



- HOME
- DIGITAL PERFORMANCE
- VIDEOMAPPING
- BIO AMM
- LIBRI
- MONTEVERDIPEDIA
-

Ennio Bianco racconta la creazione digitale “La Maschera del Tempo” di Mattia Casalegno e Maurizio Martuscello per il Teatro Verde/ Fondazione Cini, on line dall’8 ottobre

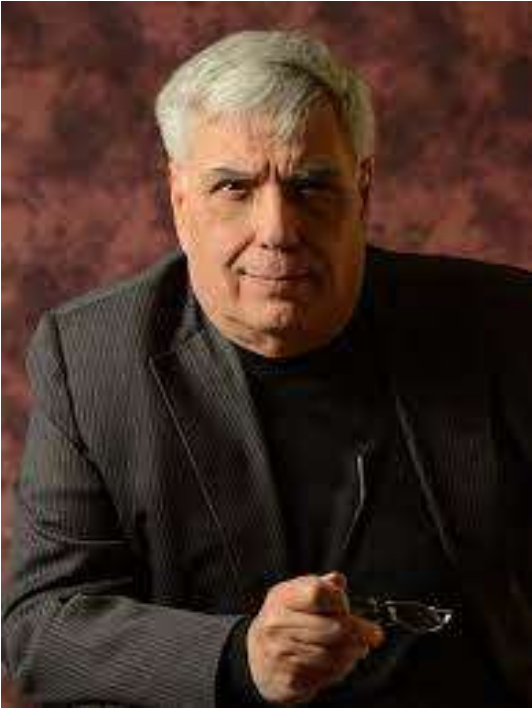
1576

Annamaria monteverdi/ Ottobre 8, 2022/ NEWS

Ennio Bianco, curatore, critico d’arte, esperto di arti digitali ha spiegato al pubblico il 29 settembre in occasione del’*ARCHiVe Online Academy | Talk Sulla creatività digitale*, il progetto **La Maschera del Tempo**, un’opera d’arte digitale prodotta dalla Fondazione Giorgio Cini e realizzata da **Mattia Casalegno e il sound artist Maurizio Martusciello aka Martux_m** con la collaborazione di **Amin Farah**, 3D designer.

Al centro è Il **Teatro Verde della Fondazione Giorgio Cini** riaperto alle visite la scorsa primavera, a seguito di un restauro: quell’anfiteatro dell’Isola di San Giorgio diventa ambientazione dell’opera **La Maschera del Tempo** nato dalla combinazione tra ricerche d’archivio, animazione 3D e **Intelligenza Artificiale**.

Ecco alcuni momenti del talk di Ennio Bianco.



Ennio Bianco curatore del progetto

“Una grande evoluzione sta avvenendo in questo periodo: riguarda soprattutto gli strumenti resi disponibili dalla Intelligenza Artificiale. Qualunque software si è potenziato in modo imprevedibile grazie alla AI. Nell’ultimo periodo sui giornali non si è parlato che di **NFT, blockchain e metaverso**. Ma l’arte ha bisogno di altro. Il metaverso è qualcosa che non è ancora presente, siamo agli albori di un suo sviluppo. A mio avviso c’è un entusiasmo esagerato intorno a questo. Prima dovrebbe esserci una definizione consensuale, una descrizione coerente. Si dovrebbero valutare i limiti delle infrastrutture di comunicazione e di calcolo attuali.

Cosa è cambiato? Cosa sono questi software? Sono delle applicazioni formidabili e che permettono di creare e movimentare degli Umani digitali altamente realistici e poi architetture e biomi di qualità cinematografica. Nelle ultime settimane sono letteralmente esplose le applicazioni di “**text-to-image**”!

Si tratta di un dialogo testuale che permette a un Modello elaborare un’immagine. Si introduce un testo, un prompt, una didascalia, e dei grandi modelli fondativi di Open Ai o Google restituiscono immagini di qualità altissima, che sono delle illustrazioni del testo introdotto. Questi software sono esplosi letteralmente.

L’opera di Mattia Casalegno e Maurizio Martuscello (aka Martrux_m) tiene conto di questo panorama tecnologico, come dell’uso sapiente dei droni, della fotogrammetria per la digitalizzazione 3D del Teatro Verde, completamente digitalizzato appunto con i Droni di Factum Arte; e poi sono state introdotte le affascinanti creazioni di Amin Farah, un fashion artist, straordinario creatore di costumi 3D. Ma è un errore considerare che l’opera audiovisuale sia solo una spettacolarizzazione degli strumenti e delle novità tecnologiche. E’ frutto di una progettualità, di una scrittura, di uno story board di lungo periodo. I due artisti si sono lasciati trascinare da tante cose. Le fonti erano la consultazione degli Archivi dell’Istituto per il teatro e del melodramma della Fondazione Cini, che ha messo a disposizione disegni, bozzetti sui costumi del mito greco del Minotauro, della commedia dell’arte goldoniana; ma ancora di più la fonte principale è stata la spinta creativa venuta dalle emozioni che hanno provato visitando prima del restauro, il ventre del teatro, i camerini, le maschere impolverate, i personaggi.

I due artisti si sono ispirati soprattutto al Minotauro e al suo mito. Nel video troviamo un vero laboratorio ipertecnologico che è quello di Dedalo: lì si crea con robot, stampanti 3D, persino console di videogiochi. E’ in corso la riproduzione di oggetti sacri in serie. Uno scenario che non dovrebbe sorprendere. Il rapporto di Dedalo con la tecnologia non è legato solo alle ali che lui ha costruito per il figlio Icaro, ma al fatto che ha costruito anche gli agalmata, statue divinità, dei proto-automi diremo oggi. Questa è la chiave di lettura principale, ma le citazioni sono molteplici. In tutte le scene ci sono vari rimandi, alla simbologia esoterica.

C’è nel lavoro una trasfigurazione del Teatro Verde. La natura ribellata all’antropocentrismo. C’è una officina infernale di sotto e sopra la società, i personaggi della Commedia dell’Arte

L’arte digitale secondo me non è fatta di NFT, di meme, di pupazzi che si muovono nei proto-metaversi. Per il momento tutto questo è poco interessante e la convinzione l’ho avuta vedendo la produzione di molti artisti in diversi Festival internazionali. Questi si sono affermati con opere impegnative realizzate con l’Ai. Questi nuovi

strumenti, basati sull'AI, promuoveranno sicuramente un ulteriore sviluppo importante del panorama tecnologico. Tuttavia l'Arte digitale, come nuovo media, in fondo attinge alle stesse fonti a cui l'arte ha attinto da sempre: ai miti, alle allegorie, alle metafore. Si caratterizza anche per lo stupore creato dalle immagini elettroniche, un fattore che permette di comunicare a tutti, soprattutto ai giovani nativi digitali. Lo stupore è l'ingrediente di un linguaggio universale. E poi c'è la rapidità e facilità della creazione, con Ai si possono creare velocemente immagini sorprendenti. Tuttavia quando un artista inizia a pensare oltre i confini della tecnica, oltre i tecnicismi, l'intelligenza artificiale non è all'altezza di un essere umano. Per ottenere qualcosa di significativo servono persone e artisti veri.



