



In giro per atelier

***Prospettive della scultura
contemporanea in Campania***

Guida  editori



In giro per atelier

*Prospettive della scultura contemporanea
in Campania*

a cura di Isabella Valente e Angelo Chianese



**Avanzata
Mostra
Atelier
Artisti**

In giro per atelier

Prospettive della scultura contemporanea in Campania

a cura di **Isabella Valente e Angelo Chianese**

Patrocini



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
Dipartimento di Studi Umanistici (DSU)
Dipartimento d'Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie Informatiche (DIETI)



Unione Europea



Le attività che hanno permesso la realizzazione del presente volume si sono sviluppate durante lo stage, svolto nei laboratori del DSU, del corso di formazione **Tecnico esperto dell'ideazione e progettazione del prodotto multimediale**, finanziato dalla Regione Campania (P.O.R. Campania FSE 2014/2020 con D.G.R. n. 236 del 01/06/2021 e DD.DD. n. 37 del 18/02/2022, n. 278 del 07/10/2022, n. 396 del 23/12/2022 e CUP B64D22001940009) ricevendo un contributo per la stampa del volume.

Il progetto del censimento degli atelier d'artista a Napoli e in Campania rientra nella ricerca della professoressa Isabella Valente, del DSU, che ha come obiettivo la documentazione e valorizzazione di tali realtà, al fine di conservarne traccia e memoria, per costruire nel tempo un atlante dei luoghi d'artista nella nostra regione. Le attività si sono svolte nel Laboratorio didattico di fotografia e arte contemporanea del DSU, diretto dalla stessa professoressa. Il progetto rientra tra le attività istituzionali della Terza Missione in cui il DSU è da sempre impegnato.

La proiezione dei contenuti di questo volume nel mondo del web si è servita della piattaforma PORBEC (Portale dei Beni Culturali) progettata dal prof. Angelo Chianese del DIETI nell'ambito delle ricerche sulle applicazioni delle tecnologie informatiche per la fruizione e la valorizzazione del patrimonio culturale svolte nel progetto REMIAM (Rete dei Musei Intelligenti ad Alta Multimedialità).

Hanno scritto nel presente volume

Matteo Lorito, Francesco Cacciapuoti, Angelo Chianese, Mario Byron Coppola, Valentina Della Corte, Valeria Finamore, Andrea Mazzucchi, Rocchina Romano, Alfredo Troiano, Felice Russillo, Vito Russillo, Fabio Villone, Isabella Valente

Hanno scritto, fotografato, impaginato

Laura Anaclerio, Renato Gennaro Capasso, Sara Casciano, Sara Centiempo, Claudia Cimmino, Carlotta Laviano, Stefania Luce, Umberto Marchese, Vincenzo Monti,

Sofia Martina Morra, Fedela Procaccini, Francesco Scala, Alessandro Tione

Impostazione e coordinamento progetto grafico

Claudio De Pietro

Apparati tecnologici, coordinamento e impaginazione finale

Angelo Chianese

Ringraziamenti

Al Rettore dell'Università degli Studi di Napoli Federico II

Prof. Matteo Lorito

Al Direttore del DSU

Prof. Andrea Mazzucchi

Al Direttore del DIETI

Prof. Fabio Villone

Agli artisti un sentito ringraziamento, i quali con la loro disponibilità e la loro partecipazione attiva hanno permesso la realizzazione di questo volume

Marisa Ciardiello, Giovanni de Angelis, Clara Garesio, Vittorio Iavazzo, Giuseppe Labriola (LUCIO DDT ART), Christian Leperino, Rosaria Matarese, Antonio Nocera, Aulo Pedicini, Francesca Pirozzi (Ellen G.), Giuseppe Pirozzi, Domenico Sepe, Asad Ventrella, Salvatore Vitagliano

Al Direttore di Next Group s.r.l.

Francesco Cacciapuoti



Al CdA di DATABENC

Diego Mascolo, Paolo Cosenza, Giuseppe De Pietro, Massimo De Santo, Felice Russillo



Al Direttore della Guida Editori

Diego Guida

Infine un sentito ringraziamento a

Valeria De Matteis, Domenico Lanzo, Alfonso Santaniello, Salvio Tene, Alfredo Troiano, Gianfranco Zaccara

Hanno sostenuto la stampa del volume



Indice

Prefazioni

7. **Matteo Lorito**, Rettore UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
8. **Valentina Della Corte**, DELEGATA PER LE CELEBRAZIONI UNINA 2024
10. **Andrea Mazzucchi**, Direttore Dipartimento Studi Umanistici, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
12. **Fabio Villone**, Direttore Dipartimento di Ingegneria Elettrica e delle Tecnologie Informatiche, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
13. **Isabella Valente**, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II

Introduzione

19. **Isabella Valente e Angelo Chianese**, *Gli atelier d'artista: casi di studio per giovani storytellers*

Interventi

33. **Alfredo Troiano, Mario Byron Coppola, Angelo Chianese**, *PorBeC incontra l'intelligenza artificiale*
37. **Francesco Cacciapuoti**, *Contemporaneità e arte in alternativa ai social: dialogo diretto con l'artista*
39. **Valeria Finamore e Rocchina Romano**, *Usare il digitale per costruire una post-modernità "non liquida"*
42. **Vito Russillo e Felice Russillo**, *Talento e foresight tecnologico: l'analisi di scenario per i nuovi fabbisogni della filiera dei beni culturali*

I quattordici atelier

46. **Renato Gennaro Capasso**, *Gli artisti visti dalla sua matita*
48. **Giuseppe Pirozzi**, Claudia Cimmino, Carlotta Laviano, Umberto Marchese, Francesco Scala
70. **Giovanni de Angelis**, Renato Gennaro Capasso, Sara Cenatiempo, Fedela Procaccini
92. **Clara Garesio**, Claudia Cimmino, Carlotta Laviano, Umberto Marchese, Francesco Scala
114. **Marisa Ciardiello**, Sara Casciano, Stefania Luce, Vincenzo Monti
136. **Rosaria Matarese**, Laura Anaclerio, Sofia Martina Morra, Alessandro Tione
158. **Aulo Pedicini**, Sara Casciano, Stefania Luce, Vincenzo Monti
180. **Antonio Nocera**, Sara Casciano, Stefania Luce, Vincenzo Monti
202. **Salvatore Vitagliano**, Renato Gennaro Capasso, Sara Cenatiempo, Fedela Procaccini
224. **Ellen G.**, Claudia Cimmino, Carlotta Laviano, Umberto Marchese, Francesco Scala
246. **Lucio DDT ART**, Laura Anaclerio, Sara Casciano, Sara Cenatiempo, Claudia Cimmino, Carlotta Laviano, Stefania Luce, Sofia Martina Morra, Fedela Procaccini
268. **Asad Ventrella**, Laura Anaclerio, Sara Casciano, Sara Cenatiempo, Claudia Cimmino, Carlotta Laviano, Stefania Luce, Sofia Martina Morra, Fedela Procaccini
290. **Domenico Sepe**, Laura Anaclerio, Sofia Martina Morra, Alessandro Tione
312. **Christian Leperino**, Laura Anaclerio, Sofia Martina Morra, Alessandro Tione
334. **Vittorio Iavazzo**, Renato Gennaro Capasso, Sara Cenatiempo, Fedela Procaccini
357. **Gli storytellers**

Proprietà letteraria riservata
Guida Editori srl
Via Bisignano, 11
80121 Napoli

www.guidaeditori.it
redazione@guida.it

Guida Editori è anche su
 facebook.com/guida-editori
 instagram.com/guida_editori
 twitter.com/@Guida_Editori

Finito di stampare: aprile 2024
da Tipografia Grafiche Zaccara, Lagonegro (PZ)
per conto della Guida Editori srl

*Per accedere alla versione web di In giro per
Atelier, inquadra il QrCode*

*Per accedere alla versione per smartphone
presente nell'app PorBeC*



<https://spes.porbec.it/guest/home>



ISBN 9791255631279

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% del presente volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5 della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le fotocopie di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org

Introduzione



Gustave Courbet, *L'atelier del pittore*, Parigi, Musée d'Orsay

Gli atelier d'artista: casi di studio per giovani storytellers

Isabella Valente e Angelo Chianese

Dalle botteghe del Rinascimento agli atelier degli artisti contemporanei

Da sempre l'uomo ha avuto bisogno di cercare un proprio spazio dove stare con se stesso per ritrovarsi con i propri pensieri e la propria creatività. Il pensare e il creare sono in assoluto i momenti più esaltanti di chi è impegnato nei campi della cultura e dell'arte. Il proprio spazio, nel quale si è quasi sempre soli, non è detto che debba essere per forza confinato in ambiti fisicamente circoscritti, ma può essere anche un luogo aperto, come accade ai tanti pittori che dipingono davanti ai paesaggi che suscitano in loro una profonda e rinnovata emozione: una finestra aperta, una costa marina, un casolare di montagna, una spiaggia con le barche o un tratto di bosco si presentano agli occhi degli artisti come momenti da cogliere in quella pittura definita dall'inizio del secolo XIX del *plein air*, notoriamente tanto amata dagli impressionisti francesi, in contrasto con la pittura realizzata nell'augusto spazio di uno studio. In questi luoghi aperti il desiderio dell'artista è sempre stato quello di catturare sulla tela la sensazione provata nell'aver colto l'essenza stessa del mondo naturale per poterla poi condividere con gli altri.

Un'altra esigenza dell'uomo è quella di trasferire le proprie conoscenze agli altri secondo quel processo storico naturale che è alla base dell'evoluzione del genere umano. Da sempre si impara un mestiere da chi lo conosce e lo pratica, e che sia capace di insegnare o trasmettere le opportune tecniche oltre alle regole civili e sociali. Nascono così nel Cinquecento le botteghe artigianali nelle quali si compivano tutte le fasi di studio e formazione dei giovani da avviare al lavoro. Nei secoli XV e XVI non esistevano le scuole, ma si andava a imparare il mestiere "a bottega", percorrendo un lungo tragitto che poteva essere decennale o durare



Fig. 1 - Antica incisione raffigurante una bottega del Rinascimento



Fig. 2 - Balthasar van den Bossche, *Im Atelier des Bildhauers (Nello studio dello scultore)*, inizi XVIII secolo

anche tutta una vita. Un apprendistato che nella maggioranza dei casi si compiva nella ristretta cerchia familiare con le competenze e le conoscenze che si tramandavano di padre in figlio per intere generazioni. Nel Rinascimento tutti i grandi pittori, soprattutto quelli fiorentini, avevano una propria bottega dove i giovani dotati di talento potevano imparare le tecniche del disegno, della pittura, della scultura, dell'architettura. Il grande Verrocchio (Firenze, 1435 - Venezia, 1488) è stato un artista poliedrico che sperimentò tecniche e materiali diversi, dal



Fig. 3 - Lo scultore Costantino Barbella (Chieti, 1853 - Roma, 1925) all'opera nel suo atelier romano

disegno alla scultura in marmo, dalla pittura alla fusione in bronzo. Egli avviò all'arte una numerosa schiera di giovani con i quali sviluppò e condivise generosamente il proprio sapere. Tra di essi si annoverano nomi importanti della nostra storia artistica quali Leonardo da Vinci, il Perugino e il Ghirlandaio, che a loro volta aprirono una loro scuola tra le più seguite e prestigiose: si ricordi che in quella del Perugino si formò il grande Raffaello.

Nelle botteghe vigeva una rigida organizzazione diretta da un maestro che si occupava di condurre i lavori, di gestire i committenti, di scegliere tra gli allievi quelli più capaci da coinvolgere nell'esecuzione delle opere. Erano il cuore pulsante dell'economia, caratterizzando, delle città su cui incidavano, addirittura la struttura urbanistica e sociale, con la loro collocazione nel centro di esse.

I cambiamenti storico-politici, culturali, sociali ed economici sviluppatasi nel corso dei secoli successivi hanno indotto nuove esigenze e nuovi modelli di avviamento e gestione del lavoro. Sempre più le attività lavorative si sono spostate nella periferia delle città lasciando la loro parte centrale a uffici e ai servizi. Nel campo dell'arte nell'età dell'Illuminismo sono nate le accademie e in epoca più recente gli istituti

d'arte per assolvere al gravoso compito di avviare al mondo della pittura e della scultura i giovani talentuosi. Il sistema scolastico si è anche fatto carico della formazione professionale per inserire tecnici nel mondo del lavoro. Le botteghe, come luogo di produzione artigianale, non sono però completamente scomparse, com'è possibile constatare pensando alle tante attività che ancora oggi resistono nel cuore di Napoli per la produzione dei pastori, delle ceramiche (pensiamo alle rigenerate fabbriche di Capodimonte), per quella del pellame, di borse e scarpe, per la lavorazione dei gioielli e del corallo, per la produzione di cravatte e in generale del settore tessile.

L'atelier: un mondo da scoprire

L'etimologia di "artista" è lontanissima. Con *artifex* i latini indicavano coloro che praticavano un mestiere non intellettuale che richiedeva conoscenze e competenze necessarie alla creazione di manufatti. Il termine contrapponeva l'artefice di un'opera all'*opifex*, ossia a chi era capace di eseguire esclusivamente lavori manuali. Oggi l'artista è soprattutto colui che è dotato di una grande creatività ma anche di



uno spiccato talento con cui riesce a inventare opere capaci di suscitare in chi le osserva grandi emozioni. Più di altri l'artista ha la necessità di ritrovarsi in un proprio spazio in cui rifugiarsi per pensare e creare. Un tempo questi spazi erano le botteghe, successivamente sono diventati gli *atelier*. Il termine francese indicava il laboratorio di un artigiano, soprattutto di quelli impegnati nel campo della moda, dove non solo si producevano gli abiti, ma si esponevano e si vendevano al pubblico. Oggi la sua interpretazione si è estesa per comprendere tutti quei luoghi dove si crea, si espone, si fa scuola e si vende nel mondo dell'arte. Infatti, da sempre gli artisti hanno sentito la necessità di individuare uno spazio, aperto o chiuso, dove potersi esprimere liberamente o poter esercitare la propria attività. Sono ambienti polifunzionali, allo stesso tempo luogo di lavoro, salotto e spazio espositivo (fig. 3). Per l'artista, l'atelier rappresenta il bisogno che egli ha di ritrovarsi in uno spazio nel quale poter liberare la propria immaginazione nell'esercizio della creazione artistica. In tale spazio si rispecchia la sua anima e il suo pensiero ma soprattutto si scopre il suo viaggio nell'arte. Non esistono altri luoghi dove poter indagare e scoprire i tormenti e le tensioni vissute dall'artista nel suo

percorso creativo. L'atelier è il riflesso della sua personalità che si riverbera nelle sue opere contribuendo a creare l'atmosfera di cui ha bisogno. Molto noto a tal proposito è il rapporto tra la pittura di Francis Bacon e l'apparente disordine del suo studio (fig. 4). Entrare nell'atelier di un artista rappresenta per il visitatore l'occasione per cogliere il suo processo creativo con una percezione più profonda di quella offerta dalla visita in una mostra esterna con le sue opere. Pertanto, poter visitare un atelier dove essere accolti dall'artista che si racconta è, per chi vive una tale esperienza, l'occasione per provare una profonda emozione. Essere in



Fig. 4 - Lo studio di Francis Bacon (Dublino, 1909 - Madrid, 1992)

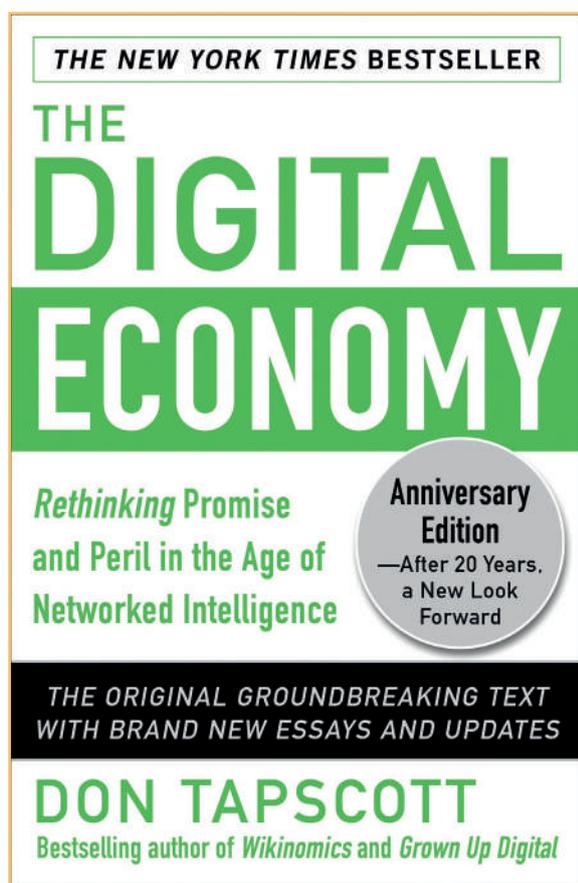


Fig. 5 - Don Tapscott, *Digital Economy: Promise and Peril In The Age of Networked Intelligence*

grado di comunicare successivamente una siffatta emozione rappresenta una vera e propria sfida.

La Digital Economy

In questi ultimi anni stiamo assistendo a una rapida trasformazione della società indotta dai progressi delle tecnologie informatiche e di quelle delle telecomunicazioni. Non solo sono cambiati i rapporti tra le persone, ma anche e soprattutto quelli che reggono il mondo dell'economia. Infatti, è ormai evidente che le tecnologie digitali hanno ridotto le distanze e accelerato i processi con importanti ricadute in tanti settori produttivi e commerciali. La digitalizzazione sta obbligando persone e mondo produttivo alla modifica delle proprie abitudini per essere al passo con le innovazioni che corrono sempre più velocemente. Sono nate, e sicuramente ne nasceranno delle altre, nuove professioni e nuovi modelli di impresa in quella che è la trasformazione sociale ed eco-

nomica caratterizzata da una decisa presenza delle tecnologie digitali. In Italia la tanto auspicata trasformazione sconta un leggero ritardo nel decollare rispetto agli altri paesi della Comunità Europea a causa di fattori strutturali, culturali e sociali, ma gli interventi in fase di attuazione del PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza) prevedono un significativo balzo in avanti nel 2024 con interventi in tutti i settori pubblici e privati. Si noti che la trasformazione digitale non comporta solo l'adozione di tecnologie digitali, ma anche l'accettazione da parte della società di precise regole e comportamenti basati essenzialmente sulla introduzione diffusa della dematerializzazione nelle relazioni sociali e nei processi economici e produttivi. Comunque, oggi si può fare molto, sia perché le giovani generazioni sono cresciute già a contatto con il digitale, sia perché la triste vicenda della recente pandemia con l'introduzione dello smart working nel mondo del lavoro e della DaD (Didattica a Distanza) nel mondo della formazione di ogni ordine e grado, hanno elevato nella popolazione quella che è detta la *user experience*, ossia la capacità di uso delle tecnologie digitali. Oggi si assiste a un uso diffuso e forse intenso di internet, del cloud, dell'internet delle cose, dell'intelligenza artificiale e della realtà virtuale e aumentata con forti ripercussioni sul modo di lavorare, comunicare, studiare, produrre.

Siamo in presenza di una nuova, vera rivoluzione, la quarta del settore industriale, che sta condizionando a livello globale sia i processi produttivi e organizzativi sia quelli sociali e culturali. Una rivoluzione annunciata nel 1995 da Don Tapscott, economista canadese, uno dei maggiori studiosi dell'impatto delle tecnologie nell'economia e nella società. Nel suo testo *Digital Economy: Promise and Peril In The Age of Networked Intelligence* (fig. 5), pubblicato in quell'anno, egli descrive i cambiamenti indotti dalle tecnologie di internet nell'economia introducendo per primo il termine *Digital Economy*. In un successivo volume pubblicato nel 2008 e intitolato *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World* (in italiano: *Net Generation. Come la generazione digitale sta cambiando il mondo*), egli indaga sull'influenza dei nativi sui cambiamenti del mondo e di tutte le sue istituzioni. Tapscott nei

suoi primi interventi si sofferma ripetutamente sulla capacità dell'Internet of Things (IoT) di creare connessioni a tutti i livelli producendo quella mole di dati necessari a monitorare e gestire processi produttivi e sociali. Infatti, sono miliardi le connessioni online quotidiane tra persone, aziende, dispositivi e dati. Inoltre, sottolinea che l'economia basata solo su Internet rappresenta una componente importante della Digital Economy che invece si espande per comprendere l'insieme di relazioni e processi sorretti o resi possibili grazie alle tecnologie. E, come aveva previsto, sono state tantissime le opportunità di innovazione, investimento e creazione di nuove imprese e opportunità di lavoro; le espansioni dei mercati, la creazione e promozione dei servizi. Un vero e proprio cambiamento che, come tutti gli altri che hanno segnato la storia dell'uomo, sta da un lato portando alla scomparsa di molte professioni, ma dall'altro ne sta creando di nuove. Una svolta che non permette ripensamenti, ma solo la necessità di individuare adeguati percorsi di crescita delle competenze nei vari livelli della formazione.

Le Digital Humanities

Nell'antichità la cultura si identificava come un tutt'uno in cui filosofia, poesia, arte e scienza contribuivano ad approfondire le conoscenze del mondo. Non esistevano barriere tra chi si interrogava sulla natura delle cose e su quella dell'uomo. Scoperte tecnologiche che portavano a miglioramenti sociali e studi letterari caratterizzavano una stessa figura impegnata nello studio dei fenomeni naturali e nelle implicazioni sociali ed etiche di questi ultimi. Galileo Galilei è stato fisico, astronomo, matematico e filosofo italiano. Al Rinascimento si è soliti far risalire la contrapposizione tra Scienza e Umanesimo dovuta alla posizione assunta dall'Umanesimo circa l'importanza della conoscenza umana, della Letteratura e delle Arti, mentre la scienza moderna stava emergendo con la sua metodologia empirica e razionale. Tale contrasto si è evoluto nel corso dei secoli a causa delle diverse prospettive sulla realtà, sul ruolo della fede, sulla natura dell'uomo e sull'approccio alla conoscenza. Nel 1959



Fig. 6 - Charles Percy Snow (Leicester, 1905 - Londra, 1980), *Le due culture e la rivoluzione scientifica*

all'Università di Cambridge Charles Percy Snow (1905-1980), importante chimico e letterato, pose per primo l'attenzione sulla distanza che nella civiltà occidentale si era creata tra discipline scientifiche e sapere umanistico con una *lectio magistralis* intitolata *Le due culture e la rivoluzione scientifica* (fig. 6). A Snow si deve l'aver portato all'attenzione della comunità scientifica la necessità di un dialogo interdisciplinare tra scienziati e umanisti per affrontare le sfide complesse che stavano affiorando nella società. La sua opera ha contribuito a far nascere la consapevolezza dell'importanza di un'educazione che integrasse sia le scienze che le discipline umanistiche, sottolineando la necessità di una prospettiva unica per comprendere appieno il mondo circostante. La figura di Snow è pertanto considerata importante per la promozione del dialogo e dell'interconnessione tra le diverse aree del sapere.

Oggi che la Digital Economy avanza velocemente compiendo passi da gigante e sempre più le nuove generazioni chiedono nuovi linguaggi e nuovi strumenti, abituate come sono a usare con naturalezza le tecnologie informatiche sin dalla tenera età, si è indotti a proiettarsi nel futuro cercando nuovi modelli di produzione, trasmissione e gestione del sapere. Alcuni cambiamenti si sono comunque avvertiti alla fine del secolo scorso con la diffusione delle tecnologie informatiche e della rete Internet. Infatti, nel campo delle scienze umane l'uso di tali tecnologie risale addirittura agli anni Settanta del Novecento, andando nel tempo a radicarsi sempre più, cambiando volto e atteggiamenti



Fig. 7 - Padre Roberto Busa con alle spalle l'*Index Thomisticus*

di pari passo con i progressi tecnologici. Negli anni Sessanta furono sviluppati progetti di digitalizzazione di testi letterari e di opere d'arte con tecniche di elaborazione del linguaggio naturale e strumenti di analisi testuale.

Nel 1973 Roberto Busa (1913-2011), frate gesuita, filosofo e linguista italiano (fig. 7), etichettò il suo lavoro innovativo, che applicava le tecnologie informatiche allo studio dei testi letterari e filosofici, come Digital Humanities. Grazie a una collaborazione con l'IBM (fig. 8), iniziata negli anni Cinquanta, realizzò il progetto dell'*Index Thomisticus* consistente nella costruzione dell'indice completo dei testi di Tommaso d'Aquino. La sua visione e il suo impegno hanno contribuito in modo significativo alla nascita e allo sviluppo delle Digital Humanities come campo di studio interdisciplinare. L'avanzamento della tecnologia informatica negli ultimi vent'anni del secolo passato ha portato a una maggiore accessibilità e diffusione delle risorse digitali, consentendo agli studiosi umanisti di utilizzare computer e software specializzati per analizzare dati, creare edizioni digitali di testi e sviluppare progetti interdisciplinari. Gli anni Duemila hanno segnato la svolta nel rapporto tra scienziati e umanisti grazie all'aumento della disponibilità di risorse online e lo sviluppo di nuove tecnologie, e le Digital Humanities hanno portato a una crescita significativa delle collaborazioni tra gli esperti e i ricercatori dei due settori. Oggi le Digital Humanities rappresentano un campo interdisciplinare in continua evoluzione che utilizza tecnologie digitali per la ricerca e per la conservazione e la divulgazione delle



Fig. 8 - Sistema informatico IBM degli anni Settanta di dimensioni enormi e capacità elaborativa limitata

discipline umanistiche. Questo approccio consente ai ricercatori umanisti di esplorare, analizzare e interpretare grandi quantità di testi, immagini, dati storici e culturali in modo innovativo. Le Digital Humanities integrano quindi la tecnologia digitale con la ricerca in settori della storia, della letteratura, della lingua, della filosofia, dell'arte, aprendo nuove prospettive e approfondendo la comprensione delle tematiche umane e culturali attraverso strumenti informatici avanzati. Ma anche le stesse tecnologie diventano per gli umanisti oggetti di studio e di ricerca per le loro implicazioni etiche e sociali, e soprattutto per gli aspetti riguardanti la produzione e diffusione della conoscenza. In questo caso le tecnologie digitali non si presentano loro solo come nuovi mezzi di supporto allo studio e alla comunicazione, ma diventano casi di cui comprendere le modalità d'uso nella società attuale; divengono strumenti per seguirne le interferenze con la quotidianità, portando a cambiamenti nel linguaggio e nelle abitudini della società e nel suo percorso verso il futuro.

Nel corso dell'ultimo ventennio le Digital Humanities si sono affermate come una delle più importanti innovazioni scientifiche e didattiche nel mondo della ricerca umanistica. Ormai tecnologie digitali e scienze umane viaggiano assieme in quella trasformazione digitale che caratterizza il nostro tempo e che difficilmente potrà essere fermata.

Tra i tanti suoi ambiti applicativi e funzioni si annoverano la digitalizzazione di libri, di documenti storici, manoscritti, fotografie e di altri oggetti culturali; la creazione di edizioni digitali di testi, che possono includere annota-

zioni, collegamenti ipertestuali e altri elementi interattivi; la progettazione e gestione di banche dati che raccolgono, organizzano e rendono accessibili dati culturali in modo strutturato (si pensi solo alla loro funzione di catalogazione di archivi o di opere d'arte); l'analisi testuale e linguistica mediante l'uso di software e algoritmi per analizzare testi scritti allo scopo di identificare tendenze, schemi e significati nascosti; l'analisi di immagini, video, audio e altri media per capire e interpretare il loro significato culturale e storico; la creazione di modelli o simulazioni che possono aiutare a comprendere eventi o fenomeni culturali in modo più approfondito; l'archiviazione e catalogazione digitale per la creazione e gestione di archivi digitali per conservare e rendere accessibili le risorse culturali.

Il Digital Humanist svolge quindi un ruolo fondamentale nella produzione e diffusione della conoscenza, senza la quale le tecnologie non avrebbero alcuna utilità per la società.

La professione dello *storyteller*

Da sempre gli uomini si raccontano e narrano la realtà che vivono o storie immaginarie per catturare l'attenzione o per emozionare chi li ascolta o legge quanto da loro scritto (figg. 9-11). Nell'attuale scenario caratterizzato da una frenetica ricerca di consenso o semplicemente di seguaci (i cosiddetti followers) nel web e nei social, ci si è resi conto dell'importanza della modalità del racconto nei diversi ambiti culturali, sociali ed economici. Ne è nata una vera e propria scienza che ha definito regole e modelli da utilizzare nei diversi settori della società, quali quelli della formazione, della politica, del marketing, della narrativa, dell'arte, solo per citarne alcuni.

Con *storytelling* si intende l'adozione di una modalità comunicativa mediante la quale si trasmettono messaggi nella forma di storie costruite secondo tecniche e schemi propri dell'arte della retorica e del racconto, con l'obiettivo di imprimerli nella mente di chi li riceve perché non vengano dimenticati. Non è quindi un caso che la traduzione letteraria del termine sia proprio "affabulazione". Anche se oggi se ne parla diffusamente, soprattutto in merito alle modalità di costruzione della comunicazione sul



Fig. 9 - Pierre Bonirote (Lyon, 1811 - Orléans, 1891), *A Neapolitan Story-Teller*



Fig. 10 - Publio de Tommasi (Roma, 1848-1914), *The storyteller*

web e sui social, lo storytelling ha origini molto lontane, essendo stato utilizzato dal genere umano per tramandare conoscenze, esperienze, tradizioni e storie, e per tale motivo si può ritenere come una naturale evoluzione dell'arte della narrazione. Nello scenario di forte competitività oggi riscontrabile nel mondo connesso di Internet è un grande vantaggio riuscire a distinguersi e a farsi riconoscere. Conoscere le tecniche con le quali proporre e saper usare le parole giuste per raccontare di sé o di cosa si vuol far conoscere sta diventando un tema importante in molti settori della società. Lo *storytelling* è uno degli strumenti che permettono di farlo al meglio, non soltanto nel mondo della pubblicità, ma in tutte quelle realtà che devono far ricordare quanto proposto, come ad esempio imprese e aziende che, per fidelizzare nuovi clienti creando in loro un profondo senso di fiducia o di appartenenza, devono comunicare in modo chiaro la propria visione e i propri prodotti. Se nel marketing è chiara l'esigenza di aumentare visibilità e notorietà del brand



Fig. 11 - Cartolina del 1902 con fotografia che ritrae un Cantastorie della tradizione napoletana, Archivio Gianmaria Lembo, Napoli

aziendale, nella politica è ancora più evidente la necessità di fare proseliti e di aumentare il numero di sostenitori e soprattutto di elettori. Per raggiungere tali obiettivi la comunicazione deve non solo convincere, ma soprattutto deve colpire la sfera emozionale e immaginifica in tutte le forme in cui si presenta: testo, immagini, audio e video. Le storie devono essere originali, non devono riportare fatti non veri, devono presentarsi in modo chiaro e non devono annoiare con racconti lunghi che non tengano conto del fatto che l'attenzione viene meno con messaggi poco sintetici, ripetitivi e raccontati male. In ogni caso il compito primario dello storytelling è quello della produzione di contenuti capaci di raggiungere gli obiettivi desiderati; quello secondario risiede nella capacità di saperli raccontare.

Con lo *storytelling* è nata la figura professionale dello *storyteller*, ossia un professionista specializzato nella narrazione e capace di utilizzare i diversi media oggi disponibili nel mondo della comunicazione. Lo *storytelling* è diventato un mestiere a sé stante in diversi ambiti, tra cui il marketing, la comunicazione, la formazione, il giornalismo e l'intrattenimento. È una figura molto ricercata dal mercato, an-

che perché risulta una professionalità giovane e complessa la cui preparazione richiede competenze diversificate. Lo *storyteller* deve prioritariamente avere la capacità di analizzare il target di pubblico a cui rivolgersi per scegliere linguaggi e media adeguati con i quali veicolare le storie. Nel campo del marketing tali figure devono poter creare messaggi pubblicitari e contenuti che si basano sulla costruzione di narrazioni accattivanti, per avvicinare emotivamente il pubblico a un marchio o a un prodotto attraverso storie convincenti. Nel mondo interconnesso di Internet devono saper operare in piattaforme digitali per creare contenuti multimediali, come video, podcast e storie interattive. Nel settore aziendale devono saper creare narrazioni coerenti che riflettano i valori, la missione e la personalità di un'azienda, contribuendo alla valorizzazione della sua immagine. Nel giornalismo devono essere capaci di presentare notizie e reportage attraverso storie coinvolgenti. Nel campo dell'educazione devono saper sviluppare storie e contenuti didattici che rendano più efficace l'apprendimento. Nell'industria cinematografica e televisiva gli sceneggiatori e i registi sono già di fatto fondamentalmente degli *storytellers* creando trame,

caratterizzando personaggi e costruendo mondi attraverso la scrittura e la produzione di contenuti visivi. Essere uno *storyteller* richiede una combinazione di abilità creative, capacità di comunicazione e comprensione del pubblico a cui bisogna rivolgersi. Un bravo *storyteller*, oltre alla creatività, deve essere in grado di generare idee originali. La capacità di pensare fuori dagli schemi è essenziale per generare storie uniche e interessanti; deve possedere una solida competenza nella scrittura; deve essere in grado di articolare le sue idee in modo chiaro e coinvolgente, utilizzando un linguaggio che catturi l'attenzione del pubblico; deve essere capace di adattarsi a diverse situazioni e contesti, e ai vari medium, come scrittura, video, podcast, presentazioni, etc.; deve essere empatico e aver la capacità di comprendere il pubblico a cui ci si rivolge per soddisfare le sue aspettative e i suoi interessi.

Tra i candidati a diventare *storytellers* sicuramente si possono quindi annoverare i laureati nei percorsi di studio umanistici, con la specializzazione fornita dalle Digital Humanities, per il loro background in materie diverse ma fortemente interconnesse che li porta ad affrontare i problemi con creatività e originalità. Il loro desiderio di conoscenza li porta a guardare le tecnologie in modo critico stimolandone lo sviluppo e l'innovazione. Oggi il mercato del lavoro sta sempre più ponendo attenzione ai laureati in materie umanistiche, lettere, storia, filosofia e arte, con la convinzione che la tecnologia, in assenza di contenuti capaci di alimentarla, non può ovviamente andare lontano. La tanto declamata Intelligenza Artificiale potrà mostrare la sua vera valenza solo quando potrà avvalersi di una base di conoscenza concreta e corretta, capace di rendersi degnamente utile nelle dinamiche sociali.

Gli atelier come caso di studio

L'idea di raccontare e comunicare il fascino offerto dagli atelier degli artisti contemporanei, in particolare di scultori di età e stili molto diversi tra loro, è nata da un'idea di chi scrive, docente di Storia dell'Arte contemporanea e di Storia della Fotografia del Dipartimento di Studi Umanistici (DSU), poi proiettata all'in-

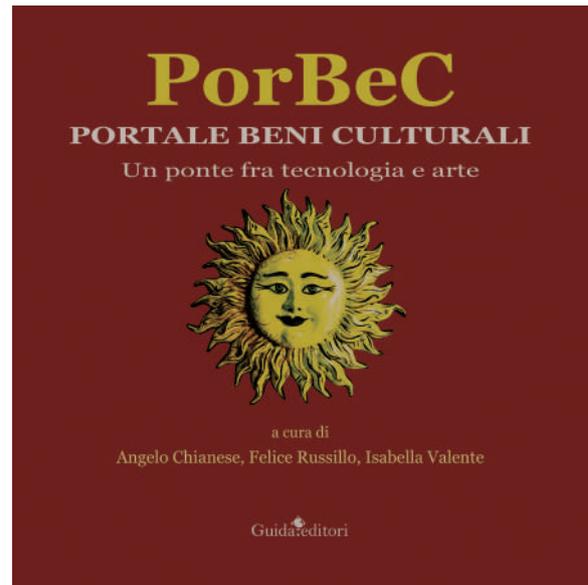


Fig. 12 - *PorBeC - Portale Beni Culturali. Un ponte fra tecnologia e arte*, Manuale d'uso, Guida Editori

terno di un percorso di formazione per *Tecnico esperto dell'ideazione e progettazione del prodotto multimediale*, finanziato dalla Regione Campania (POR Campania FSE 2014-2020), organizzato da DATABENC (Distretto ad Alta Tecnologia per i Beni Culturali) in collaborazione con l'Agenzia formativa Next Group S.r.l., e finalizzato all'acquisizione di competenze per l'elaborazione di prodotti multimediali capaci di diventare un valido supporto nel processo di conservazione e di valorizzazione dei beni culturali del territorio campano. Come previsto dalla formazione professionale, successivamente al monte ore di formazione in aula, i corsisti hanno lavorato in stage nel "Laboratorio didattico di fotografia e arte contemporanea" del DSU, diretto sempre dalla sottoscritta. Insieme con il professore Angelo Chianese, che firma anch'egli la presente introduzione, è stato presentato ai tredici corsisti il progetto di ricognizione e successiva comunicazione delle storie degli scultori ancora attivi sulla scena cittadina e nazionale, progetto sul quale il laboratorio già opera da tempo. Non solo i corsisti, ma anche i quattordici artisti scelti hanno accolto con entusiasmo l'idea, di cui il presente volume è testimonianza concreta. L'approccio seguito dai docenti è stato quello del *problem solving* affidando ai tredici giovani tecnici multimediali compiti che potessero mettere in pratica gli insegnamenti ricevuti durante le ore di lezione teorica. Allo scopo i

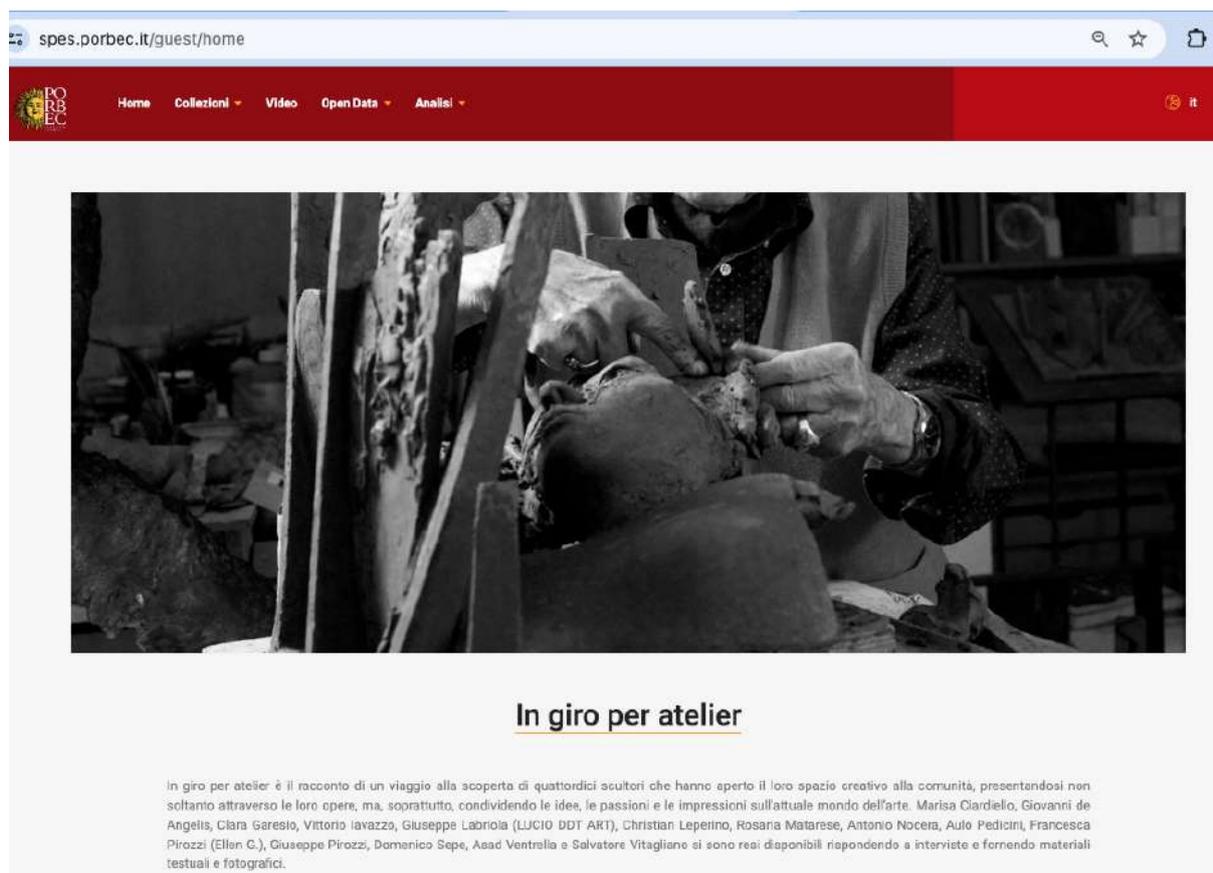


Fig. 13 - Home page del portale PorBeC dedicato agli atelier dei quattordici scultori presentati nel volume

docenti hanno diretto i lavori fissando nell'ordine i seguenti compiti:

- progettazione dell'intervento definendo la struttura delle storie da raccontare;
- definizione della modalità di interazione con gli artisti per ottenere da loro i materiali su cui costruire le loro storie, come recensioni, cataloghi di mostre, fotografie di opere, fotografie degli atelier;
- definizione della struttura dell'intervista scegliendo le domande da sottoporre agli artisti e insegnando anche il modo in cui porle;
- ricerca delle informazioni necessarie per gli approfondimenti sia nelle biblioteche specializzate che nei siti internet;
- individuazione con l'artista delle sue opere più importanti fissandone il numero a nove;
- effettuare la campagna fotografica per presentare per ognuno degli artisti il suo ritratto fotografico, l'immagine dell'atelier e le foto delle opere scelte;
- ottenere dagli artisti le liberatorie per

l'uso dei testi e delle immagini;

- scrivere le biografie degli artisti sia in italiano che in inglese;
- progettare i layout grafici per la versione a stampa e per quella digitale;
- impaginare testi e immagini con una delle applicazioni più usate nel mondo dell'editoria;
- procedere alla revisione delle bozze;
- elaborare le immagini con una delle applicazioni più importanti per il fotoritocco;
- riportare il materiale finale nella piattaforma www.porbec.it per comunicare le storie degli artisti sia nel web che nel mondo delle app per smartphone e tablet.

La metodologia di lavoro è stata basata su un'attenta attività di ricerca e di studio del percorso e della poetica degli artisti che si sono resi disponibili. I ragazzi si sono fatti coinvolgere, e dopo i primi incontri con gli scultori si sono talmente appassionati al progetto che hanno continuato a lavorarci anche a corso con-

cluso. Hanno sempre lavorato in gruppo condividendo problemi e soluzioni, ma soprattutto competenze. Nella maggior parte erano ancora studenti del DSU con un'attenzione particolare rivolta alle materie storiche e artistiche. Alcuni avevano già vissuto esperienze di catalogazione e di valorizzazione del patrimonio culturale. Altri avevano conoscenze informatiche un po' superiori alla media. Pochi di loro sapevano fotografare o fare filmati. Pochissimi avevano esperienze pregresse di impaginazione con applicazioni avanzate per l'editoria o esperienze di progettazione e costruzione di siti web.

Si è creato, anche grazie al tutor dott. Claudio De Pietro, un forte spirito di gruppo, che ha permesso di affrontare e risolvere i numerosi problemi che si incontrano nell'attività di storytelling multimediale, e di raggiungere i risultati riscontrabili in questo volume e nelle pagine web di www.porbec.it e delle videate dell'app PorBeC per smartphone e tablet.

Il presente volume è organizzato in quattordici sezioni, tante quanti sono gli scultori coinvolti. Per ognuno di essi è stato elaborato il profilo biografico, seguito da un'intervista che fa comprendere il profondo rapporto tra gli intervistati e la loro arte. Seguono un catalogo con le nove opere scelte insieme con l'artista, presentate con schede scientifico-divulgative, e una selezione bibliografica contenente l'elenco delle mostre più importanti e dei cataloghi che ne hanno segnato la carriera. Immagini intere e dettagli ricercati riproducenti le sculture selezionate contribuiscono a impreziosire graficamente questo volume, che ci si augura possa farsi promotore di un racconto più ampio esteso a tutti gli atelier degli artisti campani, per creare un vero e proprio atlante degli scultori.

Un obiettivo che si spera di aver raggiunto con la presente pubblicazione è quello di voler condividere con il lettore la conoscenza di una parte importante dell'immenso tessuto artistico contemporaneo del territorio della Campania e la testimonianza diretta del profondo amore



Fig. 14 - Schermata dell'app PorBeC per smartphone e tablet dedicata ai quattordici scultori

che gli artisti provano per ciò che concepiscono e che realizzano; un amore che mette in relazione l'anima alla materia, donandole vita; una passione che vibra all'interno delle loro opere e viene trasmessa allo spettatore con tutta la forza e l'energia che le mani di chi crea sanno imprimere nelle loro rappresentazioni.



*L'incantesimo della fiamma che dà corpo alla creazione dell'artista,
Storica Fonderia Ruocco, Napoli*