VISION DESIGN

VISION
DESIGN

VISION DESIGN

Da un progetto laboratoriale di
Elvira Todaro

Con i contributi critici di
Simona Caramia
Claudio Cosentino
Giuseppe Spatola
Luca Vasta

Gli studenti
Leonardo Cannistrà
Martina Chirico
Raffaele Colao
Adriano Corapi
Paolo Daniele
Alessandro De Rito
Marina Elia
Greta Teti
Daniele Giglio
Giulia Gigliotti
Irene Garliano
Giuseppe Loprete
Vanessa Loria
Elvira Malysheva
Gina Mosca
Vincenzo Piacente
Alessia Scalese
Steven Visciglia
Marco Ronda
Vanessa Rotella
Antonella Schimera

Performance
"FABBRICANTI DI IMMAGINI"
IMAGE PRODUCERS
Catanzaro, Accademia di Belle Arti
Aula Magna 18 novembre 2013
H17.00 - H18.00

Video Proiezione
"MULTIVISION COMPOSITION"
Catanzaro, Teatro Politeama
23 novembre - 22 dicembre 2013

Promozione e Organizzazione
Anna Russo

Coordinamento esecutivo del progetto
Mariano Carpanzano
Gina Nicolosi

Curatela del progetto e del catalogo
Elvira Todaro

Allestimento
Giuseppe Negro

Progetto grafico
Adriano Corapi

Crediti fotografici
Marco Ronda

Videoproiezione
Vincenzo Piacente
Daniele Giglio

Ufficio stampa
Accademia di Belle Arti, Catanzaro

Stampa
Grafiche Simone, Catanzaro

In copertina opera grafica di
Elvira Todaro

© Edizioni Accademia di Belle Arti
Via T. Campanella, 182, 88100 Catanzaro
Tutti i diritti riservati
Stampato in Italia

Si ringraziano il Sindaco dott. Sergio Abramo, il Presidente dell'Accademia notaio Rocco Guglielmo e tutti coloro che a vario titolo hanno sostenuto e contribuito alla realizzazione del progetto

LIAISON.. TRA FANTASIA E REALTÀ

Rocco Guglielmo
Presidente Accademia di Belle Arti, Catanzaro

Carta strappata e incollata, e poi ancora lacerata; pezzi di carta, ritagli di giornale, fotografie incollate a un fondo; Decollage, Double Decollage, Collage.Tecniche artistiche diventate mezzo espressivo del pensiero del Maestro Mimmo Rotella.
Mimmo Rotella nasce a Catanzaro, ed è proprio alla sua città che l'Accademia di Belle Arti ha deciso di offrire una mostra multimediale unica nel suo genere. Un percorso artistico complesso, quello intrapreso dagli allievi dell'Accademia, che vede combinate tra di loro tecniche consolidate ad altre più innovative.
Al Teatro Politeama di Catanzaro, l'espressione dell'arte si manifesta attraverso la scultura che gli allievi del corso di plastica ornamentale dell'Accademia concretizzano in raffinati abiti di scena rivisitati, in un ambiente virtuale costituito da collage digitali la cui realizzazione viene documentata da un video che descrive il percorso intrapreso dagli autori, a partire dalla loro ideazione, passando attraverso la documentazione del recupero delle immagini utilizzate e la loro lavorazione fino al messaggio diretto al fruitore. È la descrizione del lavoro dell'artista nel suo ambiente, nel suo laboratorio, quella che ci offre il video I Fabbricanti di Immagini, realizzato dagli studenti dell'Accademia.
Come per Mimmo Rotella il suo laboratorio era la città, dai cui muri disvelava la pelle che, così lacerata andava ad incollare sulla tela per creare i suoi decollage. Nei più attuali collage digitali le immagini vengono scelte ed elaborate dai loro realizzatori tramite sofisticati programmi informatici in un laboratorio virtuale, dove la tela diventa il monitor di un computer, il pennello sarà il mouse, sarà quindi una tavolozza digitale quella su cui le immagini verranno catturate, sovrapposte, miscelate. A differenza del collage tradizionale per cui non è prevista alcuna modifica arrivati alla sua realizzazione, una volta incollata l'immagine, per quelli digitali l'artista ha sempre la possibilità di intervenire.
Mimmo Rotella, con il Doppio Decollage strappa il manifesto, lo incolla poi lo lacera ancora come per effettuare un doppio controllo, una sorta di ritocco.
Lo studente, in questa occasione è anche il protagonista del suo lavoro, del mondo surreale che egli stesso crea esprimendo con i più innovativi linguaggi multimediali la liaison che c'è tra fantasia e realtà.

DAL MULTIMATERICO AL MULTIMEDIALE

Anna Russo
Direttore Accademia di Belle Arti, Catanzaro

Oggi il territorio dell'arte è percorso da una moltitudine di linguaggi che fanno ricorso a tutti i media possibili, dal video al telefono, dal libro al disco, dal vestito alla fotografia, dalla pittura al film, dalla scultura al computer. (Germano Celant, Artmix)
Le nuove tecnologie permettono di sommare la dimensione addizionale agli assemblaggi ed ai collage, giacché elementi disparati sono accostati e fusi omogeneamente in una nuova visione, focalizzati su una forma di realtà simulata. Le composizioni digitali implicano uno scarto, quello spostamento dall'evidenziazione dei confini alla loro cancellazione.
L'evoluzione nel virtuale, e il relativo ricorso al multimediale in Accademia, garantisce il non esaurimento della creatività, concretizzata in infinite combinazioni possibili che si traslano in tempo e spazio allargati.
Un tempo in cui niente è disgiunto; in cui è sempre possibile sperimentare senza esitazione ed ottenere risultati innovativi; in cui si offre una fruizione diretta.
Se la manipolazione della materia implica necessariamente uno stato finale ed irreversibile, la progettazione digitale consente una rielaborazione continua ed illimitata; se l'opera d'arte tradizionale implica lo sviluppo nello spazio e lo sfondamento prospettico nella terza dimensione, la tridimensionalità del collage digitale è una costruzione fittizia, un abile inganno che introietta immediatamente il pubblico.
Agregazione e disgregazione diventano gli strumenti fantastici a disposizione dell'artista che elabora digitalmente: non un'elaborazione in chiave mimetica, ma un intervento pregnante sul reale, un prelievo "oggettuale" del quotidiano che approda ad una realtà manipolata, poiché «non si tratta di partire dalla pittura per arrivare alla realtà; è dalla realtà alla pittura che bisogna andare» (Picasso).
Moderna macchina del tempo, l'artista creativo vede tutto nunc stans, combinando in immagine l'azione del presente e l'intuizione del futuro, dando vita a mondi e a visioni alterate, in cui l'inconscio viene dischiuso.
Proprio come per i surrealisti di Andrè Breton, che con l'automatismo psichico enfatizzano il flusso reale del pensiero, gli studenti del corso di Progettazione Multimediale realizzano per Vision Design una varietà di scenari (che attengono tutti al background socio-culturale italiano), fondendo sperimentazione materica e visiva, intrecciando inconscio e immaginazione, sogno e realtà.

VISION
DESIGN
Project

VISION DESIGN

Elvira Todaro

Se «Visual Design» in pubblicità è la traduzione in codice visuale di un'informazione, di un messaggio ben preciso, rivolto ad un target ugualmente definito, «Vision Design» è la codificazione in linguaggio multimediale di una visione, di un'esperienza emotiva e spirituale, a volte indefinibile. Un'intuizione che può esser colta e trasmessa per via empatica.
Vision Design è un sogno ad occhi aperti, che crea scenari onirici, in cui ogni identità può essere messa in discussione per cercare un interscambio e un intreccio che conducano alla produzione di immagini inedite, intime e personali, che riguardino la costruzione tout court di un "mondo possibile", in cui collocare gli oggetti e il corpo, che assumono una valenza mèta-reale, estrapolando elementi della propria quotidianità, sensibilmente valorizzati e plasmati ad arte.
Partiti dalla rielaborazione digitale degli abiti-scultura di un gruppo di studenti del laboratorio di Plastica Ornamentale, gli allievi hanno riflettuto sul valore della propria unicità e soggettività irripetibile; hanno così liberamente espresso i propri desideri ed i propri sogni dando vita a lavori multimediali che possano trasportare l'osservatore in mondi da interpretare, nel mondo dei pensieri e delle emozioni.
Il laboratorio didattico mira proprio a rappresentare le visioni; a realizzare nella pratica collage multimediali con metodo e rigore tecnico-scientifico, supportati dall'uso di un adeguato codice visivo e di una sofisticata strumentazione tecnica (gli studenti hanno adoperato il programma Adobe Photoshop, Illustrator e SketchUp per i progetti 3D; documentando tramite video le varie fasi del lavoro, registrando l'output del monitor grazie alla tecnica dello screencast. Per registrare il video hanno utilizzato CamStudio, per il montaggio Premier).
Obiettivo primario è quello di regolare l'uso sregolato delle immagini, per realizzare una civiltà "dell'immagine evoluta".
Ormai la rete brulica di fotomontaggi realizzati principalmente a scopo ludico, proposti perfino da siti specifici, la cui unica funzione è quella di creare un'alterazione del reale, rielaborando l'input originario. In tali casi, il software è attore meccanico del processo di produzione. L'artista deve, al contrario, padroneggiare il processo creativo, mostrando come sia sempre possibile aprire il varco della soggettività, imponendosi sul programma. È necessario pertanto iniziare a riflettere su questa possibilità di libertà – e dunque del conferimento di senso – in un mondo governato dagli apparecchi; di riflettere su come l'uomo possa, nonostante tutto, dare un senso alla propria vita di fronte alla necessità continua della morte (Vilém Flusser, Per una filosofia della fotografia). Tale riflessione è l'unica forma di "rivoluzione" ancora possibile.

UN SOGNO DENTRO UN COLLAGE

Giuseppe Spatola

Quando oltrepassiamo quella porta di confine che si chiama sogno, alla realtà ormai svanita si sostituiscono mondi inaspettati, luoghi mai visti dove le leggi fisiche non esistono, o quanto meno non rispondono ai canoni terreni. È qua che paura, gioia, sorpresa si accelerano in modo esponenziale. Visioni surreali e metafisiche. Di fatto solo per pochi istanti viviamo questo stato onirico, catapultati in un sogno che come un collage frammenta, sovrappone, taglia, aggiunge, creando un fotomontaggio di immagini che sembrano reali.
Il progetto Vision Design concretizza un mondo parallelo, flussi di coscienza intimi che visualizzano pensieri sciolti. Collage digitali che costruiscono e alterano lo spazio reale, aprendo scorci fantastici, in cui la fantasia regna sovrana. Sembrano scatti fotografici rubati dall'isola del dott. Moreau: figure teriantropiche terrificanti sconvolgono lo spettatore... L'incubo è servito. Ma non basta! E il collage si anima.
Gli scatti diventano immagini in movimento, frame di un video - realizzato dagli studenti del corso di Progettazione Multimendiale - che esibisce un rituale profano, simile ad un sabba delle streghe. Sagome incappucciate danzano attorno a dei manichini immersi nel buio, illuminati solo da sortilegi di luce che non sono altro che videoproiezioni, schegge dal futuro che profetizzano paesaggi post-atomici. Abiti senza gravità aleggiano come vite sospese.
Il video ha la ritmica del sogno disturbato, del delirio; ripesca nel passato e riguarda visioni che provengono dall'arcaismo infantile. Il gioco si trasforma in realtà e si mescola alla favola, al cinema, al sogno. Connubio pericoloso per indossare un abito scultura... che si trasforma in una strega suicida, colta nell'atto di mordere una mela avvelenata, che con grande sorpresa mostra denti aguzzi da vampiro. La mela si vampirizza e diventa immortale. Ancora tagli. Ancora visioni. Ancora collage.
Finalmente lo spiraglio, il sogno, anche stupore, bellezza.. e così ci ritroviamo su una mongolfiera. Come in un libro di Jules Verne una figura guarda dall'alto, sospesa e sorpresa... forse di un mondo che non le appartiene.
Infondo un collage è un insieme di cose, di forme, di oggetti, di parti costrette a coesistere in una sola unità, una sorta di integrazione forzata... che si trasforma in un sogno lucido ad occhi aperti.
A proposito se vi capita di vedere un animale che esce dal cestello dalla lavatrice tutto bianco, non stupitevi: è soltanto un coniglio che si chiama Alvey.

PROGETTAZIONE E COSTRUZIONE DELLO SPAZIO

Claudio Cosentino

In collaborazione con le cattedre di Progettazione multimediale e di Plastica Ornamentale abbiamo avviato un percorso formativo, di ricerca interdisciplinare, che potesse ridurre drasticamente la settorialità dei sapèri ed ampliare conoscenze ed abilità dei nostri allievi.
Mossi dalla necessità empirica di irrompere nello spazio in modo più diretto ed autentico, un gruppo di studenti ha lavorato in equipe, per integrare al processo di produzione digitale un ulteriore intervento in 3D, sulle elaborazioni grafiche (realizzate dagli studenti della prof.ssa Elvira Todaro) degli abiti-scultura (creati dagli allievi del prof. Giuseppe Spatola).
Proprio l'avvento del 3D stereoscopico ha aperto nuovi orizzonti espressivi, permettendo al linguaggio delle immagini di arricchirsi ulteriormente della terza dimensione, nel tentativo di emulare l'occhio umano nella creazione e visualizzazione totale dello "spazio scenico".
Nellera dell'alta definizione del 4K - il doppio dell'attuale risoluzione HD -, le immagini sopravanzano e la grafica digitale padroneggia ovunque; in questo scenario diventano fondanti la continua ricerca e la sperimentazione visiva, le due forze di propulsione per istituzionalizzare la professione dello Scenografo, le cui competenze non possono prescindere dalla costante evoluzione di un lavoro creativo, che deve restare al passo con la tecnologia incalzante.
Oggi siamo difatti in competizione con l'industria cine-audiovisiva, sempre più digitalizzata.
Per rispondere a tali esigenze, la nostra professionalità di scenografi, progettisti, di illustratori e di artisti visivi deve necessariamente competere e soddisfare adeguatamente gli standard imposti dal mercato digitale. Come potersi orientare in questa società informatizzata? La direzione da prendere è presto solcata: il computer diventa un potente compagno di viaggio nella vita di tutti i giorni, che ci restituisce con l'evoluzione di programmi - sempre più semplici da apprendere e sempre più completi nei risultati - la libera capacità di espressione artistica e stilistica che in passato rimaneva ancora troppo legata ai limiti tecnologici ed agli ingenti investimenti, impossibili per i singoli professionisti.
Progettare in 3D significa quindi rafforzare l'oggetto della propria creatività, ciò che si vuole esprimere, attraverso la progettazione e la costruzione dello spazio scenico.
Le soluzioni espressive e le possibili collaborazioni con altre figure professionali sono tantissime, né è prova Vision Design, questo valido progetto interdisciplinare, che ha visto lo scorrere del flusso di lavoro dall'assemblaggio creativo di oggetti al disegno grafico 2D al modellamento 3D per i ritocchi finali delle texture.

PROGETTO INTERDISCIPLINARE

Elvira Malysheva Bottiglia, Collage Multimediale, 2013

Ideazione, progettazione e realizzazione a cura di Elvira Malysheva
Corso di Progettazione Multimediale, Prof.ssa E. Todaro
Abito Scultura di Concetta Caroleo Corso di Plastica Ornamentale, Prof. G. Spatola
Grafica 3D a cura di Marco Ronda Corso di Scenografia, Prof. C. Cosentino

IMAGE
PRODUCERS
Performance

NUOVE FRONTIERE DELLA VISIONE

Luca Pietro Vasta

È vero che ogni nuova forma d'arte è sempre accompagnata da una scoperta scientifica e tecnologica testimone di una evoluzione epocale. Questo è il senso di quanto affermava Kandinsky nel suo "Spirituale nell'arte". Così l'arte è figlia del proprio tempo e con esso deve rapportarsi e fare i conti.
La cultura del digitale ha oramai preso il sopravvento nel nostro abituale modo di agire e di vivere. Questa inesorabile infiltrazione della tecnologia nella nostra esistenza ha mutato, conseguentemente, non solo le abitudini ma soprattutto il linguaggio e la comunicazione (intesa ad ampio spettro). Quando parliamo di arte digitale si apre dinanzi a noi un mondo sconfinato in cui il concetto di Arte e quello di scienza sembrano, almeno all'inizio, essere confusi o addirittura sovrapposti. Questo perché è difficile separare il lavoro dell'artista (inteso, nella nostra immaginazione, ancora nei suoi aspetti classici – pittore, scultore, ecc) da chi utilizza con i medesimi risultati le elaborazioni al computer. A questo si aggiunga il discorso della facilità di riproduzione dell'opera digitale (cosa che non accadeva in passato, in cui l'opera d'arte proprio per la sua unicità diveniva modello indiscutibile e acquistava valore).
Per capire l'arte digitale, dunque, bisogna fare un passo in più; rompere definitivamente lo specchio di Alice e farsi sommergere dalle immagini fantastiche che esso ci riversa addosso. Con la nuova tecnologia si apre un mondo nuovo (o "mondi nuovi") in cui le possibilità di vivibilità e di riconoscibilità diventano pressoché infinite. È una nuova visione che ci viene indotta dalla scoperta di nuove probabilità espressive. Si tratta sempre di creare uno spazio libero in cui i concetti espressi dall'artista possono trovare una loro collocazione estetica ed essere manifesti al pubblico, ma in questo caso lo spazio creato è la risultante di una fusione di immagini già note, cercate, scaricate e rielaborate per arrotondarne le spigolosità culturali e renderle così disponibili a tutti. L'artista digitale è dunque in primo luogo un ricercatore di immagini e solo in un secondo tempo inizia la fase creativa vera e propria di cui il computer è prima mezzo e in seguito contenitore. È in questo scambio di prendere e ridare che l'opera accumula sovrapposizioni di significato, assumendo di volta in volta aspetti politici, di critica sociale, sarcastici, ecc. Il lavoro artistico, diffuso velocemente e condiviso diviene un nuovo modello aggregante che non abbisogna più di altro luogo se non quello di un monitor. L'arte con il digitale ritorna ad essere così un fenomeno di comunicazione e un punto di focalizzazione di culture ora non più così distanti aprendo altresì nuove frontiere della visione. Questo è lo specchio della nostra epoca. La performance degli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Catanzaro diventa così un momento di riflessione sulla contemporaneità, sull'arte come comunicazione. L'opera digitale, eterea così come la musica o la parola, prende vita in un contesto istituzionalizzato che ne confermi il valore di arte, per poi essere diffusa attraverso il canale telematico.

“I Fabbricanti di immagini” - Image Producers
Live Performance tra reale e digitale.
Siamo in un laboratorio di un gruppo di artisti, partecipiamo alla creazione di collage multimediali in tempo reale.
“Photoshop è come lo studio di un artista, dove vengono dedicati tempo e cura all’immagine nel processo di esplorazione creativa” (Eismann e Duggan 2008)

MULTIVISION
COMPOSITION
Multimedia Collage

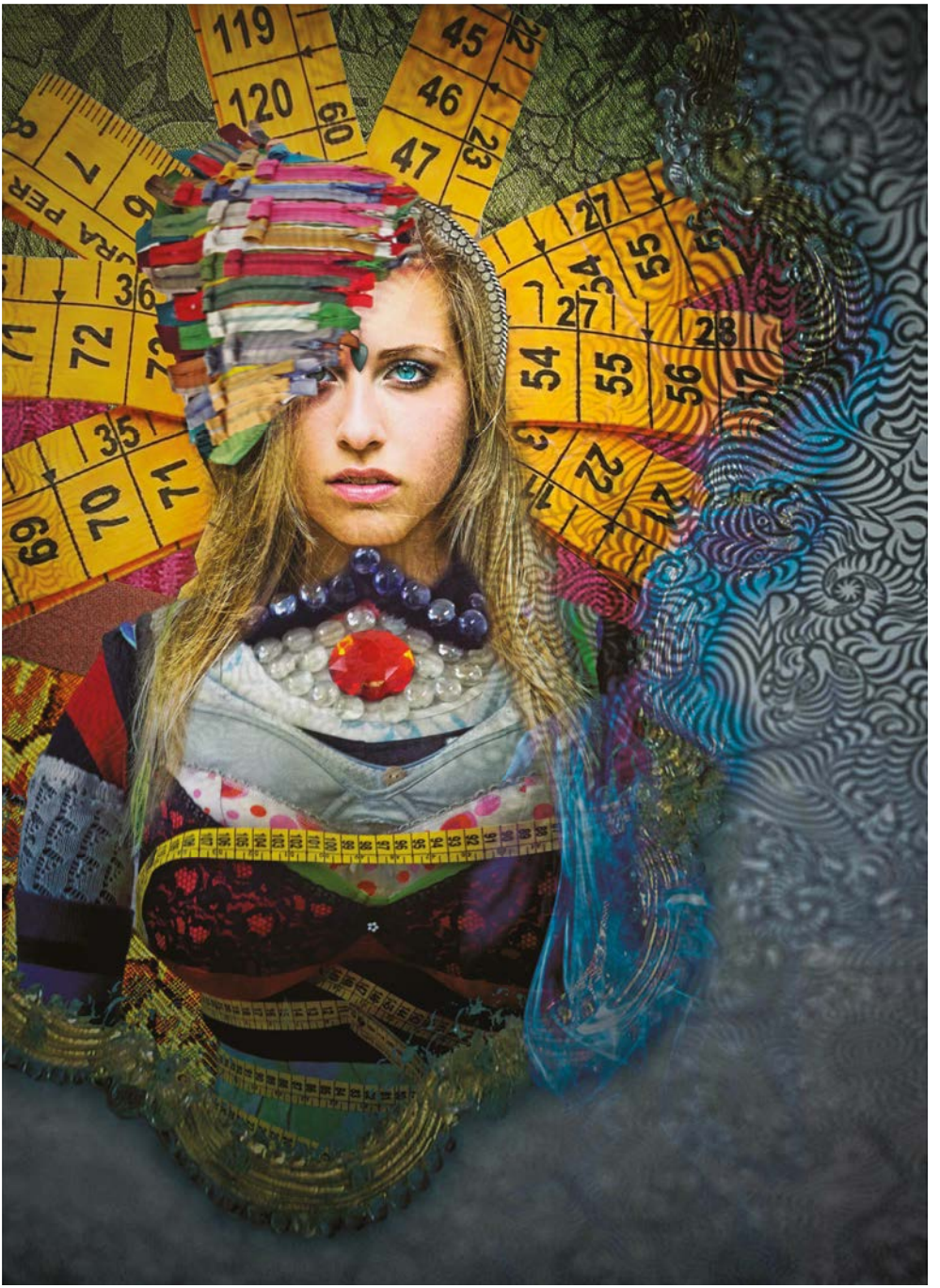
SOGNI LUCIDI

Simona Caramia

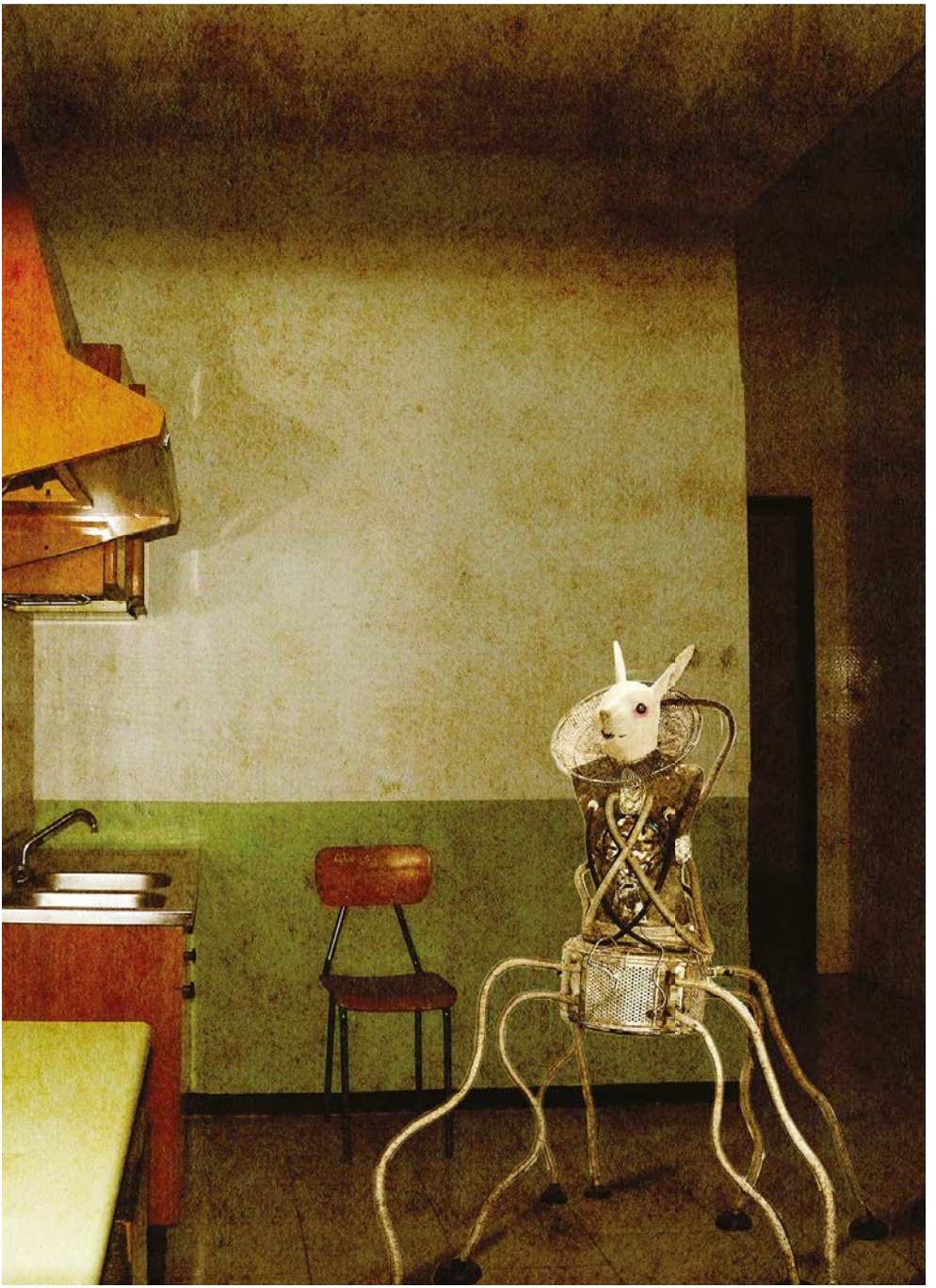
Ts'ui Pen credeva in infinite serie di tempo, in una rete crescente e vertiginosa di tempi divergenti, convergenti e paralleli. Questa trama di tempi che s'accostano, si biforcano, si tagliano o s'ignorano per secoli, co prende tutte le possibilità. Jorge Luis Borges

Continuamente sollecitati dai più disparati messaggi visivi, provenienti da ogni sorta di mezzo di comunicazione, viviamo in cerca di una fuga.. di una Vision Design che designi strutturalmente - e visivamente - un nuovo mondo.
Proprio come Ts'ui Pen ci perdiamo alla ricerca di "infinite serie di tempo" che "si biforcano" perpetuamente, verso innumerevoli futuri; attraverso una fitta trama di "sentieri" divergenti e convergenti, sotto il nostro sguardo tutto si trasforma in nuove immagini, che si esplicano mediante quella complessa trama che "comprende tutte le possibilità" insite nel reale e nella logica del pensiero.
Molti differenti approcci alla fisica ed alla cosmologia si imbattono nell'idea di multiverso, nell'esistenza di universi paralleli ed esterni al nostro, che convivono contemporaneamente.
E sebbene sia «virtualmente impossibile per una persona muoversi volontariamente da un universo all'altro», secondo quanto afferma il fisico Brian Greene, Vision Design trasporta incredibilmente artista e pubblico in scenari onirici, in mondi abitati da esseri post-umani, caratterizzati da tempi sospesi e da paesaggi futuribili o apocalittici.
Sono dimensioni alterate; variazioni dal quotidiano che raccontano del doppio; di quella creatura formalmente identica, ma sostanzialmente altra che abita - e si replica ne - il multiverso, che - forse - sottraendosi al fardello del tempo, attraversa il medesimo ciclo all'infinito.
In queste visioni apparentemente senza regole, l'animato e l'inanimato si scambiano di ruolo; la linearità dello spazio-tempo collassa, ponendo interrogativi esistenziali proprio sulla natura del tempo e dello spazio, giacché ogni azione o pensiero individuali si compiono in un momento determinato della vita universale.
Ponendosi quali creazioni di un mondo duplicato, i collage digitali di Vision Design lasciano intuire il volto intimo, ma innovativo dell'arte, che da un lato si fonda e rivela la vita inconscia dell'artista e dall'altro anticipa e prefigura i risultati della scienza, rendendo accessibili - attraverso la capacità visionaria ed immaginifica - persino gli aspetti più nascosti della realtà; permettendo di riconsiderare le categorie percettive, alla luce di entità e dati reali, di nuovi e vecchi quesiti complessi e di risposte incomplete, ma perfettibili.

Gina Mosca, *World Revolution, collage digitale, 2013 Abito scultura di Paola Lo Prete.*

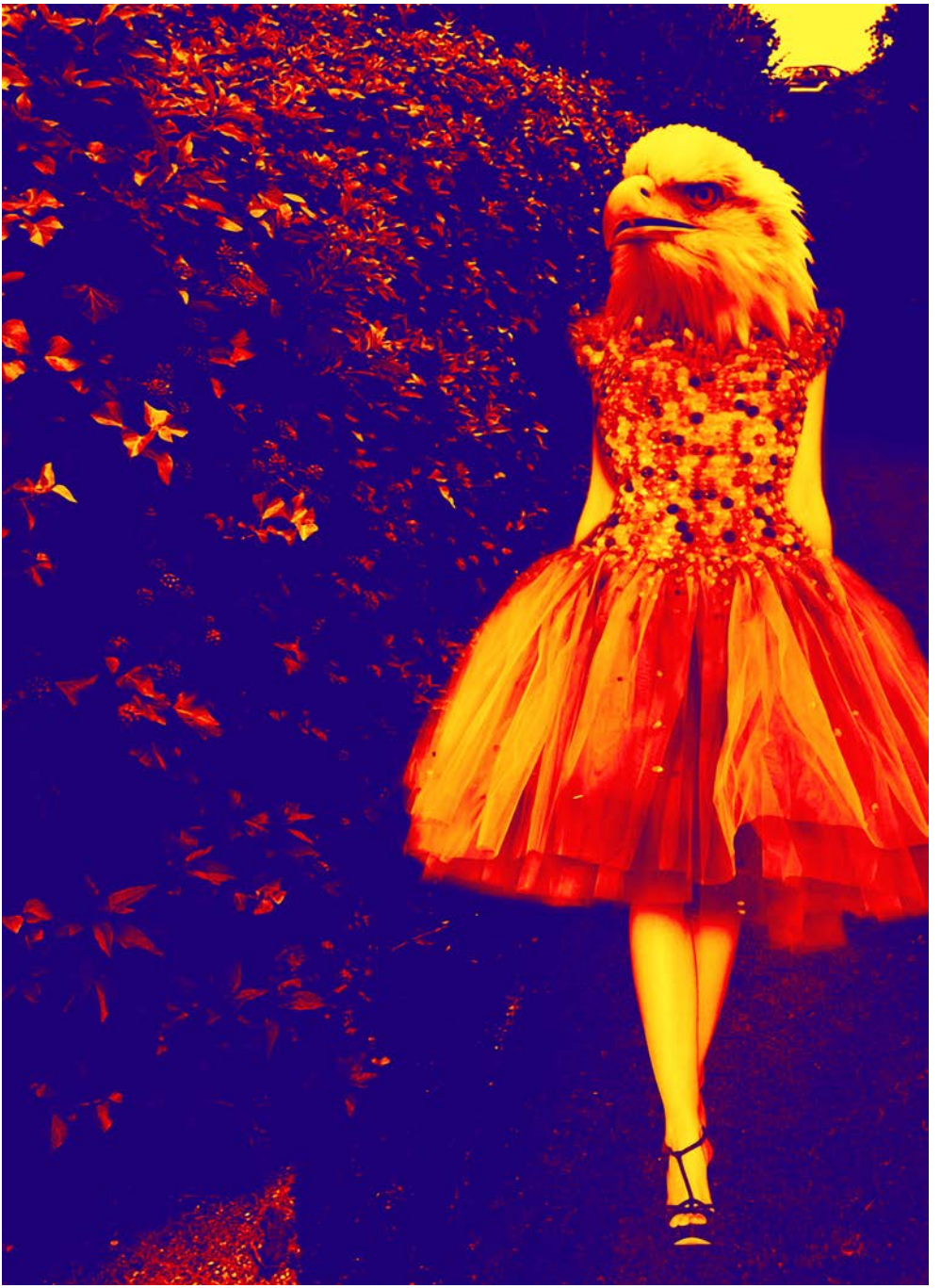


Steven Visciglie, *Lo specchio del sarto, collage digitale, 2013 - Abito scultura di Silvia Santoro*



Raffaele Colao, *Arthur, collage digitale, 2013* (particolare) - *Abito scultura di Nicola Bevacqua*

Vincenzo Piacente, *Melanconia, collage digitale, 2013 (particolare) Abito Scultura di Sebastiano Sessa*

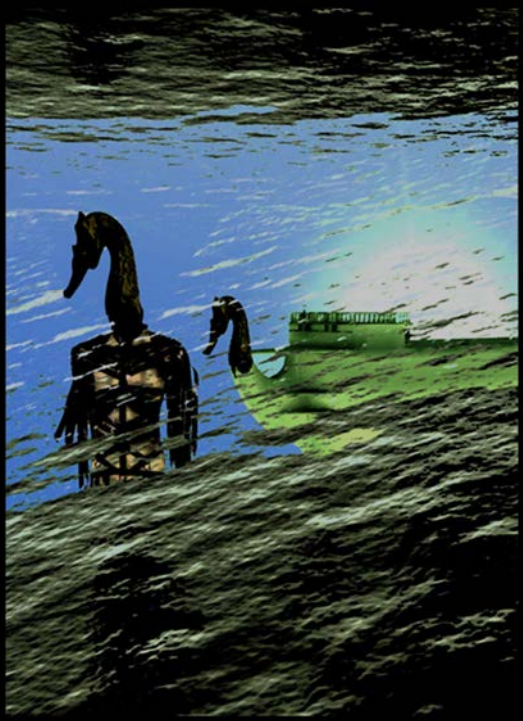


***Irene Gariano**, Purple Vision, collage digitale, 2013 - Abito di Caterina Fruci*

***Leonardo Cannistrà**, Pure White, collage digitale, 2013 - Abito di Leonardo Canistrà*

***Daniele Giglio**, Blue Jolly Joker, collage digitale, 2013 - Abito di Carmela Cosco*

***Vanessa Loria**, Over, collage digitale, 2013 - Grafica 3D Marco Ronda Abito di Simona Severino*



Finito di stamare nel mese di dicembre 2013
presso Grafiche Simone, Catanzaro per le Edizioni
Accademia di Belle Arti di Catanzaro