

L'EVENTO

L'arte dialoga con la scienza: Digitalife alla Pelanda

► Al via la sesta edizione della rassegna di RomaEuropa dedicata al mondo virtuale

LA RICERCA

Digitalife: Immersive Exhibit non è un'esposizione che è possibile visitare in modo superficiale. La prospettiva classica di fruizione delle opere, in questo caso, trascende la distanza fra il lavoro dell'artista e lo spettatore, figurando un ribaltamento prospettico in cui è l'utente al centro dell'opera, immerso nella nebbia di "Zee" oppure focalizzando il senso dell'acqua in ST/LL.

La sesta edizione di Digitalife, da oggi al 27 novembre nella sede della Pelanda del Macro Testaccio, s'inserisce all'interno del **RomaEuropa Festival** attraverso la ricerca: «Vogliamo capire dove il futuro ci sta portando attraverso l'arte, gli artisti - dice Monique Veaute, presidente della Fondazione RomaEuropa - e anche la ricerca scientifica con l'apporto dell'Istituto Sant'Anna di Pisa e del professor Hiroshi Ishiguro, pioniere della robotica. Quest'anno abbiamo indagato sul tema del reale/virtuale».

IL PERCORSO

Le tre grandi installazioni presenti alla Pelanda, sotto la curatela di Richard Castelli, che ritorna a Digitalife dopo la prima edizione datata 2010, ripropongono a modo loro proprio questa distinzione fra realtà e "virtualità": "Zee" di Kurt Hentschläger è una sala colma di nebbia in cui delle figure ot-

tiche create con lampi stroboscopici hanno il fine di isolare e lasciar fluttuare il visitatore in un mondo altro. Ogni visitatore può

vivere una propria personale esperienza, in un disorientamento prossimo alle allucinazioni, in una situazione vicina alla perdita completa dell'identità o alla più vera coscienza di essa.

Dalla quasi totale assenza di informazioni, se non gli stimoli ottici architettati da Hentschläger, si passa al bombardamento informativo - e quindi a nessuna informazione - su cui si basa Deep Dream Act II del gruppo romano NONE. Centocinquanta metri quadrati di specchi riflettono schermi in cui vengono proiettate delle icone tratte da internet.

PROSPETTIVE

È la matrice elettronica 3D Water Matrix lo strumento che permette a Shiro Takatani e Christian Partos di creare il primo delle animazioni d'acqua, il secondo delle vere e proprie sculture liquide. Attraverso un sistema composto da 900 valvole, e da un complesso sistema di luci stroboscopiche, ST/LL e "The Sorcer's Apprentice" ingannano la naturale prospettiva umana creando figure fluide e ribaltando la gravità. Un'ala dell'esposizione è dedicata, invece agli studi sulla robotica, sulle realtà aumentata e virtuale e sull'intelligenza artificiale dell'Istituto Sant'Anna di Pisa, con video espli-

cativi dell'attività accademica di laboratorio PercRo (perceptive Robotics) e un esoscheletro adattabile all'uomo.

«Immersione, fluidità e devirtualizzazione sono le idee alla base di Digitalife: Immersive Exhibit - dice il curatore Richard Castelli - Siamo partiti dal concetto che il cervello è una macchina che costruisce universi, è disegnato per questo. Quando ha davanti qualcosa che non rientra in ciò che conosce, tende a creare immagini familiari e prossime, a organizzare una identità».

► Macro Testaccio, La Pelanda, piazza Orazio Giustiniani 4

Alessandro Di Liegro

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**SCULTURE LIQUIDE
LUCI STROBOSCOPICHE
MA ANCHE ROBOT
NEI PADIGLIONI
DEL MACRO TESTACCIO
FINO AL 27 NOVEMBRE**



DIGITALIFE Un'installazione alla Pelanda. Sotto, i Ministri

