

foto computer

Speciale Natale

Da Photokina tutte le digicamere da mettere sotto l'albero

Focus

Quiz fotografico: a caccia dell'errore

Tutorial

Photoshop: livelli di regolazione
Come clonare se stessi
Corso di creatività

Guida all'acquisto

222 digicamere
113 scanner
112 stampanti/multifunzione

Test

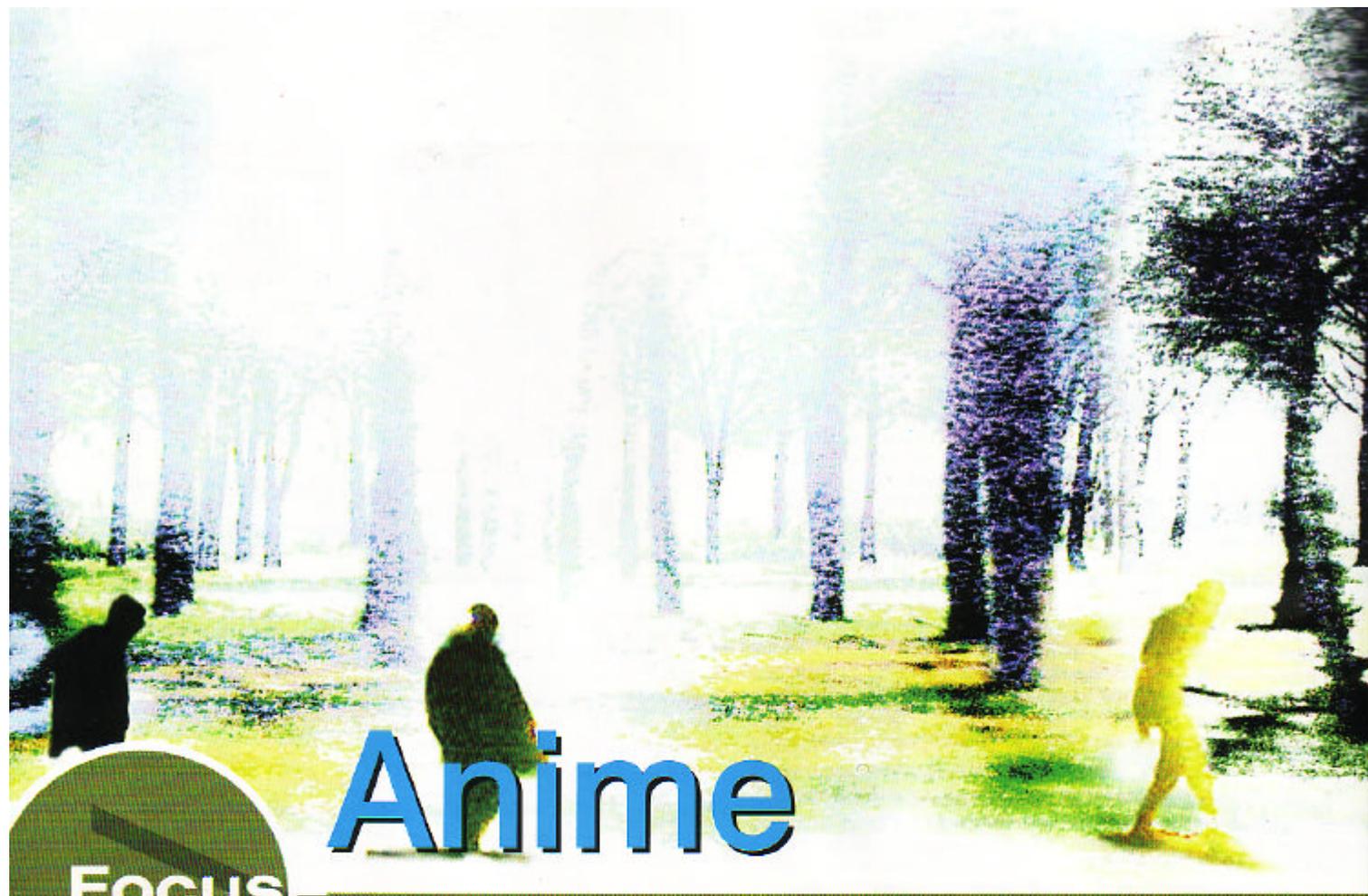
Canon PowerShot A40
Sony DSC P51
Kodak LS 443
Minolta F100
Nikon Coolpix 4500
Pentax Optio 430 RS



NE nuova editrice europea
GRUPPO EDITORIALE OLIMPIA

Nel CD: corsi, software e tante immagini dagli articoli

€ 6,00



Anime perse

In questo articolo vedremo un esempio di come la tecnica di elaborazione digitale delle immagini possa essere un punto d'arrivo di un percorso creativo e sperimentale per un fotografo, come Simone Perini, partito dalla fotografia chimica tradizionale

DI NICOLA BALDINI

Esordio

Simone Perini, 33 anni, progettista software livornese, inizia ad interessarsi di fotografia "con cognizione tecnica" nel 1991, da quando cioè frequenta un corso di fotografia per principianti presso un circolo fotografico della sua città; da quel momento inizia a fotografare e soprattutto a imparare i fondamentali tecnico-compositivi dell'arte. Fa "vita di Circolo" per qualche

anno ricevendo una "buona sgrassatura", soprattutto dal punto di vista tecnico e di critica dell'immagine; in seguito sono iniziati i primi concorsi locali, le prime mostre collettive. Per ciò che concerne il lato artistico, all'inizio Simone è mosso dal suo istinto visivo e dalla sua voglia di comunicare e segue un percorso abbastanza comune di eterogenia iniziale, praticando tutti i generi fotografici tradizionali:

ritratto, paesaggio, reportage, facendo soprattutto diapositive. Successivamente evolve verso tecniche a lui più congeniali: i sandwiches, i mossi e le mille sfaccettature della fotografia creativa e sperimentale. Una nota: Simone ha un concetto di fotografia abbastanza particolare; un po' diverso da quello canonico; preferisce infatti parlare più di "immagine" che non di foto vera e propria.

FOTO
NEL CD-ROM 

ANIME PERSE

Personaggi chiusi in loro stessi che vagano in paesaggi indefiniti: non sanno perché sono là e neppure se lo chiedono

In seguito l'ambiente vivo e criticamente costruttivo che lo circonda lo incoraggiano a progredire; così Simone inizia ad esporre in mostre collettive e personali e ad ottenere i primi consensi in concorsi fotografici nazionali e internazionali.

Le immagini di Simone Perini nascono prima nella sua testa, solo dopo vengono realizzate; ogni immagine nasce da un'emozione, da un'idea avuta dentro, da un sogno fatto: materializzare la propria interiorità è il suo obiettivo; infatti secondo



lui la fotografia è creazione, dinamismo di idee, proposte, stile proprio e così via. Forse si è avvicinato più ad un livello "artistico" della produzione dell'immagine, tant'è che inizia anche a frequentare un corso di pittura per "assaggiare"

quali sono i mezzi per produrre un'immagine: non importa il mezzo con il quale si ottiene il risultato finale se quello che si ottiene è ciò che si voleva; Simone si avvicina ad una visione più complessiva delle arti visive in genere.

ANIME PERSE 1

L'immagine è stata realizzata con Nikon Coolpix 950, utilizzando tempi lenti compresi tra 1/30 e 1/8 di secondo in fase di ripresa

ANIME PERSE 2

L'immagine iniziale è stata poi elaborata digitalmente sbiancando lo sfondo e gli ambienti per ottenere atmosfere rarefatte e irreali



Evoluzione

Ed ecco che Simone compie il salto qualitativo quando inizia ad approfondire e ampliare in campo artistico i suoi riferimenti visivi e culturali; studia le avanguardie storiche ed in particolare il linguaggio cubista, col quale rendere su un unico piano varie visioni dello stesso soggetto.

Tra i preferiti Magritte, per la sua capacità di rendere credibili situazioni irreali e Dalì, per la tecnica e la genialità; in fotografia i suoi maestri sono Man Ray, per le sue sperimentazioni dadaiste, Mapplethorpe, per la tecnica ed il suo ruolo di rottura culturale, ma anche i moderni Elsdale e Galimberti che ripropongono in chiave attuale il linguaggio surrealista.

Quest'ampliamento culturale porta Simone a sperimentare i linguaggi della pittura e della scrittura creativa e a cambiare il suo approccio alla fotografia passando dal figurativo, in pratica la descrizione della realtà, al concettuale inteso come materializzazione di idee visive ed emozioni personali; oramai non esiste più la sola fotografia ma una visione più complessiva delle varie arti visive.

L'evoluzione si completa col passaggio alla tecnica digitale che permette una maggiore flessibilità e varietà del linguaggio visivo: ora anche Simone partecipa alle attività digitali di PhotoPixel, la nuova comunità virtuale dei fotografi italiani web.tiscali.it/photopixel.

Tecnica

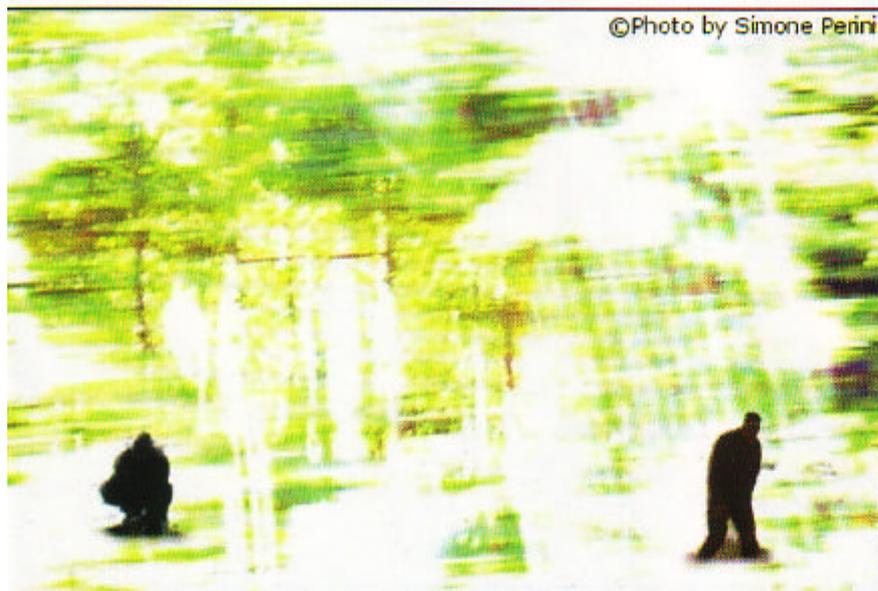
Arriviamo così ad Anime Perse, le immagini che proponiamo in quest'articolo e che potete visionare in modo completo al sito web.tiscali.it/photopixel/. Simone parte da un'idea esistenziale: città abitate da personaggi senza identità precisa che vagano senza una finalità precisa in paesaggi irreali.

Per realizzarla l'autore utilizza una procedura molto personale: - innanzitutto scatta fotografie digitali, talvolta riprese da un auto in movimento, con una Nikon Coolpix 950, con la tecnica del mosso utilizzando tempi lenti compresi tra 1/30 e 1/8 di secondo e sottosponendo leggermente: in tal modo le persone vengono rese indefinite, spersonalizzate e simili a silhouette;

ANIME PERSE 3

L'immagine è stata elaborata in post-produzione con Jasc Paint Shop Pro 7 regolando i parametri di temperatura colore, luminosità e saturazione





©Photo by Simone Perini

fotoritocco Jasc Paint Shop Pro 7 regolando la temperatura di colore, la saturazione, la luminosità ed il contrasto in modo da amalgamare tutti gli elementi in un'unica immagine essenziale e irreale;

- in alcuni casi viene utilizzato un effetto di pixelatura per trasmettere un senso di scomposizione e materializzazione.

La tecnica di ripresa e di elaborazione digitale delle immagini è oramai divenuto l'ideale

- poi, in fase di elaborazione al computer, gli sfondi e gli ambienti vengono schiariti e semplificati per dare una sensazione di rarefazione e irrealtà;

- vengono poi inseriti elementi umani e urbani presi da altre fotografie precedentemente scattate;

- a questo punto l'autore interviene con il software di

strumento d'espressione personale di Simone, grazie alle enormi potenzialità creative che offre ed alla flessibilità operativa che mette a disposizione degli autori

**ANIME
PERSE 4**

All'immagine iniziale sono stati aggiunti elementi umani e urbani selezionati da altre fotografie precedentemente scattate e poi scontornati con software digitale

**ANIME
PERSE 5**

In alcuni casi viene utilizzato un effetto di pixelatura per trasmettere un senso di scomposizione e materializzazione

