

Per informazioni:
Prospero S.r.l
AREA Science Park,
Padriciano 99, 34012 Trieste -
tel: 0403755580 - fax: 0403755581
www.prospero.it - deborah.vidonis@prospero.it



La mostra sarà visitabile dal 20 al 26 settembre (esclusa la domenica) dalle 10 alle 18. Per informazioni: 040 2240433

Con la collaborazione di DigiartProject gruppo di lavoro, sperimentazione artistica e ricerca sul tema dell'arte digitale
www.digiartproject.it



Si ringrazia Bip Computer S.r.l. per la postazione Apple

Con il sostegno di Graphiti e virtualGmuseum



The Abdus Salam
International Centre for Theoretical Physics



Arte



e



Scienza

Mostra di arte digitale visiva
20-26 settembre 2008

Strada Costiera 11, Trieste

La mostra nasce da un progetto di ricerca sull'arte digitale visiva condotto da Prospero S.r.l., azienda esperta nel settore dell'editoria multimediale.

Da Leonardo Da Vinci in poi il rapporto tra arte e scienza è divenuto sempre più stretto e, dall'uso creativo che l'uomo ha saputo fare dell'applicazione tecnologica della scienza, la ricerca artistica vive di un continuo confronto con lo sviluppo della tecnologia. Con lo studio delle possibilità estetiche offerte dal linguaggio informatico, sviluppatosi già a partire dagli anni Cinquanta, sono nate pratiche artistiche diverse. Tra queste l'arte digitale che unisce due mondi apparentemente diversi, quello dell'arte e quello delle tecnologie digitali.



Una selezione di queste opere si trova in esposizione ed offre una panoramica delle tecniche più diffuse dell'arte digitale visiva. Si tratta di opere d'arte digitale statica, che possono spaziare dalla pittura digitale alla fotografia digitale, alla grafica 2D o 3D alla più frequente fusione di questi linguaggi. Lo studio della trasformazione del processo tecnico in linguaggio, attraverso la sua esplorazione creativa, consente di ricostruire un percorso storico-evolutivo

del linguaggio artistico digitale, in particolare per quanto riguarda le opere visive considerate. I primi artisti a confrontarsi con le tecnologie scoprirono il digitale negli anni Ottanta, utilizzando quelli che erano i primi Personal Computer in commercio, e continuano tutt'oggi la loro sperimentazione artistica, adeguando nel corso degli anni la loro produzione alla rapida evoluzione tecnologica. Accanto agli artisti considerati tra i pionieri dell'arte digitale, cresce il numero dei giovani che si esprimono con il digitale. Mentre i primi fondano le basi della loro ricerca artistica nello studio delle possibilità espressive dello strumento informatico, le nuove generazioni utilizzano perlopiù la tecnologia e le tecniche digitali per esprimere attraverso l'immagine la propria visione di sé e del mondo.

Espongono gli artisti:

Mario Alimede, Federico Bebber, Giulio Calderini, Giorgio Maria Cisco, Lorella Coloni, Fabio Fonda, Roberto Gilli, Elisabetta Gon, Mauro Mauri, Paul David Redfern, Maria Silvia Sega, Massimiliano Stefanutti, Denis Tomasini, Ezio Turus, Chiara Vecchi Gori, Qing Yue.



OBERON è un progetto di ricerca avviato grazie al finanziamento di una borsa di formazione di AREA Science Park, che ha avuto una prima presentazione pubblica in occasione di AREA Openday 2008. La seconda presentazione viene realizzata presso la sede principale del Centro Internazionale di Fisica Teorica in occasione dell'inaugurazione della manifestazione Open Day 2008 del Miramare Science Campus.

L'obiettivo è giungere alla definizione, progettazione e realizzazione di un sistema descrittivo e di catalogazione multimediale per le opere d'arte digitale visiva e statica. È stata predisposta una scheda catalografica specifica per rispondere alle esigenze tecniche peculiari dell'arte digitale, in linea con le direttive emanate dall'Istituto Centrale di Catalogazione per la scheda OAC (opera d'arte contemporanea), ma con le opportune integrazioni laddove la scheda si era dimostrata insufficiente nella descrizione delle caratteristiche specifiche delle opere d'arte digitali.

L'attività di ricerca condotta ha messo in luce altre problematiche che riguardano specificatamente l'arte digitale ma che non possono essere affrontate con gli strumenti tipici utilizzati di chi si occupa di arte "tradizionale", il restauro e l'unicità dell'opera d'arte digitale: la mancata risposta a queste domande potrebbe comportare la perdita di prodotti artistici che meglio di altri rappresentano la nostra epoca.

