



REALITY ART "OPEN" - VENDITA N.F.T.

Il 07.05.2009, nasceva nella ex discoteca di Milano "Quarata/40", un modo alternativo di fare arte che confluì nella corrente artistica, denominata dal suo ideatore, Michelangelo Magnus: Sinergia artistica R.A.O. acronimo di "Reality art open" di cui riportiamo **i 6 punti cardine del manifesto:**

- 1) l'attinenza con la realtà, almeno come spunto;
- 2) l'interrelazione tra chi crea l'opera e chi è oggetto dell'usufruzione della stessa, che nella fattispecie avrà il potere di influire in tutto o in parte sull'atto creativo e/o sull'oggetto del creato;
- 3) lo stimolo alla creatività che coinvolge l'utente finale a diventare lui stesso parte, continuatore o innovatore dell'opera;
- 4) la solidarietà e lo scambio dei ruoli;
- 5) la multimedialità dell'opera che deve sempre coinvolgere più discipline artistiche (arte qui intesa in senso lato);
- 6) l'aspetto magico o simbolico o fantastico. Questo aspetto sembra in apparente contrasto con gli altri requisiti, ma così non è, perché nella realtà c'è sempre un aspetto magico, anche se spesso occulto ai più. Inoltre in uno stile aperto, l'importante è che lo spunto di partenza sia reale, ma nulla vieta che l'onirico s'intrecci con il reale (come faceva Fellini), in quanto anch'esso è parte dell'uomo. Ciò permetterà di uscire da schemi fissi e di lasciare aperta una porta su sviluppi futuri.

Si avrà un'opera "RAO" (o "RAM" acronimo di Reality Art Magic), se almeno 3 dei 6 requisiti suggeriti, saranno rispettati. A questi spunti si è aggiunta un'altra caratteristica alternativa alle 6 citate, ovvero: spesso le opere sono frutto di una elaborazione a più mani.

Il movimento R.A.O. fu ideato non da un pittore, ma da un creativo e scrittore: Michelangelo Magnus, che associò a sé alcuni artisti di varia estrazione disciplinare, nell'ordine: Il pittore Ennio Bencini, il vetroartista Sante Pizzol e l'Arch. Fabrizio Besana, a questi si sono aggiunti successivamente: lo scenografo digitale Federico Bozzano (S.D. anche del Film "Avatar"), il pittore Cusin, il fotografo Nino Carè, la pittrice Feuei Tola, il pittore-scultore Roberto Castaldo. Occasionalmente Magnus ha lavorato anche a più mani con altri pittori o architetti, tra cui: i pittori Daniela Dente, Josè Nuzzo, l'artista "sarto" Savino Letizia e l'Arch. Fabrizio Besana e in ambito letterario ha collaborato con molti scrittori, come illustratore.

M. Magnus è famoso per avere realizzato il disegno di carta A3 più lungo del mondo, di **km. 1,134** con 1.800 bambini delle scuole primarie della Lombardia e in quanto creativo, ha ideato monumenti, pale eoliche e antenne della telefonia mobile "artistiche", opere scultoree, nel design ha progettato lampade, magliette radioniche, le doppie cravatte. Negli ultimi anni si è occupato di digital Art, studi che sono confluiti in tre volumi, pubblicati con AMAZON KINDLE sui seguenti argomenti:

1) Arte e radionica, simbolismo e magia: (https://www.amazon.it/SYMBOLS-LANGUAGE-RADIONIC-NOETICA-FOUNDATION-ebook/dp/B006UV7Q0U/ref=sr_1_34?dchild=1&qid=1622467891&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-34)

2) Fotografia artistica: ([OGNI ARTE LA SUA PARTE – R.A.O. – LA FOTOGRAFIA ARTISTICA eBook: Magnus, Michelangelo, Colangelo, Massimo: Amazon.it: Kindle Store](https://www.amazon.it/OGNI-ARTE-LA-SUA-PARTE-R.A.O.-LA-FOTOGRAFIA-ARTISTICA-ebook/dp/B088X6FS4L/ref=sr_1_13?dchild=1&qid=1622468127&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-13))

3) Differenze tra arte tradizionale e digitale: (https://www.amazon.it/DALL-ARS-TRADIZIONALE-ALLA-DIGITAL-ebook/dp/B088X6FS4L/ref=sr_1_13?dchild=1&qid=1622468127&refinements=p_27%3AMassimo+Colangelo&s=digital-text&sr=1-13)

Per stare al passo con i tempi si è poi applicato allo studio delle Blockchain dal punto di vista dei servizi offerti da tale tecnologia e in particolare si è interessato di NFT (Non-Fungible-Token), ovvero della possibilità di creare un certificato di proprietà che attesti che una specifica opera (es. immagini digitali, filmati, fotografie, musica, spartiti musicali), è stata realizzata da un ideatore e registrata con una marca temporale all'interno di una piattaforma di Blockchain (nel nostro caso Waves). L'impronta Hash corrispondente, attesta la relazione tra l'opera e l'autore della registrazione. Magnus, grazie a tale tecnologia, ha coinvolto nel progetto gli altri artisti RAO ed è nata così l'iniziativa di provare a vendere, in prima battuta, **il 16.06.2021 ore 20:30**, non una singola opera nativa digitale, ma un'intera Collezione (opere in parte realizzate a 4 mani con il supporto degli altri artisti), tramite la Casa d'Aste BASEZERO di Saronno (VA).

Le novità rispetto alle altre vendite NFT è che questa, avverrà in moneta "fiat" (ovvero in Euro, e non in kryptovalute), le opere vendute in quanto native digitali, verranno girate anche tramite mail al compratore (che sarà libero di stamparle sul supporto fisico che preferisce), ma per poter trasferire i certificati di proprietà è necessario che quest'ultimo apra un "wallet" (portafoglio), sulla piattaforma Waves (l'apertura è gratuita; per chi non ha dimestichezza tecnologica, sarà aiutato a farlo). In parole semplici, con un esempio interpretabile per analogia e come se il compratore aprisse una cassetta di sicurezza, c.o. una Banca e in tale spazio, depositasse i titoli di proprietà che gli verrebbero trasferiti dagli autori, anch'essi correntisti della stessa struttura.

Rispetto a un'asta tradizionale queste sono le 3 maggiori differenze:

1) L'acquirente compra un'opera digitale immateriale (file digitale) che può essere stampata su qualsiasi supporto lo permetta (es. carta, magliette, vetro, muro, ecc), come tale, può essere facilmente copiata o riprodotta da chiunque, ma ciò che fa la differenza è il fatto che tale opera è registrata in un supporto - **non** modificabile temporalmente, falsificabile e/o corruttibile - che ne accerta la primigenitura e l'autenticità;

2) Il diritto che acquista il compratore, si definisce "BRAGGING RIGHTS": che è traducibile con il diritto di vantarsi di essere possessore di un'opera digitale, che può essere riprodotta all'infinito, ma solo chi possiede il "NFT" potrà vantarsi di avere l'originale certificato.

3) L'opera dopo la "tokenizzazione", diviene un NFT (Non-Fungible-Token) e quindi, il trasferimento della proprietà del bene, richiede che l'artista prima, e il compratore, dopo l'acquisto, abbiano aperto entrambi un wallet su una piattaforma Blockchain, per poter trasferire il NFT, nel nostro caso si è scelto WAVES, perché ha bassi costi a carico dell'artista del trasferimento da un wallet all'altro. Unica limitazione che anche in futuro il trasferimento a terzi, si deve per ora riferire a questa specifica Blockchain.

(INFO: www.iltesoropiunascosto.com – <https://inarte.it/blockchain/> - <http://www.basezero.it/index.asp> - M. Magnus - 349.0938830)