accentuandone la carica espressiva.



"ARTBOOK: IMPRESSIONISTI", SIMONA BARTOLENA

Nella seconda metà dell'ottocento nasce in Francia un nuovo movimento artistico destinato a segnare una tappa importante nel panorama artistico. In questo libro, edito da Leonardo Arte, troverete tutto ciò che vi occorre per capire l'Impressionismo, analizzando questo movimento a partire dalle sue origini per poi addentrarsi nelle mille sfaccettature che lo hanno caratterizzato.

Ed. LEONARDO ARTE
9,50 euro



"POTERE SURREALISTA", LANFRANCO BINNI

Nato a Parigi nei primi anni del Novecento, il movimento Surrealista si stacca dal panorama artistico dell'epoca per intraprendere un lungo viaggio interpersonale alla ricerca del rapporto tra l'uomo e l'intorno. Il libro approfondisce i tratti del Surrealismo esaminando in modo completo i simboli e i personaggi che lo hanno caratterizzato. Se siete affascinati da questo mondo, vi consigliamo di prenderlo seriamente in considerazione.

Ed. MELTEMI
14,46 euro



ad esempio, oltre ad istituire una forma d'arte completamente nuova e indipendente, ha ispirato l'*Impressionismo*. La diffusione della conoscenza scientifica legata allo studio della luce e della sua composizione cromatica, è stata rielaborata dagli Impressionisti manifestandosi in diversi stili tra cui spicca il *Pointillisme*. Allo stesso modo, gli Impressionisti hanno rinnegato il concetto, pregno di ovvietà, di corrispondenza cromatica, ricostruendo la percezione dei soggetti con colori innaturali (ad esempio utilizzando contrasti di verde e marrone per gli *incarnati*). Il *Futurismo* si fece coinvolgere dagli effetti della Rivoluzione Industriale, magnificando i concetti di velocità e vivendo in prima persona l'esperienza artistica del volo. La loro forza espressiva trovò una corrispondenza in una grafica lineare e di forte impatto, largamente



"Origini 2"
© Massimo Cremagnani 2004

incentrata sulle possibilità tecniche offerte dalla neonata tipografia. L'idea di velocità fu resa con il *Dinamismo*, uno stile che pure aveva tratto esperienza dal cinematografo, e che si manifesta giocando con *astrazioni cinetiche e aberrazioni prospettiche*. Il *Surrealismo*, nato con intenzioni politiche di sinistra, si evolse grazie agli studi freudiani sulla psicanalisi, mescolandosi poi con la scienza tramite gli studi sulla fisica nucleare e quantistica. La visionarietà delle interpretazioni oniriche diede sfogo, tramite nuove simbologie, alla critica più interiore sull'artista e sulla società. Pittura, fotografia, cinema si affiancavano e sovrapponevano nel gioco dell'introspezione più spietata, influenzati in parti uguali dalla teoria scientifica e da quella filosofica. "Questi sono solo alcuni esempi, tra i più rappresentativi, di come tecnologia, società e Arte si compenetrino sfruttando reciprocamente le conoscenze in una crescita continua - dice Massimo. - Il computer è uno strumento poliedrico e onnipotente. Senza accorgerci siamo stati informatizzati in brevissimo tempo e ci siamo trovati tra le mani (di) un mezzo potentissimo di cui conosciamo poco le reali potenzialità. Facendo un parallelismo tra il 'cervello

elettronico' e quello umano, potremmo dire che la maggior parte delle persone 'cosiddette informatizzate' usano una minima percentuale dello strumento come noi umani facciamo allo stesso modo con il nostro cervello.

Ricordiamoci che il computer deve essere considerato come un amplificatore delle capacità umane. Non solo la tecnica, ma anche il pensiero (capacità creativa, interpretazione e memoria), fanno parte dell'uso dello strumento e spesso ci dimentichiamo, non conosciamo o tralasciamo questo connubio." Chiediamo a Massimo quale sia allora il modo migliore per capire il digitale e le sue potenzialità espressive. "Per facilitare la cosa - risponde Cremagnani - dobbiamo considerare 'astratto' ciò che generiamo al computer, codici matematici materializzati su microscopici componenti

che godiamo attraverso monitor o stampanti. Lo stesso grado di astrazione può essere attribuito alla nostra immaginazione, ai voli pindarici che portano dal ragionamento alla visualizzazione. Lo strumento computer, a suo modo e con i suoi canoni di interpretazione può viaggiare con un'immaginazione parallela alla nostra fornendoci soluzioni o punti di vista alternativi. Inutile aggiungere quanto cultura, memoria e conoscenza in generale rendano più completa questa esperienza in cui il lato umano deve costituire l'aspetto predominante. In fondo, come diceva Salvador Dali: 'Tutto mi influenza, nulla mi cambia'". Il secondo punto del Manifesto parla della riproducibilità. Cosa intendi con questo termine? "La riproducibilità dell'opera è un argomento più volte discusso, con

GLOSSARIO

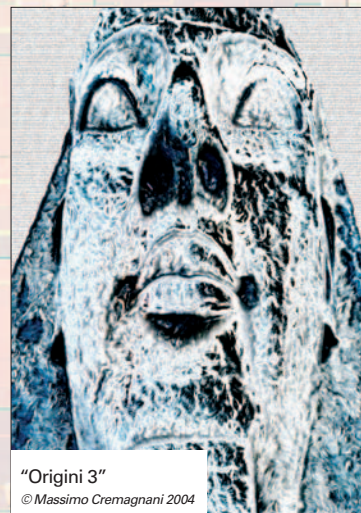
INCARNATI Termine che definisce la gamma di colore della pelle in campo pittorico o fotografico.

ASTRAZIONI CINETICHE E ABERRAZIONI PROSPETTICHE Particolari compositivi che determinano movimento a livello percettivo. Nel primo caso linee sfumate o sfocature del soggetto. Nel secondo caso invece, accentuazione o riduzione della profondità di campo e di ciò che vi si trova in mezzo.

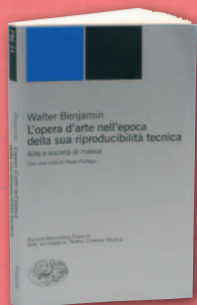
XEROGRAFIA Tecnica alla base di fotocopiatrici e stampanti laser e per estensione forma d'arte che utilizza la fotocopia. Il termine deriva dal greco xeròs, che significa secco, per differenziare dai precedenti processi di stampa che impiegavano reazioni chimiche in soluzioni acquose.

diverse accezioni a seconda del momento storico. Per gli antichi greci era una necessità legata alla colonizzazione, purtroppo limitata alla fusione e al conio. La calcografia, secoli dopo, servì più la diffusione letteraria di quella figurativa, e anche per questo le specializzazioni artistiche in questo campo ebbero una gestazione lenta e tardiva. Con la fotografia nacque il dilemma della copia infinitamente riproducibile, svalutandone il pregio di fronte ai 'manufatti' sicuramente unici. Questo problema si è ripresentato con il digitale, in cui un file può essere copiato, o un'immagine ristampata

all'infinito con 'apparente' identico risultato. Con tutto il rispetto per la *Xerografia* - ci dice Massimo Cremagnani - garantisco la possibilità di realizzare fotocopie una diversa dall'altra utilizzando la stessa sorgente. In modo analogo la stampa digitale, che continuo a considerare parte integrante dell'opera e quindi di appannaggio dell'artista, non è così facile da duplicare. Agli occhi comuni forse certe differenze non vengono colte, ma se l'Artista persegue uno stile ben preciso, la riproduzione



"Origini 3"
© Massimo Cremagnani 2004



"L'OPERA D'ARTE NELL'EPOCA DELLA SUA RIPRODUCIBILITÀ TECNICA", WALTER BENJAMIN

Se volete addentrarvi nell'arte del ventesimo secolo, dovete considerare una serie di avvenimenti storico-culturali che certamente hanno caratterizzato un radicale mutamento nel modo stesso di percepire l'opera artistica. La fine della sua 'unicità' e l'inizio dell'Era del riproducibile segnarono una svolta epocale che viene ampiamente trattata all'interno delle pagine di questo libro e che noi reputiamo essere un valido strumento di analisi.

Ed. EINAUDI
14,00 euro



"ENCICLOPEDIA DELL'ARTE ZANICHELLI", EDGEO

Consideriamo questa enciclopedia una guida perfetta per chi vuole avere una panoramica generale del mondo artistico. La linearità del testo e le immagini a colori, garantiscono una facile lettura, così come il CD-Rom allegato. Nell'enciclopedia vengono trattati i movimenti, i generi e le tecniche delle varie epoche storiche, includendo anche riferimenti al design, alla grafica e altre professioni più recenti. Un'ottima edizione curata, e non troppo costosa.

Ed. ZANICHELLI
53,80 euro (fino al 30/6/05)
59,80 euro (dal 1/7/05)

MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA (DECALOGO DI CULTURA CONTEMPORANEA, ANNO 2005)

ASSUNTO

LA FORMULA DEFINITIVA

CON ARTE DIGITALE FIGURATIVA INTENDIAMO QUELLE OPERE STATICHE, DINAMICHE O INTERATTIVE CHE PRESUPONGANO LA NECESSITÀ DI STRUMENTI DIGITALI PER LA PROPRIA REALIZZAZIONE, OVE ALTRI METODI NON PORTEREBBERO UN SIMILE O ALTRETTANTO EFFICACE EFFETTO ESTETICO.

DELL'ARTE

IL POTERE DEL VIRTUALE

NEL COMPUTER NON ESISTE NULLA, QUINDI SI PUÒ FARE DI TUTTO.

L'UNICITÀ DEL RIPRODUCIBILE

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA SFRUTTA LA FORZA DELLA RIPRODUCIBILITÀ A FINI DIVULGATIVI, PURCHÉ LE RIPRODUZIONI IN OGGETTO SEGUANO PEDISSEGUAMENTE I CRITERI QUALITATIVI DELL'OPERA UNICA.

L'ESIGENZA DEL BELLO ARTISTICO

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA RAPPRESENTA L'ATTUALE EVOLUZIONE DELLE BELLE ARTI TUTTE, ALLACCIANDOSI AL CONCETTO DI BELLEZZA ESTETICA COME INTERPRETAZIONE ESTREMA DEI CONCETTI E NESSO IMPRESCINDIBILE CON L'IDEALE.

DUE PAROLE DI SPIEGAZIONE

In questo numero vediamo i punti del Manifesto dedicati all'identità dell'Arte digitale. Il concetto di 'virtuale', termine di cui si è impropriamente abusato per definire la simulazione, viene qui rivisto come legame con l'immaginazione umana. L'impalpabilità dei pensieri è pari a quella di ogni creazione digitale, godibile solamente attraverso l'apparato informatico. Tale vincolo, in realtà, è sinonimo di assoluta libertà, almeno in tutta la parte di gestazione dell'opera. La materializzazione definitiva, che con le altre tecniche espressive costituisce uno dei punti di partenza, viene qui esclusa, o almeno declassata, in favore dell'indipendenza creativa. L'opera in sé affronta poi un'altra tematica su cui si sono sviluppate diverse scuole

di pensiero. La riproducibilità, spesso demonizzata più per questioni economiche che estetiche, viene qui accettata come valore positivo e caratteristica propria dell'Arte Digitale. Un sapiente uso della riproducibilità comporta l'intervento dell'artista anche in questa fase creativa, spesso sottovalutata o trascurata. Come incentivo, viene sottolineata la responsabilità nell'accuratezza del messaggio e il valore estetico di una buona realizzazione, entrambi fattori di interesse dell'artista prima di tutto. Il concetto di bellezza si espande alla cultura iconografica come alla contemporaneità dei canoni di interpretazione, ribadendo il valore archetipico come legame tra chi crea l'opera e chi la osserva.

DELL'ARTISTA

LA PRATICA DELL'ALCHIMIA

L'ARTISTA DIGITALE SI PONE COME CATALIZZATORE TRA CULTURA E MIOPIA, TRA PASSATO E PRESENTE, TRA ISTINTO E PRAGMATISMO ONDE MEDIARE L'IMPATTO AUTOCRATICO DELLE TECNOLOGIE NELL'IMMAGINARIO UMANO.

LA METAFISICA DELL'ITER CREATIVO

LA METODICA CREATIVA IMPLICITA DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA COMPORTA IN MANIERA UNICA E INNOVATIVA PROCESSI MENTALI NON LINEARI DA PARTE DELL'ARTISTA, EVIDENTI NELLE CONTINUE EVOLUZIONI E REINTERPRETAZIONI DELLE SIMBOLOGIE TRATTATE.

LA PERPETUAZIONE DELLA RICERCA

L'IMPEGNO E LA PASSIONE DELL'ARTISTA DIGITALE ABRACCIANO LA RICERCA DI NUOVE FORMULE COMPOSITIVE, STILISTICHE E COMUNICATIVE LEGATE ALLA CONTEMPORANEITÀ TECNOLOGICA ED ESPRESSIVA, VERTENDO IN OGNI MODO ALLA RICERCA CONTINUA DELLA MASSIMA INTERPRETAZIONE DELL'IDEALE CON DETTI STRUMENTI, UTILIZZANDO OLTRE I LIMITI DEL CONSUETO.

DELL'INTORNO

LA PRESA DI CONTEMPORANEITÀ

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA HA IL COMPITO DI RISPACCHIARE MIGLIORANDOLA L'ESTETICA INVASIVA DEL METODO INFORMATICO PER LA COMUNICAZIONE.

LA NEGAZIONE DELLA SUPERFICIALITÀ

L'ARTE DIGITALE AFFIDA I VIRTUOSI DELL'IMMAGINARIO UMANO ALLA CARATTERISTICA ACCURATEZZA DELLO STRUMENTO INFORMATICO LA DOVE LA SIMBOSI TRA I DUE FATTORI PORTI A QUALITÀ DI RAPPRESENTAZIONE E SINGOLARITÀ DELLO STILE.

IL RIFIUTO DELLA SIMULAZIONE

SEBENE GLI STRUMENTI DIGITALI NASCONO PER SIMULARE GLI STRUMENTI E LE TECNICHE CLASSICHE, O LA REALTÀ STESSA, CONSIDERIAMO OPERA D'ARTE DIGITALE FIGURATIVA QUELL'OPERA CHE, NELL'INTERPRETAZIONE DELL'ARTISTA, RIFUGGA IL CONCETTO DI SIMULAZIONE, EMULAZIONE E COPIA, OVERTO LA SEMPLICE ATTUAZIONE CON MEZZI INFORMATICI DI QUANTO POSSIBILE ESPRIMERE O REALIZZARE IN METODI CANONICI

AL FINE DEI PUNTI PRECEDENTI PRATICHIAMO, RICHIEDIAMO, STIMOLIAMO E PROMUOVIAMO LA PIENA PADRONANZA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE IN QUESTIONE, SIA PER LA FASE CREATIVA QUANTO PER QUELLA ESPOSITIVA. TALE PADRONANZA SI RENDE NECESSARIA A LIVELLO TECNICO QUALITATIVO PER LA FINALITÀ ESPRESSIVA DELL'IDEA DELL'OPERA, PER LA TUTELA E L'ESALTAZIONE DELL'ORIGINALITÀ STILISTICA E PER IL MANTENIMENTO DELLA COMPONENTE UMANA NELL'OPERA STESSA E NELLA SUA INTERPRETAZIONE. FINCHÉ ESSERE INDIVIDUI DIVENTERÀ IL NUOVO STANDARD.

può essere molto più complessa di quanto possa sembrare. Ad ogni modo ritengo che la diffusione dell'opera d'Arte abbia un valore etico ben più ampio rispetto a questo genere di dibattiti, che spesso considerano maggiormente il contesto economico rispetto al significato comunicativo dell'opera stessa. Riproducibilità significa per l'artista maggior diffusione della propria idea e maggior riscontro da un più vasto pubblico. La responsabilità per l'artista rimane quindi la stessa che può provare per l'opera unica. Appurate le indiscusse potenzialità espressive del digitale, è possibile comprendere la vastissima gamma di applicazioni in cui è possibile intervenire. L'Arte Digitale può quindi rappresentare una naturale evoluzione dei precedenti movimenti, e chiediamo a Massimo di spiegarci il terzo punto del Manifesto. "La storia è anche scuola di estetica. Infinite volte, nel corso dei secoli, gli stili si sono susseguiti per evoluzione o negazione dei precedenti. L'innovazione

digitale, per quanto tracci un netto confine con l'era pre-informatica, non è da meno. Innanzitutto perché gli strumenti digitali nascono come evoluzioni di metodologie o tecniche tradizionali. Secondo, perché non sono e non possono essere ancora in grado di governare la nostra creatività, monopolizzando con i loro limiti (presettati da programmatori umani senza scrupoli) ogni forma di comunicazione. Per definizione, l'emozione viene suscitata da un evento fuori dal comune, e le emozioni sono alla base della creatività. La standardizzazione è quindi una contraddizione al nostro scopo, e alla nostra necessità creativa. Una delle emozioni che predilige si rifà alla bellezza. Bellezza nel soggetto, certo, ma anche nella composizione e nella realizzazione, bellezza che gode come autore, ma che devo rendere allo stesso modo godibile anche al pubblico, sebbene in forma definita. Ciò che in pittura viene definito 'tratto', 'segno' o 'stile' viene fortemente filtrato dallo strumento digitale, ma non per questo bisogna lasciare che venga annullato. Fa parte della simbologia del quadro quanto il soggetto o il colore e, se poco definito, facilmente disperderà il messaggio dell'autore. La bellezza si estende quindi a 'purezza' nell'intenzione artistica, la bellezza di un lavoro fatto bene, che funziona. Ritengo improbabile pretendere che gli stili, i tratti, i segni ottenuti con tecniche tradizionali possano risaltare con uno strumento tanto invadente, e per questo insisto sulla necessità di rivalutare le esperienze del passato, meglio se con esperienza diretta, e lanciarsi nella ricerca di un linguaggio nuovo. Il prossimo mese andremo a vedere il ruolo e i doveri che l'artista ha nei confronti dell'Arte, addentrandoci sempre più nel Manifesto. □

"Apprendere una tecnica significa capirne le potenzialità, oltre che padroneggiarla. Personalizzarla è tutta un'altra cosa" Picasso

BELLEZZA E CONCETTO

Un centinaio di anni fa, in pieno fulgore dadaista un certo Marcel Duchamp (già pittore di una certa fama e bravura) ipotizzò il valore di opera d'arte legato più all'idea che se ne fa rispetto la sua vera essenza. Per dimostrarlo, espose in una galleria un orinale poggiato su un lato, rinominandolo "Fontana". Il singolo oggetto non aveva subito alcun intervento da parte dell'artista, se non quello di essere inserito nell'ambiente artistico e quindi divenire opera. Questo gesto si rivolgeva come protesta verso un pubblico impreparato e ipocrita, e contemporaneamente esaltava il ruolo dell'artista come unico e assoluto fautore dell'arte. Non più la sola abilità tecnica o l'inserimento in canoni rappresentativi collaudati, ma anche la semplice intuizione di un potenziale artistico ed espressivo in oggetti apparentemente comuni. Questa scuola di pensiero si è mantenuta negli anni, degenerando in ciò che oggi viene definita 'arte concettuale', dove l'apparenza viene messa in secondo (ultimo) piano rispetto al 'pensiero' dell'opera, quella simbologia comunicativa che, per mancanza di legame estetico, viene fraintesa o trascurata da chi non conosce il reale scopo dell'artista. Questa scorciatoia, utile anche a donare le interpretazioni più disparate a qualunque lavoro, può essere vista anche come precursore di quei lati creativi affidati da molti al computer, un pezzo di arte che rimane sintetico e inespressivo per mancanza di quella personalizzazione pregio di ogni Artista normalmente definita 'stile'.



MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA

TERZA PUNTATA

Nelle scorse puntate abbiamo imparato a scoprire l'identità dell'Arte Digitale, identificandone le caratteristiche principali in funzione dell'uomo e dell'intorno. Ora analizzeremo la figura dell'Artista Digitale...

Nel CD
i PDF
delle prime
2 PUNTATE



"Fontana Korova"
© Massimo Cremagnani 1994

Ogni periodo storico è caratterizzato da una serie di 'mutazioni' del modo di ragionare e di vivere rispetto a quello precedente. È certo che l'avvento del computer ha modificato radicalmente il nostro modo di percepire le informazioni portando alla luce nuovi modi di fare comunicazione. L'Arte Figurativa, come una delle principali forme di pensiero e di espressione, ha fagocitato tutte queste informazioni per poi rielaborarle in un proprio messaggio in grado

LA STORIA DELL'ARTISTA

Lo studio del singolo artista illustra, attraverso il suo decorso stilistico ed evolutivo, come la continua ricerca porti alla crescita espressiva. Per quanto diversi possano essere i 'periodi' di un artista, un esame approfondito porta sempre alla luce un discorso comune. Le svolte, più o meno violente, sono unite in ogni caso da un filo conduttore. I primi lavori di Massimo Cremagnani, a olio e tecniche miste, erano profondamente legati alla figurazione surrealista: fantasiose forme morbide usate come metafore di eventi personali si stagliavano su paesaggi immaginari, giocando su forti contrasti cromatici. In seguito l'autore sviluppò una propria visionarietà basata sul **biomorfismo**, definita 'Spazio Biomorfico Positivizzato'. In queste opere, figure femminili venivano assorbite e astratte dallo spazio circostante che ne assorbiva materia e morbidezza. Il primo passo col digitale avvenne in stile fotorealistico, una scelta che permetteva riferimenti più diretti tra il pragmatismo di un'arte tradizionale e le possibilità del nuovo strumento. La vera pittura digitale arrivò nel '98, prima con nudi femminili e quindi con ritratti. Il percorso continuava lo studio del corpo con maggiore libertà, miscelando metodi e stili delle diverse tecniche tradizionali e digitali. Linee cinetiche, rotondità e colori forti ritornano anche nei più recenti lavori astratti, mantenendo la coerenza figurativa e concettuale della sua linea espressiva.



"KANDINSKY", ULRIKE BECKS-MALORNY

Ed. TASCHEN: 19,99 euro

Kandinskij è stata una figura rivoluzionaria in campo artistico con i suoi studi sul colore e sul suono. In questo volume ripercorrerete le tappe fondamentali della sua vita per capire al meglio il significato delle sue opere.

"KANDINSKIJ E IO", NINA KANDINSKIJ

Ed. COSTA & NOLAN: 12,90 euro

Una testimonianza importante della vita dell'artista da una delle persone che più gli è stata vicino. In questo libro la moglie Nina ricorda Vasilij, presentandoci l'evoluzione dell'artista attraverso i suoi racconti.



"DALI", LUIS ROMERO

Ed. LEONARDO INTERNATIONAL: 75,00 euro

Ripercorriamo le tappe salienti della vita di Dali analizzando alcune opere scelte dall'autore stesso. Il testo e le immagini ci forniranno i giusti strumenti per capire l'evoluzione della sua arte.

"LA MIA VITA SEGRETA", SALVADOR DALI

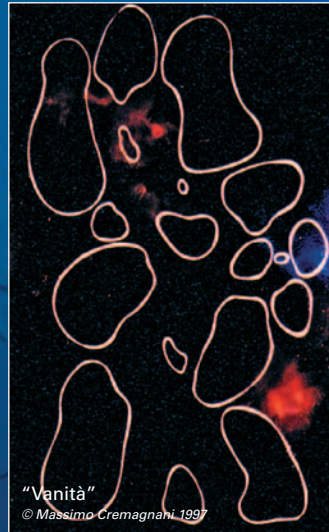
Ed. LONGANESI: 18,00 euro

In questo libro l'artista stesso si racconta, evidenziando anche gli aspetti più grotteschi della sua vita attraverso le sue abitudini, i vizi e i comportamenti stravaganti che lo hanno caratterizzato.



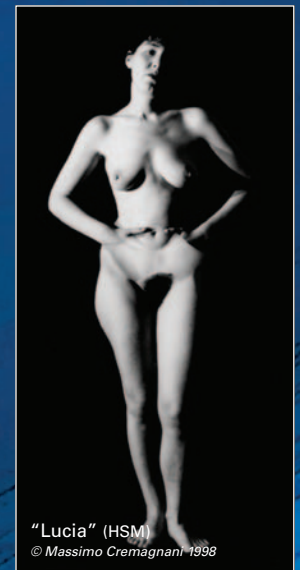
di rappresentare al meglio la realtà che ci circonda. Ma qual è il ruolo dell'Artista Digitale in questo panorama? "L'Artista - ci racconta Massimo - per definizione è e agisce fuori dagli standard. Per estensione, il suo operato porta lo spettatore verso una visione differente. Utilizzando strumenti, icone, teorie tratte dall'uso comune, si mantiene un legame con la cultura generale, ma contemporaneamente si estremizzano i concetti per esprimere più di quanto sia normalmente accessibile. In questa interpretazione la preoccupazione maggiore è dedicata alla coerenza dell'intento, cioè al chiaro mantenimento di un lato accessibile al pubblico meno preparato, in aggiunta all'estremo e simbolico significato dettato dall'ispirazione, che rimane il vero argomento dell'opera. Anche se si parla di Arte Digitale, bisogna ricordare quanto il computer e i suoi derivati siano di fatto strumenti di uso comune. Anche i più sprovveduti dilettanti - continua Cremagnani - spesso si avvalgono di strumenti professionali nettamente al di sopra delle proprie capacità, invogliati da messaggi commerciali che esaltano la semplicità d'uso e il facile raggiungimento di risultati spettacolari, doti vanesie raramente concretizzabili. Questa superficialità alimenta quel muro culturale che molti incontrano così da vicino da non poterlo vedere. Ci si lascia entusiasmare da un'idea errata e sopravvalutata delle potenzialità espressive del computer e, di conseguenza, del suo utente. Il risultato di tutto questo è un'appiattimento dei valori espressivi, eccessivamente mediati dalla tecnologia

e poco sviluppati dalle persone. Il messaggio eccessivamente filtrato perde gran parte della sua forza e della sua originalità." Certo è che l'uomo è per natura pigro ed è semplice affidarsi alle potenzialità apparentemente infinite del computer. D'altronde il digitale si è sviluppato così velocemente che è estremamente difficile tenere il suo passo. Chiediamo quindi a Massimo come questo influisca sul percorso nostro artistico e come sia possibile affrontarlo. "Come avevo già accennato - ci dice Cremagnani - la rapidità dell'evoluzione digitale ha negato uno sviluppo teorico a misura d'uomo. Spetta quindi a noi,



e in tempo reale, cercare il giusto metodo per sfruttare al meglio le nostre capacità in sinergia col digitale. Approfittando ancora una volta degli esempi e dei ricorsi storici nel campo dell'Arte, ci rivolgiamo questa volta al decorso artistico dei grandi Maestri. Anche se molti di loro vengono oggi identificati con un preciso stile, basta indagare un po' più in profondità per scoprire quanti elementi abbiano contribuito alla loro crescita personale ed artistica. La maggior parte dei grandi innovatori, Kandinsky, Picasso, Dalì, solo per citarne alcuni, prima dei rispettivi exploit erano già padroni delle tecniche tradizionali. Solo il tempo, la sperimentazione, l'affinamento dettato dalla logica e dall'istinto li hanno portati a creare quelle avanguardie figurative e concettuali che celebriamo tutt'oggi. Rivivendo attraverso documentazioni biografiche il loro percorso possiamo individuare i punti di svolta,

le motivazioni, le aspirazioni (anche quelle di minor successo) che hanno formato il loro carattere espressivo. Mettendoci in relazione con questi percorsi e dotandoci di una forte dose di autocritica, avremo uno strumento in più per illuminare la nostra pionieristica strada. Vorrei però sottolineare una differenza sostanziale tra gli artisti 'tradizionali' e quelli digitali - continua Massimo - Il computer ha modificato sostanzialmente il percorso creativo dell'Artista, la fase che nasce con l'idea e culmina con l'opera finita. Un tempo, la concezione di un'opera corrispondeva a un'immediata e diretta azione sulla materia. Colta l'ispirazione, ci si lanciava inequivocabilmente su una serie di bozzetti, slanci creativi in bilico tra lo stimolo inconscio e la figurazione razionale. La spontaneità di questa fase poteva anche portare a risultati più significativi del lavoro finale, e non teneva conto di alcun formalismo nella presentazione: i bozzetti nascevano su ciò che capitava, dal tovagliolo del ristorante, alla Gazzetta dello Sport. Il processo creativo cominciava a prendere forma nell'istante stesso dell'illuminazione, un pregio attuabile ancora oggi, sempre che si resista dall'accendere il computer. Per quanto siamo in confidenza con uno strumento digitale, trovo che la mediazione sia talmente rigida da filtrare eccessivamente l'idea iniziale. Ma ci sono differenze ben più sostanziali. Una serie di bozzetti 'a mano' aiuta a raffinare la ricerca, identificare la giusta immagine, appurare gli equilibri cromatici e compositivi e a decidere la dimensione ideale. A questo punto si impugna il pennello e si partorisce l'opera, seguendo un iter lineare: scelta di supporto e colori, tracciamento della bozza, stesura dello sfondo, costruzione degli elementi primari, dettagli e chiaroscuro. L'opera nasce materialmente passo-passo,



"PICASSO", JOHN RICHARDSON
Ed. LEONARDO: 36,15 euro

È una delle opere più complete mai pubblicate sulla vita di Picasso. Uno studio critico-biografico in cui l'artista si racconta analizzando il suo percorso artistico costellato da esperienze sensazionali e incontri importanti. Richardson ci descrive la vita di Picasso presentandoci l'uomo nella sua completezza, passando attraverso i suoi studi e la sua parte più privata, cogliendo lo spirito dell'artista per comprendere al meglio la sua arte.



"FORME DEL NOVECENTO", ROBERTO PASINI
Ed. PENDRAGON: 26,00 euro

In questo libro l'autore cerca di fornire gli strumenti adatti a valutare un'opera d'arte contemporanea. Da uno studio approfondito dei Maestri del passato e delle loro opere, Roberto Pasini ci porta gli esempi di un'analisi storica e sistematica in cui ricercare i fondamenti dell'arte contemporanea, evidenziando le tematiche fondamentali. Un'analisi completa sullo studio del valore del corpo nella pittura, nella scultura e nella fotografia, per ampliare i concetti di arte e libertà.



con ritorno sinestesico verso l'Artista.

Attraverso il computer invece - continua Cremagnani - questa fase crea solamente illusioni, non-cose la cui ombra ci perviene esclusivamente attraverso i fosfori del monitor, e che la nostra immaginazione reinterpreta in continuazione per meglio assimilarla. Non ci rendiamo conto realmente delle dimensioni, dei colori, dei segni e dell'impatto visivo. La fase creativa è molto più identificabile come una sorta di pre-produzione, in cui si studia e si compone l'immagine su un piano irreale riservando al momento espositivo la vera essenza morfologica dell'opera. Il computer supplisce a queste astrazioni con peculiarità che, se opportunamente sfruttate e consapevolmente godute, restituiscono

MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA (DECALOGO DI CULTURA CONTEMPORANEA, ANNO 2005)

ASSUNTO

LA FORMULA DEFINITIVA

CON L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA INTENDIAMO QUELLE OPERE STATICHE, DINAMICHE O INTERATTIVE CHE PRESUPONGANO LA NECESSITÀ DI STRUMENTI DIGITALI PER LA PROPRIA REALIZZAZIONE, OVE ALTRI METODI NON PORTEREBBERO UN SIMILE O ALTRETTANTO EFFICACE EFFETTO ESTETICO.

DELL'ARTE

IL POTERE DEL VIRTUALE

NEL COMPUTER NON ESISTE NULLA, QUINDI SI PUÒ FARE DI TUTTO.

L'UNICITÀ DEL RIPRODUCIBILE

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA SFRUTTA LA FORZA DELLA RIPRODUCIBILITÀ A FINI DIVULGATIVI, PURCHÉ LE RIPRODUZIONI IN OGGETTO SEGUAONO PEDISSEQUAMENTE I CRITERI QUALITATIVI DELL'OPERA UNICA.

L'ESIGENZA DEL BELLO ARTISTICO

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA RAPPRESENTA L'ATTUALE EVOLUZIONE DELLE BELLE ARTI TUTTE, ALLACCIANDOSI AL CONCETTO DI BELLEZZA ESTETICA COME INTERPRETAZIONE ESTREMA DEI CONCETTI E NESSO IMPRESCINDIBILE CON L'IDEALE.

DELL'ARTISTA

LA PRATICA DELL'ALCHIMIA

L'ARTISTA DIGITALE SI PONE COME CATALIZZATORE TRA CULTURA E MIOPIA, TRA PASSATO E PRESENTE, TRA ISTINTO E PRAGMATISMO ONDE MEDIARE L'IMPATTO AUTOCRATICO DELLE TECNOLOGIE NELL'IMMAGINIFICO UMANO.

LA METAFISICA DELL'ITER CREATIVO

LA METODICA CREATIVA IMPLICITA DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA COMPORTA IN MANIERA UNICA E INNOVATIVA PROCESSI MENTALI NON LINEARI DA PARTE DELL'ARTISTA, EVIDENTI NELLE CONTINUE EVOLUZIONI E REINTERPRETAZIONI DELLE SIMBOLOGIE TRATTATE.

LA PERPETUAZIONE DELLA RICERCA

L'IMPEGNO E LA PASSIONE DELL'ARTISTA DIGITALE ABBRACCIAANO LA RICERCA DI NUOVE FORMULE COMPOSITIVE, STILISTICHE E COMUNICATIVE LEGATE ALLA CONTEMPORANEITÀ TECNOLOGICA ED ESPRESSIVA, VERTENDO IN OGNI MODO ALLA RICERCA CONTINUA DELLA MASSIMA INTERPRETAZIONE DELL'IDEALE CON DETTI STRUMENTI, UTILIZZANDOLI OLTRE I LIMITI DEL CONSUETO.

DELL'INTORNO

LA PRESA DI CONTEMPORANEITÀ

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA HA IL COMPITO DI RISPESCIARE MIGLIORANDO LA L'ESTETICA INVASIVA DEL METODO INFORMATICO PER LA COMUNICAZIONE.

LA NEGAZIONE DELLA SUPERFICIALITÀ

L'ARTE DIGITALE AFFIDA I VIRTUOSISMI DELL'IMMAGINIFICO UMANO ALLA CARATTERISTICA ACCURATEZZA DELLO STRUMENTO INFORMATICO LA DOVE LA SIMBOLIA SI RENDE PORTI A QUALITÀ DI RAPPRESENTAZIONE E SINGOLARITÀ DELLO STILE.

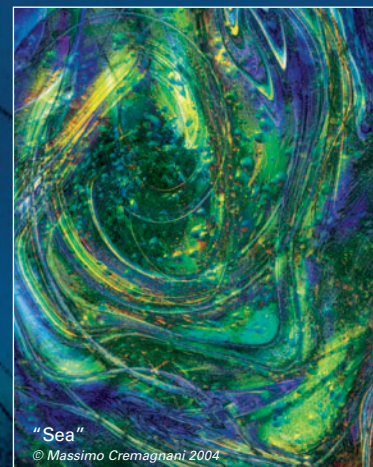
IL RIFIUTO DELLA SIMULAZIONE

SEBBENE GLI STRUMENTI DIGITALI NASCONO PER SIMULARE GLI STRUMENTI E LE TECNICHE CLASSICHE, O LA REALTÀ STESSA, CONSIDERIAMO OPERA D'ARTE DIGITALE FIGURATIVA QUELL'OPERA CHE, NELL'INTERPRETAZIONE DELL'ARTISTA, RIFUGIA IL CONCETTO DI SIMULAZIONE, EMULAZIONE E COPIA, OLTRE LA SEMPLICE ATTUAZIONE CON MEZZI INFORMATICI DI QUANTO POSSIBILE ESPRIMERE O REALIZZARE IN METODI CANONICI

AL FINE DEI PUNTI PRECEDENTI PRATICHIAMO, RICHIEDIAMO, STIMOLIAMO E PROMUOVIAMO LA PIENA PADRONANZA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE IN QUESTIONE, SIA PER LA FASE CREATIVA QUANTO PER QUELLA ESPOSITIVA. TALE PADRONANZA SI RENDE NECESSARIA A LIVELLO TECNICO QUALITATIVO PER LA FINALITÀ ESPRESSIVA DELL'IDEA DELL'OPERA, PER LA TUTELA E L'ESALTAZIONE DELL'ORIGINALITÀ STILISTICA E PER IL MANTENIMENTO DELLA COMPONENTE UMANA NELL'OPERA STESSA E NELLA SUA INTERPRETAZIONE. FINCHÉ ESSERE INDIVIDUI DIVENTERÀ IL NUOVO STANDARD.



all'Artista un diverso ma altrettanto valido feed-back." A questo punto si parte con la creazione dell'opera e chiediamo a Cremagnani se ci sono delle linee guida da seguire per un corretto uso dello strumento digitale. "Una volta identificata l'idea dell'opera, con o senza bozzetti, iniziamo la costruzione digitale dell'immagine - ci risponde Massimo - Può essere un collage, una ricerca di elementi o di uno spazio che però, nel corso della creazione, possiamo in qualunque momento rivedere e modificare. Dimensione, rapporto, tavolozza dei colori, stile della composizione o dei dettagli sono tutti elementi che, finché restano 'virtuali', mantengono assoluta libertà di modifica. Molti citano l'Undo come una delle più grandi invenzioni della storia, è vero, ma un'azione può non essere necessariamente erronea. Ci possiamo quindi avvalere di progetti paralleli, versioni differenti di una stessa idea che possono essere confrontate direttamente, a qualunque stadio creativo. Può succedere che una parte del lavoro a un certo punto divenga poco convincente; abbiamo la possibilità di escluderla, modificarla, sostituirla a piacimento. E non sto parlando solo di elementi figurativi come soggetti od oggetti, ma anche dei colori (le luci, i toni, i contrasti) la cui selezione e modifica può essere apportata a un dettaglio quanto all'intera composizione. Può essere il segno, la dimensione (senza stirare troppo, però), il rapporto compositivo, e così via. Lo stesso discorso vale infine per stampa e supporti, di cui ho già accennato negli articoli precedenti. Questi procedimenti - continua Cremagnani - diventeranno, col tempo e con l'esperienza diretta, più spontanei, aiutandoci ad identificare con maggiore impulsività il nostro personale modus operandi. Resta solo un piccolo particolare: la tecnologia non si ferma mai. Se l'apporto culturale datoci dai Maestri classici, dalle loro tecniche e dai loro stili rimane una solida base per il nostro creare, è fondamentale tenere presente la continua evoluzione degli strumenti digitali. Ciò che solo una decina di anni fa poteva essere avanguardia figurativa, oggi, grazie a filtri one-click o a mode semplificate può essere considerato scontato. Ciò che un tempo reputavamo eccessivamente complicato o addirittura irrealizzabile, può divenire attuabile grazie allo sviluppo di nuovi strumenti, non necessariamente dedicati a quell'idea. Per questi motivi ritengo fondamentale che l'Artista Digitale sia costantemente informato sulle novità legate alla propria figurazione, e non solo quelle, visto che l'ispirazione può scaturire da qualunque elemento. Il valore di un'interpretazione artistica - conclude Massimo - può trovarsi sia nel dominio di una tecnica ai massimi livelli quanto nel suo uso 'improprio', dove la fantasia dell'uomo ricombina elementi normalmente rigidi e scontati, o meglio, nel giusto equilibrio tra questi due fattori." Sul prossimo numero di Computer Arts continueremo questa intervista esclusiva con Massimo Cremagnani affrontando il tema *Dell'Intorno*, in cui vedremo oneri e onori dell'Arte Digitale. □



DUE PAROLE DI SPIEGAZIONE

L'Artista è una figura unica nel panorama sociale, un 'diverso' che sente la necessità di esprimere la propria interpretazione delle cose. Quello che spesso sfugge è la responsabilità di questo comportamento, sia nei confronti dell'Arte, sia verso il proprio pubblico. L'artista influenza ciò che lo circonda esasperandolo, criticandolo e idealizzandolo, prevedendone gli sviluppi o l'entropia. L'Artista che sceglie lo strumento digitale assume implicitamente il compito di svelare una nuova faccia dell'informatica, serva e padrona negli ultimi decenni di ogni stile di vita. Affrontandola direttamente, fondendosi con essa in un unico canale espressivo, l'Artista incarna contemporaneamente il ruolo di mediatore e quello di esploratore. Mostrare la differenza fa parte del gioco dell'Arte da sempre, e per questo il linguaggio deve mantenere un legame con lo spettatore

più sprovveduto, pur mantenendo i giusti virtuosismi. Per interfacciarsi con lo strumento digitale, astratto rispetto a quelli tradizionale, l'artista assume un nuovo metodo creativo. Là dove un pittore immaginava, schizzava, dipingeva progressivamente dallo sfondo verso il più delicato dettaglio, l'Artista digitale può affrontare un'idea contemporaneamente da molteplici punti di vista, creare versioni alternative con sviluppi paralleli di uno stesso lavoro, tornare indietro e ottimizzare all'infinito senza ricominciare da zero. Non si perde necessariamente lo slancio o la direzione, si ha la possibilità di valutare più punti di vista. Questo è dovuto anche all'evoluzione degli strumenti, sempre più versatili e quindi adattabili al pensiero creativo. Vivremo sempre l'opera finita nella consapevolezza di uno sviluppo ulteriore, della sua incompletezza come stimolo a fare di più.



MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA

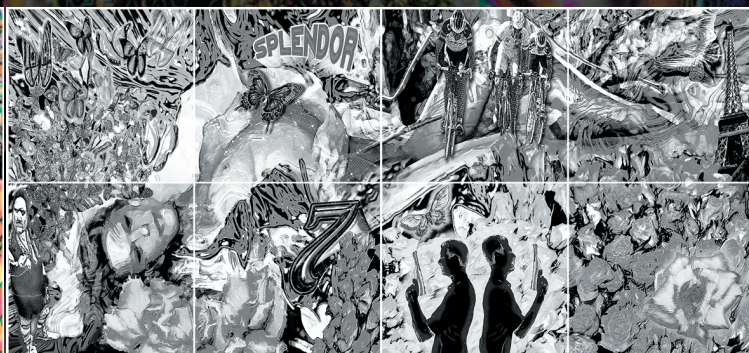
QUARTA PUNTATA

Arte e Artista agiscono all'unisono nella società in cui vivono rispecchiandone l'identità e interpretandola. Gli strumenti digitali offrono nuovi spunti creativi e diversi modi di proporsi al pubblico... ma con precise responsabilità

Nel CD
i PDF
delle prime
3 PUNTATE

"Senti, Massimo, che ne diresti di cominciare l'articolo parlando di un mondo in cui le veline fanno da padrone?" - "Io credo che se non parli di una cosa, questa non esiste" (...) Le prime due pagine dell'articolo non scritto le lasciamo all'immaginazione del lettore e alla sua libera fantasia... ed è proprio questo uno degli argomenti focali di questa puntata. L'evidenza di un 'modus comunicandi' improprio è davanti

agli occhi di tutti, ma nessuno si lamenta. L'uomo ha sempre avuto la necessità di comunicare con gli altri, perchè aveva qualcosa da dire... oggi non è più così. Nascosti tra mille colori e falsi messaggi poveri di contenuto, si celano le avvisaglie di una società logorata dal consumismo e che porta evidentemente ad un progressivo impoverimento del linguaggio. Il computer ha certamente esasperato



PUÒ DIRSI MULTIMEDIALE?

Una recente opera di Cremagnani, realizzata in collaborazione con Agfa e Lino Service di Città di Castello, consiste nella realizzazione di una scenografia teatrale per lo spettacolo 'Miss Papillon & Co', tratto da una novella di Stefano Benni. L'artista ha optato per una scenografia mobile, un'immagine di fondo composta da otto pannelli girevoli, con lo stesso soggetto a colori da un lato e in bianco e nero dall'altro. Gli attori, durante lo spettacolo, girano i pannelli a seconda degli argomenti trattati, trasformando il fondale da monocromatico a colorato. L'impatto scenico cresce così contemporaneamente al pathos della rappresentazione, subendo l'interazione dei protagonisti. Ogni singolo pannello è studiato sia come parte dell'insieme, sia come inquadratura indipendente, rendendosi godibile nelle due visioni. Questa scelta fa sì che ogni quadro possa

vivere di vita propria, con la possibilità di essere proposto anche in altri contesti, come una normale esposizione artistica. Vediamo quindi come un unico progetto pittorico, opportunamente studiato, possa essere proposto in diverse tipologie espositive, ognuna delle quali impone un differente utilizzo, una differente sinergia e una differente interpretazione. Per l'attore fa parte della recitazione, oltre che della scenografia, mentre per lo spettatore teatrale è parte dinamica dello spettacolo. Come opera unica, nel complesso, è un collage digitale di grandissime dimensioni (3 metri per 6), capace di riempire un'intera sala con i suoi colori sgargianti e gli infiniti particolari. Come opera singola, ogni pannello racconta una propria simbologia più definita, lasciando al fruitore maggior libertà di ambientazione.



"ANIMAZIONE SPERIMENTALE", LIZ FABER E HELEN WALTERS
Ed. Logos: 34,95 euro

Il concetto di film d'animazione è quasi sempre legato a lungometraggi di cartoni animati. In questo libro esplorerete invece il mondo dei 'corti', con una selezione di 50 cortometraggi d'autore realizzati a partire dal 1940 fino a oggi. Nel libro sono raccolti lavori di artisti appartenenti a tutto il mondo e che si sono cimentati in questa difficile esperienza. Il libro è inoltre corredato da un DVD che presenta una selezione delle opere presentate.



"MULTIMEDIA", LORENZO TAIUTI
Ed. MELTEMI: 23,00 euro

Multimedialità, immagini digitali, linguaggi audiovisivi; molto spesso ci troviamo di fronte a espressioni che non conosciamo a fondo e che sempre più fanno parte della nostra cultura. L'avvento del digitale ha aperto la strada a un nuovo modo di concepire la comunicazione, e in questo libro troverete un valido aiuto per districarvi tra i meandri del digitale. Nel DVD allegato troverete anche una serie di filmati e altri contributi.



questo processo, e la sua diffusione è stata così rapida e capillare da favorire un uso non coerente, soprattutto nell'ambito della comunicazione. Ma è possibile attribuire tutte le colpe al computer, forse solo perché troppo giovane e "impulsivo"? "Nella notte dei tempi, i computer venivano didascalicamente chiamati 'elaboratori elettronici' - ci dice Massimo - Questo dava ad intendere che le suddette macchine, una volta che l'Uomo avesse inserito i dati necessari, avrebbero cominciato ad ordinarli e miscelarli, secondo i parametri definiti dall'Uomo. Il tutto per facilitare all'Uomo questo compito che, basandosi su regole matematiche più o meno complesse, seguiva regole ferree e per nulla empiriche - e dopo una pausa Cremagnani prosegue - Tanti anni fa, l'Uomo intinse il dito nel sangue di un mammuth, e si mise a dipingere sulle pareti della propria caverna la scena in cui aveva catturato il mammuth. In quel dipinto primordiale c'era molto dell'Uomo, ma molto anche del mammuth. Il mammuth era stato causa, ispirazione e strumento del primo quadro della storia, ma non lo seppe mai." Questa fiaba rende alla perfezione il concetto di necessità e virtù che sono legati alla comunicazione. "Ancora oggi - continua Massimo - i concetti di causa, ispirazione e strumento convivono nel metodo creativo dell'artista, ma provengono da situazioni indipendenti. La causa è, nel più puro dei casi, la necessità espressiva, mentre più spesso si parla di commissione e quindi di un indirizzo comunicativo preciso e ristretto. Anche l'ispirazione prende spunto dallo scopo del committente, ma viene fortemente filtrata dalla cultura e dalla

del computer nella componente creativa umana si manifesta in quel marasma di messaggi a senso unico, ovvero destinati a convincere piuttosto che a far riflettere, da cui siamo bersagliati ogni giorno e in ogni forma." Certo il computer ha modificato notevolmente il linguaggio e le possibilità che ognuno di noi ha di diffondere un proprio messaggio. "La forma simbolica è quasi sempre annullata da iconografie e chiavi di lettura imposte, studiate a tavolino e inserite in un ricettario che sforma messaggi in modo quasi automatico - dice Massimo - Se un tempo la comunicazione era patrocinio dell'arte, in cui le immagini evocavano concetti più profondi e complessi, oggi siamo soggetti a un'imposizione di nozioni che non ci appartengono, costruite con la disarmante semplicità di chi non ammette opinioni alternative. Spesso si accusa l'Arte di contenere messaggi troppo criptici per l'uomo comune, ma questa illazione è applicabile solo ad alcune opere e ad artisti estremamente concettuali che, sbagliando, dimenticano di lasciare qualche canale aperto. Una valida opera d'arte fornisce più chiavi di lettura, godibili di volta in volta alle diverse fasce di fruitori. Nella comunicazione pubblicitaria - continua Cremagnani - questa eventualità si manifesta raramente, ad esempio nei casi in cui il messaggio visivo sia così 'visionariamente' coinvolgente da escludere la presenza

personalità dell'Artista. Quanto allo strumento, il computer nel nostro caso, abbiamo già discusso delle potenzialità figurative e dell'evoluzione dell'iter creativo ma, se lo rapportiamo al mondo della comunicazione e ai limiti sopra citati, ci rendiamo facilmente conto di quanto basso sia il livello medio - dice Cremagnani - L'invasività

del prodotto rappresentato. E in questi casi è facile attribuire al messaggio l'appellativo di opera d'arte." Nel corso degli ultimi anni, specialmente grazie alla televisione, la comunicazione pubblicitaria si è modificata notevolmente arrivando a cercare di esprimere una sensazione o un'atmosfera più del prodotto stesso. Questo accade quando il messaggio pubblicitario viene interpretato in maniera artistica già da chi lo crea. "La profondità di un messaggio - dice Massimo - è di totale appannaggio dell'Artista che, giocando come al solito controcorrente, deve imporre il proprio stile, la propria interpretazione non per il solo fatto che questa caratteristica possa distinguersi dalla massa di concorrenti, ma perché, creando secondo i propri crismi, riuscirà a infondere molti più contenuti alla sua opera. La depersonalizzazione in campo comunicativo, il seguire pedissequamente le 'scuole' dominanti di marketing e comunicazione sono una delle principali cause dell'odierna crisi di mercato, un mercato in cui tutti propongono la stessa cosa allo stesso modo. E si tratta di prodotti mediocri proposti con linguaggi mediocri. Alcune aziende si sono già accorte di questa entropia, e stanno variando sia la propria offerta, sia il modo di proporla. Io stesso sono stato contattato da aziende come i produttori di stampanti Oki o i distributori di carta Antalis per studiare formule di personalizzazione estrema dei loro prodotti di punta, all'insegna della sperimentazione e della libertà creativa. Purtroppo questi rimangono ancora casi isolati,



Le immagini di queste pagine appartengono al progetto "Papillon", © Massimo Cremagnani 2005. Per info sullo spettacolo teatrale: www.balrog.it



**"DALLA PAROLA ALL'IMMAGINE", MICHAEL EVAMY
Ed. Logos: 34,95 euro**

Oggi la comunicazione visiva sta assumendo sempre più importanza, tanto da sovrastare anche la parola. Segni, simboli e icone sono presenti ovunque e ci dobbiamo confrontare con un nuovo linguaggio, da capire e interpretare. In questo libro percorrerete un viaggio attraverso l'iconografia visiva esplorando i metodi e le tecniche utilizzate per esprimere messaggi universali secondo un nuovo modo di comunicare.



**"LA PUBBLICITÀ TEORIE E PRASSI", GIAMPAOLO FABRIS
Ed. FrancoAngeli: 35,00 euro**

Questo testo è ideale per chi vuole affacciarsi al mondo della pubblicità o per chi, più semplicemente, vorrebbe capirne i meccanismi che ne stanno alla base. Fabris evidenzia il complicato rapporto tra spettatore e pubblicità analizzando in modo esaustivo le varie componenti psicologiche e sociali, fornendo quindi al lettore una maggior coscienza di questo potente strumento.

e dalla gestazione molto lenta. L'intero sistema creativo italiano è in crisi. Anche l'Italian Design che tutti ci invidiano, sta perdendo credibilità, adattando progetti di valore ai sistemi produttivi del terzo mondo, più economici e di conseguenza più scadenti. Il mercato tessile, in particolare, includendo sia il design di tessuti che la moda, è stato completamente assorbito dalla manodopera orientale, col 'solo vantaggio' dell'abbattimento dei costi, senza che nessuno si preoccupi dell'abbattimento del valore totale. Oltre a essere mediato eccessivamente - continua Massimo -

il prodotto viene inevitabilmente clonato e ridistribuito a tappeto sull'intero globo, ovviamente a una qualità ulteriormente più bassa. Se pure esiste un mercato di fascia bassa che trae vantaggio da questo, è triste vedere stilisti rinomati e designer originali che sprechino così, nell'ultima fase creativa, la loro produzione, quando basterebbe sfruttare le ultime risorse digitali per la stampa tessile (di cui molte sono di produzione italiana...) per ripristinare la propria originalità nella giusta tiratura e al giusto prezzo." Il digitale ha in sé un'enorme potenzialità e certo offre all'artista diversi modi di proporre la propria opera al pubblico, scegliendo ogni volta il mezzo più adatto per raggiungerlo. La capacità di esporre la propria opera è importante tanto quanto la creazione dell'opera stessa, ed è parte integrante del processo creativo. "La metodica non lineare nella creatività digitale, analizzata nel numero scorso, si estende fino alla scelta espositiva - dice Massimo - Nel mondo della comunicazione si sta diffondendo sempre più l'idea di cross-media publishing, ovvero il progetto di immagine coordinata o di pubblicazione di materiale informativo studiato a priori per convivere con i differenti circuiti di diffusione, dalla carta, al video e al Web. In campo artistico è fondamentale iniziare un lavoro già sapendo quale sarà la destinazione finale, principalmente per via della risoluzione, ma anche per valutare l'impatto visivo dell'opera. Questo non preclude la possibilità di brainstorming e 'scritture automatiche' per chiarirsi le idee, e in ogni caso, se la vostra linea è prevalentemente votata alla stampa, conviene partire con risoluzioni alte, per poi eventualmente ritornare ai 72 dpi degli altri formati. Uno stesso progetto, come avevo già accennato, può essere adattato a più media espositivi, e quando dico adattato intendo non solo nel formato, ma anche nella forma, poiché la dimensione, la distanza di osservazione, il supporto (i diversi supporti di stampa, il monitor o la proiezione)

o l'integrazione in un'installazione variano inevitabilmente l'impatto visivo e, di conseguenza, il messaggio. Si tratta spesso di piccoli ritocchi, magari di luce o di contrasto, di dominanza o di esaltazione di alcuni particolari, che affinano il contenuto nell'ottica complessiva del lavoro. Queste operazioni comportano per l'artista ulteriori passaggi interpretativi, che personalizzano maggiormente il lavoro e, con giochi più o meno percettibili, allontanano l'immagine dalla descrizione didascalica di un oggetto



o di una situazione. Migliorare l'espressività di un'immagine, in pubblicità, non significa dover aggiungere 'didascalie con il solo scopo di illustrare il prodotto', ma rendere esplicite determinate caratteristiche che stimolino apertamente la fantasia e il gusto di chi le guarda, restituendo al prodotto stesso il valore essenziale. La meccanica dell'associazione percettiva sta riducendo il criterio di giudizio generale, limitando i riferimenti delle nostre non più individuali scale di valori. E tutto questo in un momento in cui, rispetto al passato, la possibilità creativa, espressiva e comunicativa ha raggiunto livelli potenzialmente altissimi. Si cerca di simulare migliorandola una realtà statica e ridondante - conclude Cremagnani - mentre dovremmo assumerci la responsabilità, già vissuta dai nostri predecessori, di stimolare un'evoluzione culturale ed estetica." Nel prossimo numero l'ultima puntata del Manifesto... da non perdere! □

MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA (DECALOGO DI CULTURA CONTEMPORANEA, ANNO 2005)

ASSUNTO

LA FORMULA DEFINITIVA

CON ARTE DIGITALE FIGURATIVA INTENDIAMO QUELLE OPERE STATICHE, DINAMICHE O INTERATTIVE CHE PRESUPPONGANO LA NECESSITÀ DI STRUMENTI DIGITALI PER LA PROPRIA REALIZZAZIONE, OVE ALTRI METODI NON PORTEREBBERO UN SIMILE O ALTRETTANTO EFFICACE EFFETTO ESTETICO.

DELL'ARTE

IL POTERE DEL VIRTUALE

NEL COMPUTER NON ESISTE NULLA, QUINDI SI PUÒ FARE DI TUTTO.

L'UNICITÀ DEL RIPRODUCIBILE

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA SFRUTTA LA FORZA DELLA RIPRODUCIBILITÀ A FINI DIVULGATIVI, PURCHÉ LE RIPRODUZIONI IN OGGETTO SEGUANO PEDISSEGUAMENTE I CRITERI QUALITATIVI DELL'OPERA UNICA.

L'ESIGENZA DEL BELLO ARTISTICO

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA RAPPRESENTA L'ATTUALE EVOLUZIONE DELLE BELLE ARTI TUTTE, ALLACCIANDOSI AL CONCETTO DI BELLEZZA ESTETICA COME INTERPRETAZIONE ESTREMA DEI CONCETTI E NESSO IMPRESCINDIBILE CON L'IDEALE.

DELL'ARTISTA

LA PRATICA DELL'ALCHIMIA

L'ARTISTA DIGITALE SI PONE COME CATALIZZATORE TRA CULTURA E MIOPIA, TRA PASSATO E PRESENTE, TRA ISTINTO E PRAGMATISMO ONDE MEDIARE L'IMPATTO AUTOCRATICO DELLE TECNOLOGIE NELL'IMMAGINIFICO UMANO.

LA METAFISICA DELL'ITER CREATIVO

LA METODICA CREATIVA IMPLICITA DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA COMPORTA IN MANIERA UNICA E INNOVATIVA PROCESSI MENTALI NON LINEARI DA PARTE DELL'ARTISTA, EVIDENTI NELLE CONTINUE EVOLUZIONI E REINTERPRETAZIONI DELLE SIMBLOGIE TRATTATE.

LA PERPETUAZIONE DELLA RICERCA

L'IMPEGNO E LA PASSIONE DELL'ARTISTA DIGITALE ABBRACCIANO LA RICERCA DI NUOVE FORMULE COMPOSITIVE, STILISTICHE E COMUNICATIVE LEGATE ALLA CONTEMPORANEITÀ TECNOLOGICA ED ESPRESSIVA, VERTEENDO IN OGNI MODO ALLA RICERCA CONTINUA DELLA MASSIMA INTERPRETAZIONE DELL'IDEALE CON DETTI STRUMENTI, UTILIZZANDO OLTRE I LIMITI DEL CONSUETO.

DELL'INTORNO

LA PRESA DI CONTEMPORANEITÀ

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA HA IL COMPITO DI RISPECCHIARE MIGLIORANDOLA L'ESTETICA INVASIVA DEL METODO INFORMATICO PER LA COMUNICAZIONE.

LA NEGAZIONE DELLA SUPERFICIALITÀ

L'ARTE DIGITALE AFFIDA I VIRTUOSISMI DELL'IMMAGINIFICO UMANO ALLA CARATTERISTICA ACCURATEZZA DELLO STRUMENTO INFORMATICO LÀ DOVE LA SIMBIOSI TRA I DUE FATTORI PORTI A QUALITÀ DI RAPPRESENTAZIONE E SINGOLARITÀ DELLO STILE.

IL RIFIUTO DELLA SIMULAZIONE

SEBBENE GLI STRUMENTI DIGITALI NASCANO PER SIMULARE GLI STRUMENTI E LE TECNICHE CLASSICHE, O LA REALTÀ STESSA, CONSIDERIAMO OPERA D'ARTE DIGITALE FIGURATIVA QUELL'OPERA CHE, NELL'INTERPRETAZIONE DELL'ARTISTA, RIFUGGA IL CONCETTO DI SIMULAZIONE, EMULAZIONE E COPIA, OVVERO LA SEMPLICE ATTRAZIONE CON MEZZI INFORMATICI DI QUANTO POSSIBILE ESPRIMERE O REALIZZARE IN METODI CANONICI

Due parole di spiegazione

La ricchezza individuale dell'Arte è legata a doppio filo con l'intera esperienza umana. In senso lato, possiamo affermare che in origine ne trae ispirazione e, una volta maturata, finisce con l'influenzarla. L'oggetto computer è l'evidente punto di unione tra l'Arte Digitale e l'invasione informatica riscontrabile in ogni ambito, professionale e domestico, elemento dominante della nostra era. Il riflesso dell'Arte sul mondo è quindi un elemento di grande responsabilità per l'Artista, che con la propria opera mostra aspetti eclettici e informali di questa tecnologia, alterandone l'aspetto globalizzante o, concettualmente, portandolo all'esasperazione per protesta. La tematica più evidente si rivolge alla grafica di comunicazione, che condivide strumenti e stili ma, troppo spesso, si limita a messaggi

didascalici e diretti. Così nega per principio una libera interpretazione allo spettatore ma anche al suo creatore, complice di un livellamento dell'esperienza mediatica. All'Artista fa quindi gioco la ricercatezza di un proprio stile che unisce la specificità del messaggio figurato al proprio approfondimento tecnico, ribadendo l'importanza del dettaglio simbolico di fronte a un'iconografia sfocata e ritrita. E sebbene uno dei pregi maggiori della computergrafica, merito anche della sua origine, sia dovuto al potere di simulazione di eventi o tecniche reali, resta implicito come il vero potere di quest'Arte sia andare oltre. Proporre visioni ed evoluzioni visive di carattere innovativo, soddisfa non solo l'ispirazione dell'Artista, ma è anche uno stimolo per chi ne gode i frutti.

AL FINE DEI PUNTI PRECEDENTI PRATICHIAMO, RICHIEDIAMO, STIMOLIAMO E PROMUOVIAMO LA PIENA PADRONANZA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE IN QUESTIONE, SIA PER LA FASE CREATIVA QUANTO PER QUELLA ESPOSITIVA. TALE PADRONANZA SI RENDE NECESSARIA A LIVELLO TECNICO QUALITATIVO PER LA FINALITÀ ESPRESSIVA DELL'IDEA DELL'OPERA, PER LA TUTELA E L'ESALTAZIONE DELL'ORIGINALITÀ STILISTICA E PER IL MANTENIMENTO DELLA COMPONENTE UMANA NELL'OPERA STESSA E NELLA SUA INTERPRETAZIONE. FINCHÉ ESSERE INDIVIDUI DIVENTERÀ IL NUOVO STANDARD.



MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA

QUINTA PUNTATA

Con questo articolo si conclude il percorso iniziato a marzo con l'intento di scoprire i valori e il significato dell'Arte Digitale. In questi mesi abbiamo cercato di fornirvi gli elementi per poter comprendere e valutare un'opera digitale... ora vediamo le considerazioni che ne sono scaturite

Nei CD
i PDF delle
PUNTATE
PRECEDENTI

Per valutare un'espressione artistica è necessario conoscerne gli elementi, e il Manifesto ha voluto dare una panoramica di tutti gli aspetti che influiscono sulla creazione e valutazione di un'opera digitale. L'intento di Massimo Cremagnani era quello di creare delle basi per innescare una discussione in grado di focalizzare l'attenzione su aspetti che, soprattutto nella figurazione digitale, vengono trattati generalmente poco e in modo confuso. In diverse occasioni ci sono stati contatti con altri Artisti, o appassionati che hanno espresso le loro considerazioni riguardo ai diversi punti toccati nel Manifesto. Alcuni

di loro hanno trovato utile e stimolante l'analisi proposta, innescando un dibattito certamente costruttivo e utile ad approfondire gli argomenti trattati. In altri casi è stato più difficile comprendere le sfumature concettuali del Manifesto. Certo è che la complessità e la vastità dell'argomento dovevano dare luogo a dubbi e punti di vista alternativi. Poiché l'avanzare della ricerca, non solo artistica, si basa sul confronto diretto e sulla messa in discussione delle singole ideologie, possiamo affermare di aver raggiunto il nostro scopo. Data l'importanza del confronto, vi presentiamo alcune delle opinioni più significative raccolte negli ultimi mesi in diverse occasioni.

Recentemente sul forum di Exibart (www.exibart.com) si è aperta una discussione su cosa fosse l'Arte Digitale. Vi riportiamo una parte del dibattito a cui ha partecipato anche Massimo Cremagnani

USUL: "SECONDO VOI, COSA VUOL DIRE ARTE DIGITALE?"

DUNE: "Mera specificazione tecnica. Opera creata con strumenti digitali. Come dire arte pittorica, arte fotografica"

THELOG: "Arte sviluppata e solitamente anche espressa attraverso media, è per me arte digitale. La semplice scansione di una fotografia, pur divenendo nell'atto della transcodifica un manufatto digitale, non è arte digitale (è "dato" ma non è oggetto consapevole di esser "dato").

Cremagnani interviene citando l'assioma del proprio Manifesto, invitando i partecipanti a completarne la lettura sul proprio sito.

CAPITOLOUNO: "Con Arte Digitale Figurativa intendiamo quelle opere statiche, dinamiche o interattive che presuppongano la necessità di strumenti digitali per la propria realizzazione, ove altri metodi non porterebbero un simile o altrettanto efficace effetto estetico." Tratto dal 'Manifesto Amplificato di Arte Digitale Figurativa'. Il resto lo trovi qui: http://www.capitolouno.com/manifesto/mani_intro.htm

...e qui sorgono i primi dibattiti...

DUNE: "Dissentito totalmente dalla frase: "... ove altri metodi non porterebbero un simile o altrettanto efficace effetto estetico". Come se col digitale si debbano solo creare opere che vanno oltre le possibilità tecniche degli altri strumenti. Il digitale è uno strumento. Nessuno può vietare di utilizzarlo per opere che potrebbero essere create anche con altri strumenti. È uno strumento, non poniamo preconcetti sul suo utilizzo. È come dire che non si può fare una fotografia che sembra un dipinto, o un dipinto che sembra una fotografia. Ci sono possibilità che queste cose vengano fatte, e quindi perché negare questa possibilità al digitale? [...] Obiettavo solo l'idea che con l'arte digitale si possano fare solo, solamente, opere che vanno oltre le altre tecniche. Sostengo, e questo lo dovrete sapere dai miei interventi recenti, che l'importante è il contenuto, più che la tecnica. Sostengo che si possa fare arte digitale anche per fare quello che all'occhio dello spettatore non è altro che una fotografia o un quadro. Il purismo, come dici, è spesso una sorta di paura delle novità, un non sentirsi all'altezza, una barricata dietro il quale proteggersi, e quel purismo non mi appartiene" ➤



"Firean" © Massimo Cremagnani 2004



CAPITOLOUNO: “Mi dispiace, ma ritengo che una fotografia che sembra un dipinto o un dipinto che sembra una fotografia”, sia simulazione, non arte. Per definizione, qualcosa che ‘sembra’ non ‘è’, quindi una simulazione (o imitazione, se preferisci) non potrà avere lo stesso valore di un’opera integralmente studiata per un mezzo espressivo ben preciso, scelto dall’artista proprio per le sue peculiarità. Se vogliamo avere una definizione precisa di Arte Digitale, dobbiamo considerarla nella sua intera essenza, e non come ripiego per non aver voluto (o saputo utilizzare) altri strumenti.

DUNE: “Capitolouno, capisco la tua posizione, però non ti sembra di vergere troppo sul tecnicismo? Per me i contenuti sono quello che contano, il risultato. Le problematiche sul come è stata realizzata un’opera sono di interesse quasi esclusivamente degli addetti ai lavori: artisti, critici o galleristi. Ma la maggior parte del pubblico fortunatamente non è molto sensibile a questi particolari bensì ha una visione naturalmente estetica

o concettuale dell’opera che hanno di fronte. Tutt’al più i collezionisti distinguono tra dipinti e stampe solo per il problema della riproducibilità dell’opera che andranno a comprare. Se si percorre il sentiero del tecnicismo, allora si può arrivare a dire che un dipinto a spatola è meglio o peggio di un dipinto ad aerografo”

CAPITOLOUNO: “È proprio questo il punto: il risultato. Competenza tecnica significa per l’artista esprimere al meglio la propria idea, per lo spettatore trovarsi di fronte alla più estetica e precisa idea dell’autore. Il ‘come’ in senso stretto è superfluo ad opera compiuta, forse addirittura ‘segreto professionale’, di esclusivo appannaggio degli addetti ai lavori. Se concordiamo sulla complementarietà di pensiero ed esecuzione come ingredienti dell’opera, è ovvio che una buona esecuzione esprimerà al meglio l’idea, e la renderà più piacevole oltre che comprensibile, così come una buona idea merita di essere figurata al meglio. Il resto è manierismo.”

SERGIO SCARLET: “Cap.1, sono d’accordo, ma allora non capisco perché prima dicevi che per te una foto che sembra un dipinto o viceversa non sono da considerarsi arte ma simulazione...Ti riferivi forse alla riproduzione di opere preesistenti? Io parlavo di creazioni originali. La riproducibilità di un’opera digitale può essere limitata con la distruzione del file. Come per la fotografia si distrugge il negativo. O sbaglio?”

DUNE: “Teoricamente sì, praticamente è molto difficile provare di non avere altre copie di un file che, si sa, non decade di qualità duplicandolo. Ma non è importante questo, bensì la tiratura dichiarata dall’autore”

CAPITOLOUNO: “Quando hai l’ispirazione per un lavoro, pensi anche a come realizzarlo. Se vuoi un effetto fotografico è logico pensare alla fotografia; se è più idoneo un dipinto, prendi il pennello. Alterare il ruolo delle forme espressive è poco gratificante dal punto di vista creativo, e si corre il rischio di essere tacciati di superficialità, soprattutto se si usa il computer. In ogni caso, simulare una tecnica con un diverso strumento difficilmente dà risultati di pari valore.”

DUNE: “Ho capito. ma per me è di nuovo un discorso tecnicistico. Secondo me bisogna evolversi dalla tecnica come fine per approdare al contenuto e rifiutare le critiche di superficialità. Un artista che stoicamente si sacrifica con l’uso magistrale di una tecnica difficile da imparare, non è migliore di uno che invece ne usa un’altra alla portata di tutti, ma che consegue un risultato espressivo o estetico simile. È l’eterna diatriba tra i conservatori e i progressisti, come quando la fotografia minacciò l’utilità della pittura, che fino ad allora mirava al realismo come punto d’arrivo, soprattutto nel ritratto. Grazie all’avvento della fotografia, la pittura ha quindi dato inizio ad una nuova era espressiva. La pittura moderna, ma ancora oggi la fotografia dopo più di cento anni, soffre per gli strascichi di quell’epoca, e così si sta tentando con l’arte digitale. Per cui smetterei di chiamarla arte digitale, bensì solo arte, lasciando le note tecniche di realizzazione a chi ne fosse interessato per curiosità. Eppure c’è ancora gente che di fronte a un dipinto ad acrilici fa le smorfie perché non è a olio, e non si rende conto di non essere in grado di distinguerlo da sola” □

Vediamo così che la maestria tecnica, pur considerata importante, si posiziona a diversi livelli della scala di valori di ogni artista. Più difficile è capire il confine tra gli stili, un dilemma maggiormente sentito da chi si dedica a più tecniche contemporaneamente, magari perché alla ricerca del proprio

‘modus operandi’. Appaiono anche diverse considerazioni sul concetto di originalità e riproducibilità di un file digitale, un problema che attanaglia ogni opera dell’ingegno sviluppata al computer e su cui organizzazioni internazionali per la tutela del copyright ancora stentano a esprimersi.

Anche nelle scuole alcuni insegnanti hanno voluto approfondire la realtà dell’Arte Digitale. Riportiamo qui alcune considerazioni delle studentesse del corso di arte digitale tenuto da Monica Sampietro a Como. I brani selezionati sono tratti dalle loro tesi di fine anno.

ANNA SINATRA

“L’arte è solo un’emozione o un’indispensabile azione culturale? [...] Se pare certo che l’arte debba avere consapevolezza, non è, o forse non mi è, ancora chiaro se l’arte debba semplicemente piacere all’osservatore, se debba emozionare chi la guarda, o se debba semplicemente apparire, cioè ‘shockare’ o rimanere impressa nella memoria a prescindere dalla qualità, o infine debba spiegare un concetto, idea o situazione. [...] Ma l’arte, quella con la famosa ‘A’ maiuscola, è davvero democratica? Davvero è giusto che sia a portata di tutti? Perché qui non stiamo parlando di automobili, di televisione, di progresso insomma, ma di idee e concetti, e mi si permetta anche di capacità. [...]”

Ma il punto è che pur essendo tutti nelle possibilità tecniche di produrre un loro ‘capolavoro’ (e questo vale naturalmente anche per l’arte classica figurativa essendo oggi tavolozza, colori e tele a portata di tutti), non tutti sono artisti e ancora meno sono in grado di accumulare tecnica, concetto, pensiero e ricerca necessari per potersi definire tali. [...] Il metro di giudizio, restando fermo ovviamente la necessaria conoscenza della storia evolutiva dell’autore, può essere la capacità tecnica, la bravura? E capacità e bravura in cosa?

Nell’aver appreso perfettamente i programmi di elaborazione grafica o nella capacità di rendere visibile un qualche cosa che un attimo prima era un ‘semplice’ concetto? →





Nel tentativo di depurare una fonte inquinata forse si deve leggere l'affermazione di Cremagnani *Il caos ha bisogno di regole, così da poterle infrangere* e forse non solo nella classica e legittima volontà di un artista di essere un precursore, o ancor più il precursore, di una nuova avanguardia. Perché se così non fosse

non si spiegherebbe perché ordinare un qualcosa, il caos (ma il caos esiste davvero o è lui stesso una regola?), per poterlo infrangere. Non è forse l'assenza di regole, ma la presenza di capacità e sensibilità a fare di un pittore un artista? O forse è l'arte stessa che necessita, per la sua sopravvivenza e mutevolezza, di regole da infrangere?" □

Così Anna Sinatra si interroga sull'esistenzialismo dell'Arte non solo digitale, rivedendo il rapporto tra 'attore' e 'spettatore'. Francesca Siciliano ci propone invece un diverso approccio al concetto stesso di creatività legata al digitale, tracciando evidenti parallelismi tra il (video)gioco e il processo creativo di un'opera artistica, evidenziandone gli aspetti individuali e sociali.

FRANCESCA SICILIANO

"Nel 1939 lo storico olandese John Huizinga scriveva: *Il gioco è un'azione libera, conscia di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito.* Dalla pittura impressionistica a quella informale, la tecnica ha accompagnato il pensiero, superando e abbandonando forme ritenute perfette. E la critica, analizzando un movimento artistico in rapporto ai precedenti, non parla mai di errori ma di superamento della tecnica per adeguarla a nuovi obiettivi formali e di contenuto. [...] I nuovi media appaiono nel nostro orizzonte come qualcosa che sembra perlopiù il graduale e logico sviluppo delle tecnologie precedenti. Tali strumenti rischiano dunque di essere da noi interpretati solo alla luce di quel che già sappiamo, come se fossero senz'altro, fin dall'inizio, presenze del tutto familiari e 'naturali', da sempre appartenenti al nostro mondo, ovvero ad una quotidianità di cui ci fidiamo ad occhi chiusi. Così 'elettro-addomesticati' da inserirsi agevolmente in una totalità

di rapporti preesistenti. [...] I nuovi media appaiono nel nostro orizzonte come qualcosa che sembra perlopiù il graduale e logico sviluppo delle tecnologie precedenti. [...] Già nel 1972, come ci ricorda Francesco Poli, il critico Lawrence Alloway pubblicò su 'Artforum' un articolo intitolato *Rete: il mondo dell'arte descritto come un sistema.* Non è dunque solo Internet, o le neotecnologie in quanto tali a rendere inevitabile questa trasformazione, ma sarà probabilmente il medesimo sistema (economico e culturale) che ha reso possibile lo sviluppo di queste tecnologie a richiedere prima o poi una versione in chiave telematica anche dei settori trainanti del mercato dell'arte. [...] Stiamo forse andando verso esperienze artistiche sempre meno riconducibili alle pratiche espressive convenzionali ma neppure confinabili entro le più o meno recenti specializzazioni 'tecniche' (video, computer art, installazioni, performance ecc...). Le vecchie distinzioni rigide, ad esempio tra le cosiddette arti 'autografiche' e le moderne discipline progettuali del design, perderanno forse sul piano critico gran parte della loro consolidata ragion d'essere, soprattutto se viste in relazione al diffondersi di nuove modalità operative basate sul paradigma connessionista della rete." □

MANIFESTO AMPLIFICATO DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA (DECALOGO DI CULTURA CONTEMPORANEA, ANNO 2005)

ASSUNTO

LA FORMULA DEFINITIVA

CON ARTE DIGITALE FIGURATIVA INTENDIAMO QUELLE OPERE STATICHE, DINAMICHE O INTERATTIVE CHE PRESUPONGANO LA NECESSITÀ DI STRUMENTI DIGITALI PER LA PROPRIA REALIZZAZIONE, OVE ALTRI METODI NON PORTEREBBERO UN SIMILE O ALTRETTANTO EFFICACE EFFETTO ESTETICO.

DELL'ARTE

IL POTERE DEL VIRTUALE

NEL COMPUTER NON ESISTE NULLA, QUINDI SI PUÒ FARE DI TUTTO.

L'UNICITÀ DEL RIPRODUCIBILE

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA SFRUTTA LA FORZA DELLA RIPRODUCIBILITÀ A FINI DIVULGATIVI, PURCHÉ LE RIPRODUZIONI IN OGGETTO SEGUANO PEDISSEGUAMENTE I CRITERI QUALITATIVI DELL'OPERA UNICA.

L'ESIGENZA DEL BELLO ARTISTICO

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA RAPPRESENTA L'ATTUALE EVOLUZIONE DELLE BELLE ARTI TUTTE, ALLACCIANDOSI AL CONCETTO DI BELLEZZA ESTETICA COME INTERPRETAZIONE ESTREMA DEI CONCETTI E NESSO IMPRESCINDIBILE CON L'IDEALE.

DELL'ARTISTA

LA PRATICA DELL'ALCHIMIA

L'ARTISTA DIGITALE SI PONE COME CATALIZZATORE TRA CULTURA E MIOPIA, TRA PASSATO E PRESENTE, TRA ISTINTO E PRAGMATISMO ONDE MEDIARE L'IMPATTO AUTOCRATICO DELLE TECNOLOGIE NELL'IMMAGINIFICO UMANO.

LA METAFISICA DELL'ITER CREATIVO

LA METODICA CREATIVA IMPLICITA DELL'ARTE DIGITALE FIGURATIVA COMPORTA IN MANIERA UNICA E INNOVATIVA PROCESSI MENTALI NON LINEARI DA PARTE DELL'ARTISTA, EVIDENTI NELLE CONTINUE EVOLUZIONI E REINTERPRETAZIONI DELLE SIMBOLOGIE TRATTATE.

LA PERPETUAZIONE DELLA RICERCA

L'IMPEGNO E LA PASSIONE DELL'ARTISTA DIGITALE ABBRACCIANO LA RICERCA DI NUOVE FORMULE COMPOSITIVE, STILISTICHE E COMUNICATIVE LEGATE ALLA CONTEMPORANEITÀ TECNOLOGICA ED ESPRESSIVA, VERTENDO IN OGNI MODO ALLA RICERCA CONTINUA DELLA MASSIMA INTERPRETAZIONE DELL'IDEALE CON DETTI STRUMENTI, UTILIZZANDOLI OLTRE I LIMITI DEL CONSUETO.

DELL'INTORNO

LA PRESA DI CONTEMPORANEITÀ

L'ARTE DIGITALE FIGURATIVA HA IL COMPITO DI RISPESCHIARE MIGLIORANDO LA L'ESTETICA INVASIVA DEL METODO INFORMATICO PER LA COMUNICAZIONE.

LA NEGAZIONE DELLA SUPERFICIALITÀ

L'ARTE DIGITALE AFFIDA I VIRTUOSISMI DELL'IMMAGINIFICO UMANO ALLA CARATTERISTICA ACCURATEZZA DELLO STRUMENTO INFORMATICO LA DOVE LA SIMBIOSI TRA I DUE FATTORI PORTI A QUALITÀ DI RAPPRESENTAZIONE E SINGOLARITÀ DELLO STILE.

IL RIFIUTO DELLA SIMULAZIONE

SEBENE GLI STRUMENTI DIGITALI NASCONO PER SIMULARE GLI STRUMENTI E LE TECNICHE CLASSICHE, O LA REALTÀ STESSA, CONSIDERIAMO OPERA D'ARTE DIGITALE FIGURATIVA QUELL'OPERA CHE, NELL'INTERPRETAZIONE DELL'ARTISTA, RIFUGIA IL CONCETTO DI SIMULAZIONE, EMULAZIONE E COPIA, OVVERO LA SEMPLICE ATTUAZIONE CON MEZZI INFORMATICI DI QUANTO POSSIBILE ESPRIMERE O REALIZZARE IN METODI CANONICI

AL FINE DEI PUNTI PRECEDENTI PRATICHIAMO, RICHIEDIAMO, STIMOLIAMO E PROMUOVIAMO LA PIENA PADRONANZA DEGLI STRUMENTI E DELLE TECNICHE IN QUESTIONE, SIA PER LA FASE CREATIVA QUANTO PER QUELLA ESPOSITIVA. TALE PADRONANZA SI RENDE NECESSARIA A LIVELLO TECNICO QUALITATIVO PER LA FINALITÀ ESPRESSIVA DELL'IDEA DELL'OPERA, PER LA TUTELA E L'ESALTAZIONE DELL'ORIGINALITÀ STILISTICA E PER IL MANTENIMENTO DELLA COMPONENTE UMANA NELL'OPERA STESSA E NELLA SUA INTERPRETAZIONE. FINCHÉ ESSERE INDIVIDUI DIVENTERÀ IL NUOVO STANDARD.

DUE PAROLE DI SPIEGAZIONE

È d'uso concludere un Manifesto con una sorta di 'giuramento', un'approvazione dei principi citati che, in più occasioni storiche, viene controfirmato dagli aderenti al movimento in questione. Tuttavia non è mia intenzione vincolare artisti ed estimatori con un codice limitativo, poiché l'evoluzione artistica non può permettersi alcun freno. Questo epilogo vuole quindi essere un piccolo riassunto delle intenzioni espresse, ricordando la semplice coerenza di una dignità umana e professionale applicata alla responsabilità dell'espressione artistica. In un mondo in cui è facile cadere nei cliché, soprattutto utilizzando strumenti che dei cliché fanno la loro forza produttiva, ritengo fondamentale

celebrare il valore dell'intelletto e della maestria, magari inducendo il lettore ad immedesimarsi con un impegno personale. Insisto sulla padronanza tecnica per un ritorno al piacere estetico e formale, che nell'arte ha la sua espressione più pura, ma che spero si espanda ad ogni aspetto della vita quotidiana, soggiogando il comune senso dell'accontentarsi. Mi impunto sulla componente umana facendo leva sull'orgoglio personale, che nell'Artista è spesso definito egocentrismo, come il punto focale di una necessaria diversificazione di pensiero. Il Manifesto si conclude quindi con un ambiguo aforisma, ben conscio del fatto che, quando si avvererà, potremo divertirci a cominciare nuove ideologie.