

Natalia Piccon

Digital Creative

La mia digital art

L'affermazione del computer come mezzo da impiegare nella nostra quotidianità nei settori più diversi è ormai ampiamente condivisa. Tuttavia, ammettere ed accettare che con un computer sia possibile produrre un'opera d'arte è attualmente ancora molto difficile.

Che il computer sia solo un mero strumento è quanto mai evidente: che nevichi o che ci sia il sole, questa scatola resta completamente insensibile a tutto ciò, con i suoi organi fatti di silicio, vetroresina, connettori, plastica, fili, metalli leggeri e pesanti.

Il computer è immobile e fermo, non fa ciò che lui vuole o che noi vogliamo; fa solo ciò che gli diciamo di fare e solo se ne è capace.

Attualmente il mondo dell'arte digitale è ancora in una fase iniziale, il cammino da percorrere è ancora lungo e, a mio avviso, siamo ancora in una fase di sperimentazione. Insomma il "bozzolo" digitale deve schiudersi lentamente, poichè oggi siamo ancora molto legati alla "pittura da cavalletto". Questo spiega, almeno parzialmente, la difficoltà dei galleristi a scremare il mondo della computer art dove è possibile trovare veramente di tutto: dal semplice fotomontaggio, ai frattali, al 3D, al fantasy.

Quali sono, allora, le strade da percorrere? Esistono delle figure di riferimento?

Non è mia intenzione rispondere esaustivamente a tali quesiti, ma voglio proporre qui delle considerazioni assolutamente personali che sono derivate e derivano dal concreto lavoro che ho affrontato in questi anni.

In primo luogo ritengo necessario che lo strumento informatico venga conquistato artisticamente: di fronte al monitor, bisogna imparare ad allenare lo sguardo, a valutare l'uso del colore, la creazione degli sfondi, la creazione e l'impiego dei pennelli, l'uso delle linee di composizione, le forme dell'immagine. Solo dopo aver acquisito la capacità di "comunicare" al computer la nostra immagine mentale scopriremo che questo strumento è un "aiutante" veramente insuperabile in grado di rielaborare per ore, o per giorni interi una determinata composizione.

La scelta del digitale è una scelta voluta: utilizzo la macchina e i relativi software dedicati alla pittura (Photoshop, Illustrator, Corel Painter) come i migliori strumenti per esprimermi e per esplorare straordinarie e illimitate possibilità artistiche.

Un principio che mi ha guidato nella composizione artistica digitale è quello della necessità interiore: forme, linee, colori li scelgo solo se in quel dato momento li sento interiormente affini al mio sentire. Ciò che conta è arrivare ad esprimere attraverso la tecnologia informatica il mio stato emozionale.

E' tutto in questa fusione tra stato interiore, idea creatrice e utilizzo del computer che si gioca la realizzazione di quella e solo quella composizione artistica. Ogni quadro, una volta terminato, acquista una sua unicità, una sua vita propria: è come se si staccasse da me diventando un soggetto indipendente. Una volta conclusa l'opera, posso decidere se stamparla utilizzando diverse tecniche e diversi supporti o se proiettarla su uno schermo mediante un classico proiettore.

Infine, alcune considerazioni sugli aspetti tecnici della computer art. Tecnicamente le "pennellate" vengono impresse mediante l'uso di una apposita penna su una tavola digitale (Wacom). E' in questa "tela virtuale" e mediante l'utilizzo di un software specifico che l'opera si realizza. E a mano a mano le linee, le forme e gli sfondi si costruiscono in una sorta di mosaico elettronico di pixel che è la cosiddetta opera digitale. Il pixel è l'elemento base dell'immagine digitale. Ma il pixel non è paragonabile al punto della pittura classica poichè quest'ultimo è il risultato dell'incontro di un supporto preesistente e di un oggetto preesistente. Il pixel è un linguaggio formalizzato, rende visibili dei modelli logici e matematici e non traduce alcuna realtà preesistente. In quest'ottica si può affermare che l'opera digitale è un'opera virtuale e dunque è un'opera ontologicamente nuova. Da un punto di vista prettamente cromatico, i pixel riescono a donare all'immagine digitale un intenso colore-luce difficilmente realizzabile con la "pittura da cavalletto".

www.nataliapiccon.it/ita2/miadigitalart.htm