

seguiaci anche su



**MONTE
DEI PASCHI
DI SIENA**
BANCA DAL 1472

...*“Della digitalizzazione”*...

Art Weekly Report

15 Luglio 2013

n. 164





In ogni secolo gli esseri umani hanno pensato di aver capito definitivamente l'Universo e, in ogni secolo, si è capito che avevano sbagliato. Da ciò segue che l'unica cosa certa che possiamo dire oggi sulle nostre attuali conoscenze è che sono sbagliate.

(da Grande come l'universo, Saggi sulla scienza)

Isaac Asimov



Isaac Asimov

Le tre leggi di Asimov della robotica:

- 1) Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, un essere umano riceva danno.*
- 2) Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non contravvengano alla Prima Legge.*
- 3) Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima o con la Seconda Legge.*

L'arte digitale

Cos'è l'arte digitale?

Una definizione formale di arte digitale non è mai stata prodotta in ambito accademico.

L'arte digitale è classificabile tra le new media arts, forme di espressione artistica in cui lo strumento creativo o espressivo attinge dalle nuove tecnologie: elettronica, informatica, telecomunicazioni, biotecnologie.

L'arte digitale attinge i mezzi espressivi dalle tecnologie digitali e diventa l'arte computer-based a partire dalle prime sperimentazioni degli anni settanta fino ai più recenti sviluppi. Un'interpretazione di questo concetto è fornita dal primo museo al mondo dedicato al tema: l'Austin Museum of Digital Art in Texas, secondo cui questa rappresenta "l'arte che utilizza la tecnologia digitale come processo, come prodotto o come soggetto." Tutti i processi produttivi dell'uomo sono stati rivoluzionati dall'avvento delle tecnologie digitali, anche il processo creativo degli artisti.



Esempio di digital painting di paesaggio

L'esempio più rappresentativo è la computer grafica (CG), cioè la tecnica di creazione o manipolazione di immagini statiche o in movimento per mezzo di software dedicati, tra cui spicca il celebre Adobe Photoshop. Un'importante applicazione della CG è il digital painting. Le tecnologie delle più diffuse applicazioni software di disegno si sono evolute al punto da consentire una riproduzione estremamente accurata degli effetti di tecniche tradizionali come acquarelli, pittura ad olio e molte altre. Questi strumenti, messi in mano agli artisti di nuove generazioni, stanno sostituendo quelli tradizionali perché i vantaggi offerti dalle piattaforme digitali in termini di costo e tempo sono illimitati. Il sito www.deviart.com offre una vasta raccolta di digital painting e di altre forme di arte digitale liberamente scaricabili. La tecnologia digitale ha pesantemente influito anche sui processi creativi legati all'arte generativa amplificandone le potenzialità in maniera esponenziale. L'arte generativa è l'arte in cui l'opera non è realizzata direttamente dall'uomo ma da un sistema automatico programmato dall'uomo; il computer è per sua natura lo strumento ideale per questo fine: l'artista, esperto di tecnologia informatica e di altri campi come matematica, fisica, statistica, programma il computer tramite un algoritmo, affinché realizzi immagini o video.



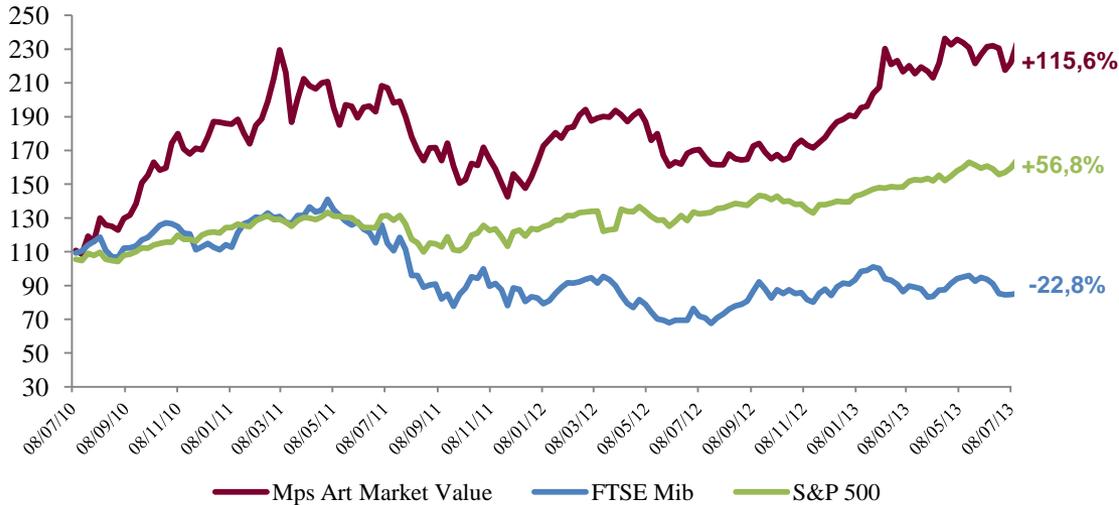
Esempio di arte generativa realizzata al computer.

Il computer è per sua natura lo strumento ideale per questo fine: l'artista, esperto di tecnologia informatica e di altri campi come matematica, fisica, statistica, programma il computer tramite un algoritmo, affinché realizzi immagini o video. L'arte generativa realizzata attraverso l'uso del computer è talvolta chiamata arte algoritmica. La tecnologia non è solo mezzo di espressione creativa, può esserne anche il prodotto. I supporti digitali hanno espanso il dizionario dei media tradizionali per mezzo della sempre più forte interattività tra uomo e macchina. Molti critici cominciano a credere che anche un videogame, grazie alla presenza di elementi creativi come grafica e musica, possa essere considerato un'opera d'arte (digitale), e altrettanto un sito internet. (Tommaso Cavicchioli)



Screenshot del videogame Assassin's Creed. I videogame sono una forma d'arte?

Andamento mensile del Mps Art Market Value Index degli ultimi tre anni (15/07/2010 – 15/07/2013)



Matrice di correlazione

(X): MPS Index Vs. S&P 500

(Y): MPS Index Vs. FTSE Mib

X	Y
+78,5%	+9,4%

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sqrt{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 \sum_{i=1}^n (y_i - \bar{y})^2}}$$

Fonte: Il grafico è frutto di elaborazione dell'Area Research, sulla base di dati provenienti da info provider.

Il rendimento espresso dall'**MPS Art Market Value Index** resta superiore agli altri due indici considerati, raggiungendo nel triennio la *performance* del **+115,6%**, rispetto al **+56,8%** dello **S&P500** e al dato del **-22,8%** di **Piazza Affari**.

Con riferimento alle performance dei 3 indici dall'inizio dell'anno (01/01/2013) ad oggi, si registrano le seguenti variazioni: miglior performer il **MPS Art Market Value Index (+43,3%)** seguito dal **S&P500 (+33,6%)**, chiude il **Ftse Mib (+3,0%)**.

L'analisi mensile del **MPS Art Market Value Index*** mostra negli ultimi tre anni (Luglio 2010 – Luglio 2013) una **correlazione** con il **Ftse Mib** diretta (+9,4%)**; rimane positivamente correlato con il principale indice del mercato americano (S&P 500), il dato aggiornato sull'ultima settimana si attesta a: **+78,5%**.

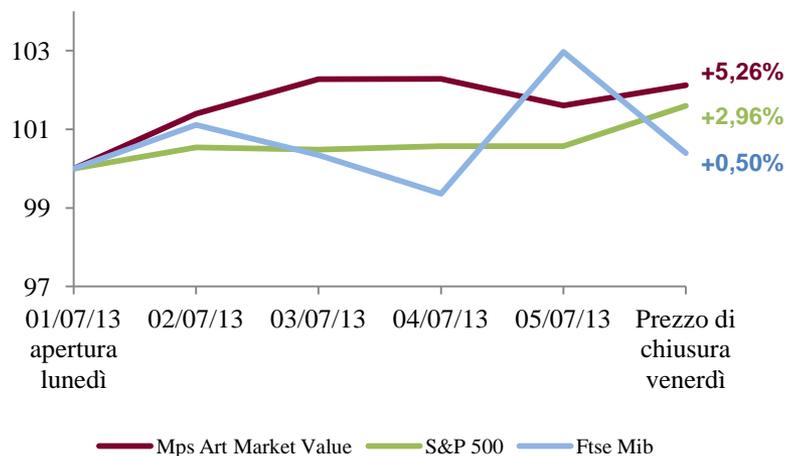
* Indice costruito su un paniere di 10 società quotate su mercati finanziari internazionali e operanti nel comparto artistico, ponderato per le capitalizzazioni medie giornaliere; l'indice è espresso in dollari poiché il fatturato del mercato artistico è realizzato prevalentemente in tale valuta (principio di competenza territoriale).

** Tutti e tre gli indici sono espressi in dollari

Andamento settimanale del Mps Art Market Value Index (08/07/2013 al 12/07/2013)



Settimana **positiva** per il **Mps Art Market Value Index (+5,26%)**, segue il principale listino americano **S&P 500 (+2,96%)**, e piazza affari, che registra una leggera salita **FTSE Mib 500 (+0,50%)**. Tra le aste della settimana da segnalare per **Sotheby's** la **“Modern & Post-War British Art”**, battuta a Londra per **7,6** milioni di sterline. Spicca l'opera di Ben Nicholson, **O.M. October 61**, aggiudicata per **1,08** milioni di sterline e proveniente dalla galleria Tate, bene anche la scultura con l'opera **Dame Elisabeth Frink, R.A. Horse and Rider**, aggiudicata per **566** mila sterline. Oltre **22,2** milioni di sterline è la cifra battuta da **Christie's** nella **“Important Victorian & British Impressionist Art”** battuta a Londra l'11 luglio 2013, durante l'asta sono stati battuti ben **10** record mondiali per opere prestigiose. Per quanto riguarda i tassi di sold, spiccano le opere di qualità realizzando un **93%** per valore e un **58%** per lotti.



Fonte: Il grafico è frutto di elaborazione dell'Area Research, sulla base di dati provenienti da info provider.

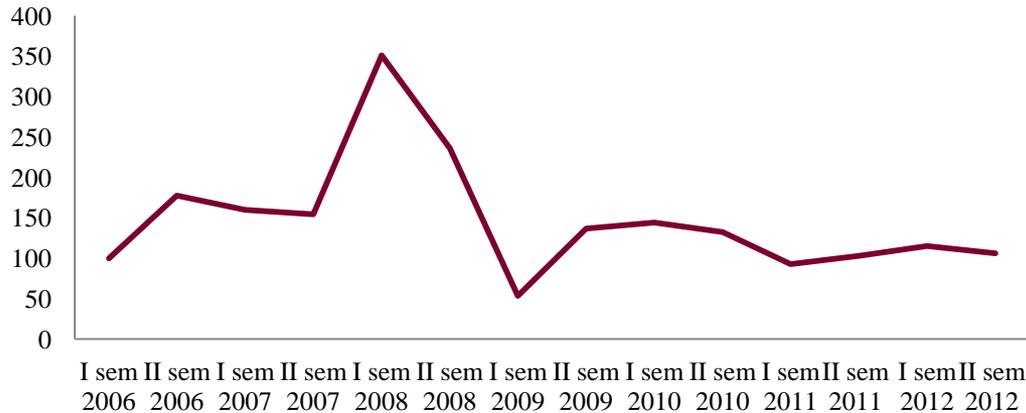
Leggermente positivo il **FTSE Mib (+0,50%)**. Il mercato continua ad essere penalizzato dalle vicende politiche interne e dalla debolezza dei titoli del settore bancario. Sul fronte macro, Codogno, direttore del dipartimento di analisi economica del Tesoro, ha dichiarato che è possibile un calo del Pil pari all'1,9% nel 2013, mentre nel 2014 il PIL potrebbe crescere di oltre lo 0,7%. La ripresa è attesa per il quarto trimestre.

In rialzo la chiusura settimanale dello **S&P 500 (+2,96%)**, contesto di rialzo generalizzato a livello globale. Le parole di Bernanke hanno tranquillizzato gli investitori sul mantenimento delle misure di stimolo da parte della Fed contribuendo al proseguimento del recupero dei corsi azionari in atto ormai da fine giugno. Dal lato macro, le richieste di sussidi settimanali per la disoccupazione sono risultati maggiori delle attese. Il dato potrebbe però essere stato inficiato dall'effetto destagionalizzazione nella settimana del ponte lungo dell'Independence Day. Infine da segnalare che un gruppo bipartisan di esponenti del Congresso hanno presentato ieri un disegno di legge finalizzato a reintrodurre quella che il gruppo stesso ha definito il **“21st Century Glass-Steagall Act”**, ossia il principio della separazione tra banca commerciale e banca di investimento, concedendo alle banche 5 anni di tempo per implementarlo.

Andamento semestrale del Mps Art Global Painting Index degli ultimi sei anni (01/01/2006 – 31/12/2012)



Mps Global Painting Art Index



Fonte: il grafico è frutto di elaborazione dell'Area Research, sulla base di dati provenienti dai siti delle principali case d'aste.

Il catalogo fa la differenza: la clientela è molto più attenta ed esigente rispetto alla fase euforica del 2008, il **tasso di unsold medio staziona nella regione del 22,7% per lotto**, testimoniando un livello di aspettative molto alto.

La sostanziale stabilità del \$ sulle altre due valute nel semestre, non porta effetti valuta nella performance complessiva dell'indice globale.

I risultati consuntivi del **II semestre 2012** mostrano numerosi fattori positivi e un ritrovato clima di fiducia dopo la fase di assestamento degli ultimi 3 anni: il **MPS Global Painting index** è in leggera crescita del **+3,4%** sul secondo semestre 2011. Tuttavia il mercato resta ancora lontano dal picco del 2008, favorito dal boom dell'arte contemporanea e dall'effetto valuta. In questo semestre la crescita è stata trascinata dai comparti Old Master e Post War, in controtendenza il Pre-war che registra una contrazione: **Mps Art Post War Index (+31,3%** su II semestre 2011), **Mps Art Pre War Index (-12,11%** su II semestre 2011), **Mps Art Old Masters e XIX sec. Index (-12,11%** su II semestre 2011).

Confronto
II sem 2012
VS
II sem 2011
+3,4%

Per poter accedere a tutti i lavori sul mercato dell'arte visita il sito:
<http://www.mps.it/Investor+Relations/ResearchAnalysis/Settori/MercatoArte/default.htm>



**Sir Edward Coley Burne-Jones –
Love among the ruins**
11 luglio 2013
Christie's – Londra
Important Victorian & British Impressionist Art
Stima: £ 3.000.000 - £ 5.000.000
Aggiudicato: £14.845.875

Laurence Stephen Lowry - Industrial landscape

10 luglio 2013
Christie's - Londra
Modern British Art Evening Sale
Stima: £800.000 - £1.200.000
Aggiudicato: £935.475

Laurence Stephen Lowry – Family group

10 luglio 2013
Christie's – Londra
Modern British Art Evening Sale
Stima: £400.000 - £600.000
Aggiudicato: £553.875

Frederic Lord Leighton - An athlete wrestling with a python

11 luglio 2013
Christie's – Londra
Important Victorian & British Impressionist Art
Stima: £250.000 - £350.000
Aggiudicato: £493.875

**Sir John Everett Millais – Portrait of Lady Campbell,
Née Nina Lehmann**

11 luglio 2013
Christie's – Londra
Important Victorian & British Impressionist Art
Stima: £400.000 - £500.000
Aggiudicato: £481.875



**Sir John Everett Millais -
Sisters**
11 luglio 2013
Christie's - Londra
*Important Victorian & British
Impressionist Art*
Stima: £2.000.000 - £3.000.000
Aggiudicato: £2.301.875



**Ben Nicholson -
OCT 61
(MICENAE AXE BLUE)**
11 luglio 2013
Sotheby's - Londra
Modern & Post War British Art
Stima: £1.000.000 - £1.500.000
Aggiudicato: £1.082.500

**Samuel John Peploe - Black bottle, napkin and
green apples**
10 luglio 2013
Christie's - Londra
Modern British Art Evening Sale
Stima: £200.000 - £300.000
Aggiudicato: £421.875

Ben Nicholson - 1942, Dec 29
10 luglio 2013
Christie's - Londra
Modern British Art Evening Sale
Stima: £150.000 - £250.000
Aggiudicato: £361.875

**Arthur Wardle - A fair tale
"All seemed to sleep, the timid
hare on form"**
11 luglio 2013
Christie's - Londra
*Important Victorian & British
Impressionist Art*
Stima: £150.000 - £200.000
Aggiudicato: £337.875



Con questa sezione del report si è voluto interrogare alcuni tra i maggiori operatori nazionali ed internazionali del mondo dell'arte e della cultura, al fine di lasciare loro esprimere un proprio personale punto di vista sulle tendenze attuali del settore, le aspettative future, le chance perdute.

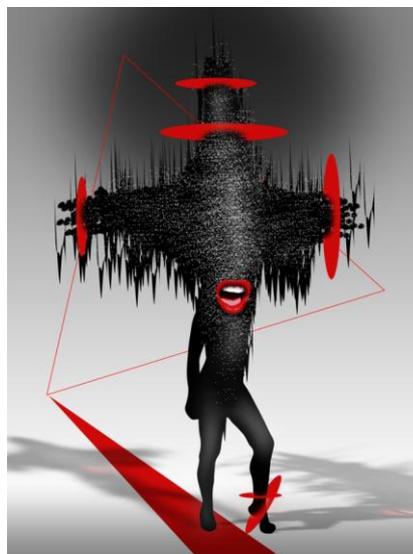
La riflessione vuole essere uno "spazio libero di espressione", consapevoli che spesso sia utile sentire voci diverse, per riconoscere meglio la propria.



I quattro aspetti cardine della prassi artistica 'del virtuale' sono: la modalità di rappresentazione e la permeabilità del confine tra i mondi reale e virtuale, la questione della associazione fra performance e audience, il contesto degli ambienti stessi di creazione - siano essi virtuali o transmediali- e, per ultime, le questioni legate alla forma. Su base epistemologica il manufatto d'artista 'del virtuale' si può condurre a quattro 'tipi' 1. è essenzialmente tradizionale arte fisica tradotta al virtuale, 2. il lavoro "evergent" che è fisicamente realizzato da origini virtuali ma si fruisce materialmente 3. il virtuale-per-il-virtuale ovvero progettato interamente per l'esperienza del fruitore attraverso strumenti di accesso al virtuale, e 4. "cibernetico" che esistono in concomitanza tra diverse modalità.

La semiotica della reiterazione di opere tangibili nello spazio virtuale è un affare semplice, come semplice è il manufatto che è destinato ad essere vissuto interamente nel mondo virtuale. Tuttavia, dal virtuale al concreto, che include la considerazione di opere esistenti con componenti fisiche e virtuali simultanee, presenta i modelli più complessi. Marcos Novak ha usato il termine "evergence" per fare riferimento alla fisicalizzazione di strutture che hanno origine nel virtuale.

Mentre le tecnologie 'evergent' e opere d'arte sono state realizzate tramite dispositivi tattili e sensori, altre tecnologie come la stampa 3D e la fabbricazione computerizzata sono



Astral witch [@ red carpet] - 2013 - C-Print dim 100x75 cm Digitally produced image, Procedural design.

esempi più diretti dei processi che potrebbero illustrare le proprietà di 'evergence'. Tuttavia, l'idea di 'evergence' riguarda solo il lavoro "originale" di arte virtuale il cui vettore della fruizione diverge dal fisico, ma non tiene conto delle modalità simultanee di

rappresentazione, che è l'oggetto del "cibernetico". Peter Anders ha esplorato l'idea di ambiente "Cibernetico" esistere contemporaneamente in modalità virtuale e fisica. Esempi di cibernetico sono realtà aumentata, fisica Computing, e Telepresenza. **Dalla patafisica alla prassi** La parola traslitterazione è definita come "L'atto o il prodotto di traslitterazione, o di esprimere parole di una lingua con i caratteri dell'alfabeto di un'altra". Considerando questo, possiamo considerare che il primo rudimento di pratica artistica, che integra l'opera nel mondo virtuale consiste nella transmediazione ovvero la traduzione tra ambienti / ambienti differenti, ovvero il lavoro fisico in spazi virtuali: la ricreazione del fisico nel virtuale. Certamente questo primo approccio costituì, agli inizi dell'arte 'nel virtuale' un metodo per orientarsi in un terreno fino allora sconosciuto. Utilizzando questo approccio come una metafora possiamo vedere che la transmediazione cerca di



Con questa sezione del report si è voluto interrogare alcuni tra i maggiori operatori nazionali ed internazionali del mondo dell'arte e della cultura, al fine di lasciare loro esprimere un proprio personale punto di vista sulle tendenze attuali del settore, le aspettative future, le chance perdute.

La riflessione vuole essere uno "spazio libero di espressione", consapevoli che spesso sia utile sentire voci diverse, per riconoscere meglio la propria.



"Fancy Riot" - 2013 - C-Print, dim 40x65. Vector postprocessed 3Dmodel rendered as RGB image w/ procedural vector painting overlay.

allineare il tangibile e il virtuale, ma poi nella successiva maturazione di questa forma artistica, il cibernetico e il formalismo virtuale si sono meno preoccupati di continuità, ma si sono piuttosto interessati alle differenze e le distinzioni di significati e segni tra i mondi reale/virtuale e le scale semiotiche utili a spostarsi fra i due universi.

Un problema: la catarsi e la reiterazione

Mentre la transmediazione di opere in mondi virtuali sembra focalizzare la in termini di tempo, di luogo, e di interpretazione. Ma allora ci si può chiedere, non è proprio che la re-interpretazione del manufatto artistico conserva il suo significato anche in un contesto diverso mediante la catarsi del tangibile in virtuale? Il termine catarsi, o di sintesi, nelle performance è utilizzato da artisti come Scott Kildall ed Eva / Franco Mattes per descrivere le pratiche che ricreano opere in performance art in qualsiasi media "incarnato". Con entrambi gli artisti, la ricreazione / catarsi di opere d'arte di performance raggiunge due scopi diametralmente opposti. Sovverte l'immediatezza viscerale che la performance art crea centrando il lavoro sul luogo del corpo. E, contemporaneamente, questi artisti la purificano giocosamente nel dotare lo spettatore con la capacità di influire nelle prestazioni virtuali con l'avatar.

Questa tensione tra sovvertire l'immediatezza del corpo, e invocare la nostra identificazione con il sosia virtuale mette in luce tutti i paradossi che si scatenano nel trovarsi nello spazio ubiquo: di essere presenti in due mondi. In di Kildall con la performance ' Paradise Ahead ', egli ricrea dodici pezzi di prestazioni, sfruttando la "zona di ambiguità" virtuale che il mondo simulato presenta quando sovrapposto alla conoscenza del corpo implicita nell'iconicità delle performance artistiche. In questa serie, Kildall ricrea opere di Abramovich (Resto Energia), Burden (Spara), Ono (Cut piece*), Klein (salto nel vuoto), Tan (Ascensore), e altri che portano al centro nella sede vicaria del corpo, ma le cui minacce diventano pura ironia attraverso la virtualizzazione del sito in questione. Ad esempio, il bersaglio fantoccio di 'Spara' diventa un referente per il lavoro familiare, ma anche realizza nell'ambiente una messa-in-scena di un videogioco sparattutto in prima persona. Attraverso questo confronto con il corpo (virtuale), Kildall ci lascia combattuti tra dionisiaco impegno viscerale di pericolo, abbandono, il volo, il dolore, e l'epifania e la razionalizzazione apollinea del avatar usa e getta. Ogni lavoro si libra nello spazio tra oblio e l'eternamente riproducibile nello spazio, a disagio tra il corpo virtuale "giocattolo" e di carne e sangue.



Con questa sezione del report si è voluto interrogare alcuni tra i maggiori operatori nazionali ed internazionali del mondo dell'arte e della cultura, al fine di lasciare loro esprimere un proprio personale punto di vista sulle tendenze attuali del settore, le aspettative future, le chance perdute.

La riflessione vuole essere uno "spazio libero di espressione", consapevoli che spesso sia utile sentire voci diverse, per riconoscere meglio la propria.



La "evergence": l'estrusione nel materiale del virtuale.

Per la nostra discussione, abbiamo descritto i gesti e le traduzioni tra il virtuale e il mondo tangibile. Nel caso del lavoro transmediato il manufatto d'arte convenzionale / tradizionale è direttamente tradotto nel virtuale, con poca modifica formale. Come detto, c'è poca rielaborazione formale, e in molti casi, il lavoro sia incontra sfide della necessità di ripresentazione in mondi virtuali a causa di problemi alterati di prospettiva e scala. Oppure, il lavoro transmediato è ridotto a merce kitsch o una forma di folk digitale / arte populista. Gli artisti che lavorano sul solco della 'evergence' hanno affrontato le sfide di ricontestualizzazione di opere performative e le contraddizioni e le tensioni si creano tra il corpo e l'avatar. Il primo rappresenta una traduzione diretta dal tangibile al virtuale, e il secondo rappresenta un vettore che punta al virtuale dal tangibile. Il prossimo punto logico di partenza è l'inversione del vettore di catarsi, o il gesto dal virtuale al concreto, o il gesto di evergence, o la comparsa nel fisico dal virtuale dove nessun referente fisico esisteva precedentemente.

Un riferimento la cultura pop che illustra il concetto è quello della nascita del personaggio Flynn dal mondo informatico dal film, 'TRON'. L'unico difetto di questo argomento è che Flynn era stato digitalizzato nel mainframe ENTCOM, e una metafora migliore è che se il programma antropomorfo-costrutto TRON stesso aveva materializzato nel fisico. Dal punto di vista metaforico, ci sono una serie di artisti che hanno pratiche che centro attorno le identità costruite che hanno sono ripresentati nel fisico, come 'Pop Idol' di Mariko Mori, edizione action figure per Parkett. Ma probabilmente ancora più chiare sono le scelte di Lynn Hershman-Leeson. Per anni, Hershman ha esplorato la pratica delle identità costruite, mediate e manipolate, un lavoro seminale è la serie di Roberta Breitmeyer del 1970. In questi lavori, Roberta è descritto come una persona costruita interagisce con persone reali in tempo reale. Per quattro anni, Hershman-Leeson ha "performato"

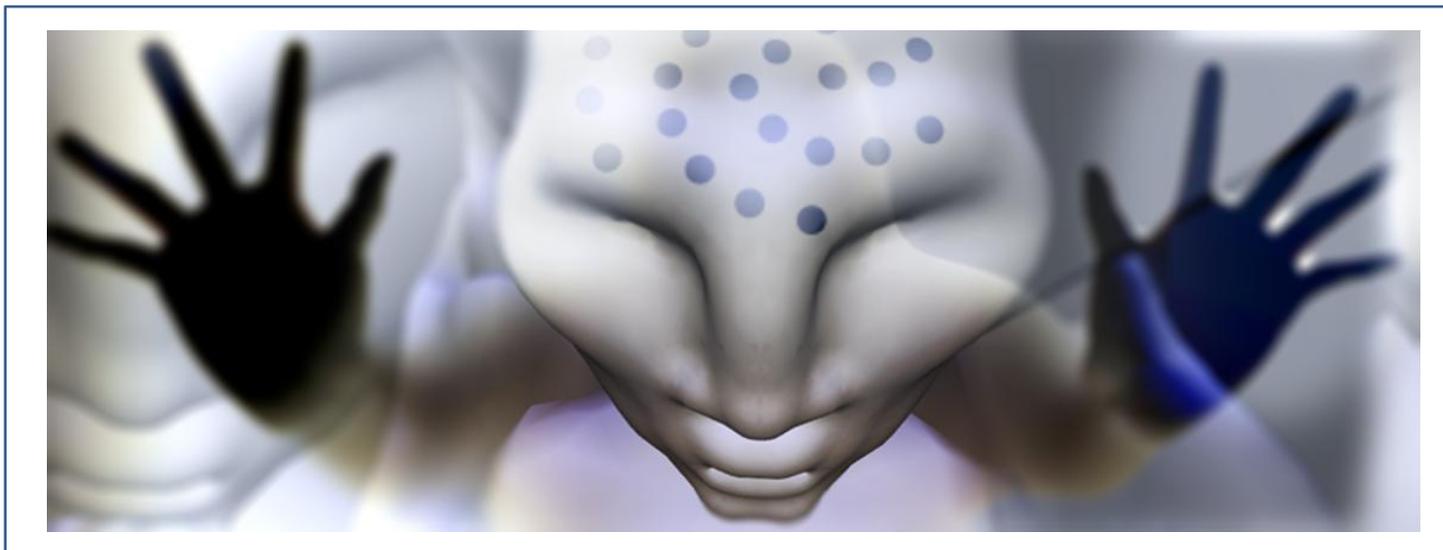


Con questa sezione del report si è voluto interrogare alcuni tra i maggiori operatori nazionali ed internazionali del mondo dell'arte e della cultura, al fine di lasciare loro esprimere un proprio personale punto di vista sulle tendenze attuali del settore, le aspettative future, le chance perdute.

La riflessione vuole essere uno "spazio libero di espressione", consapevoli che spesso sia utile sentire voci diverse, per riconoscere meglio la propria.

La vita di Roberta in vari contesti di San Francisco, che documentano la sua "vita" in installazione, la fotografia, e di altri mezzi di comunicazione. Per 'La vita alla seconda potenza', Hershman ha creato un archivio di realtà mista basata in parte sul suo 1972 'Dante Hotel' a Second Life. Le sue varie 'personae' fittizie, tra cui Breitmore, rinascono come Roberta Ware, unendo i costrutti software Dina e l'agente Ruby. Ciò che è più interessante è la "evergence" di Hershman-Leeson della virtuale Roberta con la prototipazione rapida realizzata dall'azienda Fobjectory come un'estensione della sua metafora concettuale Roberta per le strade di San Francisco.

Tuttavia, la Roberta (ware), che è l'abitante della 'Vita alla seconda potenza' come installazione, che ora esiste come una statua in miniatura, è forse la "vera" Roberta Ware, in contrapposizione alla "drammatizzazione" di Roberta Breitmore. Il progetto di Stanford è una logica estensione del lavoro di Hershman-Leeson in identità mediata, e porta ad un tutto autoreferenziale-virtuale. Cioè in cui il lavoro virtuale non avanza alcuna pretesa dal referente nel tangibile materiale.



" We serve our systems as much as they serve us "

Digitally produced image.

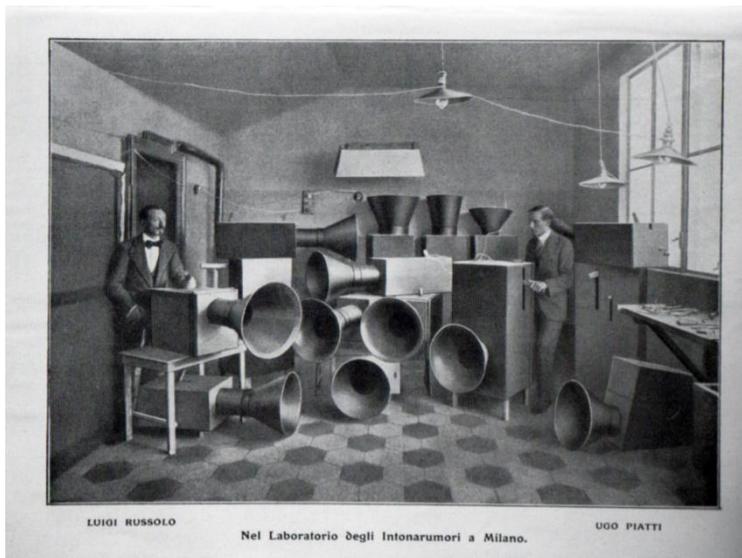
Dim cm 100x37. Lambda print, silicone, plexiglas, dibond.

Approfondimento: Cento anni di arte dei rumori 1/2



Nel marzo del 1913, a conclusione del suo manifesto futurista *L'Arte dei Rumori*, Luigi Russolo affermava: «non sono un musicista; non ho dunque predilezioni acustiche, né opere da difendere. Sono un pittore futurista che proietta fuori di sé in un'arte molto amata la sua volontà di rinnovare tutto. Perciò più temerario di quanto potrebbe esserlo un musicista di professione, non preoccupandomi della mia apparente incompetenza, e convinto che l'audacia abbia tutti i diritti e tutte le possibilità, ho potuto intuire il grande rinnovamento della musica mediante *L'Arte dei Rumori*».

Di lì a poco, l'esuberante volontà di dar vita ad una nuova estetica musicale, capace di porsi quale diretta promulgazione acustica del convulso progresso tecnico che la società stava vivendo, lo avrebbe condotto al netto abbandono della pittura.



Luigi Russolo e gli Intonarumori

Il contenuto di tale manifesto, in rapporto ai gusti musicali coevi, appare senza mezzi termini sconvolgente, poiché esplicitamente teso ad abbattere il confine che frapponne il mondo dei suoni, preciso, esatto ed armonico, da quello indeterminato dei rumori. La metropoli per Russolo rappresenta il punto di partenza, lo spazio prediletto per l'osservazione e l'analisi della realtà acustica quotidiana, il luogo dove «la vita ha creato con le macchine la più immensa, la più

svariata fonte di rumore»: rumore che dovrà essere a fondo analizzato per poi isolare, quasi catturare, ogni singolo suono rendendolo un timbro dell'orchestra futurista, ensemble destinato a crescere esponenzialmente, in maniera parallela all'ininterrotta introduzione di nuove macchine e quindi fonti di rumore presenti nella quotidianità della metropoli. Russolo inizia pertanto a realizzare una serie di intonarumori coadiuvato Ugo Piatti: il primo modello viene denominato in modo onomatopeico *Scoppiatore*.

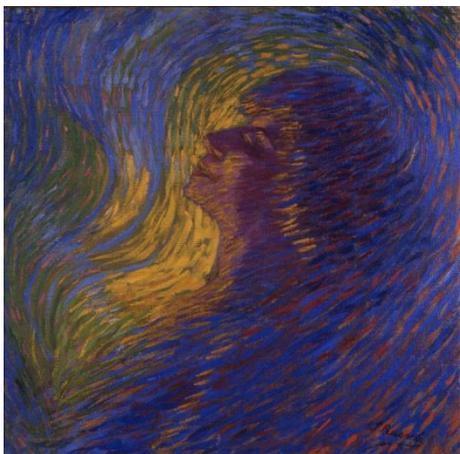
Giulio Aldinucci è un compositore attivo soprattutto nell'ambito della musica elettroacustica e della soundscape composition. Ha pubblicato vari album, l'ultimo cd Tarsia è uscito nell'agosto 2012 per l'etichetta Nomadic Kids Republic (UK/JP) ed il prossimo lavoro è in uscita per la Home Normal (UK/JP) a metà 2013.

*È membro dell'Archivio Italiano Paesaggi Sonori
www.giulioaldinucci.com*



Luigi Russolo,
1916 circa

Approfondimento: Cento anni di arte dei rumori 2/2



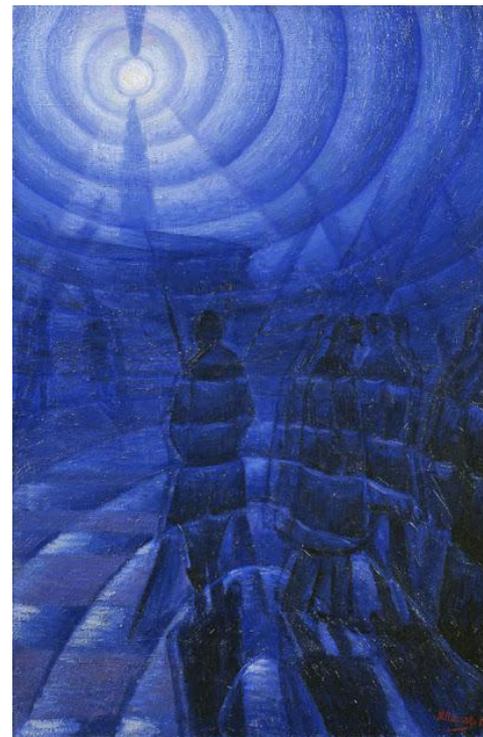
Luigi Russolo pittore, Profumo, 1910

Questi strumenti, atti a riprodurre rumore intonato tramite un sistema meccanico vagamente assimilabile a quello della ghironda, debutteranno prestissimo: il 2 giugno 1913 presso il Teatro Stocchi di Modena, viene presentata per la prima volta una piccola orchestra d'intonarumori. Le cronache locali definiranno lo Scoppiatore come un misterioso arnese accolto da risate omeriche e da grida violentissime. Russolo proponeva l'elaborazione di un sistema di "progettazione" della materia sonora che andasse ben

oltre i modi compositivi tradizionali; e certo non stupisce che, come del resto in molte sue opere pittoriche, nelle opere musicali l'ordine narrativo tenda generalmente all'onirico, non come il profano trascendentalismo di Debussy ad esempio, ma come incanto sospeso e derivato dalla "macchina", o meglio dal mito di progresso di cui quest'ultima è emblema. Russolo è stato il primo compositore che consapevolmente ha lavorato utilizzando il rumore come musica e la sua idea di permettere ad ogni suono di divenire musica è stata un tappa fondamentale nello sviluppo della musica contemporanea. Specchio dell'impressionante sensibilità di Russolo verso un completo ed effettivo utilizzo estetico del rumore in musica è l'inclusione nella sua orchestra di intonarumori, sin dagli albori, di un crepitatore attuo a generare timbri tutt'altro che irruenti e fragorosi, andando ben oltre l'ovvio binomio rumore-aggressività. (Giulio Aldinucci)

Giulio Aldinucci è un compositore attivo soprattutto nell'ambito della musica elettroacustica e della soundscape composition. Ha pubblicato vari album, l'ultimo cd Tarsia è uscito nell'agosto 2012 per l'etichetta Nomadic Kids Republic (UK/JP) ed il prossimo lavoro è in uscita per la Home Normal (UK/JP) a metà 2013. È membro dell'Archivio Italiano Paesaggi Sonori

www.giulioaldinucci.com



Luigi Russolo - Solidity of Fog (1912)



“Mi piace immaginare che dalla dismissione di una fabbrica nel suo ultimo giorno di vita venga concepita una NUOVA arma, fatta con materiali di scarto. La canna puntata aggressivamente sugli sviluppatori: sono loro, i programmatori, che agendo sulla linea di frontiera, decideranno i sogni e il futuro dei nostri figli. “

Questa è la “ visione” di The Game ...business and manipulation il nuovo progetto economART di AMY D Arte Spazio, che per l’occasione ha scelto tra i suoi partner e/ o interlocutori Vittorio Schieroni, Laboratorio Alchemico, Jaqueline Ceresoli, Neoludica, Ivan Venturi.

ARTISTI IN MOSTRA :

Cecilia Boretta, Constantine Zlatev, Massimiliano Camellini Team BloodyMonkey (Paolo Tajè), Team Santa Ragione (Paolo Tajè, Pietro Righi Riva, Nicolò Tedeschi), Wannabe-Studios (Marco Piccinini, Francesco Botti, Marco Masselli, Riccardo Corradini, Stefano Restuccia, Loris Casagrandi) Team Indomitus Games (Federico Mussetola...), E-Ludo

Colossi dell'intrattenimento videoludico tra cui la 1 C, operante nell'Europa centro-orientale e la coreana Joymax hanno raggiunto fatturati tali da scavalcare ormai da diversi anni quelli dell'industria cinematografica.

L'industria cinese del videogioco è cresciuta nel 2012 del 350.6% rispetto all'anno scorso, raggiungendo guadagni per circa 9.7 miliardi di dollari. Il 90% dei guadagni, ovvero 9,1 miliardi di dollari, arrivano da online gaming (China Games Industry Report). La relazione tra l'industria delle armi e quella dei videogiochi violenti è confermata dai fatti: l'Electronic Arts, che realizza anche la popolare simulazione FIFA, ha costruito la nuova edizione di Medal of Honor Warfighter, nel quale erano pubblicizzati fucili, coltelli e altri tipi di armi utilizzate nel videogame. Tra i partner del sito c'erano alcune aziende, come McMilan Group e Magpul, che vendono alcuni dei fucili semiautomatici più apprezzati sul mercato. Il sito era un vero e proprio “showroom” per l'esibizione delle armi.

I produttori di videogiochi utilizzano le immagini delle armi reali per aumentare il realismo delle simulazioni violente, al tempo stesso i produttori delle armi hanno un reciproco interesse nel comparire in videogame che hanno un'enorme popolarità, soprattutto tra il pubblico più giovane.

Armi prodotte dalla Bushmaster o dal colosso Barnett and Browning compaiono puntualmente in videogiochi.

Il produttore di armi Ralph Vaughn afferma: “incassiamo una royalty, sotto forma di pagamento una tantum o percentuale sulle vendite. Normalmente una licenza costa dal 5% al 10% del prezzo di vendita, ma i termini sono negoziabili”. Il costo dipende dalla reputazione e dai risultati dello sviluppatore in questione. La scia di videogiochi censurati è molto lunga: si va da Rapelay a Carmageddon, da Wolfenstein 3D alla saga di Grand Theft Auto con una mod amatoriale per Sant Andreas dal titolo Hot Coffe, Medal Of Honor.

Ralph Nader, politico americano, ha definito gli sviluppatori dei videogame americani dei “pedofili elettronici” altri parlano di “strage degli innocenti”. Il cambiamento “antropologico” che la nostra cultura sta attraversando, con il mondo informatico e telematico, genera mutamento non solo in ciò che facciamo ma anche nel nostro modo di pensare e nell'immagine che gli uomini hanno di se stessi. Con particolare riferimento alla psiche infantile, si riconfigura la macchina come “oggetto psicologico/ transazionale”.



Massimiliano Camellini



Il videogioco è anzitutto medium procedurale, caratterizzato da dinamiche di interazione e feedback in tempo reale, da regole e da un contesto. È nella corrispondenza fra le meccaniche ludiche e il senso narrativo che vanno rintracciati il suo valore e la sua qualità. Ed è attraverso questa lente che è più indicativo valutarne i sottotesti ideologici (Emilio Cozzi 9/6/2013). Gli effetti sulla psiche non sono solo un prodotto dell'imitazione quanto piuttosto la conseguenza di processi di "desensibilizzazione" che portano i soggetti esposti ad essere meno reattivi (riduzione e narcotizzazione delle emozioni) di fronte alla manifestazioni di violenza anche nella vita reale.

È stato verificato difatti che sono sufficienti 20 minuti di esposizione a scene cruente fruite attraverso i videogame per rendere un giocatore non solo più aggressivo, ma anche meno tollerante nei confronti degli altri.

Il problema della "dipendenza" da videogiochi si pone nei termini di "abuso".

Cosa c'è di più reale della realtà stessa?

L'iperREALTÀ, prodotto di sintesi senza nessun immaginario in un iperspazio senza atmosfera. La dimensione simulativa del nostro tempo si basa sulla simulazione e simultaneità.

Nell'analisi di Baudrillard tutto il nostro presente (simulazione postmoderna) è già delineato. La simulazione si avvale di simulacri non per ripetere il reale, ma per configurarne uno nuovo, nel quale noi mutanti, resi noi stessi simulativi, ci si possa trovare a nostro agio. In Simulacri ed impostura, Baudrillard sviluppa la tesi della cosiddetta "precessione dei simulacri". In quanto precessori della realtà. Il reale è prodotto da matrici e memorie.

Nella società della simulazione di Baudrillard, i campi dell'economia, della politica, della cultura, della sessualità e del sociale implodono tutti quanti l'uno dentro l'altro. In questa miscela implosiva, l'economia è plasmata dalla cultura, dalla politica e da altre sfere. L'arte, invece, un tempo una sfera di potenziale differenza e opposizione, viene assorbita nell'ambito economico e politico, mentre la sessualità è ovunque. Il reame dell'iperreale (come le simulazioni mediatiche della realtà) è governato da un'accelerazione talmente accentuata da autoalimentarsi al di là di ogni possibile controllo, producendo simulacri sempre più potenti e sempre meno governabili;

il rischio è il superamento, senza possibilità di ritorno, del borderline entrando nel "buco nero" della matrice.

La nuova frontiera dell'industria videoludica si chiama "Free-to-play" (la possibilità di giocare gratuitamente alla versione base), nuovo modello economico e vera bomba mediatica in un mercato in continua crescita. È possibile una rilettura in chiave artistico/alternativa del videogioco?

La game art: il "corridoio vettoriale" di Star Wars (Atari 1983), il flusso inarrestabile di pixel di Tetris (Alexej Pazhtinov 1985), le sperimentazioni dei "net-artisti" con il gioco digitale di Marcel-Li Antunes Roca o Sod, il gioco/ opera d'arte prodotto da Jodi.org. confermerebbero la tendenza.

La selezione museale è operata in base alla qualità visiva, al design e/ o estetica del prodotto e all'ottimizzazione interattiva senza particolare attenzione ai contenuti. Le recenti acquisizioni di 14 videogame da parte del MoMA di New York, la partecipazione di Studio Azzurro (Padiglione Vaticano) alla Biennale di Venezia di quest'anno lo confermano, sancendo ufficialmente la game art come la decima arte. THE Game, visitabile fino al 12 settembre, si trasformerà in "L'ASPIRANTE" di Giò Lacedra con la partecipazione straordinaria di Roberto Milani.

La digitalizzazione delle fonti di finanziamento: Il Crowdfunding, la rete premia le iniziative creative 1/2



Il crowdfunding è un fenomeno più complesso di quello che potrebbe sembrare e racchiude varie forme e modelli di finanziamento alternativo e collettivo. A livello globale, si riconoscono principalmente **4 modelli ben affermati**, ai quali si sta affiancando un quinto ancora emergente: il **reward-based**, il **donation-based**, il **lending based**, l'**equity-based** e il nuovo **royalty-based**. Questi modelli che si configurano in base al tipo di ritorno che le persone ottengono una volta che hanno donato del denaro per un progetto: ricompense/premi, interessi su (micro)prestiti, azioni/partecipazioni finanziarie, percentuali sulle vendite.

Il cosiddetto reward-based crowdfunding avviene quando le persone che effettuano una donazione per un progetto ricevono in cambio una ricompensa o un premio, siano essi materiali (per esempio, il pre-ordine del prodotto non ancora sul mercato) o più intangibili (per es. un grazie sul sito web). Il modello Reward-Based è sicuramente il modello più noto e popolare al mondo, che dimostra una forte e costante crescita. Questo modello è usato da progettisti che vogliono raccogliere donazioni per un progetto specifico e possono dare premi o ricompense (spesso di piccola entità) in cambio. I premi sono di valore simbolico e forniti dal crowdfunder. Sono spesso di valore molto minore rispetto alla donazione, per assicurare che ci sia abbastanza denaro per portare avanti il progetto. Nell'ambito di questo modello, si è affermato un trend noto come pre-vendita. È infatti possibile mettere un nuovo prodotto o servizio online prima della produzione e chiedere ai backers - ovvero coloro che supportano il progetto - di finanziarlo pagando in anticipo, con uno sconto rispetto al prezzo futuro di vendita. Il reward-based crowdfunding è spesso usato anche per progetti creativi. Generalmente le piattaforme dividono i progetti in categorie. Tra le principali troviamo Arte, Film e Video, Design, Musica, Teatro, etc.

Al modello reward-based si affianca il donation-based crowdfunding, utilizzato per lo più da organizzazioni no-profit a scopi di beneficenza e molto vicino all'online fundraising tradizionale. In questo caso, solitamente non sono previste ricompense a fronte dell'offerta, se non la soddisfazione e il riconoscimento di aver sostenuto una buona causa. Un'evoluzione del modello reward-based è l'emergente royalty-based crowdfunding, che si verifica quando il creatore di una campagna offre una parte dei proventi di un determinato progetto, senza offrire un'azione nella società. Il lending-based crowdfunding è uno strumento di prestito collettivo. Include due sotto-modelli fondamentali: il microprestito, ovvero la fornitura di servizi finanziari a clienti con bassi redditi, inclusi semplici consumatori e lavoratori in proprio che tradizionalmente non hanno accesso a servizi bancari e finanziari. Il denaro è raccolto da un gruppo di persone ed è gestito da un intermediario locale. Il P2P (prestito Peer-to-peer) avviene invece direttamente tra individui senza l'intermediazione delle tradizionali istituzioni finanziarie: un gruppo di persone presta piccole somme di denaro ad una persona o organizzazione. A questi due modelli se ne affianca un altro, il P2B, tramite il quale piccoli risparmiatori possono prestare denaro a piccole e medie imprese o startup.

“Reaching art” è la rubrica in collaborazione con Artribune dedicata ad un approfondimento sul pensiero e le opere degli artisti esposti nelle principali mostre organizzate sul territorio nazionale.

Questa settimana:

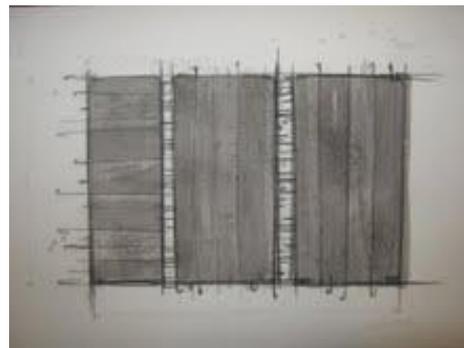
Giuseppe Uncini. Le maquette e i disegni dal 1958 al 2006

13 luglio-5 ottobre 2013

MUSMA (Museo della Scultura Contemporanea. Matera)

“Far nascere una forma è distillare l’idea e trovare una sintesi lucida, capirne la sintassi e le proporzioni”.

Da questa dichiarazione d’intenti si comprende molto della poetica di Giuseppe Uncini (Fabriano, 1929 – Trevi, 2008). Tra i fondatori del “Gruppo 1”, è stato uno dei più originali innovatori dell’arte contemporanea italiana. In un clima artistico come quello del dopoguerra, caratterizzato da un lato dall’imponente presenza del Realismo socialista, dall’altro dalla progressiva affermazione dell’Informale, Uncini ha trovato una propria “grammatica compositiva”, distaccandosi



Giuseppe Uncini. Le maquette e i disegni dal 1958 al 2006

13 luglio-5 ottobre 2013

MUSMA (Museo della Scultura Contemporanea. Matera)

Foto: Giuseppe Uncini - Cemento. 1960, acquerello e matita su carta

dall’una e dall’altra tendenza: ha utilizzato i più svariati materiali, (tempera, tufo, sabbia, ferro, cemento) per creare opere consistenti eppure lievi. La sua formazione è iniziata dalle industrie grafiche di Fabriano, dove ha appreso le arti della carta e del segno. Quando poi la famiglia si è trasferita a Cerreto d’Esi (AN) è venuto a contatto con le botteghe artigiane del luogo, sviluppando così una preziosa abilità manuale.

Il costante contatto con la nobile tradizione artistica dell’Italia centrale, con le misure, le proporzioni e i rapporti aurei tra le architetture, gli interni e il paesaggio ha fatto il resto. Tutto questo lo si ritrova nella mostra allestita al Musma. Le maquette rendono lo spettatore partecipe dell’opera d’arte, sono progetti, “pensati con le mani”. I disegni, un nutrito gruppo risalente al periodo 1958-2006, sono destinati ad essere poi realizzati come sculture, ma anche a rimanere opere d’arte autonome.





Calendario 15–21 Luglio 2013

15 luglio

Dorotheum Graz Arte, antiquariato e gioielli

16 luglio

Bonhams Londra Stampe

Bonhams Oxford Gioielli

Bloomsbury Londra Poster Vintage

Christie's (Online) *Snuff bottles* cinesi da una collezione newyorkese

Christie's New York *First Impression*: stampe e multipli

17 luglio

Bonhams Londra Numismatica

Bloomsbury Londra Gioielli

Bloomsbury Londra Orologi, penne e accessori di lusso

Christie's Londra Gioielli

Christie's New York *First Open - Summer edition*: arte contemporanea e del dopo Guerra

Dorotheum Vienna Arte e antiquariato

Sotheby's Londra Vini

18 luglio

Dorotheum Vienna Gioielli

Sotheby's Hong Kong Stampe erotiche giapponesi dalla collezione Uragami

19 luglio

20 luglio

Tajan Monte Carlo Gioielli

Tajan Monte Carlo Orologi

21 luglio

Tajan Monte Carlo Arte moderna e contemporanea, design

ArtsLife
People • Market & Trends • Life in Arts



*Presentazione del sito Internet di Ce.st.art.
e
Inaugurazione mostra "Pio Tarantini - Presenze"*

lunedì 15 luglio 2013, ore 18.30

*presso
spazio MADE4ART di Milano*

Informazioni

Coordinamento operativo Ce.st.art.: www.cestart.it, info@cestart.it

MADE4ART, spazio e servizi per l'arte: www.made4art.it, info@made4art.it





Mps Art Market Value Index: indice costruito su un paniere di 10 società quotate su mercati finanziari internazionali e operanti nel comparto artistico, ponderato per le capitalizzazioni medie giornaliere; l'indice è espresso in dollari poiché il fatturato del mercato artistico è realizzato prevalentemente in tale valuta (principio di competenza territoriale).

S&P 500: indice Standard & Poor's della Borsa di New York calcolato sui 500 titoli a maggiore capitalizzazione nel mercato USA.

Ftse Mib: indice che coglie circa l'80% della capitalizzazione di mercato interna italiana; è composto da società di primaria importanza e a elevata liquidità nei diversi settori ICB.

Mps Gobal Painting Art Index: indice costruito sul fatturato realizzato dalle principali case d'asta internazionali nel comparto dell'Arte Pittorica. In base al principio di competenza territoriale, l'indice è espresso in dollari, poiché la maggior parte del fatturato in tale settore è realizzato in tale valuta.

CONTATTI

Responsabile Area Pianificazione Strategica, Research & Investor Relations

Alessandro Santoni, PhD

Email: alessandro.santoni@banca.mps.it

Tel:+39 0577-293753

Autori della Pubblicazione

Paolo Ceccherini

Responsabile Art Weekly Report

Email: paolo.ceccherini@banca.mps.it

Tel:+39 0577-29-8424

Si ringrazia, il Dott. Simone D'Onofrio e la Dott.ssa Alba Cicala e la Dott.ssa Maria Lucia Valenti per la preziosa collaborazione alla realizzazione del report

I grafici sono frutto di elaborazione dell'Area Research, sulla base di dati provenienti dai siti delle principali case d'aste e dai principali infoprovider.

Vuoi ricevere gratuitamente via Email l'Art Weekly Report?



DISCLAIMER: La presente analisi è stata predisposta esclusivamente a fini d'informazione. Il presente documento non costituisce offerta o invito alla vendita o all'acquisto di titoli o di qualsivoglia altro bene, esercizio o attività in esso descritti, né potrà costituire la base di alcun contratto. Nessun affidamento potrà essere fatto per alcuna finalità sulle predette informazioni. Banca Monte dei Paschi non ha provveduto a verifica indipendente delle informazioni e non intende fornire alcuna dichiarazione o garanzia, esplicita o implicita, in merito all'accuratezza o completezza delle informazioni contenute nel presente documento. Nei limiti consentiti dalla legislazione vigente, la Società (inclusi suoi amministratori, partner, dipendenti, consulenti o altri soggetti) declina ogni responsabilità in relazione a qualsivoglia informazione ovvero omissione di cui al presente documento, ovvero all'eventuale affidamento che possa esservi fatto da alcuno. Banca Monte dei Paschi non si assume alcun impegno a fornire al destinatario alcun accesso ad informazioni aggiuntive ovvero ad aggiornarle o correggerle. Le presenti informazioni non potranno essere estratte, riassunte, distribuite, riprodotte o utilizzate senza il previo consenso di Banca Monte dei Paschi. La ricezione delle presenti informazioni da parte di qualsivoglia soggetto e le informazioni stesse di cui al presente documento non costituiscono, né dovranno essere ritenute come costituenti, prestazione di consulenza all'investimento a detto soggetto da parte di Banca Monte dei Paschi. In nessuna circostanza, Banca Monte dei Paschi, ovvero qualsivoglia azionista, controllata o dipendente della stessa, potrà essere contattato direttamente in relazione alle presenti informazioni.



**MONTE
DEI PASCHI
DI SIENA**
BANCA DAL 1472

www.mps.it