

Dalla tradizione alla Computer Art: le opere di Stefano Reolon

di
Silvia Ranzato

Se l'opera d'arte è l'espressione concreta dell'idea artistica che la sottende e della tecnica adottata per realizzarla, il computer oggi è il mezzo che consente agli artisti esperienze creative inedite, nuovi modi di manipolare immagini e colori, mondi virtuali costruiti attraverso frammentazioni e sovrapposizioni. Si definisce infatti Computer Art, la rappresentazione grafica di immagini realizzate e o coordinate dal computer, finalizzate a descrivere dimensioni artistiche espressive della post modernità. Una delle peculiarità dell'arte digitale è quella di rendere possibile l'estensione e l'ampliamento dello spazio visivo, con il contributo di diversi programmi informatici che consentono di allargarlo, restringerlo, deformato, capovolgerlo, aprendo così nuove frontiere alla creatività. E' nell'ambito della Computer Art che si può inserire gran parte della produzione degli ultimi dieci anni di Stefano Reolon, artista padovano, formatosi all'Accademia delle Belle Arti di Venezia, che, dopo importanti esperienze come costumista all'Arena di Verona e come scenografo alla Rai di Roma, si dedica alla sua passione più grande, la pittura, alla quale si accosta inizialmente in modo quasi artigianale con il supporto di tecniche e materiali tradizionali e poi, con l'andar tempo, integra con la tecnologia digitale in quanto i primi, da soli, non soddisfacevano il suo bisogno espressivo. Se è vero che così facendo rinuncia alle professioni di scenografo e costumista, è altrettanto vero che la scenografia e il costume continueranno ad essere presenti e traslati nelle sue opere. Il suo percorso artistico-

formativo si basa sul confronto continuo con i grandi pittori e architetti che hanno nobilitato l'arte nel tempo, la sua produzione artistica resta radicata nella tradizione veneta con continui riferimenti al patrimonio rinascimentale e barocco. Reolon parte sempre dalla tradizione ma la fa costantemente evolvere in qualcosa di nuovo, osando scelte compositive originali libere dagli schemi tradizionali, grazie alle potenzialità del digitale. Tutta la sua produzione raggiunge un felice equilibrio tra la testimonianza del passato e quella di un presente che lo supera e lo rivendica, attraverso un linguaggio transgenerazionale e sempre più multimediale. Stefano si avvicina alla comunicazione artistica mediata dal computer solo nella fase della maturità; porta quindi con sé un bagaglio tradizionale fatto di materia e concretezza e quando si accosta alla Computer Art non si avvale di un programma matematico per dar vita ad un'opera: usa la tecnologia solo come supporto per implementare la sua creatività. Adotta quindi un nuovo "alfabeto visivo" per aprire un dialogo con i fruitori delle sue opere, una nuova forma di comunicazione artistica, attraverso la quale racconta e si racconta in modo quasi compulsivo, come testimoniato dalla replica degli elementi che sono dominanti nelle sue opere): strutture anatomiche, elementi architettonici, iperdecorativismo, assenza di spazi vuoti. Tutte le sue opere rappresentano forse inconsciamente le sue emozioni, i suoi sentimenti, la sua storia personale, nella dimensione positiva e negativa vissuta sempre con forte carica emozionale. Sono esplicative in tal senso



le opere di grandi dimensioni (330x370 cm) dove in una “selva” di colonne barocche, volano ed interagiscono altrettante anatomie di chiara derivazione michelangelolesca, rigorosamente in bianco e nero, che sembrano abitare la scena rappresentata, un “non luogo” tridimensionale dal sapore fiammingo dove gli uomini o meglio l’umanità dovrebbero cercare una propria dimensione, diventando protagonisti e fruitori attivi. In quello che definisce il suo “laboratorio rinascimentale contemporaneo”, i garzoni di bottega sono computer, scanner, fotocopiatrice, macchina fotografica, presenze silenziose che consentono di dare voce solo alla sua creatività. Le sue opere sono di notevole spessore artistico, non un banale taglia-incolla, né il prodotto casuale generato da un programma grafico. Nel suo procedere egli realizza e disegna parti originali a sé stanti che poi elabora attraverso fotocopiatrice e computer per poi modificarle tramite Photoshop. Nella realizzazione di alcuni lavori utilizza parti solide incollate alla tela, oggetti che hanno preso corpo, quindi volume, attraverso la sostanzializzazione dei suoi disegni. In un ritratto aulico al dipinto si sovrappone una gorgiera, costituita da elementi solidi che contestualmente ricordano sia una parte di un costume d’epoca, che un’estrusione in 3D. In realtà questi solidi di carta sono la



concretizzazione artigianale di un’immagine virtuale normalmente creata dal computer. Quanto realizzato con la metodologia descritta diventa l’espressione tangibile di un profondo e complesso lavoro interiore dell’artista che da quel momento apre un dialogo non più solo con sé stesso. L’opera infatti prende vita attraverso gli occhi di chi la guarda. La dimensione narrativa delle opere di Stefano si arricchisce nel tempo anche grazie alla sua capacità di esprimerla in un contesto pittorico dove monumentalità e sacralità sono dominanti e si aprono quasi ad una forma di spiritualità. Sta a chi guarda coglierla e farla propria. □