

# EFFETTO ARTE

diretto da Paolo Levi

LA COPERTINA - **GASPARE CARMELLO**

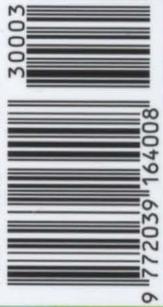
DA NON PERDERE - **MANET, RITORNO A VENEZIA**

L'EVENTO - **CARMELO ZOTTI**

PITTORI IN GUERRA - **VALLOTON NASH SUTHERLAND**

EFFETTO ARTE - periodico bimestrale d'arte e cultura.  
Anno 3 - numero 3 - Maggio - Giugno 2015 - EURO 5,00

ISSN 2039 - 1641



9 772039 164008



# In questo numero



**3** OUVERTURE

**5** EDITORIALE

LA COPERTINA

**10** Gaspare Caramello  
nella quarta dimensione  
Salvatore Russo

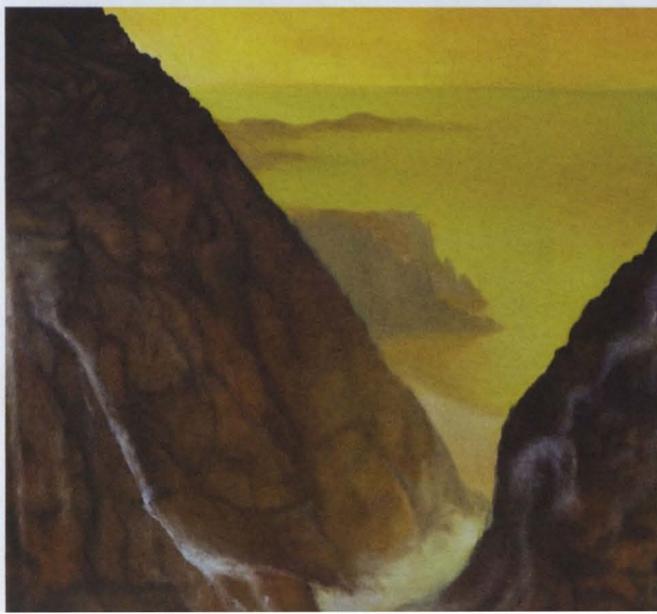
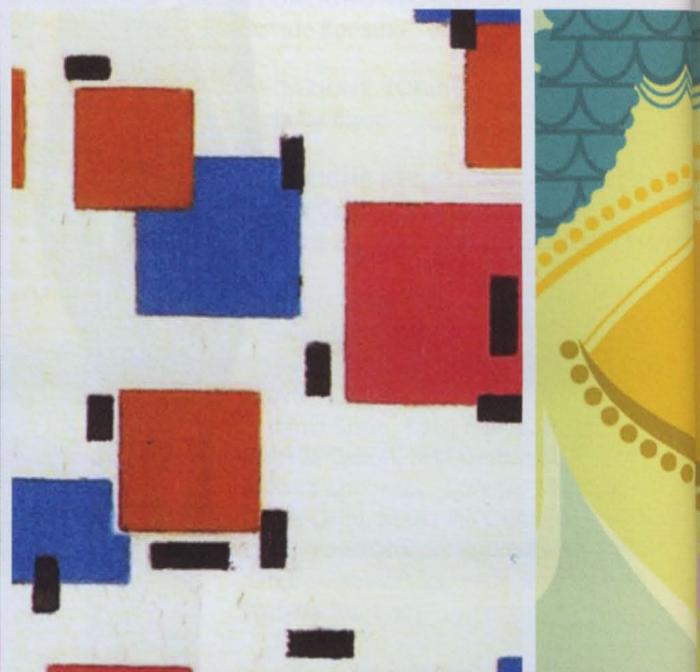
DA NON PERDERE

**16** Manet  
ritorno a Venezia  
Ennio Pouchard

**30** Art FaCTory  
Fiera d'Arte Contemporanea

INCONTRI

**34** Claudia Giraud  
narrando le stelle  
Stefania Bison



*Tranconceptual Waterlilies 0001*  
2012



nella quarta dimensione

# Gaspare Caramello

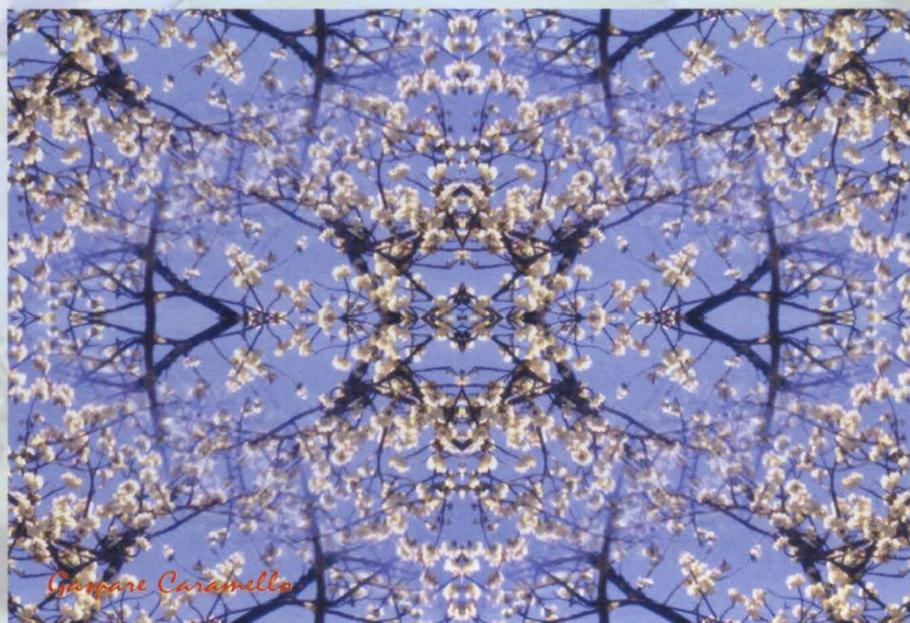
di Salvatore Russo

Oltre il concettualismo che traslascia la rappresentazione in favore dell'esaltazione di un'idea da ricercare tra gli enigmi del segno, oltre dunque questa visione dell'Arte, nasce il Trans Concettualismo di Gaspare Caramello che si basa sull'elaborazione dell'immagine tramite il mezzo digitale. L'Arte Transconcettuale di Gaspare Caramello nasce nel 2007 secondo questa linea programmatica: «L'artista contemporaneo, oggi, deve conoscere a fondo il concetto d'Arte, studiandone approfonditamente l'aspetto semiologico e le sue accezioni sia denotative che connotative, per elaborare una teoria, un progetto mentale, che possa essere alla base dell'espressione visiva finale, ovvero che costituisca essa stessa l'idea d'Arte». Il riferimento ai contenuti espressivi e teorici dell'arte concettuale è esplicito; viene introdotto, però, un elemento innovativo che, se da una

parte rimanda direttamente al significato dei segni, dall'altra si ricollega alla tradizione del Simbolismo.

Il simbolo arricchisce il contenuto mentale che si concretizza in *visuals*, la cui realizzazione tecnica rielabora aspetti

che possono relazionarsi ad altre correnti dell'arte contemporanea, soprattutto alla Pop Art, al New Dada, all'action painting soprattutto, che Caramello ha tradotto nella versione digitale dell'*action pixeling*.



Complanarità multispaziale transriflessa  
di un ciliegio in fiore 0007, 2012



Giuseppe Caramello



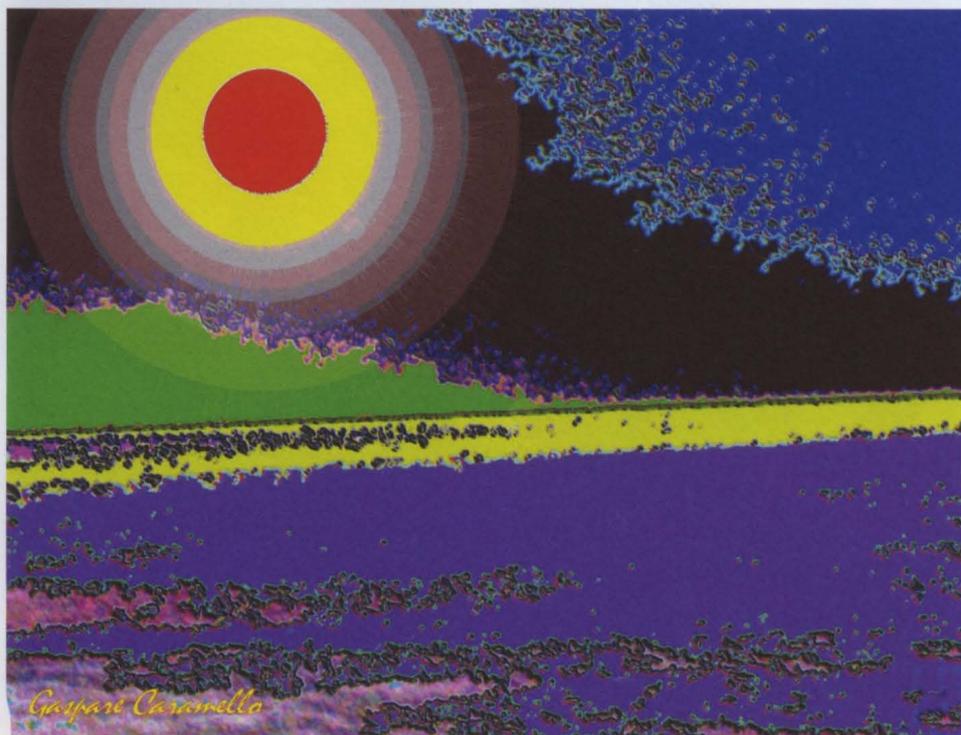
L'installazione *Basket* è un primo esempio di realizzazione di un *non-ready made*, dove la contaminazione di oggetti diversi, l'unione di scarti della civiltà dei consumi, denota non gli oggetti stessi bensì un oggetto completamente diverso, che a sua volta è connotativo della realtà socioeconomica che lo ha prodotto. Ma è anche simbolo di un fenomeno di massa, e nel caso specifico, dello sport, che induce processi alienanti di identificazione e di immedesimazione in un gruppo, in una squadra. Quindi l'autore supera decisamente la visione del *ready made* di cui Marcel Duchamp, con il suo *Orinatoio*, è stato l'iniziatore.



*Palmiers 0005, 2010*

*La Côté d'Azur View/Insertion 0005, 2010*

*EclipseEvanescence 0088, 2008*



*Basket 0008, 1970*

L'Arte Transconcettuale dunque parte dal presupposto di analizzare l'immagine e le sue rappresentazioni anche sul piano simbolico e connotativo.

Se nell'arte concettuale l'oggetto denotava soprattutto se stesso assurgendo a opera d'arte in virtù della perdita della sua funzione d'uso, nel Transconcettuale si lavora sull'immagine dell'oggetto e sull'oggetto stesso, approfondendone gli aspetti più significativi.

Per ottenere questo risultato diventa peculiare l'utilizzo della tecnologia infor-

TO BE = TO THINK = TO CREATE  
 = PENSO = TO CREATE  
 = ESISTO = TO CREATE  
 = TO BE = TO THINK = TO CREATE

## Manifesto dell'Arte Transconcettuale

- 1- L'arte è nel declino più totale. Logorata da falsi profeti e mistificatori di saggezza. Il baratro ci attende se non interveniamo con forza.
- 2- Sconfiggiamo la concezione elitaria di potere visivo. Solo così giungeremo alla salvezza.
- 3- Il pennello è ora crocifisso. La nuova tecnologia informatica ha il sopravvento su ogni forma d'arte. Sperimentazione. Questa la nuova parola guida.
- 4- E' giunto il momento di lottare. È giunto il momento di accendere i nostri animi e combattere l'eterna lotta contro i bigottismi di un passato legato alla tradizione. Un passato lontano anni luce dalla glorificazione terrena.
- 5- Superata l'idea stessa di concetto abbiamo intrapreso altre strade. Nuovi orizzonti di significato ci attendono.
- 6- Perseguire l'essere al di là dell'apparire. Rimodellare la realtà esterna a misura della nostra realtà interiore.
- 7- Liberarsi dai condizionamenti: pensare, agire, scegliere e progettare in base alle nostre scelte e non a quanto impone il perbenismo al servizio di un potere che ci vuole schiavi e non esseri pensanti e liberi.
- 8- L'artista vero è vero profeta: sa vedere oltre la realtà e coglierne la molteplicità dei suoi significanti.
- 9- Andare oltre l'orizzonte e superare l'angusta dimensione spazio-temporale dell'uomo a una dimensione. Riscoprire nella propria interiorità la pluralità del sapere e del comunicare.
- 10- Arte è conoscere e non riconoscere. Arte è rivoluzione. Rinnoviamo i modelli espressivi: l'arte e il sapere alla portata di tutti.

*Giuseppe Caramello*

*Salvatore Russo*



*Crashed Coke, 2010*

nel box biografico  
 MePop 0035, 2010

*Transconceptual Hanbury's  
 multi-views insertions 00925, 2011*



matica: l'immagine viene elaborata per estrapolarne i significati simbolici e quindi conferire valenza artistica alla sua trasformazione.

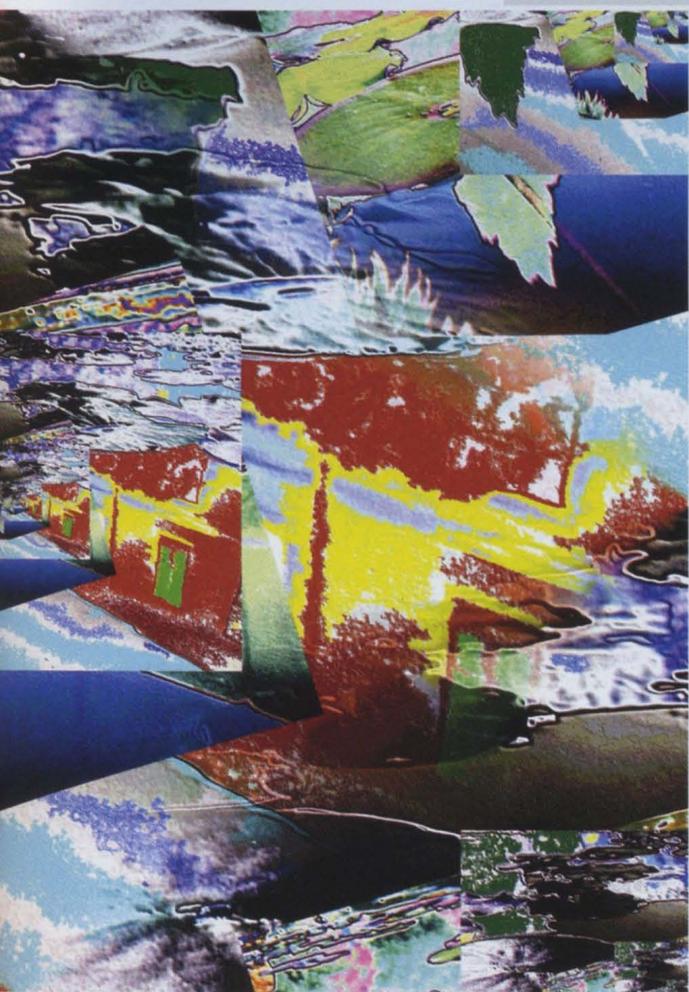
Un'immagine da ricercare nel mondo contemporaneo, da rielaborare e riportare nel mondo delle idee.

Un nuovo mondo da esplorare e decodificare, dove il significante si lega al significato che si cela dietro ogni trama visiva.

Nuove panoramiche, nuovi mondi da esplorare e decodificare. Un linguaggio raffinato capace di conquistare l'intelletto.

Le elaborazioni digitali di Gaspare Caramello diventano visioni romantiche di un mondo in cui i pixel viaggiano liberamente creando dei veri e propri paradisi visivi.

Nuovi giardini dell'Eden in cui la componente cromatica riveste un ruolo fondamentale.



**GASPARE CARMELLO** è attivo nel campo delle arti visive sin dal 1969, anno in cui, dopo un breve esordio legato all'informale e all'*action painting*, si esprime di fatto con l'arte concettuale, in base a un suo scritto, il *Discorso sull'oggetto decorativo*, ed esprimendosi in opere caratterizzate dal *dripping*. Le opere pittoriche di questo periodo, di tendenza informale e sulla linea dell'*action-painting* di Mark Tobey, proprio in virtù di questa teoria, vengono anche relazionate al concettualismo. *Basket*, realizzato nel 1970 è il suo primo *non ready-made* che precorre le sue teorizzazioni del 2007 sull'Arte Transconcettuale.

L'Arte Transconcettuale si propone come evoluzione dell'Arte Concettuale e consiste nell'associare alla valenza denotativa dell'oggetto artistico quella connotativa, inserendo nell'opera anche la rappresentazione della sua funzione simbolica. L'espressione finale si concretizza in installazioni visive, proiettate nel corso di performances culturali. In esse l'elaborazione dell'immagine visiva è supportata da una base musicale, composta dallo stesso autore e ottenuta mixando effetti sonori a rumori tratti dal quotidiano; fra queste *Solstizio globale* è la più rappresentativa.

Fra le altre installazioni visive realizzate in questi ultimi anni *Caged Sea*, *Stairway to Heaven*, *LaMer*, *Crashed-Coke*, *La Côte d'Azur*, *The Rooster*, *Ceci n'est pas... Watermeloned*. I dvd delle installazioni *Paulin s'incala*, *Moonlighting*, *Watermeloned* e *The Rooster* sono in mostra permanente al M.A.R di Ravenna. La sua ultima realizzazione è *Radiodramma*. Alternativamente alle opere pittoriche vere e proprie realizza anche alcuni lavori progettuali come la serie dei *Papillon à la page*, che si basa sui grafici cartesiani.

Negli ultimi anni Gaspare Caramello si è proposto di compenetrare la tecnica digitale con l'arte concettuale rielaborando sia la teoria artistica dell'*action pixeling* che quella dell'Arte Transconcettuale. L'*action pixeling* è un progetto che si colloca come la naturale prosecuzione del *Discorso sull'oggetto decorativo*, adattandolo alle nuove tecnologie. Il *dripping* viene ottenuto mediante lo sgocciolamento dei pixel sui supporti digitali, eseguito manualmente tramite l'applicazione contemporanea di diversi programmi di grafica.

[www.gasparecaramello.com](http://www.gasparecaramello.com)  
[j.sweet@libero.it](mailto:j.sweet@libero.it)