

C O D E X A R T M A N I F E S T

Gualtiero e Roberto Carraro

Codex Art nasce e si sviluppa in parallelo ai linguaggi digitali e ai nuovi media; è quindi partecipe della rivoluzione di portata epocale che sta alterando gli equilibri e le coordinate dell'immagine e della scrittura.

Codex Art crea scritture universali e multimediali: alfabeti e sintassi progettati per generare i futuri codici globali del XXI secolo. Pittografie, sistemi iconici, grammatiche visive, ambienti virtuali, linguaggi fonetici semplificati. Le opere di Codex Art si confrontano con le icone e le interfacce informatiche, la realtà virtuale, le logiche e le funzioni di elaborazione digitale dell'immagine.

Codex Art è un'arte cross-mediale, coerentemente all'attuale scenario della convergenza digitale dei media, e cross-materiale, in quanto essendo anche una forma di scrittura prolifera su qualunque supporto ed oggetto. Codex art è una interfaccia tra il mondo digitale ed il mondo fisico dell'arte, un punto di continuità che congiunge il villaggio del network globale all'espressione originaria della comunicazione umana, la pittografia primitiva.

Codex Art è un lungo percorso di ricerca che ha costruito nel tempo un vasto e unico repertorio di linguaggi per la comunicazione globale. Il primo nucleo di alfabeti visuali compare in Ubiqua, il Network Planetario dell'arte alla Biennale di Venezia del 1986, per poi evolvere nella "Pictomatica," esposta a Kassel nel 1987. L'interlingua iconica "Eurofuturismo" viene illustrata a Gorbaciov a Mosca nel 1989, in parallelo allo sviluppo dei codici Pittografici "China Graphia" e "Mimicon". Da allora il linguaggio della Codex Art si è tradotto in numerose applicazioni e opere digitali che hanno ricevuto riconoscimenti internazionali, a Francoforte nel

1995, a Londra nel 1997, sull'Isle de Reunion nel 2005.

Codex Art procede nella linea evolutiva dell'arte moderna, con l'obiettivo di riportare la ricerca artistica al centro dell'evoluzione del sapere e dei linguaggi nell'era digitale.