

A man with a beard is wearing a VR headset and holding a controller. He is illuminated by a blue light, creating a futuristic atmosphere. The background is a plain, light-colored wall.

ATELIER ESTESO

Nuovi modi di concepire l'atelier e la pittura

TESI DI LAUREA
MAGISTRALE

Matteo Casali
1729/B
A.A. 2021-2022
PITTURA

RELATRICE: Prof.ssa Julia Elisabeth
Landrichter

ATELIER ESTESO

Nuovi modi di concepire l'atelier e la pittura

TESI DI LAUREA
MAGISTRALE

Matteo Casali
1729/B
A.A. 2021-2022
PITTURA

Relatrice: Prof.ssa Julia Elisabeth
Landrichter

INDICE

PREFAZIONE

CAP. I) Meta-atelier

- a) Realtà virtuale a sostegno della didattica a distanza
- b) Prove organizzative di setup

CAP. II) Ecosistema

- a) Atelier come ecosistema condiviso
- b) Tra reale e virtuale

CAP. III) Nuove tecniche pittoriche

- a) Da artisti a creatori di contenuti
- b) Possibilità strumentali oggi
- c) Il futuro negli NFT

CAP. IV) Progetti personali

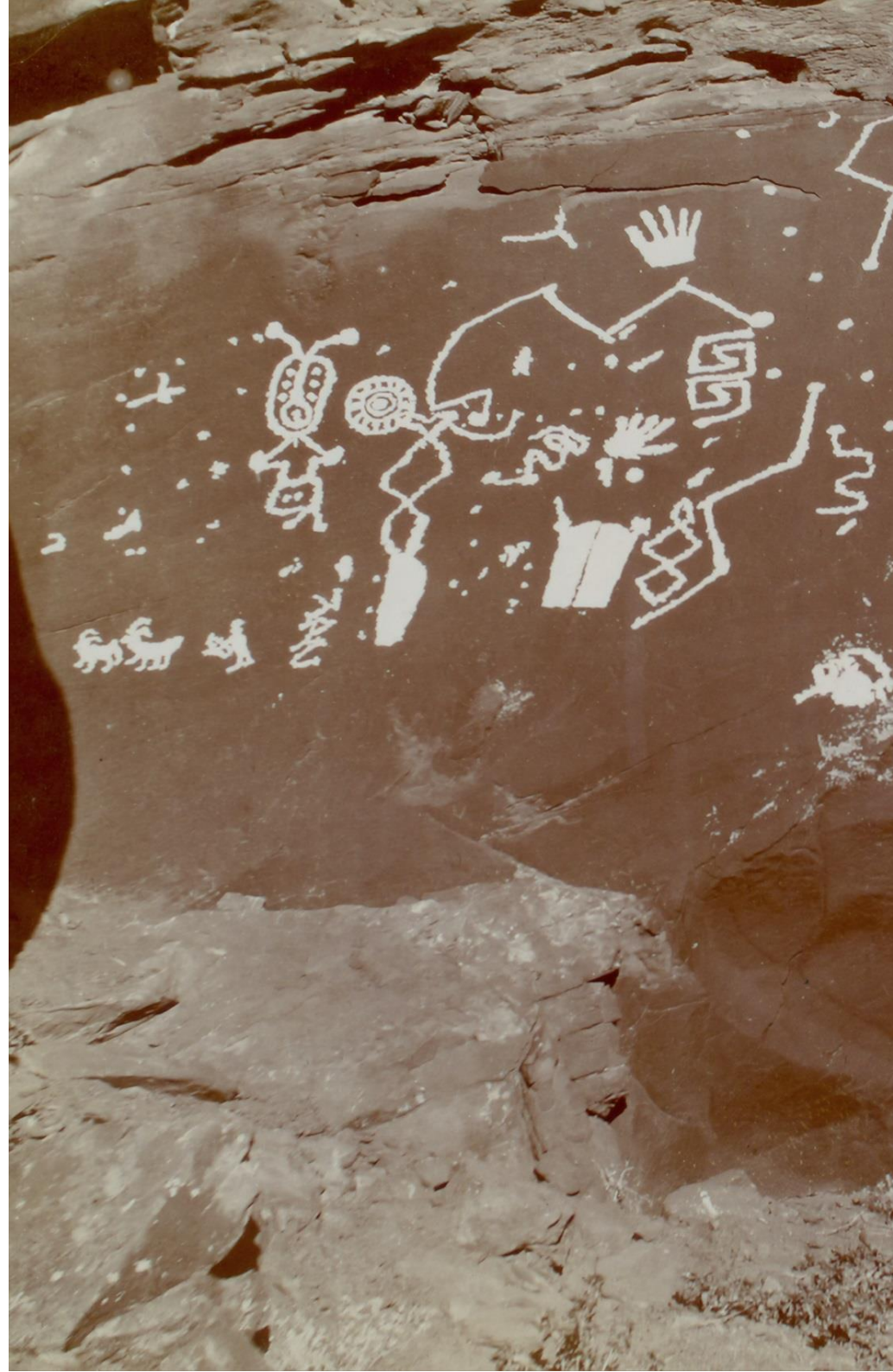
- a) NOTSpace
- b) InsideCordyceps
- c) Ricerca pittorica

PREFAZIONE

La **pittura** e la **tecnologia** sono andate di pari passo fin dalla nascita dell'uomo, ed è grazie alla "techne" che l'essere umano è riuscito ad entrare in un rapporto sempre più stretto con l'arte. Già 30.000 anni fa, i nostri antenati lavoravano la pietra e ricavarono i pigmenti dal terreno, grazie ai quali riuscivano a decorare le pareti delle loro caverne.

Nel Rinascimento, arte e tecnologia si confondevano addirittura tra loro: il loro scopo era la scienza esatta, le giuste proporzioni tra i numeri.

All'inizio del '400, Filippo Brunelleschi dipinse un primo esperimento di quella che poi divenne la prospettiva geometrica-matematica, utilizzata per rappresentare una figura in uno spazio piano, data una giusta distanza dall'osservatore. Metodo che ancora oggi utilizziamo. E come non citare Leonardo Da Vinci, che fece dell'arte e della tecnologia la fusione perfetta con l'intera sua opera?



Con l'arrivo della **camera ottica**, successivamente, pittori come Canaletto potevano dipingere con precisione praticamente fotografica. Questo portò alla nascita, nel 1800, della fotografia, grazie all'intuizione di combinare la camera ottica con la proprietà sensibili alla luce dei Sali d'argento. Nel 1839, il pittore Paul Delaroche esclamò: "Da oggi la pittura è morta".

La pittura non poteva più tornare indietro. Fu così che essa si distaccò dai precedenti valori estetici accademici, e cercò nuove vie per rappresentare la realtà. Una realtà nuova e soggettiva. Ancora una volta, con l'avvento della società industriale, l'arte dovette fare i conti con l'epoca della **riproducibilità tecnica**, come scrisse Benjamin. Lo sviluppo tecnologico cambiò drasticamente i metodi di comunicazione e rappresentazione. Il Futurismo, ad esempio, è la manifestazione più estrema del dinamismo che caratterizzava il nuovo mondo. La nuova arte perde la sua unicità e ritualità e diventa potente mezzo di **comunicazione**.





L'opera d'arte diventa concetto, e non più solo immagine. Da qui ogni nuovo sviluppo tecnologico si piega all'arte e alle sue nuove manifestazioni, dalla Pop-Art fino ai giorni nostri.

Mi azzardo a dire che negli ultimi quindici anni, la tecnologia degli smartphone ha dato nuova linfa vitale alle immagini: i social network come MySpace, Facebook, ma soprattutto Instagram, ci mostrano decine, centinaia, migliaia di immagini al giorno. Letteralmente ne siamo sommersi, e sembra che la creazione e fruizione di immagini sia un trend destinato a non scomparire.

Ma ne siamo davvero sicuri?

In un mondo caratterizzato da uno sviluppo tecnologico senza precedenti, in cui tramite internet siamo tutti connessi e capaci di spostarci tra realtà e mondi virtuali, dove paradossalmente siamo sempre più isolati e fruiamo molte più opere d'arte su schermo che dal vivo, possiamo davvero pensare di poter rimanere ancorati ad un modo di lavorare passato, che in pandemia ha impedito di sfruttare al massimo le nostre capacità artistiche?



Quali sono le nuove tecnologie che sempre più prenderanno piede nei prossimi anni, trasformando radicalmente il nostro modo di vivere? Queste tecnologie sono i visori e occhiali per la realtà virtuale e la realtà aumentata, che presto prenderanno il posto degli smartphone e dei computer tradizionali, modificando l'idea che abbiamo di internet da "schermo" a "intorno a noi".

La realtà virtuale (VR) ci proietta completamente in un altro luogo, in cui possiamo immergerci camminando al suo interno, incontrare altre persone tramite avatar e, in base all'uso che se ne fa, creare oggetti o importarne dal mondo reale.

La realtà aumentata (AR), invece, è sotto molti aspetti più interessante: si tratta di un complemento al nostro mondo, ai luoghi che frequentiamo, che si arricchiscono con oggetti digitali che vengono posizionati e restano fissi nello spazio e con i quali è possibile interagire anche in gruppo, con la realtà aumentata condivisa.

In futuro esisterà solamente la **realtà mista (XR)**, come somma delle due.

Potenzialmente, se nella realtà virtuale si può dipingere in digitale insieme in uno spazio creato su misura, con la realtà aumentata si può dipingere in digitale nel mondo reale, e tali opere restano fisse nello spazio, pronte per essere lavorate o esposte.

Va da sé che in un mondo in cui internet è proiettato, e le possibilità diventano infinite e a costo zero, il mondo delle immagini a cui siamo abituati lascerà il posto al mondo della pittura tridimensionale.



Dipingi in digitale utilizzando applicazioni come Tilt Brush di Google e trasporta le opere nel mondo reale!



Adobe AR Resident Marjan Moghaddam's AR artwork entitled "Baiser in Mary Boone, in Glassish & Waxish Glitch"

META-ATELIER

a) Realtà virtuale a sostegno della didattica a distanza

Gli ultimi due anni appena trascorsi, il 2020 e il 2021 sono stati caratterizzati da una grave **pandemia globale** che ha paralizzato il mondo intero, impedendo agli studenti di frequentare le scuole e, in particolare nelle Accademie, gli atelier di pittura, **rallentando il lavoro** e lo sviluppo generale delle opere.

Ma veramente non c'erano mezzi per sopperire alla mancanza di interazione sociale?

La risposta è **no**.

I mezzi e le tecnologie per continuare a lavorare insieme c'erano e indubbiamente dovevano essere utilizzati e implementati anche per utilizzi pratici futuri. Ma ciò non è stato fatto. O, meglio, non è stato fatto ovunque a livello istituzionale. Per molti giovani, infatti, gli strumenti disponibili per usufruire della realtà aumentata sono stati fondamentali per mantenere i rapporti e continuare a lavorare insieme, **dipingendo insieme in digitale** o semplicemente incontrandosi per far vedere ai colleghi i propri progressi. Solo pochi coraggiosi hanno implementato queste funzionalità per la didattica a distanza, cosa che in un atelier di pittura dovrebbe essere fondamentale **sia in un periodo di isolamento, sia nella futura quotidianità**.

Come? Se una sala virtuale può aiutare nelle prove setup di una eventuale esposizione, un metaverso può risultare utile in un modo molto più ampio.



Il termine Meta-atelier l'ho coniato riferendomi a "meta", che significa "oltre", ma anche al "metaverso". Un **metaverso** è una **realtà virtuale condivisa** da più persone, utilizzabile per i più svariati motivi. Per lo scopo didattico, una versione virtuale dell'atelier di pittura, utilizzabile sia tramite smartphone, PC ma, meglio ancora, con un **Headset VR**, sarebbe comodo per annullare la distanza e avere un luogo in cui ritrovarsi per parlare, riunire i file e link utili e vedere in tempo e dimensione reale le opere realizzate dai colleghi. Inoltre, sarebbe possibile utilizzare nuove tecniche per dipingere in digitale.

Con il sostegno di alcuni colleghi dell'atelier 12 dell'Accademia di Venezia, un esperimento di atelier virtuale e relativa esposizione si è consumato nella mostra virtuale "CONTACT", dal 30 agosto al 20 settembre 2021, nel quale le immagini appese alle pareti della sala potevano essere cliccate, aprendo così a link che indirizzavano ai siti web o pagine Instagram degli artisti.

Tuttavia per uno scopo didattico più esauriente sarebbe troppo limitante immaginare di rinchiudere tutto in un'unica sala: le possibilità e gli spazi realizzabili sono pressoché infiniti, pertanto perché non pensare ad un intero campus virtuale dedicato, con aula magna per conferenze e lezioni teoriche con i professori, atelier adibiti alla condivisione dei lavori, atelier privati dati in dotazione agli studenti più meritevoli per esporre costantemente le loro opere e, perché no, zona esterna per un piacevole aperitivo extra-lavorativo?

Sembra una fantasia, ma le tecnologie di realtà virtuale e aumentata spingono ad eliminare l'internet su schermo per come lo conosciamo. Tra meno di dieci anni gli smartphone verranno sostituiti da pratici occhiali che permetteranno di passare da una realtà all'altra: **perché non iniziare già da ora a sfruttare queste tecnologie?**



Contact – Virtual Exhibition on Mozilla Hubs, curated by Matteo Casali 2021

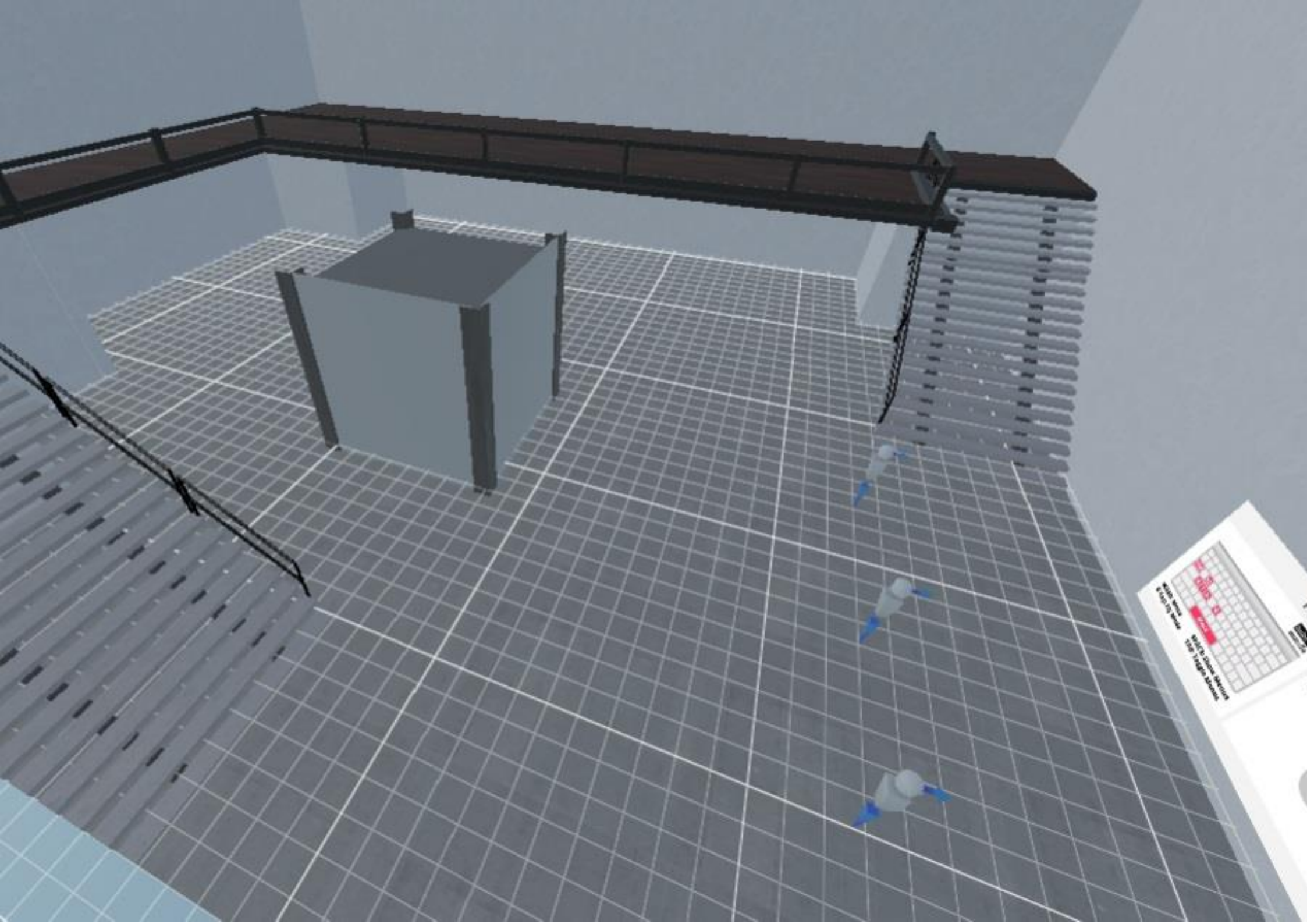
Ho provato a immaginare nella piattaforma di Mozilla Hubs un possibile campus accademico virtuale dedicato all'Atelier 12, il quale potrebbe essere solo una parte di un progetto più ampio.

Questo campus virtuale è composto da una zona relax in cui si può chiacchierare senza disturbare, una zona con funzione di magazzino in cui tenere tutti i file, foto e video, link a disposizione degli studenti che possono scaricarli o visionarli in qualsiasi momento, una zona conferenza in cui tenere lezioni teoriche e, più importante, la zona di laboratorio, cioè l'atelier vero e proprio, in cui si possono caricare e mostrare i propri disegni e dipinti o, perché no, dipingere insieme in digitale opere che poi potrebbero venire esposte fuori dal mondo virtuale, in realtà aumentata.

Le possibilità sono infinite e nasceranno come risposta a bisogni che ora non immaginiamo, come stanze private dedicate agli studenti più meritevoli in cui poter tenere una galleria personale delle proprie opere in vista privilegiata.

Questi spazi virtuali sono indispensabili nel momento in cui si è impossibilitati dal presenziare di persona nel luogo di lavoro, per i più disparati motivi. Dal vivo, infatti, è bisognoso ribadire che la realtà aumentata sarà molto più efficiente, se non per esigenze di prove setup di un'eventuale esposizione da fare con una postazione VR.

Per il momento, ho progettato e realizzato una zona piccola che funge sia da ritrovo per mostrare i propri lavori e discuterne insieme, ora aggiornato alla versione 1.3, le cui versioni precedenti sono state utili a qualche studente per superare la distanza data dall'isolamento dovuto alla pandemia.



META-ATELIER

b) Prove organizzative di setup

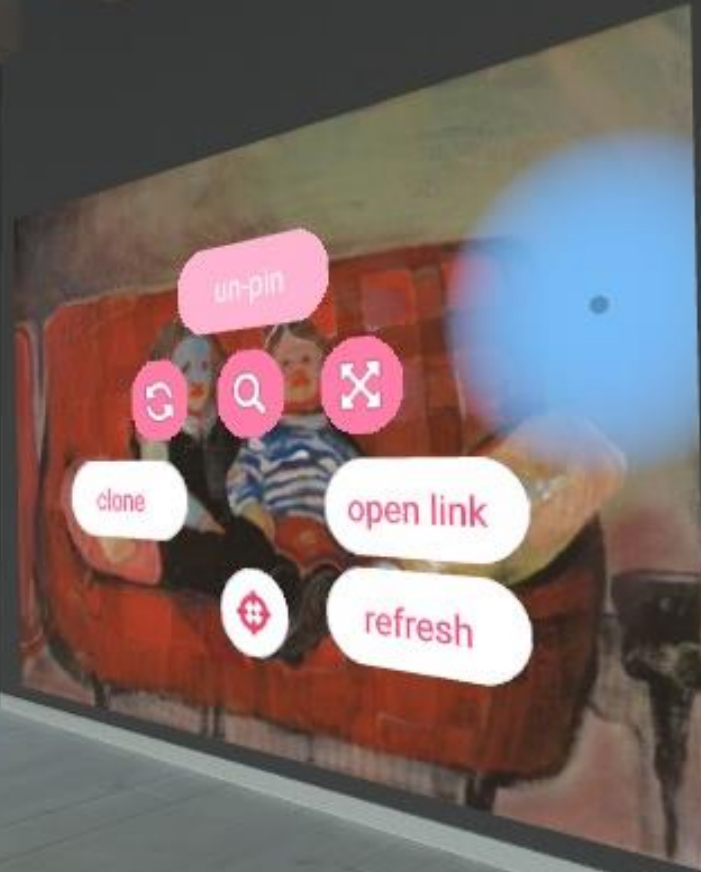
Questo è uno degli argomenti che più mi preme affrontare: le prove organizzative di setup per un'eventuale mostra utilizzando una postazione di realtà virtuale.

Gli strumenti sono già sul mercato a basso costo e la loro efficienza è così elevata da diventare fondamentale. Perché spendere soldi e tempo nella realizzazione di modelli quando si possono facilmente provare diversi setup in vista di un'esposizione in pochi click, e con un effetto immersivo senza pari?

Se della strumentazione parlo alla fine del libro, ora posso spiegare come, effettivamente, ciò si può realizzare. Ritagliando un angolo di 2 metri quadrati, con la giusta strumentazione, come un buon PC e un visore VR, la postazione per le prove setup potrebbe essere già ottimale. Ancora meglio se questa postazione si trova in uno stanzino vuoto e al riparo da possibili danni. Tutto ciò che bisogna fare è ricreare a PC la sala espositiva desiderata, facilmente in pochi click tramite piattaforme come Mozilla Hubs, indossare il visore VR e iniziare a popolare la stanza con le proprie opere, decidendo la collocazione migliore da un punto di vista realistico. Mentre testiamo i vari setup, altri colleghi possono darci suggerimenti entrando nella stanza con un secondo visore, o guardando attraverso lo schermo del PC ciò che noi vediamo.







ECOSISTEMA

a) Atelier come ecosistema condiviso

La realtà aumentata determinerà nei prossimi anni un cambiamento drastico per quanto riguarda la nostra vita quotidiana e il modo di intendere il mondo. Infatti, gli occhiali smart prima, già in commercio, e le lenti a contatto smart poi, andranno a sostituire gli smartphone a cui siamo tanto legati, portando internet da una dimensione bidimensionale a schermo a una tridimensionale tutta intorno a noi.

Facebook stesso durante gli ultimi mesi del 2021 ha cambiato nome in "Meta", puntando su questa strada.

Anche il nostro modo di comunicare e lavorare cambierà, e un atelier di pittura non potrà fare più a meno di questa nuova tecnologia! La realtà aumentata è stata finora rilegata a un solo dispositivo, tramite il quale (schermo o occhiali) si potevano vedere oggetti tridimensionali intorno a sé. Con l'esempio datoci da Google "Just a line", la realtà aumentata condivisa tra più persone non è più un sogno: collegando vari dispositivi tramite bluetooth, ognuno di essi può interagire con gli oggetti creati o posizionati dagli altri. Si viene così a creare quello che mi piace definire un "ecosistema condiviso".

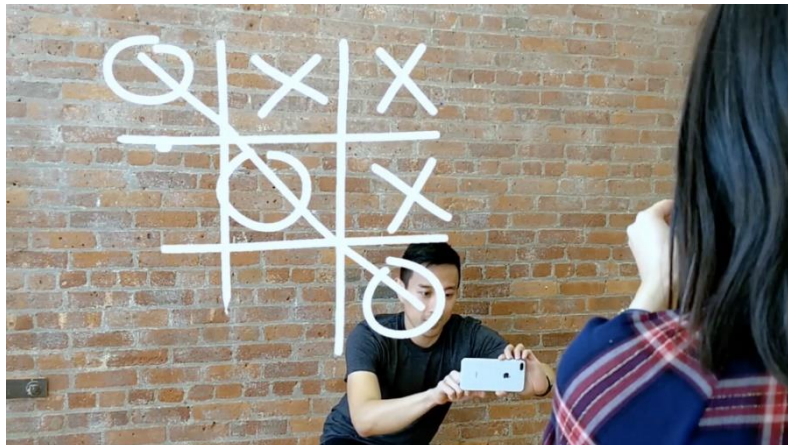
Trasportando questa visione in un atelier di pittura, quindi, è plausibile immaginare gli studenti che, mentre dipingono come da tradizione, possono vedere insieme un video tutorial che galleggia vicino, spostare nell'aria alcune immagini e foto di disegni tratte da un catalogo online, senza più la necessità di portare fogli fisici con sé,

Vedere in tempo reale l'ologramma dell'avatar del professore che, mentre è a casa con la febbre, può muoversi liberamente nell'atelier per dare suggerimenti ai propri allievi. Non ultimo, la nuova pittura digitale 3D può venire implementata in quanto vista come oggetto fisico che occupa uno spazio, esattamente come una qualsiasi scultura o installazione.

Curioso il fatto che ora, nel 2021, si realizzano opere reali per poi digitalizzarle per esporre in mostre virtuali; nel prossimo futuro, invece, si realizzeranno opere virtuali che verranno poi esposte in un luogo reale, in realtà aumentata. Per ora questa tecnologia può essere utilizzata solo in parte, e con forti limitazioni, utilizzando smartphone e talvolta dovendo inquadrare necessariamente un QR Code, dato che i prezzi per gli occhiali smart sono ancora proibitivi per la massa.



Design an Augmented Reality Airport Navigation APP with HoloLens | by Yijian Lan | Medium



Google "Just a Line" App | AR Condiviso

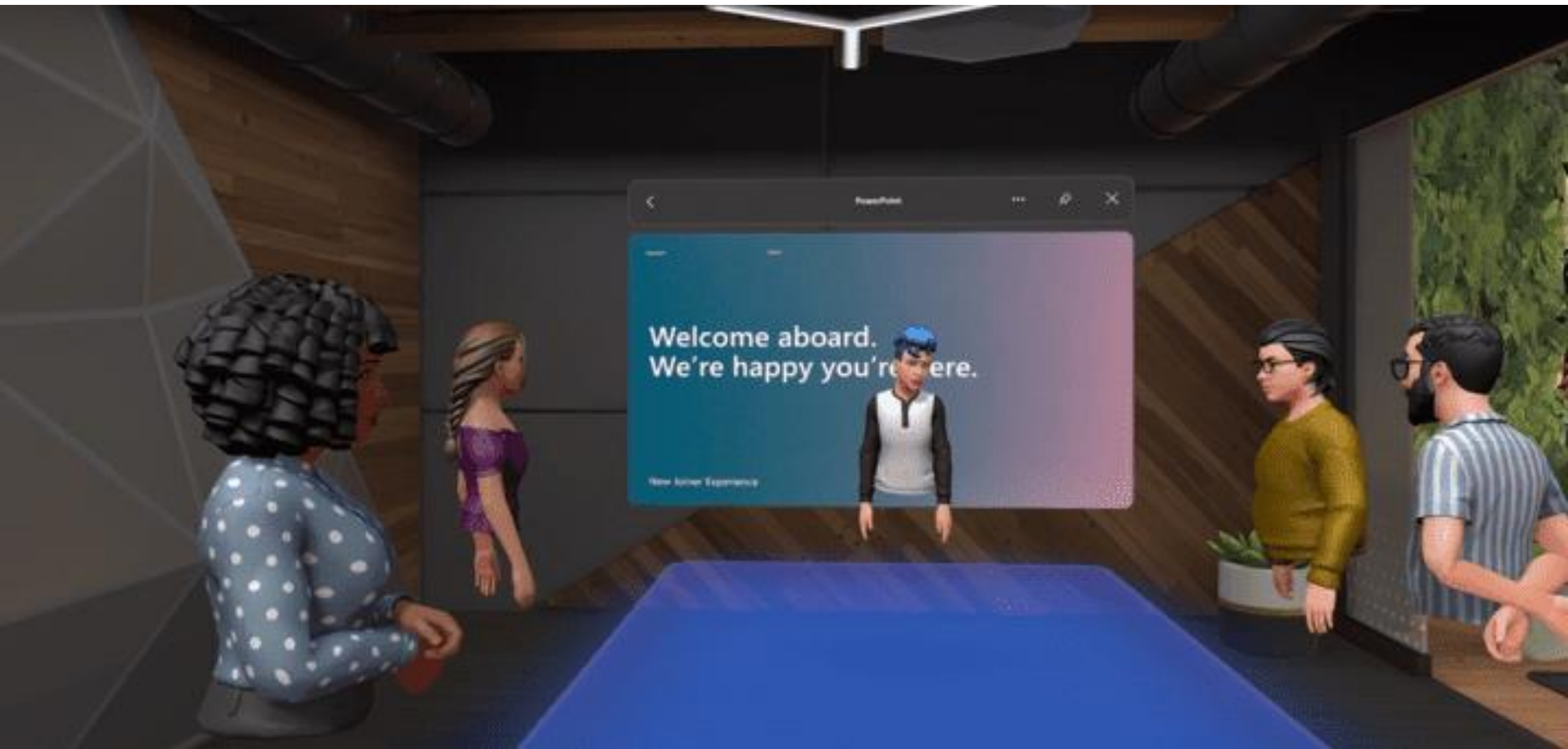


ECOSISTEMA

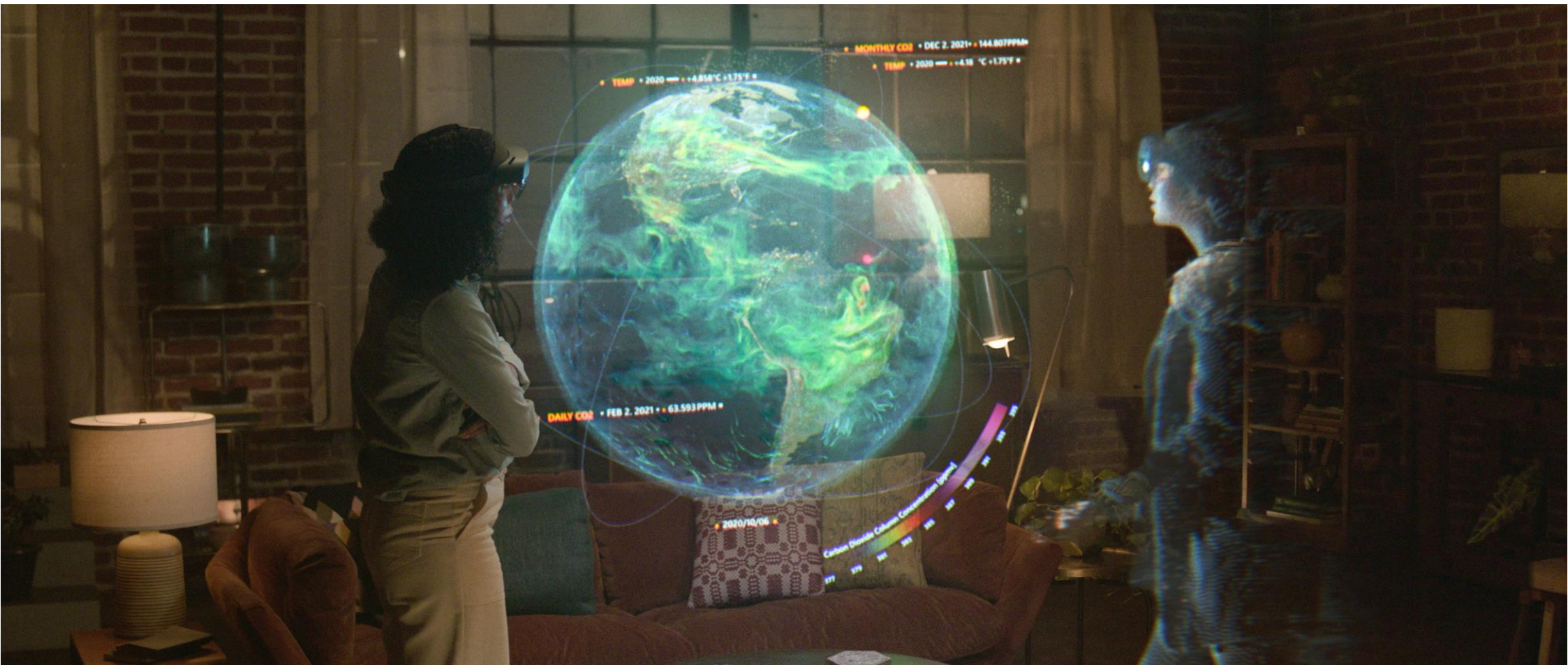
a) Tra reale e virtuale

La realtà si fonderà con la virtualità o, meglio, non esisterà più la differenza tra online e offline. Con le nuove reti 5g, che andranno a sostituire reti mobili e wi-fi creando un'unica rete molto più performante, e gli occhiali smart XR, internet sarà intorno a noi, aggiungendo contenuti al mondo reale. Con un click potremmo entrare poi in una stanza virtuale e incontrare i nostri colleghi di lavoro. Sembra fantascienza, ma non lo è: già dal 2022 la piattaforma Teams, largamente utilizzata anche nella nostra Accademia di Venezia per tenere le lezioni online, si aggiornerà con una modalità di riunione virtuale, chiamata Teams Mesh, in cui i partecipanti potranno fisicamente partecipare con il proprio avatar in uno spazio tridimensionale, lasciando al passato le videolezioni dietro uno schermo. In futuro, Mesh non sarà più in VR, ma il AR (Vedi immagini seguenti).

Per le lezioni di pittura, invece, può tornare utile l'app Multi-Brush, ad esempio, versione multiplayer di Tilt-Brush, che permette di dipingere in una stanza virtuale insieme ad altre persone, dipinti tridimensionali. O, ancora, la già citata piattaforma di Mozilla Hubs in cui ci si può facilmente scambiare opinioni sui propri lavori caricandoli all'interno della sala virtuale.



Microsoft MESH for TEAMS | 2022



Microsoft MESH for Teams | IN THE FUTURE

Immaginando un prossimo futuro, nell'arco di cinque o dieci anni, non sarà strano vedere uno studente di pittura dipingere ad olio su tela, mentre il suo compagno a fianco realizza un'opera tridimensionale muovendo una mano nell'aria attorno a sé: questi dipinti digitali saranno visibili nello spazio reale, occupando uno posto fisico, e potranno restituire la sensazione del tatto, toccandoli con dei guanti aptici (guanti con sensori elettrici) e perfino emettere suoni, oltre al fatto di poter essere animate, emettere luce e quant'altro possa venire in mente.

Queste nuove opere saranno molto più interattive e con molto più potenziale di qualsiasi nuova forma d'arte, ma non meno facilmente producibili. Per questo la pittura virtuale non andrebbe sottovalutata fin da ora e bisognerebbe implementarla, come possibilità e insegnamento, negli atelier già da ora.

Dal mio punto di vista, la possibilità più interessante che queste nuove tecnologie permetteranno di fare, è quella di abbattere le barriere che ostacolano la libera esposizione delle opere d'arte in certi contesti. Per fare un esempio, sarà facile organizzare una mostra di opere digitali o digitalizzate, in Piazza San Marco, in modo libero e gratuito e chiunque, tramite gli occhiali smart, potrà visitarla. Ancora una volta sembra fantascienza, ma già nel 2021 ho personalmente realizzato un'esposizione in AR, intitolata "ARSHOW", visibile tramite l'app "Assemblr" e posizionabile in qualunque contesto.



ARSHOW | Solo show in AR by Matteo Casali | 2021

#MADEWITHASSEMBLR





ARSHOW | Solo show in AR by Matteo Casali | 2021



NUOVE TECNICHE PITTORICHE

a) Da artisti a creatori di contenuti

L'artista è ed è sempre stato, se vogliamo, un creatore di contenuti per il mondo reale. Che sia un dipinto, una scultura o un'installazione, si è sempre occupato di creare qualcosa che potesse occupare uno spazio fisico. Il termine artista però si è evoluto nei secoli, da artigiano maestro della tecnica, a inventore di nuove possibilità.

Oggi il termine artista si riferisce anche ai creatori di contenuti per i social network, ma quest'ultimi sono destinati a finire. Dal prossimo futuro l'artista sarà anche il creatore di contenuti per questa nuova dimensione dell'internet, il metaverso, che richiederà a gran voce di essere riempito da nuove e strabilianti opere d'arte, dalla più semplice pianta virtuale d'arredo che potrà essere venduta e acquistata per il proprio salotto, a opere monumentali realizzate apposta per la New York virtuale.

Il pensiero più sbagliato sarebbe quello di negare a priori questa inesorabile evoluzione dell'arte, sminuendo la pittura virtuale a semplice gioco o "arte minore". Le possibilità di questa nuova tecnica pittorica e artistica sono pressoché infinite e in evoluzione, e toccherà agli artisti sperimentarle appieno per scovare tecniche e soluzioni sconosciute e inimmaginate anche dagli sviluppatori dei vari software. Forse le immagini non finiranno con la scomparsa di computer e smartphone, ma la pittura classica come forma d'arte penso drasticamente che cesserà d'esistere.

L'avvento di nuove tecniche e la precarietà delle materie prime che il mondo intero ha sperimentato come conseguenza alle restrizioni causate dalla pandemia Covid-19, unite al nuovo mercato dell'arte legato agli NFT e la facilità di esporre opere digitali, probabilmente spingeranno, le nuove generazioni di artisti ad abbandonare la pittura tradizionale.

Per citare quanto scritto da Lucio Fontana nel suo libro "Manifesti, Scritti, Interviste: " *Chi dice che per fare dell'arte, occorre proprio fare cose difficili? Chi dice che occorre servirsi dei mezzi tradizionali? Quando per la prima volta l'Uomo ha sentito il desiderio di dipingere, non aveva certamente a sua disposizione un pennello o una tela; il primo fatto di pittura sarà stato un segno tracciato sulla sabbia. Millenni dopo, quel segno si è trasformato in un gioco di colori sulla tela. Ma nel futuro, anche i colori sulla tela scompariranno, saranno cose del passato consegnate alla storia e chiuse ormai alla vita. Domani, l'arte può finire. Anzi, io credo che l'arte del quadro finirà. Perché nelle nuove dimensioni nelle quali l'Uomo vivrà, nelle dimensioni spaziali, l'arte com'è concepita oggi sembrerà, per forza di cose, troppo primitiva, troppo inadeguata, troppo ridicola. L'arte del quadro non è una necessità dell'Uomo, come il mangiare o il dormire. Nella sua storia, l'Uomo ha vissuto millenni senza la pittura. A un certo momento ha creato il quadro; bene: domani lo ripudierà. Non saprà che farne e lo sostituirà con un'altra cosa. Non possiamo oggi sapere che cosa. Io faccio questi tagli, questi concetti. Io inizio una cosa e rispetto all'Era Spaziale io sono l'uomo che fa il segno sulla sabbia. Ho fatto questi fori, ma cosa sono? Sono il mistero, l'incognito dell'arte. Sono l'attesa di una cosa che deve succedere".*

Ecco, io credo che quella cosa, che Fontana si aspettava sarebbe successa, sia questo sfondamento dell'arte nella nuova dimensione spaziale che è il metaverso. Non più pitture, non più sculture, non più installazioni, non più musica, non più moda, ma contenuti. Un'unica arte maggiore che racchiuderà una poesia che sarà sconosciuta ai nostalgici di un'arte che appartiene ad un tempo passato che non può più rappresentare il presente.



Koons project for Snapchat AR Augmented Reality | 2017



Koons for Snapchat AR Augmented Reality became defaced with digital graffiti by virtual vandals | 2017



Champ de Mars
Paris, France



Central Park
New York, NY



Hyde Park
London, England



Roundhouse Park
Toronto, Canada



Sydney Opera House
Sydney, Australia



Millennium Park
Chicago, IL



Copacabana Beach



National Mall



Venice Boardwalk

NUOVE TECNICHE PITTORICHE

b) Possibilità strumentali oggi

Malgrado la visione di una nuova dimensione dell'arte sembri futuristica e si concretizzerà nei prossimi decenni, già da oggi (in realtà già da ieri) possiamo fare un passo in avanti nelle nuove tecniche artistiche e nei nuovi modi di comunicare. Accedere ai metaversi per lavorare insieme, scambiare i contenuti con i nostri colleghi e tenere riunioni virtuali immersive, è possibile tramite una vasta varietà di visori per la realtà virtuale, come Oculus Rift, Oculus Quest e Quest 2 (Da poco divenuto Meta Quest 2), HTC Vive, ma anche di meno performanti ma più economici come i visori Google Cardboard o simili.

Per ora, il migliore per rapporto qualità/prezzo, è Meta Quest 2, dalle ottime caratteristiche e dal peso di circa un chilogrammo. Con Meta Quest 2 è possibile segnare uno spazio intorno a sé in cui muoversi in sicurezza, e anche tracciare le proprie mani per utilizzarle al posto dei controller. In questo modo è più intuitivo dipingere, scolpire e lavorare all'interno degli spazi virtuali forniti.

Una piattaforma utile è Firefox Reality (Mixed reality di Mozilla), che permette di dipingere in digitale e di creare stanze virtuali tramite Hubs. Firefox reality è un browser adatto ai visori per la realtà virtuale.

Un visore stand alone come Quest 2, può facilmente collegare ad un pc per trasmettere in streaming la propria visuale. Con un buon pc si può lavorare facilmente alla creazione di ambienti e oggetti virtuali visitabili da visore. Per ora Quest 2 da 128 GB costa 349 Euro, mentre un buon PC MSI almeno 1500 Euro. Prezzi non proibitivi se consideriamo l'enorme vantaggio che può portare ai giovani artisti degli atelier di pittura, che saranno in grado di realizzare prove di setup, modificare opere in virtuale prima di procedere al lavoro effettivo e, perché no, scoprire nuovi metodi di dipingere, comunicare e proporre il proprio lavoro. La realtà aumentata per ora è proibitiva: 3500 euro per un paio di occhiali AR, ancora non ottimizzati. Tuttavia, è possibile sperimentare con questa tecnologia tramite gli smartphone dotati di giroscopio, e utilizzando programmi come SparkAR per portare le proprie opere, ad esempio, in AR attraverso la fotocamera di instagram.



NUOVE TECNICHE PITTORICHE

b) Il futuro negli NFT

Il mercato dell'arte si sta spostando sempre di più nella compra-vendita di NFT. Dapprima con opere d'arte digitali, ora anche fisiche. E ormai, si sta spostando anche fuori dal mondo dell'arte.

Cosa significa tutto ciò?

Gli NFT (Non Fungible Token) sono dei codici univoci che vengono associati ad un oggetto, per decretarne l'unicità. Il collezionista possiede un wallet, un portafoglio digitale, e acquista gli NFT tramite una cryptovaluta. In questo modo, egli possiede l'unico pezzo (o un pezzo della serie), non riproducibile, e ne detiene tutti i diritti. Gli oggetti associati agli NFT possono cambiare ed evolversi nel tempo, senza che l'NFT perda il suo valore.

Questo codice può essere associato anche ad oggetti reali, venduti in uno store su internet: questo permette di sostituire il vecchio copyright, rendendo il mercato più libero, accessibile e sicuro.

Immaginando (ma nemmeno troppo) un futuro prossimo, dove tutti indosseremo delle lenti e vedremo intorno a noi oggetti virtuali che convivono col mondo reale, è facile immaginare che sia tali oggetti digitali, sia qualsiasi altro oggetto reale sarà associato ad un NFT in modo automatico alla sua creazione. Questo potrebbe essere possibile dal fatto che le lenti scansionano in tempo reale e costantemente l'ambiente che ci

circonda, salvandolo online e condiviso con tutti.

Facciamo un esempio pratico: compro una tela da un negozio di arte. Tale tela è associata, alla sua creazione, ad un NFT. Acquistandola, ho acquistato l'NFT. Dipingendola, l'NFT evolve e acquista valore e automaticamente ne possiedo il copyright ed è possibile venderla come NFT. Va di conseguenza che la moneta reale perde il suo utilizzo, in funzione di cryptovalute che potrebbero essere, in futuro, l'unica valuta. Questo discorso vale sia per oggetti reali, sia per opere virtuali, la cui differenza perderà qualsiasi significato.

Immaginiamo l'utilità che questa tecnologia può avere, nella compravendita di un'opera: il compratore scansiona tramite le lenti la sua abitazione. Nel momento in cui si trova in un negozio per acquistare un'opera d'arte, ecco che può aprire intorno a sé scansione fatta precedentemente, e collocare in tempo reale l'opera per vedere immediatamente come starebbe, ad esempio, nel salotto.

Certo, queste sono pure speculazioni, basate però sull'andamento delle nuove tecnologie. Per molti versi, la realtà è già così e non si può più ignorare.



PROGETTI PERSONALI

a) NOTSpace

Nel mio piccolo mi sono adoperato, nel corso del 2021 e 2022, per aiutare i miei colleghi pittori, impossibilitati dall'esporre a causa delle restrizioni dovute alla pandemia da Covid-19, a mettere in mostra le proprie opere in eventi sociali virtuali, gratuiti e liberi da ogni limitazione.

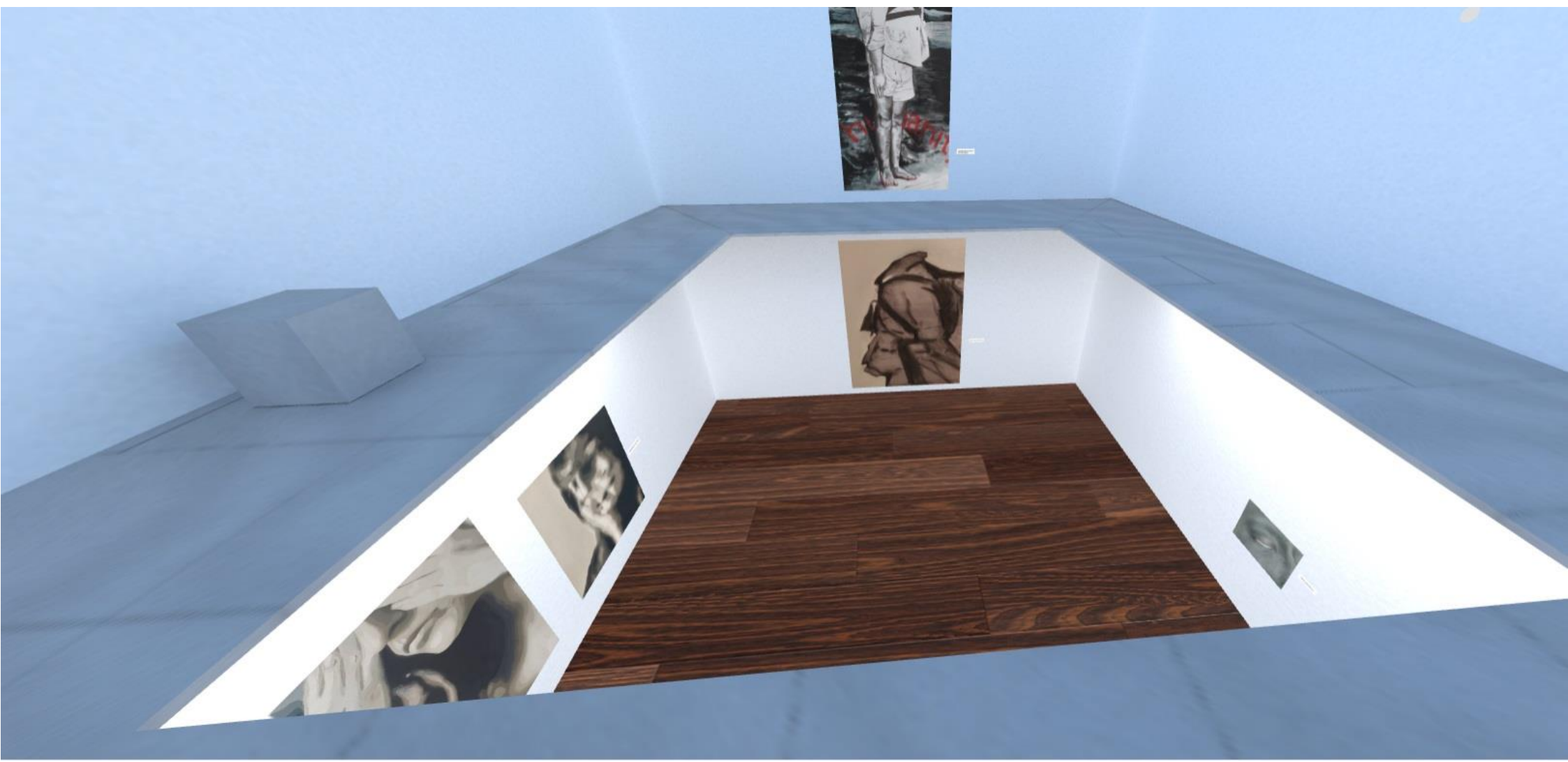
In questo senso, ho aperto uno spazio espositivo virtuale, a cui si può accedere tramite Smartphone, PC o VR Head Set, chiamato NOTSpace. Il NOTSpace si propone come spazio espositivo indipendente, legato però agli studenti dell'Accademia delle Belle Arti di Venezia, con lo scopo di esporre le proprie opere riguardanti temi specifici e attuali. Le prime due esposizioni si sono tenute su Hubs di Mozilla, ma in futuro potrebbero essere spostate su metaversi differenti, come Altspace VR e Spatial VR.

Come accennato, due sono stati i progetti espositivi, curati da me, a cui studenti dell'Accademia delle Belle Arti di Venezia hanno preso parte: *Contact*, nel 2021, e *WAY*, nel 2022.

The image features a dark, almost black background. Scattered across the scene are several three-dimensional geometric shapes, including rectangular prisms and irregular polyhedrons, rendered in various shades of gray. These shapes are positioned at different depths and angles, creating a sense of perspective and depth. The lighting is subtle, highlighting the edges and surfaces of the objects. In the center of the image, the text "NOTSpace" is displayed in a clean, white, sans-serif font. The letters are slightly shadowed, making them stand out against the dark background.

NOTSpace

Contact è stata la prima esposizione realizzata nel NOTSpace. Ne hanno preso parte sei studenti: Sara Pacucci, Elisa Ziero, Marta Giacomini, Giacomo Gilli, Matteo Brigo e io, Matteo Casali. Personalmente ho curato l'allestimento, il catalogo online e la pubblicità. Il tema verteva sul contatto, principalmente tra reale e virtuale, per inaugurare questa nuova forma di esposizione, ma anche tra passato e presente, tra interno ed esterno.





Pittura e scultura a tu per tu con la realtà aumentata. Contact inaugura lo spazio virtuale NOTSpace

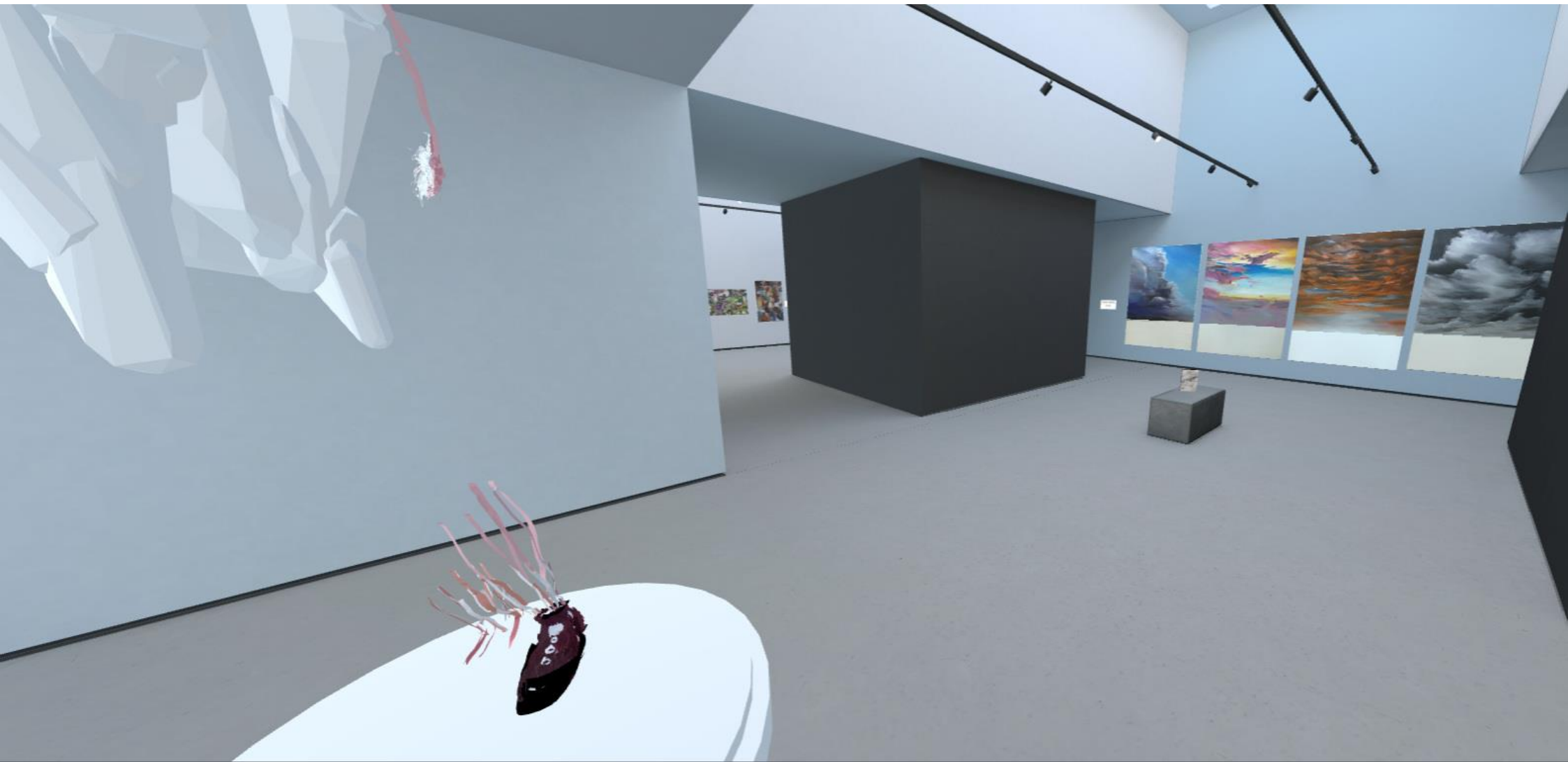
di Eleonora L. Savorelli

La seconda esposizione nel NOTSpace ha imparato dalla prima, e si presentò in forma molto più professionale. Con un completo restyling della sala espositiva, ho realizzato per i quattro artisti esposti (Laura Isola, Emanuele Pagnanini, Mia Sambre e io, Matteo Casali) un catalogo di 36 pagine, con testi critici riguardo alle opere e molte informazioni sugli artisti. Inoltre, è stata la prima occasione in cui ho potuto esporre una mia scultura digitale, "Abbraccio a distanza" (ispirato all'omonimo dipinto).

Il titolo di questa mostra fu WAY, da intendere come percorso, viaggio, possibilità. Ogni artista ha interpretato questo tema a seconda della propria ricerca, già avviata in quella direzione.



WAY – Virtual Exhibition on Mozilla Hubs, curated by Matteo Casali 2022



WAY – Virtual Exhibition on Mozilla Hubs, curated by Matteo Casali 2022



Abbraccio a distanza, scultura digitale, Matteo Casali



WAY
NOTSpace
2022

15 gen /
15 feb 2022
24/7 Online



15 gen /
15 feb 2022
24/7 Online

WAY
NOTSpace
2022

Artists

LAURA ISOLA
EMANUELE PAGNANINI
MILA SAMBRE
MATTEO CASALI

Curated by
Matteo Casali

NOTSpace

PROGETTI PERSONALI

b) InsideCordyceps

Un progetto importante, che mi ha occupato per la maggior parte dell'anno, è stato *InsideCordyceps*.
Realizzato durante il corso di Tecniche Extramediali.