



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea in Informatica Umanistica

RELAZIONE

**Il collage digitale: una nuova tecnica artistica ai
tempi di Photoshop**

Candidato: *Francesca Cnapich*

Relatore: *Silvana Vassallo*

Correlatore: *Elvira Todaro*

Anno Accademico 2010-2011

Indice

Introduzione

1. Stato dell'arte

1.1 La tecnica del collage ed i suoi utilizzi nell'arte

1.2 Artisti e correnti all'epoca del collage digitale

2. Photoshop: usi e potenzialità

2.1 Storia e caratteristiche generali del programma

2.2 Strumenti come metafore di strumenti reali

3. Fase della creazione

3.1 Nascita delle idee e delle ispirazioni

3.2 Le tappe del lavoro

3.3 Il concetto espresso dalle opere

4. Indice delle figure

5. Bibliografia

6. Sitografia

Introduzione

Lo scopo di questa tesi è dimostrare come, attraverso programmi di grafica, sia possibile sviluppare nuove possibilità creative nella realizzazione di opere che si ispirano alle tecniche del collage e dell'assemblaggio. Nello specifico, per il mio progetto, ho realizzato tre fotografie digitali di ispirazione onirica e surreale. Lasciandosi trasportare dalla fantasia sono stati generati veri e propri mondi fantastici, inserendo me stessa come protagonista di questi lavori. C'è la volontà di compiere un viaggio immaginario, ricreare un'atmosfera onirica contaminata da elementi appartenenti alla realtà. Per la realizzazione dei miei lavori ho utilizzato il programma Adobe Photoshop CS4 e ho montato un video illustrativo di tutte le fasi del lavoro registrando l'output del monitor grazie alla tecnica dello screencast. Per registrare il video ho utilizzato CamStudio e per il montaggio Windows Live Movie Maker. La relazione si articola in tre capitoli: nel primo si illustrerà lo stato dell'arte riguardo all'argomento in questione, attraverso una panoramica degli utilizzi che sono stati fatti del collage in ambito artistico durante il ventesimo secolo, menzionando gli artisti che hanno dato un contributo più rilevante, fino ad arrivare alla svolta del collage digitale, dopo la nascita del personal computer e dei programmi di grafica. Nel secondo capitolo si parlerà del programma Adobe Photoshop, della grandissima gamma di possibili utilizzi, degli strumenti, dei filtri, e della sua storia a partire dalla nascita alle potenzialità dell'ultima versione in commercio. Entrando nello specifico poi verranno spiegati quali passaggi e quali accortezze bisogna seguire per creare un efficace collage digitale. Infine il terzo capitolo sarà tutto incentrato sulla descrizione della realizzazione delle mie tre opere digitali, verranno spiegate le varie fasi a partire dalla nascita delle prime idee, alla realizzazione pratica, arrivando fino al concetto che con questo mio progetto voglio esprimere. Una rilevanza importante l'hanno avuta anche alcuni artisti a cui mi sono ispirata, come Loretta Lux e Maggie Taylor, ed è per questo che una sezione sarà dedicata a loro ed ai propri lavori. Le motivazioni che mi hanno spinto ad affrontare proprio questo argomento sono prima di tutto dovute ad una passione personale, sia per quanto riguarda la grafica che la fotografia digitale, inoltre la mia speranza sarebbe quella di dare un concreto contributo creativo.

1. Stato dell'arte

1.1 La tecnica del collage ed i suoi utilizzi nell'arte

Il termine collage viene definito come una “tecnica artistica per la realizzazione di immagini composte a partire da ritagli di carta o cartoncino incollati su un supporto piano” (Wikipedia, voce *collage*). I materiali utilizzati possono essere di vario genere: carta, legno, pezzi di fotografie nel caso del fotomontaggio, e qualsiasi tipo di oggetto preso dalla realtà che non viene più rappresentato soltanto attraverso la pittura ma è presente fisicamente sulla tela. Infatti come disse Picasso “non si copia mai la natura, non la si imita neppure, si lascia che gli oggetti immaginati rivestano apparenze reali. Non si tratta di partire dalla pittura per arrivare alla realtà; è dalla realtà alla pittura che bisogna andare” (Bertelli e altri 1992, pag.322) . In questo primo capitolo faremo una panoramica degli utilizzi che sono stati fatti del collage in ambito artistico durante il ventesimo secolo, menzionando gli artisti che hanno dato un contributo più rilevante, fino ad arrivare alla svolta del collage digitale dopo la nascita del personal computer e dei programmi di grafica¹. Dobbiamo i primi utilizzi della tecnica del collage in un'opera d'arte a Picasso ed a Braque, a partire dal secondo decennio del '900. Nel 1912 Picasso crea il suo primo collage, denominato *Natura morta con la sedia di paglia* (Fig.1), dove al posto della cornice applica una corda e per dare l'idea dell'impagliatura della sedia inserisce un pezzo di tela cerata. Sempre in quegli anni Braque inventa il *Papier collé*, una tecnica che come procedimento è praticamente uguale al collage, ma al contrario di esso utilizza soltanto la carta come materiale da incollare sulla tela.² I fogli di carta, di giornale o da parati che vengono incorporati sul supporto dell'opera si intersecano al disegno a carboncino e/o a pastello. Il primo *Papier Collé* è considerato *Piatto di frutta e bicchiere* (Fig.2), dove viene usata una carta ad imitazione del legno del tavolo. Sempre nell'ambito del cubismo ricordiamo anche Juan Gris, pittore spagnolo che negli stessi anni di Picasso e Braque sperimenta la tecnica del collage e del *Papier Collé*. Nell'opera *Lavabo* ad esempio (Fig.3), l'artista invece di dipingere uno specchio, ne incolla un

¹ Su questo tema, dal 9 ottobre 2007 al 6 gennaio 2008, alla galleria d'arte moderna e contemporanea di Torino, è stata organizzata una mostra intitolata *Collage/Collages dal Cubismo al New Dada* a cura di Maria Mimita Lamberti e Maria Grazia Messina. Sono state esposte più di 160 opere per ripercorrere la storia di questa tecnica, a partire dagli anni Dieci ai primi anni Sessanta del '900.

² Il termine francese *Papier Collé* infatti, tradotto in italiano, sta a significare *carta incollata* (vedi Wikipedia, voce *Papier Collé*)

frammento di uno vero, visto che nessun'altra tecnica pittorica avrebbe potuto riprodurre tanto fedelmente le sue proprietà riflettenti. In Italia, sempre in quel periodo, anche le avanguardie futuriste fanno largo uso del collage, soprattutto esponenti come Carlo Carrà, Ardengo Soffici, Gino Severini. I futuristi, nelle loro opere, facevano per la maggior parte uso di ritagli di giornale, caratteri tipografici, scritte, che avevano anche l'intento di fare propaganda politica, come nel caso di Filippo Tommaso Marinetti e le sue "parole in libertà" (Fig.4). Marinetti creava delle composizioni incollando parole che non erano organizzate in frasi di senso compiuto, la sintassi era abolita e si avvaleva anche di termini onomatopeici che avevano la funzione di riprodurre i suoni della guerra, come ad esempio nella sua opera letteraria *Zang Tumb Tumb* del 1914, ispirata all'assedio di Adrianopoli durante la guerra bulgaro-turca. Quindi possiamo dire che, al contrario dei cubisti che utilizzavano il collage a scopo visivo, per introdurre la realtà nell'opera d'arte, i futuristi lo impiegavano più per uno scopo intellettuale, sia in ambito artistico che letterario nel caso di Marinetti. Successivamente, con l'esperienza dadaista e surrealista, cambia la finalità del collage. Nel dadaismo con l'uso di questa tecnica si vuole dare importanza alle leggi dell'imprevisto e del caso, incollando sul piano elementi senza nessuna logica precisa, affidandosi unicamente a ciò che l'istinto suggerisce, come viene dichiarato esplicitamente sin dal titolo nell'opera del noto artista dadaista Hans Arp del 1916-17, *Collage di ritagli disposti secondo la regola del caso*, (Bertelli e altri 1992, pag.396) (Fig.5). È seguendo il principio del caso infatti che Hans Arp crea i suoi collage, collaborando spesso con sua moglie Sophie Taeuber alla realizzazione dei collage a due, ovvero i *duo-collages*, e i *papiers déchirés (carte strappate)*. Mentre nel dadaismo il collage assume anche un senso ironico e provocatorio, allo scopo di suscitare stupore ed incredulità nello spettatore, nel surrealismo invece possiamo parlare di "collage onirico", in quanto prevale la volontà di scatenare le libere associazioni del pensiero e di rappresentare quello che risiede nell'inconscio dell'uomo. L'interesse per i meccanismi involontari della mente è stato in gran parte influenzato dalla nascita dei primi studi sulla psicoanalisi, che proprio in quegli anni Freud andava elaborando (Repubblica.it, voce *Collage Story*). Tante sono state le innovazioni soprattutto nel periodo del dopoguerra, a partire dall'invenzione della pratica del fotomontaggio da parte di Raoul Hausmann, artista austriaco che ha avuto un ruolo molto importante nel movimento Dada a Berlino

insieme ad Hannah Hoch, John Heartfield, Kurt Schwitters - che assemblava materiali di scarto e rifiuti, come la sua famosa serie di assemblaggi dal nome *Merz* – (Fig.6), ed a George Grosz, con le sue tematiche di satira politica. Nei loro fotomontaggi i frammenti di fotografie venivano tagliati ed incollati insieme a pezzi di giornali, lettere, manifesti e materiale di scarto in modo provocatorio e ironico, come mezzo di denuncia politica e sociale, al fine di criticare la classe militare e la società capitalistica del tempo. Sono esemplari, da questo punto di vista le opere di John Heartfield *Adolf L'Onnipotente: Ingoia oro e parla acciaio*, 1932 (Fig.7) e *Adolf Hitler allo specchio*, 1933 (Fig.8).

I principali esponenti della corrente surrealista invece che hanno fatto ricorso al collage sono Max Ernst, Johannes Baargeld, Man Ray e il poeta francese André Breton. Fu proprio Breton che nel 1924 scrisse il primo manifesto del surrealismo definendolo appunto come “Automatismo psichico puro mediante il quale ci si propone di esprimere, sia verbalmente sia per iscritto o in altre maniere, il funzionamento reale del pensiero; il dettato del pensiero, in assenza di ogni controllo esercitato dalla ragione, al di là di ogni preoccupazione estetica e morale” (Pugliese 2006). Ed è per questo che gli artisti surrealisti creano collage cercando di rappresentare il mondo dell'inconscio senza farsi guidare dalla razionalità ma soltanto dall'immaginazione, dal flusso dei pensieri, secondo quelle associazioni automatiche di cui si era servito Freud per i suoi studi sull'interpretazione dei sogni. Fu così anche per Max Ernst, che oltre al collage elaborò una nuova tecnica, il frottage,³ inoltre pubblicò una serie di romanzi-collage, tra cui *La femme 100 têtes (La donna 100 teste)* nel 1929, *Rêve d'une petite fille qui voulut entrer au Carmel (Sogno di una ragazzina che volle entrare al Carmelo)* nel 1930, e *Une semaine de bonté (Una settimana di bontà)* nel 1934 (Fig.9). Questi romanzi sono costituiti da una serie di tavole accompagnate da didascalie; le tavole non erano altro che collage di immagini tratte da opere scientifiche, mediche, da romanzi e cataloghi illustrati, scelte accuratamente, ritagliate e assemblate dall'autore (Wikipedia, voce *Max Ernst*). Un'altra innovazione oltre a questa nuova forma di romanzo sono le *rayografie* che prendono appunto il nome dall'ideatore Man Ray (Fig.10). Le *rayografie* sono delle fotografie ottenute senza l'utilizzo della macchina fotografica, si ottengono disponendo

³ Tecnica che consiste nell'appoggiare un foglio di carta su di una qualsiasi superficie rilevata, come il legno, una pietra, una foglia, una moneta, e sfregare sopra la punta di una matita per far emergere la trama del materiale sottostante (Storia dell'Arte Italiana vol.4, Glossario).

casualmente sopra la carta fotografica degli oggetti, che successivamente verranno illuminati in un certo modo al fine di impressionare la carta sottostante, creando immagini imprevedibili (Wikipedia, voce *Rayografia*).

Arrivando agli anni '50 del Novecento possiamo vedere la nascita del movimento Pop Art, negli Stati Uniti e in Gran Bretagna. Anche in questa corrente artistica l'uso del collage è diffuso tra i vari artisti, ricordiamo soprattutto Robert Rauschenberg, Tom Wesselmann, Andy Warhol e Richard Hamilton. Il collage di quest'ultimo intitolato "*Just What Is It Makes Today's Homes So Different, So Appealing?*" del 1956 (Fig.11), è considerata una delle prime opere di Pop Art. Composta da vari frammenti e ritagli tratti da alcune riviste americane, è apparsa per la prima volta a Londra nella mostra "*This is Tomorrow*" ed è stata impiegata anche come copertina del catalogo e per il manifesto. In questa opera si mettono in evidenza tutti i temi fondamentali della Pop Art, traspare una lettura precisa ed una critica della società del tempo da parte dell'autore, ovvero una società dominata dai prodotti del consumo di massa, dalla pubblicità, dal cinema e dalla televisione (stilearte.it, voce *Le sorgenti del Pop*). Molti artisti hanno proposto personali interpretazioni di questo collage, uno di questi è Pamela C. Helm che nel 2000 ha creato l'opera intitolata "*Just What Is It?*" (Wikipedia, voce *Just What Is It Makes Today's Homes So Different, So Appealing*) (Fig.12). Parlando invece di Robert Rauschenberg ricordiamo i suoi *combine-painting*, letteralmente pitture combinate, che realizzava unendo sulla tela oggetti di uso quotidiano, frammenti di giornale, tessuti, materiali di scarto, amalgamandoli insieme passando sopra di essi pennellate di colore. La sua opera simbolo per quanto riguarda appunto i *combine-painting* è *Il letto*, realizzata nel 1955 (Fig.13). L'opera consisteva in un vero e proprio letto, appeso alla parete verticalmente e sporcato con pennellate e colature di tinta (Wikipedia, voce *Robert Rauschenberg*). Possiamo dire che ciò che caratterizza questo movimento artistico è la volontà di illustrare e criticare la società dei consumi del tempo, i suoi miti, e tutto questo si rispecchia anche nei collage realizzati appunto durante la metà del ventesimo secolo. Accanto al procedimento del collage, nel secondo dopoguerra si inizia a presentare una nuova tecnica, quella del *Décollage*, dove gli elementi sulla tela venivano strappati anziché incollati. Tra i principali "decollagisti" ricordiamo Mimmo Rotella, Raymond Hains, e Jacques Villeglé, che furono anche i primi a ricorrere all'utilizzo di questa

pratica a partire dagli anni '50 del Novecento (Pugliese 2006, p.71). Una delle opere più significative è il *Manifesto Lacerato* di Mimmo Rotella, esposto per la prima volta a Roma nel 1955 (Fig.14), che l'artista aveva realizzato incollando sulla tela pezzi di manifesti trovati per strada e strappati. In seguito, nei primi anni '60, si ha un'evoluzione di questa tecnica sempre da parte di Rotella, il cosiddetto *collage double décollage*, dove la tela con sopra incollati i pezzi di manifesti viene successivamente strappata, e quindi per questo si ha un doppio décollage (Rampicomi 2005, p.66).

Ricapitolando quello che abbiamo detto fino ad ora possiamo dire che il collage nel ventesimo secolo ha assunto diverse forme, diversi stili, ed ha rappresentato mano a mano varie ideologie, ma è sempre stato costituito da materiali fisici, che si potevano toccare con mano. Con la rivoluzione del computer, come vedremo di seguito, le procedure tecniche ed i materiali del collage sono radicalmente mutati, infatti è possibile creare 'collage virtuali' grazie all'utilizzo della tecnologia digitale e i software di grafica. Oggi, grazie appunto all'avvento del digitale e dei programmi come Photoshop, a questa tecnica è stata affiancata quella del cosiddetto collage digitale. Per eseguire un collage digitale in Photoshop è fondamentale avere una certa padronanza nell'uso dei livelli, che ci permettono di assemblare i vari elementi e modificarli separatamente a nostro piacimento. Questa è una caratteristica importante perché, mentre nel collage tradizionale un elemento una volta incollato rimane quello, non è modificabile a distanza di tempo, il collage digitale ci dà la possibilità di ripensamento, ogni elemento costituente il collage è manipolabile almeno finché i vari livelli non vengono fusi in un unico livello alla fine del lavoro per permettere all'opera di venire stampata. Maggie Taylor, un'artista di cui successivamente parleremo nello specifico, prima dell'avvento del digitale si serviva della fotografia analogica ed è lei stessa ad affermare "Spesso mi capitava di scattare intere confezioni di pellicole per un solo soggetto, cambiando ogni volta la posizione degli elementi anche di pochi centimetri o semplicemente variando l'intensità o l'angolazione della luce sulla scena" (Fiorese 2009, p.4). Sicuramente il suo lavoro adesso si è semplificato grazie alla tecnologia digitale che gli permette di ritornare su decisioni prese anche molti giorni prima.

1. 2 Artisti e correnti all'epoca del collage digitale

“Le tecnologie digitali aggiungono una dimensione addizionale agli assemblaggi e ai collage, poiché elementi disparati possono essere fusi più omogeneamente, focalizzandosi su una “nuova” forma di realtà simulata piuttosto che sulla giustapposizione di componenti con una distinta storia spaziale o temporale. I collage e le composizioni digitali spesso comportano uno spostamento dall’evidenziazione dei confini alla loro cancellazione” (Ateatro, voce *Digital Art*, di *Silvana Vassallo*). Con queste parole la critica Christiane Paul, nel suo libro *Digital Art* evidenzia una delle caratteristiche essenziali che differenzia i collage digitali rispetto a quelli tradizionali, il fatto che il confine tra finzione e realtà sia meno netto. Trovandoci davanti ad un’immagine digitale infatti spesso ci troviamo spaesati perché gli elementi sono fusi insieme talmente bene da sembrare una cosa sola (Paul 2008, p.31). Oltre a questo aspetto riguardante le opere, durante questi decenni, sono cambiati anche gli artisti e il loro modo di operare. Mentre gli artisti di una volta per creare un collage entravano direttamente a contatto con le materie prime come la colla, le forbici, la carta, le tinte, i pennelli, agli artisti di oggi, che lavorano sui collage digitali, è sufficiente tenere sotto mano un mouse o la penna di una tavoletta grafica per gestire tutti gli strumenti tramite dei semplici “click”. Inoltre i collage digitali oggi vengono creati non solo a scopo puramente artistico, ormai questa tecnica ha contaminato tanti settori della nostra quotidianità, li possiamo ritrovare nelle copertine delle riviste, nelle locandine di un film o di uno spettacolo teatrale etc. Come dice appunto Fabio Amerio nel suo saggio *La mutazione digitale: fotografia, cinema, video* “oggi la quasi totalità delle fotografie pubblicate dalla stampa quotidiana è scattata con fotocamere digitali e di fatto è molto difficile, se non impossibile, che la fotografia analogica possa avere un qualche futuro in questo settore” (Amerio 2007, p.190). Possiamo quindi affermare che ormai non soltanto chi si occupa di arte nel senso stretto del termine si dedica alla produzione di collage digitali, anzi, grazie alla diffusione dei computer, può essere praticato da chiunque, visto che praticamente in quasi tutte le case possiamo trovare almeno un pc. Ormai la rete brulica di queste immagini, di fotomontaggi realizzati il più delle volte con lo scopo di ricreare situazioni divertenti, caricature. Esistono infatti dei siti appositi, come www.photofunia.com dove è sufficiente caricare una nostra foto per vederci giocare con il nostro calciatore preferito, per

trasformarci nella Gioconda oppure per vedere il nostro viso scolpito accanto a quello dei presidenti americani sul Monte Rushmore. Addirittura grazie ad un programma chiamato WebGobbler⁴ è possibile creare collage costituiti da immagini pescate a random dalla rete o da cartelle apposite e mescolate insieme (Arte.go, voce *web collage*). In questo caso però, per la buona riuscita della composizione, non si deve il merito alle scelte e alla bravura dell'artista, anzi, a lui spetta al limite soltanto la possibilità di scegliere quali delle proprie immagini far inserire nel collage dal programma, per il resto è il software che agisce. C'è un artista di nome G. Deno che però è riuscito a combinare l'uso di questo programma insieme a quello di un altro realizzato da dgPIXEL Multimedia Communication. Il risultato è una gestione maggiore sulle immagini da mixare all'interno del collage. Grazie all'unione di questi due programmi l'artista è stato in grado successivamente di creare delle opere che avessero un filo conduttore, ad esempio come quelle riguardanti i B-Movies, create selezionando da un archivio e mixando le immagini delle locandine di questo genere di film a basso costo (Arte.go, voce *G.Deno. Web Collage Art: B-Movies*). Navigando in rete inoltre basta andare su www.flickr.com, oppure www.deviantart.com, siti di condivisione delle foto, per trovare artisti di ogni parte del mondo, dai principianti a veri e propri professionisti del mestiere. La maggior parte sono fotografi, ma possiamo trovare anche grafici, web designer e disegnatori. Uno tra questi molto bravo nel campo del collage digitale si chiama Javier Piragauta, è un grafico pubblicitario proveniente dalla Colombia che nelle sue opere è solito mixare sapientemente disegni vettoriali e frammenti di immagini (Flickr, voce *Javier Piragauta's photostream*). Ma vediamo adesso di focalizzare il nostro discorso e provare a fare una panoramica più chiara di alcune delle correnti artistiche, che si sono sviluppate dopo l'inizio dell'utilizzo della tecnologia digitale nell'arte, facendo degli esempi di artisti digitali che hanno seguito questi movimenti per sviluppare le tematiche e i soggetti delle loro opere. Partiamo col trattare il filone del surreale, ed in particolare due artiste che hanno dato un'impronta onirico fantastica ai loro lavori: Maggie Taylor e Loretta Lux. Già dal nome della sua ultima mostra svoltasi in Italia, *Imagination*,⁵ possiamo intuire come Maggie Taylor lasci ampio spazio alla fantasia ed alla libera interpretazione

⁴ Il nome deriva dalle parole inglesi *web* = rete e *gobble* = ingoiare

⁵ Maggie Taylor *Imagination*, PaciArte contemporary, Brescia, Italy. 10 Aprile – 30 Luglio 2010

da parte di chi ammira le sue opere. Le sue immagini così enigmatiche non hanno un'unica soluzione, ma potenzialmente infinite, dato che ognuno può risolvere questi rebus affidandosi alla propria immaginazione ed alle proprie emozioni (Fiorese 2009, p.3). La componente onirica deriva anche dal fatto che spesso, per le sue opere, l'artista attinge le idee dai propri sogni, magari anche da più sogni differenti (Foschi 2004). All'interno dei suoi collage possiamo trovare elementi che riescono a far rivivere il passato, come ad esempio vecchi giocattoli e soprattutto ritratti dagherrotipi caratterizzati dalla compostezza delle pose tipica dei ritratti dell'età vittoriana, ma contaminati da elementi che creano un senso di spaesamento, che ci catapultano in un mondo misterioso, fantastico, surreale. L'opera *The cloud sisters* (Fig.15) rappresenta un tipico esempio del suo stile surreale: in essa due giovani ragazze posano immobili, impassibili, nei loro abiti novecenteschi, circondate da pioggia e nuvole, mentre sullo sfondo si scorge lo scenario di una spiaggia. C'è quindi una sorta di dualità, tra contegno e follia, tra senso e non-senso, un po' come accade nel noto racconto di Lewis Carroll, *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie* e *Al di là dello specchio*, da cui l'artista ha preso ispirazione per una serie di suoi lavori dal nome appunto *Almost Alice*. Come nel mondo di Alice, Maggie Taylor ci pone di fronte ad enigmi e paradossi senza soluzione. Tutto ciò che aveva senso nella realtà, nel Paese delle Meraviglie viene capovolto, non c'è ordine, senso, regole, l'animato e l'inanimato si scambiano di ruolo e anche la linearità dello spazio-tempo crolla. Questa è la sensazione che si ha anche osservando opere come "*It is always tea-time*" (Fig.16), "*The great puzzle*" oppure "*The Herald*" in cui, come la protagonista del romanzo di Carroll, veniamo catapultati in un sogno ad occhi aperti, in una dimensione onirica, dove il confine tra realtà e finzione è veramente sottile. Se osserviamo bene un altro lavoro della Taylor, "*Oh, happy day!*", dove un albero rimane sospeso a mezz'aria proprio sopra una buca nel terreno, possiamo scorgere un rimando ed un voluto omaggio ad un altro artista molto noto nel genere onirico - surreale, che non è altro che il marito della stessa Taylor, ovvero Jerry Uelsmann. D'altra parte come afferma proprio l'artista, Jerry Uelsmann, che prima di diventare suo compagno nella vita è stato anche il suo insegnante nella scuola di specializzazione post-laurea, è di grande ispirazione per il suo lavoro (Bloom 2006, p.44). Al contrario della Taylor però

Uelsmann lavora nell'ambito dell'analogico, i suoi collage sono frutto di sovrimpressioni di diversi negativi su un'unica immagine.

L'altra artista invece, che si è distinta per i suoi lavori dal carattere fiabesco ed alienante è Loretta Lux. Nata a Dresda, in Germania, la Lux si ispira molto alla pittura tradizionale tedesca, in modo particolare Holbein e Friedrich, ma anche ai ritratti dell'italiano Bronzino. Protagonisti indiscussi dei suoi collage digitali sono senz'altro i bambini, solitamente figli di amiche, immortalati su sfondi neutri per essere successivamente immessi all'interno di paesaggi che nascono da fotografie scattate nei suoi viaggi in Europa. I bambini sono vestiti con abiti vintage, alcuni sono gli stessi che l'artista indossava durante la sua infanzia, perlopiù si tratta di abiti dalle tinte pastello, volutamente intonati allo sfondo retrostante. Grazie ai moderni programmi di fotoritocco la Lux riesce a rendere l'incarnato simile a porcellana, e a deformare in maniera impercettibile le proporzioni corporee: le teste sproporzionate rispetto ai corpi più minuti, inoltre gli occhi sono più grandi del normale. I loro sguardi vitrei, persi nel vuoto, li fanno sembrare fanciulli appartenenti a delle favole ma allo stesso tempo trasmettono un senso di inquietudine e malinconia, basta ad esempio guardare immagini come "*The Rose Garden*"(Fig.17), "*The Walk*", oppure "*At the Window*"(Fig.18) per rendersi conto di tutto questo. Nell'articolo di Emma Gravagnuolo *Sguardo sulla solitudine* (Gravagnuolo 2006), si parla di "ritratti immaginari", ed è l'artista stessa che con queste due parole riassume la sua poetica. "Le mie immagini non vogliono in realtà fare diretto riferimento ai bambini che fotografo. Essi somigliano piuttosto ad attori di un film. Per quanto, come credo, questi bambini rimangano riconoscibili, tuttavia risultano alienati rispetto alle loro reali sembianze e finiscono così per divenire simili a metafore" (Foschi 2004, p.5). Come nelle immagini della Taylor, anche nei ritratti di Loretta Lux veniamo catapultati in un'atmosfera senza tempo, tipica dei sogni e delle favole, ricca di mistero e di enigmi che non riusciamo a risolvere, anzi, osservando questi bambini solitari e sperduti, restiamo con una sensazione di spaesamento e incertezza.

Dopo aver descritto queste due artiste appartenenti al filone surreale approfondiamo meglio un'altra corrente artistica, quella del Post-Human, dove nei collage digitali vengono fuse immagini di natura diversa, e dove soprattutto ricorre spesso l'ibridazione uomo animale. Per descrivere in modo più adeguato opere di questo genere prendiamo

come esempio due artisti: Karin Andersen e Daniel Lee. Karin Andersen è un'artista di origine tedesca che attualmente vive e lavora a Bologna, e utilizza l'elaborazione digitale delle immagini per ricreare scenari popolati da creature che sono frutto di mescolanze tra il mondo dell'umano, dell'animale e dell'alieno (Vassallo 2009). Quando ci troviamo di fronte ai suoi lavori, soprattutto alla serie dal nome "*Nouvelles elude sur le magnétisme animal*" del 2008, vediamo creature umanoidi ma dagli attributi animali, che possono essere le orecchie, la coda o le macchie sulla pelle. Questi esseri si aggirano all'interno di contesti urbani, sia molto moderni, quasi futuristici, che antichi e decadenti, e si confondono anche passeggiando tra la gente e assumendo atteggiamenti che rientrano nella più totale normalità. Per fare qualche esempio basta guardare immagini come "*Iela*"(Fig.19), "*Pasazieris*" oppure "*Turg*"(Fig.20). Un altro elemento che accomuna queste opere è la presenza di peluche, che l'artista inserisce per sottolineare il legame affettivo tra uomo e animale. Nel caso della Andersen gli interventi di post produzione sono volutamente evidenti, è netto il confine tra realtà e finzione, poiché i suoi personaggi vogliono essere delle "metafore visive", infatti, con l'aggiunta di determinate appendici animali, l'artista non vuole anticipare ciò che la scienza e la tecnologia potrebbe rendere possibile in futuro, il suo proposito è quello di visualizzare metaforicamente aspetti presenti nella personalità dei protagonisti delle sue immagini, che ritiene generati dall'influenza e dal contatto col mondo animale durante tutti questi secoli (Quaranta 2008). Il concetto che tramite le sue opere ci vuole comunicare la Andersen è quello di superare la teoria dell'antropocentrismo e iniziare a concentrarsi su come la nostra evoluzione, sia biologica che culturale, sia stata contaminata da un rapporto complesso e privilegiato col mondo animale.⁶ Il secondo artista che tratta queste tematiche del Post-Human è Daniel Lee, nato in Cina ma attualmente residente a New York, nei suoi lavori si possono cogliere influenze derivate dal darwinismo, come per la serie *Origin* (Fig.21), dove si ripercorre l'evoluzione, anche se immaginaria, dell'essere umano. Nell'immagine finale della serie l'artista vuol far capire che la natura animale è ancora una presenza costante nell'essere umano, e sotto questo punto di vista si avvicina molto alle tematiche affrontate dalla Andersen di cui abbiamo parlato poco prima (Tafter,

⁶ Questo discorso viene approfondito nel libro che Karin Andersen ha scritto insieme a Roberto Marchesini dal titolo *Animal Appeal. Uno studio sul teriomorfismo*.2003. Bologna, Alberto Perdisa Editore (collana Neobiologie)

voce *Poetiche dell'ibrido*). Oltre agli influssi delle teorie evoluzionistiche Lee prende spunto anche dalle filosofie orientali e dalle credenze buddiste sulla reincarnazione, come per il ciclo *108 Windows*, ovvero 108 ritratti che raffigurano tutte le creature nel ciclo di reincarnazione (Daniellee.com, voce *The evolution of Daniel Lee*). Ma soffermiamoci adesso sulla sua serie di lavori più famosa, dal titolo *Manimals* (Fig.22), ispirata all'oroscopo cinese e che già dal nome manifesta questa dualità uomo-animale. Composta da 12 immagini, una per ogni segno animale (Topo, Toro, Tigre, Coniglio, Drago, Serpente, Cavallo, Capra, Scimmia, Gallo, Cane, Maiale), le persone ritratte in queste forme antropo-zoomorfe rappresentano il segno del proprio anno di nascita, questo perché, come appunto si può leggere nell'articolo di James A. Cotter nella rivista *Photo Insider*, l'artista crede che le persone a volte siano convinte di avere tratti della personalità e anche fisici dell'animale legato all'anno in cui sono nati. Daniel Lee non usa software di morphing per l'elaborazione delle sue opere, l'artista parte da uno scatto fotografico del soggetto che successivamente verrà manipolato con Photoshop, sul suo Macintosh, in maniera attenta e precisa in ogni parte anatomica, analizzando le immagini degli animali che vuole ritrarre; per quanto riguarda invece i modelli, Lee sceglie chi ha tratti che possono contribuire a rendere l'effetto finale migliore.

Così come Daniel Lee e Karin Andersen sono due artisti che rappresentano al meglio le tematiche del Post-Human, allo stesso modo possiamo parlare di Giacomo Costa, Andreas Gefeller e Wim Delvoye per quanto riguarda il filone architettonico - urbanistico. Questa è l'ultima corrente artistica che andremo a trattare e vedremo come ognuno di questi tre artisti fornisce una personale interpretazione nelle proprie opere di questo tema. Il primo, Giacomo Costa, è un artista italiano nato a Firenze che nel 2009 ha partecipato anche alla Biennale d'Arte di Venezia, esponendo le sue opere nel Padiglione Italia. Il lavoro di Costa attraversa due fasi: la prima parte dall'anno 1996 al 1999, mentre la seconda fase è quella che parte dall'anno 1999 fino ad oggi. Inizialmente infatti si dedica alla serie degli Agglomerati, ovvero foto-collage ottenuti grazie alla manipolazione digitale con Photoshop, mentre dal 1999 l'artista toscano si avvicina all'uso dei programmi di modellazione 3D, come quelli usati nel mondo del cinema per gli effetti speciali. Nel 2009 Giacomo Costa pubblica un libro dal titolo "*The Chronicles of Time*" che raccoglie e documenta proprio le opere dell'artista durante questi ultimi 12

anni (Wikipedia, voce *Giacomo Costa*). Nei suoi lavori vediamo rappresentati scenari urbani, grandi megalopoli dalle tonalità grigiastre che sembrano visioni di un futuro post-apocalittico o post-atomico (Fig.23). Le città che raffigura sono frutto di assemblaggi di singoli elementi, non sono città reali ma metropoli immaginarie, vogliono essere delle metafore, delle rappresentazioni della condizione esistenziale dell'uomo, infatti lo stesso artista precisa: "Le mie città non hanno un loro significato intrinseco dal momento che non esistono, ma sono figlie del linguaggio e del pensiero metaforico che ci sta dietro" (Cameraobscura, voce *Le città immaginarie di Giacomo Costa*). Le immagini di Costa rappresentano inoltre un viaggio interiore, la voglia di libertà e l'oppressione del vivere in città da parte dell'artista che dopo aver praticato l'alpinismo ha questa forte predilezione per gli spazi aperti e per la montagna (Repubblica.it, voce *Le foto di Giacomo Costa, un incubo metropolitano*). Un altro fattore presente nelle sue opere è il tempo, le città infatti si modificano, si deteriorano, si trasformano, spesso vengono anche invase dalla natura, che si vendica sul cemento e sembra volersi riprendere i suoi spazi come nella serie di lavori dal titolo "*Secret Gardens*" (Fig.24), nata dal pensiero di un'ipotetica vendetta della natura, di come la vegetazione avrebbe invaso il territorio fino a cancellare ogni traccia del genere umano dopo la sua estinzione (Spagnesi 2009). Oltre a Costa, che ho portato come esempio per questo filone artistico in ambito italiano, allo stesso modo in Belgio troviamo Wim Delvoye, un artista concettuale che per le sue opere cerca oggetti ordinari per poi stravolgerli, aggiungendo elementi spiazzanti. Delvoye affronta questa corrente in modo molto particolare, come appunto possiamo vedere nella sua serie di lavori dal titolo "*Mountains*", dove vengono immortalate, tramite una fotografia digitale, delle montagne, delle pareti rocciose. La particolarità sta nel fatto che su questi costoni rocciosi, tramite manipolazione digitale, l'artista crea delle incisioni, scrive dei messaggi come se le montagne fossero semplici post-it, dei promemoria, e le frasi incise sono modi di dire comuni, tratti dalla vita di tutti i giorni, come ad esempio "*Darling, I'll be back around midnight. David*" nell'opera *Minou* (Fig.25) oppure "*Sweetheart, out for a pizza, back in 10 mins. Gianni*" in *Sweetheart* (Fig.26). Queste immagini per quanto apparentemente possano sembrare foto realistiche, in realtà manifestano la propria finzione grazie alle iscrizioni recanti messaggi tipici di conversazioni intime, all'interno di contesti familiari, e non messaggi commemorativi che potrebbero essere già più

plausibili. È quindi proprio il contenuto di quelle incisioni che rivela la manipolazione digitale attuata su queste immagini e che lascia lo spettatore spaesato e sconcertato (Giusti 2005). Ciò che sviluppa Delvoye si può considerare una sorta di “*Land Art aggiornata*”, come sostiene Claudio Marra in *L’immagine infedele: la falsa rivoluzione della fotografia digitale* (Marra 2006, p.135), poiché si interviene sul paesaggio naturale, ma nel caso di Delvoye l’intervento non è diretto sul paesaggio, ma è realizzato tramite la manipolazione digitale, va quindi inserito in questo contesto. Ben diverso invece è il modo di trattare lo scenario urbano da parte di Andreas Gefeller, artista tedesco nato a Düsseldorf. Quattro dei suoi lavori sono stati recentemente esposti alla mostra “*Realtà manipolate, come le immagini ridefiniscono il mondo*”⁷, che ho personalmente visitato. Si tratta di immagini ad alta definizione e ricche di dettagli, che rappresentano l’interno di case popolari disabitate, ma la cosa particolare sta nella visuale, infatti, già dal titolo della serie a cui appartengono, *Supervision* (Fig.27), possiamo intuire come queste case vengano riprodotte viste dall’alto, come se non esistessero i soffitti. L’artista riesce a ricreare questa prospettiva quasi impossibile percorrendo pezzo per pezzo il luogo in questione, tenendo in mano un’asta e posizionando la macchina fotografica sopra di essa a due metri di altezza. Ad ogni passo scatta una fotografia, arrivando perfino a 2500 scatti per ogni immagine, dopodiché va ad unirli digitalmente ricorrendo ad un programma di manipolazione, ricreando un collage digitale (Lami 2009). Grazie a questa nuova prospettiva Gefeller, nei suoi lavori, rappresenta un modo diverso di vedere la realtà. Oltre a questo aspetto ne esiste un altro più concettuale, infatti l’autore ci vuole spingere a riflettere su come l’uomo attualmente sia costantemente “supervisionato” e controllato a causa dei sistemi di sorveglianza, che ormai si trovano un po’ ovunque, e dei satelliti artificiali che orbitano intorno alla terra e trasmettono ogni tipo di immagine. In conclusione, dopo aver illustrato alcuni esempi di artisti che fanno parte della nostra contemporaneità e che lavorano servendosi della tecnica del collage digitale, possiamo constatare come il fattore che li accomuna tutti sia l’uso più o meno considerevole dei moderni programmi di grafica e di manipolazione digitale, in modo particolare di Adobe Photoshop, che in questo campo è considerato il software più usato e più popolare.

⁷ La mostra si è tenuta a Firenze presso il Centro di Cultura Contemporanea Strozzi, Palazzo Strozzi. Dal 25 settembre 2009 al 17 gennaio 2010

2. Photoshop: usi e potenzialità

2.1 Storia e caratteristiche generali del programma

A distanza di vent'anni dalla nascita e dopo ben 19 versioni, Photoshop, che è tradotto attualmente in 27 lingue, è diventato il programma di fotoritocco più usato dai fotografi di nuova generazione, professionisti o meno, che vogliono sviluppare, sistemare, elaborare e modificare le loro immagini digitali. Ovviamente il suo utilizzo non si limita a questo, è largamente usato anche dai web designer e nel settore pubblicitario, ad esempio per ritoccare fotografie di modelle ed eliminare qualche 'difettuccio', come rendere la pelle più levigata o aumentare il seno di una taglia. Photoshop ha radicalmente modificato il modo di vedere il mondo che ci circonda, in ambito pubblicitario infatti è quasi impossibile, oggi come oggi, vedere una foto non modificata almeno in minima parte. Spesso può capitare che alcune modelle o attrici non accettino di venire fotografate se non hanno la sicurezza che la foto venga ritoccata con Photoshop per correggere alcuni difetti fisici, ed è per questo che anche i canoni di bellezza che ci vengono proposti continuamente sono in parte 'falsati', non autentici. A causa di questi assidui lavori di post produzione, non sono rari anche gli errori e le distrazioni dei grafici, infatti a volte troviamo mani o braccia in eccesso dimenticate dopo aver eliminato dalla foto persone superflue, teste sproporzionate rispetto ai corpi, ombre sbagliate o inesistenti e altro ancora (psdisasters.com). Grazie a Photoshop ormai è possibile realizzare le modifiche più impensabili su di un'immagine, tanto da non riuscire quasi più a distinguere la finzione dalla realtà.⁸ Ciò che non si riesce bene a distinguere ad occhio nudo, può essere scoperto da un programma, JPEGsnoop, che riesce a stabilire se un'immagine è manipolata o no. Analizzando i dati e le informazioni nascoste contenute all'interno del file, può riuscire a individuare se un'immagine è stata compressa con l'algoritmo usato da Photoshop (impulseadventure.com, voce *JPEGsnoop*). Ideato dai fratelli Knoll per agevolare il lavoro del padre fotografo, Glenn Knoll, Photoshop nasce nel 1987 con una versione più primitiva chiamata *Display*, ma è soltanto nel Febbraio del 1990 che Thomas Knoll e John Knoll stipulano un accordo con Adobe e Photoshop 1.0 viene distribuito. Inizialmente *Display*, la prima versione realizzata da Thomas Knoll su di un Mac Plus,

⁸ Questa tematica dell'ambiguità delle immagini è stata affrontata nella già citata mostra "*Realtà manipolate: come le immagini ridefiniscono il mondo*"

raffigurava soltanto immagini in scala di grigio. Successivamente, grazie alla spinta del fratello John, che lavorava per la Industrial of Light & Magic, società specializzata negli effetti speciali fondata da George Lucas, il software fu migliorato e fu in grado di visualizzare immagini a colori, inoltre, era possibile già la regolazione della luminosità, della saturazione, del bilanciamento e della tonalità. A questo punto decisero di cambiare il nome da Display a Photoshop e di provare a commercializzarlo. La prima società a cui si rivolsero fu la Barneyscan, una società rivolta alla produzione di scanner. In seguito tentarono di concludere un accordo con la Apple, a cui purtroppo lasciarono delle copie del programma che fu diffuso illegalmente e sorse qualche problema. L'incontro determinante fu invece quello con Russell Brown, il direttore creativo di Adobe. Brown rimase talmente colpito che tra i tanti programmi di grafica che gli erano stati proposti scelse proprio Photoshop. Dopo aver definito tutte le varie condizioni dell'accordo, e dopo la decisione da parte dei fratelli Knoll di non concedere la completa licenza del software, nel 17 Febbraio 1990, Photoshop 1.0 fu finalmente distribuito. Da qui in poi possiamo contare diverse versioni di questo prodotto, fino ad arrivare a quella più recente, la CS5, presentata ufficialmente il 12 Aprile 2010 e uscita sul mercato il 7 Maggio dello stesso anno. Le modifiche e le innovazioni tra le varie versioni sono molteplici, soprattutto se pensiamo che tra la prima e l'ultima versione sono passati ben 20 anni. In questo campo le cose mutano velocemente e gli sviluppatori hanno cercato di andare incontro sempre di più alle esigenze dei fruitori del programma. Nel 1991, con la versione 2.0 già si aggiunge il supporto CMYK, nella versione 2.5 del 1992 invece finalmente il programma diventa supportato anche da Windows, non solo da Macintosh. Nel 1994 nasce la versione 3.0 dove si ha un'importantissima innovazione, la comparsa dei livelli, mentre con l'arrivo di Photoshop 4.0 nel 1996 Adobe ottiene la completa licenza del prodotto da parte dei fratelli Knoll. Con la versione successiva, la 5.0 del 1998, fu inserita la palette storia e la possibilità di gestione dei colori, mentre l'anno successivo con la versione 5.5 ci fu l'integrazione del programma Image Ready, che permette di convertire in HTML elementi creati con Photoshop per il web. Questa fu una innovazione importante soprattutto per il fatto che Internet in quegli anni ha avuto una grande diffusione. Nel 2000 la versione 6.0 inserisce tra le varie funzionalità il filtro fluidifica e il pennello correttivo, mentre la 7.0 del 2001 introduce il plug in Camera Raw

1.0, che permette di lavorare al meglio sulle fotografie digitali grazie alla possibilità di utilizzare i formati di file Raw, ovvero immagini non ancora finite, non elaborate da parte della fotocamera. Le regolazioni applicate successivamente su questo tipo di file sono generali, vengono eseguite sull'immagine nella sua totalità, al contrario di Photoshop, che è in grado di modificare porzioni specifiche di un'immagine grazie a maschere di livello e selezioni. Uno dei vantaggi del formato Raw è quello di poter tralasciare determinate impostazioni in fase di scatto, come l'esposizione, la saturazione o il bilanciamento del bianco, poiché tutto questo è regolabile in seguito tramite i programmi di gestione di questi tipo di formato. C'è anche da dire che rispetto ai file Jpeg, che hanno 8 bit di informazioni per canale, i file Raw posseggono 16 bit per canale, quindi una profondità colore maggiore, anche se ovviamente la dimensione del file Raw sarà indubbiamente superiore (Wikipedia, voce *Raw*). Ma ritornando a descrivere le trasformazioni di Photoshop, arriviamo al 2003 quando, per successione numerica, dopo la versione 7.0 sarebbe dovuta uscire la 8.0. In realtà la denominazione in quell'anno cambiò e venne chiamato Photoshop CS, poiché entrò a far parte della Adobe Creative Suite, un pacchetto di programmi composto inoltre da Illustrator, Indesign, Version Cue, Bridge, Stock Photos, ed a cui vanno ad aggiungersi anche GoLive e Acrobat Professional nella versione Premium. Alcuni dei tanti cambiamenti di questa versione sono stati la regolazione di luci e ombre, il comando corrispondenza colore e il riconoscimento e il blocco dell'importazione di immagini di banconote. Da qui in poi le innovazioni, versione dopo versione, sono state davvero tante, e tutto ciò al fine di rendere Photoshop un programma davvero completo e potente, ma allo stesso tempo più versatile e intuitivo. Nell'aprile del 2005 esce in commercio Photoshop CS2, che porta con sé, tra le varie innovazioni, gli oggetti avanzati, il comando altera immagine, il comando pennello correttivo al volo, lo strumento occhi rossi, il filtro fuoco prospettico e il filtro contrasta migliore. Con un'interfaccia nuova e semplificata nell'anno successivo esce Photoshop CS3, presente anche in versione Extended, che tra le altre cose include una grande novità, la presenza di strumenti di 3D compositing. Nel 2007, al fianco di Photoshop viene introdotto Photoshop Lightroom, un programma creato per gestire, visualizzare ed elaborare una grande quantità di immagini. L'accostamento e l'uso combinato di questi due programmi diventerà un'ottima soluzione per tutti coloro che hanno a che fare e che

lavorano con la fotografia digitale. Attualmente giunto alla versione 3, Lightroom ci permette di lavorare con gruppi di immagini, organizzare le nostre foto in raccolte, elaborarle senza che il file originale venga modificato, e inoltre ci da la possibilità di creare presentazioni o gallerie sul web (Eismann e Duggan 2008, pag.86). La versione successiva di Photoshop esce nel 2008, ed è la CS4, anch'essa presente in versione normale o Extended, che contiene in più funzioni avanzate di grafica 3D, come la possibilità di animare o di pitturare su oggetti tridimensionali. In Photoshop CS4, tra le tante novità, viene ottimizzata la funzione dello zoom, che permette di lavorare sulle immagini con un maggiore ingrandimento senza perdere in definizione, inoltre si ha l'opportunità di ridimensionare le immagini in base al contenuto e lavorarci da angolazioni differenti grazie allo strumento *Canvas Rotation* (Adobe.com, voce *Adobe presenta Photoshop CS4 e Photoshop CS4 Extended*). Ma è nel 2010, in occasione del ventennale della nascita del programma, che esce l'ultima fatica degli sviluppatori, ovvero la più recente versione oggi in commercio, Photoshop CS5 e Photoshop CS5 Extended. Tra tutte le varie versioni uscite durante questi vent'anni, la stessa casa produttrice sostiene che sia quella che vanta il maggior numero di innovazioni tecnologiche, alcune delle quali nate anche dalle richieste dirette della comunità degli utenti del software. Uno dei nuovi strumenti messi a disposizione da Photoshop CS5 è il *Content Aware Fill*, che permette di rimuovere dei dettagli indesiderati da un'immagine, senza compromettere lo sfondo, le luci, i toni e lo spazio sottostante l'oggetto eliminato. Lo strumento *Refine Edge* invece facilita l'operazione di selezione di determinate zone dell'immagine, anche le più complesse e difficili come per esempio i capelli di una persona. Le nuove funzionalità che sono molto utili soprattutto ai fotografi digitali sono quelle riguardanti l'HDR (High Dynamic Range), ovvero foto create combinando e sovrapponendo una sull'altra più esposizioni della stessa immagine, solitamente da 3 a 7 esposizioni. Photoshop CS5, in questo caso, dà la possibilità di svolgere questo procedimento in maniera più precisa e veloce, con un maggior controllo delle regolazioni ed inoltre offre l'opportunità di ricreare l'effetto dell'HDR pur avendo a disposizione una sola esposizione di un'immagine. Lo strumento *Puppet Warp* permette di spostare o alterare parti di un'immagine, come ad esempio distendere una gamba piegata, per quanto riguarda invece gli strumenti offerti per il disegno abbiamo il *Mixer Brush* e i *Bristle*

Tips, che servono rispettivamente a miscelare più colori nello stesso pennello ed a rendere le pennellate più simili a pennellate reali. Inoltre abbiamo a disposizione strumenti 3D avanzati che facilitano coloro che lavorano nel campo del cinema. Come precisa appunto Jon Landau, produttore di film come Avatar o Titanic, “Con Photoshop CS5 Extended, Adobe offre ai film maker nuovi strumenti HDR, 3D e di disegno che li aiuteranno a spingere oltre i limiti della loro creatività. Le superiori prestazioni garantite dal supporto interpiattaforma a 64 bit e la stretta integrazione con gli altri software appartenenti alla Adobe Creative Suite 5 fanno di Photoshop CS5 un tool ancora più potente nell’arsenale di un film maker. Photoshop permette ai professionisti del cinema e della creatività in ogni settore di trasformare le idee in realtà sullo schermo” (Adobe.com, voce *Adobe lancia Photoshop CS5 e Photoshop CS5 Extended*). Appartenente alla stessa famiglia di Photoshop, oltre a Lightroom e ad Element, fratellino minore di Adobe Photoshop, creato in versione più ridotta ed economica, in quest’ultimo anno nasce anche l’applicazione Photoshop.com Mobile, esclusivamente per iPhone e Android, e Photoshop Express, applicazione disponibile online all’indirizzo www.photoshop.com. Photoshop.com Mobile è disponibile gratuitamente su App Store, il negozio virtuale della Apple. Il software permette di elaborare le foto con gli strumenti di base e alcuni effetti speciali tramite dei semplici tocchi delle dita sullo schermo, inoltre consente la condivisione delle foto e il backup dei dati consentendo di non immagazzinare troppe foto nella memoria del dispositivo mobile. Le immagini vengono dunque caricate sul proprio account Photoshop.com che concede l’utilizzo di ben 2 GB di spazio gratuito (Adobe.com, voce *Adobe annuncia Photoshop.com Mobile per iPhone*). Photoshop Express invece è un’applicazione web che permette l’elaborazione e l’organizzazione delle foto in gallerie virtuali, la creazione di presentazioni interattive, ed inoltre la condivisione delle immagini tramite Facebook, Flickr, Picasa o Photobucket. Tutto questo è disponibile gratuitamente, in seguito alla semplice registrazione dati sul sito, e quindi alla creazione di un proprio account.

2.2 Strumenti come metafore di strumenti reali

“Photoshop è come lo studio di un artista, dove vengono dedicati tempo e cura all’immagine nel processo di esplorazione creativa” (Eismann e Duggan 2008, p.89). Se analizziamo a fondo questa frase possiamo arrivare a dedurre che, come lo studio di un artista dispone di una serie di strumenti che serviranno per lo svolgimento di un’opera, così anche Photoshop è ricco di strumenti, anche se virtuali e non reali, ma che svolgono le medesime funzioni. Inoltre può sembrare che il procedimento di modifica di un’immagine digitale sia molto immediato e veloce, in realtà necessita della stessa dedizione e cura dei dettagli di un dipinto, anche se tutto è facilitato dalla possibilità di tornare indietro e annullare gli sbagli con un semplice clic. I ritocchi, gli aggiustamenti, le modifiche ad un’immagine sono potenzialmente infinite e spesso quando andiamo ad elaborarla tramite un programma di grafica è fondamentale la componente del caso. Non abbiamo un’idea precisa del risultato che andremo ad ottenere applicando un determinato filtro, aggiungendo luminosità, aumentando la saturazione; soltanto attraverso tentativi, prove e ripensamenti infine riusciamo ad essere soddisfatti del prodotto finale, ed è quindi la sperimentazione che in questo caso ha un valore di rilievo. Tornando a parlare nel dettaglio degli strumenti come metafora di strumenti reali possiamo innanzitutto notare come il foglio bianco in Photoshop possa nel nostro immaginario rappresentare la tela di un pittore, di cui possiamo facilmente definire l’altezza, la larghezza, la risoluzione e il colore di sfondo. La base di partenza di un lavoro è molto importante, così come la tela di un pittore deve essere preparata a dovere tramite l’imprimatura prima di iniziare a stendere le prime pennellate di colore, così anche per un graphic designer è fondamentale preparare il foglio di lavoro che non sempre coincide con il foglio bianco, può essere anche una fotografia digitale o un’immagine ottenuta da scanner. Una volta preparata la base, sono davvero tanti gli strumenti che abbiamo a nostra disposizione per continuare il nostro lavoro e molti di questi hanno lo stesso nome e le stesse funzioni di strumenti appartenenti alla nostra realtà, come ad esempio la gomma, il pennello, la spugna, il taglierino, il secchiello, la penna, il righello, la matita e altri ancora. Oltre agli strumenti esistono i filtri, che sono in grado di riprodurre effetti artistici tipici e tecniche artistiche, come l’acquerello, il bassorilievo, il gessetto, il carboncino, l’effetto mosaico e tanti altri ancora. Vero è che applicare un filtro “affresco” ad una foto non la

trasforma in un vero affresco, così come utilizzare lo strumento pennello per stendere il colore non trasferisce realmente la tempera o l'acquerello sull'immagine, ma l'effetto ricreato è ugualmente molto realistico. Tutti questi filtri a disposizione possono essere usati singolarmente oppure combinati insieme fino ad ottenere il risultato desiderato. Tutto ciò necessita di molte prove ed esperimenti, anche perché il fatto che un filtro si adatti perfettamente ad un'immagine non implica necessariamente che vada bene per tutte le immagini su cui andremo a lavorare. Oltre ai filtri di base è possibile scaricare, sia a pagamento che gratuitamente, dei Plug-ins per i filtri, in modo da avere una gamma ancora più ampia di possibilità e di potenziare ancora di più le funzionalità di Photoshop. Una volta scaricato il Plug-in basterà inserire il file all'interno della cartella *Plug-ins* di Photoshop per renderlo attivo e funzionante (Bloom 2006, p.438).

Continuando a parlare in linguaggio metaforico, possiamo inoltre figurare i livelli di Photoshop come se fossero dei fogli trasparenti, adagiati sulla nostra immagine uno sull'altro. Ognuno di questi fogli può essere eliminato o modificato e gli può essere attribuita una parte dell'immagine senza influire sugli altri. Questa funzione è molto importante se non fondamentale se pensiamo di dare origine ad un collage digitale. Lavorando con più di un livello, per gestirli meglio, è possibile impostare la loro visibilità selezionando o deselezionando l'icona dell'occhio posta sulla sinistra del livello stesso nella finestra dei livelli, inoltre se il numero dei livelli è molto elevato è consigliabile congiungerli in gruppi. Oltre a questo è importante anche sapere che mai più di un solo livello potrà essere attivo in un determinato momento. Queste appena citate sono solo alcune delle tantissime opzioni che abbiamo a disposizione operando con i livelli, è possibile impostare la trasparenza, le opzioni di fusione, le maschere di livello e molto altro ancora.

Un altro elemento importante che non dobbiamo trascurare per le nostre immagini digitali è la gestione della luce e delle ombre. Mentre spesso i pittori, quando lavoravano a dei ritratti o a dei paesaggi, dovevano aspettare giorni prima di poter ritrovare la medesima luce per poter proseguire alla loro opera, con Photoshop le luci e le ombre possono essere create, ad esempio grazie ai filtri rendering, alle curve, ai livelli e agli strumenti brucia e schermo. Tutto ciò ci può aiutare per dare più enfasi ad un'immagine, o se vogliamo, per mettere in risalto una determinata zona, come in un ritratto, dove si usa scurire le aree che

circondano il soggetto per mettere più in risalto il viso. Come abbiamo visto le analogie sono molte, e anche se il risultato finale lavorando con Photoshop non sarà un vero e proprio dipinto, la figura dell'artista digitale attualmente si sta sviluppando, si sta accostando sempre di più a quella dell'artista in senso tradizionale e si sta creando uno spazio tutto suo nel campo dell'arte.

Sempre in ambito metaforico, oltre allo studio di un artista, Photoshop può essere paragonato anche alla camera oscura di un fotografo. Una camera oscura digitale, dove vassoi, termometri, pinze, lavandini e liquidi di sviluppo sono sostituiti da una postazione di lavoro che, oltre ad un computer fornito di Photoshop, può comprendere uno scanner, una stampante ed una tavoletta grafica. I risultati che otterremo lavorando sia in una camera oscura tradizionale sia in una camera oscura digitale, saranno in entrambi i casi delle stampe fotografiche, ciò che cambia è il procedimento, anche se alcuni passaggi sono mirati, in entrambi i casi, a risolvere le medesime imperfezioni della foto. Un esempio è il processo della smacchiatura, che serve ad eliminare le imperfezioni dovute alle polveri che talvolta si possono depositare sulle lenti e sui sensori della macchina fotografica o possono essere presenti all'interno della camera oscura. Mentre nella camera oscura tradizionale la smacchiatura avviene alla fine del processo di stampa, tramite pennellini e bottiglie di Spotone, con Photoshop questo procedimento è consigliabile eseguirlo in una fase preliminare, tramite l'uso congiunto degli strumenti di correzione e clonazione, come Toppa, Timbro clone e Pennello correttivo. Altre due tecniche che accomunano il lavoro, sia all'interno di una camera oscura tradizionale che digitale, sono quelle della Schermatura e della Bruciatura. Questi procedimenti permettono di scurire o schiarire determinate aree dell'immagine. Nel caso della camera oscura tradizionale tramite la schermatura si proteggevano delle parti specifiche della stampa dalla luce tramite il loro schiarimento mentre la bruciatura esponeva determinate aree alla luce in modo da scurirle (Eismann e Duggan 2008, p.174). In Photoshop questi processi sono facilmente attuabili tramite gli strumenti schermo e brucia, oppure, se vogliamo modificare l'immagine in modo meno invasivo, è possibile utilizzare livelli di riempimento neutri o livelli di regolazione con maschere di livello. Concludendo possiamo dire che, nonostante le varie analogie e differenze, nonostante i confronti tra le tecniche utilizzate in entrambi i processi, rimane il fatto che una camera oscura digitale

offre sicuramente una maggiore flessibilità e una maggiore possibilità di miglioramento delle immagini. Inoltre, mentre nella camera oscura tradizionale, i risultati finali sono visibili soltanto alla fine di tutto il processo, che comprende lo sviluppo, la correzione, il fissaggio, il lavaggio e l'asciugatura, con Photoshop possiamo vedere la nostra immagine trasformarsi davanti ai nostri occhi durante tutte le fasi, ed eventualmente decidere di tornare sulle nostri passi se l'effetto finale non è quello desiderato, possiamo sperimentare senza la paura che la nostra modifica sull'immagine sia definitiva.

3. Fase della creazione

3.1 Nascita delle idee e delle ispirazioni

Quanto detto finora in questi primi due capitoli, getta le basi teoriche e le ispirazioni che mi hanno guidato per lo svolgimento dell'elaborato elettronico, fulcro della mia tesi.

L'idea del progetto è nata inizialmente dalla mia grande passione per la fotografia digitale e per l'elaborazione grafica delle immagini tramite l'uso di Photoshop. La mia volontà era quella di creare qualcosa che combinasse le due cose, e da lì è nato lo spunto di dare origine a una serie di immagini digitali, per essere più precisi dei collage digitali. Ma non bastava soltanto realizzare delle immagini, era indispensabile trovare un modo per presentarle, ed inoltre era necessario che avessero tra loro un filo conduttore, una filosofia, un concetto da esprimere. Per quanto riguarda la visione delle immagini digitali inizialmente ero orientata verso la realizzazione di una mostra virtuale, una sorta di galleria dove esporre le opere come se fossimo all'interno di un vero museo. Poi la mia decisione si è spostata verso lo svolgimento di alcuni video, degli screencast, che documentassero e mostrassero come i collage digitali hanno preso forma, partendo dalle foto digitali, mostrando tutti i passaggi del lavoro tramite Photoshop, arrivando fino al prodotto finale. Tutto questo tramite l'uso di un programma, utilizzato anche per la realizzazione dei video tutorial che spesso si trovano sul web, dal nome CamStudio, che non fa altro che registrare l'output del monitor del computer. A questo punto, definiti tutti i passaggi che riguardavano l'esposizione delle opere, era importante trovare un soggetto, ed inoltre, pensare a cosa volevo comunicare attraverso le mie immagini. Questa fase del mio lavoro ha richiesto una documentazione accurata su alcuni dei più famosi artisti che nel '900 sono stati i primi a sperimentare con i collage tradizionali, fino ad arrivare agli artisti che attualmente operano nel campo del digitale, recandomi anche a visitare delle mostre. Durante questa ricerca hanno attirato la mia attenzione, in particolare, le immagini realizzate dalle artiste Maggie Taylor e Loretta Lux, che mi hanno aperto al mondo del surreale. Già nei miei approfondimenti, per quanto riguarda gli artisti appartenenti al ventesimo secolo, ero rimasta colpita da questa corrente artistica e dall'uso che del collage avevano fatto artisti del calibro di Max Ernst e Man Ray. Mi piaceva l'idea di poter realizzare dei collage digitali che potessero trasportare l'osservatore in mondi fantastici, come facente parte di un sogno, libero di interpretare

l'immagine a suo piacimento, guidato dai propri pensieri e dalle proprie emozioni. Ciò che conta in questo genere di opere è l'immaginazione, e la Taylor e la Lux mi hanno influenzata in questo senso. Osservando i loro lavori ho iniziato a pensare di creare delle atmosfere onirico-fantastiche, di dare un'impostazione surreale al mio progetto, e dovendo scegliere un soggetto ho deciso di farmi degli autoscatti e di inserire me stessa all'interno di queste ricostruzioni. Per quanto riguarda il concetto da esprimere con questa trilogia di immagini, sono stata ispirata dalle notizie di alcuni disastri ambientali viste in televisione, trasmesse dai telegiornali. Un esempio è il caso della Marea nera, le centinaia di milioni di litri di petrolio che si sono riversati in mare al largo delle coste della Louisiana, nel Golfo del Messico, a causa di una falla alla piattaforma petrolifera della British Petroleum, e i violenti nubifragi, le frane e gli smottamenti avvenuti anche in Italia. Questi avvenimenti mi hanno fatto riflettere sul peso e sull'influenza che le azioni dell'uomo hanno su questi disastri, e più in generale quindi sui danni per l'intero ecosistema. Da qui la volontà di creare delle immagini che celassero anche una velata critica all'uomo di oggi e al rapporto, a volte portato al limite, tra uomo e natura. Per fare questo, ma allo stesso tempo per mantenere un'atmosfera onirico-fantastica, ho pensato di creare delle immagini dove viene rappresentato questo rapporto uomo-natura, ma dove, al contrario, è un rapporto visto dal punto di vista di un bambino, quindi un rapporto innocente, frutto di sogni e desideri tipici dell'infanzia. Anche Loretta Lux, come abbiamo visto nel capitolo precedente, nelle sue opere si dedica molto al mondo dell'infanzia, i bambini stessi sono protagonisti delle sue immagini, anche se il significato intrinseco è completamente differente da quello che ho voluto esprimere io nei miei lavori. Basta vedere l'opera *Girl with marbles* (Fig.28), oppure *The wanderer* (Fig.29), per capire come gli sguardi immobili ed inespressivi delle bambine raffigurate, ci trasmettano un senso di solitudine e smarrimento. Per quanto riguarda Maggie Taylor, nei suoi lavori ho potuto notare che spesso utilizza elementi appartenenti alla natura, come ad esempio piante, nuvole, farfalle, alberi e altro ancora. Le immagini della Taylor che più mi hanno ispirato per l'elaborazione delle mie opere sono *Evening plunge* (Fig.30), dove viene raffigurato un paesaggio tipicamente notturno, e *Small storm* (Fig.31), dove invece viene rappresentato un ombrello rosso aperto, sotto il quale cadono gocce di pioggia.

3.2 Le tappe del lavoro

Dopo aver descritto le ispirazioni che mi hanno portato alla nascita dell'idea del progetto, non rimane che delineare le tappe fondamentali del suo sviluppo pratico. Per i vari elementi che costituiscono i collage digitali ho utilizzato fotografie digitali che in parte erano presenti nel mio archivio e avevo già scattato in passato, e in parte fotografie digitali scattate appositamente per il progetto. Per quanto riguarda la realizzazione della prima immagine, come prima cosa ho comprato un palloncino gonfiato ad elio per lo scatto, da tenere in mano per rendere più realistica la posa, anche se in post produzione l'avrei cancellato per sostituirlo con la luna. Poi, in una stanza con parete bianca sgombra, da utilizzare come sfondo, ho posizionato un cavalletto dove ho fissato la mia macchina fotografica digitale, una Canon Eos 400D, con obiettivo 18-55 mm. Una volta decisa l'inquadratura e posizionate le luci, ho azionato l'autoscatto e dopo un po' di tentativi sono riuscita ad ottenere un risultato soddisfacente. Per lo sfondo con le nuvole ho deciso di utilizzare una foto che a mio parere si adattava molto bene, ovvero una fotografia scattata da un aereo durante un mio viaggio, dove le nuvole sono immortalate dall'alto e non dal basso. Per finire, per l'ultimo elemento del collage, ovvero la luna, ho aspettato che si creassero le condizioni ideali per quanto riguarda le fasi lunari, e allo stesso tempo che il cielo fosse sgombro dalle nuvole. Una volta trovata la serata giusta, sono andata su una terrazza in cima ad un palazzo, in una zona periferica, non troppo illuminata. Come sempre ho posizionato il cavalletto con la macchina fotografica, e stavolta, oltre ad impostarla sulla modalità autoscatto, mi sono servita del telecomando per poter scattare a distanza, senza produrre alcuna vibrazione e quindi evitare ogni rischio che la foto potesse risultare mossa. Questo perché, scattando di notte, con un tempo di scatto più alto ed usando un teleobiettivo con un'ottica di 75-300 mm senza stabilizzatore, ogni minima vibrazione procurata all'apparecchiatura può influire sulla buona riuscita della foto. La foto definitiva, utilizzata poi nel collage, è stata quella scattata dopo vari tentativi, variando ogni volta tempo di scatto e apertura di diaframma. Avendo a questo punto tutti gli elementi, il passo successivo è stato quello di fonderli in un'immagine unica tramite Photoshop. Per prima cosa, una volta aperta l'interfaccia del programma, sono andata su *File* e poi su *Apri* nella barra del menù e così facendo ho aperto le tre immagini. Successivamente ho svolto le operazioni di regolazione dei toni e

dei colori per migliorare le immagini, inoltre ho usato lo strumento *Taglierina* nella barra degli strumenti per sistemare l'inquadratura dell'immagine di sfondo del cielo. Per perfezionare ulteriormente l'immagine della luna ho eseguito una regolazione tramite i livelli, scurendola e contrastandola, ed ho utilizzato il filtro *Accentua passaggio* per aumentare la nitidezza ed evidenziare i particolari. Fatto questo ho usato lo strumento *Selezione rapida* per isolare la sagoma della luna e della mia figura dallo sfondo sottostante, per poi copiarle e incollarle in dei nuovi livelli sopra la foto del cielo, rinominati appunto *sagoma* e *luna*. Prima di copiarle ed incollarle però ho aggiustato i bordi delle selezioni, tramite il comando *Migliora bordo* che si trova nel menù sotto la voce *Selezione*. In questo modo ho potuto sfuocare leggermente se il bordo era troppo contrastato, contrarlo se la selezione era troppo estesa, arrotondarlo se era troppo spigoloso e viceversa. Una volta incollate le sagome sull'immagine di sfondo le ho posizionate nel punto giusto e tramite il comando *Trasforma*, che si trova nel menù sotto la voce *Modifica*, le ho ridotte di scala e per quanto riguarda la luna l'ho anche ruotata e alterata, al fine di modificare la sua forma originale rotonda, e quindi renderla più simile a quella di un palloncino. Dopo queste operazioni preliminari non mi restava che amalgamare al meglio questi elementi e renderli il più possibile verosimili. Per fare questo ho cancellato, grazie all'uso dello strumento *Gomma*, delle parti dei piedi e delle gambe in modo da rendere in modo più realistico l'idea di camminare sopra le nuvole affondandoci dentro. Inoltre la luna doveva emettere un bagliore, una luce propria e quindi sono andata sugli stili del livello su cui avevo incollato la mia sagoma della luna ed ho selezionato l'opzione *Bagliore esterno*, per creare una alone luminoso intorno alla luna. Poi ho creato dei nuovi livelli di riempimento, a cui ho assegnato delle tonalità blu scure, per dare più l'impressione di avere di fronte un cielo notturno e per fondere meglio gli elementi del collage. Ad entrambi i livelli di riempimento ho cambiato le opzioni di fusione, per il primo ho assegnato l'opzione *Esclusione*, mentre al secondo l'opzione *Luce soffusa*, con opacità di livello ridotta all'82%. Sempre sul secondo livello di regolazione, grazie alla maschera di livello rappresentata da quella miniatura bianca alla destra della miniatura del livello stesso, utilizzando lo strumento pennello con il colore nero ho pitturato sulla parte dell'immagine che corrispondeva alla sagoma della luna. Questa operazione mi ha permesso di escludere quell'area dall'effetto del livello di

regolazione, in modo da non dare alla luna delle tonalità blu come per il resto dell'immagine. Fatto questo ho creato un'ulteriore livello, dove ho disegnato, con lo strumento pennello di diametro 3 pixel e opacità 70%, la corda della luna – palloncino, servendomi dell'uso della mia tavoletta grafica, una Wacom Bamboo Fun Pen & Touch. Grazie al pennino della tavoletta grafica ho potuto eseguire questa operazione in modo più preciso rispetto al mouse. Terminata questa operazione ho unito insieme i livelli *sfondo*, *sagoma* e *luna*, e successivamente ho duplicato il livello ottenuto da questa unione. Su questo livello *sfondo copia* ho applicato le due operazioni che riguardano gli effetti luce, per rendere ancora più realistica l'atmosfera dell'immagine. Per fare questo ho usato il filtro *Effetti Luce* sotto la categoria *Rendering*, regolando gli appositi parametri che riguardano ad esempio l'intensità, l'esposizione, l'ambiente, la superficie ed il materiale. Sia per la prima che per la seconda applicazione del filtro ho utilizzato un punto luce a forma circolare, soltanto che la prima volta ho indirizzato il punto luce in corrispondenza della luna, per infondergli maggiore luminosità, mentre la seconda volta l'ho indirizzato in corrispondenza della mia figura, in modo tale da non lasciarla totalmente in ombra ma anzi, rischiararla dal chiarore lunare. Per finire ho unito tutto in un unico livello, in modo tale da poter salvare l'immagine in formato JPEG e non nel formato PSD, ovvero quello di Photoshop.

Per la seconda immagine, come per la prima, ho posizionato il mio cavalletto provvisto di macchina fotografica all'interno della solita stanza con parete bianca, e, una volta azionata la modalità autoscatto, mi sono scattata diverse foto. Per il soggetto di questa immagine ero seduta a terra a gambe incrociate, tenendo tra le mani un barattolo di vetro con un tappo. Successivamente ho scattato un'altra foto soltanto al barattolo, posizionandolo davanti alla luce di una lampada, per far sembrare come se la luce fosse contenuta proprio al suo interno. Per l'ultimo elemento del collage che ho utilizzato per questa immagine, ovvero lo sfondo del cielo stellato, non ho scattato una fotografia, ma l'ho creato interamente su Photoshop, grazie anche all'uso di livelli, filtri, timbri clone ed effetti luce. Innanzi tutto ho aperto un nuovo foglio che successivamente ho tinto completamente di nero grazie allo strumento *Secchiello*, poi ho subito creato un nuovo livello che ho rinominato *Piccole stelle*, anch'esso sempre nero. Su questo livello ho applicato il filtro *Aggiungi disturbo* con le seguenti impostazioni: quantità 10%,

distribuzione Gaussiana e Monocromatico, poi ho regolato le impostazioni di Luminosità e Contrasto. Come passo successivo ho duplicato il livello *Piccole stelle* e l'ho rinominato *Grandi stelle*, e anche per questo livello ho regolato le impostazioni di Luminosità e Contrasto, ed inoltre con lo strumento *Trasforma* ho ingrandito un po' l'immagine, allo scopo di cercare di diradare le stelle. Una volta fatto questo ho invertito il livello poiché con le stelle nere su sfondo bianco si possono vedere meglio i risultati. Ho aperto la finestra dei Livelli e ho impostato i valori su 230, 1.00 e 250 per aumentare il contrasto e rendere le stelle più definite, dopodiché ho invertito il livello di nuovo e ho cambiato l'opzione di fusione livello da *Normale* a *Scherma lineare*. Nella fase successiva ho utilizzato lo strumento *Gomma* di grandezza 197 px per cancellare delle parti di cielo in modo casuale e poi lo strumento *Timbro clone*, sia in modalità *Normale* che *Scherma lineare*, per iniziare a modellare il nostro cielo stellato, creando dei veri e propri agglomerati di stelle. Una volta finita questa operazione ho duplicato il livello e l'ho rinominato *Sfocatura*, poiché in questo livello applicherò il filtro *Controllo sfocatura*, con impostazioni di Raggio settati a 7. Sempre su questo livello ho modificato le regolazioni per quanto riguarda il *Bilanciamento colore*, per dare al cielo una tonalità sul blu. Come ultimo passaggio non rimane che aggiungere al cielo stellato una serie di stelle più luminose. Per fare questo, inizialmente ho aggiunto delle piccole stelle sparse semplicemente utilizzando lo strumento *Pennello* di dimensioni variabili dai 25 ai 35 px e con modalità *Luce intensa*. In seguito ho aggiunto delle stelle più grandi e luminose con il filtro *Riflesso lente* applicato su una serie di nuovi livelli, cambiando ogni volta la luminosità a seconda della grandezza della stella e cancellando con la gomma le parti in eccesso. Questi nuovi livelli, che ho nominato *Stella1*, *Stella2*, *Stella3* e *Stella4*, erano stati precedentemente riempiti di nero, e le loro opzioni di fusione erano state impostate su *Scherma lineare*.

Una volta unito il tutto in un unico livello e completato il cielo, che andrà a costituire lo sfondo, ho aperto con Photoshop le foto del barattolo e del mio autoscatto. Ho aggiunto un nuovo livello denominato *Sagoma*, e una volta sistemata la foto che mi ritrae, per quanto riguarda toni e colori, ho selezionato, grazie all'uso dello strumento *Selezione rapida*, la mia sagoma. Ho sistemato i bordi e successivamente ho copiato e incollato la selezione nel nuovo livello appena creato. Con lo strumento *Trasforma* ho sistemato le

dimensioni e ho posizionato la sagoma al centro dello sfondo. Successivamente, grazie all'uso dei livelli, ho scurito leggermente la foto del barattolo, dopodiché l'ho selezionato, sempre con lo stesso procedimento della sagoma, e l'ho copiato e incollato in un nuovo livello dal nome appunto *Barattolo*. Ho rimpicciolito anch'esso con lo strumento *Trasforma* e l'ho posizionato in modo da farlo coincidere con il barattolo che tengo tra le mani nel mio autoscatto. Per essere più precisa in questa operazione ho diminuito l'opacità del livello, per poter vedere meglio il livello sottostante. In seguito ho impostato la fusione del livello su *Scherma lineare* e con lo strumento *Gomma* ho cancellato le parti in eccesso che andavano a coprire soprattutto le mani. Fatto questo ho unito i livelli in un unico livello di sfondo, poi sono andata su *Filtri* e ho applicato il filtro *Effetti di luce*, per rendere meglio l'idea che dal barattolo si sprigionasse la luce di una stella. Ho impostato il punto luce in modo che coincidesse con il barattolo, il tipo luce in *Omni* e l'intensità a 28. Poi ho duplicato il livello di sfondo, ho applicato il filtro *Riflesso lente*, con tipo di lente impostato su Fisso 105mm e luminosità a 56%, e con la *Gomma* ho eliminato delle parti in eccesso del riflesso. Per dare risalto ancora di più alla luce emanata dal barattolo e per rendere più realistico il collage, ho utilizzato lo strumento *Brucia*, con intervallo impostato prima su Luci e poi su Mezzitoni, per scurire leggermente le zone esterne della sagoma, non colpite dalla luce. Come ultimo passaggio ho creato un nuovo livello di riempimento di colore blu, con fusione di livello impostato su *Luce soffusa* e opacità 31%, poi ho unito tutto in un unico livello, e ho salvato l'immagine in formato JPEG.

Per la terza e ultima immagine, ho posizionato come al solito la macchina fotografica sul cavalletto ed ho effettuato degli autoscatti, sempre con parete bianca di sfondo. In questo caso ero posizionata di profilo, a sedere su di una sedia posta al centro della stanza, con un ombrello aperto in mano. Oltre a questo autoritratto ho utilizzato la foto di un arcobaleno, scattata con la mia macchina fotografica dalla finestra di casa mia, dopo la fine di un temporale, e la fotografia di un ammasso di nuvole scattata dal finestrino durante un volo aereo. Per la composizione di questo collage, inoltre, mi sono servita anche di una texture, che ha contribuito a dare all'immagine un effetto anticato. Ho trovato la texture in questione sul sito Flickr.it, nell'album personale di Angelique Brunas, che ne concedeva l'utilizzo (Flickr, voce *Angelique Brunas's photostream*). Una

volta raccolto tutto il materiale, ho iniziato a rielaborarlo su Photoshop. Come prima cosa ho selezionato la foto che avrebbe dovuto costituire lo sfondo del collage digitale, ovvero quella dell'arcobaleno, ed ho regolato toni e livelli. Successivamente ho aggiunto un nuovo livello rinominato *Nuvole*, e su di esso ho incollato la foto delle nuvole, già precedentemente sistemata per quanto riguarda toni, colori e livelli. Ho posizionato le nuvole in modo tale che si sovrapponevano e nascondessero i tetti delle case alla base dell'arcobaleno. Per fare questo ho abbassato l'opacità del nuovo livello per permettermi di vedere l'immagine al di sotto ed essere più precisa in questa operazione. Dopodiché, con l'utilizzo dello strumento *Gomma*, ho cancellato il cielo lasciando solamente le nuvole, ed ho sistemato l'inquadratura tagliando l'immagine con lo strumento *Taglierina* per centrare meglio l'arcobaleno. A questo punto ho selezionato la foto del mio autoscatto ed anche per essa, come prima cosa, ho provveduto alla regolazione dei toni, dei colori e dei livelli. Poi, grazie allo strumento *Selezione rapida*, ho selezionato l'intero soggetto, compreso l'ombrello che tengo in mano, escludendo la sedia e tutto ciò che sta intorno. Ho migliorato i bordi della selezione e poi l'ho copiata ed incollata in un nuovo livello nominato *Sagoma*. Con lo strumento *Trasforma* l'ho ridimensionata, ruotata leggermente e posizionata sul dorso dell'arcobaleno, in modo da far sembrare che io stia scivolando sopra. Servendomi dello strumento *Gomma* ho perfezionato ulteriormente i bordi della sagoma eliminando quel bianco che farebbe sembrare la figura troppo staccata dallo sfondo. Fatto questo ho unito il tutto in un unico livello, ho duplicato il livello ottenuto e su questo ho applicato la texture aprendo la finestra dello *Stile livello*, spuntando la casella *Sovrapposizione Pattern*, selezionando la texture scelta e impostando il metodo di fusione su *Sovrapponi* e la scala al 388%. Per caricare precedentemente la texture su Photoshop mi è bastato aprire quell'immagine, andare su *Modifica* nella barra del menù e successivamente su *Definisci pattern*. Una volta aggiunta la texture, ho creato un nuovo livello di riempimento di colore nero, sul quale ho cambiato l'opzione di fusione in *Luce soffusa*. Inoltre ho selezionato la maschera di livello, e con lo strumento *Pennello* di colore nero, ho colorato tutta la parte che riguarda la sagoma, in modo da escluderla dalle modifiche apportate dal nuovo livello di riempimento. Successivamente, selezionando il livello *Sfondo copia*, ho applicato su di esso il filtro *Riflesso lente*, con tipo di lente *Zoom 50-300mm* e Luminosità al 153%, posizionando il punto luce alla base

dell'arcobaleno. Per ultimo, come per le altre due immagini, ho unito i livelli in un livello unico e ho salvato il tutto in formato JPEG.

Per ogni singola immagine, durante lo svolgimento, ho registrato un video tramite Cam Studio, che successivamente ho elaborato con Windows Live Movie Maker, per aumentarne la velocità di riproduzione, e per aggiungerci degli effetti video e la musica di sottofondo. Come musica ho scelto di utilizzare dei brani composti e registrati da Alessio Carli, i titoli dei tre brani sono: *Unt 1* per il video dell'immagine *Palloncino di luna*, *Sundial* per il video dell'immagine *Stella in un barattolo*, e *Unt 2* per il video dell'immagine *Uno scivolo di colori*.

3.3 Il concetto espresso dalle opere

Lo scopo del progetto è stato mostrare come è possibile creare collage digitali utilizzando gli strumenti di Photoshop. Attraverso i video in screencast che ho realizzato, ho inoltre illustrato nei dettagli il processo di elaborazione della trilogia di immagini da me elaborate.

Con questi collage digitali ho voluto trasportare l'osservatore in una dimensione onirico-surreale, renderlo partecipe di un viaggio immaginario, attraverso la visione di queste opere che nascono dall'unione tra sogno e realtà.

Le tre immagini che ho elaborato hanno, come punto di contatto, la figurazione di desideri e sogni tipici dell'età dell'infanzia e un rapporto particolare tra uomo e natura, quasi di appartenenza, di possesso. Questi lavori celano anche una velata critica all'uomo di oggi e alla sua voglia di superare certi limiti nei confronti della natura, di avere il sopravvento su di essa, senza interessarsi dei danni che ciò potrebbe causare. Non è una novità infatti, al giorno d'oggi, sentir parlare di Effetto serra, che causa il surriscaldamento globale del pianeta, oppure dell'eccessiva deforestazione e della progressiva cementificazione del territorio, che a lungo andare può provocare frane e smottamenti, là dove le radici degli alberi non ci sono più a trattenere il terreno delle colline e delle montagne, a seguito delle forti precipitazioni.

In conclusione, dopo aver fatto questa panoramica sul ruolo che nell'arte ha avuto il collage a partire dal '900 fino ai giorni nostri, è importante riflettere sulle prospettive future di questa tecnica. L'avvento del digitale, ma soprattutto la nascita di programmi per l'elaborazione grafica come Photoshop, che ci permettono di manipolare le immagini e creare degli assemblaggi, ha favorito un avvicinamento tra pittura e fotografia. In passato la fotografia analogica non era nemmeno considerata una forma d'arte, poiché si pensava che la buona riuscita di una fotografia fosse strettamente legata all'autonomia della macchina, mentre l'autore passava in secondo piano. In realtà con il digitale e con la possibilità di manipolazione delle immagini si riscatta il ruolo del fotografo e la sua creatività e manualità. Inoltre, proprio come la pittura, si ha la possibilità non solo di rappresentare fedelmente la realtà, ma anche di trasfigurarla, questa tecnologia diventa quindi sicuramente più malleabile. Possiamo dire quindi che probabilmente in futuro, con

lo sviluppo ancora più ampio di queste tecnologie, il divario tra fotografia e pittura diventerà sempre più breve.

4. Indice delle figure

[Fig.1]

Pablo Picasso, *Natura morta con la sedia di paglia*, 1912



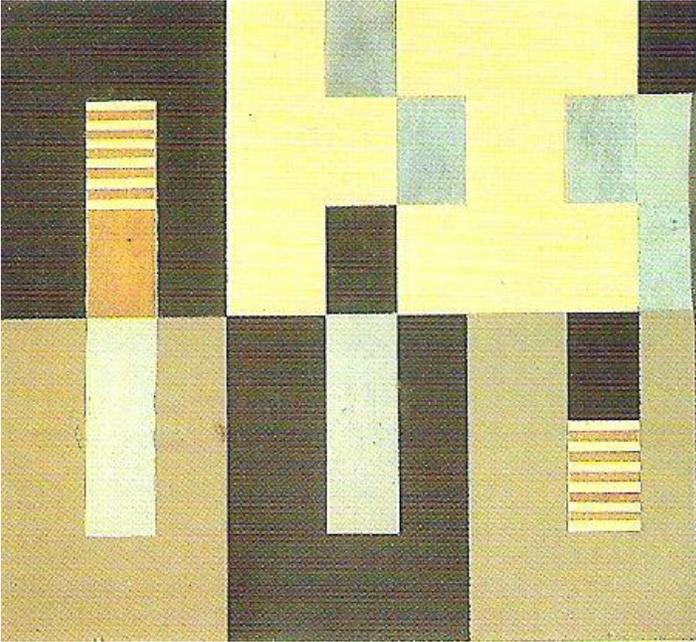
[Fig.2]

George Braque, *Piatto di frutta e bicchiere*, 1912



[Fig.5]

Hans Arp, *Collage di ritagli disposti secondo la regola del caso*, 1916-17



[Fig.6]

Schwitters Kurt, *Merz Pictures 32 A. The Cherry Picture*, 1921



[Fig.7]

John Hearshfield *Adolf L'Onnipotente: Ingoia oro e parla acciaio*, 1932



ADOLF, DER UBERMENSCH: Schluckt Gold und redet Blech

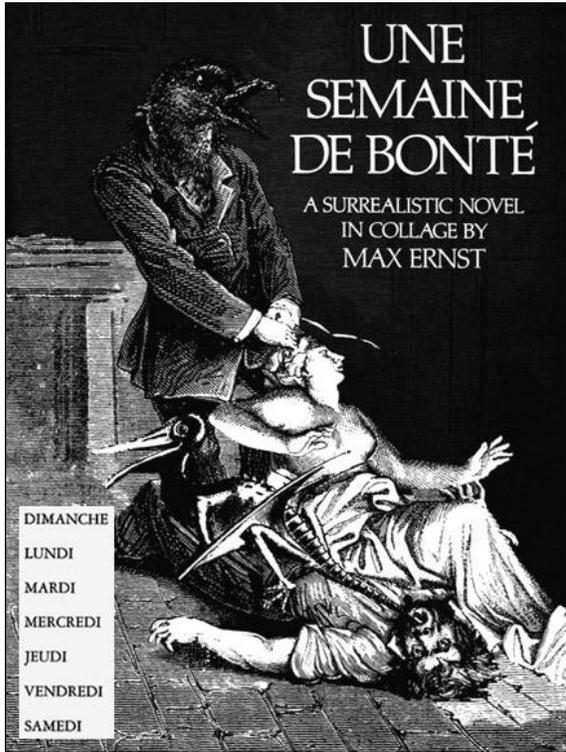
[Fig.8]

John Hearshfield *Adolf Hitler allo specchio*, 1933



[Fig.9]

Max Ernst, *Una settimana di bontà*, 1934



[Fig.10]

Man Ray, *Gun with Alphabet Stencils*, 1924



[Fig.13]

Robert Rauschenberg, *Il letto*, 1955



[Fig.14]

Mimmo Rotella, *La dolce vita*, 1963



[Fig.15]

Maggie Taylor, *The cloud sisters*, 2001



[Fig.16]

Maggie Taylor, *is always tea-time*, 2006



[Fig.17]

Loretta Lux, *The Rose Garden*, 2001



[Fig.18]

Loretta Lux, *At the Window*, 2004



[Fig.19]

Karin Andersen, *Iela*, 2008



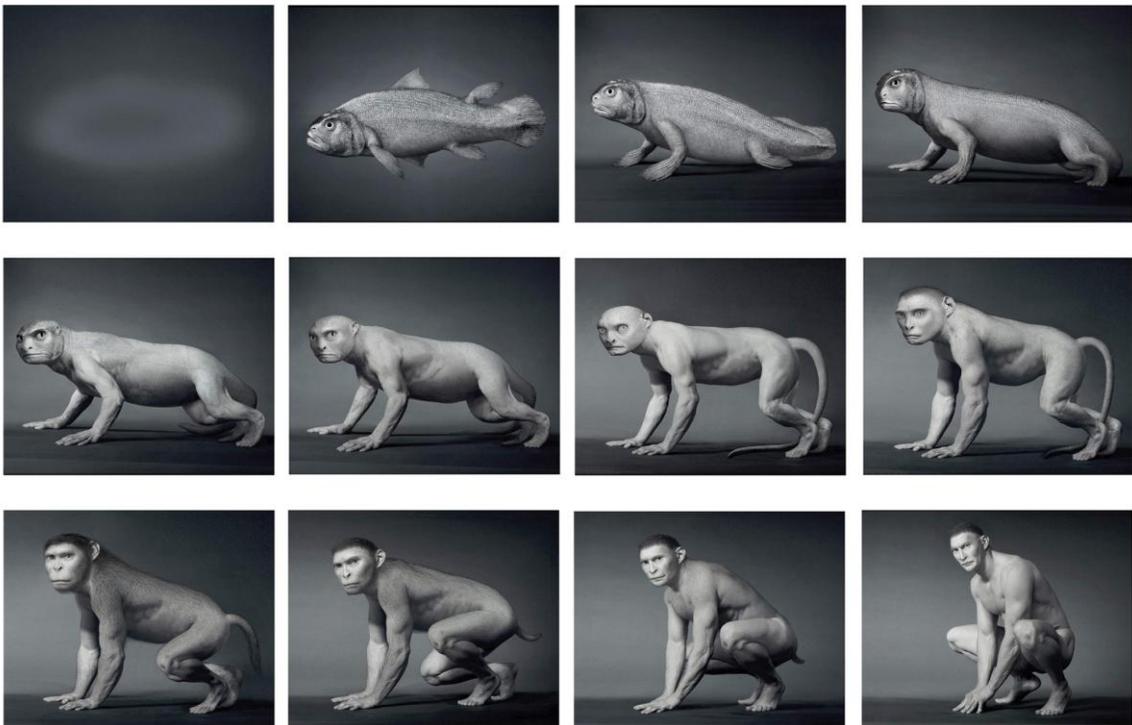
[Fig.20]

Karin Andersen, *Turg*, 2008



[Fig.21]

Daniel Lee, *Origin*, 1999



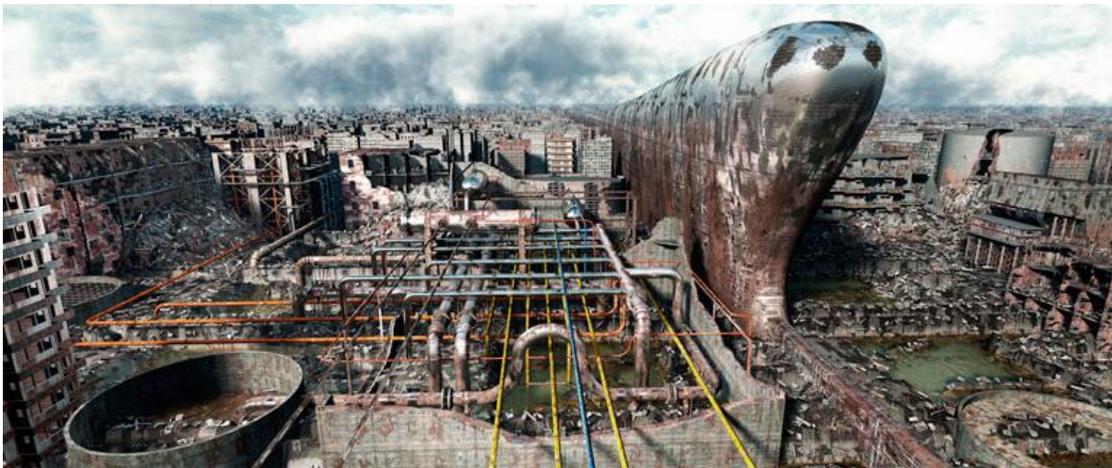
[Fig.22]

Daniel Lee, *Manimals*, 1993



[Fig.23]

Giacomo Costa, *Atto n.10*, 2007



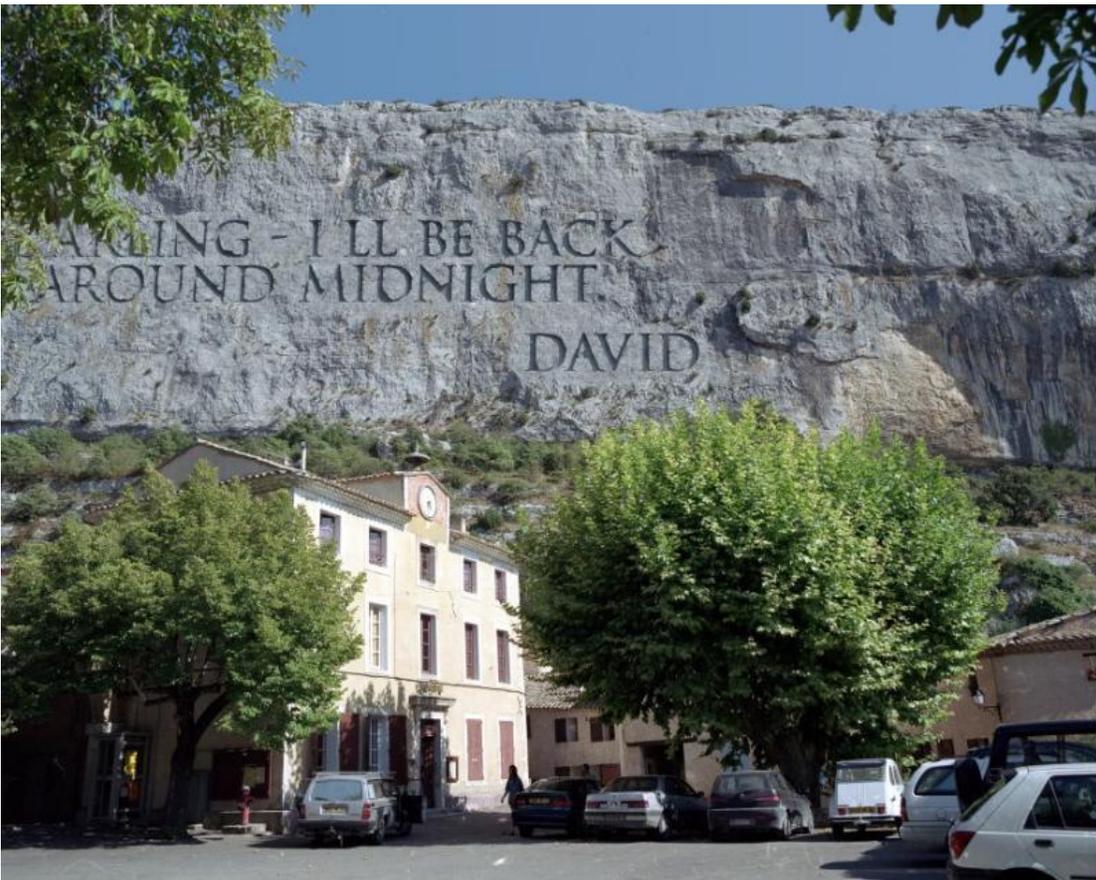
[Fig.24]

Giacomo Costa, *Secret garden n.9*, 2008



[Fig.25]

Wim Delvoe, *Minou*, 2000



[Fig.26]

Wim Delvoye, *Sweetheart*, 2003



[Fig.27]

Andreas Gefeller, *Ohne Titel (Plattenbau 1) / Untitled (Panel Building 1)*, 2004



[Fig.28]

Loretta Lux, *Girl with marbles*, 2005



[Fig.29]

Loretta Lux, *The wanderer*, 2003



[Fig.30]

Maggie Taylor, *Evening plunge*, 2007



[Fig.31]

Maggie Taylor, *Small storm*, 2002



5. Bibliografia

- Amerio, Fabio. 2007. *La mutazione digitale. Fotografia, cinema, video*. In: Balzola, Andrea, e Anna Maria Monteverdi (a cura di). *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*. Milano, Garzanti, pp.175-198
- Balzola, Andrea, e Anna Maria Monteverdi (a cura di). 2007. *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*. Milano, Garzanti.
- Bertelli, Carlo, Giuliano Briganti e Antonio Giuliano. 1992. *Storia dell'arte italiana* vol.4. Milano, Bruno Mondadori.
- Carroll, Lewis. 2009. *Alice nel paese delle meraviglie – Attraverso lo specchio*. Milano, Garzanti.
- Eismann, Katrin e Duggan, Seán. 2008. *Fotoelaborazione: creatività e tecnica*. Milano, Apogeo.
- Fiorese, Mauro (a cura di).2009. *Il magico album di Maggie Taylor*. In: Fiorese Mauro *Maggie Taylor: Album* (catalogo della mostra), Centro Internazionale di Fotografia Scavi Scaligeri, 20 Giugno 2009 – 6 Settembre 2009. Verona.
- Foschi, Gigliola. 2004. *Loretta Lux* in “Zoom magazine” n°46, pp. 2-9.
- Foschi, Gigliola (a cura di).2010. *Immagini come sogni*. In: Foschi Gigliola *Maggie Taylor Imagination* (catalogo della mostra), PaciArte Contemporary, 10 Aprile 2010 – 30 Luglio 2010. Brescia.
- Giusti, Sergio. 2005. *La caverna chiara: fotografia e campo immaginario ai tempi della tecnologia digitale*. Milano, Lupetti.
- Gravagnuolo, Emma. Febbraio 2006. “Sguardo sulla solitudine”, *Arte*.
- Lami, Riccardo (a cura di). 2009. *Realtà manipolate. Come le immagini ridefiniscono il mondo* (catalogo della mostra), Centro di Cultura Contemporanea Strozzi, 25 settembre 2009 - 17 gennaio 2010. Firenze, Alias.
- Marra, Claudio. 2006. *L'immagine infedele: la falsa rivoluzione della fotografia digitale*. Milano, Bruno Mondadori.
- Paul, Christiane. 2008. *Digital Art*. London, Thames & Hudson.

- Pugliese, Marina. 2006. *Tecnica mista: materiali e procedimenti nell'arte del XX secolo*. Milano, Bruno Mondadori.
- Quaranta, Domenico. 2008. *Confini*. In: Domenico Quaranta *Nouvelles elude sur le magnétisme animal* (catalogo della mostra). Genova, Guidi & Schoen.
- Rampiconi, M. Claudia. 2005. *Imperfezione. Il fascino discreto delle cose storte*. Castelvevchi.
- Ruddick Bloom, Susan. 2006. *Digital collage and painting: Using Photoshop and Painter to create fine art*. Focal Press.
- Rush, Michael. 1999. *New media in late 20th-century art*. London, Thames & Hudson.
- Spagnesi, Licia. 2009. *Giacomo Costa foreste sulla città*, "Arte Mondadori". 427.
- Valtorta, Roberta (a cura di). 2006. *Alterazioni. Le materie della fotografia tra analogico e digitale* (catalogo della mostra), Museo di Fotografia Contemporanea di Cinisello, 8 ottobre 2006 – 4 febbraio 2007. Lupetti.
- Vassallo, Silvana. 2009. *La poetica dell'ibrido di Karin Andersen*. "My Media, Osservatorio di cultura digitale." 22. pp. 7-11.

6. Sitografia

Wikipedia, voce *collage*

<http://it.wikipedia.org/wiki/Collage>

Wikipedia, voce *papier collé*

http://it.wikipedia.org/wiki/Papier_coll%C3%A9

<http://www.repubblica.it/2007/10/sezioni/arte/recensioni/collage-story/collage-story/collage-story.html>

Wikipedia, voce *Max Ernst*

http://it.wikipedia.org/wiki/Max_Ernst

Wikipedia, voce *Robert Rauschenberg*

http://it.wikipedia.org/wiki/Robert_Rauschenberg

Wikipedia, voce *Rayografia*

<http://it.wikipedia.org/wiki/Rayografia>

Wikipedia, voce *Just What Is It Makes Today's Homes So Different, So Appealing*

http://en.wikipedia.org/wiki/Just_What_Is_It_that_Makes_Today%27s_Homes_So_Different,_So_Appealing%3F

Wikipedia, voce *collage* (English version)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Collage>

Flickr

www.flickr.com

Photofunia

www.photofunia.com

DeviantART

www.deviantart.com

Arte.go, voce *webcollage*

<http://www.arte.go.it/mostre/webcollage/index.htm>

Flickr, voce *Javier Piragauta's photostream*

<http://www.flickr.com/photos/12093421@N07>

Flickr, voce *Angelique Brunas's photostream*

<http://www.flickr.com/photos/liek/2496841366>

Arte.go, voce *G.Deno. Web Collage Art: B-Movies*

<http://www.arte.go.it/mostre/webcollage/bmovies/index.htm>

Tafter, voce *Poetiche dell'ibrido*

<http://www.tafter.it/2006/05/03/poetiche-dell-ibrido/>

Sito artista *Daniel Lee*

<http://www.daniellee.com/>

Cameraobscura, voce *Le città immaginarie di Giacomo Costa*

<http://cameraobscura.busdraghi.net/it/2008/citta-giacomo-costa/>

Repubblica.it, voce *Le foto di Giacomo Costa, un incubo metropolitano*

<http://firenze.repubblica.it/dettaglio/le-foto-di-giacomo-costa-un-incubo-metropolitano/1621449>

Wikipedia, voce *Giacomo Costa*

http://it.wikipedia.org/wiki/Giacomo_Costa_%28artista%29

Sito artista *Wim Delvoye*

<http://www.wimdelvoye.be/>

Sito artista *Andreas Gefeller*

<http://www.andreasgefeller.com/>

Stile Arte, voce *Le sorgenti del Pop*, intervista di Chiara Bertoldi

<http://www.stilearte.it/articolo.asp?IDart=970>

Impulse Adventure, voce *JPEGsnoop*

<http://impulseadventure.com/photo/jpeg-snoop.html>

Photoshop Disasters

<http://www.psdisasters.com>

Wikipedia, voce *Raw* (fotografia)

http://it.wikipedia.org/wiki/Raw_%28fotografia%29

Sito artista *Maggie Taylor*

<http://www.maggietaylor.com/>

Sito artista *Loretta Lux*

<http://lorettalux.de/>

Sito artista *Karin Andersen*

<http://karinandersen.com/>

Sito artista *Giacomo Costa*

<http://giacomocosta.com/>

The evolution of Daniel Lee, articolo di James A. Cotter, Photo Insider, 2002

http://www.daniellee.com/Photo_In.htm

Adobe Ufficio Stampa, voce *Adobe presenta Photoshop CS4 e Photoshop CS4 Extended*

http://www.adobe.com/it/aboutadobe/pressroom/pr/sep2008/6_Photoshop_CS4.pdf

Adobe Ufficio Stampa, voce *Adobe annuncia Photoshop.com Mobile per iPhone*

http://press.adobe.com/cgi-bin/pr.cgi?show=content;rel_id=414

Adobe Ufficio Stampa, voce *Adobe lancia Photoshop CS5 e Photoshop CS5 Extended*

http://press.adobe.com/cgi-bin/pr.cgi?show=content;rel_id=587

Photoshop.com

<http://www.photoshop.com/>

Wikipedia, voce *Adobe Photoshop*

http://it.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

Interno 3, tesina Schiesaro Giada

<http://www.interno3.org/hof/giada%20schiesaro.pdf>