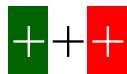


ARTE TECNOLOGIA E DIRITTO (*)



(LE NUOVE FRONTIERE DELL'ARTE - BLOCKCHAIN - NFT - AR - VR - 3D - AI)

“L’arte è trasformazione, rinnova sempre il battito dell’emozione”

(*) ESTRATTO TRATTO DAL LIBRO DI PROSSIMA PUBBLICAZIONE DI CUI AL TITOLO SOPRA,
DEDICATO ALLA VENDITA ALL’ASTA DI NFT (E NUOVE FORME ARTISTICHE TECNOLOGICHE)
SULLA PIATTAFORMA WWW.BASEZERO.IT CHE SI TERRÀ IL 30.09.2021 ORE 20:30)

**(INFO: <https://iltesoropiunascosto.com/> – <https://inarte.it/blockchain/> - <http://www.basezero.it/index.asp> -
M. Magnus - 349.0938830)**

Capitolo 6

Le novità dell'asta NFT

In questa sezione (omaggio per i lettori) desidero illustrare le novità che intendo apportare in una asta denominata **“Asta-NFT”** che si terrà **il 30.09.2021 alle ore 20,30, sulla piattaforma www.basezero.it**¹, non si tratta di una semplice asta tradizionale, ma di vendita di file multimediali con certificati NFT.

Lo scopo principale della pubblicazione di questa opera, non è tuttavia da considerarsi autoreferenziale (sebbene ovviamente, in parte lo sia), ma bensì è quello di sfruttare la mia esperienza, per suggerire agli artisti, ai galleristi e agli investitori, nuove strade per la commercializzazione delle opere, partendo dall'illustrazione delle novità tecnologiche che potranno essere sfruttate: dai creatori, per poter emergere dall'anonimato, dalle opportunità offerte ai galleristi, al fine di attivarsi per promuovere la conoscenza di questi nuovi supporti tecnologici e dagli investitori, di acquisire informazioni utili per collezionare futuri beni rifugio, che subiranno una forte espansione nei prossimi anni.

Parlando di record, l'asta di settembre 2021 è il sequel della prima asta italiana (tenuto conto che il pre-asta è iniziato già **il 04.06.2021**), in cui è stata messa in vendita una intera collezione (come **“lotto unico”**, di n. 20 pezzi) di NFT, appartenenti a Michelangelo Magnus e all'avanguardia artistica R.A.O. (Reality Art Open), su una piattaforma tradizionale e non su Blockchain. Nelle aste pregresse, infatti sono stati trattati degli NFT, ma ciò è avvenuto tramite market place a ciò dedicati e lo scambio è avvenuto in kryptovalute, non in moneta **“Fiat”** (ovvero in valuta corrente, esempio Euro, Dollaro, etc.). Ciò, perché l'interscambio degli NFT, necessita di una blockchain per poter trasferire i titoli NFT. Inoltre nelle aste pregresse, non mi risulta sia mai stata messa in vendita (quantomeno in Italia), un'intera collezione in un lotto unico ed è anche questa una novità. L'asta di giugno 2021 è andata deserta, perché non vi è stato il tempo tecnico per pubblicizzarla, era difficile esplicare le condizioni e le regole e i requisiti che deve seguire l'acquirente per potersi aggiudicare l'opera ed infine non vi è stato il tempo per spiegare che in questo tipo di aste il compratore non acquista un'opera fisica, bensì un file multimediale, usualmente già di dominio pubblico (o lo può diventare facilmente) e un certificato NFT, che attesta che quell'opera è stata creata e **“tokenizzata”** in un preciso momento temporale (data e ora) dall'autore e che ogni modifica della forma e/o della marca temporale, ne costituisce una copia priva dei requisiti di unicità e antecedenza.

Va tuttavia spiegato meglio, per i non addetti ai lavori e ai collezionisti che, NFT, in quanto tale, non garantisce la proprietà tradizionalmente intesa dei dati ivi contenuti, ma la proprietà digitale, un concetto differente che può essere compreso come una sorta di **“diritto di vantarsi”** (**bragging rights**). In sintesi, a chi compra non deve interessare che l'opera sia in poco tempo diventata **“virale”**, anzi ciò è auspicabile, perché più si rende nota al grande pubblico (e replicata da quest'ultimo) e più varrà il diritto dell'acquirente, in quanto solo lui può vantarsi di essere stato il primo ad aggiudicarsi tale diritto. La **“Gioconda”**, per fare un esempio, è stata riprodotta in tutte le salse, ma solo una è l'originale ed è quella custodita al museo del Louvre.

Per meglio chiarire le note positive dell'iniziativa riporto di seguito un breve comunicato riepilogativo che tratta del Movimento R.A.O. e della mia biografia di artista e delle novità dell'Asta NFT.

(INFO: <https://iltesoropiunascosto.com/> – <https://inarte.it/blockchain/> - <http://www.basezero.it/index.asp> - M. Magnus - 349.0938830)

¹ <https://www.basezero.it/>

IL MOVIMENTO R.A.O. E IL MERCATO DELL'ARTE DIGITALE

“Nove sed non nova”

Il **25.03.2006**, Michelangelo Magnus crea in ambito letterario (il Reality Book Open)² e pone le basi per la nascita del Movimento artistico R.A.O. acronimo di **“Reality art open”**³

Successivamente, in data 01.09.2010 istituisce il RAP (Reality Art Pub)⁴ e attiva un progetto per riaprire i Caffè culturali⁵

In data 7.05.2021 sorge la nuova **“propulsione”** artistica R.A.O.

Al pari del futurismo, il movimento artistico, nasce quindi dalla letteratura, con i romanzi game (tradotti in varie lingue e anche in latino antico) di Michelangelo Magnus ovvero i Reality Art Book⁶ e, per fare un altro parallelo, come nel Manifesto del Futurismo, la **“Sinergia solidale”** si esplica con linee guida in tutti gli ambiti creativi, compresi la cucina, la filosofia e la sociologia, solo per citare i più insoliti.⁷

A tali indicazioni aderivano molti artisti, tra cui Ennio Bencini, Sante Pizzol, l'Arch. Fabrizio Besana, e successivamente, Nino Carè e Federico Bozzano (ovvero lo scenografo digitale del film Avatar), che dettero inizio, il 07.05.2009, nella ex discoteca di Milano **“Quarata/40”**, a un modo alternativo di fare arte, che conflui nella corrente artistica, denominata dal suo ideatore, Michelangelo Magnus: **Sinergia artistica solidale R.A.O.**⁸. Quindi non più avanguardia, che dava l'idea di lotta, ma **“sinergia solidale”**, in linea con i paradigmi del nuovo millennio.

Una delle caratteristiche di questo movimento è l'**elaborazione a più mani**, nonché l'applicazione **di più discipline artistiche** intervenienti su una stessa opera, e anche, ma ciò vale solo per alcuni lavori, l'interscambio bio-energetico tra usufruttore dell'opera e l'artista.

Nello stesso lasso di tempo ovvero nel 2008, nasceva la prima blockchain, ad opera di Satoshi Nakamoto, a cui seguì la nascita del BITCOIN nel 2009. Oggi esistono bancomat di criptovalute anche in Italia, Stati come la Svizzera e Malta che accettano le criptovalute, o come l'Ecuador, che ne hanno fatto la moneta ufficiale sganciata dal dollaro⁹. **La blockchain non è solo criptovalute**, ma anche servizi che permettono di inserire tutto ciò che necessita una certificazione di: immutabilità, non falsicabilità, sicurezza, con valore di data certa, tra questi certificati, rientrano anche gli FNT (Non-Fungible-Token).

Nel frattempo il movimento RAO e il suo ideatore M. Magnus iniziano un percorso nelle nuove tecnologie e così nascevano i quadri e la magliette radioniche in grado di aiutare le guarigioni di alcune malattie e favorire il contatto sociale, la cui sintesi la si può leggere nel libro riferito ai rapporti tra arte e radionica (con riferimenti al simbolismo e alla magia)¹⁰

² <https://iltesoropiuunascosto.com/2006/03/25/reality-book-open-e-closed/>

³ <https://iltesoropiuunascosto.com/2006/03/25/reality-art-open-4/>.

⁴ <https://iltesoropiuunascosto.com/2010/09/01/tutti-i-mercoledi-dal-1-09-10-alle-ore-2130-presso-il-r-a-p-reality-art-pub-younite-cafe-di-milano-in-viale-bligny-n-42-si-terranno-incontri-culturali-con-scrittori-ed-art/>

⁵ <https://iltesoropiuunascosto.com/2014/01/25/libri-arte-e-caffè-culturale-ad-arona/> - <https://www.mbnews.it/2008/05/il-tempio-delle-muse-sinfonia-darte-e-solidariet/> Nel 2009 realizza nel pub Younite Cafè di Milano, anche una conferenza culturale ripresa in contemporanea dagli interni Cafè di tutta Italia, anteprima assoluta degli attuali webinar

⁶ Al riguardo vedi i libri game: <https://www.amazon.it/MACCHINA-TEMPO-RICERCA-DELLA-MENORAH-ebook/dp/B005FRFYGS> e il suo sequel:

https://www.amazon.it/TESORO-PI%C3%99-NASCOSTO-riscoperta-feminino-ebook/dp/B005GFM6SS/ref=sr_1_45?dchild=1&qid=1623837609&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-45

⁷ <https://iltesoropiuunascosto.com/2009/12/10/propulsione-artistica-solidale-r-a-o/> - L'articolo è lungo il manifesto si trova sotto qualche pagina.

⁸ <https://www.facebook.com/realityartopen/> - <https://iltesoropiuunascosto.com/2009/05/07/reality-art-open-2/> - Il movimento R.A.O. fu ideato non da un pittore, ma da un creativo e scrittore: Michelangelo Magnus, che associò a sé alcuni artisti di varia estrazione disciplinare, nell'ordine: Il pittore Ennio Bencini, il vetroartista Sante Pizzol e l'Arch. Fabrizio Besana, a questi si sono aggiunti successivamente: lo scenografo digitale Federico Bozzano (S.D. anche del Film "Avatar"), il pittore Cusin, il fotografo Nino Carè, la pittrice Feuei Tola, il pittore-sculptore Roberto Castaldo. Occasionalmente Magnus ha lavorato anche a più mani con altri pittori o architetti, tra cui: i pittori Daniela Dente, José Nuzzo, l'artista "sarto" Savino Letizia e l'Arch. Fabrizio Besana e in ambito letterario ha collaborato con molti scrittori, come illustratore. M. Magnus è famoso per avere realizzato il disegno di carta A3 più lungo del mondo, di **km. 1,134** con 1.800 bambini delle scuole primarie della Lombardia e in quanto creativo, ha ideato monumenti, pale eoliche e antenne della telefonia mobile **"artistiche"**, opere scultoree, nel design ha progettato lampade, magliette radioniche, le doppie cravatte. Negli ultimi anni si è occupato di digital Art, studi che sono confluiti in un paio di volumi, pubblicati con AMAZON KINDLE

⁹ <https://www.economyup.it/innovazione/ecuador-primo-al-mondo-a-lanciare-la-moneta-elettronica-statale/>

¹⁰ https://www.amazon.it/SYMBOLS-LANGUAGE-RADIONIC-NOETICA-FOUNDATION-ebook/dp/B006UV7Q0U/ref=sr_1_38?dchild=1&qid=1623851010&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-38

Seguono su Amazon Kindle, n. 2 pubblicazioni, di cui la prima, sulla “*Fotografia artistica*” del 25.09.2017, che grazie ad algoritmi riesce a dare vita a statue e quadri antichi¹¹ e successivamente in data 19.05.2020, viene pubblicato <<*Dall’ “ars” tradizionale alla digital art: mistero, simbolismo e alchimia nell’opera “magnus”*>>, ovvero di fatto la biografia artistica illustrata di M. Magnus e degli artisti RAO.¹²

Per stare al passo con i tempi il movimento si è poi applicato allo studio delle Blockchain dal punto di vista dei servizi offerti da tale tecnologia e in particolare si è interessato di NFT (Non-Fungible-Token), ovvero della possibilità di creare un certificato di proprietà che attesti che - una specifica opera (es. immagini digitali, filmati, fotografie, musica, spartiti musicali) - è stata realizzata da un ideatore e registrata con una marca temporale all’interno di una piattaforma di Blockchain (nel nostro caso Waves). L’impronta Hash corrispondente, attesta la relazione tra l’opera e l’autore della registrazione. Magnus, grazie a tale tecnologia, ha coinvolto nel progetto gli altri artisti RAO ed è nata così l’iniziativa di provare a vendere, in prima battuta, il 16.06.2021 alle ore 20:30, non una singola opera nativa digitale, ma un’intera Collezione (opere in parte realizzate a 4 mani da Magnus con il supporto degli altri artisti), tramite la Casa d’Aste BASEZERO di Caronno Pertusella (VA) (www.basezero.it) e con il supporto artistico e informatico della ditta INARTE di Roberto Castaldo (<https://inarte.it/blockchain/>)

Le novità rispetto alle altre vendite NFT è che questa asta, si è tenuta in moneta “*fiat*” (ovvero in Euro, e non in Criptovalute). Nell’occasione era previsto che le opere vendute, in quanto native digitali, sarebbero state girate anche tramite mail al compratore (in quanto libero di stamparle sul supporto fisico che avrebbe preferito). Si precisa che in questi casi non essendoci un marketplace, per poter trasferire i certificati di proprietà si rende necessario che il compratore apra un “*wallet*” (portafoglio), sulla piattaforma Waves (l’apertura è gratuita e per chi non ha dimestichezza tecnologica, sarà aiutato a farlo). In parole semplici, con un esempio interpretabile per analogia e come se il compratore aprisse una cassetta di sicurezza (o un conto corrente) presso una Banca e in tale spazio, depositasse i titoli di proprietà che gli verrebbero trasferiti dagli autori, anch’essi correntisti della stessa struttura.

L’asta è andata deserta solo per mancanza di comunicazione al pubblico, per la ristrettezza dei tempi di realizzo, ma era importante per avere il diritto di primogenitura, essendo la vera asta, già programmata per il 30.09.2021 alle ore 20,30 su www.basezero.it.

Rispetto a un’asta tradizionale queste sono le 3 maggiori differenze:

1) L’acquirente compra un’opera digitale immateriale (**file digitale, per inquinare il meno possibile**) che tuttavia a scelta dell’acquirente può essere stampata su qualsiasi supporto lo permetta (es. carta, magliette, vetro, muro, ecc), come tale, può essere facilmente copiata o riprodotta da chiunque, ma ciò che fa la differenza è il fatto che tale opera è registrata in un supporto - **non** modificabile temporalmente, falsificabile e/o corruttibile - che ne accerta la primogenitura e l’autenticità;

2) Il diritto che acquista il compratore, si definisce “**Bragging Rights**”: che è traducibile con il diritto di vantarsi di essere possessore di un’opera digitale, che può essere riprodotta all’infinito, ma solo chi possiede il “NFT” potrà vantarsi di avere l’originale certificato.

3) L’opera dopo la “tokenizzazione”, diviene un NFT (Non-Fungible-Token) e quindi, il trasferimento della proprietà del bene, richiede che l’artista prima, e il compratore, dopo l’acquisto, abbiano aperto entrambi un wallet su una piattaforma Blockchain, per poter trasferire il NFT, nel nostro caso si è scelto WAVES, perché ha bassi costi a carico dell’artista del trasferimento da un wallet all’altro e perché usa protocolli POS a basso impatto ambientale. Unica limitazione che anche in futuro il trasferimento a terzi, si deve per ora riferire a questa specifica Blockchain.

Perché conviene comprarle? perché sono le prime e come tali avranno quotazioni elevatissime in poco tempo.

Rispetto all’asta precedente, non ci sarà più in vendita una delle opere, perché tolta dal mercato e allo stesso tempo saranno poste in vendita 5 nuove opere, prima non presenti nel catalogo, che esprimono le ultime possibilità sfruttabili tecnologicamente in ambito artistico.

Si preannuncia, infatti, sin da ora che in tale asta, oltre alle opere native digitali, **ci saranno molte novità tecnologiche** e una performance artistica all’interno della stessa asta (ovvero la possibilità di acquistare al buio un’opera d’arte ignota, che ove non venduta cesserà di esistere per sempre, in pratica una vendita a sorpresa).

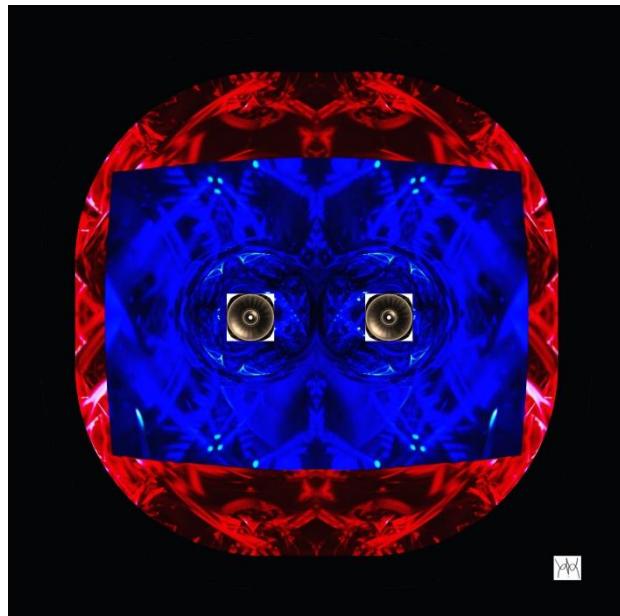
¹¹ OGNI ARTE LA SUA PARTE – R.A.O. – LA FOTOGRAFIA ARTISTICA eBook: Magnus, Michelangelo, Colangelo, Massimo: Amazon.it: Kindle Store

¹² https://www.amazon.it/DALL-ARS-TRADIZIONALE-ALLA-DIGITAL-ebook/dp/B088X6FS4L/ref=sr_1_13?dchild=1&qid=1622468127&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-13

Capitolo 7

I significati simbolici e le novità tecnologiche dell'asta NFT del 30.09.2021

Questo capitolo riporta i principali pezzi che verranno messi in vendita all'asta e i loro significato simbolico. Iniziamo con l'illustrazione del quadro simbolo dell'asta ad opera di Michelangelo Magnus e del suo corrispondente NFT, generato da INARTE tramite la Blockchain "Waves"



(Tridimensional Eyes – M. Magnus)



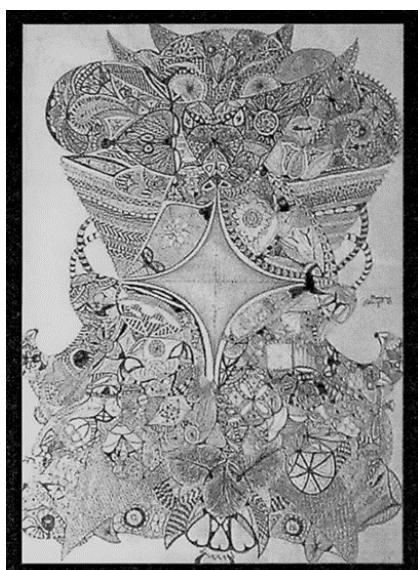
Come potete notare il certificato NFT, creato da INARTE sulla Blockchain “Waves” è così strutturato: In alto a sinistra trovate l’immagine di copertina, che in questo caso coincide con l’opera stessa in quanto fissa e non animata, ma per assurdo potrebbe essere qualunque altra immagine o testo o nulla. Poi trovate in alto a sinistra il Codice del Certificato. Poi sotto la marca temporale della stampa, che spiega che quell’opera è stata stampata (o visionata) in data 6 aprile 2021 alle ore 15:58. Si badi che questa marca temporale non rappresenta la data di creazione del NFT, ma solo la data in cui è stata controllata la certificazione. Poi sono indicati i dati del “registrante”, in questo caso il mio nominativo quale creatore o possessore e la data di inserimento nel deposito “wallet” in cui questo certificato è detenuto all’interno della Blockchain Waves, che è la vera attestazione temporale, ovvero: **il 18.05.2021 alle ore 16:05:46**. In caso di cessione, in quella casella ci sarebbero gli estremi del trasferimento e nel wallet del compratore otterrebbe una nuova data corrispondente al momento in cui il titolo è transitato nel suo “deposito”, all’interno della Blockchain Waves e gli estremi del passaggio di proprietà. Segue il titolo 2 “*Tridimensional Eyes*”, (il numero 2 è un mio numero progressivo interno e mi serve per sapere in quale cartellina, è depositata l’opera) e una descrizione dell’opera che la possa identificare al meglio. In questo caso questa è la descrizione: “*Nell’opera digitale, su sfondo rosso, appare una specie di ologramma blu che dà l’idea di distanziamento rispetto al fondale. Nell’area blu risaltano due occhi che rimandano a delle casse acustiche. La firma dell’artista Michelangelo Magnus, in basso a dx, è rappresentata da due M incrociate verticalmente. Monogramma ripetuto sotto al centro*”. L’ultima frase è un refuso in quanto poi ho optato per un solo monogramma in basso a dx.

Dopo la descrizione potete individuare gli estremi dell’impronta HASH, l’altezza del blocco, l’ID del NFT e i vari QRcode che vi rimandano al posizionamento dell’opera, per la corretta individuazione della stessa all’interno della Blockchain Waves.

In questa sede vedrò di meglio spiegare la mia opera dal punto di vista simbolico. Il titolo “*Tridimensional Eyes*” è traducibile in italiano con “*Occhi tridimensionali*”, essa fa parte del ciclo di opere da me definite “*tridimensionali*” che hanno queste caratteristiche:

- 1) Sono native digitali;
- 2) Sono caratterizzate dai colori blu e rosso come colori primari determinanti, in associazione, usualmente con il bianco e il nero, considerati come colori “*acromatici*”. I due colori principali ove sovrapposti danno un’illusione della tridimensionalità (per via della diversa lunghezza d’onda) e come se la figura in blu si staccasse dal fondo rosso, l’effetto è tanto più intenso quanto più alta la definizione del video e la grandezza dell’immagine, il massimo la si ottiene su dimensioni come ad esempio il formato A4. La stampa su carta tuttavia rende tale effetto meno evidente. Consigliamo quindi l’acquirente una volta ottenuto il file di inserirlo in una cornice digitale, che si trova facilmente in vendita. Ce ne sono alcune che non permettono la modifica del file e quelle sono l’ideale.
- 3) La tridimensionalità è stata per me un’evoluzione rispetto alle mie prime opere giovanili di “*doodle art*”, che mi ha poi dato lo spunto per arrivare a ipotizzare opere complesse fino alla realizzazione di “*Sesta dimensione*” di cui parleremo oltre e di cui ho deciso di mettere in vendita la foto (ma per ora, non l’opera reale).

Di seguito un paio di esempi di quadri giovanili di “*doodle art*”, (non in vendita), ovvero “*L’asceta orientale è del 1979/1981*” a dx a colori e a sx “*Tra razionale e Irrazionale*” in bianco e nero di qualche anno dopo.



(*Tra razionale e irrazionale* – M. Magnus)

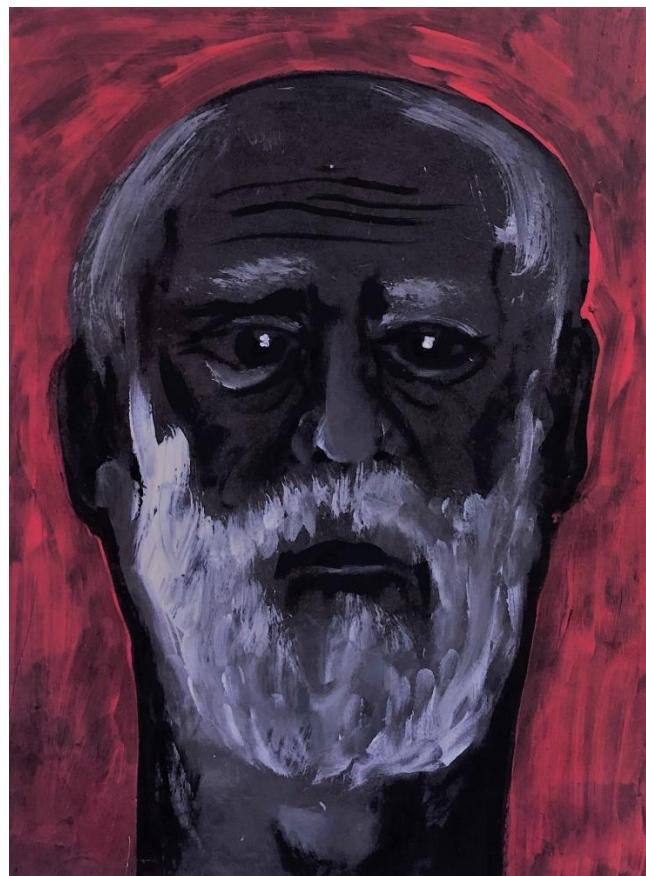


(*L’asceta orientale* – M. Magnus)

Altra opera messa in vendita è una digitalizzazione di un'opera fisica realizzata a quattro mani da me e il Maestro Ennio Bencini dal titolo: “*Il filosofo nero*” del 2010.



(**Lupo di mare – E. Bencini – M. Magnus**)



(**Il filosofo nero - 2010– E. Bencini – M. Magnus**)

L'opera in vendita è quella digitale e rappresenta un uomo anziano vicino ad un lupo, con sullo sfondo il mare e le stelle, da qui il titolo "*Lupo di mare*". Trattasi come si è accennato di un'opera RAO realizzata a quattro mani da Ennio Bencini e Michelangelo Magnus. Il filosofo, l'artista e il lupo sono esseri solitari e forse in via di estinzione, sebbene capaci anche di collaborare tra loro e di coesistere. In questo caso però ho voluto mettere l'accento sulla solitudine dell'uomo rispetto all'immensità del mare e dell'universo, in un aurea blu di freddezza, che induce alla riflessione, alla libertà di espressione e alla sinergia con le forze superiori.

Giusto per chiarire anche il significato simbolico del quadro reale realizzato su legno, con tecnica mista, del 2010, faccio presente che tale opera è stata realizzata da me a mano libera e senza alcun modello di riferimento, ma l'espressione di sguardo profondo gliela data Ennio Bencini. Il filosofo, riporta un icona attinta dal classicismo greco. Nel nostro caso la particolarità del ritratto è che abbiamo come modello un uomo apparentemente di colore. Questo per sfatare il pregiudizio che vede nei neri, persone con un quoziente intellettuale inferiore ai bianchi. In realtà l'intelligenza o la conoscenza non è appannaggio o tratto distintivo di una razza rispetto alle altre. Chi pensa il contrario dimostra una scarsa intelligenza e non ha una buona filosofia di vita.

Altra opera presentata in asta è: “*Mina Liberty pop art*” opera digitale di Michelangelo Magnus



(**Mina Liberty pop art – M. Magnus**)

L'opera digitale rappresenta la Statua della Libertà con gli occhiali “pop” e truccata. L'opera è ispirata alla cantante Mina. Il ritratto, oltre a essere un omaggio alla nota cantante italiana è una personificazione della sua musica, ovvero libera e solare, ma dal tratto talvolta duro, come quello della statua della Libertà. Trattasi di un'opera RAO in quanto, multidisciplinare includendo arte e musica. La musica può essere colore? Per me si, e se è sublime è rappresentata dal colore viola. Al riguardo va precisato che sebbene venga considerato in ambito teatrale negativamente (perché richiama i paramenti liturgici usati in Quaresima), dal mio punto di vista trattandosi del colore secondario associato alla frequenza più alta (7.000 Angstrom), favorisce l'ispirazione e la creatività, ed è il colore più vicino allo spirituale, in quanto unione simbolica tra il rosso (l'amore) e il blu (la saggezza).

Altra opera del catalogo è “**La medusa umoristica**”, opera digitale di Michelangelo Magnus



(La medusa umoristica - M. Magnus)

Trattasi di un'opera nativa digitale di Michelangelo Magnus, ripresa dalla famosa Medusa di Caravaggio, ma trasfigurata con il sorriso anomalo anziché con espressione di terrore. Ho scelto questa espressione per “*lasciare di sasso l'osservatore*”.

Sarà che sono del segno dei Gemelli, ma cerco sempre di trovare il lato positivo delle cose, in questo caso volevo sdrammatizzare un quadro famoso di Caravaggio, creando l'antitesi dello stesso, non per sbeffeggiarlo, ma per far capire che anche nella cosa all'apparenza più orrenda si nasconde il sorriso e il lato positivo.

Qualcuno dice che solo chi attraversa una forte sofferenza può assurgere alle vette sublimi dell'arte. Io la sofferenza l'ho provata subendo ben due interventi chirurgici che mi hanno asportato in due tempi diversi il polmone destro e di recente intaccato anche il sinistro, che per fortuna poi è guarito (perché rammento sempre che di tumore oggi si può guarire). Preciso, tuttavia che non ho scritto del mio stato di salute solo per incentivare a comprare l'opera (perché quando l'artista muore il valore sale😊), ma solo per rammentarvi che nonostante la “sofferenza”, purtroppo questo è il risultato😊, ovvero non sarò mai un genio dell'arte, ma spero apprezzerete la creatività e l'umor. ¹³

¹³ In ambito umoristico ho scritto e pubblicato con Amazon Kindle, direi con poca fortuna, ben due “saggi”:

L'opera di cui Vi parlo adesso è intitolata: **“Venezia Novecento”**



(Venezia Novecento – M. Magnus)

L'opera digitale di M. Magnus, rappresenta il molino Stucky a Venezia all'inaugurazione avvenuta agli inizi '900. Oggi sede dell'Hotel Hilton a Venezia.

Il Molino Stucky fu costruito tra il 1884 e il 1895 per iniziativa di Giovanni Stucky, imprenditore e finanziere di nobile famiglia svizzera, il cui padre si era spostato nel Veneto con un'italiana della famiglia Forti. La progettazione dell'imponente complesso fu affidata all'architetto Ernst Wullekopf, che realizzò uno dei maggiori esempi di architettura neogotica applicata ad un edificio industriale.

L'edificio colpisce per le sue proporzioni *anomale* rispetto a quelle delle tradizionali architetture veneziane presenti su entrambe le sponde del Canale della Giudecca.

L'idea originale di istituire un mulino nella laguna veneta venne a Giovanni Stucky intorno alla metà dell'Ottocento in seguito allo studio del funzionamento di diversi mulini in paesi esteri. In base a tali studi, l'imprenditore decise di sfruttare il canale veneziano per un veloce trasporto via acqua del grano da destinare al mulino dell'isola di Giudecca.

L'impianto modello - dotato di illuminazione a gas - dava lavoro, a pieno regime, a millecinquecento operai impegnati in turni che coprivano l'intera giornata ed era in grado di macinare, nel periodo di maggiore funzionalità, 2.500 quintali di farina al giorno.

Nel 1895 il complesso preesistente sul quale il mulino sorgeva fu ampliato su progetto dell'architetto Wullekopf e suddiviso in due distinte aree: una - maggiore e a sviluppo verticale - includeva il mulino, i magazzini e i silos nonché gli uffici; una seconda - costituita da edifici più bassi - ospitava il solo pastificio. Fu allora che assunse le sembianze attuali.

Wullekopf volle dotare l'edificio della classica e caratteristica facciata neo-gotica con impresso il nome del proprietario del mulino sormontato da un gigantesco orologio, un prospetto diventato da allora un simbolo dell'architettura industriale in Italia.

L'inizio della decadenza del Molino Stucky - che fu anche adibito a pastificio - ebbe inizio a partire dagli anni 1910, fino alla irreversibile chiusura avvenuta nel 1955 dopo un lungo periodo di crisi e una tribolata vicenda sindacale.

Rilevata nel 1994 dalla società Acqua Pia Antica Marcia (gruppo Acqua Marcia), che la concesse alla catena di alberghi Hilton, nel 2003 subì anche un grave incendio. Nel 2016 la proprietà viene in parte ceduta dal gruppo Acqua Marcia, in amministrazione controllata, al gruppo The Marseglia Group per quanto riguarda la sola parte gestita ad uso hotel e non quella residenziale che rimane di proprietà dei primi rispettivi privati residenti.¹⁴

https://www.amazon.it/BARZELLETTE-MOTTI-SPIRITO-IRONIE-ILARIT%C3%80-ebook/dp/B00MPSCX3W/ref=sr_1_7?dchild=1&qid=1629367123&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-7 e https://www.amazon.it/GIOCHI-PAROLE-BARZELLETTE-REBUS-DIVERTENTI-ebook/dp/B014PKS64C/ref=sr_1_24?dchild=1&qid=1629367222&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-24 purtroppo per i malaugurati lettori, non dando retta al proverbio “*Errare humanum est, perseverare diabolicum*”

¹⁴ https://it.wikipedia.org/wiki/Molino_Stucky

La riproduzione da me creata è un omaggio a Venezia, luogo in cui ho svolto il mio servizio militare, in qualità di Ufficiale dei Carabinieri, luogo in cui ho ambientato anche i miei romanzi e in cui studia pure mia figlia. In quanto Venezia è a mio parere il punto di raccordo tra occidente e oriente.

La prossima opera che vi presento è “*Omaggio a Leonardo*”



(*Omaggio a Leonardo* – M. Magnus – S. Pizzol)

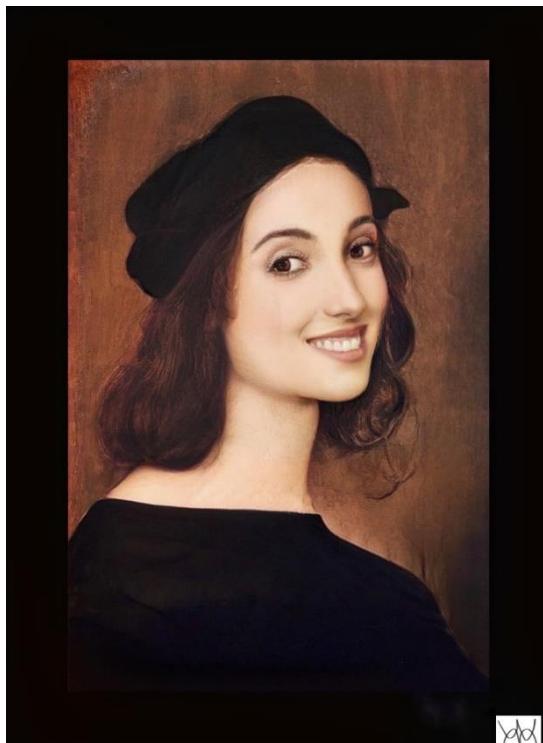
Trattasi di un'opera RAO a quattro mani realizzata da Sante Pizzol e Michelangelo Magnus che rappresenta una trasposizione dell'Uomo Vitruviano scarnificato in omaggio agli studi di Leonardo da Vinci.

L'originale da cui abbiamo tratto ispirazione è all'interno dello Studio del Maestro e Professore di vetro-artistica Sante Pizzol. Tutto intorno potete notare gli “*strumenti di lavoro*” del Grande Maestro. L'effetto raggio di luce è ripreso dallo stile Caravaggesco a cui pure mi sono ispirato. Di fatto è una natura morta dove invece della frutta vi è la riproduzione di un corpo scarnificato raddoppiato, unito da un compasso simbolo della misura, a voler indicare la putrefazione della carne, che ritorna a Dio.

All'interno del compasso vi è una maschera a rappresentare la persona che ha indossato o indosserà quei corpi. Il duale è “il doppio” il “*diabolos*” dal greco diàbolos ovvero l'ingannatore, l'accusatore, *il separatore* (da lì detto alchemico: “*solve e coagula*”), derivato di “*diaballein*” condurre attraverso, accusare, ingannare, seminare inimicizia, composto di “*dia*” ‘attraverso’ e “*ballo*” ‘metto, lancio’. Nel compasso le due corna si congiungono (dando vita al vertice) a indicare che alla fine la materia ritorna al divino. Di più non spiego per non tediare il

letto e per non togliere all'opera il suo “*sintomatico mistero*” per dirla con lo scomparso cantautore Franco Battiato

L'opera che presento “**Raffella Sanzio Bella**” è un'opera RAO realizzata a quattro mani con il Maestro Cusin



(Opera digitale Raffaella Sanzio – Magnus – Cusin)



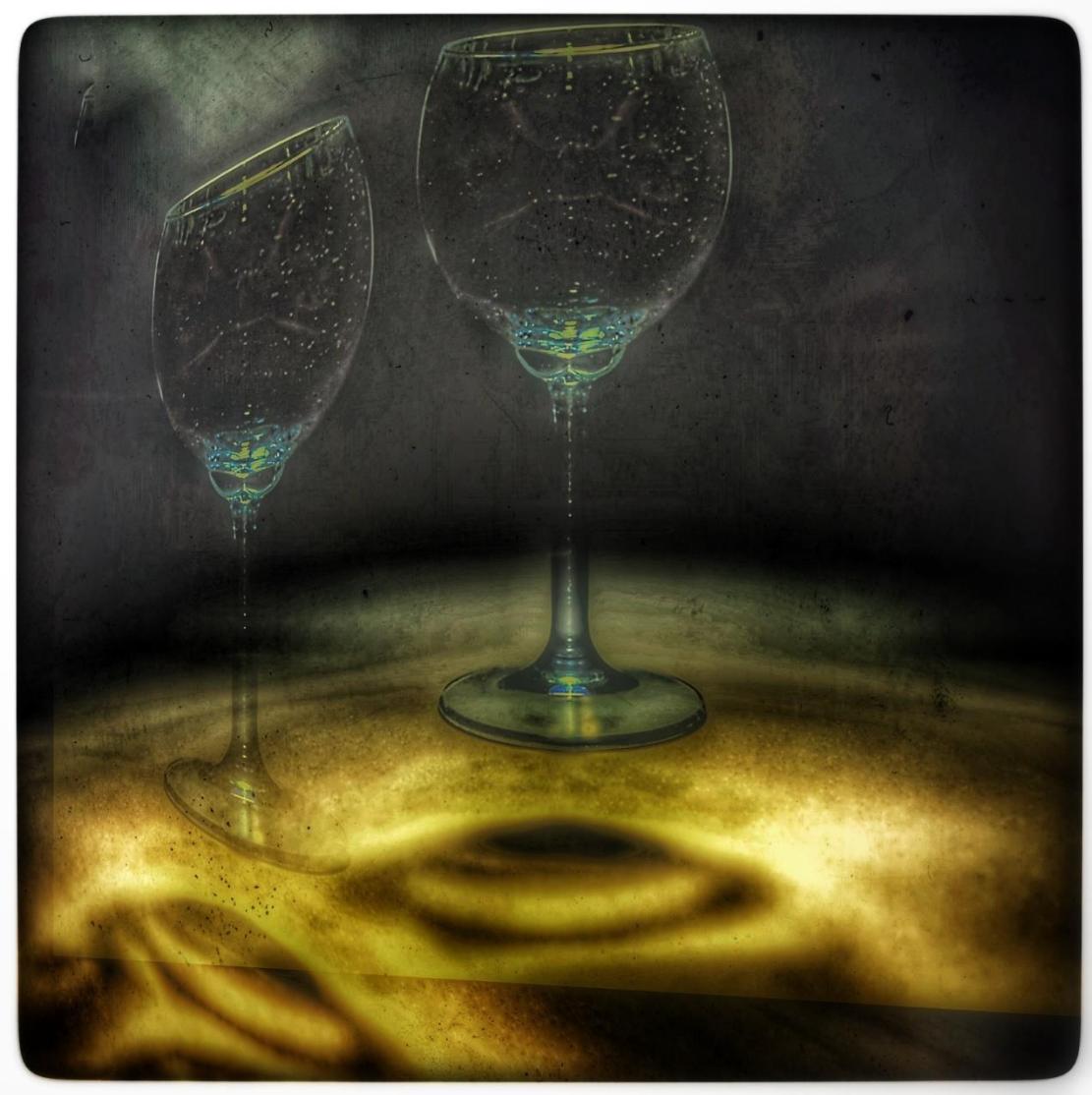
(Dipinto Raffaella Sanzio – Magnus – Cusin)

Quella in vendita è l'opera digitale che è una riproposizione digitale dell'omonimo dipinto di cui sopra (non in vendita). L'opera è ripresa da un autoritratto di Raffaello Sanzio (del 1506, in cui appare imbronciato), ma qui trasformato in una bellissima ragazza sorridente, che ho riproposto su Instagram dandole il movimento e la parola attraverso l'app “*Reface*” facendola cantare “*Bongola - Bongo Cha Cha Cha*” di Caterina Valente. Il mio obiettivo era mettere in vendita anche il filmato, dando in beneficenza il ricavato alla Fondazione di ricerca sul Cancro, ma purtroppo il gestore dell'app non mi ha autorizzato e così l'ho postato su “*instagram*” rendendo accessibile a tutti senza alcun costo sul mio profilo Instagram alla voce “*Michelangelomagnus1*” (filmato del 07.07.2021).

L'opera riprende in maniera umoristica il concetto di “*androgino*”. La parola non è utilizzata in ambito scientifico e non fa in alcun modo riferimento alle modalità di riproduzione o all'orientamento sessuale; viene invece usata per indicare in un individuo la coesistenza di aspetti esteriori, sembianze o comportamenti propri di entrambi i sessi. Personalmente ho voluto far riferimento a uno dei simboli centrali dell'ermetismo alchemico ovvero il *Rebis* (letter. «due cose»), l'androgino cosmico, rappresentato iconograficamente sotto la forma di una creatura umana bisessuale. *Rebis* nasceva dall'unione tra il sole e la luna: o, in termini alchemici, tra lo «zolfo sofico» e il «mercurio sofico». Chi poteva ottenerlo, si trovava di fatto in possesso della pietra filosofale; poiché la pietra si chiamava anche *Rebis* o «l'Androgino ermetico». L'operazione alchemica preliminare alla preparazione della pietra filosofale era l'unione tra il principio maschile e quello femminile. Attraverso l'unione di questi due principi si otteneva un «miracolo», un paradosso che rendeva possibile ogni tipo di creazione. (E si sa che una delle virtù della pietra era di trasmutare ogni metallo in oro – di rifare, quindi, la *creazione*). «L'Androgino ermetico» realizzava uno stato primordiale (perciò «perfetto» – come ogni stato precedente alla individualizzazione attraverso l'atto di creazione) che faceva sì che tutto diventasse possibile: che i metalli imperfetti «immaturi» si trasformassero in oro, che la vita e la giovinezza si prolungassero all'infinito, ecc. Il possesso dell'«Androgino ermetico» portava con sé la sapienza, la scienza di tutte le cose – poiché chi domina una cosa perfetta, diventa lui stesso perfetto. L'alchimista che otteneva il *Rebis* in laboratorio realizzava lui stesso uno stato androginico. Tutte le operazioni alchemiche si riducevano, in fin dei conti, alla prefigurazione della misteriosa unione tra i principi cosmici maschile-femminile, ed è difficile credere che una simile unione non fosse tentata anche alla presenza dell'alchimista.

Ovviamente oltre al simbolismo più profondo è anche una provocazione “*sorridente*”, verso chi ha ancora dei pregiudizi negli orientamenti sessuali.

Questa opera ha il titolo di “*Trasposizione del Graal*” a cura del grande fotografo Nino Carè e da M. Magnus



L'opera RAO a quattro mani di Nino Carè e Michelangelo Magnus rappresenta un calice, ovvero il simbolo del Graal, trasposto a livello ideale, a rappresentare l'emanazione della coscienza dal materiale allo spirituale. Secondo l'Enciclopedia “*Treccani*” operazione di trasporre, di cambiare di posto due o più elementi di un insieme (ad esempio l'esecuzione di un brano in un tono diverso da quello originario), ma indica anche il “*trasporto*”. In realtà ho voluto proporre questo argomento per chiarire che il calice è la trasposizione di altro, ma poiché la spiegazione è abbastanza complessa, per chi la vuole approfondire lo rimando a 3 bei volumi che potete trovare presso la Casa Editrice Hoepli, di Milano o direttamente sul web, dal titolo: “*Nella luce della verità - messaggio del Graal*” di ABD RU SHIN.¹⁵

Il calice di vetro è trasparente, perché solo i puri si possono abbeverare alla fonte del Gral, preciso che per me Gral, e Graal non sono la stessa cosa, in quanto il primo è un calice, ma il secondo è un castello, sito nel nulla, che non può essere descritto in termini finiti, perché l'infinito non può essere colto da un essere finito, come l'uomo.

Anche in questo caso si è giocato sul concetto di doppio, riferito all'interpretazione psicologica fornita da Carl Gustav Jung.

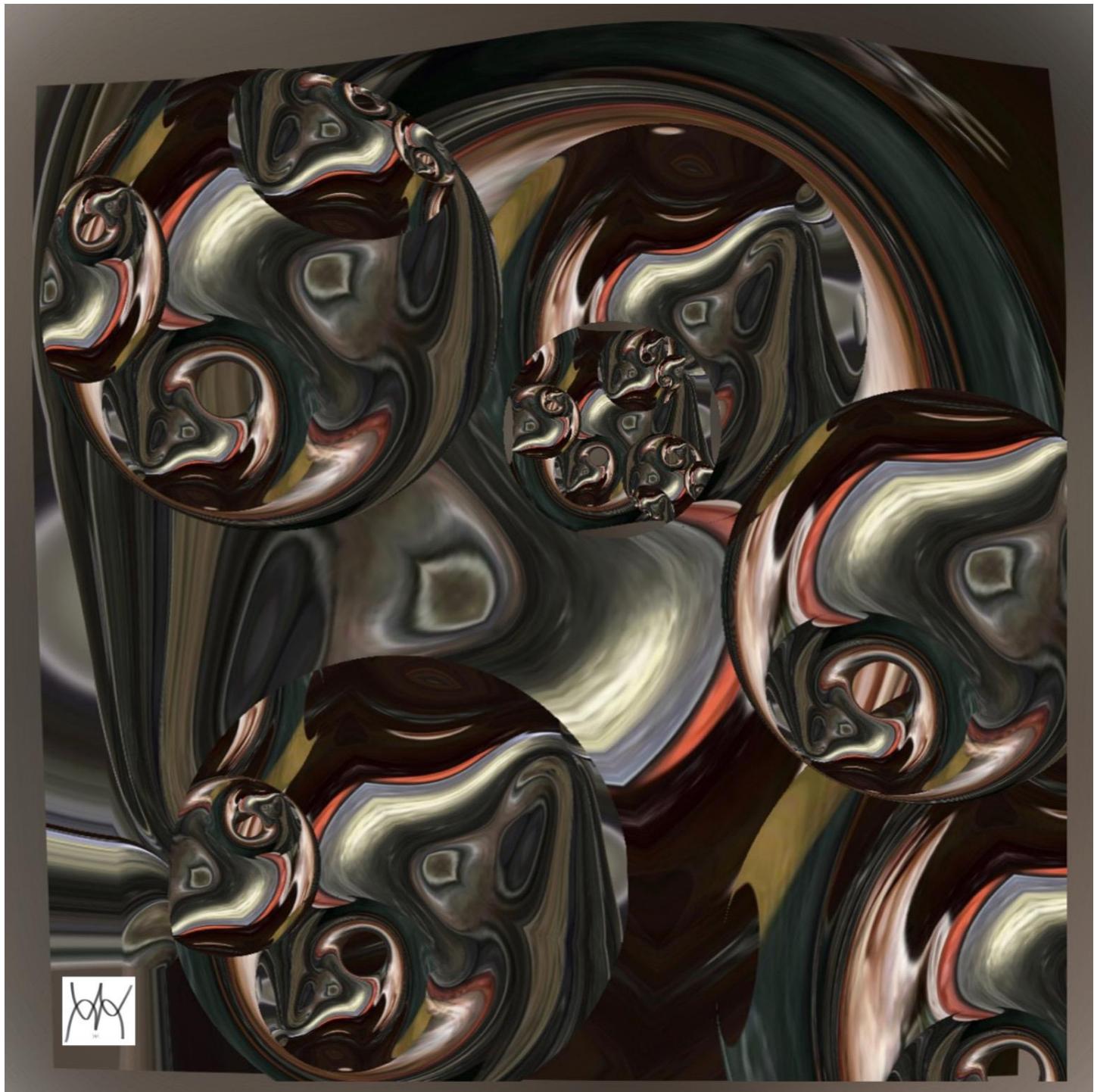
Jung, nelle sue teorizzazioni, non parla di Doppio o Sosia, ma introduce nella psicologia analitica il concetto fondamentale di “*Ombra*”, che classifica anche come archetipo. Egli definisce la psiche come “*una totalità che è consci e inconscia allo stesso tempo*”. In ambito clinico l'incontro con l'Ombra può essere osservato come il

¹⁵ <https://messaggio-del-graal.org/>

corrispettivo dell'emergere di aspetti scissi, rimossi, rifiutati dell'individuo, con i quali ci si trova a dover necessariamente fare i conti durante la psicoterapia.

In ambito spirituale, per ottenere il premio del gral, bisogna armonizzare gli aspetti negativi della personalità e ove possibile sublimarli, nell'opera digitale l'ombra non è scura ma è fatta della stessa materia, stando a significare che bene e male devono essere armonizzati e coesistere per un fine superiore.

Il titolo della prossima opera è “*Virus metallico*” di M. Magnus



(*Virus metallico* – M. Magnus)

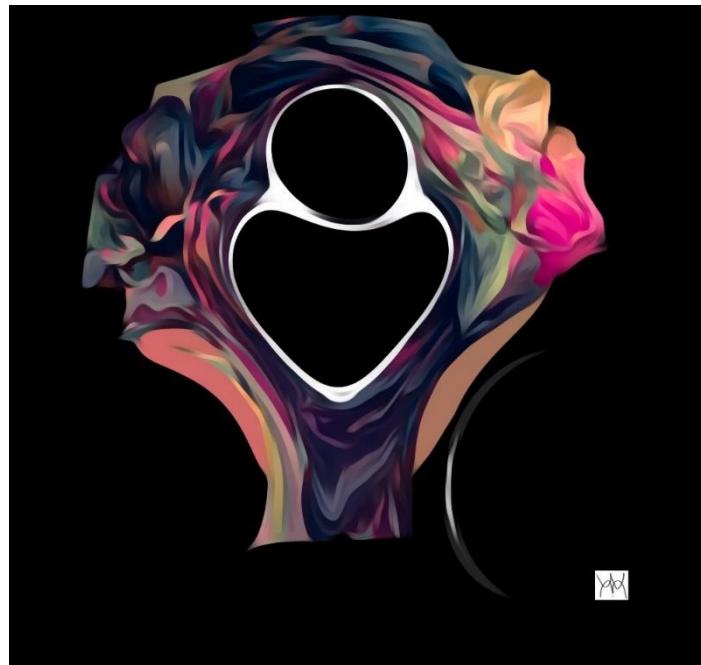
Opera digitale che rappresenta un virus che rimanda alla metafisica a sottolineare l'angoscia del periodo di pandemia. Il nome metallico indica freddezza, rappresentata figurativamente da un metallo deformato.

In questo caso ho voluto riprendere i concetti di astrazione tipici del secolo scorso, trattasi infatti di un quadro commerciale, ove l'estetica dei colori e delle forme sembra prevalere sulla parte simbolica ed espressiva che pure sussiste.

Nell'arte, come nella moda, difficilmente si può realmente innovare e, quasi sempre, la novità consiste nella

ripresa di idee e spunti tradizionali, riproposte grazie alle nuove tecnologie e ai nuovi materiali¹⁶. In effetti oggi si pensa più allo stupore in negativo che non all'estetica, che se si fa caso, si riduce spesso, alle colorazioni sgargianti e al gigantismo, ovvero prendo ad esempio una forchetta (o altra posata) e attraverso le saldature dei vari pezzi metallici la realizzo lunga 10 o 20 metri, sicuramente stupisce e può essere utile per individuare un ristorante (vi ho dato l'idea, mettetevi al lavoro voi scultori), ma non dà emozioni.

L'opera sottostante interamente digitale è intitolata “**Madonna nera con bambino o Madonna metafisica**” di M. Magnus



(Madonna metafisica o Madonna nera con bambino - M. Magnus)

Questa opera si richiama alla metafisica di “*De Chirico*”, sebbene sia più astratta. La Madonna nera, rappresenta simbolicamente una Madonna con in braccio il bambino e si trova all'interno di un fiore stilizzato, in quanto è maggio il mese dedicato alla Madonna. In ambito esoterico rappresenta Iside con in braccio il figlio Horus. La rosa rimanda al simbolismo della Rosa + croce. Sul lato sinistro è visibile un volto corruggiato alla pulcinella è la tristezza di chi lotta senza riuscire ad uscire dal labirinto delle passioni.

La prossima opera è intitolata “**Desert**” di M. Magnus



(Desert – M. Magnus)

¹⁶ Se si fa caso il motto scelto per il movimento RAO è “**Nove sed non nova**”, tradotto letteralmente: “*presentazione nuova, ma non concetto nuovo*”.

L'opera “*Desert*” di Michelangelo Magnus nasce nativa digitale. Essa rappresenta l'uomo al centro del suo deserto interiore, tuttavia l'opera raffigura un deserto pieno di sole, perché è un augurio per l'umanità affinché esca dall'angoscia delle emozioni verso la nuova luce della speranza; in sintesi un augurio per l'uscita dalla pandemia e dalla solitudine interiore.

Sempre in ambito virus e digital art, sotto propongo l'opera “*Il cammino del virus*” di M. Magnus



(*Il cammino del virus* - M. Magnus)

L'opera nativa digitale, rientra nel genere denominato da Magnus “*Tridimensional art*” rappresenta due uomini che camminano e non mantengono la distanza di sicurezza ed ecco allora che il virus contagia entrambi e prende la forma della morte.¹⁷

L'opera sottostante interamente digitale è intitolata “*Pop Art Apple*” di M. Magnus



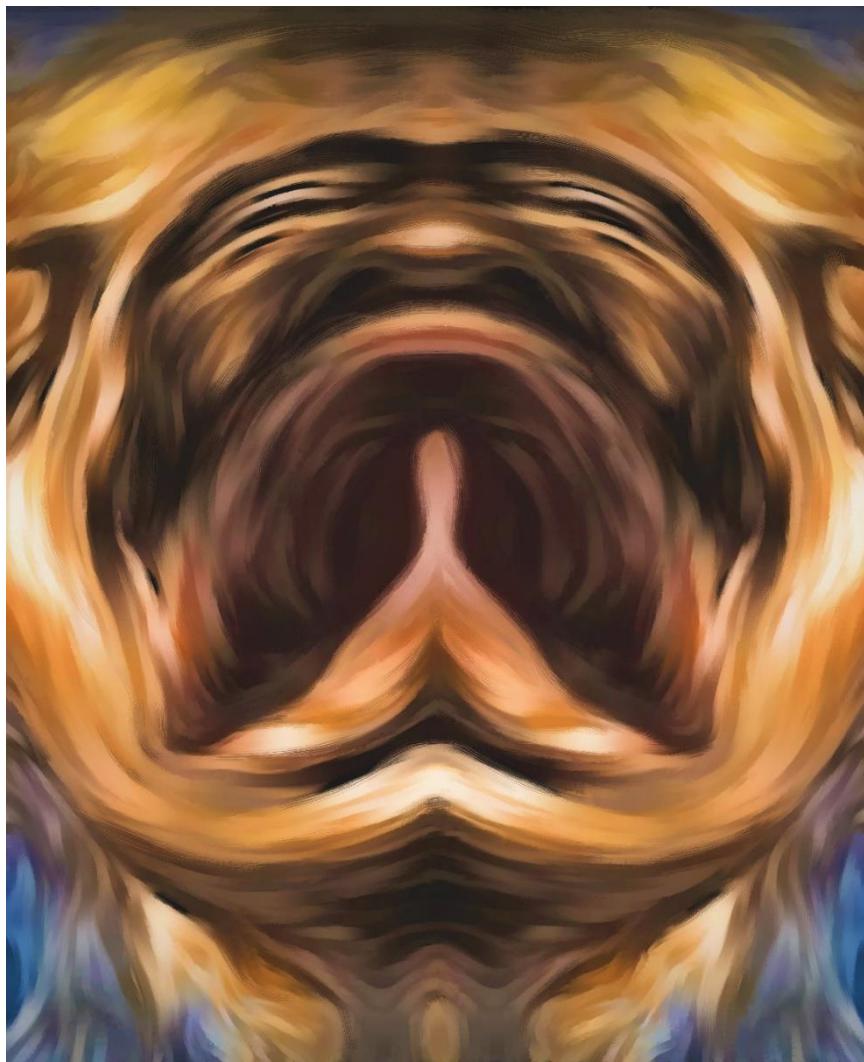
(*Pop Art Apple* - M. Magnus)

L'opera, nativa digitale di Michelangelo Magnus, rappresenta un omaggio alla Pop Art, di cui sono evidenziati

¹⁷ L'opera è pubblicata sull'e-book **Dall'Ars tradizionale alla Digital art -Mistero, simbolismo e alchimia nell'opera “Magnus”** <https://www.amazon.it/DALL-ARS-TRADIZIONALE-ALLA-DIGITAL-ebook/dp/B088X6FS4L>

alcuni simboli. Come nota di colore faccio presente che l'icona è stata messa in vendita su suggerimento dell'amico Avv. Marco Mario Tornaghi.

Il lavoro che segue è un'opera RAO, realizzata a 4 mani da F. Bozzano (ovvero, lo scenografo digitale, tra gli altri del film "Avatar") e M. Magnus dal titolo: "**RAO - urlo di dolore**"



(RAO - urlo di dolore – F. Bozzano – M. Magnus)

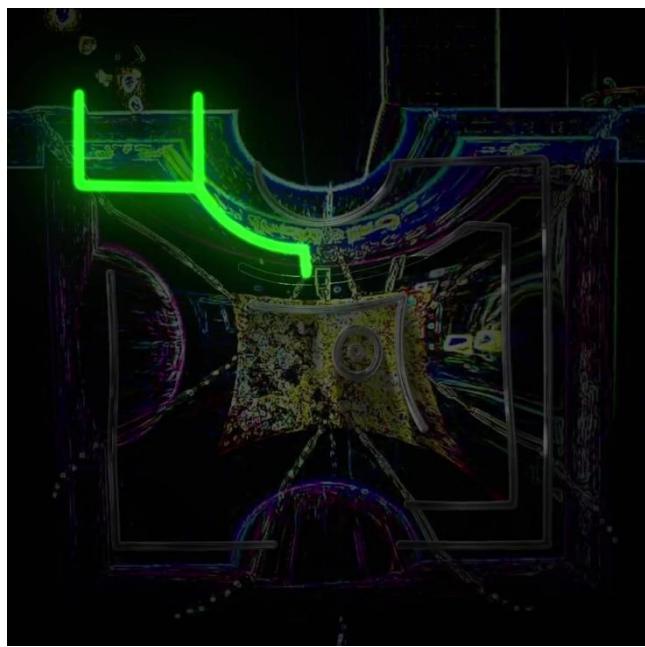
L'opera RAO, nativa digitale, rielaborata a quattro mani da Federico Bozzano e Michelangelo Magnus – si ispira e al celebre dipinto del pittore norvegese Edvar Munch. Nel nostro caso rappresenta l'urlo di dolore dell'umanità flagellata dai mali della terra.

Questo tema, caro a Magnus fu oggetto in passato di una Kripto(s)cultura pittorica a tecnica mista, realizzata a quattro mani da Bencini e Magnus. La cosa più impressionante è che in quel caso, la morte, che assomiglia all'urlo di MUNCH, non è stata disegnata, ma era già presente nel legno, Michelangelo Magnus ed Ennio Bencini, non hanno fatto altro che tirarla fuori.



(La morte – particolare – E. Bencini M. Magnus)

Passiamo ora ad esaminare alcune opere, per lo più filmati realizzati a 4 mani da M. Magnus e Roberto Castaldo (peraltro *“Deus ex Machina”* della società Inarte, a cui sono riconoscente per avermi introdotto nel mondo delle nuove tecnologie collegate all’arte), ove uno dei tratti dominanti di tale sinergia è l’uso del neon e dei relativi effetti sonori. Per riprendere il filo e il tema di una delle ultime opere proposte, descrivo di seguito **“Metallico”**.



(Metallico – Roberto Castaldo – M. Magnus)



(Metallico quadro fisico- particolare- M.Magnus)

L’opera è nativa digitale realizzata a quattro mani da Roberto Castaldo e Michelangelo Magnus. E’ tratta come ispirazione da un’opera fisica (non in vendita realizzata da M. Magnus su carta con uso di glitter), di cui pubblico un particolare per un confronto. Rispetto all’originale fisico, l’opera digitale è stirata e su di essa compaiono le luci al neon di cui si sente il relativo rumore disturbante nel filmato, per cogliere l’attenzione dell’osservatore. Il disturbo sonoro rappresenta il malessere dell’artista, oramai svuotato di contenuti e trasfonde questa essenza per rappresentare l’umanità malata e senza più punti di riferimento, di cui il metallo usato come base, sebbene colorato ne esalta *“la freddezza”*. Oggi gli esseri umani sono colorati, ma sempre più privi di sane emozioni, il loro cuore è freddo e non si scalda più al sole, ma alle luci artificiali del mondo virtuale, discoteche, social, effetti visivi e sonori.

Le 4 opere che seguono sono state realizzate a 4 mani di Magnus e Castaldo e rientrano nel ciclo denominato *“tridimensional art”*. La prima delle quattro opere che segnaliamo è **“Spirale oculata”**.

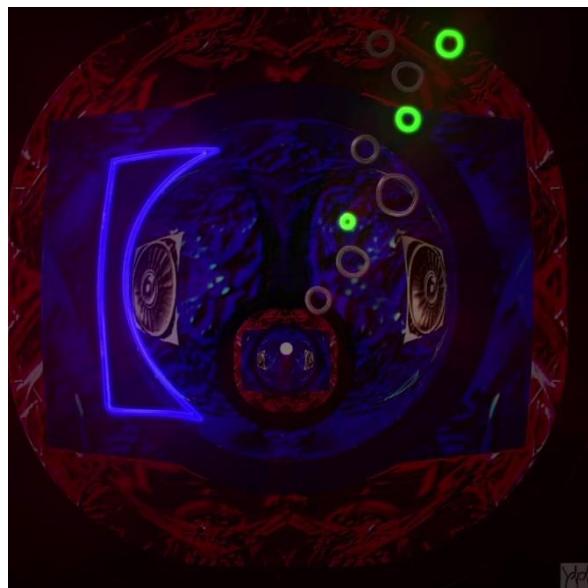


(Spirale oculata – Castaldo – Magnus)

L’opera nativa digitale, realizzata a quattro mani da Roberto Castaldo e Michelangelo Magnus, rappresenta una spirale sormontata da occhi, da lì il nome di *“Spirale oculata”*.

I quattro occhi sono quelli dei due artisti.

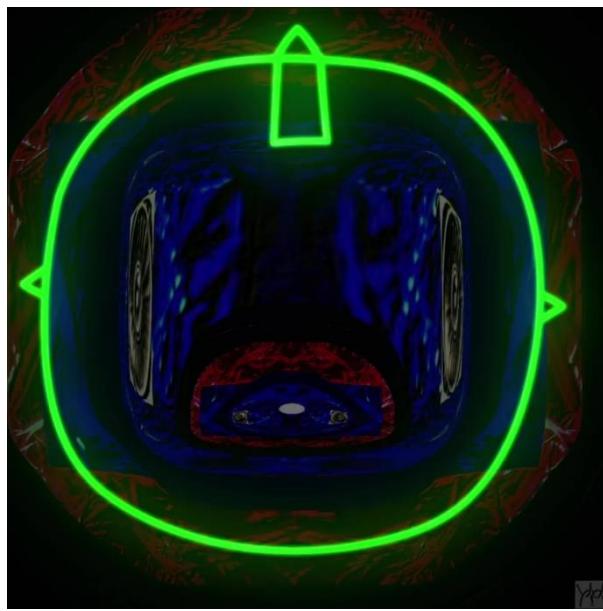
La seconda opera “*tridimensional*” è “**Pesce**”



(Pesce – Castaldo – Magnus)

Opera nativa digitale realizzata a quattro mani da Roberto Castaldo e Michelangelo Magnus, rappresenta un pesce, che emette bolle al neon, senza alcun rumore di sottofondo, perché "muto come un pesce", così come muta è l'umanità inglobata nelle bolle del potere.

La terza opera “*tridimensional*” è “**Cubic**”

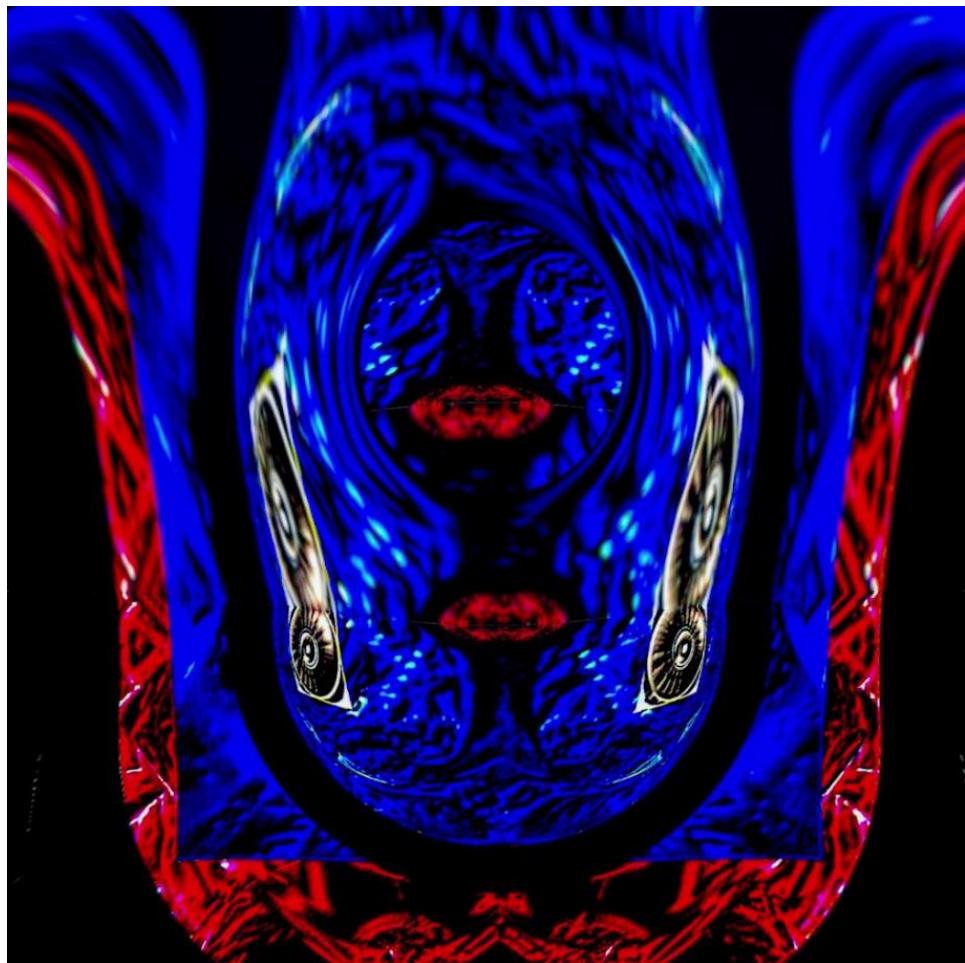


(Cubic – Castaldo – Magnus)

L'opera “*Cubic*”, nativa digitale, è stata realizzata a quattro mani da Roberto Castaldo e Michelangelo Magnus. Richiama i cubi delle discoteche, essa è sovrastata da luci al neon, con il caratteristico rumore disturbante, che serve a tenere sveglio l'osservatore.

Si tratta anche di un omaggio al cubismo, che si richiama alla quarta dimensione, da cui si evolve in M- Magnus il concetto astratto di “*Sesta dimensione*”, ovvero al di là non solo del tempo, ma anche dello spazio, in un mondo parallelo.

La quarta e ultima opera “*tridimensional*” dei due autori già citati è “*Serpe-Rana*”



(*Serpe-Rana – Castaldo – Magnus*)

L'opera, realizzata a quattro mani da Roberto Castaldo e Michelangelo Magnus, rappresenta un serpente con all'interno due rane stilizzate, che rimanda a simboli atavici, trattasi di "tridimensional art" in quanto la visione sullo schermo stacca le immagini come sospese nel vuoto. In sottofondo il gracilare delle rane, indica lotta tra predatori e prede. Contrariamente a quanto si può comunemente supporre, tuttavia, talvolta sono le rane che si cibano di serpenti e non viceversa, infatti: “*Un predatore insospettabile di serpenti è una rana, ebbene sì; la rana toro si ciba semplicemente di tutto ciò che può entrare nella sua bocca, e non fa distinzione per i piccoli serpenti velenosi*”.¹⁸ Avviene tuttavia anche il contrario ad esempio, un noto predatore di rane, tra i rettili è “*La Biscia dal collare (Natrix natrix)*”.

Il serpente e la rana rappresentano tuttavia anche l'idea di sessualità, energie primordiali che scorrono lungo la “*kundalini*” e di fertilità, ma anche di bruttezza e di stregoneria.

Riprendendo il significato delle fiabe, l'amore trasforma ed evolve le parti meno nobili nelle migliori qualità e quindi l'opera indica la trasformazione delle energie vitali, per trasformare il bruto in principe.

Questo tema mi ha sempre molto affascinato e l'ho già trattato in passato in un'altra mia opera, questa volta letteraria dal titolo “*Le Fiabe e la morte e ...altro*”¹⁹ di cui mi è sembrato opportuno riprodurre una di queste fiabe che, nel mio intento, avevano lo scopo di esorcizzare la paura della morte nel mondo occidentale.

Ecco la fiaba dal titolo:

IL BRUTTO RANOCCHIO

In uno stagno viveva un ranocchio brutto, ma così brutto che nemmeno le ranocchie lo consideravano minimamente. Un giorno passò di lì una ranocchia, ma non una qualsiasi, bensì la principessa delle ranocchie, che nello stagno era considerata la più bella di tutte. Il ranocchio, quando la vide, se ne innamorò perdutoamente, non ricambiato. Il ranocchio pur essendo brutto era però molto intelligente e così, per rubare almeno un bacio alla bella principessa, escogitò uno stratagemma. Quando incontrò la principessa delle ranocchie le chiese: “*Scusami, principessa, ma è vero ciò che dicono in giro di te?*” “*E cosa si dice in giro di me, caro ranocchio?*”

¹⁸ <https://www.mille-animali.com/animali/rettili/animali-che-mangiano-i-serpenti.php>

¹⁹ <https://www.amazon.it/FIABE-MORTE-ALTRO-Massimo-Colangelo-ebook/dp/B0080JSTI8>

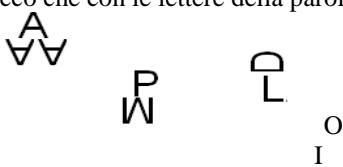
Chiese incuriosita la principessa. “*Si dice che oltre ad essere così bella, tu sia altrettanto intelligente, ma io non posso crederci, perché altrimenti avresti troppe qualità positive*”, disse il ranocchio, per provocarla. “*Se non ci credi, mettimi pure alla prova*” rispose la principessa stizzita. Il ranocchio acconsentì a patto che, se entro cinque minuti non fosse riuscita a risolvere l’enigma che egli le avrebbe sottoposto, lei avrebbe dovuto, per penitenza, baciarlo. Lei, sicura della propria intelligenza, accettò il patto. “*Procedi pure all’indovinello*” disse. Il ranocchio iniziò allora a raccontare questa strana storia: “*In un lontano Paese della Cina, un povero agricoltore, per poter comprare le semenze necessarie per seminare il suo campo, si era indebitato con un vecchio usuraio del suo villaggio, promettendo la restituzione del debito subito dopo il raccolto. Ma le messi quell’anno marcirono senza dare frutto, a causa dell’eccessiva pioggia e così il fattore non poté restituire il denaro preso in prestito. In quel Paese, a quel tempo, per chi non restituiva un prestito, era prevista la pena di morte. L’usuraio, tuttavia, che era innamorato della giovane e bella figlia del fattore, propose al padre di lei, un gioco. In un sacchetto di stoffa avrebbe messo due sassi presi dalla ghiaia che copriva il suo selciato, uno di colore nero e l’altro di colore bianco. Se fosse stato estratto il sassolino bianco lui avrebbe condonato il debito al contadino, viceversa, nel secondo caso, lui pur annullando il debito del fattore, avrebbe preso la mano della figlia. Il padre quando tornò a casa raccontò la storia alla figlia, deciso a farsi ammazzare piuttosto che concederla in sposa a un usuraio vecchio, brutto e cattivo. Ma lei che amava molto suo padre decise di tentare comunque la sorte, anche perché aveva il 50% delle possibilità di riuscire nell’impresa. Venne così stipulato il patto per iscritto e il giorno seguente la fanciulla fu sottoposta al gioco. Ma ella notò che il brutto usuraio, invece di mettere nel sacchetto due sassi di diverso colore, prese dal viale due sassolini neri, in modo che qualunque pietruzza la fanciulla avesse scelto sarebbe stata costretta a sposarlo. Ora, mia cara principessa, chiedo a te la soluzione dell’indovinello, come fece la ragazza a uscire vincente da quella situazione intricata? Se riuscirai a risolverlo in cinque minuti sarai considerata da tutti la ranocchia più intelligente dello stagno, viceversa dovrà pagare il pegno*”.

La ranocchia contemplò l’ipotesi di denunciare il tranello pubblicamente, ma ciò non avrebbe risolto il problema definitivamente. Avanzò la supposizione che la ragazza raccogliesse un sassolino bianco da terra, ma ciò non era possibile perché il regolamento prevedeva l’estrazione solo previo controllo di un giudice. Dopo ulteriori tentativi alla fine dei cinque minuti la principessa si arrese e chiese la scioglimento dell’enigma. Il ranocchio le si avvicinò e le bisbigliò nell’orecchio la soluzione. Lei esclamò “*Che stupida che sono stata, era così semplice!*” “*Ora però...*” tentennò il ranocchio “*Devi pagare il pegno e darmi un bacio, come promesso.*” La ranocchia essendo una principessa non poteva non tener fede a una promessa, così, suo malgrado, fu costretta a baciare il ranocchio, che in realtà non era quel che appariva, bensì un principe bellissimo che era stato trasformato in ranocchio da un mago invidioso. La principessa, quando lo vide nelle sue reali sembianze, se ne innamorò a prima vista e gli chiese di sposarlo, ma lui così le rispose “*Vedi mia cara principessa, quando io ero ancora un brutto ranocchio nessuno mi considerava, perché non vedevano l’essere bello che era in me ed ora dimmi, perché io che sono ora un bel principe dovrei accontentarmi di una ranocchia, che pur essendo la più bella delle ranocchie, ora mi appare brutta alla vista? E così dicendo, se ne andò lasciandola con un palmo di naso*”.

La soluzione, provate a trovarla voi lettori in 5 minuti, ma se proprio non riuscite, la scoprirete nella nota sottostante²⁰

²⁰ La maggior parte delle persone, quando pensa, si limita a considerare solo la situazione in cui la storia è circoscritta e quindi rimane intrappolata nel sacchetto. Viceversa, facendo uno sforzo creativo e **uscendo fuori dai margini in cui ti induce il racconto, si può facilmente trovare la soluzione o le soluzioni**. Nel nostro caso la fanciulla, per risolvere il problema, prese il sasso nero, ma abilmente lo fece cadere distrattamente tra la ghiaia rendendo impossibile la sua identificazione tra gli altri sassi. Quindi fece presente all’usuraio che bastava vedere di che colore fosse il sasso rimasto nel sacchetto per poter identificare correttamente quello estratto e così lo gabbò e vinse la scommessa. Ma il pensiero creativo non è solo questo e vi è un modo per attivare le idee, ovvero scrivere l’oggetto, ovvero la parola che lo rappresenta e poi muovere le lettere e utilizzarle per creare oggetti simili, faccio un esempio: LAMPADARIO.

Ecco che con le lettere della parola posso realizzare lampade di tipo diverso:



In sintesi se penso all’oggetto o al concetto meditando sulle lettere della parola, così facendo, attivo tutte le idee che sono sotse in quella associazione di lettere. Per saperne di più rimando al mio testo edito su Amazon Kindle: “*Arte, simboli e parole nel linguaggio segreto della noetica radionica, quale fondamento della magia*”. (<https://www.amazon.it/SIMBOLI-LINGUAGGIO-SEGRETO-RADIONICA-FONDAMENTO-ebook/dp/B005KKVF2W>). Questa dilungazione mi ha dato la possibilità di chiarire che le mie opere sono sempre piene di simboli e enigmi e giochi, perché viceversa la vita è noia.

Capitolo 8

Le ultime novità tecnologiche dell'asta NFT del 30.09.2021

In questa asta mancherà un'opera rispetto alle 20 precedenti, ma se ne aggiungono delle nuove che hanno la caratteristica di essere gli esempi pratici delle ultime frontiere dell'arte in tema di novità tecnologiche. Le nuove opere (tranne una) sono caratterizzate dal fatto che usualmente partiranno dalla valutazione di Euro 1,00 (avete capito bene solo Euro 1,00 come base d'asta, con rilanci in progressione eguali e/o superiori, decisi al momento), facendo presente che se neppure a quel prezzo, l'opera non venisse acquistata (foss'anche semplicemente per mancanza di comunicazione), la stessa, verrà distrutta per sempre, perché vuol dire che il mondo è ancora troppo indietro per potere recepire questi messaggi.

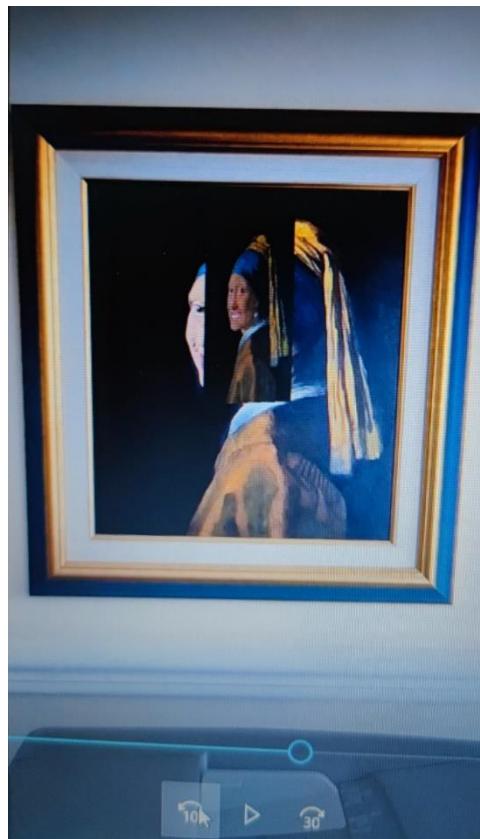
Cominciamo dalla 1 New Entry: si intitola ***“Foto della sesta dimensione”*** tale foto tuttavia non verrà stampata, ma verrà dato solo il file, di questa opera non si cede altro che la foto (ovvero il file della stessa), non i diritti di immagine, non essendo l'opera fisica in vendita e come si è detto la stessa potrà essere riprodotta dall'autore e resa pubblica, tuttavia quello che il collezionista compra è il suo NFT (riferito alla foto e non al quadro fisico). L'opera è unica, perché riprende l'autore dello scatto in un momento della vita (successivo alla data di realizzazione dell'opera) e quindi di per sé non ce ne sarà nessun'altra possibile se non i duplicati della stessa, in quanto ricordiamo è di dominio pubblico.



(Foto Sesta Dimensione di Massimo Colangelo, l'originale fisico è di Cusin – Magnus)

Già nel passato molte avanguardie, come ad esempio il **“cubismo”**, si sono cimentate nel proporre immagini in 4D, tuttavia non mi risulta che qualcuno abbia realizzato un'opera d'arte in 5D o addirittura in 6D, data anche la difficoltà di immaginare un'opera in 6D, che teoricamente potrebbe essere vista solo in un universo parallelo. Eppure noi (Magnus e Cusin) lo riteniamo possibile, ma per poterla rappresentare in 3D, abbiamo dovuto applicare all'opera un simbolismo concettuale. Infatti, usualmente, per dare un'immagine figurativa del 4D, è stata usata la metafora dello specchio. Ora, la foto originaria di Massimo Colangelo (al centro dell'opera) è un selfie allo specchio (4D), questa, grazie ad un filtro digitale, può essere inserita nel retro di uno specchio virtuale, ottenendo così il 5D. Per ottenere il 6D, in pittura, abbiamo trasposto su una tela l'effetto virtuale, poi abbiamo inserito tale rappresentazione su uno specchio reale. In seguito, dentro il dipinto, abbiamo applicato uno specchietto reale aggiuntivo, posto all'interno di un'immagine radionica (che emette onde forma) con all'interno un magnete, posto nell'armadio dipinto (che è su uno specchio virtuale e allo stesso tempo dentro uno specchio reale, su cui è appoggiato). Il tutto visibile all'esterno allo spettatore, che allo stesso tempo (nel quadro fisico) è sia fuori, sia dentro l'opera (qui parlo di quella reale, non in vendita, e non della foto) ed è influenzato dal magnetismo e dalle onde forma atte a stabilire un riequilibrio energetico. C'è dell'altro, ma di più non possiamo spiegare. La foto è stata realizzata all'interno dello studio di Cusin, alcuni particolari sono reali altri disegnati, il tutto fa perdere l'orientamento allo spettatore. L'originale fisico dell'opera non è in vendita, ma l'immagine è ancora più suggestiva, perché crea una discrasia temporale.

Le due opere che seguono, sono il prodotto dell'applicazione della realtà aumentata, sono filmati ripresi con il cellulare in cui compaiono immagini nuove realizzate con la tecnica A.R. Preciso che ciò che vendo non è l'opera reale dipinta con acrilici e tecnica mista e neppure l'immagine che appare in copertina (che è una foto del quadro), ma un filmato che si basa su tale immagine, dal titolo: **“La vecchia sorridente con l'orecchino di perla in realtà aumentata”** di cui potete vedere a confronto l’NFT e un’immagine tratta dal filmato.



(La vecchia sorridente con l'orecchino di perla in realtà aumentata – filmato con R.A. – Magnus)

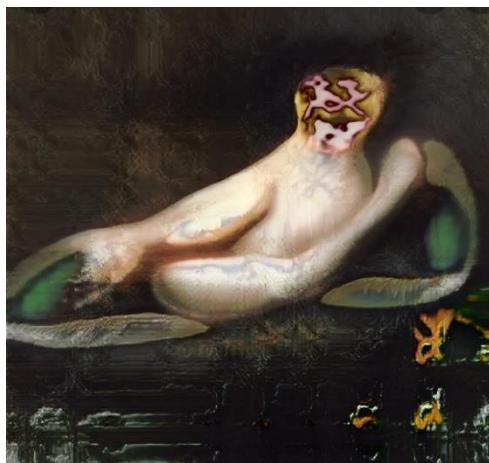
Altra opera da me realizzata con tecnologia A.R. (ma preferisco usare la sigla R.A. in ossequio al Dio Egizio e alla nostra lingua) è del tutto innovativa, non solo per la tecnica, ma anche, perché l'acquirente non sa che cosa c'è nel filmato, per assurdo potrebbe non esserci nulla o forse qualcosa di enigmatico, l'ho voluta intitolare **“Punto di domanda”**, vi presento solo ciò che posso farvi vedere, ovvero:



(Punto di domanda - Magnus)

Cosa c'è dietro al punto di domanda lo saprà solo l'acquirente, che poi se vorrà lo divulgherà al pubblico o in alternativa se lo terrà solo per sé, comunque dato che l'opera parte da una base d'asta di solo Euro 1,00, sicuramente non si potrà lamentare del contenuto (ma si tenga presente, che di fatto non ha un prezzo massimo).

Altra opera in vendita si basa sull'intelligenza artificiale. Come già illustrato una delle caratteristiche del movimento R.A.O. è quello di lavorare con più artisti a quattro o più mani su una stessa opera, per ottenere la spersonalizzazione della stessa a favore dell'usufruttore, questa volta ho cercato come mio "partner occasionale" un prodotto dell'intelligenza artificiale applicata all'arte. Il mio lavoro è una rielaborazione, con altre tecnologie, di un'opera famosa realizzata da AI, che ha gestito una serie di nudi, grazie all'apporto umano di Robbie Barrat. Sinceramente ho parecchie idee su come inserire input creativi per l'AI, ma ad oggi non ho ancora trovato alcun laboratorio di ricerca che mi aiuti nell'esperienza dal punto di vista tecnologico. Ho scritto anche a Robbie Barrat, ma probabilmente non ha visto la mia mail. La mia idea è di fornire alcuni parametri di elaborazione per algoritmi e, conseguentemente, dei quadri che ne deriveranno, in caso di vendita, lascerei il 50% dei miei incassi netti a favore dei laboratori che mi assisteranno, per favorire la ricerca. Per ora ho usato materiale di repertorio tratto dalla rete usando l'immagine AI di nudo, di Robbie Barrat, il cui originale trovate sotto.



(Nudo ricostruito da AI di Robbie Barrat)

Sotto trovate invece la mia opera, che parte da una base d'asta di solo Euro 1,00, dal titolo: "***Meditazione AI***"



(*Meditazione A.I. – M. Magnus – opera rielaborata digitalmente*)

L'opera rappresenta un essere in meditazione con le gambe incrociate a fior di loto ("Padmasana"), la testa stilizzata è piccola rispetto al corpo materiale, in quanto nella meditazione il corpo diventa pesante e la mente assente. Un piccolo inciso, la parola "*mente*", come verbo significa "*non dire la verità*". Se la suddivide in "M-en-Te, ottengo che se tolgo la lettera M (che come forma simbolica indica il **movimento**)²¹, trovo En Te, dentro di te. Quindi togli il movimento del pensiero e trovi il tuo vero essere interiore.

Al centro del corpo compare stilizzata e assai tenue l'immagine della morte, ciò vuol dire che per potere entrare dentro di te devi "*uccidere*" l'ego, togli l'Io e trovi, in D'IO, l'immagine della lettera D' ovvero della Donna fecondata dallo spermatozoo (in ebraico la "*iod*" anagramma della parola "dio"), ovvero l'androgino sacro.

L'A.I., non è ancora in grado di rielaborare alcuni concetti simbolici, così gli ho dato una "***mano***", ma togli il movimento, dalla parola, e trovi ... a voi la piacevole scoperta dissacratoria ☺.

²¹ Se si fa caso la forma M applicata al fuoco diventa la forma della "*fiamma*", nell'elemento terra "*montagna*" nell'aria "*tempesta*", nell'acqua la forma del "*mare*"

La quinta e ultima opera tecnologica di questa mostra, ovvero la 24^ come numero totale (ma forse, a sorpresa, all'ultimo momento ce ne sarà un'altra) è denominata “*Plastic*”.

Trattasi di un'opera digitale, traslata anche su un supporto fisico della grandezza di una usuale carta di credito denominata “*CryptoCard*”, ed è l'unica opera fisica, oltre al file digitale, che acquista il collezionista.

Dell'opera che segue, sono state realizzate n. 2 “*CryptoCard*”, una sarà venduta (unitamente all'invio dell'opera digitale), l'altra verrà trattenuta dall'autore a titolo esplicativo per mostrare come funziona tale tecnologia (o potrà essere venduta separatamente, ma senza NFT), ovviamente la prima è quella collegata al certificato NFT ed è la sola di cui può essere certificata la proprietà dell'opera, perché, si precisa, può esserci solo un “*token*” associato a ciascuna opera in copia. Nel caso di opere seriali, potranno essere realizzate più *CryptoCard* associate ciascuna a un suo token e potranno in futuro divenire oggetto di collezione (per questo ne ho stampate 2, ma della seconda, ripeto, manca il certificato NFT). In questi casi seriali, ogni copia dovrà avere una leggera modifica, non essendo possibile associare più di un token alla stessa opera con lo stesso numero di pixel. Questa procedura supera il problema della falsificazione in caso di tiratura in serie, perché ogni pezzo è, di fatto, unico e associato ad un solo ed unico NFT (e un determinato numero di pixel). Ovviamente cambierà la marca temporale del certificato, perché le opere sono diverse anche semplicemente per un pixel. In ogni caso il wallet di partenza ha un numero identificativo pubblico e chi vende deve dimostrare che tale cessione proviene dal wallet dell'artista/galleria. In caso di cessioni nel tempo, si va a ritroso. La tracciabilità è verificabile sulla Blockchain (in questo caso Waves).



(*Plastic* – M. Magnus)



(*Plastic Retro* – M. Magnus)

Quanto al tipo di supporto artistico, riporto di seguito quanto tratto dal sito INARTE.

“Le *CryptoCards* rappresentano nel mondo reale un *Token NFT*. La tecnologia *Blockchain* ne garantisce unicità, tracciabilità e proprietà. Tutte le *CryptoCard* sono dotate di chip interno contactless programmato e bloccato per sempre da successive modifiche. Ogni *CryptoCard* è collegata alla sua controparte *NFT*.

La riceverai stampata con la grafica da me realizzata e collegata tramite tecnologia contactless al link che avrò indicato.

Anche se la tecnologia contactless è ormai diffusa su quasi tutti i cellulari, controlla la compatibilità del tuo smartphone, deve avere l'*NFC* abilitato (di solito opzione presente nel menu impostazioni).

Questa è l'ultima novità di questa asta”.

Per spiegare tutte le innovazioni ho deciso di realizzare questo inserto gratuito (che verrà inserito e rilasciato come testo in omaggio, anche nella mia prossima opera “*Arte Tecnologia e diritto*”), perché chi compra deve sapere ciò che compra.

L'allegazione gratuita di questo inserto all'interno del libro di cui sopra è stata decisa invece, non solo per autopromozione, ma anche per fornire un supporto pratico operativo che potrà essere utilizzato in futuro da artisti e addetti al settore, come modo innovativo pratico per promuovere la propria arte.

Di seguito, a completamento dell'inserto trovate nelle appendici le biografie artistiche, degli artisti coinvolti nel progetto e i principi del Movimento RAO.

BIOGRAFIA SINTETICA DI MICHELANGELO MAGNUS (alias Massimo Colangelo)

Michelangelo Magnus (alias Massimo Colangelo), scrittore, poeta, pittore, scultore, fotografo, illustratore, design e compositore, di origine lucana, nasce a Novara il 21.06.1962, ama definirsi un creativo, e creativo lo è davvero, infatti oltre ad avere ideato fondato 2 federazioni di associazioni in ambito culturale (la FACS e la FASTI) e un nuovo modo di scrivere libri (Reality Book Open) e fare arte (Reality Art Open). Come scrittore ha scritto due romanzi: ***“La macchina del tempo e la ricerca della Menorah”*** e ***“Il tesoro più nascosto”***, editi da Giordano editore, presenti anche come e-book e tradotti in lingua inglese, francese, spagnola e in latino per Amazon Kindle e una quindicina di saggi in varie materie, oltre a brevetti ed opere di design, inoltre per molti scrittori ha illustrato le copertine dei propri e degli altri libri pubblicati su Amazon Kindle (http://www.amazon.it/Kindle-Store-Massimo-Colangelo/s?ie=UTF8&page=1&rh=n%3A818937031%2Cp_27%3AMassimo%20Colangelo)

Nell'ambito delle arti figurative oltre a essere stato membro dell'UCAI di Milano, ha tracciato le linee guida del primo manifesto multidisciplinare artistico del nuovo millennio denominato ***“Propulsione/Sinergia artistica solidale R.A.O. - Reality Art Open.”***, che rappresenta un nuovo modo di vivere l'arte, che tra le novità contempla la realizzazione di opere a più mani, con l'abbandono della lotta a favore della solidarietà e dell'armonia. A tale movimento, fondato nel maggio 2009 a Milano, hanno aderito oltre 100 artisti (delle più svariate discipline), tra cui Ennio Bencini, Sante Pizzol, Federico Bozzano (***Lo scenografo digitale del film “Avatar”***) e l'Arch. Fabrizio Besana. L'autore che dipinge dal 1979, lavora ultimamente a più mani, oltre che con gli aderenti al movimento, anche con molti importanti artisti tra cui dal 2020 con Cusin. Le sue kripto(s)culture pittoriche (termine che sottintende, cultura/scultura/pittura “nascosta”), sono intrise di simboli e significati esoterici, in grado a volte di emanare onde forma ed energia radionica, capace di interagire con persone e ambienti, sia alla luce, sia al buio (mediante l'uso di colori luminescenti). Tra le sue creazioni figurano anche opere di design, quali: lampade, antenne di trasmissione della telefonia mobile, pale eoliche artistiche e magliette (queste ultime oggetto anche di un brevetto).

Una delle sue opere, realizzata a più mani, è stata donata al Comune di Assisi, per farla avere al **Museo dell'11 settembre di New York**.

Come artista R.A.O. ha partecipato a numerose mostre in tutta Italia, a cominciare dai convegni internazionali della pace di **Assisi (PG)** tenutisi dal 2009 ad oggi, nonché per citare le più significative dell'ultimo decennio:

Nel 2010:

Arcore (MB) - mostra presso le **Scuderie di Villa Borromeo D'Adda**, attuale sede dell'**Accademia di Brera**, dal titolo: ***“Arte cibo della coscienza”*** (ideatore e creatore);

Bormio (SO) - collettiva sul tema: ***“Ciclisti”*** in collaborazione con il **Giro d'Italia**.

Nel 2011:

Cologno Monzese (MB) - (ideatore e creatore insieme a Ennio Bencini) della mostra di pittura ***“Emozioni dalla Shoah”***;

Venezia - ha partecipato alla Collettiva ***“Quando l'eroe è donna”*** tenutasi c.o Ca' Zanardi, in occasione del Carnevale di Venezia;

Vicenza - figura tra i 32 finalisti del Premio Scamozzi, nella mostra dal titolo: ***“Splendore e decadenza”***.

Vimercate (MB) - ha ideato, progettato e realizzato nel 2011 insieme a 1800 bambini delle scuole elementari e medie il disegno su carta formato A3, più lungo del mondo (realizzato con 2.700 pezzi assemblati formato A3 per un totale di **Km 1,134**) dal titolo: ***“La pace e lo sport, come strumento di pace, visto con gli occhi dei bambini”***.

Nel 2012:

Milano - ha partecipato alla Mostra ***“Crocifissioni”*** – dal titolo ***“L'Immagine dell'Umanità Sofferenente”***- organizzata dal Cenacolo di **Bagutta**;

Monza – Mostra di arte RAO in ben 3 spazi espositivi all'interno del Parco della Villa Reale di Monza, tra cui all'interno del ex Liceo Artistico.

Nel 2013:

Monza - ha organizzato l'esposizione per esteso all'interno del parco della Villa Reale di Monza del disegno più lungo del mondo dal titolo: ***“La pace e lo sport, come strumento di pace, visto con gli occhi dei bambini”***.

Nel 2014

Arona (NO) – ha organizzato una personale nella Libreria ***“Feltrinelli Point”***

Nel 2015

Trezzo Sull'Adda (MI) – ha partecipato alla International Contemporany Art, a cura di Giorgio Grasso

Milano – presentazione del disegno più lungo nel mondo, nel padiglione Kinder Ferrero nell'**EXPO 2015**, con avallo del **Presidente della Repubblica** (mostra che poi non si è tenuta, ma solo per motivi burocratici).

Nel 2016

Moena (TN) – Biennale Internazionale d'arte delle Dolomiti, a cura di Giorgio Grasso

Nel 2017

Gallarate (VA) – partecipazione alla Mostra multidisciplinare nel Teatro Condomino dal titolo: Ogni arte la sua parte, critico d'arte Mattea Micello + Mostra allestita nel **“Golf club”** di Camuzzago (MB)

Nel 2019

Milano (MI) - partecipazione alla Mostra multidisciplinare ***“Art Agains Violence”***, c.o lo spazio espositivo, la Fabbrica del Vapore di Milano

Milano (MI) – partecipazione alla Mostra multidisciplinare in occasione della fashion week (FASHIONABLE ART SHOW – A.M.A. - Arte, Moda, Ambiente), con performance in Milano in via **Palazzo Reale** e all'interno del Quantic in Via Larga, 8

Sull'argomento critici senza nulla togliere o sminuire chi ha appoggiato il Movimento RAO, ritengo opportuno citarne solo uno su tutti, che poi era un editore, ovvero **Gabriele Mazzotta** che voleva realizzare con me un libro per i bambini. Del piano di lavoro non se ne mai fatto nulla, ma mi piace la qualificazione che mi diede quando gli illustrai il progetto del disegno più lungo del mondo (poi realizzato), mi qualificò simpaticamente come ***“L'artista folle”***

Info: <https://iltesoropiuunascosto.com/> - <https://www.facebook.com/realityartopen/photos>

ENNIO BENCINI

Nasce nel 1942 da genitori toscani, il padre è stato apprezzato pittore di estrazione post macchiaiola.

Nel 1972 giunse a Bellusco come insegnante di Ed. Artistica, nella locale scuola media. Negli anni ottanta ai nostri giorni, l'arte di Bencini si manifesta appieno in una matrice simbolica, trasformato in un paesaggio dell'anima. Le sue composizioni sono discorsi dalle molte facce, in cui si contrappongono elementi opposti: il bene e il male, la vita e la morte, la materia terrena e lo spirito. Ha tenuto mostre nazionali e internazionali ed è riconosciuto come uno dei grandi interpreti del sacro. Nel 2011 partecipa alla 54° BIENNALE DI VENEZIA (presente sul Vol. "Lo stato dell'ARTE" nella seconda ristampa aggiornata) e nel 2012 gli viene organizzata l'ANTOLOGICA per i suoi cinquant'anni di attività pittorica nel prestigioso Palazzo Casali, sec. XVI a Cortona (AR) con l'eccezionale presenza del Prof. Vittorio Sgarbi.

1991 - monografia "MAZZOTTA" Milano

I critici così si sono espressi su di lui:

Luciano Caramel << A Ennio Bencini che dimostra come l'Arte sacra sia ancora possibile >>

Don Bruno Frescucci << ... Il tema dominante è la fede, lo spirito e la materia che nascono, maturano e parlano insieme contemporaneamente, alla ricerca della verità. Così avviene quando da quei settori bui nascono i pensieri e i riflessi di luce per invadere tutto ciò che è vita, realtà e libertà. Il buio e la luce, la notte e il giorno, il male e il bene ottengono questo scopo finale e sacrale senza costrizione, ma aiutando lo spettatore a trovare in essi, con la propria percezione, il principio e la fine, lo sviluppo e il trionfo, ciò che è proprio e ciò che è di altri. >>

Carlo Franzà << La sua arte diventa un matrimonio di simboli tra terra e cielo, con un processo in cui ogni lavoro offre una sorta di pietra filosofale, un centro di gravità ed anche un centro di mistero >>

Sergio Dangelo << ... Paladino della poesia romantica, mistico trasvolatore visionario, in gara con gli angeli assai spesso.>>

Isabella Bietolini << La sua è un'avventura terrena luminosa, mai disperata, mitologica e arcana che si proietta nella dimensione del sacro con i piedi posati saldamente su gradini fatti di pietre antiche. >>

Stefano Duranti Poccetti << Bencini è un'Artista da contemplare e non da analizzare, proprio come il Verbo di dio, che ai più non può essere comprensibile proprio per la sua a-analizzabilità.>>

Luigi Servolini << Miracolo di vitalità: non pago di cimentarsi con successo nella pittura a olio, tecniche miste non comuni ed espressiva sintesi. >>

Giorgio Seveso << Come sospesi da un incantesimo antico, l'occhio e le mani di Bencini si aggirano ormai da molti anni nel mondo del simbolo sacrale, dall'allusione mistica, dal distacco di ogni rapporto con il naturalismo della rappresentazione. >>

BIBLIOGRAFIA:

Incontro Artisti e Critici Contemporanei; Gente d'Arte "Guida Annuario Nazionale"; Arte Italiana per il Mondo; Dizionario, Prontuario dei Pittori e Scultori Contemporanei; Enciclopedia l'Arte Italiana Contemporanea; Vademecum nell'Arte Italiana; La Comunicativa Informazioni Arte e Cultura;

Selezione Biennale d'Arte di Pittori Italiani; Eco della Critica, Quotazioni;

Catalogo Nazionale "Il Quadrato" MI; Bolaffi Grafica; Arte Mercato Internazionale Gazzetta Italo-Francese n° 2; Dizionario Annuale dell'Arte e degli Artisti Contemporanei; Realtà e Momenti; La Comunicativa, "Eco della Critica"; La Revue Moderne Parigi; Mercato Artistico Italiano '800 / '900; Arte Oggi, Enciclopedia; Enciclopedia dell'Arte Italiana "Raffaello"; Teleuropa; Il Chi è dei Pittori, Scultori; La Zattera; Italia Turistica; Icosaedro; Il Notiziario, Accademia Internazionale D'Arte Moderna, Roma; Grande Enciclopedia dell'Arte Contemporanea; Pittori, Scultori Italiani Contemporanei; Il Chi E', Annuario Artisti Toscani; Grande Dizionario degli Artisti Italiani;

Dizionario Comanducci n° 5; Il Pungolo Verde; Enciclopedia "La Storia del Valdarno"; Arte Italiana Contemporanea; 1986, Volume Artisti Lombardi;

Successo; Europa Unita;

Dal 1986 è inserito nell'archivio storico della Biennale di Venezia e nel 1996 nell'archivio del 900 Kunst Historischees Institut – Firenze;

In internet si trova in Wikipedia: Dizionario degli Artisti Italiani;

GIORNALI E RIVISTE:

Arti alla Ribalta; Avvenire; La Voce del Sud; Il Miliardo; Venezia Viva; Il Notiziario; Toscana Oggi; Europa Artistica; Italia Artistica; Open Art; Teleuropa;

Il Giorno; La Notte; Il Cittadino; La Voce di Cortona; La Nazione; Paese Sera;

Corriere della Sera; Il Giornale dell'Arte; Il Giornale di Merate; Corriere

Bresciano; Il Corriere Aretino; Brescia Oggi; La Repubblica; Notiziario Motori;

L'Espresso; L'Etruria; Successo; Archivio;



BREVI NOTE BIOGRAFICHE SANTE PIZZOL

SANTE PIZZOL è pittore e scultore e in particolare creatore di vetrate artistiche, mosaici, affreschi, murales e da oltre cinquant'anni può vantare un numero di realizzazioni, sia sacre che profane, in tutta Italia e in molti paesi del mondo, soprattutto in Giappone. E' un artefice completo, il suo percorso formativo vede unita la preparazione artistica presso L'Accademia di Brera e la Scuola Superiore d'Arte del Castello Sforzesco di Milano, con gli anni di apprendimento presso le più prestigiose botteghe d'arte vetraria, nelle quali ha potuto acquisire le tecniche e i segreti di quest'arte.

Già negli anni sessanta apre il proprio studio a Milano, dove alterna l'attività pittorica alla creazione di Vetrate artistiche, sua vera passione, finalizzando un proprio stile e producendo numerose opere. Nel 1978 apre lo studio a Missaglia/LC e da allora è sempre molto attivo nel campo del arte e della cultura, partecipando a numerose mostre e manifestazioni culturali in Italia e all'Estero.

Sante Pizzol è oggi un artista conosciuto a livello mondiale e particolarmente apprezzato in Giappone dove ci sono più di duecento opere complesse e di notevole impegno e dimensioni tra cui la vetrata realizzata nel 1989 per il Green Plaza Hotel di Osaka, di ben otto piani, m.24x12.

Ha vinto due concorsi a livello nazionale per opere pubbliche (Lecce e Comitini/AG).

E' inoltre docente alla scuola "Vetroricerca Glas & Modern" di Bolzano e tiene corsi sulla pittura delle Vetrate Artistiche Istoriate in Toscana e in Spagna al CNV Centro Nazionale del Vetro alla Granja- Segovia.

E' socio attivo della Permanente di Milano ed è iscritto all' UCAI nazionale.

L' ARTE DI FEDERICO BOZZANO ALLINEY

Federico B. Alliney nasce e vive a Milano.

Si diploma presso l' "Istituto Europeo di Design" di Milano.

In Seguito segue corsi presso la scuola di design di Hannover dove impara i trucchi della progettazione e della prototipazione che con la sua passione per i motori e le auto lo ispirano nelle pitture dedicate al motorismo.

Partecipa alle avanguardie iperrealiste dell'illustrazione italiana durante tale periodo firma alcune tra le più conosciute opere editoriali e pubblicitarie come ad esempio la "Donnina star" che ancora oggi campeggia sulle scatole del dado Star e nelle case di milioni di persone.

Negli anni si sposta in diversi Paesi del mondo ed in Italia dove ha la possibilità di apprendere concetti innovativi, tali situazioni in mezzo a scenari inusuali e culture diverse ne arricchiscono la sensibilità artistica.

L' obiettivo di Federico B. Alliney è di affrontare ogni suo progetto artistico attraverso la sfida di interpretare il profondo significato delle forme, dei colori, del movimento nell' evocazione di un evento estraendone e valorizzandone i contenuti estetici che a livello inconscio ci attirano verso di esse; il risultato istintivamente risveglia la parte più intima dello spettatore. In alcuni casi l'opera viene completata inserendo l'oggetto in un mondo che amplifica la sua natura più profonda, la sua vera essenza

Per il cinema i suoi dipinti vengono spesso utilizzati dai registi per ispirarsi nella realizzazione di mondi dalle atmosfere impossibili e fantastiche. James Cameron lo chiama per immaginare le scenografie del film "AVATAR", anche Peter Jackson (regista de "Il Signore degli Anelli") lo vuole per i films "District 9" e "Gli amabili resti" dove i suoi dipinti vengono utilizzati per visualizzare gli immaginifici scenari del "Pre Paradiso".

La sua prima collaborazione nel campo cinematografico è con il regista Premio Oscar Giuseppe Tornatore che utilizza i suoi dipinti su una labirintica New York degli anni '40 nel memorabile film "La Leggenda del pianista sull'Oceano" e poi i paesaggi del "Sogno" in "Malena" sempre di Giuseppe Tornatore; poi ancora il film "Jesus" in collaborazione con la RAI e molti altri film in cui la visione di fantasia debba raggiungere il suo culmine.

Durante le lavorazioni dei film entra in contatto e collabora con alcuni dei nomi più noti del cinema, è dal confronto con questi e con le produzioni cinematografiche acquisisce una particolare sensibilità per la profondità delle immagini e per il gioco di luci ed ombre, in questo frangente Federico B. Alliney elabora la tecnica che definisce "Dipingere con la luce" un modo completamente innovativo di costruire e concepire una pittura.

In altri settori presta le sua fantasia di autore per creare l'immagine della cerimonia di apertura delle Olimpiadi di Torino del 2006 e collabora al progetto "Milano 2015" per immaginarne gli scenari futuribili ancora da realizzare, nel 2010 dipinge il manifesto celebrativo ufficiale dedicato alla celebrazione dei "100 anni Alfa Romeo".

Nel 2012 Federico Bozzano Alliney rende disponibili alcuni soggetti dalla sua collezione in collaborazione con il Museo 1000 Miglia di Brescia, in esposizione permanente, segno di reciproco apprezzamento e in riconoscimento di una comune passione per i motori. Sempre nel 2012 concepisce l'ideazione dell'Evento "Tripoli Grand Prix" per il quale è tuttora impegnato nella gestione artistica del progetto.

Nel 2010 collabora partecipa a "**Dentro l'Ultima Cena – il tredicesimo testimone**," mettendo a frutto le analisi che da anni stava mettendo a fuoco su Leonardo da Vinci e sulla tecniche delle sue opere, nella realizzazione di un cenacolo Vinciano virtuale in Stereoscopia 3D. Tale "esercizio" viene commissionato a scopo didattico e di ricerca dalla Regione Lombardia in collaborazione con la Comunità Europea.

A seguito di questa esperienza matura nuove conoscenze sulla Storia Leonardesca che gli permettono di realizzare un'opera di restauro virtuale in altissima definizione, "**Ultima Cena, la visione ritrovata**", grazie alla quale va a ricostruire il dipinto originale in ogni dettaglio. La prima presentazione fu prevista in collaborazione con EXPO 2015.

BIOGRAFIA SINTETICA VITTORIO VALLARIN IN ARTE "CUSIN"

Vittorio Vallarin, ha ereditato dalla madre l'amore per l'arte. Per questo ha scelto il casato di lei quale nome d'arte. CUSIN. Nato a San Pietro Viminario, Padova, nel 1940, attualmente vive e opera a Bellusco in provincia di MONZA DI BRIANZA, Facebook vittorio

vallarin. L'attività artistica di CUSIN è passata per varie tappe e anche per diverse tecniche pittoriche. Nelle prime opere, che sono OLI, PASTELLO SU VELLUTO, ACQUERELLO, TECNICA MISTA, si nota già quell'interesse per il vero, per il reale che lo accompagnerà sempre. Emergono inoltre la grande padronanza disegnativa e l'interesse per l'anatomia. Tutto questo esplode nelle opere del periodo africano. Nello Zaire, dove vive tra il 1967 e il 1972, si lascia incantare dalla bellezza del paesaggio esotico e ancor più dalla primitiva, naturale bellezza dei soggetti che egli sa osservare e costruire nei suoi dipinti. Ed è proprio qui, nell'Africa dove i colori sono più caldi e intensi che CUSIN sperimenta una particolare tecnica: Il pastello su velluto rosso. E proprio la figura umana diventa l'indiscussa protagonista dell'opera di Cusin; la capacità grafica sostiene tutta una serie di opere in cui palpiti figure vengono ritratte con candore e semplicità, e l'artista è attratto dal loro spirito e da una bellezza che diventa senza tempo, la figura diventa poesia senza sconfinare in s dolcina natura. Sempre coerente con il suo modo di esprimersi Cusin si è cimentato anche in opere naturalistiche come fiori, animali, nature morte, inoltre ha realizzato riproduzioni di quadri d'autore. Continua poi ad usare altre tecniche: L'olio L'acquerello L'acrilico La tecnica mista, per opere di piccole dimensioni non realizzabili col pastello su velluto. Dal 2020 è entrato a far parte della Sinergia artistica RAO (Reality Art Open) ed ha iniziato un sodalizio artistico con Michelangelo Magnus, punto di incontro tra creatività moderna e arte tradizionale, che ha elevato la qualità artistica di entrambi i pittori.

RICONOSCIMENTI E PREMI

MAESTRO DI PitturiAmo

23 GIUGNO 1979 OSCAR DI MONTECARLO – RICONOSCIMENTO INTERNAZIONALE PER LE ARTI VISIVE;
g.a.m.a. FERRARA 1979 PREMIO ORIGINALITA' E VALIDITA';

7 MARZO 1979 SALSOMAGGIORE - ACCADEMIA ITALIA DELLE ARTI E DEL LAVORO
NOMINA DI ACCADEMICO CON MEDAGLIA D'ORO; ATTESTATO DI "PITTORE D'ITALIA"

24 AGOSTO 1979 ACCADEMIA INTERNAZIONALE SAN MARCO
AMMESSO IN QUESTA ASSOCIAZIONE QUALE ACCADEMICO DI MERITO

MILANO 20 DICEMBRE 1981 CENTRO CULTURALE SEVER

PREMIO PER MERITI ARTISTICI 3.a EDIZIONE "NATALE NEL MONDO"

FIRENZE 15 NOVEMBRE 1981 UNIONE ITALIANA ARTISTI E LETTERATI

PREMIO IL GRAN COLLARE D'ORO

PRATO 13 01 1982 ACCADEMIA INTERNAZIONALE ALESSANDRO MAGNO

DIPLOMA D'ONORE.

ROMA 27 FEBBRAIO 1982 PREMIO INTERNAZIONALE RICONOSCIMENTO "TOP 81"

MILANO DESIO 28 MARZO 1982 PREMIO INTERNAZIONALE "TORRE DEL PALAGI"

MILANO 14 MARZO 1982 CENTRO CULTURALE SEVER 2.a EDIZIONE

PREMO MATISSE "SEVER D'ORO"

MILANO 9 MAGGIO 1982 2.a EDIZIONE PREMIO PAUL GAUGUIN

28 OTTOBRE 1983 7.° TROFEO "IL LEONE RAMPANTE D'ORO"

MILANO 18 LUGLIO 1983 BORGO DEGLI ARTISTI – ONORIFICENZA INTERNAZIONALE

"ARALDO DEL BORGO"

MILANO 1984 PREMIO TESIO 10.a EDIZIONE 1° PREMIO PER IL PASTELLO

CASARICO 22 GIUGNO 1984 10° EDIZIONE IL "TROFEO GALLO D'ORO"

1986 IL CORRIERE DI ROMA PREMIO NAZIONALE VITA

ROMA GENNAIO 1987 - 1988 ACCADEMIA DEI 500 – ARTE LETTERE SCIENZE CULTURA

"THE LAURELS INTERNATIONAL AWARD FOR CULTURE"

MILANO 20 MARZO 1988 DIPLOMA DI ASSEGNAZIONE

"MEDAGLIA D'ORO CITTA' DI MILANO"

1989 SCUOLA NAZIONALE DELL'ARTE - DIPLOMA DI

1° PREMIO "I GRANDI PROFESSORI DI STORIA DELL'ARTE"

ROMA 27 MAGGIO 1989 PREMIO OXFORD - NOMINA A PROFESSORE HONORIS CAUSA
DELL'ACADEMIA DEI DIOSCURI

DAL 1990 IN POI HO ESPOSTO IN PERMANENZA A SALICE TERME – VOGHERA.

DAL 1999 HO APERTO UNO STUDIO A BELLUSCO – LAVORANDO E ESPONENDO I MIEI
DIPINTI IN PERMANENZA.

NEGLI ANNI SUCCESSIVI HO FATTO DIVERSE PERSONALI INVARI PAESI:

(PROVINCIA DI MONZA BRIANZA)

CONCOREZZO, VIMERCATE, BASIANO, MASATE, TREZZO, AICURZIO, BERNAREGGIO, CARUGATE, OSNAGO,
LECCO, SULBIATE, ORENO.

(BRESCIA)

POMPIANO.

(PADOVA)

MONSELICE, CASALSERUGO, TRIBANO.

BIOGRAFIA SINTETICA FOTOGRAFO NINO CARE'

Carmine Carè detto Nino, nasce a Catanzaro il 12 marzo 1960. A solo un anno di emigra al seguito dei suoi genitori al nord Italia per stabilirsi a Cologno Monzese dove frequenta la scuola dell'obbligo seguita da un diploma in comunicazioni visive conseguito presso l'ITSOS (Istituto Tecnico Statale ad Ordinamento Speciale) di Milano.

Già durante gli studi ha occasione di pubblicare le sue immagini in un quotidiano dell'epoca. Pezzo forte è il concerto dei Rockets a Milano.

Percorre la sua vocazione di fotografo realizzando fino ai 40 anni, fotografie per matrimonio contemporaneamente a diversi lavori sia video che foto per alcune nascenti emittenti televisive e gruppi rock emergenti.

Dopo una pausa durata fino al 2013 entra casualmente nel mondo dell'arte, chiamato a documentare, con le sue fotografie, eventi espositivi di pittura.

In questo periodo ha la fortuna di conoscere diversi personaggi del mondo dell'arte e della cultura.

Nel 2015 conosce, in occasione di "Nikon Live", Alfredo Sabbatini, e Ivana Porta. E' l'evento che fa scoccare la scintilla. Il Workshop con il Maestro sconvolge il modo di fotografare e in un turbinio di eventi approda a "Io Fotografo" di Ivana Porta che in quel periodo inaugura il suo metodo d'insegnamento della fotografia.

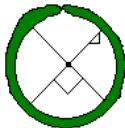
All'interno dell'organizzazione diventa prima allievo, poi Angel (Docente) ed in fine Trainer (docente degli Angels).

E' il fotografo degli eventi, ed è tra un evento e l'altro che riesce a pubblicare la sua fotografia al momento più famosa la quale fa bella mostra di se a pagina 38 del volume 10 dell'opera "Lezioni di Fotografia" di Oliviero Toscani.

Attualmente realizza le riprese video per i corsi di Io Fotografo, collabora con diversi giornalisti alla ripresa delle interviste, organizza mostre di fotografia e pittura oltre che essere collaboratore di fiducia del critico fotografico Denis Curti.

Appendice I

I principi del Movimento R.A.O. – Reality Art Open



R.A.O. ----- “Nove sed non nova”
www.iltesoropiumascosto.com

R.A.O. - REALITY ART “OPEN” - APPLICAZIONE ALLA PITTURA

Nasce un modo alternativo di fare arte che confluisce nella corrente artistica, denominata dal suo ideatore, Michelangelo Magnus: Sinergia artistica R.A.O. acronimo di **“Reality art open”** di cui riportiamo **i 6 punti cardine del manifesto:**

- 1) l'attinenza con la realtà, almeno come spunto;
- 2) l'interrelazione tra chi crea l'opera e chi è oggetto dell'usufruizione della stessa, che nella fattispecie avrà il potere di influire in tutto o in parte sull'atto creativo e/o sull'oggetto del creato;
- 3) lo stimolo alla creatività che coinvolge l'utente finale a diventare lui stesso parte, continuatore o innovatore dell'opera;
- 4) la solidarietà e lo scambio dei ruoli;
- 5) la multimedialità dell'opera che deve sempre coinvolgere più discipline artistiche (arte qui intesa in senso lato);
- 6) l'aspetto magico o simbolico o fantastico. Questo aspetto sembra in apparente contrasto con gli altri requisiti, ma così non è, perché nella realtà c'è sempre un aspetto magico, anche se spesso occulto ai più. Inoltre in uno stile aperto, l'importante è che lo spunto di partenza sia reale ma nulla vieta che l'onirico s'intrecci con il reale (come faceva Fellini), in quanto anch'esso è parte dell'uomo. Ciò permetterà di uscire da schemi fissi e di lasciare aperta una porta su sviluppi futuri.

Si avrà un'opera “RAO” (o “RAM” acronimo di Reality Art Magic), se almeno 3 dei 6 requisiti suggeriti, saranno rispettati.

PROPELLIONE ARTISTICA SOLIDALE R.A.O.

Questi aspetti mutuati dalla letteratura, in ambito pittorico, sono confluiti nella **Propulsione artistica solidale R.A.O.**, con l'apporto di alcune peculiarità.

- A) Le opere sono spesso realizzate a più mani, usualmente con pregevoli risultati, perché frutto di una creatività collettiva e di gruppo.
- B) Le singole parti delle opere sono il frutto del lavoro dell'eccellenza di ogni artista nel campo in cui è professionista sfruttando quindi al massimo le sue migliori qualità, ma alla fine il tratto individuale si perde a favore del collettivo, poiché l'opera viene percepita dall'osservatore solo nel suo insieme, al pari di una **Cattedrale**, ove hanno lavorato pittori, scultori, scalpellini, falegnami e maestranze varie, ma nessuno è più in grado di riferire a chi appartiene l'opera nell'insieme (come ad esempio avvenuto per il Duomo di Milano). Per questo motivo ci definiamo come artisti anche: **“ricostruttori”** o **“cattedralici”**. Al pari delle vecchie maestranze campionesi, l'artista opera l'annullamento dell'io a favore del sé, e del prossimo (per questo motivo, il movimento si dice **“solidale”**). L'artista nel creare quindi, compie un passo importante sia **per la propria, sia per l'altrui evoluzione spirituale interiore**.

Precisiamo tuttavia che non intendiamo livellare le diversità, ma esaltarle mediante la comunione d'intenti, in sintesi: **“Unità nella diversità”**; innovando sul metodo, ma esaltando i valori metafisici e simbolici tradizionali, questo spiega in nostro motto: **“Nove sed non nova”** (presentazione nuova ma non concetto nuovo). La nostra pittura pertanto pur continuando a ricercare la bellezza, l'innovazione e l'armonia, si pone in più il fine di elevare la coscienza dell'osservatore, che dovrebbe interagire con l'opera stessa sia a livello spirituale, ma anche fisicamente, in quanto i simboli presenti ad esempio nelle Kripto(s)culture, sono in grado di emanare onde forma ed energia radionica, che hanno la finalità di armonizzare ed interagire con persone e ambienti.

- C) Le opere sono comunque attinenti alla realtà ed oggi la realtà è sicuramente multimediale, infatti ogni lavoro coinvolge spesso più discipline contemporaneamente, ad esempio: la musica, la pittura, la scultura, l'architettura e di conseguenza, i professionisti di tali arti.

D) Talvolta invece lo scambio multimediale è dato dal fatto che il soggetto dopo essere stato ritratto, diventa esso stesso pittore e continua il quadro anche con un semplice punto.

E) Nel nuovo linguaggio di questa arte spariscono i termini di avanguardia, lotta, ribellione, a favore di solidarietà, pace, crescita interiore, femminilità, sinergia, gruppo, perché il fine non è quello di imporsi sugli altri, ma quello di condividere un percorso di crescita individuale, nonché, si ribadisce, di risvegliare la coscienza dello spettatore trasmettendogli un messaggio di armonia e pace o di stimolo alla riflessione.

F) Per definire sinteticamente il nuovo movimento, si è scelto di usare l'inglese moderno, perché lingua universale, ma un conto sono gli strumenti, altro sono i valori tradizionali che si vogliono trasmettere.

G) La parola “*Open*” traducibile in italiano con “*aperto*” richiama alla mente la voce: “***open source***” (termine inglese che significa “*sorgente aperto*”), che in informatica indica un software i cui gli autori (più precisamente i detentori dei diritti) ne permettono, anzi ne favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmati indipendenti. Su questa stessa filosofia opera il nostro movimento. In altre parole ci si augura che dai nostri suggerimenti possano nascere nuove cose.

H) Tra le nuove cose, annoveriamo da subito la corrente R.A.M. del movimento, questa apertura si è resa necessaria, perché altrimenti si sarebbe potuto intendere l'acronimo principale R.A.O. come un suggerimento a fare quadri esclusivamente veristici, potendosi intendere alla lettera la parola realtà. Questa costola del movimento, propone in alternativa la riscoperta dell'onirico e del simbolismo tradizionale, suggerito con i più evoluti strumenti garantiti dalla tecnologia. Ecco quindi opere pittoriche realizzate con colori fosforescenti e fluorescenti che danno visioni diverse, a seconda della luce, oppure quadri multiverso le cui facce possono essere girate dall'osservatore a seconda del gusto personale, l'applicazione di led, luci e suoni e nuove tecniche creative che diventano parte dell'opera, per ottenere il massimo degli effetti usufruibili dai cinque sensi.

I) La pittura in alcuni lavori non si limita a creare quadri, ma diventa il motore per integrare altre arti, quali ad esempio la scultura, ponendo le basi per la realizzazione di “**Kripo(s)culture pittoriche**” o chiede l'ausilio dell'architettura e delle scenografie **realizzate dai creatori di videogiochi**, per poter entrare dentro l'opera, **facendo di un mezzo di svago un nuovo confine per l'arte**.

L) Il simbolo R.A.O. una X° con l'occhiello in alto (ovvero la lettera P in obliquo), intersecata sotto da una squadra contenuta all'interno di un uroboro ha molti significati: **1.** RA-O = RA è il nome egizio del Dio Sole – O, il suo simbolo astrologico; **2.** RAM = RA indica il principio maschile, la M (la si ricava dalle 2 gambette della X intersecate dalla squadra) indica Miriam o Maria (quindi il principio femminile e allo stesso tempo la costellazione della vergine); **3.** Nel simbolo si può leggere la parola P A X (la A è quella massonica); **4.** La X in greco antico si pronuncia (CHI), la P (RHO), all'interno del cerchio indicano il cristogramma (del Cristo Cosmico, perché contenuto nel cerchio), l'Alfa è rappresentato dalla A (intersezione di X con la squadra), mentre la M letta al contrario rappresenta l'omega; **5.** La P in antico greco si pronuncia R poi troviamo la A e l'uroboro che rappresenta la O quindi si può leggere RAO, ma abbiamo visto anche RAM.); **6.** in chiave musicale si leggono le note: **RE** (RHO + M che appoggiata di lato si legge E), il **MI** è dato dalla M (parte bassa della X intersecata dalla squadra) e la I la stanghetta convergente con la P obliqua in alto, mentre RA e l'uroboro rappresentano il **SOL(e)**, la S è rappresentata, dal serpente la I, l'abbiamo già individuata ed ecco il **SI** che compone la sonata: **RE MI SOL SI * SI SOL MI RE** che è l'inno del movimento.

M) Da ultimo, poiché non vogliamo rompere completamente con la tradizione e annullare definitivamente l'ego, a dimostrazione che siamo un movimento “*aperto*” segnaliamo gli artisti che hanno cominciato a sperimentare e realizzare opere R.A.O.: **Michelangelo Magnus** – Creativo; **Ennio Bencini** – Pittore; **Sante Pizzol** – Maestro dell'arte di lavorare il vetro; **Fabrizio Besana** – architetto. A questi se ne aggiungono circa un centinaio che hanno realizzato il 7.5.09 un'opera d'arte concettuale di movimento dal titolo: “**Sinfonia d'arte R.A.O.**”

REALITY ART “OPEN” – MANIFESTO INTEGRALE

Nasce un modo alternativo di fare arte che confluisce nella corrente artistica, denominata dal suo ideatore, Michelangelo Magnus: “***Reality art open***”. (Il testo è scritto in blu per meglio equilibrare le funzioni del cervello). Come si deduce dal nome che lo identifica, il nuovo percorso creativo è intrinsecamente legato alla realtà. Fin qui niente di straordinario abbiamo già incontrato storicamente movimenti artistici che si richiamavano alla realtà, si pensi al realismo letterario, che nasce in Francia nell’ottocento, al neorealismo cinematografico sorto dalle rovine dell’immediato dopoguerra, all’iperrealismo degli anni 70 (costola distaccatasi dalla pop-art che si contraddistingueva per la maniacalità dei dettagli), fino ad arrivare al reality televisivo ed infine al reality book. Nell’ambito di questo genere dobbiamo poi distinguere tra “***reality book closed***” ovvero un racconto nel quale gli autori sono coinvolti in prima persona, ma la storia finisce all’interno della narrazione, e il “***reality book open***”. In quest’ultimo caso, sebbene come nel precedente, i protagonisti siano gli stessi autori, tuttavia la trama non è completa, mancano ancora dei fatti reali per essere ultimata. Il testo, infatti, termina solo apparentemente, ma in realtà l’avventura continua e sarà il lettore a definire la narrazione, facendo sapere a tutti gli altri com’è andata a finire. Questa parte del racconto che è spesso la continuazione di uno dei diversi finali proposti, non può essere scritta fino a che non si sia verificata nella realtà, ma alla fine diventerà essa stessa parte del romanzo iniziato, ma ancora in itinere. In altre parole il finale definitivo non potrà essere scritto dall’autore da solo, ma sarà completato potenzialmente da chiunque abbia voglia di partecipare e diventare parte integrante di questo gioco di ruoli, che nella saga de “***Il tesoro più nascosto***” è rappresentata da una caccia al tesoro (ovviamente con un tesoro vero sebbene, nella fattispecie, di valore simbolico). Alla conclusione del gioco, il finale sarà scritto da colui che ha trovato il tesoro, ma questa sarà solo la conclusione “*ufficiale*”. In concomitanza a questo evento si potranno affiancare le singole storie ed esperienze reali che potranno essere descritte su internet (ci stiamo attrezzando per il nostro sito, ma meglio ancora se saranno continuati anche su altri siti), da ognuno dei lettori che si sia cimentato personalmente nell’impresa. Ognuno di questi usufruitori della storia potrà scrivere i propri resoconti reali dell’avventura vissuta o, in alternativa, mediante la continuazione dello stesso romanzo di riferimento, potrà innestare anche delle storie fantastiche che potranno continuare il racconto dando origine di fatto a un nuovo romanzo o genere letterario che potremmo definire “***Reality art magic***”. Da quanto sopra esposto, si ricava che i tratti caratteristici di questo manifesto artistico sono i seguenti:

- 1) l’attinenza con la realtà, almeno come spunto;**
- 2) l’interrelazione tra chi crea l’opera e chi è oggetto dell’usufruizione della stessa, che nella fattispecie avrà il potere di influire in tutto o in parte sull’atto creativo e/o sull’oggetto del creato;**
- 3) lo stimolo alla creatività che coinvolge l’utente finale a diventare lui stesso parte, continuatore o innovatore dell’opera;**
- 4) la solidarietà e lo scambio dei ruoli;**
- 5) la multimedialità dell’opera che deve sempre coinvolgere più discipline artistiche (arte qui intesa in senso lato);**
- 6) l’aspetto magico o simbolico o fantastico. Questo aspetto sembra in apparente contrasto con gli altri requisiti, ma così non è, perché nella realtà c’è sempre un aspetto magico, anche se spesso occulto ai più. Inoltre in uno stile aperto, l’importante è che lo spunto di partenza sia reale ma nulla vieta che l’onirico s’intrecci con il reale (come faceva Fellini), in quanto anch’esso è parte dell’uomo. Ciò permetterà di uscire da schemi fissi e di lasciare aperta una porta su sviluppi futuri.**

Si avrà un’opera “RAO” (o “RAM” acronimo di Reality Art Magic), se almeno 3 dei 6 requisiti suggeriti, saranno rispettati.

Ci si chiede se questo genere, nato in letteratura sia estensibile ad altre arti, perché si riesca veramente a creare un movimento artistico multidisciplinare, la risposta è affermativa necessariamente, perché altrimenti mancherebbe il presupposto n. 5. Entrando nel dettaglio, vediamo ora come, partendo dai nostri libri, per fornire un esempio concreto, ci si possa indirizzare a creare un’opera multimediale. Nel nostro caso i nostri romanzi hanno le copertine piene di quadri e parlano anche di pittura, contengono canzoni, poesie, ricette di cucina oltre a un gioco che si può realizzare in TV, o può essere ripreso, come noi ci auguriamo, dal cinema. Infine la nostra esperienza interagisce con i lettori fornendo dettagli sulla caccia al tesoro proposta, mediante il sito internet: www.iltesoropiùnascosto.com e darà in seguito la possibilità ad altri di scrivere finali diversi o raccontare le esperienze di vita che hanno vissuto i lettori durante il gioco o semplicemente per esprimere un loro parere.

Per fornire alcuni stimoli suggeriamo come il metodo possa essere applicato ad altri generi artistici.

TEATRO. Un esempio di multimedialità “*reale*” da noi a suo tempo studiato consisterebbe ad esempio in un’opera olistica terapeutica, tale opera nel progetto vedeva coinvolti vari tipi di arte terapeutica, dalla psicologia, alla danza-terapia, alla musicoterapia, alla cromoterapia, in un contesto di immagini scenografiche, di suoni e di copione che alla fine coinvolgeva il pubblico, e lo faceva diventare parte integrante dell’opera.

PITTURA. Lo scambio multimediale è dato dal fatto che il soggetto dopo essere stato ritratto diventa esso stesso pittore e continua il quadro anche con un semplice punto. Oppure il dipinto deve comprendere un piccolo spartito musicale o una poesia o un motto anche se breve, scritto da un altro soggetto che non sia l'artista (basta incollare una fotocopia o una fotografia o riprodurla con acidi). Oppure deve contenere simboli “aperti”.

FOTOGRAFIA. La foto può riprendere un'altra fotografia, o un quadro, o un libro, o una poesia. Per soddisfare i canoni in alternativa, dietro la foto, potrebbe essere riprodotto uno scritto, un impronta, un fiore un qualcosa che appartenga alla natura o al soggetto fotografato, che renda la stessa un'opera d'arte unica e “compartecipata”.

TELEVISIONE. E' un mezzo multimediale per eccellenza e i reality ne sono un prodotto tipico, ben vengano però, non solo il grande fratello, ma anche “*giochi*” in cui ci si cimenta con un arte (esempio più scrittori o più artisti che si contendono un premio), ma aiutati anche dal pubblico di casa o che rappresentino qualcuno dei telespettatori (eventualmente estratti per concorso o a caso), affinché anche questi ultimi siano parte dell'opera (facciamo ancora un esempio riferendoci al gioco da noi ideato, per chiarire il concetto, nel nostro caso si prevede che degli esperti giochino in proprio e altri per conto del pubblico di casa alla ricerca del tesoro, di modo che anche questi siano coinvolti nell'opera che nella fattispecie narra del gioco stesso).

CINEMA. Il cinema è anch'esso un mezzo multimediale, l'applicazione del metodo deve quindi prevedere che la trama deve continuare anche fuori dal film, alla ricerca di un qualche cosa che dovrà essere trovato dagli spettatori (ad esempio dopo aver superato alcune prove o aver trovato casualmente il finale in uno o più dei prodotti pubblicizzati nel film stesso). O che mediante un concorso possa successivamente fornire un finale anche diverso da quello proposto dal film che verrà realizzato e proiettato successivamente.

PUBBLICITA'. Questa potrà essere contenuta in opere d'arte o all'interno dei film o libri e sarà il motore dell'arte o del gioco multimediale, perché mediante la sponsorizzazione, incentiverà la ricerca dei premi all'interno dei propri prodotti e di conseguenza la creatività.

ARCHITETTURA. Il progetto architettonico, dovrà sempre lasciare spazi aperti e se possibile almeno in parte, occupabili dalle persone, che ad esempio vestendosi tutte di un certo colore potranno riempire la struttura, ove possibile disegnandola e trasformandola in un'opera d'arte vivente. La stessa cosa si potrà comunque ottenere riempiendo tali spazi con fiori, acqua, pietre colorate asportabili, vetri bicolori, pareti o strutture mobili e mezzi similari, che diano la possibilità di modificare almeno in parte l'edificio, dando l'impressione di una realtà in movimento e quindi “*aperta*”. Si consiglia inoltre di utilizzare ad esempio la sezione aurea, il simbolismo, l'arco, il cerchio o almeno qualche linea curva e i giochi d'acqua. Gli spazi devono essere facilmente usufruibili, favorire l'aggregazione ed essere rispettosi dell'ambiente circostante.

CUCINA. I cibi oltre che tendenzialmente bilanciati, dovranno con i colori e i sapori delle spezie interagire con chi li consuma suggerendo l'idea di mangiare un'opera d'arte, le portate dovranno possibilmente essere realizzate per almeno due persone, per il principio della solidarietà.

MUSICA. La musica, sia con il videoclip, sia con le registrazioni dal vivo e/o più semplicemente utilizzando le rappresentazione fotografica o pittorica delle copertine, possono diventare facilmente opere multimediali. Esse potranno, ove possibile, seguire il ritmo del cuore e dovranno essere armoniche e sensibilizzare lo spirito, saranno intrise di musica etnica con possibili mix di strumenti orientali e occidentali. Musica interessante sarà quella popolare che nascerà dal raduno spontaneo in luoghi pubblici di centinaia di persone che suoneranno insieme uno strumento, con note musicali o ritmi semplici da riprodurre, per ottenere grandi suoni e ispirare l'idea della solidarietà e della realtà in contrapposizione a quella musica che tende ad estraniarti.

CANTO. Le canzoni dovranno riscoprire i dialetti e le vecchie lingue meglio se mischiate a linguaggi moderni e lingue differenti.

DANZA. Importanti saranno le scenografie che avranno riferimenti simbolici o reali e l'interrelazione con la musica e i balli popolari. Anche il ballo dovrà riconsiderare il contatto fisico simbolo di unione e amore, nonché l'apertura verso il mondo, di cui interessanti spunti si trovano nell'euritmia.

FILOSOFIA. Chi scrive aveva creato in passato un nuovo genere d'arte pittorica ovvero lo stile detto “*Neo barocchetto*”, a cui molte delle vecchie opere pittoriche sono debitrici e i cui tratti salienti potevano essere sintetizzati nei versi di Giovanbattista Marino: “*E' del poeta il fin la meraviglia...chi non sa meravigliar vada alla striglia*”. Tale motto riferito alla pittura, consisteva nella realizzazione di quadri perfetti nelle proporzioni, e nella esecuzione grafica che pur nella loro informalità rispettavano comunque le armonie delle forme, delle proporzioni e delle simmetrie. Lo stile appariva freddo e con la pretesa di non suscitare alcuna emozione, ciò perché si voleva rappresentare un'immagine di decadimento dei valori tipico del periodo storico in cui sono state prodotte le opere. L'arte per l'arte, quindi, il voler stupire ad ogni costo attraverso i trucchi ottici quali ad esempio dare l'impressione di vedere una linea curva, ma alla cui immagine si perviene per mezzo di una somma di linee rette, oppure attraverso la rappresentazione di false prospettive quale immagine di un mondo che non forniva prospettive. Se ciò poteva rappresentare bene l'ultimo ventennio, tuttavia oggi molte cose sono cambiate nel

mondo e dall'edonismo “*dell'arte per l'arte*”, ci si è resi conto, che non si può fare a meno di confrontarsi con la realtà quotidiana. Quindi l'arte non può non tenere conto del principio utilitaristico della convenienza economica e della solidarietà sociale, che salvi però tutte la diversità. Il motto di riferimento potrebbe essere: “**Unità nella diversità**”, nel senso che l'arte dovrà tendere ove possibile alla solidarietà e all'aggregazione, ma nel rispetto delle diverse culture e delle idee e particolarità di ognuno. L'uomo, l'ambiente, lo spazio, assumono tutti la stessa rilevanza e ogni elemento non può più ignorare l'altro, perché sono correlati, l'essere umano è allo stesso tempo il centro e la periferia del mondo o meglio è parte del mondo stesso e quindi non può ignorarlo e deve, ove sia possibile, cercherà il giusto equilibrio applicando i principi del taoismo.

MODA. La moda si ispirerà e riscoprirà in parte gli anni 40, utilizzerà i materiali poveri e le stoffe riciclate, con inserti di spartiti musicali e poesie, il mix di tessuti e colori, con inserti etnici e immagini floreali, sarà una moda casta e con poche stravaganze, in uno stile povero ed essenziale.

SOCIOLOGIA. Nel sociale più associazioni si riuniranno in federazioni al fine di unire gli sforzi e le risorse umane ed economiche per realizzare progetti di grande respiro e sfruttare gli spazi comuni al meglio, mediante il principio della rotazione. Nelle professioni, occorrerà cercare di unire professionisti in network di diverse specializzazioni (ove ognuno risponderà singolarmente del proprio operato), per fornire un servizio a 360° ai propri clienti e per scambiarsi gli stessi nel circuito al fine di aumentare la clientela complessiva e abbassare i costi generali. Nelle aziende e tra i privati occorrerà creare consorzi d'acquisto per diminuire le spese dei materiali di consumo. Occorrerà creare anche consorzi di lavoro ove parte del personale non specialistico potrà confluire in un unico serbatoio ed essere utilizzato da quelle aziende che per brevi periodi di tempo possano avere dei picchi di lavoro, a compensazione di chi ne ha di meno, ciò al fine di non licenziare le persone, ma di distribuendone le utilità mediante il criterio di ottimizzazione delle risorse. Contestualmente pensando al futuro si potrà incentivare il baratto e le banche del tempo per poter far fronte a eventuali crisi monetarie. Anche la politica dovrà anch'essa tendere alla bipolarità, ma allo stesso tempo dovrà salvaguardare e valorizzare le autonomie locali, perché più vicine alla gente e più facilmente controllabili.

(Per ulteriori informazioni: www.iltesoropiunascosto.com)

Di seguito una delle immagini di una delle più importanti mostre RAO, tenuta - in collaborazione con l'associazione **Fasti** e l'associazione “*Arte da Mangiare*” dal titolo: “**ARTE: CIBO DELLA COSCIENZA**” -ad Arcore (MB), dal 6 al 11.07.2010 e con il patrocinio di tale Comune, all'interno delle scuderie di Villa Borromeo D'Adda. Segue l'appendice che descrive i principi del movimento artistico R.A.O.

