

ROMAEUROPA

Così la tecnica insegue l'arte

DIGITALIFE2. Immagini e suono si fondono in un universo dove il racconto supera la realtà.



■ *Digitalife2* è arte attraversata dalla tecnologia. Estrema propaggine di quelle espressioni della contemporaneità che siamo abituati a ritrovare negli spettacoli di Romaeuropa festival. Immagine e suono sono i due elementi su cui si concentrano le installazioni che, quest'anno, sono ospitate dallo spazio ex Gil di Roma. Luogo freddo che, proprio per questo, funge da contenitore neutrale delle diverse opere. Certo bisogna essere fautori del contemporaneo per apprezzarle ma, come spesso è accaduto in passato, il festival anticipa tendenze proponendo novità in auge in altri paesi europei. E non solo.

Se il sottotitolo della mostra è *il Reale, il meraviglioso, il fantastico*, l'operazione è riuscita poiché entrando sembra proprio di immergersi in un altro universo, universo meraviglioso. Tutte le installazioni sembrano essere infatti accompagnate da una sorta di basso dolente, o almeno questa è la sensazione che rimane. Tanto che una sorta di rilevatore di umore in formato i-pad invita i visitatori a segnalare la sensazione predominante che lo attraversa. Di certo magico è il mondo di Felix Thorn e le sue *Felix's machine*, macchine musicali (sculture, lui le definisce) azionate meccanicamente che, in chi le guarda, evocano un mondo fiabesco.

Di tutt'altro genere *Serendipity* di Masbedo, un assemblamento emotivo di immagini che rappresentano una scogliera inglese famosa per essere stata, nel XVII secolo, il luogo di molti suicidi. Non aprite quella porta potrebbe essere il titolo dell'opera di Christian Marclay (che invece si chiama *80 est 11th street*) in sostanza una porta che racconta, attraverso i suoni, l'universo che c'è dietro. Attenzione inutile aprirla: dietro si intravede solo uno sgabuzzino. Resta una certezza: è più forte il racconto della realtà. Realtà che Saburo Teshigawara narra invece proponendo un'immagine illusoria, *Double district*, una proiezione in 3D della performance di due danzatori che, grazie all'alta definizione, altera la recezione di chi guarda annullando la quarta parete e proiettando lo spettatore all'interno dell'azione.

LAURA LANDOLFI

