



kubicol
reel
#1

“Quando la memoria può essere alterata,
l’identità diventa un’illusione.” **P.K.Dick**

KUBICOL REEL
n.1 *Gennaio 2026*

Machine Elements Portraits_book
by @kubicol

In copertina Think (2026)

INTRO

Questa raccolta di immagini dà avvio ad una prossima collana, con cadenza di pubblicazione periodica, che ho intenzione di condividere per aggiornarvi sui miei studi artistici.

Si tratta di sperimentazioni di carattere estetico-visivo che si innestano nel mio background da fotografo ed artista digitale, a cui mi dedico fin dagli anni '90, e che esprimono il mio dialogo creativo con l'Intelligenza Artificiale, andato via via implementandosi dal 2023.

Utilizzo solo programmi gratuiti (open source), come alternativa praticabile a quelli a pagamento, attualmente accessibili a pochi.



Kali (2026)



Meccano Waterfall (2026)

La mia raccolta riguarda ritratti umani che includono o che sono contornati da elementi metallici di carattere elettronico e meccanico, randomizzati, per ottenere descrizioni visive insolite. La percezione risultante è quella di un soggetto sospeso e a volte quasi sommerso in contesti mecatronici. Il metallo diventa il simbolo della presenza della macchina come elemento propulsivo ma anche inquietante.



Magviz (2026)



Cobitrian (2026)

Lo stile compositivo esprime, oltre ad una resa formale di carattere fotografico, anche l'intuizione artistica di [Giuseppe Arcimboldo](#) (1527-1593), pittore italiano del Cinquecento, che rappresentava ritratti composti da vari elementi naturali.

Le immagini che vi propongo invitano ad interrogarsi su cosa significhi essere umani in un'epoca in cui l'intelligenza artificiale, la robotica e la neurotecnologia stanno ridefinendo i confini della nostra esistenza.

L'immagine "**Sagocem**" emana una tensione gelida e magnetica, un incontro sospeso tra l'anatomia umana e l'ingegneria dei materiali.

Al centro, un volto dai tratti delicati e quasi infantili emerge da una complessa architettura di metallo, suggerendo l'idea di una creatura nata in un laboratorio o di un'umanità che si sta lentamente lasciando assorbire dalla macchina.

La scelta del bianco e nero accentua la pulizia delle forme ma, allo stesso tempo, rende la scena asettica, privando il soggetto di calore vitale.

Ciò che colpisce è il contrasto tra la morbidezza della pelle, resa con una perfezione quasi soprannaturale, e la rigidità degli elementi metallici.

I cavi e le lamine non sembrano semplici ornamenti, ma parti integranti del corpo: avvolgono il collo in una spirale soffocante e si innestano direttamente nel viso, quasi a volerne correggere o sostenere l'estetica.

C'è una simmetria disturbata che cattura lo sguardo; mentre una parte del capo è dominata da una struttura radiale di morsetti e placche che ricorda una corona tecnologica o una corazza protettiva, fili sottili e precisi attraversano gli zigomi come cicatrici elettriche.

Lo sguardo è l'unico elemento che tradisce una scintilla di coscienza: occhi profondi e malinconici che sembrano osservare lo spettatore da una prigione di alluminio, ponendo una domanda silenziosa sulla natura della propria identità.

È una rappresentazione potente di bellezza sintetica, dove l'arte incontra il futurismo in un abbraccio che è allo stesso tempo sublime e inquietante.



Sagocem (2026)

L'immagine "**Dimcom**" invita a riflettere sulla fusione tra uomo e macchina, un tema centrale nella filosofia contemporanea della tecnologia e nell'estetica cyberpunk. La testa meccanica suggerisce che la nostra coscienza, il nostro pensiero e la nostra identità siano sempre più influenzati (o sostituiti) da sistemi artificiali.

In coerenza con gli spunti del post-umanesimo, rappresenta l'evoluzione dell'essere umano verso una condizione ibrida, dove il confine tra biologico e digitale si dissolve. Gli ingranaggi e i circuiti possono simboleggiare il controllo sistemico, la perdita di autonomia oppure l'amplificazione delle capacità umane. Visivamente, la testa diventa una metafora del pensiero moderno: complesso, interconnesso, artificiale.



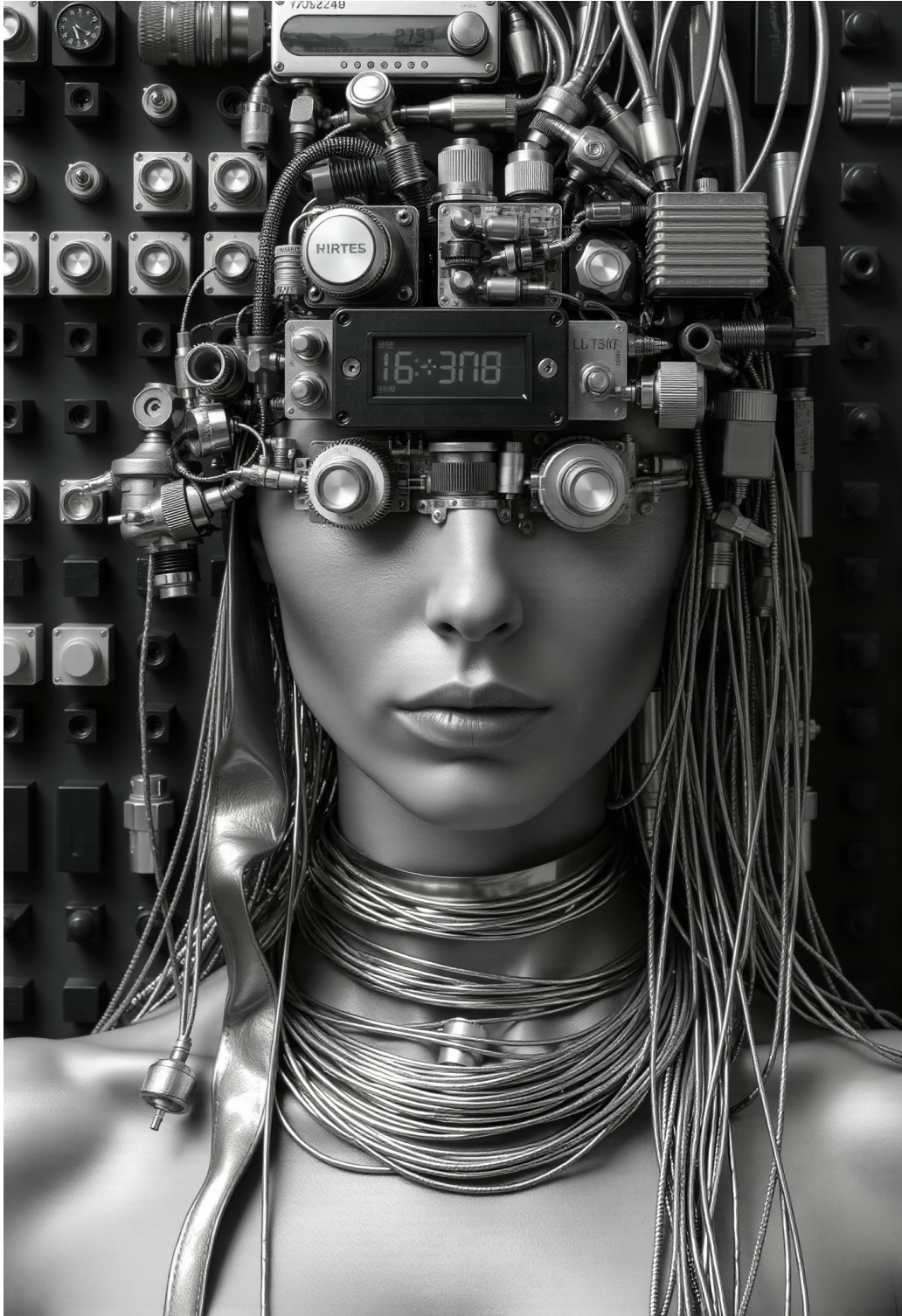
Dimcom (2026)

In **“Bound Protocol”**, una figura si staglia avvolta nel metallo, con gli occhi nascosti da fasce industriali e la testa coronata da connettori USB: simboli di una connettività imposta. Non è un’icona del progresso, ma un ritratto della sottomissione. Un essere la cui identità è stata sovrascritta dal sistema, i cui pensieri scorrono lungo canali autorizzati.



Bound Protocol (2026)

“Interface Oracle” immerge in un futuro in cui la coscienza non appartiene più soltanto alla biologia; nasce una nuova figura: l’Oracolo delle Interfacce. Non è un essere umano né una macchina ma il punto di contatto tra i due mondi. La sua identità è un mosaico di codici, memorie sintetiche e residui di emozioni umane.



Interface Oracle (2026)

In un futuro non troppo lontano, l'umanità avrà raggiunto un livello di integrazione tecnologica tale da rendere indistinguibile il confine tra carne e circuito: potranno essere generate creature ibride per esplorare territori cognitivi e fisici inaccessibili agli umani tradizionali.

L'immagine "**Unità 0000**" è la rappresentazione simbolica di un umanoide che si interroga sulle proprie origini, sulla memoria e sul significato di essere vivo.



Unità 0000, (2026)

In **"The Keeper of the Keys"** un volto umano si dissolve sotto una cascata di chiavi, viti e bulloni: non più carne ma archivio.

Ogni elemento metallico è un frammento di memoria, un accesso, una serratura.

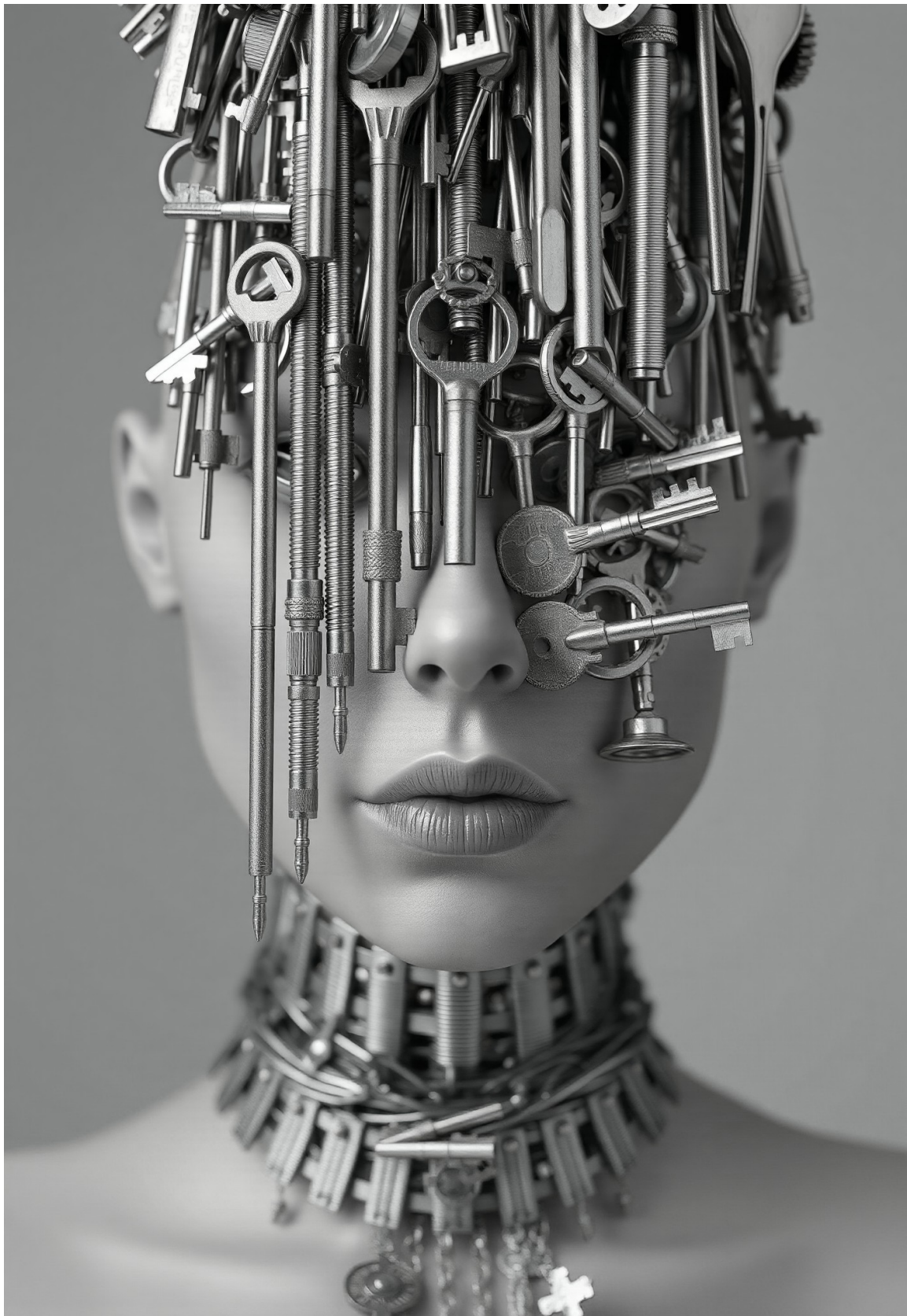
Il Custode delle Chiavi non parla, decifra; non vede, interpreta.

È l'archivio vivente di un mondo dove l'identità è un sistema di permessi.

Il Custode non è un personaggio attivo ma un archivio senziente: custodisce ciò che il mondo ha dimenticato, ciò che è stato rimosso, criptato, censurato.

È consultato da chi cerca verità perdute ma non risponde: offre chiavi.

Sta a chi le riceve, decidere se usarle.



The Keeper of the Keys (2026)

Nella mi ricerca di suggestioni visive, a volte gli elementi metallici prendono il sopravvento sulla figura, fino a sfociare nell'astrattismo biomeccanico.



“Kondrial” trasmette sensazioni di ibridazione uomo-macchina che sconfina in un strattismo che si può manifestare in forme mecatroniche contenute visceralmente in filamenti protomorfici.



Kondrial (2026)

“**Sintex**” è una rappresentazione potente e simbolica della fusione tra forma umana e struttura meccanica.

La testa, composta interamente da oggetti metallici e cavi, non è solo una scultura: è un manifesto visivo sull'identità nell'era della tecnologia.

La parte superiore, che richiama i capelli, è costruita con bulloni, connettori e piccoli ingranaggi disposti in modo circolare. Questo suggerisce un pensiero meccanico, una mente strutturata, forse programmata. Le bande orizzontali che formano la fronte e gli occhi evocano una maschera, una barriera tra l'interno e l'esterno, tra ciò che si è e ciò che si mostra.

Il collo e il mento, realizzati con fasci di cavi intrecciati, danno un senso di movimento e tensione. Sembrano radici digitali, come se l'individuo fosse connesso a una rete invisibile, alimentato da dati invece che da sangue.

Il monocromo accentua la freddezza e l'astrazione: non c'è colore, non c'è carne, solo struttura. È un volto senza tempo, senza emozione, ma non privo di significato; parla di **trasformazione e controllo**.

In sintesi, è un ritratto dell'essere umano nel futuro: non più solo biologico ma anche architettura, codice e memoria artificiale.



Sintex (2026)



Post-Human Regalia (2026)

In "**Post-Human Regalia**", un volto di porcellana emerge da un groviglio industriale, sospeso tra l'umanità e l'ingranaggio.

Gli occhi sono celati dietro una fascia di cuoio scuro, un sipario che nega la vista esteriore per privilegiare, forse, una visione interna, profonda e meccanica.

L'ornamento che la avvolge non è un gioiello, ma un'armatura di metallo e catene: anelli d'acciaio, cinghie e bulloni si intrecciano come una corona barocca di scarti tecnologici.

È una sacerdotessa del ferro, imprigionata o celebrata da un'architettura di precisione che le stringe il collo e le appesantisce il capo, trasformando il pensiero in materia solida.

Il bianco e nero esaspera questo contrasto, rendendo la pelle morbida come luce e il metallo freddo come un silenzio siderale.

In questo scatto, la bellezza non cerca la libertà, ma trova la sua forma definitiva nel rigore dell'incastro perfetto.

“Knox” è una allegoria visiva della trasformazione dell’essere umano in entità meccanica.

La testa, scolpita con componenti metallici e avvolta da nastri rigidi e lucenti, sembra sospesa tra due stati: quello umano e quello artificiale. I lineamenti sono parzialmente nascosti, come se l’identità fosse in fase di cancellazione o riscrittura.

I nastri metallici che spiraleggiano attorno al volto evocano un senso di costrizione ma anche di protezione: è come se la figura fosse in fase di incubazione, pronta a rinascere sotto una nuova forma.

La scelta di un fondo nero accentua il senso di isolamento, di sospensione nel vuoto, come se questa creatura esistesse fuori dal tempo e dallo spazio.

Nel complesso, l’opera trasmette un messaggio profondo: l’identità umana è fragile, plasmabile e forse destinata a fondersi con la macchina.

È un ritratto non di ciò che siamo ma di ciò che potremmo diventare.



Knox (2026)

“Aphex” è un ritratto surreale e potentemente simbolico dell’essere umano nell’era della connessione totale.

Il volto, adornato da connettori e cavi, non è più solo un volto: è un nodo di rete, un hub vivente in cui l’identità si intreccia con l’infrastruttura digitale.

La corona di adattatori sulla testa richiama un diadema tecnologico, non un segno di regalità ma di dipendenza. L’individuo non domina la macchina: ne è coronato, sovraccaricato.

Gli occhi, oscurati da un groviglio di connettori, suggeriscono cecità digitale: si è immersi nei dati ma incapaci di vedere davvero.

I cavi evocano radici artificiali, tentacoli di una rete invisibile. Sono estetici, ma anche inquietanti: bellezza e prigionia si fondono. Il bianco e nero accentua il senso di astrazione, come se questa figura non appartenesse più al mondo fisico ma a uno spazio liminale tra carne e codice.



Aphex (2026)

L'opera "**Digital Genesis**", in bianco e nero, rappresenta una visione intensa del transumanesimo, dove la figura umana si fonde armoniosamente con l'architettura dei calcolatori. Il volto, caratterizzato da uno sguardo consapevole e penetrante, è sormontato da una complessa corona di circuiti e componenti meccanici che suggerisce un'evoluzione cognitiva o un'interconnessione neurale diretta con il mondo digitale.

L'estetica è definita da un forte contrasto tra la naturalezza dei lineamenti e la freddezza degli elementi industriali: una voluminosa collana di anelli e moschettoni metallici adorna il collo come un monile futuristico, mentre lo sfondo rivela i dettagli intricati di una scheda madre.

La composizione in prosa sottolinea l'identità di un essere che non subisce la tecnologia ma la indossa come una nuova pelle, trasformando scarti e hardware in simboli di uno status evolutivo superiore.



Digital Genesis (2026)

“The Chronos Interface” si distacca dalla dimensione puramente informatica per abbracciare un'estetica legata alla meccanica del tempo e alla sospensione sensoriale.

Il volto, immerso in una quiete quasi statuaria, è avvolto da bende metalliche che precludono la vista biologica, suggerendo una percezione interiore o mediata da sensori artificiali.

La sontuosa corona che adorna il capo fonde elementi industriali, ingranaggi e quadranti di orologi, trasformando la figura in una personificazione del tempo cronometrico e della memoria meccanica.

Questa composizione suggerisce che il soggetto non osservi più il mondo esterno ma sia rivolto verso un flusso di dati o una dimensione interiore mediata dalla tecnologia.

La tecnologia non appare come un sistema di dati ma come una complessa armatura che protegge e al contempo costringe il corpo, celebrando una fusione, dove l'essere umano diventa un raffinato ed eterno ingranaggio di precisione.

L'opera si configura come un'allegoria visiva della sospensione sensoriale, in cui l'essere umano abbandona la percezione organica per abbracciare una realtà puramente meccanica. Le bende metalliche che incrociano il volto agiscono come una barriera fisica che annulla lo sguardo biologico,



The Chronos Interface (2026)

Chi è Kubicol

Kubicol è un artista digitale contemporaneo italiano, attivo soprattutto nell'ambito dell'arte generativa, dei frattali 3D e delle composizioni astratte.

Le sue radici creative risalgono agli anni '80, quando entra in contatto con i primi home computer e inizia a programmare in BASIC su un Commodore VIC-20.

Negli anni '90 sperimenta con software come 3D Studio e generatori di frattali, mentre parallelamente lavora in fotografia, video e montaggio, fondando Alter Studio.

Nel 1993 vince il prestigioso concorso multimediale "Premio Immagine" con l'opera video *Surrealistic Pillow*.

Negli anni 2000 passa a Blender e approfondisce la ricerca sui frattali 3D, producendo numerose immagini che oggi caratterizzano il suo stile: forme organiche, strutture complesse, paesaggi astratti e composizioni simmetriche; opere che spaziano tra astrazione, generazione algoritmica e sperimentazione visiva, spesso con una componente casuale o generativa.

Con l'avvento dell'AI, sviluppa uno stile che combina frattali, grafica 3D e generazione di immagini, figurative e concettuali.

Oggi pubblica, espone e vende le sue opere digitali, anche sottoforma di stampe moonotipo, attraverso piattaforme d'arte online, come ArtMajeur, e comunità d'arte digitale, come DeviantArt, oltre che sui social più diffusi (Instagram, Facebook, LinkedIn).