

IL CERVELLO DIGITALE

EVENTO A Bologna si è svolto l'appuntamento annuale riservato al digitale. Computer Arts era presente alla manifestazione e tanti erano gli spunti di riflessione...

Richiedete gratuitamente il DVD che racchiude 10 anni del convegno. Fino a esaurimento scorte...

L'Accademia delle Belle Arti di Bologna ha ospitato l'XI convegno patrocinato da Roberto da Celano. L'evento è ormai un appuntamento di rito per coloro che seguono con passione e attenzione gli sviluppi del mezzo digitale, in tutte le sue forme. Il tema di quest'anno era il cervello digitale e i tanti oratori hanno portato le loro diverse esperienze. Ciò che di principale è emerso è che oggi stiamo vivendo una reale e fondamentale trasformazione del linguaggio. In qualunque campo si operi, la comunicazione sta cambiando, così come il modo di percepire e tramandare un messaggio. Il processo tecnologico punta in modi differenti sull'intelligenza artificiale per cercare di creare una vera interattività tra i diversi elementi. Ciò che veniva descritto come fantascienza nei libri di Asimov sembra ormai essere alle porte e molti Paesi stanno investendo tempo e risorse nello studio di robot sempre più specializzati, in grado di riconoscere comandi vocali, di camminare resistendo a sollecitazioni esterne e anche di sostituire arti umani. Proprio così: la nanotecnologia sembra aver raggiunto ottimi risultati. Oggi è possibile inserire un arto meccanico e integrarlo alla perfezione in un paziente migliorandone addirittura le prestazioni. Il digitale è entrato nella nostra quotidianità ma non viene ancora percepito nelle varie sfumature. La velocità di esecuzione e di pensiero della 'macchina' può distrarre il processo creativo. Molti si affidano al computer dandogli responsabilità che sono invece proprie dell'uomo. Tante sono le possibilità, poche sono le strade che vengono intraprese e generalmente sempre le stesse per motivi di tempo. La sperimentazione rimane invece un mezzo insostituibile e che valorizza il lavoro stesso. Anche le più grandi aziende come Nike o Adidas, per fare degli esempi, si sono accorti che è necessario puntare sulla personalizzazione. Vogliamo distinguerci e per questo dobbiamo sfruttare tutti i mezzi che abbiamo a disposizione. Anche noi di Computer Arts appoggiamo 'in toto' questa tesi e abbiamo sempre spinto verso una valorizzazione dei propri progetti, un'identificazione che li possa rendere unici. Questo è stato proprio il centro dell'intervento del nostro editor Luca Magnoni e di Massimo Cremagnani che, per la prima volta al pubblico, hanno presentato Elite Print Test, una delle novità che partirà con l'ormai prossimo numero cento! La necessità di una personalizzazione sempre più forte richiede una conoscenza dei materiali. Una progettazione ragionata deve infatti tenere conto fin dall'inizio del supporto su cui si vuole trasmettere il proprio messaggio. Se la scelta rientra già nella fase di progettazione sarà possibile ottenere la massima valorizzazione e sarà più probabile che il nostro lavoro abbia successo. Il nodo cruciale è la mancanza di conoscenze specifiche e l'incomunicabilità tra le varie parti. È sempre più difficile trovare un designer che conosca bene i processi di stampa, come dall'altra parte capire le esigenze creative e interpretarle al meglio. La ricerca di Cremagnani, che da sempre ha focalizzato la propria attenzione sullo studio dei materiali come supporti di stampa, vuole colmare queste lacune, fornendo i diversi parametri di giudizio per valutare correttamente una stampa in base alle proprie esigenze. Oggi siamo in grado di 'pensare in digitale', un cambiamento radicale rispetto al passato. Nel cinema, come nella musica o sul Web si stanno attuando notevoli trasformazioni ma non è detto che siano tutte positive. L'apparente facilità d'uso del mezzo



SOPRA: Durante il convegno sono stati presentati filmati e testimonianze degli ultimi progetti realizzati con la tecnologia digitale. Dalla restaurazione dei film, all'archiviazione e alla nanotecnologia.

A SINISTRA: Noi di Computer Arts abbiamo lasciato in anteprima qualche anticipazione del progetto che partirà con l'imminente numero 100. Nato dalla collaborazione con Massimo Cremagnani siamo sicuri che lo troverete uno strumento unico e indispensabile per i vostri progetti.

digitale, dovuto principalmente all'immediatezza di calcolo propria del computer, può generare risultati effimeri e che per nulla rispecchiano le reali potenzialità del progetto originario. La maggior parte dei siti presenti sul Web sono poco accessibili e non rispecchiano molte delle regole base della usability. I software di oggi permettono risultati rapidi ma tendono anche a minimizzare la parte creativa in funzione di un risultato immediato. D'altra parte l'esplosione di Internet, amplificato dalla banda larga, permette un confronto e una possibilità di scambio intellettuale senza precedenti. Gestire un progetto tramite Web con persone dislocate in Paesi diversi o scambiare idee in modo aperto, è una risorsa inestimabile e garantisce una crescita continua. Durante il convegno si è discusso a lungo sul concetto di pensiero associato alla realtà del digitale e pensiamo che ogni tanto sia fondamentale ritagliarsi uno spazio per riassumere dove stiamo andando e, soprattutto, se stiamo seguendo una strada corretta. L'etica infatti, è sempre la base indispensabile su cui si deve fondare la ricerca e deve essere messa in primo piano in ogni sua fase. □

INFO www.robortocelano.com