

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

IL CAOS HA BISOGNO DI REGOLE. È CONSUETUDINE CHE LE AVANGUARDIE ARTISTICHE SI PRESENTINO AL MONDO TRAMITE UNA PIÙ O MENO COMPLESSA CHIAVE DI LETTURA, UN DOCUMENTO DI IDENTIFICAZIONE IN CUI SIANO ENUNCIATI SENZA FRONZOLI LO SPIRITO, LE MOTIVAZIONI, L'ATTEGGIAMENTO E GLI OBIETTIVI PREPOSTI. QUESTA NECESSITÀ NASCE DA UN'INSICUREZZA MOTIVATA, DALL'AUTOCRITICA DI SUPERIORITÀ CHE CARATTERIZZA I PIONIERI DELL'ESTETICA ALLA RICERCA DI UN RISCOSTRO IN TEMPO REALE (O ALMENO PRIMA DEL PROPRIO DECESSO). IL MANIFESTISMO È PARTE DELLE AVANGUARDIE QUANTO LE OPERE E IL LORO SPIRITO; SONO CENT'ANNI CHE, QUANDO UNA FILOSOFIA INCONTRA UN'ESPRESSIVITÀ, NASCE UN MANIFESTO. LA GLOBALE INFORMATIZZAZIONE E LA SCOPERTA DI NUOVI STRUMENTI CREATIVI NON POTEVANO ESSERE DA MENO, E PIÙ VOLTE SONO STATI ESPRESSI I DOGMI DI UN'ARTE LEGATA AL COMPUTER. PARE CHE, GIÀ NEL 1995, LELLO MASUCCI ABBA PUBLICATION SU INTERNET UN MANIFESTO DELL'ARTE DIGITALE, OTTENENDO RISCONTRI INTERNAZIONALI; MA DI QUESTO MANIFESTO NON V'È PIÙ TRACCIATA, ALMENO SULLA RETE, MENTRE DELL'AUTORE RIMANGONO POCCHI ACRILICI SU TELA. UN MANIFESTO DIGITALISTA VENNE QUINDI PROMOSSO DA LORENZO PAOLINI NEL 1997, SOTTOSCRITTO DA DIVERSI ARTISTI TRA CUI LARRY GARTEL E MARK JENKINS. IL TESTO CHIARO E CONCISO RIBADIVA CON SOLENNITÀ RETORICA LA NECESSITÀ DELLA COMPONENTE UMANA NELLA CREAZIONE DIGITALE; ANCHE QUESTO TRATTATO SEMBRA CADUTO NEL DIMENTICATOIO. ALTRI TENTATIVI SONO STATI PERPETRATI DA J.D. JARVIS E MYRIAM LOZADA, DA DEMETRIOS VAKRAS, DA GERALD O'CONNEL (PER LA WEB ART), DA KERRY MITCHELL (FRACTAL ART), DA PELLE EHN (DIGITAL BAUHAUS) E COSÌ VIA. IO STESSO, NEL '98, INCONSAPEVOLE DEI MIEI PRECURSORI, SCRISSE UNA BREVE LIRICA SATIRICA, INTITOLANDOLA MANIFESTO DELL'ARTE DIGITALE. LA FORMULA SCELTA, CARATTERIZZATA DA UNA STRUTTURA POETICA E DAL TONO SARCASTICO, VOLEVA STIMOLARE ATTRAVERSO L'IRONIA L'AMOR PROPRIO DEGLI ARTISTI DIGITALI, SEDICENTI O MENO, DI GALLERISTI E CURATORI, ESPERTI O MENO, E DI COLLEZIONISTI E SPETTATORI, COSCIENZIATI O MENO. OGNUNO DI QUESTI MANIFESTI RAPPRESENTAVA UNO SFOGO GIUSTIFICATO QUANTO FINE A SÉ STESSO, L'ESPRESSIONE TRADOTTA IN PAROLE DI UNA RICERCA CONDIVISA NELLA SUA APPROSSIMAZIONE MA NON SUFFICIENTEMENTE INCISIVA PER SPIEGARE, INFORMARE E CONVINCERE. SENZA CONTARE QUANTO L'INVASIONE INFORMATICA ABBA CONTRIBUTITO A RENDERE INEFFICACI I NOSTRI PROPOSITI ILLUDENDO, CONFONDENDO, LOGORANDO LE BUONE INTENZIONI DI ARTISTI E ACCOLITI, SOMMERGENDOCI DI NON-ARTE E SUICIDANDO LA NUOVA ESPERIENZA CON LA MASSIFICAZIONE. UN CHIARO PROCESSO DEDUTTIVO CI PORTA A UNA SOLA CONCLUSIONE: LA NOSTRA AVANGUARDIA SI È DIMOSTRATA OBSOLETA. IL CONCETTO DI MANIFESTO, FUNZIONALE NEL TEMPO IN CUI SOLO CHI AVEVA REALMENTE QUALCOSA DA DIRE VENIVA PUBBLICATO - E LETTO - È FINITO. IL CONCETTO DI MANIFESTO VA RIVISTO IN CHIAVE ANCOR PIÙ CONTEMPORANEA, ADEGUANDOSI A UN MONDO DI NORMATIVE E CERTIFICAZIONI, SEMPRE CON LO STILE COERENTE E INDIPENDENTISTA TIPICO DELL'ARTE. IL MANIFESTO RINASCE QUINDI COME BASE PER UN CODICE DEONTOLOGICO COERENTE E QUALIFICANTE, UN PUNTO DI PARTENZA PER TORNARE A CAPIRE COSA È ARTE (DIGITALE), O MEGLIO COSA PUÒ NON ESSERLO. A DIFFERENZA DEGLI ONOREVOLI PREDECESSORI, DIVIENE PIÙ SPIEGAZIONE CHE DEFINIZIONE, PIÙ INDAGINE CHE RIVELAZIONE, PIÙ RICERCA CHE RISULTATO, RIMANENDO APERTO AD APPROFONDIMENTI ED ESTENSIONI. L'AGGRESSIVITÀ LASCIA IL POSTO ALL'AUTOCRITICA, SENZA IMPORRE ALCUNCHÉ. LASCIO QUESTO ATTEGGIAMENTO AGLI OPERATORI COMMERCIALI, CON O SENZA LA MIA APPROVAZIONE. L'IMPORTANTE È ESSERE IN MOSTRA CON SINCERITÀ E COMPETENZA SVILUPPANDO UN'ARTE REALMENTE CONTEMPORANEA, CIRCONDATO DA AVVERSARI ABILI E STIMOLANTI, E DA OPERE STUZZICANTI, PIACEVOLI, UNICHE.

IL CAOS HA BISOGNO DI REGOLE, COSÌ DA POTERLE INFRANGERE.

MASSIMO CREMAGNANI, 2004/2005

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 diversi motivi analizzate più approfonditamente nei punti successivi.

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, serve 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 quello 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.

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 RISPPECCHIARE 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.

Questi punti del Manifesto sono 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 diviene per l'Arte sinonimo di assoluta libertà, almeno in tutta la parte di gestazione dell'opera. La materializzazione definitiva, che nelle 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 viene esteso dalla cura nella realizzazione alla cultura iconografica, rendendo necessaria un'analisi della contemporaneità nei canoni di interpretazione. Il valore archetipico di bellezza è un invitante nesso tra la purezza dell'ispirazione e la realizzazione vera e propria, ma anche tra chi crea l'opera e chi la osserva.

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 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'esperazione 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.

"Manifesto Amplificato dell'Arte Digitale Figurativa"
© Massimo Cremagnani 2004/05. È consentito l'uso e la diffusione a scopo didattico o informativo. Per maggiori informazioni: <http://www.capitolouno.com/legal.htm>.

PARTNER

Paper & People: luogo di incontro tra la creatività e i vari strumenti che supportano le sue espressioni
Via Friuli 32 - 20135 Milano
www.paperpeople.it



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

VOLE 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 IMMEDIARSI 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 ESTENDA A OGNI ASPETTO DELLA VITA QUOTIDIANA, SOGGIUGANDO IL COMUNE SENSO DELL'ACCONTENTARCI.

MI IMPUNTO SULLA COMPONENTE UMANA FACENDO LEVA SULL'ORGOGGIO PERSONALE, CHE NELL'ARTISTA È SPESSO DEFINITO EGOCENTRISMO, COME PUNTO FOCALE DI UNA NECESSARIA DIVERSIFICAZIONE DI PENSIERO. E CONCLUDO CON UN AMBIGUO AFORISMA, BEN CONSCIO DEL FATTO CHE QUANDO SI AVVERERÀ POTREMO DIVERTIRCI A COMINCIARE CON NUOVE IDEOLOGIE.

MASSIMO CREMAGNANI