



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale
in Economia e
Gestione delle Arti e
delle Attività Culturali

Tesi di Laurea

Madama

Creazione e fruizione di una
piattaforma artistica

Relatore

Ch. Prof. Walter Quattrociochi

Laureanda

Maddalena Rainaldi
Matricola 871966

Anno Accademico

2018 / 2019

Indice	
Introduzione.....	3
Capitolo 1. Le piattaforme artistiche.....	5
1.1 La fruizione dell'arte nelle piattaforme.....	6
1.2 La digitalizzazione dell'arte.....	7
Capitolo 2. Indagine.....	11
2.1 La capacità dell'Information Design.....	13
2.2 La conoscenza delle piattaforme artistiche.....	15
2.3 L'interesse verso la piattaforma artistica Madama.....	17
Capitolo 3. La creazione della piattaforma.....	21
3.1 Le prime fasi.....	21
3.2 La realizzazione.....	26
3.3 La creazione delle pagine.....	32
3.3.1 <i>Pittura</i>	35
3.3.2 <i>Fotografia</i>	39
3.3.3 <i>Ceramica</i>	43
3.3.4 <i>Stampa su incisione</i>	48
Conclusioni.....	55
Bibliografia.....	57
Sitografia.....	57
Indice delle illustrazioni nel testo.....	61

Introduzione

Al giorno d'oggi è sempre più facile incontrare l'arte in rete. Questo poiché ci troviamo all'interno di una generazione sempre più esperta di tecnologia. In questi anni si è sempre più diffusa l'idea basata sulla coesistenza necessaria tra l'uomo e la tecnologia. Successivamente all'avvento di Internet e, soprattutto durante gli ultimi decenni, ci siamo trovati, infatti, di fronte ad una rivoluzione tecnologica senza precedenti che ha comportato anche dei cambiamenti importanti negli aspetti socio-culturali. Con il passare degli anni, anche il mondo artistico si è trovato costretto a stare al passo con i tempi, tanto che negli anni '90 sono iniziate le prime sperimentazioni di arte in rete. Queste prendono il nome di "net art". Come si può ben intuire dal nome stesso, questa utilizza Internet come *medium* e, inoltre, ne celebra le capacità di connessione che rendono più semplici i rapporti relazionali tra un individuo e l'arte. Proprio per questioni di facilitazione oggi musei, gallerie, artisti etc. si trovano a dover porre la propria arte online, creando appositi siti web in cui trovare un'arte virtuale.

In connessione a questa esigenza ho voluto creare una piattaforma online che condividesse il lavoro di artisti giovani e talentuosi. La piattaforma è stata denominata Madama e la tesi va ad analizzare il lavoro effettuato per la creazione di questo sito web. L'obiettivo del mio progetto è stato appunto quello di creare questa piattaforma online, esclusivamente destinata ad artisti emergenti, i cui lavori fanno parte di diversi ambiti artistici, quali la pittura, la fotografia, la ceramica e la stampa su incisione. L'idea di scegliere sia ambiti conosciuti che inusuali è dovuta al desiderio di rendere il sito web ancora più innovativo ed interessante. Per ognuna delle quattro categorie presenti è stato individuato un artista da cui è stata selezionata un'opera. La peculiarità della mia piattaforma consiste nel fornire una spiegazione non convenzionale delle opere presenti. Queste difatti vengono spiegate attraverso l'utilizzo di un linguaggio denominato Information Design, cioè, un modo di fornire informazioni che favorisce una comprensione efficace ed efficiente del messaggio, attraverso un disegno ed una legenda come mezzo esplicativo dello stesso disegno.

Nello specifico, la tesi racconterà tutti i passaggi che ho dovuto affrontare per arrivare al prodotto finale. Il primo capitolo contiene un'introduzione generale sui vari tipi di piattaforme artistiche esistenti al momento e va ad analizzare come lavora la fruizione in caso di arte online e soprattutto spiega il principio di digitalizzazione dell'arte.

Il secondo capitolo invece si concentra nell'esplicazione dei risultati ottenuti da un sondaggio conoscitivo per capire i gusti e le preferenze del pubblico nei riguardi della piattaforma e dell'Information Design.

Il capitolo tre si occupa di spiegare esaurientemente le fasi che hanno portato alla concreta creazione della piattaforma online. Si impegna inoltre ad esporre tutte le varie sperimentazioni che hanno portato al prodotto finito. Questo soprattutto per quanto concerne le scelte riguardo il nome, la piattaforma da utilizzare, la creazione del logo e delle pagine presenti nel sito web. Infine, la tesi si conclude con le valutazioni degli artisti e del pubblico ed anche con alcune considerazioni finali sul progetto.

Capitolo 1. Le piattaforme artistiche

Una piattaforma, nel linguaggio informatico, è un «sistema operativo ed eventuale altro software di base per cui un programma applicativo è progettato»¹.

Nella specificità dell'ambito artistico e culturale, si trovano quelle che vengono denominate piattaforme artistiche. Queste sono siti web che contengono al loro interno risorse digitali appartenenti ad un ambito artistico e culturale. Ne esistono diversi tipi che, a loro volta, presentano diversi scopi in base alla motivazione per la quale sono state ideate. Ad esempio, una delle differenti tipologie che si possono incontrare sono i musei virtuali:

In generale per museo virtuale si intende una collezione di risorse digitali di ambito artistico-culturale, accessibile mediante strumenti telematici. [...] un museo virtuale può essere costituito dalla digitalizzazione di quadri, disegni, diagrammi, fotografie, video, siti archeologici, ambienti architettonici [...]².

Tuttavia, navigando online sul web, ognuno di noi può difatti entrare in contatto con altre piattaforme oltre ai suddetti musei virtuali, come siti web di artisti, o siti web di gallerie, oppure siti web di aste etc. La definizione sopracitata, si potrebbe dire, comprende la generale intenzione di tutte le piattaforme di tipo artistico. Nonostante ciò, si afferma l'esistenza di differenti tipologie.

Per fornire degli esempi, mi trovo a citare ArsValue.com. ArsValue è una piattaforma che fornisce consulenza per gli investimenti nel mondo dell'arte. Nasce difatti dalla volontà di alcuni professionisti operanti sia nel campo della finanza che in quello dell'arte. Nello specifico, questa piattaforma, che opera sul mercato dell'arte in Italia, si occupa di fornire una base dati contenente risultati di aste italiane.

Ancora, introduco come secondo esempio anche Artantide.com, marketplace specializzato in arte contemporanea. Si tratta di un vero e proprio mercato online di opere facenti parte dell'arte ritenuta contemporanea, una sorta di negozio nel web in cui si può effettuare l'iscrizione e vendere le opere possedute, comprarne di altre o partecipare ad aste.

Infine, voglio citare un ultimo sito che si chiama ArtFacts.net. Questo ha come missione quella di essere un guida fidata per il mondo dell'arte. Nella piattaforma si

¹ Da Il Corriere della Sera (o.l.), Piattaforma, Dizionario della Lingua Italiana, il Sabatini Coletti

² Da L'arte nel Web, Il concetto di museo virtuale, nel sito IFG Urbino

trovano informazioni su tutto ciò che avviene riguardo il mercato dell'arte principale, come le mostre più importanti, gli artisti più famosi etc.

Tutte queste variabili di siti web culturali nascono per rispondere ad un'esigenza comune, ovvero, la fruibilità semplificata delle arti. Attraverso la rappresentazione digitale, si ha la possibilità di entrare in contatto con l'arte in qualsiasi momento si senta la necessità.

Nonostante questo contatto non si concretizzi fisicamente, nel senso usuale del termine, queste piattaforme danno l'opportunità, a chiunque lo desideri, di cercare e, conseguentemente vedere, l'opera d'arte che desiderano. Di conseguenza le piattaforme artistiche presentano una grande valenza interattiva, in quanto consentono, dapprima l'esposizione e, successivamente, la fruizione dei contenuti digitali presenti in esse. In questo senso, parliamo di fruizione digitale delle arti.

1.1 La fruizione dell'arte nelle piattaforme

La fruizione in ambito artistico ha delle peculiarità che altri ambiti non presentano. Innanzitutto, per capire a cosa mi riferisco, si parte dalla definizione di questo concetto:

Fruizione s.f. [dal lat. Tardo *fruitio* – *onis*, der. Di *frui* «godere»]. – Disponibilità e godimento di un bene, di una facoltà [...]. Più genericamente con significato più recente [...], uso, consumo [...], o possibilità di accesso e di partecipazione ai beni della cultura e dell'arte, nelle loro varie realizzazioni e manifestazioni [...]³.

Il principio classico di fruizione dell'arte va a comprendere sia l'opera che il soggetto che vive la stessa in una relazione *two sided*⁴. Quando ci si riferisce al concetto di fruizione tipico, ci rifacciamo a quello Benjaminiano del valore auratico dell'esperienza che presuppone una relazione fisica tra l'oggetto e il soggetto. Questo concetto riprende a sua volta a quello del cosiddetto *White Cube*⁵, che comprende sia l'architettonico, che l'artistico, che la psicologia umana. Questa fruizione non risulta sempre uguale. Infatti, bisognerebbe modificarla in base al tipo di arte che ci troviamo a fronteggiare. Da un lato, ad esempio, possiamo trovarci di fronte ad arte antica, che ha

³ Da Treccani (o.l.), Fruizione, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti, Istituto Giovanni Treccani

⁴ Dall'inglese letteralmente "fronte-retro". Riguarda il fatto che l'opera e il soggetto che ne entra in contatto formano una sorta di relazione sentimentale.

⁵ Il *White Cube* era una sorta di contenitore ermetico che preservava le opere al suo interno per l'eternità, rendendole immuni ai cambiamenti esterni e alle diverse caratteristiche del tempo.

necessariamente bisogno di un determinato tipo di fruizione, con regole ferree e ben precise al fine di non portare ad un danneggiamento dell'opera. Dall'altro, ci possiamo trovare nel dover decidere come far fruire, in modo corretto, delle opere di arte contemporanea che, come ben è risaputo, molte volte sono interattive o presentano delle particolarità fruibili non indifferenti. Dunque, colui che si trova davanti alla scelta di come esporre e far fruire le opere dovrà tenere in considerazione questi aspetti.

Le piattaforme online di arte però non presentano nessuno di questi problemi, in quanto l'osservatore non ha alcuna possibilità di entrare in diretto contatto con le opere che si trova di fronte, quindi, non si ha possibilità di poter danneggiare le opere o di capire quale è il modo migliore di far fruire certe arti rispetto ad altre. Certo anche la fruizione digitale presenta delle incognite e dei problemi di cui bisogna rendere conto, ma, non si avvicina alle problematiche che comporta una fruizione fisica del bene. Ne presenta infatti di altre, molto distinte, derivanti dalla sua natura astratta.

La fruizione digitalizzata, si può affermare che nasce con l'avvento della *video art* negli anni '50, ovvero una tecnica che utilizza il video come forma espressiva creativa. Con la nuova esperienza il mondo dell'arte è stato capace di ampliare la visione artistica, portando delle innovazioni mai viste in precedenza, soprattutto per quanto concerne il rapporto con il pubblico. Tanto è vero ciò, che si è arrivati a pensare che la tecnica della video arte potesse portare ad una sorta di democratizzazione dell'arte stessa. Successiva alla video arte incontriamo la *net art*, quell'arte pensata sin dal principio per essere posta in digitale, antenata della moderna digitalizzazione dell'arte.

1.2 La digitalizzazione dell'arte

La fruizione digitale porta inevitabilmente a quello che viene chiamato "Principio di digitalizzazione dell'arte". Questo principio conduce ad una nuova concezione di fruizione dell'arte che utilizza il computer come medium tra lo spettatore e l'opera. Lo schermo del computer funge dunque «da oggetto meta-mediale, ovvero da oggetto che incarna sé stesso ad un nuovo livello di mediazione»⁶. La digitalizzazione dell'arte però, comporta una conoscenza del lavoro degli artisti e, allo stesso tempo, annulla il ruolo di comunicatore del *white cube* di cui ho parlato in precedenza.

Pertanto, ciò porta a dei problemi fondamentali legati alla dimensione spazio-temporale. In primo luogo, abbatte la dimensione temporale della fruizione dell'opera

⁶ Da A. Violante (o.l.), *La fruizione nel Sistema dell'Arte Contemporanea*, Flux, Febbraio 2013

dato che il lavoro si trova online e allora il fruitore può decidere di ammirarlo quando più lo aggrada. Ha infatti un tempo potenzialmente illimitato durante il quale si trova ad essere il decisore assoluto del suo momento senza avere tempi prestabiliti, come ad esempio gli orari di un museo o di una mostra.

In secondo luogo le opere d'arte, soprattutto per quanto concerne l'arte contemporanea, sono di solito pensate per determinati luoghi, così da adattarsi perfettamente allo spazio circostante, di modo che allo spettatore arrivi forte e chiaro il messaggio che l'artista vuole mandare. Con la digitalizzazione delle opere questo aspetto si perde completamente. I lavori degli artisti in questo senso diventano incomprensibili. Nonostante si possa aver studiato ed analizzato un'opera e, quindi sapere esattamente il messaggio che intende mandare, questa, se non si trova nel contesto di appartenenza, perderà inevitabilmente di significato.

Quindi, ci troviamo davanti ad un nuovo tipo di interazione con le opere. L'interazione in questo caso avviene attraverso uno scambio con la tastiera del proprio PC che, negativamente parlando, cancella ogni possibilità di entrare in contatto e interagire con l'opera. Seguendo una nota più positiva invece, l'arte digitalizzata consente a chiunque di poterne fruire. Inoltre, può eliminare quella che in economia viene chiamata asimmetria informativa⁷. Ciò sta a significare che non tutti posseggono lo stesso tipo di informazione e, soprattutto per quanto riguarda il mondo della cultura, questo fa sì che parte della popolazione non si avvicini all'ambiente in questione. Per motivare infatti un soggetto ad entrare nel mondo artistico-culturale, è necessario che detto soggetto sia già interessato all'arte e alla cultura. Al contrario, la fruizione dell'arte digitale, essendo più semplice e immediata, potrebbe permettere di far avvicinare al mondo dell'arte persone che non vi erano mai entrate in relazione più di tanto e, conseguentemente, ciò aiuterebbe a far conoscere gli artisti e le loro opere. Inoltre, questo tipo di fruizione dà la possibilità di "archiviare" ogni testimonianza. Pensando, ad esempio, alle performance, queste non potrebbero essere visualizzate nuovamente se il loro video non si potesse collocare in un qualche contenitore digitale. Invece con i nuovi mezzi fruitivi ciò è possibile. Allora si ha l'occasione di gustarsi la performance quante volte vogliamo senza che se ne perdano le tracce.

⁷ In economia si presenta un'informazione asimmetrica quando l'informazione non è distribuita in modo uniforme. Infatti, alcune imprese o individui possiedono maggiori informazioni rispetto ad altri.

Perciò, come si può ben notare, la fruizione digitalizzata dell'arte può comportare aspetti negativi tanto quanto aspetti positivi. Probabilmente alcuni pensano che l'arte debba essere fruita solo alla vecchia maniera, cioè fisica, mentre altri, contrariamente, considerano la digitalizzazione come un passo in avanti importante e decisamente apprezzabile. Le preferenze, credo, dipendono dai punti di vista.

Capitolo 2. Indagine

Al fine di conoscere e analizzare le preferenze del potenziale pubblico sul progetto di tesi ho pensato e stilato delle domande specifiche relative alla piattaforma che intendevo creare. Le domande vanno ad esaminare sia la conoscenza delle persone su questioni come l'Information Design e le piattaforme artistiche, sia le varie preferenze.

In riguardo ai dati derivanti dai risultati del sondaggio conoscitivo sulle preferenze del pubblico, ho deciso di collocarli ordinatamente in alcuni grafici per esporre in modo trasparente la tendenza. Per farlo ho seguito le linee guida sulla Data Visualization presentate dalla *partnership* tra Accurat⁸ e IBM⁹. Le due aziende hanno infatti creato la prima IBM Data Visualization Design Language. Nel 2016 il responsabile del dipartimento di design di IBM ha deciso di contattare Accurat al fine di iniziare una collaborazione per creare un sistema di visualizzazione di dati, così da finalizzare la Design Language della prima azienda. Il lavoro si è concretizzato nella stesura di linee guida per la creazione di grafici in base alle proprie necessità. Queste riguardano la scelta del giusto tipo di *chart*, la scelta dei colori in base al contesto etc., così da evitare errori.

Torniamo ora alle domande poste nel questionario. Come prima cosa ho deciso di chiedere al pubblico, che intendeva rispondere al sondaggio, se fosse uno studente o meno e, se si fosse trattato di studenti, a quale corso di studi erano iscritti. Ho voluto fare questa domanda in quanto ero convinta che determinate informazioni potessero essere più conosciute da studenti invece che da non studenti, dal momento che i primi passano generalmente le giornate in compagnia di altri studiosi e, quindi, hanno più facilità ad entrare in contatto con informazioni che anche si distanziano dal loro campo di studi.

⁸ Fondata dalla designer Giorgia Lupi, Accurat è un'azienda che si occupa di Data Visualization, design e ricerca. Il loro lavoro consiste nel collaborare con altre aziende per trasformare i dati in software e far provare meravigliose esperienze digitali.

⁹ International Business Machines Corporation (IBM), è un'azienda che si occupa di informatica con base negli USA. IBM si occupa di produrre e poi vendere sia hardware che software che servizi informatici in genere.

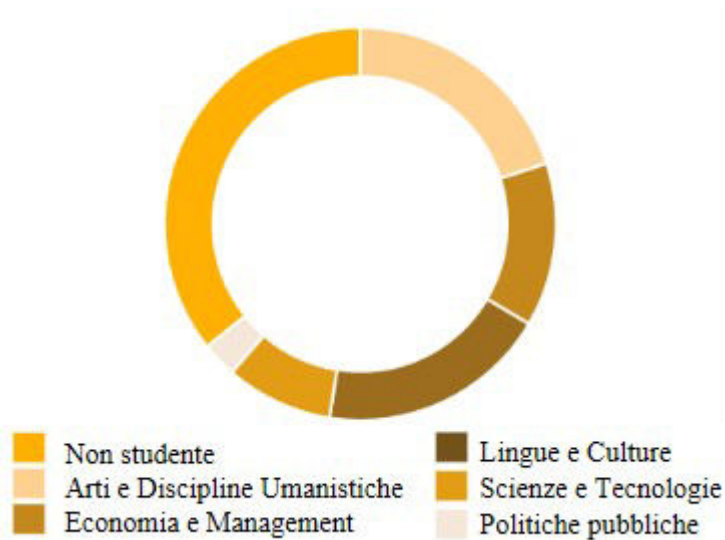


Grafico 1: occupazione del pubblico

Nello scegliere le domande giuste da porre sono andata a delineare tre macro aree di intervento. Ma, *in primis*, ho sentito la necessità di comprendere se l'Information Design fosse o meno conoscenza comune. Dall'indagine è risultato che questo tipo di linguaggio innovativo non è affatto conosciuto dalla maggioranza:

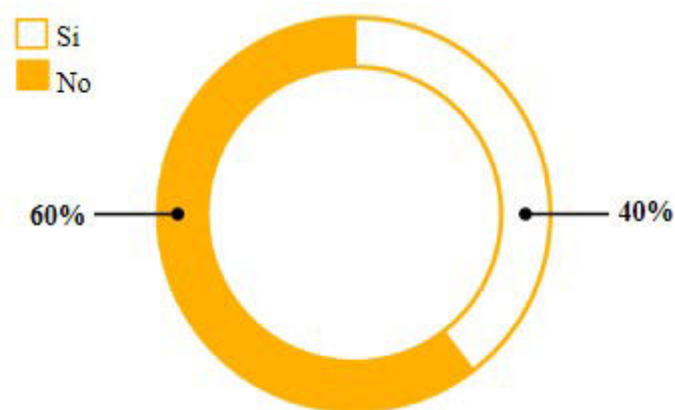


Grafico 2: Conoscenza dell'Information Design

Come si può ben notare dal grafico in alto, il linguaggio dell'Information Design è conosciuto solo dal 40% delle persone che hanno risposto al questionario, mentre il 60% di queste non ne ha nemmeno mai sentito parlare.

2.1 La capacità dell'Information Design

Ritorniamo ora alle aree di analisi. In primo luogo, ho indagato sulla capacità attrattiva del nuovo linguaggio e sulla sua relativa facilità o difficoltà di recepimento. Questo, ovviamente, per quanto concerne il 40% delle persone che è a conoscenza dell'esistenza dell'Information Design.

Ho inizialmente costruito una scala numerica con un intervallo di numeri da 1 a 10 e ho dato un significato ad ogni numero riprendendo l'idea della scala numerica del matematico Thomas L. Saaty¹⁰. Il matematico ideò una scala numerica nota con il nome di Scala di Saaty. Questa scala è composta da diversi numeri che vanno da 1 a 9. Qui i numeri dispari vengono considerati i principali criteri di preferenza e, infatti, ogni numero dispari ha un suo valore, che va dall'uguale importanza, alla moderata, alla forte, alla molto forte fino all'estrema. I numeri pari che si trovano tra 1 e 9 invece vengono considerati criteri intermedi.

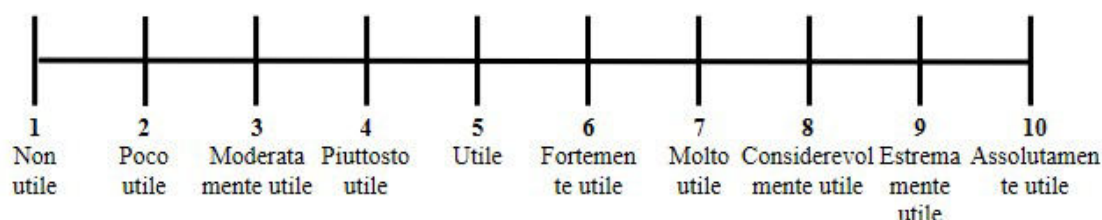


Figura 1: Scala numerica utilizzata

Dunque, dopo aver costruito questa scala numerica, sono andata ad osservare i risultati delle domande facenti parte della prima macro area. Allo scorgere le risposte, ho notato che, alla domanda sul potenziale attrattivo dell'Information Design e, quindi

¹⁰ Thomas L. Saaty fu un matematico iraniano che, negli anni '70 del '900, sviluppò una tecnica di risoluzione di decisioni chiamata Analytic Hierarchy Process (AHP). Questo processo consiste nel confrontare a coppie le varie alternative presenti al fine di arrivare ad una soluzione. Le alternative però vengono confrontate sulla base di alcuni criteri, così da avere infine una sequenza ordinata delle preferenze.

sulla sua utilità, le risposte erano molto soddisfacenti. Il grafico a barre riportato sotto risponde a questa domanda:

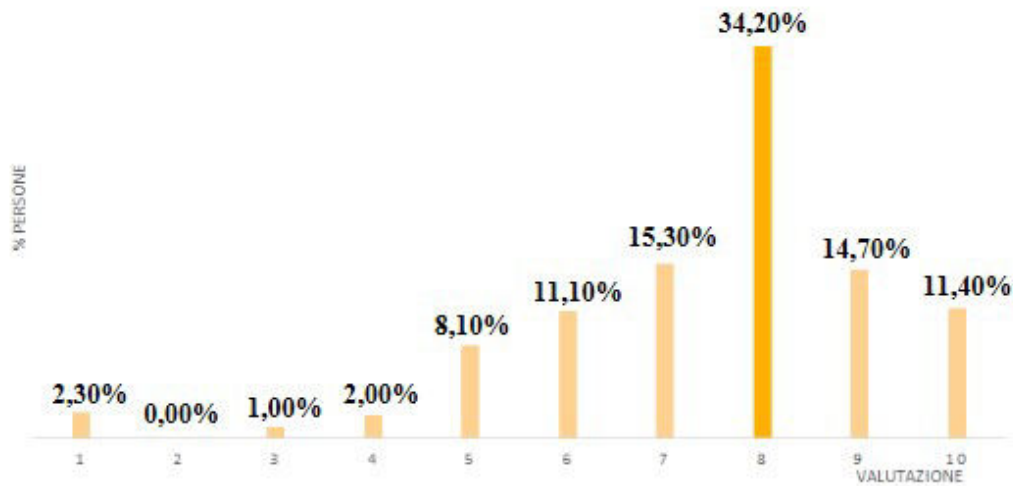


Grafico 3: Utilità dell'Information Design all'interno di una piattaforma

Come si evince dal grafico, la maggior parte delle persone ha dato un giudizio pari a 8/10 sull'utilità del nuovo linguaggio, quando le era stato chiesto di segnare, in una scala da 1 a 10, quanto ritenessero utile e attrattivo il linguaggio visivo. Perciò, si vede come il 34,20% del pubblico pensi che l'Information Design abbia una utilità considerevole. Lo scopo della questione era, infatti, quello di capire quanto le persone apprezzassero il linguaggio visivo e, di conseguenza, quanto ritenessero utile, attrattiva e innovativa una piattaforma che presentasse quel tipo di linguaggio al suo interno.

Ho poi deciso di porre un'altra domanda relativa a quest'area di analisi. Stavolta l'argomento riguardava la facilità o difficoltà di recepimento dell'Information Design. Anche qui le conclusioni sono state molto positive, in quanto il 66% ritiene che sia un linguaggio facile da percepire.

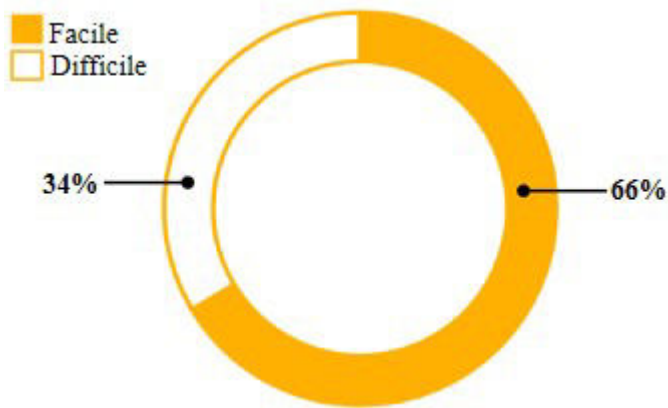


Grafico 4: Difficoltà di recepimento dell'Information Design

Si può ben notare come solo la minoranza, pari al 34%, ritiene che si tratti di un linguaggio visivo difficile da capire. Dunque, anche dopo queste due sole domande, sono propensa a ritenere che, dal punto di vista della descrizione delle opere, la mia piattaforma abbia modo di attrarre il pubblico, essendo l'Information Design sia un linguaggio attrattivo e utile, sia semplice.

2.2 La conoscenza delle piattaforme artistiche

Passiamo ora alla seconda macro area di analisi. Qui, ho voluto concentrare le domande riguardanti la piattaforma come entità separata dal resto. L'area in questo caso riguarda la conoscenza e l'utilità di una piattaforma creata appositamente per artisti emergenti. Le domande vertono sulla questione dell'utilità di questo tipo di siti web tanto per gli artisti interessati, quanto per gli enti culturali¹¹.

In primo luogo, ho posto al pubblico una domanda, ovvero: hai mai sentito parlare di piattaforme per artisti emergenti? Chiaramente speravo che la maggioranza non ne avesse mai sentito parlare, proprio per consolidare la mia idea di stare facendo qualcosa di innovativo.

¹¹ Per enti culturali intendo tutti quegli enti, soprattutto privati, che si occupano di arte e cultura, come ad esempio le gallerie d'arte. Questo termine però può comprendere anche un soggetto singolo, come i collezionisti che vanno costantemente alla ricerca di opere d'arte. Insomma, attiene a tutto ciò che comporterebbe una compravendita delle opere degli artisti presenti nella piattaforma.

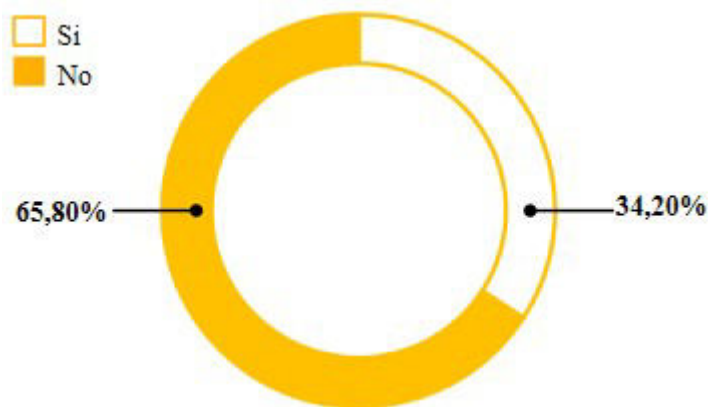


Grafico 5: Conoscenza di piattaforme per artisti emergenti

Il 65,80% delle persone non ha alcuna conoscenza riguardo l'esistenza di piattaforme per artisti emergenti. Difatti, io stessa ho potuto constatare che effettivamente non esistono, o meglio esistono, ma non con l'accezione che gli può venire data. In realtà, soprattutto negli ultimi tempi, sono state sviluppate delle piattaforme per artisti non conosciuti. La maggior parte di queste è caratterizzata da iscrizioni da parte delle persone desiderose di essere considerate artisti. Infatti, secondo questi siti, chiunque ha la possibilità di iscriversi gratuitamente e inserire i propri lavori artistici. Ora, la questione sta proprio qui. Nonostante non ci sia nulla di male a considerarsi artisti anche se non lo si è e avere la possibilità, per di più gratuita, di mostrare i propri lavori, io ritengo che gli artisti emergenti siano un'altra questione. Personalmente, penso che per artisti emergenti si debbano considerare tutte quelle persone creative che, avendo studiato oppure no, sono in grado di creare qualcosa che possa essere definita arte, ma che, per svariate ragioni, ancora non sono riusciti a farsi conoscere dal grande pubblico. Allora, il risultato ottenuto credo che si avvicini al mio pensiero e fa sì che la mia piattaforma possa davvero essere qualcosa che non era mai esistito.

In secondo luogo, ho chiesto alle persone di dichiarare se il tipo di piattaforma che volevo creare fosse vantaggiosa dapprima per gli artisti interessati e poi per gli enti culturali. Per farlo ho utilizzato di nuovo il metodo della scala numerica spiegata precedentemente.

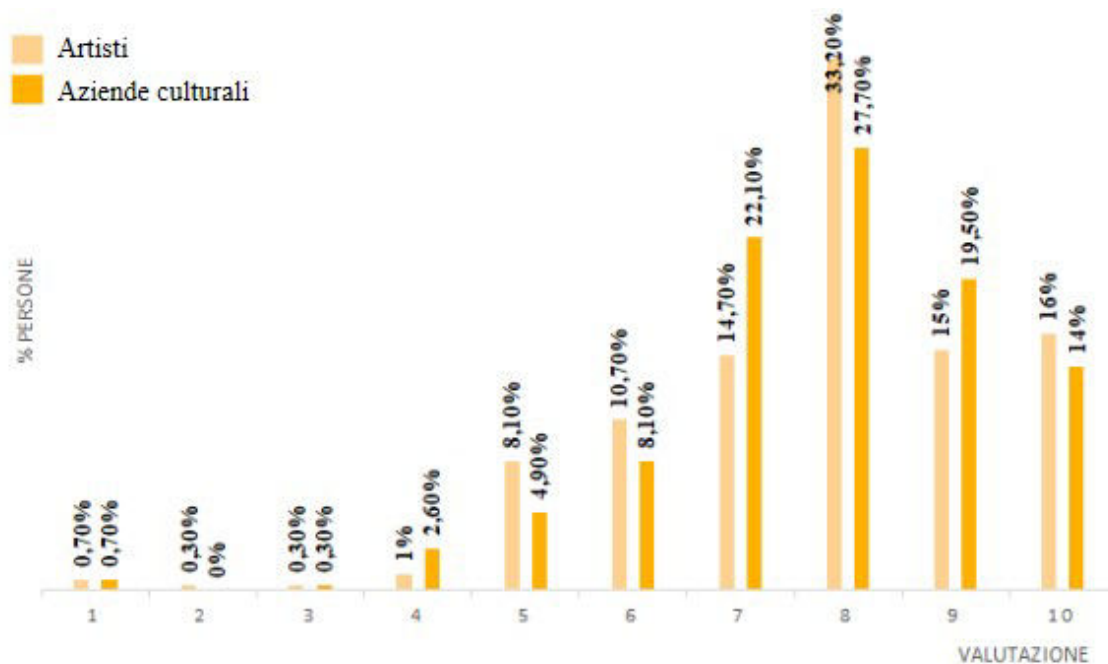


Grafico 6: Utilità della piattaforma per artisti e aziende culturali

Il grafico mostra come, anche su questa domanda, il pubblico ritiene che la piattaforma sia considerevolmente utile per entrambe le parti, in particolar modo per gli artisti. Per questo, il 33,20% ha dato giudizio 8/10 nei riguardi degli artisti e il 27,70% ha sempre ritenuto il giudizio da 8 per gli interessi delle aziende culturali. In generale, è notevole come i giudizi più alti si riferiscano ai punti 8, 9 e 10 della scala a cui corrisponde una considerevole, estrema e assoluta utilità della piattaforma.

2.3 L'interesse verso la piattaforma artistica Madama

Adesso, siamo arrivati alla terza ed ultima macro area di analisi. Quest'area fa esplicito riferimento alla mia piattaforma, analizzando essa stessa solo ed esclusivamente il sito di mia creazione. Anche qui, come precedentemente già avvenuto, per avere delle risposte abbastanza specifiche ed esauritive, mi sono ritrovata ad utilizzare la scala delle utilità.

A questo settore corrispondono due domande molto specifiche. La prima domanda chiede quanto, secondo la loro opinione personale, possa essere attraente la piattaforma nei confronti di possibili acquirenti, se viene considerato il fatto di trovare, oltre agli artisti poco conosciuti, anche le stesse opere descritte con l'Information Design. Dunque pone nella stessa domanda le due questioni di fondamentale importanza per il progetto.

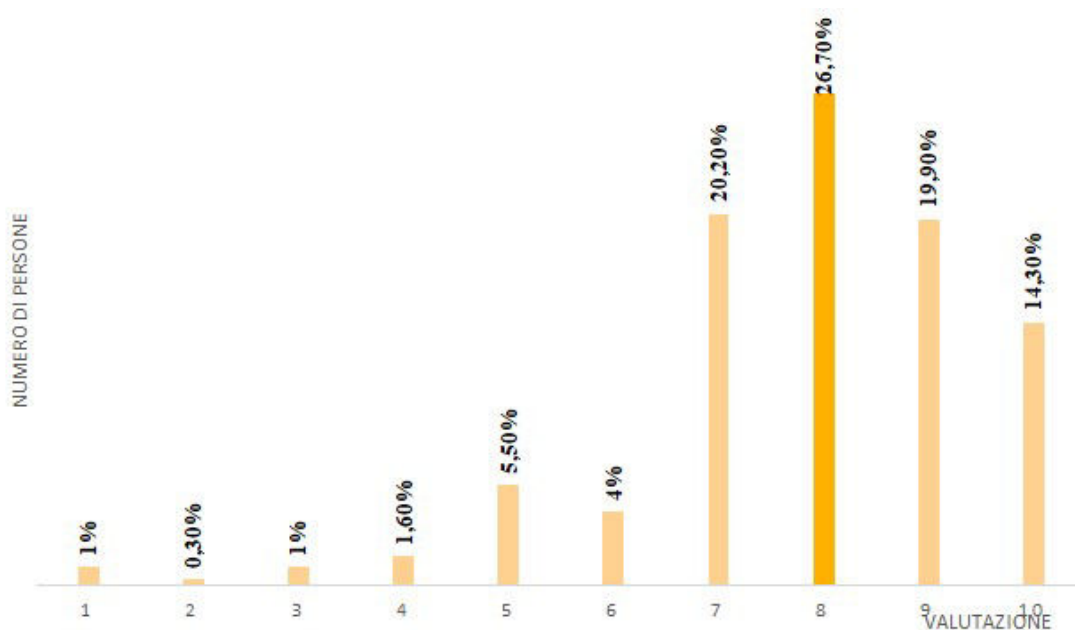


Grafico 7: Capacità attrattiva dell'Information Design nei confronti di possibili acquirenti

I risultati ottenuti con questa domanda, si avvicinano a quelli delle domande poste in precedenza. Anche qui, la colonna più alta corrisponde alla valutazione pari a 8. Perciò, posso affermare che il 26,10% ritiene che sia considerevolmente attrattiva nei confronti di potenziali compratori.

Infine, a conclusione del sondaggio, ho voluto porre quella che, a mio parere, risultava essere la domanda più importante di tutte, ovvero quanto le persone ritenessero interessante una piattaforma artistica che intendeva spiegare le opere dei suoi artisti attraverso l'Information Design. A primo avviso, sembra che questa assomigli alla domanda precedente. Però, nonostante si avvicini molto al significato dell'altra domanda, questa è, secondo la mia opinione, ancora più fondamentale. Ciò poiché, non solo si riferisce a possibili acquirenti, ma comprende in sé tutti, da artisti ad estranei al mondo dell'arte, da acquirenti a semplici visitatori, da organizzatori di eventi a collezionisti, da potenziali sponsor a filantropi etc.

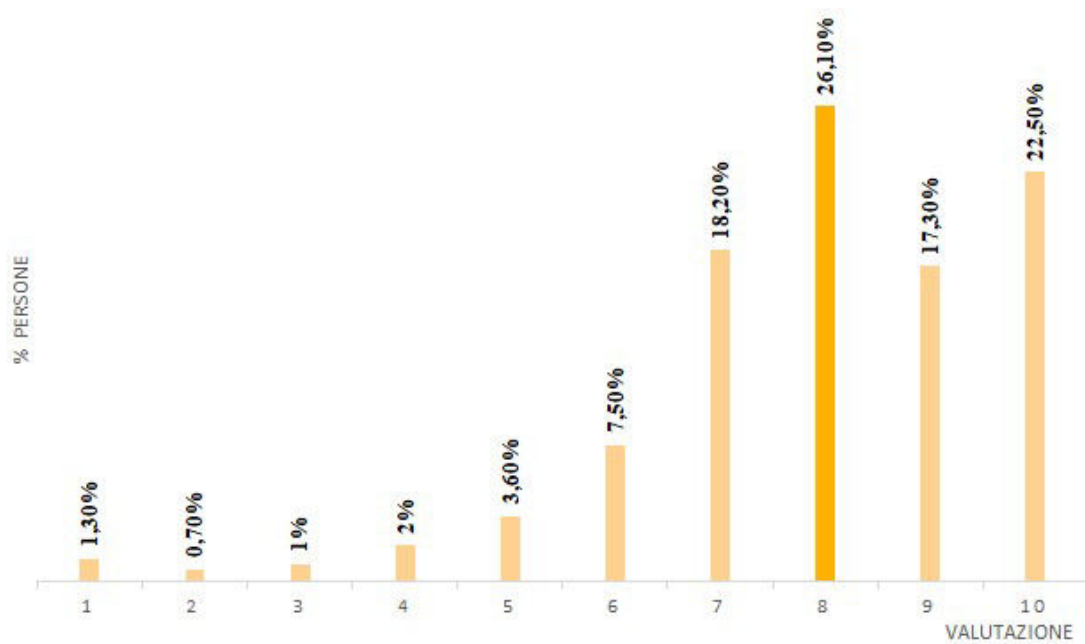


Grafico 8: Interesse verso una piattaforma artistica che utilizza l'Information Design

Il grafico esibisce chiaramente come, ugualmente alle altre domande, il valore maggiore, uguale al 26,10%, corrisponde a 8, ovvero considerevolmente interessante. Si nota però, come anche la colonna equivalente a 10, comprendente il 22,50% del pubblico, sia tra le più alte in termini di percentuale. Questo ultimo dato espone come Madama abbia il potenziale per diventare una piattaforma assolutamente interessante.

Capitolo 3: La creazione della piattaforma

Successivamente al sondaggio conoscitivo per capire i gusti del pubblico, ho iniziato a porre l'attenzione su altri aspetti e altre problematiche. Il capitolo le andrà a spiegare approfonditamente, andando a descrivere tutti i passaggi che hanno portato alla creazione del prodotto finale, partendo dalle scelte riguardo il nome del sito web, il tipo di piattaforma da utilizzare, la creazione del logo e la creazione delle pagine presenti nella piattaforma.

3.1 Le prime fasi

Questa parte del capitolo va a spiegare esaurientemente le fasi comprendenti la scelta del nome, per poi spostarsi a quella sul tipo di piattaforma da utilizzare e infine alla realizzazione del logo della piattaforma.

Il primo *step* che ho dovuto compiere è stato quello di scegliere il nome della piattaforma, che sarebbe diventato anche il dominio/URL del sito. Dunque, ho effettuato un'analisi per cercare un nome valido che potesse esprimere in modo chiaro, ma non banale, la piattaforma e in generale l'arte. Per farlo, oltre alle mie idee personali, mi sono aiutata costruendo anagrammi con parole facenti parte del mondo culturale. Infine, dopo molteplici tentativi ho deciso di chiamare la piattaforma MADAMA, aggiungendo poi al dominio la parola Arte, per dare maggiore chiarezza. La motivazione secondo la quale ho scelto questo nome deriva dal fatto che, personalmente, ritengo l'arte una sorta di signora, una signora che esiste da sempre e che ci permette di esprimerci al meglio e con assoluta libertà. Inoltre ci dà la possibilità di scoprire il passato, di ammirare costantemente opere magnifiche e di essere circondati da manufatti meravigliosi. Per questo motivo, lo scopo è stato quello di far evincere dal nome tutti questi aspetti, senza però che risultasse mediocre, pacchiano, insignificante e soprattutto che non risultasse ambiguo e incomprensibile. Quindi a tutti gli effetti un nome chiaro, comprensibile e soprattutto facile da ricordare.

Si è trattato di una scelta molto difficile, in quanto scegliere il dominio per il sito web, va ad impattare la maniera in cui viene percepito da potenziali visitatori e anche il modo in cui viene considerato dai vari motori di ricerca. In più, il mio scopo è stato quello di comunicare, attraverso il nome, gli argomenti che avrei trattato attraverso la piattaforma e, quindi, volevo che si esplicasse il settore di appartenenza della stessa. Successivamente, mi sono anche dovuta soffermare a pensare quale fosse l'estensione

migliore per l'indirizzo web. Sono andata a selezionare il .com, essendo quest'ultima la più diffusa. L'estensione .com, per di più, ha come vantaggio quello di non essere circoscritta ad un paese specifico, dunque è meno limitante della classica estensione italiana .it. Difatti, quella particolare estensione, insieme a poche altre, viene detta *top level domain*¹².

In secondo luogo, sono andata ad analizzare quale potesse essere il tipo di piattaforma migliore da usare. Per farlo, ho eseguito un'attenta ricerca sul web di articoli e pagine di esperti nel settore, così da rendermi conto quale fosse la piattaforma più adeguata al lavoro che intendevo svolgere. Esaminando gli articoli ho notato come esistessero molte piattaforme disponibili, come WordPress.com, Weebly.com, Wix.com, IMCreator.com etc. Nonostante tutte le alternative presenti fossero molto valide, dopo averle esaminate tutte attentamente, ho deciso di utilizzare una delle piattaforme più conosciute, ovvero WordPress, in quanto ho ritenuto che mi potesse offrire molte possibilità. Questa scelta è dovuta anche al fatto che avevo avuto modo di venire a conoscenza di questa piattaforma in precedenza e, quindi, avevo già un'idea sulla sua funzionalità.

WordPress è la piattaforma web più popolare al mondo contenente circa il 28% dei siti web nel mondo. Si tratta di una piattaforma software e Content Management System (CMS) open source¹³ creata da Matt Mullenweg e pubblicata per la prima volta il 27 Maggio 2003. La piattaforma è stata sviluppata con il linguaggio di scripting PHP¹⁴ e si appoggia al gestore di base dati MySQL¹⁵. Si tratta di un programma che consente la creazione di siti web formati da contenuti di diversa natura e dinamici.

Inizialmente, per la creazione del sito web, mi sono trovata a scegliere un tema, dato che WordPress fa costruire il sito web attraverso la scelta di vari temi che poi vanno a diventare la veste grafica della piattaforma. Dietro la scelta del tema ci sono degli aspetti molto importanti, come la combinazione dei giusti colori, il font giusto, il corretto layout delle pagine, oltre alla scelta riguardo il posizionamento del logo e della

¹² In informatica i Top-Level Domain (TLD), sono i domini di primo livello generici, ovvero quelli più utilizzati da alcune classi di organizzazioni.

¹³ Il termine open source viene usato per indicare i programmi del computer le cui fonti di codici risultano accessibili a tutti.

¹⁴ Il PHP è un linguaggio di scripting interpretato, quindi in grado di realizzare diversi programmi dal suo codice, nato per programmare pagine del web dinamiche.

¹⁵ MySQL è un Relational database management system (RDBMS). Questo è formato da un client (hardware o software), a riga di comando, dunque quando si ha un'interazione testuale tra utente ed elaboratore e un server.

barra di navigazione. Dopo aver sperimentato temi differenti, ho scelto di usare il tema chiamato Twenty Fifteen. La mia decisione è ricaduta su questo tema in quanto si tratta di un tema molto semplice, pulito ed elegante che rispecchia al meglio quello che cercavo per la mia piattaforma:

The annual WordPress theme for 2015 is super-clean, content-focused, and design to bring a little more simplicity to our blogs. Its careful attention to typography, featuring the expertly designed Noto font set in elegant and harmonious margins, makes it beautiful in multiple languages around the world¹⁶.

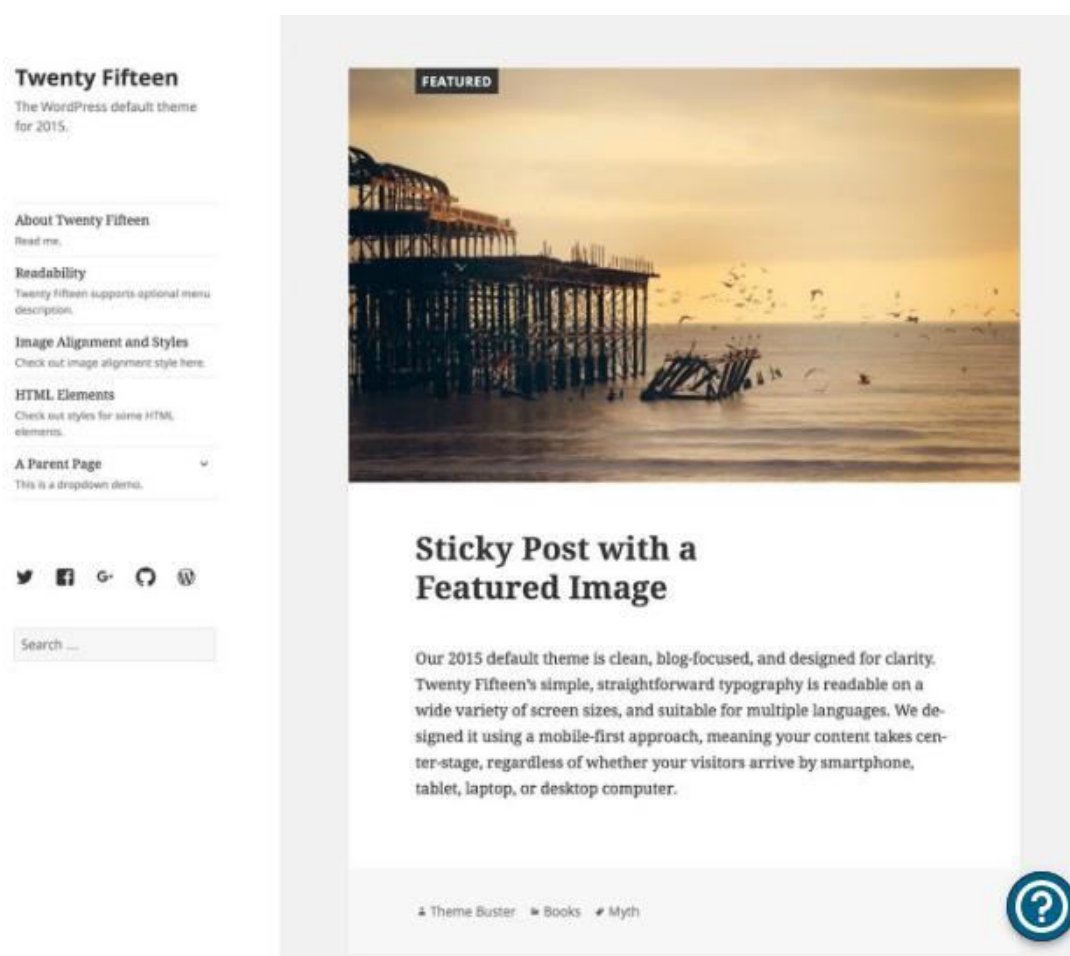


Figura 2: Esempio del tema Twenty Fifteen

Questo *theme* si adatta efficacemente, senza sacrificare il design o l'efficienza, ad apparecchi di tutti i tipi e grandezze, dagli schermi dei computer, agli schermi dei tablet,

¹⁶ Da WordPress, Tema Twenty Fifteen, The WordPress team

fino ad arrivare agli schermi più piccoli degli smartphones. Inoltre, Twenty Fifteen predispone di un menu disegnato per essere facile da poter navigare.

Infine, ho voluto creare il logo della mia piattaforma. Lo scopo era quello di esprimere in modo valido attraverso il logo, sia il nome che la piattaforma. Per la creazione di questo logo sono andata a cercare ispirazione navigando sul web. Avevo in mente di creare un logo semplice, elegante e riconoscibile. Per la realizzazione, mi sono servita di un sito internet che si occupa proprio della creazione di loghi aziendali, il *logo maker* Tailor Brands¹⁷. Questo sito concepisce dei loghi in base alle informazioni che si forniscono e successivamente dà la possibilità di personalizzarli. Attraverso la piattaforma online, sono riuscita a soddisfare le mie esigenze, ottenendo un logo comprensibile e raffinato che, a mio parere, descrive perfettamente la natura del sito.

Il logo è composto da una sorta di cerchio inconcluso e dalla scritta Madama al suo interno. Iniziando dalla scritta, ho voluto utilizzare una tipologia di scrittura che rimandasse alle pennellate di un pennello, così da far emergere ancora una volta l'ambito di appartenenza della piattaforma. Per il colore invece ho scelto di utilizzare un comune nero proprio per rendere il logo il più piacevole possibile e così da non creare difficoltà ottiche.

Il cerchio che gira attorno al nome ho voluto farlo utilizzando le stesse caratteristiche della scritta. Il primo, ha l'aspetto di un cerchio dipinto da un pennello distratto, che cerca di eseguire la pennellata fino a quando non termina il colore. Per questo simbolo però, al contrario del classico nero, sono stata determinata ad utilizzare un colore che risaltasse all'occhio e che definisse lo scopo generale. Infatti, ho scelto di usare il colore oro:

[...] metallo nobile [...] di colore giallo lucente [...]. Considerato fin dall'antichità uno dei metalli più preziosi per la sua inalterabilità, rarità. [...] tutto ciò che è prezioso in senso anche non materiale, o perfetto, ottimo eccellente [...]¹⁸.

¹⁷ Tailor Brands è una piattaforma che aiuta le persone e le aziende a creare il logo giusto, inserendo semplicemente alcune informazioni, come il nome dell'azienda, la categoria di appartenenza e un piccolo riassunto su cosa si occupa il proprio sito web. In base a tutte le informazioni, Tailor Brands propone delle alternative che possono anche essere personalizzate.

¹⁸ Da Treccani (o.l.), Oro, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti, Istituto Giovanni Treccani



Figura 3: Logo di Madama composizione

Penso che lo stile ed i colori richiamino perfettamente lo scopo del sito web. Infatti, credo che il pubblico, vedendo il logo, possa essere invogliato ad entrare nella piattaforma e sono sicura, anche, che si evinca che tutto ciò che si trova all'interno della piattaforma faccia parte del mondo dell'arte.

Dopo aver realizzato anche il logo per la mia piattaforma, sono andata di nuovo ad analizzare i consigli sulla Data Visualization nati dalla collaborazione tra Accurat e IBM. Questo, perché nonostante quelle stesse linee guida siano state appositamente create per la realizzazione di grafici in modo intelligente, ho ritenuto lo stesso che mi potessero essere utili nella creazione della piattaforma. In effetti, sono andata ad analizzare nel dettaglio soprattutto le diverse scale di colori presenti. Come infatti già è stato premesso nei confronti del logo, la mia piattaforma deve dare l'idea di contenere arte e di essere dunque creativa ma di buon gusto. Perciò, ho ritenuto importante affidarmi a consigli maestri nella scelta e, quindi, nell'abbinamento di colori. Dopo aver analizzato tutte le *palette* di colori e i diversi consigli, ho deciso di optare per colori neutri ma importanti come colori principali della piattaforma. Per questo, ho scelto la scala degli ori. Nello specifico, ho preferito il Gold 10, il Gold 20, il Gold 40 e il Gold 60:



Figura 4: Palette dell'oro

3.2 La realizzazione

Dopo le prime fasi di scelta del nome/dominio, del tipo di piattaforma, dei colori e dopo la creazione del logo, ho realizzato in concreto la piattaforma. Per prima cosa ho installato il tema scelto in precedenza, cioè il tema Twenty Fifteen. Successivamente, ho iniziato a configurarlo ed a personalizzarlo in base alle mie esigenze.

Per cominciare ho inserito il logo creato in precedenza, a cui è seguito l'inserimento del nome della piattaforma. Nonostante il nome presente sia lo stesso del logo, ho voluto mettere anche il nome unicamente come ulteriore mezzo esplicativo. Oltre a ciò, ho introdotto anche l'icona del sito, utilizzando sempre il logo. Ho deciso di farlo, in quanto l'icona è la prima cosa che si nota nelle schede del browser, dunque mi sembrava corretto porre come immagine iniziale il simbolo della piattaforma.

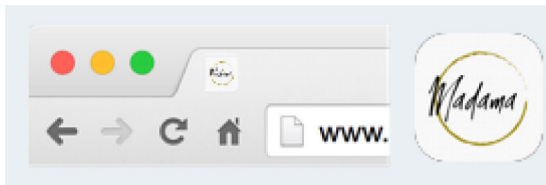


Figura 5: Icona di Madama

Dopo questo passaggio, sono andata a personalizzare i colori e lo sfondo del sito web. Ho optato per lasciare che il colore principale di sfondo fosse il bianco, colore neutro per eccellenza, dato che personalmente ritengo che dia l'idea di qualcosa di ordinato ed elegante e, in più, comporta un bel contrasto con l'oro e il nero del logo. Poi ho deciso di porre uno colore neutro come sfondo della piattaforma. Si tratta di una sorta di *beige* molto chiaro, appena visibile. Nonostante abbia deciso di porre un'immagine a sfondo, ho optato per non utilizzare assolutamente nessuna immagine come *header*, dunque l'immagine descritta in precedenza ha il compito di fungere da sfondo solo ad una parte della pagina. Dopodiché, ho concentrato la mia attenzione sui caratteri della scrittura, decidendo di utilizzare il Montserrat per i titoli e il Karla per i caratteri di base. Tutto ciò disponendo una grandezza normale.

Dato tutto questo, ho creato il menu principale della piattaforma posizionandolo appena al di sotto del logo. Il menu in questione è composto da tre diversi bottoni, quali la Homepage, la pagina dedicata al Chi siamo e quella dedicata ai Contatti.



Figura 6: Logo "Chi siamo"

Nella seconda pagina, quella dedicata alla spiegazione di Madama, ho descritto esaurientemente di cosa tratta la piattaforma e quali sono le sue peculiarità. Difatti, ho affermato come si tratti di una piattaforma unica nel suo genere, destinata ad artisti emergenti, che intende dare visibilità a tutti gli artisti che non avrebbero avuto possibilità di farsi conoscere. Ho parlato di come a questo scopo si aggiunga la sperimentazione a livello artistico di un nuovo linguaggio, l'Information Design, come fine esplicativo delle opere presenti nel sito web e di come il linguaggio risulti innovativo e identificabile facilmente.

Riguardo la terza pagina invece, quella concernente i contatti, ho posto nella stessa, il *form* da compilare se si desidera contattare Madama. Questo richiede l'inserimento di nome, cognome, indirizzo e-mail e messaggio del richiedente.



Name/Surname (obbligatorio)

E-mail (obbligatorio)

Message

INVIA

Figura 7: Pagina contatti

Oltre ad un menu, ho ritenuto necessario introdurre dei widget¹⁹ nella piattaforma, che ho posizionato al di sotto del menu. Il primo che ho inserito è stata la barra Cerca, così da avere un modulo di ricerca per la piattaforma. Il secondo widget introdotto è stato quello riguardante le icone dei social network. Ho appunto creduto che fosse opportuno realizzare un profilo sui social network al fine di pubblicizzare il sito. Dunque, ho creato un profilo aziendale su Instagram²⁰, il social, oggi, più utilizzato e influente.

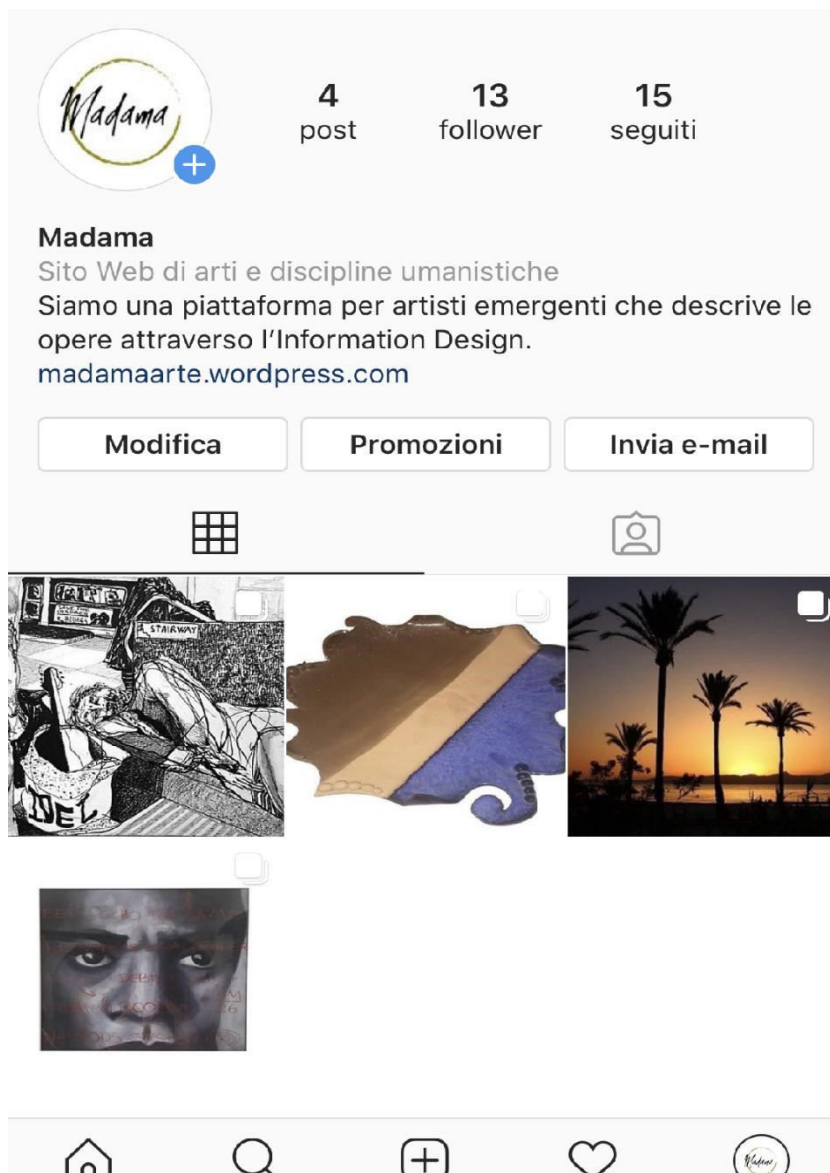


Figura 8: Pagina Instagram di Madama

¹⁹ Nella programmazione informatica un widget è un componente della grafica che ha come scopo principale quello di rendere più semplice l'interfaccia utente, cioè l'interazione tra una persona e il programma contenete queste componenti.

²⁰ Instagram è un social network creato nel 2010 da Kevin Systrom e Mike Krieger, che dà la possibilità ai suoi utenti di pubblicare foto personali e condividerle con i propri seguaci.

All'interno del profilo personale ho utilizzato come immagine del profilo, il logo di Madama e ho scritto una breve spiegazione sulla natura della piattaforma. Il contenuto "postato"²¹ invece, concerne le immagini delle opere degli artisti che il sito contiene, in aggiunta ai disegni esplicativi delle stesse opere. Lo scopo è stato quello di far incuriosire le persone al punto da "forzarle" ad avere maggiori informazioni andando a visitare il sito web. Difatti all'interno di Madama si trova, al di sotto della barra di ricerca, la scritta "Ci trovi sui social", accompagnata dall'immagine del logo di Instagram, su cui si può effettuare un click che apre la pagina social della piattaforma con tutti i contenuti presenti.



Figura 9: Header di Madama

²¹ Neologismo nato con l'era di Internet. Sta a significare l'invio di un post su internet.

La prima pagina, ovvero la Homepage, risulta essere quella più interessante tra le prime tre citate. Ciò, poiché rappresenta il biglietto da visita della piattaforma. In questa pagina ho deciso di apporre, all'inizio, una citazione dello scrittore francese Marcel Proust²². Proust nel 1927 afferma come ogni qualvolta arriva un'artista con idee originali, vengono creati nuovi mondi. Ho scelto espressamente questa citazione, in quanto ritengo che esprima sapientemente la natura del sito. Infatti, la piattaforma è stata creata per dare spazio ad artisti che ritengo siano originali nei propri ambiti artistici di appartenenza. Ancora, la celebre frase afferma come l'artista innovativo sia in grado di creare un nuovo mondo da poter ammirare. Dunque, questo è esattamente lo scopo del mio progetto, quello di far sì che gli artisti presenti nella piattaforma possano aggiungere la loro creatività e originalità per rendere ancora più meraviglioso il mondo.

Nello scegliere come visualizzare la homepage, ho deciso di impostare una pagina statica, invece di far apparire gli articoli presenti in ordine cronologico. Questa decisione è dovuta al fatto che ho preferito porre come schermata principale una pagina che presentasse i "bottoni" da cui poi è possibile visualizzare le quattro pagine rappresentanti le categorie artistiche. Al di sotto della citazione, difatti, sono poste in ordine verticale gli ambiti artistici riguardanti dapprima la pittura, a cui segue la fotografia, poi la ceramica ed infine la stampa su incisione. I nomi di tutte e quattro le categorie sono uniti all'immagine di pennellate di colore. Queste variano di colore in base alla categoria selezionata. Troviamo il colore Gold 40 nella categoria della pittura, mentre la fotografia si caratterizza per la sfumatura di Gold 60, la ceramica comprende il Gold 10 e infine la stampa su incisione contiene il colore Gold 20. Ho creduto fosse fondamentale distinguere ogni singola categoria con un colore diverso, anche se solo sfumatura dello stesso oro. In effetti, ho selezionato la palette dell'oro come colore principale della piattaforma, ma non solo da incontrare nello sfondo o nel logo. Ho voluto anche utilizzarla per definire i diversi ambiti artistici di cui si occupa il sito web, destinando ad ognuno una sfumatura differente del medesimo colore.

²² Marcel Proust, nome completo Valentin Louis Georges Eugène Marcel Proust, fu uno scrittore e critico letterario francese, conosciuto principalmente per il romanzo "Alla ricerca del tempo perduto".

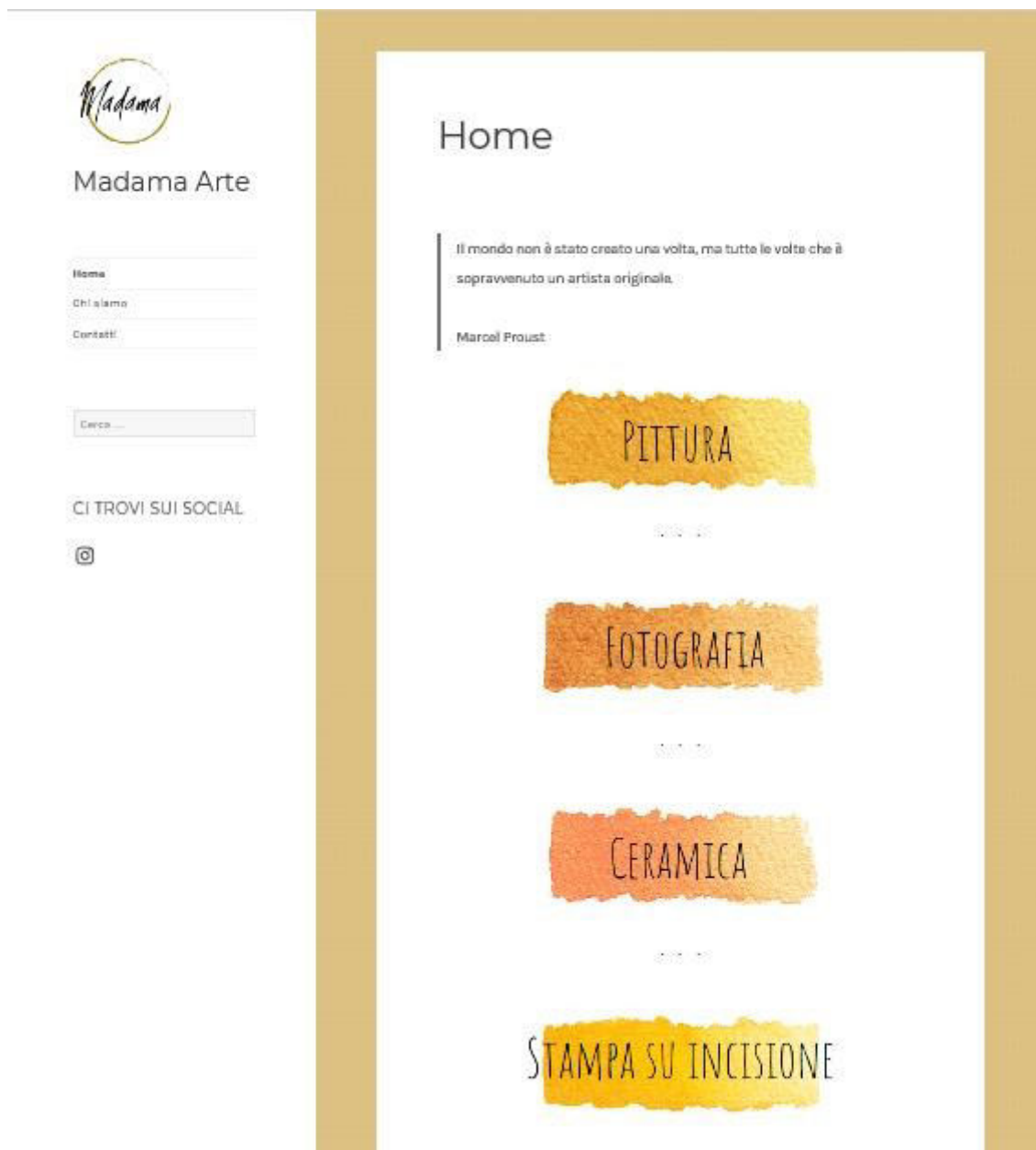


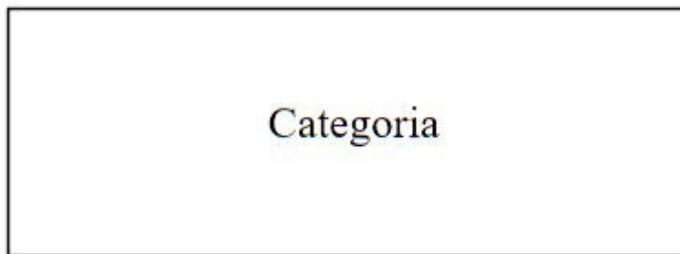
Figura 10: Homepage di Madama

3.3 La creazione delle pagine

La piattaforma contiene quattro diverse categorie del mondo dell'arte, quali la pittura, la fotografia, la ceramica e la stampa su incisione. Dopo aver realizzato ciò che è stato espresso nel sotto capitolo precedente, ho concentrato la mia attenzione sullo sviluppo delle quattro pagine che rappresentano l'aspetto principale del sito web. Come già espresso, ogni categoria presenta un singolo artista scelto appositamente sulla base di specifici criteri, quali l'originalità, la creatività, lo studio. Chiaramente la scelta delle opere stesse ha seguito questa metodologia. Per quelle, però, c'è stato prima di tutto un confronto diretto con l'artista. Quest'ultimo ha espresso quali fossero le opere che

intendeva promuovere, dopodiché io e la mia collega, confrontandoci, abbiamo scelto l'opera che ritenevamo più giusta in base, anche, a ciò che riusciva a trasmetterci. Così facendo, siamo arrivate ad avere ben chiara la lista degli artisti da inserire e le opere su cui lavorare.

Successivamente alla lista degli artisti, ho studiato il modo in cui volevo far apparire le informazioni, ovvero la veste grafica delle pagine. Dopo varie sperimentazioni, ho deciso di porre come immagine in evidenza il nome della categoria, a cui segue il nome dell'artista e una foto identificativa dello stesso.



Nome dell'artista



Figura 11: Esempio di layout delle pagine delle categorie

Per avere maggiori informazioni sull'artista e le sue opere, è possibile cliccare sul nome dell'artista, così facendo si apre una nuova pagina. In questa si ha la foto dell'artista come immagine in evidenza e sotto di essa si trova una breve biografia dello stesso artista. Alla fine della biografia sono state elencate le opere, su cui si può effettuare un click con il cursore per far sì che si apra una pagina dedicata esclusivamente all'opera. Dal momento in cui ci troviamo di fronte la pagina contenente l'opera, questa ci appare immediatamente in risalto. Alle foto del lavoro, segue l'aspetto peculiare della piattaforma, ossia la descrizione effettuata dalla mia collega attraverso l'utilizzo dell'Information Design, comprendente sia il disegno descrittivo che la legenda esplicativa.



Figura 12: Esempio di layout delle pagine contenenti l'Information Design

Dal momento che l'Information Design è un linguaggio visivo estremamente innovativo e, probabilmente, non a tutti chiaro, per precauzione ho voluto allegare una pagina contenente le stesse foto delle opere ma che utilizzasse una descrizione tradizionale. A questa pagina più classica è possibile arrivarci tramite un link che ho posto al di sotto della legenda.

3.3.1 La pittura

La pittura è forse la forma artistica più conosciuta e ammirata. Un dipinto è ciò che viene in mente quando si pensa ad un'opera d'arte. Si tratta di una di quelle più antiche e variabili. Si può difatti trovare espressa con diverse tecniche, come l'affresco, la pittura ad olio, l'acquerello, la tempera etc. Inoltre, può venire eseguita su diversi tipi di supporti sia fissi che mobili. Il modo di utilizzare la pittura è variato nel tempo. Gli antichi egizi utilizzavano, ad esempio, una sorta di tempera per le loro pitture murali, mentre gli antichi greci pitturavano su lastre preferendo utilizzare solo alcuni colori, o ancora gli etruschi prediligevano la tecnica dell'affresco come nel periodo medievale, a cui si aggiunge la pittura ad olio. Nell'epoca moderna invece all'olio si è preferito il pastello, fino ad arrivare all'arte contemporanea, con le sue avanguardie da cui sono nate tecniche innovative che portano dalla pittura polimaterica, al collage fino ad arrivare al murale.

In termini generali, la pittura è un tipo di tecnica artistica che comporta dei problemi molteplici. Questi fanno riferimento allo studio del colore e alle sue variazioni, all'analisi della luce e delle ombre, alla prospettiva e al tipo di tecnica che si intende utilizzare.

Nella piattaforma di Madama, all'interno della categoria della pittura si può trovare l'artista Silvia Zucchi.

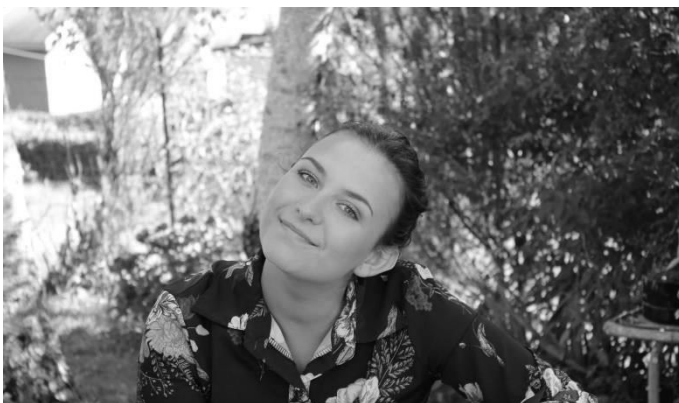


Figura 13: L'artista Silvia Zucchi per la pittura

Silvia Zucchi ha da sempre amato il mondo dell'arte, tanto è vero che si è trovata a frequentare il Liceo artistico nella sua città natale, Morbegno, nel comune lombardo di Sondrio. Grazie al periodo scolastico è riuscita a migliorare la sua tecnica quanto la sensibilità artistica. Infatti, proprio durante questo periodo di lezioni artistiche, Silvia è riuscita a concepire delle opere davvero stimolanti, dovute a periodi di estro e concentrazione e a professori interessati alla creatività della giovane artista. Nonostante il suo carattere timido e introverso, l'artista è, senza alcun dubbio, sensibile e, perciò, in grado di cogliere le emozioni proprie e altrui e successivamente narrarle con le sue pitture esclusivamente irripetibile e soggettive²³.

L'opera che è stata selezionata di questa artista viene denominata "Ritratto di Jean-Michel Basquiat".



Figura 14: Silvia Zucchi, Ritratto di Jean-Michel Basquiat

²³ Descrizione di Silvia Zucchi ripresa dalla pagina dedicata all'artista su Madama. La detta descrizione è stata scritta e pensata da me stessa dopo aver conversato e posto delle domande all'artista.

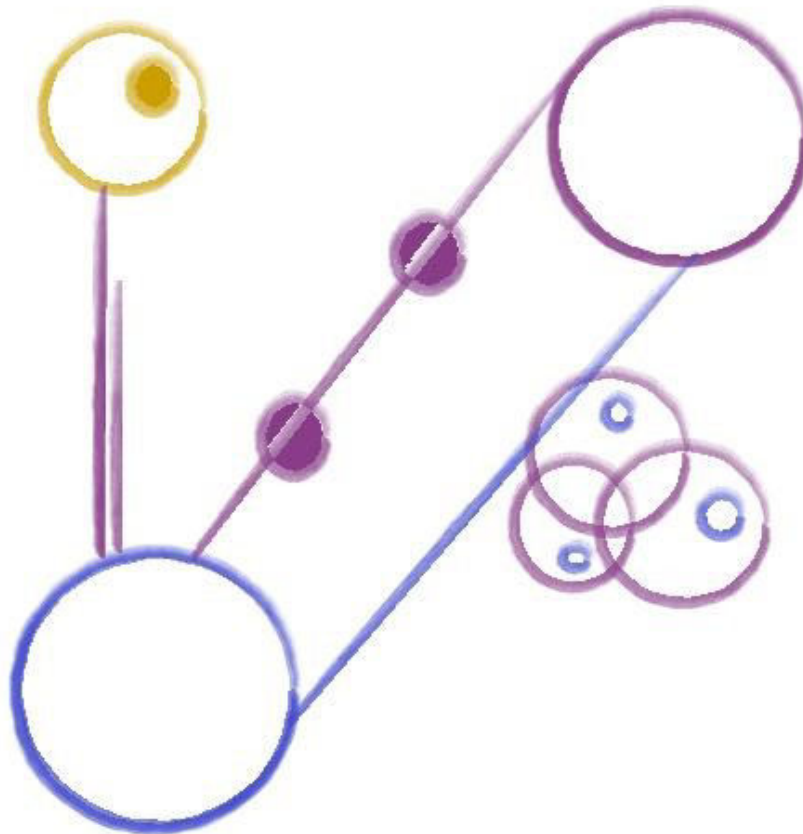
La tecnica utilizzata in questo dipinto è quella della pittura ad acrilico diluita in acqua. Quest'opera è un lavoro eseguito durante il periodo dell'adolescenza dell'artista. Dipinto durante il secondo anno di scuola, il lavoro è stato realizzato per un progetto. Il progetto in questione presumeva una rappresentazione, utilizzando la pittura, di volti di alcuni artisti non molto noti agli studenti. Silvia Zucchi tra tutti i giovani artisti ha scelto di raffigurare Jean-Michel Basquiat, che è stato un'artista statunitense. Viene difatti ricordato dal mondo dell'arte per essere stato uno dei maggiori esponenti nell'arte dei graffiti, conosciuto con l'acronimo di SAMO (Same Old Shit), tanto è vero che dopo la sua partecipazione al Times Square Show a New York insieme a Keith Haring, nascono due nuove correnti artistiche. Si tratta della downtown, anche conosciuta come Neo-pop e la uptown, cioè i graffiti. Ma è poi grazie ad Andy Warhol che riesce a farsi un nome nell'ambito artistico. Purtroppo però Basquiat, facendo uso di droghe, ad un certo punto ha iniziato soffrire di paranoia. Il disturbo è degenerato dopo la morte di Andy Warhol e così anche l'utilizzo di droghe, tanto da portarlo alla morte a soli ventotto anni. Silvia Zucchi è stata immediatamente impressionata dallo sguardo sofferente di Basquiat. Allora, avendo come punto di partenza una foto in bianco e nero, l'artista ha avuto completamente carta bianca sulla scelta dei colori da utilizzare per rendere completamente suo il dipinto. Perché ciò accadesse, Silvia ha iniziato ad informarsi approfonditamente sulla vita di Jean-Michel, andando ad individuarne le peculiarità. Questo ha spinto Zucchi ad aggiungere al dipinto in bianco e nero delle scritte di un colore rosso acceso, per andare a rappresentare a parole lo stato d'animo di Jean-Michel Basquiat²⁴.

La decisione di porre delle scritte all'interno dell'opera ricorda la tecnica utilizzata dall'artista Sandro Chia²⁵. Questo infatti spesso pone sui suoi dipinti dei «brevi testi, didascalie, commenti o piccole poesie» (Maraniello 2016: 228).

Questa spiegazione dell'opera nella piattaforma viene mostrata, appunto, attraverso il disegno descrittivo effettuato dalla mia collega Alice Zanzi, che utilizza l'Information Design come mezzo linguistico. Il disegno presenta circa nove cerchi di diverse grandezze e colori. In aggiunta ai cerchi si possono osservare delle rette che fungono da unificatori del disegno.

²⁴ La descrizione dell'opera "Ritratto di Jean-Michel Basquiat" è stata ripresa dalla piattaforma Madama ed è stata descritta da me stessa dopo aver conversato con l'artista Silvia Zucchi.

²⁵ Sandro Chia è un artista italiano. Il suo vero nome è Alessandro Coticchia ed è conosciuto per le sue opere nell'ambito della pittura e della scultura eseguite durante gli anni '80 del '900 nel movimento artistico della Transavanguardia.



Tecnica: acrilico misto acqua; bianco e nero



Tratti distintivi di Basquiat nella rappresentazione:
sguardo malinconico e le scritte presenti nell'opera



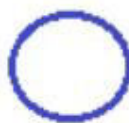
Tratti in comune tra l'artista e Basquiat:
essere poco conosciuti ed esprimersi in
età giovanile.



Obiettivo dell'artista di comprendere nel profondo
Basquiat.



Espressione dell'anima di Basquiat



L'attrazione dell'artista per lo sguardo malinconico
di Basquiat e la ricerca di immedesimarsi in lui per
comprenderlo a pieno.

Figura 15: Disegno e legenda dell'opera "Ritratto di Jean-Michel Basquiat"

3.3.2 La fotografia

La fotografia è una di quelle che possono essere chiamate “le nuove arti”. Infatti questa tecnica, come è conosciuta oggi, nasce solo nel XIX secolo. Il termine è stato coniato da John Frederick William Herschel²⁶, ma deriva dal greco e sta a significare letteralmente “scrittura di luce”. Questo nome dipende dal fatto che una fotografia nasce dalla diffrazione²⁷, ovvero un processo fisico in cui interagiscono la luce e la materia. Lo scopo è quello di ottenere un’immagine statica attraverso l’utilizzo di una macchina fotografica, formata da una camera oscura²⁸ e da un obiettivo stenopeico²⁹. La sua scoperta è stata preceduta da anni di prove e ricerche negli ambiti dell’ottica e della chimica. Nonostante la camera oscura fosse già conosciuta da molti anni, non era mai stata utilizzata in fotografia fino all’arrivo di Joseph Nicéphore Niépce³⁰.

Dopo poco dalla nascita della fotografia ci sono state molte critiche verso chiunque pensasse che questa potesse essere comparata alle altre forme d’arte. Ciò si riassume col fatto che la tecnica è per sua natura una forma documentativa. Difatti, questa nasce come tecnica per rappresentare la realtà ma non si tratta di una realtà immaginata e fantasiosa che si potrebbe ottenere in un disegno. Al contrario, la fotografia può solo riprendere esattamente la realtà fisica creata dalla natura. Nonostante venisse utilizzata come strumento facilitatore per la corretta esecuzione dei disegni o, nel caso delle avanguardie futuriste, come strumento in grado di catturare il dinamismo, non poteva essere paragonata alle forme artistiche esistenti. Questo fino agli ultimi decenni del ‘900, quando la fotografia ha potuto essere riconosciuta per la forma d’arte quale è sempre stata.

Il grande pregio della fotografia [...], è proprio quello di poter essere allo stesso tempo strumento di ricostruzione simbolica del reale, secondo il modello della

²⁶ John Frederick William Herschel è conosciuto per essere stato un grande astronomo inglese, ma è famoso anche per essere stato un matematico ed un chimico. Herschel è famoso anche per aver coniato il termine fotografia e anche i termini negativo e positivo, sempre relazionati all’ambito fotografico.

²⁷ La diffrazione è un fenomeno fisico riguardante la deviazione della traiettoria che le onde subiscono, dal momento in cui si trovano davanti ad un ostacolo.

²⁸ La camera oscura è un tipo di strumento che si compone di una sorta di scatola oscurata contenente un foro sulla parte frontale, mentre sul retro presenta un piano di proiezione. Questo dispositivo è anche conosciuto con il nome di camera ottica o fotocamera stenopeica.

²⁹ L’obiettivo stenopeico è un foro presente su una parte della camera oscura che ha lo scopo di proiettare la luce, così da essere in grado di realizzare un’immagine.

³⁰ Joseph Nicéphore Niépce è stato l’inventore della fotografia. Si afferma infatti che la prima fotografia “Veduta dalla finestra a Le Gras” è da attribuire al fotografo.

pittura, nonché forma di prelievo e presentazione diretta, seguendo, in questo caso, la logica del ready-made duchampiano (Marra 2016: 250-251).

È proprio in questa duplice natura che si trova la capacità attrattiva della fotografia che la rende arte. Al giorno d'oggi, infatti, la fotografia fa, a tutti gli effetti, parte del mondo dell'arte, tanto è vero che musei, gallerie, case d'asta etc. contengono esposizioni di opere fotografiche o nel caso delle aste queste vengono vendute a prezzi molto alti. Proprio per questo, oggi siamo tutti consapevoli che la fotografia è in grado di per sé di sintetizzare l'evoluzione dell'arte contemporanea.

All'interno di Madama ho gradito rendere omaggio a questa tecnica artistica proponendo un'artista nella categoria. L'artista è Linda Zanzi, una giovanissima fotografa di Verona.



Figura 16: L'artista Linda Zanzi per la fotografia

Linda Zanzi, classe 1999, è un'artista molto giovane e talentuosa. A causa di un amico, l'artista ha iniziato ad appassionarsi alla fotografia. L'analisi e lo studio di molte fonti, così come le ispezioni sui lavori di grandi fotografi, l'ha aiutata ad apprendere concetti base fondamentali per imparare la tecnica, così da far fronte allo scarso studio scolastico della materia. Nonostante sia ben consapevole della difficoltà che la fotografia comporta, Linda è una grande sostenitrice della messa in pratica delle nozioni teoriche, considerandola una base di lancio per far sì che il

mondo della fotografia diventi quello giusto per una carriera professionale.

L'artista ama quest'arte in quanto le permette di immortalare quell'attimo unico già passato, così da non dimenticarlo. Sebbene la sua influenza non sia ben chiara, nell'ultimo periodo si occupa principalmente di paesaggi e ritratti fotografici³¹.

Di questa fotografia ho scelto di esporre sulla piattaforma una fotografia intitolata “Palma n°1”.



Figura 17: Linda Zanzi, Palma n° 1

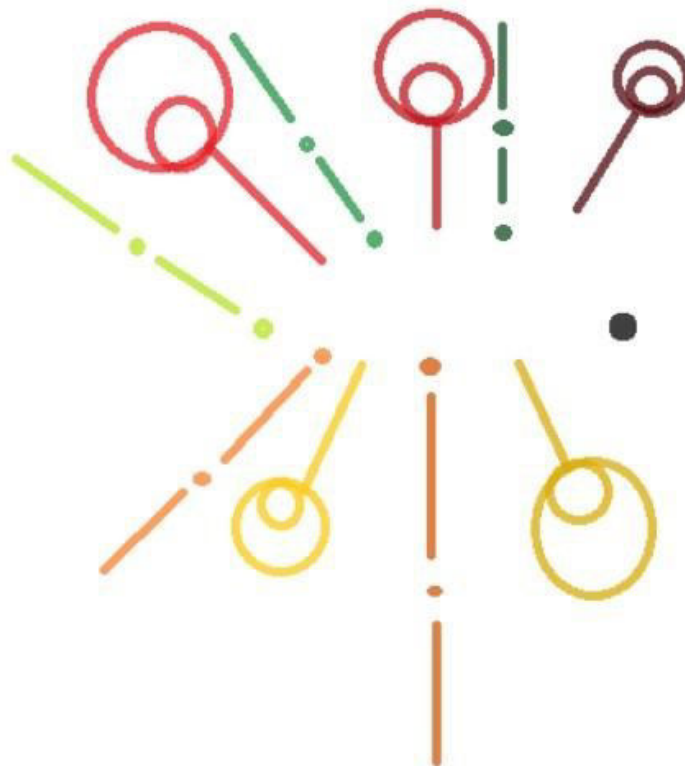
Linda Zanzi, per questo scatto, ha voluto utilizzare una macchina fotografica Canon 600D. La fotografia racchiude uno dei viaggi più memorabile che l'artista abbia mai fatto e, proprio questo ne comporta un enorme significato. Appunto, contiene i ricordi del viaggio della maturità, organizzato con le sue più care amiche del liceo. Lo scatto raffigura una meravigliosa spiaggia spagnola al tramonto. Il primo piano è caratterizzato dall'immagine di diverse palme poste una accanto all'altra in una sorta di linea sconnessa, mentre all'orizzonte il mare e un sole calante che, a causa della sua luce, dona ombra alle stesse palme. L'artista ha deciso di scattare la fotografia non appena si è resa conto che il sole stava calando, in quanto ha pensato di avere

³¹ Descrizione di Linda Zanzi ripresa dalla pagina dedicata all'artista su Madama. La detta descrizione è stata scritta e pensata da me stessa dopo aver conversato e posto delle domande all'artista.

l'opportunità di cogliere un momento splendido ed emozionante.

La scelta è ricaduta su quello specifico momento poiché ha ritenuto essere la spiaggia e il tramonto più incantevole che lei avesse mai avuto l'occasione di ammirare³².

Come è accaduto per l'opera precedente, anche questa è stata descritta dalla mia collega attraverso il linguaggio dell'Information Design. Il disegno qui è formato da cinque cerchi che contengono a loro volta un cerchio più piccolo ciascuno e da alcune linee interrotte da piccoli puntini. Inoltre, si nota anche un punto di dimensioni maggiori, colorato di nero che indica la macchina fotografica Canon 600D.



³² La descrizione dell'opera "Palma n°1" è stata ripresa dalla piattaforma Madama ed è stata descritta da me stessa dopo aver conversato con l'artista Linda Zanzi.

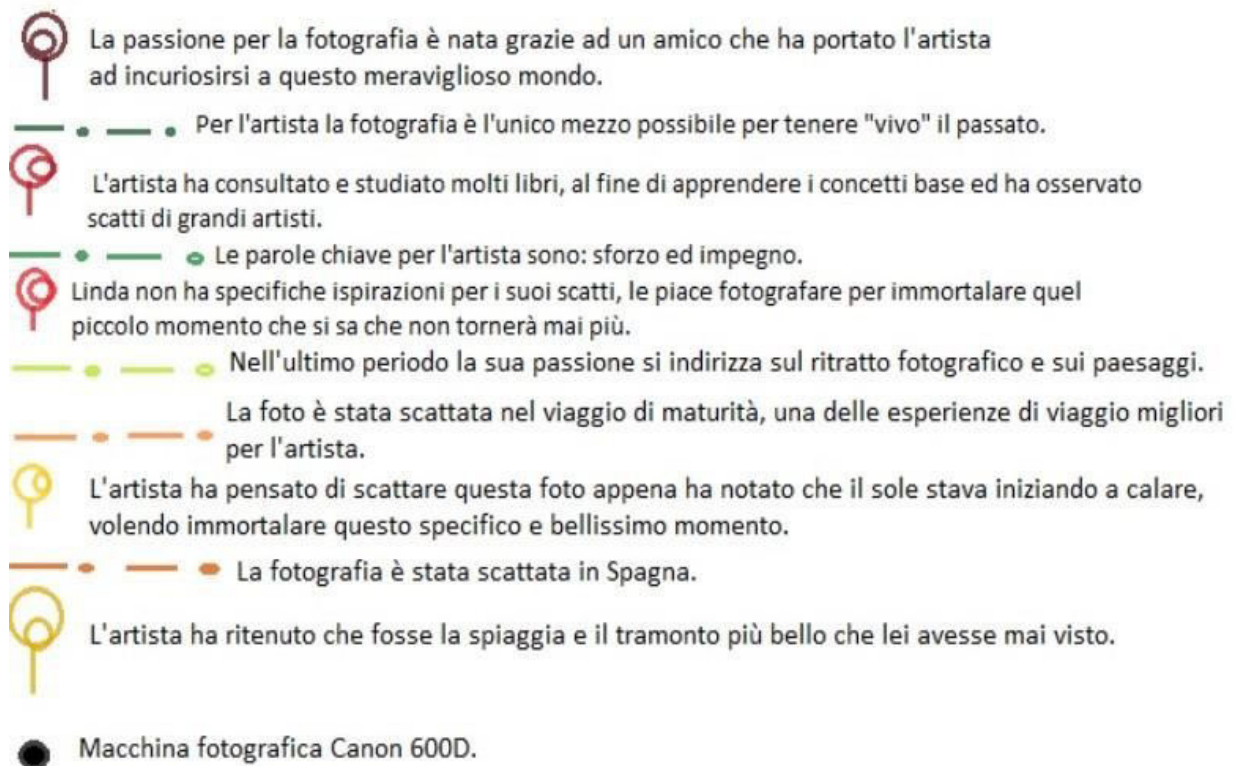


Figura 18: Disegno e legenda dell'opera "Palma n°1"

3.3.3 La ceramica

La ceramica è una tecnica artistica che consiste inizialmente nella creazione di beni attraverso l'utilizzo di terra e successivamente nella loro cottura. La parola è di derivazione greca, anche se il significato attuale si deve alla parola latina *fictilis*, che concerne le opere originate dall'argilla, materiale da cui nascono le ceramiche. Appunto, le opere in ceramica nascono grazie alla combinazione dell'argilla con altri materiali, quali acqua e altre sostanze in grado di donare la corretta elasticità e unione. Successivo all'accostamento di detti elementi c'è un passaggio fondamentale, ovvero l'essiccazione o cottura del prodotto che va a comportare un indurimento ed un fissaggio del manufatto. Dopo questo passaggio le ceramiche si trovano a presentare un differente livello sia di compattezza che di colore che le porta ad una diversa classificazione. Infatti, si possono trovare le ceramiche a pasta porosa o compatta oppure, ancora, a pasta colorata o bianca.

Ora, c'è da fare una diversificazione delle produzioni in ceramica. Ne esistono diverse tipologie, dalla ceramica industriale a quella artigianale più artistica. La prima si caratterizza per la produzione con l'ausilio di macchinari e realizza quei prodotti più

comuni quali stoviglie, mattoni, piastrelle etc. La ceramica artigianale ha invece una diversa maniera di produzione che si appoggia completamente alla manodopera, in quanto tutti i prodotti di questa ceramica sono eseguiti a mano e si determinano solo ed esclusivamente dall'abilità del ceramista. Questa è la tipologia su cui mi voglio concentrare, dato che comprende la ceramica creativa e artistica. Qui, tutte le fasi che portano al prodotto finito comprendono l'utilizzo delle sole mani, e vanno dalla scelta dell'argilla, alla tecnica di modellazione, alla decorazione. Tutto ciò comporta che il manufatto realizzato è un prodotto assolutamente unico e irripetibile, in quanto, nonostante i passaggi siano standardizzabili, il bene non può risultare identico dal momento che l'unicità e l'irripetibilità sono due delle caratteristiche intrinseche delle opere di ambito artistico.

Il prodotto argilloso creato da un'artista è una vera e propria opera d'arte. L'artista, in base alle consapevolezze e alle esperienze possedute, lo pianifica, lo sceglie e lo realizza sperimentando logiche chiare a lui soltanto, tanto da farlo diventare un lavoro personale. Ogni artista infatti ha una sua idea delle cose da realizzare in base alla propria visione del mondo e alla fantasia e l'argilla, essendo un materiale malleabile, dona la possibilità di sperimentare.

Nell'arte della ceramica ho deciso di proporre Giulia Pavin, una giovane ceramista toscana.



Figura 19: L'artista Giulia Pavin per la ceramica

Giulia Pavin ha 25 anni e fin dall'infanzia ha provato di possedere un grande talento artistico. Invero, ha scelto di frequentare il Liceo artistico Bianciardi di Grosseto che le ha dato la possibilità di sperimentare diverse tecniche artistiche. In questi anni l'artista studia all'Università di Siena Storia dell'arte, nello specifico il corso di Scienze storiche dei Beni Culturali. L'artista ha sempre mostrato una notevole passione per le tecniche scultoree in cui si trova ad utilizzare le mani come strumento per modellare gli oggetti. Ma, la ceramica inizia a diventare parte integrante della vita di Giulia solo quando, durante le scuole superiori, intraprende lezioni di ceramica di durata quadriennale, durante cui ha avuto l'opportunità di creare e mettere in mostra i suoi lavori caratterizzati da talento e creatività³³.

Della ceramista è stato selezionato un lavoro risalente agli anni dello studio della ceramica. L'opera è stata denominata “Unione di due elementi: Terra e Acqua”.



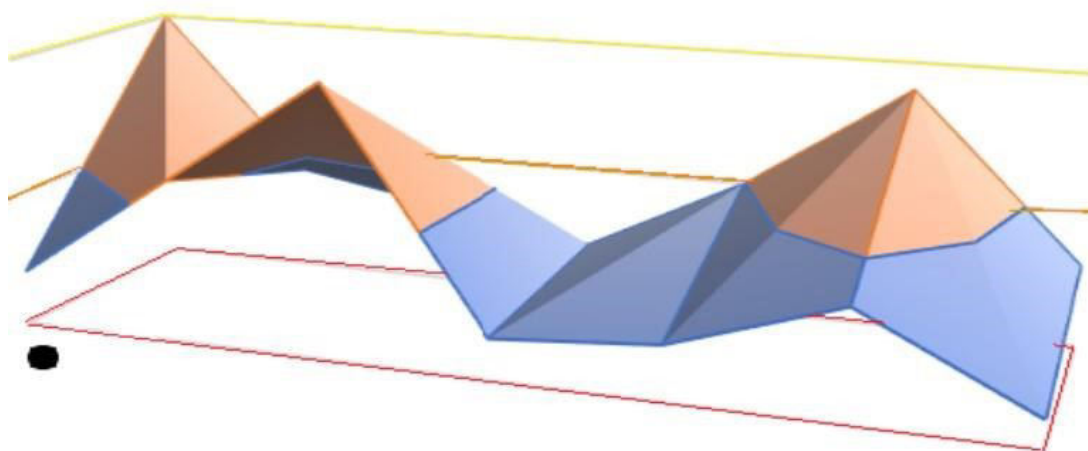
Figura 20: Giulia Pavin, Unione di due elementi: Terra e Acqua

³³ Descrizione di Giulia Pavin ripresa dalla pagina dedicata all'artista su Madama. La detta descrizione è stata scritta e pensata da me stessa dopo aver conversato e posto delle domande all'artista.

Già analizzando il titolo dell'opera si può intuire parte dell'idea dell'artista. Quest'ultima ha voluto rendere omaggio ad una storia della Grecia Antica. Secondo gli ellenici infatti, l'equilibrio dell'universo era dovuto alla convivenza di quattro elementi distinti, la terra, l'acqua, l'aria e il fuoco. Questa teoria è stata introdotta nel VI secolo da un filosofo chiamato Anassimene di Mileto, a cui sono seguiti altri filosofi, come Empedocle, Socrate ed Aristotele. L'artista ha concretizzato la teoria con un'opera, utilizzando come tecnica dello smalto colorato su argilla rossa. Unione di due elementi è un lavoro realizzato nel periodo della scuola di ceramica che, come accennato in precedenza, deriva dalla passione della ceramista per la Grecia antica. Avendo come partenza un blocco di argilla rossa Giulia Pavin ha scelto di rappresentare il legame tra due degli elementi del cosmo, l'acqua e la terra. La decisione, a dire dell'artista, è ricaduta su questi due specifici elementi in quanto il primo viene considerato la fonte della vita stessa che, dopo un percorso tortuoso, riesce ad arrivare alla terra. Quest'ultima, invece, viene ritratta come compatta e prospera che ospita la vita e la alimenta. Quindi, l'artista modella il blocco di argilla per fargli prendere la forma di un piatto caratterizzato da bordi irregolari. Più tardi utilizza due tipi di smalto per la decorazione, uno di colore blu a rappresentare l'acqua e l'altro di colore marrone per simboleggiare la terra³⁴.

Similmente alle altre due categorie ed opere, anche "Unione di due elementi" è stata descritta utilizzando l'Information design. In questo caso si tratta di un disegno in 3D rappresentante una sorta di montagna inconclusa di colore marrone e blu che viene circondata da linee di diversi colori. Anche in questo caso è stato utilizzato un punto nero per rappresentare il piatto in ceramica.

³⁴ La descrizione dell'opera "Unione di due elementi: Terra e Acqua" è stata ripresa dalla piattaforma Madama ed è stata descritta da me stessa dopo aver conversato con l'artista Giulia Pavin.









- 
Rappresentazione della terra, simbolo della materia primordiale, che accoglie la vita e la nutre
- 
Rappresentazione dell'acqua, fonte della vita che oltrepassa gli ostacoli fino ad addentrarsi nelle profondità della terra.
- 
Tecnica: Smalto colorato su argilla rossa.
- 
Piatto dai bordi irregolari
- 
Passione dell'artista per la storia della Grecia antica.
- 
Rappresentare l'antica teoria greca del filosofo Assimene di Mileto.

Figura 21: Disegno e legenda dell'opera "Unione di due elementi: Terra e Acqua"

3.3.4 La stampa su incisione

L'incisione è una tecnica artistica antichissima utilizzata dagli artisti per creare dei disegni. Si tratta difatti di un disegno compiuto su lastre costituite da un materiale duro che va dalla roccia alla pietra, dal legno al metallo. Ma, la tecnica non consiste solamente nell'incidere il prodotto al fine di realizzare un'opera. In realtà, il lavoro eseguito attraverso l'incisione può fungere da matrice per la successiva stampa del disegno. La stampa su incisione consiste proprio in questo. Si inizia da una matrice incisa su cui, in un secondo tempo, si pone l'inchiostro all'interno e, infine, l'incisione viene impressa su fogli di carta creando delle vere e proprie stampe.

Esistono due diverse tipologie di incisioni, l'incisione in rilievo e l'incisione in cavo. L'incisione a rilievo è il tipo di tecnica incisoria più antica, tanto che veniva utilizzata per produrre le stampe antiche. In questo caso parliamo soprattutto di xilografia, ovvero l'incisione effettuata su legno³⁵. La tecnica in questo caso consiste nell'asportare le parti di materiale che in stampa non devono apparire, cioè che devono essere bianche. Ciò significa che l'incisore scava sul materiale fino a che, in rilievo, non ne rimane solamente il disegno che deve essere ricoperto di inchiostro, dopodiché si opera la stampa, che può avvenire manualmente o con l'aiuto di un torchio. Invece, l'incisione in cavo è la tipologia di tecnica opposta. L'invenzione della tecnica viene attribuita dallo stesso Vasari³⁶ a Maso Finiguerra³⁷ e consiste nell'incidere una matrice di materiale metallico, sia in maniera diretta, e quindi attraverso l'utilizzo di punte, che indiretta, ovvero realizzata con l'acido. Il procedimento qui è identico a quello dell'incisione in rilievo, ma a differenza di questa, nell'incisione a cavo la parte incisa e rimossa è proprio il disegno. Con lo strumento che si possiede si va ad incidere a mano il disegno, rimuovendo le parti metalliche che caratterizzano poi, in fase di stampa, il disegno completo.

In questa ultima categoria ho selezionato Alice de Bona, una studentessa dell'Accademia di Venezia.

³⁵ La xilografia è una tecnica utilizzata nella stampa su incisione a rilievo. Si tratta di una delle tecniche incisorie più antiche e facili, difatti è conosciuta fin dal XII secolo e il suo maggiore utilizzo si ha dal XIV secolo quando veniva utilizzata per l'incisione e la stampa di immagini religiose.

³⁶ Giorgio Vasari è stato un architetto, un pittore e uno scrittore rinascimentale. Durante la sua vita ha fatto parte del gruppo di artisti manieristi ma le sue opere artistiche sono inevitabilmente legate al nome dei Medici, famiglia nobile di Firenze. Vasari è conosciuto soprattutto per le sue "Vite", cioè delle raccolte di scritti sulle vite degli artisti più bravi dei suoi tempi.

³⁷ Maso Finiguerra è stato un orafo e disegnatore fiorentino del XV secolo.

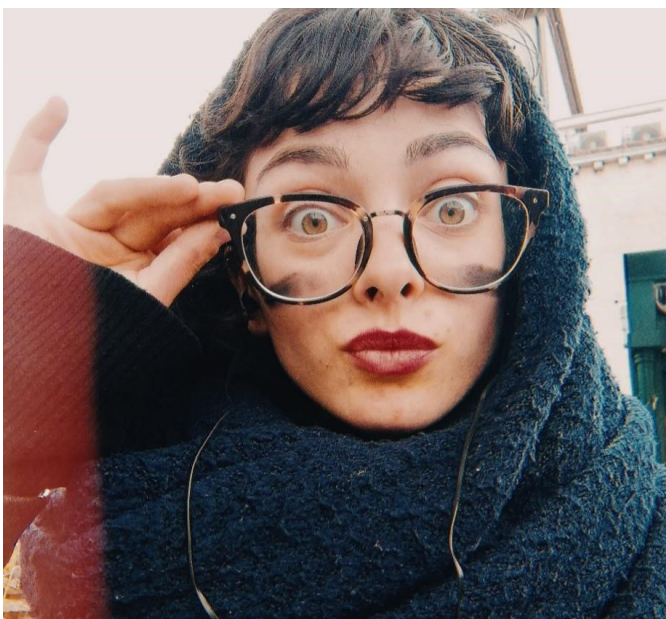


Figura 22: L'artista Alice de Bona per la stampa su incisione

Alice de Bona è nata a Belluno (BL), nel 1997 e oggi studia all'Accademia delle Belle Arti di Venezia. La ricerca artistica di questa giovane ragazza inizia da un concetto, il concetto dell'identità. L'identità viene intesa dalla stessa artista come un concetto separato dal corpo, dalla sessualità e dall'anima. Perciò, il suo scopo è quello di far sì che il pubblico, trovandosi di fronte alle sue opere, riesca ad interrogarsi sull'idea sia di sé stesso che della sua identità personale. La sua ricerca infatti, si trova concretizzata nei lavori che descrivono la contraddizione nell'illustrazione di noi stessi, dato che l'artista afferma quanto il fulcro stia nel dimostrare come le ideologie e gli stati d'animo umani non possano scindere dalla contraddizione.

Per esprimere questi concetti Alice de Bona decide di usare la tecnica incisoria della puntasecca, dato che, secondo l'opinione della stessa artista, le consente di comunicare ma allo stesso tempo di essere accurata, così da poter raffigurare qualunque cosa, tanto da essere così versatile che riesce, senza alcuno sforzo, a diversificare la rappresentazione di diversi materiali³⁸.

Della studentessa bellunese è stata selezionata, un'opera che la caratterizza molto. Si intitola "Spazi disabitati" e riesce in sé a descrivere alla perfezione la sua ricerca artistica.

³⁸ Descrizione di Alice de Bona ripresa dalla pagina dedicata all'artista su Madama. La detta descrizione è stata scritta e pensata da me stessa dopo aver conversato e posto delle domande all'artista.





Figura 23: Alice de Bona, Spazi disabitati

La tecnica utilizzata in questo caso è quella della puntasecca. Spazi disabitati è un progetto composto da sei diverse matrici incise e poi assemblate in due trittici. Il lavoro va ad analizzare un tipo di trasmissione tanto degenerativa, che le persone si trovano a divenire degli spazi disabitati.

In quest'opera il fulcro è posto nelle caratteristiche intrinseche di un essere umano, di cui una è l'ambiguità. Lo scopo si trova ad essere quello di analizzare e, di conseguenza, rappresentare, questa ambiguità che porta un essere umano ad essere, appunto, umano.

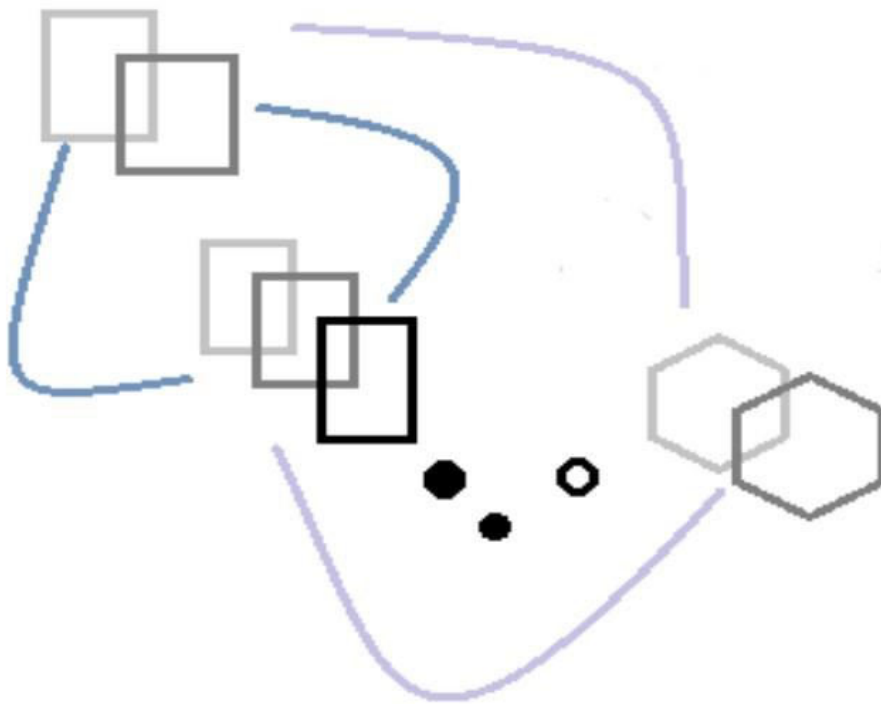
Un punto cruciale qui sono le emozioni. L'artista crede che queste ultime possano esistere finché ci accettiamo come identità, ma che, se smettiamo di accettarci allora finiamo anche di coesistere con esse, fino ad arrivare ad un'apatia emozionale. Questa condizione porterebbe l'uomo ad essere subordinato alle distrazioni che, a sua volta comporterebbe una difficoltà maggiore nella creazione di una coscienza individuale che si differenzi da ideologie sociali.


Per quanto riguarda lo stile, ogni incisione comprende una vasta gamma di tessuti, dalle pellicce ai pizzi, dai tendaggi ai vuoti spaziali monocromi.

Dunque, in spazi disabitati queste ambiguità che si trovano all'interno della psiche, composta da io, superio e inconscio, vengono rappresentate simbolicamente con il corpo umano. Questo si trova ad essere un tramite per esprimere gli stati mentali di confusione umana, aiutato da punti di riferimento della vita quotidiana, ancora a rappresentare maggiormente le distrazioni³⁹.


Per concludere con l'opera, intendo parlare della descrizione visiva effettuata dalla mia collega. Il disegno di Information design è composto da diverse figure geometriche quali quadrati, rettangoli ed esagoni. La maggior parte delle figure si trova unita da linee curve di colori diversi a cui si accostano dei punti neri.


³⁹ La descrizione dell'opera "Spazi disabitati" è stata ripresa dalla piattaforma Madama ed è stata descritta da me stessa dopo aver conversato con l'artista Alice de Bona.





- 


Il progetto è composto da 6 incisioni assemblate in due trittici distinti


 - 


Analizza l'avvento di una comunicazione degenerativa in cui le persone diventano spazi disabilitati
- 

La ricerca artistica è volta alla rappresentazione e all'analisi dell'ambiguità dell'essere umano.
- 

Le contraddizioni dell'animo umano sono palesate mediante la rappresentazione dell'ente psichico in ogni sua componente (io,superio inconscio), che viene elaborata simbolicamente con la fisicità del corpo umano.
- 

A livello stilistico in ogni incisione è presente una varietà di tessuti quali pellicce, pizzi, tendagi e vuoti spaziali monocromi.
- 

Tecnica: punta secca.
- 

Misure incisione : 15 cm x 21 cm.
- 

Ricerca dell'artista di veicolare i suoi pensieri, la sua ricerca e ciò che lei ha elaborato.

Figura 24: Disegno e legenda dell'opera "Spazi disabilitati"

Conclusione

In conclusione, posso affermare, che Madama è una piattaforma artistica rivoluzionaria. Questo aspetto, se da una parte potrebbe spaventare, è la chiave per il possibile successo di Madama. Ci troviamo, infatti, immersi in una società che cerca sempre di più l'innovazione e l'originalità e, perciò, ho buone possibilità di credere che il sito web possa avere successo. Si può notare difatti, come espresso nel secondo capitolo, che la percentuale maggiore del pubblico che ha risposto al sondaggio crede il progetto messo in atto da me e dalla mia collega sia considerevolmente interessante.

Ma, al momento non è possibile avere una visione completa della popolarità della piattaforma in quanto si tratta di un lavoro nuovo, dunque è necessario più tempo per capire effettivamente il suo corso. Nonostante questo, sono già intervenuti commenti e, alcune persone, hanno approvato alcuni degli articoli presenti in Madama. Appunto, posso affermare di aver trovato riscontri positivi sugli articoli concernenti la descrizione di alcune opere. Alcuni blogger, invero, hanno espresso il loro giudizio positivo sui lavori degli artisti e, soprattutto, nelle opere Palma n°1 di Linda Zanzi per la fotografia e Spazi disabitati di Alice de Bona per la stampa su incisione.

Gli stessi artisti hanno commentato positivamente il fatto di trovarsi all'interno di Madama ed è stato di loro gradimento il lavoro che ho effettuato per porceli. Tanto è vero, che la pittrice Silvia Zucchi commenta affermando di essere onorata di far parte del progetto, trovando Madama una bella piattaforma, ben pensata e ben sviluppata e segnalando le categorie tecniche come molto interessanti. Inoltre, ha affermato come il pensiero che si trova dietro la creazione del sito internet, ovvero la voglia di dare visibilità agli artisti emergenti e far conoscere le loro opere, sia notevole e conclude dichiarando la speranza di un futuro pieno di nuove presenze e potenzialmente di una nuova collaborazione. In accordo troviamo anche Alice de Bona per la tecnica dell'incisione. Questa attesta di trovare il sito favoloso e semplice e di essere molto soddisfatta delle descrizioni incontrate. Dello stesso pensiero sono anche Giulia Pavin e Linda Zanzi che si trovano rispettivamente nella categoria della ceramica e della fotografia. Le artiste, nel commentare il progetto, hanno posto la loro attenzione sulla funzionalità della piattaforma, ritenendola molto semplice da usare e aggiungendo come sia molto facile capire quale categoria si vuole esplorare. Ulteriormente, pensano che l'obiettivo di dare spazio ad artisti emergenti, quale è la missione di Madama, sia molto importante, in quanto solitamente nel mondo dell'arte non avviene con facilità.

Inoltre, la creazione di una pagina social sta iniziando a dare i suoi frutti. In questa, nonostante si tratti ancora di una piccola realtà, stanno continuando ad arrivare followers e, quindi, ciò comporta una sempre maggiore visibilità della piattaforma e degli artisti. Perciò, in conclusione, mi permetto di affermare che il lavoro eseguito per la creazione sta iniziando ad avere successo e mi auguro che in futuro possa continuare ad avere ancora più popolarità, sia per una questione personale, sia per gli artisti, così che si possa compiere la *mission* di Madama.

Bibliografia

Bernardelli F. (2016), Video art, in F. Poli (a cura di), Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi, Verona, Electa, pp. 276-277

Maraniello G. (2016), Pittura e scultura degli anni '80, in F. Poli (a cura di), Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi, Verona, Electa, pp. 228-242

Marra C. (2016), Fotografia come arte, in F. Poli (a cura di), Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi, Verona, Electa, pp. 249-251

Mometti D. (2016), Pratiche artistiche in rete, in F. Poli (a cura di), Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi, Verona, Electa, pp. 350-351

Saaty T. L. (1988), Multicriteria decision making – the analytic hierarchy process. Planning, priority setting, resource allocation, Pittsburg, RWS Publishing

Sitografia

About Art (2016 o.l.), L'erede di Warhol, Jean-Michel Basquiat, nel sito About Art (URL: <https://aboutart2015.wordpress.com/2016/08/12/lerede-di-warhol-jean-michel-basquiat/>)

Accurat (o.l.), Homepage e About, nel sito Accurat (URL: <https://www accurat.it/>)

Accurat (o.l.), Data Visualizazion Design Language, nel sito Accurat (URL: <https://www accurat.it/works/ibm-language/>)

Alù G. (o.l.), La vita, le opere, la cronologia. Una biografia ipertestuale, nel sito Marcel Proust (URL: <http://www.marcelproust.it/proust/bioip.htm>)

ArsValue.com (o.l.), Chi siamo, nel sito ArsValue.com (URL: <https://www.arsvalue.com/it/chi-siamo>)

Artantide.com (o.l.), Homepage, nel sito Antartide.com (URL: <http://www.artantide.com/index>)

ArtFacts.net (o.l.), About Us, nel sito ArtFacts.net (URL: <https://about.artfacts.net/>)

ArtsLife (2012 o.l.), Inside the White Cube – L’ideologia dello spazio espositivo, nel sito ArtsLife (URL: <https://www.artslife.com/2012/05/11/inside-the-white-cube-ideologia-dello-spazio-espositivo/>)

BNCF (o.l.), Fotografia, Nuovo soggettario Thesaurus, nel sito Biblioteca Nazionale Centrale Firenze (URL: <https://thes.bncf.firenze.sbn.it/termine.php?id=1526&menuR=2&menuS=2>)

Brightbytes.com (o.l.), What is a camera obscura?, nel sito Brightbytes.com (URL: <http://brightbytes.com/cosite/what.html>)

Conte D. et al (o.l.), Acquisizione e Fruizione su Internet di Opere d’Arte, nel sito ENEA (URL: <http://www.afs.enea.it/bordoni/napoli/art12.pdf>)

Editorial Staff (2019 o.l.), Ultimate Guide: How to Make a Website in 2019 – Step by Step Guide (Free), nel sito WPBeginner (URL: <https://www.wpbeginner.com/guides/>)

Editorial Staff (2018 o.l.), Who Owns WordPress and How Does WordPress Make Money, nel sito WPBeginner (URL: <https://www.wpbeginner.com/beginners-guide/who-owns-wordpress-and-how-does-wordpress-make-money/>)

Furlanetto Stampe Antiche (o.l.), Incisione a rilievo, nel sito Arte Grafica Antica (URL: <https://www.venditastampeantiche.com/incisione-rilievo.html>)

Grundberg A., Newhall B., Gernsheim H. E. R., Rosenblum N. (o.l.), History of photography, nel sito Encyclopaedia Britannica (URL: <https://www.britannica.com/technology/photography>)

IBM (o.l.), Charts models, IBM Design Language, nel sito IBM (URL: <https://www.ibm.com/design/v1/language/experience/data-visualization/chart-models/>)

IBM (o.l.), Data Visualization, IBM Design Language, nel sito IBM (URL: <https://www.ibm.com/design/v1/language/experience/data-visualization/>)

Il Sabatini Coletti (o.l.), Piattaforma, Dizionario della Lingua Italiana, nel sito Il Corriere della Sera (URL: https://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/P/piattaforma.shtml)

Kingslake R., Thompson B. J. (o.l.), Optics, nel sito Encyclopaedia Britannica (URL: <https://www.britannica.com/science/optics#ref420046>)

L'arte nel Web (o.l.), Il concetto di museo virtuale, nel sito IFG Urbino (URL: <https://ifg.uniurb.it/static/lavori-fine-corso-2000/uccello/definizi.htm>)

Leiner B. M. et al. (1997 o.l.), Brief History of the Internet, nel sito Internet Society (URL: <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/#Origins>)

Liberati (2018 o.l.), Il fascino della ceramica artistica Made in Italy: tradizione e innovazione, nel sito Liberati ceramiche d'arte (URL: <https://www.liberati.net/fascino-della-ceramica-artistica-made-in-italy-liberati/>)

Madama arte (2019 o.l.), Alice de Bona, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/08/20/alice-de-bona/>)

Madama arte (2019 o.l.), Giulia Pavin, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/07/26/giulia-pavin/>)

Madama arte (2019 o.l.), Linda Zanzi, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/08/04/linda-zanzi/>)

Madama arte (2019 o.l.), Palma n°1, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/08/16/palma-n1-2/>)

Madama arte (2019 o.l.), Ritratto di Jean-Michel Basquiat, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/08/14/ritratto-di-jean-michel-basquiat-2/>)

Madama arte (2019 o.l.), Silvia Zucchi, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/07/26/silvia-zucchi/>)

Madama arte (2019 o.l.), Spazi disabilitati, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/08/20/spazi-disabilitati-2/>)

Madama arte (2019 o.l.), Unione di due elementi: Terra e Acqua, nel sito Madama arte (URL: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/08/16/unione-di-due-elementi-terra-e-acqua-2/>)

Manuale Internet (o.l.), Musei in rete, nel sito Manuale Internet (URL: <https://www.manualeinternet.it/online/temi/musei-in-rete/>)

MySQL (o.l.), What is MySQL, nel sito MySQL (URL: <https://dev.mysql.com/doc/refman/5.7/en/what-is-mysql.html>)

Panciroli C. (2010 o.l.), Il modello di Museo Virtuale dell'Educazione dell'Università di Bologna, nel sito Alma Mater Studiorum – Università di Bologna (URL: [file:///C:/Users/Utente/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/1916-4229-1-PB%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/Utente/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/1916-4229-1-PB%20(5).pdf))

Php.net (o.l.), History of PHP, nel sito Php.net (URL: <https://www.php.net/manual/en/history.php.php>)

Salford Acoustic (o.l.), Diffraction, nel sito Salford Acoustic (URL: <http://salfordacoustics.co.uk/sound-waves/diffraction>)

Scott G. (2014 o.l.), La teoria dei quattro elementi: fuoco, aria, acqua, terra, nel sito Cultura. Biografie online (URL: <https://cultura.biografieonline.it/quattro-elementi-naturali/>)

Tailor Brands (o.l.), About, nel sito Tailor Brands (URL: <https://www.tailorbrands.com/about>)

Treccani (o.l.), Ceramica, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: [http://www.treccani.it/enciclopedia/ceramica_\(Enciclopedia-Italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ceramica_(Enciclopedia-Italiana)/))

Treccani (o.l.), Finiguèrra Maso, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: <http://www.treccani.it/enciclopedia/maso-finiguerra/>)

Treccani (o.l.), Fruizione, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: <http://www.treccani.it/vocabolario/fruizione/>)

Treccani (o.l.), Incisione, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: <http://www.treccani.it/enciclopedia/incisione/>)

Treccani (o.l.), Oro, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: <http://www.treccani.it/vocabolario/oro/>)

Treccani (o.l.), Pittura, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti (URL: <http://www.treccani.it/enciclopedia/pittura/>)

Treccani (o.l.), Postare, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: http://www.treccani.it/vocabolario/postare2_res-5f88bf2c-89ea-11e8-a7cb-00271042e8d9_%28Neologismi%29/)

Treccani (o.l.), Vasari Giorgio, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: <http://www.treccani.it/enciclopedia/giorgio-vasari/>)

Treccani (o.l.), Xilografia, nel sito Treccani, Enciclopedia Italiana di Scienza, Lettere ed Arti (URL: <http://www.treccani.it/enciclopedia/xilografia/>)

Violante A. (2013 o.l.), La fruizione nel Sistema dell'Arte Contemporanea, nel sito Flux Musical art/Conjunct of sound (URL: <http://fluxproject.altervista.org/fruizione-sistema-arte-contemporanea/>)

Wikipedia (o.l.), Dominio di primo livello, nel sito Wikipedia, L'enciclopedia libera (URL: https://it.wikipedia.org/wiki/Dominio_di_primoLivello)

Wikipedia (o.l.), Instagram, nel sito Wikipedia, L'enciclopedia libera (URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Instagram>)

Wikipedia (o.l.), Widget, nel sito Wikipedia, L'enciclopedia libera (URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Widget>)

WordPress team (o.l.), Twenty Fifteen, nel sito WordPress, Theme (URL: <https://wordpress.com/theme/twentyfifteen/madamaarte.wordpress.com>)

WPBeginner (o.l.), Open Source, nel sito WPBeginner, Glossary (URL: <https://www.wpbeginner.com/glossary/open-source/>)

Indice delle illustrazioni nel testo

Grafico 1. Questionario, Occupazione del pubblico

Grafico 2. Questionario, Conoscenza dell'Information Design

Grafico 3. Questionario, Utilità dell'Information design all'interno di una piattaforma

Grafico 4. Questionario, Difficoltà di recepimento dell'Information Design

Grafico 5. Questionario, Conoscenza di piattaforme per artisti emergenti

Grafico 6. Questionario, Utilità della piattaforma per artisti e aziende culturali

Grafico 7. Questionario, Capacità attrattiva dell'Information Design nella piattaforma nei confronti di possibili acquirenti

Grafico 8. Questionario, Interesse verso una piattaforma artistica che utilizza l'Information Design

Fig. 1. Scala numerica utilizzata

Fig. 2. Esempio del tema Twenty Fifteen

Fig. 3. Logo di Madama composizione

Fig. 4. Palette dell'oro

Fig. 5. Icona di Madama

Fig. 6. Logo "Chi siamo"

Fig. 7. Pagina Contatti

Fig. 8. Profilo Instagram di Madama

Fig. 9. Header di Madama

Fig. 10. Homepage di Madama

Fig. 11. Esempio di layout delle pagine delle categorie

Fig. 12. Esempio di layout delle pagine contenenti l'Information Design

Fig. 13. L'artista Silvia Zucchi per la pittura

Fig. 14. Silvia Zucchi, Ritratto di Jean-Michel Basquiat

Fig. 15. Disegno e legenda dell'opera "Ritratto di Jean-Michel Basquiat"

Fig. 16. L'artista Linda Zanzi per la fotografia

Fig. 17. Linda Zanzi, Palma n° 1

Fig. 18. Disegno e legenda dell'opera "Palma n° 1"

Fig. 19. L'artista Giulia Pavin per la ceramica

Fig. 20. Giulia Pavin, Unione di due elementi: Terra e Acqua

Fig. 21. Disegno e legenda dell'opera "Unione di due elementi: Terra e Acqua"

Fig. 22. L'artista Alice de Bona per la stampa su incisione

Fig. 23. Alice de Bona, Spazi disabitati

Fig. 24. Disegno e legenda dell'opera "Spazi disabitati"