

DIGITAL ART

FACTORY



PALLADINO EDITORE

DIGITAL ART FACTORY

a cura di eva czerkl

PALLADINO EDITORE

DIGITAL ART FACTORY
Roma, Palazzo Velli Eventi
13-23 settembre 2018

Ideazione, coordinamento artistico e
testo introduttivo di Eva Czerkl

Immagine copertina
Alan Spazzali

CASALE DEL GIGLIO
GALLERIA D'ARTES

© degli Autori
© 2018 Palladino Editore
Via Colle delle Api 170
Campobasso

ISBN 978-88-8460-353-1

nykolai aleksander
alessandro bavari
billa bozem
william davide brio
charlie davoli
angelo de francisco
maurizio di carlo
estine estenfelder
eleni gratsou
mihai grosu
karl hammer
jorge johnson
john kok
mann
jean-luc martino
nálön
marles odehnal
dimitra papadimitriou
leonid ponomarenko
massimiliano ranulo
hans reefman
elena rivautella
elena romenkova
jaya suberg
alan spazzali
siv storøy
charles van lith
alessandra vinotto
alessandro wesch
syporca whandal
sinaida wolf
zycrei

Il fotografo Paul Strand, disse una volta: "Il mondo dell'artista è sconfinato, lo si può trovare ovunque, lontano da dove vive o a pochi passi di distanza. È sempre sulla sua soglia". Mai stato più vero di oggi. E questa mostra non fa che confermarlo. Coloro che ne fanno parte – pittori, fotografi, designer, stilisti di moda, matematici, architetti, musicisti, videomaker – provengono da realtà a volte assai lontane tra di loro, e non solo geograficamente parlando. Quello che hanno in comune è l'irresistibile fascino che subiscono tutti indistintamente per le potenzialità offerte alla loro creatività dai nuovi mezzi tecnologici. Spesso l'interazione tra la loro stessa attività e la manipolazione delle immagini, porta a dei risultati artistici inaspettati, carichi di magia e di nuove esaltanti suggestioni.

In tal senso, si è voluto dare spazio, oltre che ai lavori digitali, anche a una serie di brevissimi video, o *motion*, creati da alcuni di loro come piccoli esercizi, giochi e sperimentazioni. Non ci troviamo dopotutto all'interno di una "Factory"? Un altro spazio è dedicato a coloro che hanno già una certa familiarità con il *medium*, ma in particolare a una speciale proiezione di due autentiche chicche dell'artista e videomaker ALESSANDRO BAVARI, il pluripremiato "Metachaos" e il surreale "Arturo".

Più che focalizzarsi sulle evoluzioni più avveniristiche, l'intento della rassegna è di offrire una panoramica di tutte quelle realtà nelle quali le rispettive espressioni artistiche, a partire dalle più tradizionali, hanno trovato nuovi impulsi e realizzazioni attraverso l'utilizzo parziale o totale delle moderne tecnologie computerizzate.

Paul Strand once said, "The artist's world is limitless. It can be found anywhere, far from where he lives or a few feet away. It is always on his doorstep". Never was this more true than today. And this exhibition does nothing but confirm it. Those who are part of it – painters, photographers, designers, fashion stylists, mathematicians, architects, musicians, video makers – come from realities that are sometimes very distant from each other, and not just geographically speaking. What they all have in common is to be irresistibly fascinated by the potential offered to their creativity by the new technological means. The interaction between their own activity and the manipulation of images, leads often to unexpected artistic results, full of magic and new exciting suggestions.

We thought, in this regard, to give space, as well as to digital works, to a series of very short videos, or motion, created by some of them as small exercises, games and experiments. Aren't we after all in a "Factory"? Another space is dedicated to those who are more familiar with the medium, but in particular to a "special" screening of two real gems by artist and videomaker ALESSANDRO BAVARI, the multi-award winning "Metachaos" and the surreal "Arturo".

This exhibition project, rather than focusing on the most futuristic evolutions, aims to offer an overview of all those realities in which the respective artistic expressions, starting from the most traditional ones, have found new impulses and achievements through the partial or total use of modern computer technology.

L'arte sta cambiando. Il mondo sta cambiando. Un giorno non molto lontano entrambi non saranno più come li abbiamo conosciuti sinora. L'atteggiamento dinosaurico di rifiuto da parte dei nostalgici non può evitare che questo accada. La grande rivoluzione del digitale che sta rovesciando l'idea stessa dell'arte, è iniziata già da parecchio e procede a grandi passi con l'evolversi delle tecnologie via via più sofisticate. Il nuovo modo di fare arte è caratterizzato dal fatto di non essere mai statico ma in continuo mutamento. I nomi che gli si attribuiscono di volta in volta cambiano in relazione alla proliferazione e manipolazione dei nuovi media da parte degli artisti, gli unici, secondo la fortunata citazione di McLuhan ('Gli Strumenti del Comunicare') "in grado di fronteggiare impunemente la tecnologia". A dettare i continui cambiamenti non sono più tavole o tele o pigmenti e leganti ma l'incessante propagazione di nuovi hardware e software.

Pensare a un'arte senza materia e senza quel 'lavoro con le mani' che ha sempre contraddistinto l'artista è difficile. Ma anche se si chiamerà in un altro modo invece che arte, e su questo i pareri sono immancabilmente controversi, non c'è dubbio che la rivoluzione digitale sta modificando la creazione delle immagini e la loro diffusione. Proprio come la fotografia, che non ha mai sostituito la pittura ma si è invece affermata come mezzo espressivo autonomo, l'arte digitale sta diventando una forma artistica indipendente.

Prima dell'esplosione di questi ultimi anni, l'arte digitale e le sue derivazioni, sono sempre state relegate in secondo piano rispetto alle forme d'arte tradizionali, come a suo tempo era già accaduto con la fotografia. Come se non fosse difficile e non richiedesse abilità, fantasia e talento, creare o modificare immagini al computer o immortalare l'attimo giusto e il soggetto giusto con la macchina fotografica. Il photoshop o qualsiasi altro tipo di software non funziona senza l'intervento di un cervello ispirato e senza la giusta abilità nell'utilizzo di filtri, livelli e colori;

Art is changing. The world is changing. Someday soon both will no longer be the way we have known them so far. The dinosauric reluctant attitude by anyone nostalgic can not prevent this from happening. The great digital revolution which is overthrowing the very idea of art has already begun a long time and is rapidly moving forward with the evolution of the more and more sophisticated technologies. The new way of making art is characterized by the fact that it is never static but constantly transforming. The names it is given from time to time change in relation to the proliferation and manipulation of new media by the artists, the only ones, according to the inspired quote by McLuhan ('The Tools of Communication') "able to face technology with impunity". The continuous changes are no longer dictated by boards or canvases or pigments and binders, but by the incessant propagation of new hardware and software.

It's difficult to think of an art without matter and without that 'work with hands' that has always characterised the artist. But even if it will be called in another way instead of art, and on this the opinions are unfailingly controversial, there is no doubt that the digital revolution is modifying the creation of images and their distribution. Just like photography, which has never replaced painting but has instead established itself as an autonomous means of expression, digital art is becoming an independent form of art.

Before the explosion of these last years, digital art and its derivations have always been confined to the background in comparison with the traditional forms of art, as well as it had happened at the time with photography. As if it were not difficult and it did not require skills, imagination and talent to create or edit images on the computer or to capture the right moment and the right subject with the camera. The photoshop or any other type of software does not work without the intervention of an inspired brain and without the right ability in using filters, levels

come è anche vero che per fare uno scatto memorabile non basta avere una fotocamera super sofisticata. In ogni caso la bravura dell'artista non va misurata in base alla qualità del software utilizzato o alla marca dei colori e dei pennelli tradizionali, o comunque non solo. Quello che conta è il risultato finale.

L'arte é arte, con qualsiasi mezzo essa venga creata.

A chi dice il contrario bisognerebbe chiedere una volta di più: cos'è l'arte, cosa significa fare arte? È una di quelle domande per le quali non è mai esistita un'unica risposta. Oggi più che mai.

Eva Czerkl

and colors; as well as it is true that to make a memorable shot is not enough to have a super sophisticated camera. In any case, the artist's skills should not be measured by the quality of the software or by the brand of the traditional colors and brushes, or in any case not only by that. What matters is the final outcome. Art is art, by whatever means it is created.

Those who say otherwise, one should ask once more: what is art, what does it mean to make art? It is one of those questions for which there has never been a single answer. To day more than ever.

Eva Czerkl

OPEREWORKS

CHARLIE DAVOLI



Maude Hope, 2016, fotomontaggio digitale, 60x60 cm

ANGELO DE FRANCISCO



Sfere sulla città, 2018, stampa su carta cotone Baryta su dibond, 50 x37,50 cm

william davide brio

"The Danse Macabre", la serie a cui appartengono i lavori in mostra, è un suo progetto che ancora una volta affronta un tema politico: la disgregazione delle democrazie, la lotta per il Potere e il doppio giro di valzer che viene fatto per sedurre sostenitori e folle facilmente influenzabili che nulla imparano dal passato, non redendosi conto che ogni forma di negazione di inclusività è solo un insuccesso già in partenza. "Tutti i re del mondo e chi nel mondo è potente facciano attenzione, ed anche i chierici, e tutte le potestà: diventino come bambini, lascino ciò che è vano." (Anonimo)

"The Danse Macabre", the series to which the works in exhibition belong, is a project of his that once again deals with a political theme: the disintegration of democracies, the struggle for power and the double waltz that is done to seduce supporters and easily influenced crowds who learn nothing from the past, not realizing that each form of denial of inclusiveness is only a failure already at the start. "All the kings of the world and those in the world who are powerful pay attention, and also the clerics, and all the powers: become they like children, leave they what is vain." (Anonymous)

www.ello.co/williamdavidebrio
www.instagram.com/williamdavidebrio_official
williamdavidebrio@gmail.com

charlie davoli (Riccardo Schirizzi)

È nato a Singapore 42 anni fa. La sua visione palesa un forte senso dell'equilibrio degli elementi e dei gesti: la dualità delle materie e delle forme si traduce nella polarizzazione di due essenze diverse e parallele ma nella riflessione dell'una nell'altra. Le sue influenze sono, come dice lui stesso, una fusione chimerica delle scie metafisiche di De Chirico, delle geometrie Bauhaus e della cultura pop di Warhol e Lichtenstein. Tutti mescolati insieme con un tocco di sci-fi retro.

He was born in Singapore 42 years ago. His vision reveals a strong sense of balance of elements and gestures: the duality of matters and forms is translated into the polarization of two different and parallel essences but in the reflection of one in the other. His influences are, as he says himself, a chimeric fusion of the metaphysical trails of De Chirico, of the Bauhaus geometries and of the pop culture of Warhol and Lichtenstein. All mixed together with a touch of sci-fi retro.

www.charliedavoli.com
www.facebook.com/CharlieDavoliPhotograph
charliedavoli@yahoo.com

angelo de francisco

È nato a Milano, dove risiede e lavora. In precedenza pittore, la sua opera digitale nasce ai primordi di questo nuovo millennio. Foto e video sono il tessuto su cui si articola questa nuova ricerca. Il computer diviene la matrice che dà vita alle sue nuove opere. De Francisco brucia i tempi della fotografia e dipinge con colori computerizzati. La macchina fotografica è solo un pretesto per catturare immagini ad alta risoluzione, che poi vengono immesse in una alchimia computerizzata da cui rinascono rielaborate e cariche di nuova vita. Oltre ai lavori digitali, egli presenta anche dei video.

Born in Milano, where he lives and works. Previously a painter, his digital artwork was begun at the dawn of the new Millennium. Photos and videos became the substance of this new project and the computer was the matrix that gave life to his new works. De Francisco speeded up the photography timing and painted by computerized colours. The camera was only as a vehicle to capture the images, that were then inserted in a computerized alchemy from which they emerged transformed and full of new life, his explorations. In addition to his digital works he presents also some videos.

www.angelodefrancisco.com
a.defrancisco@tin.it

maurizio di carlo

Nato a Roma, la sua passione grafica inizia a metà degli anni '90 quando crea copertine per le cassette musicali. Quindi scopre il programma di grafica Bryce 3D e si ispira alle copertine di diversi artisti. Presto si avvicina alla fotografia ma la grande passione scoppia alla fine degli anni 2000 quando scopre la reflex digitale. Ha partecipato a diverse collettive in Italia e all'estero, e ha ricevuto alcuni premi e riconoscimenti. È appassionato di arte gotica e dark.

Born in Rome, his graphic passion began in the mid-90s when he created covers for music cassettes. Then he discovers the Bryce 3D graphics program and is inspired by the covers of different artists. Soon he approaches photography but the great passion breaks out in the late 2000s when he discovers the digital SLR. He has participated in several group exhibitions in Italy and abroad, and has received some awards and recognitions. He is passionate about gothic and dark art.

www.mauriziodicarlo.com
www.facebook.com/digitalartofmauriziodicarlo
mrzdicarlo@alice.it

