

L'arte Digitalife: audio, video, 3D



Musicale L'installazione sonora dell'inglese Felix Thorn

Frontiera più che mai oltrepassata, con almeno un ventennio di sperimentazioni alle spalle, l'arte digitale — crinale sottilissimo dove si muovono e collaborano insieme artisti, ingegneri, scienziati e comunicatori d'ogni sorta — è l'oggetto della mostra che si è inaugurata ieri nel suggestivo spazio della Ex Gil, «Gioventù Italiana Littorio», edificio anni Trenta di Trastevere progettato dall'architetto Luigi Moretti e in parte restaurato negli ultimi tempi.

Titolo della rassegna, giunta alla sua seconda edizione, ideata e realizzata dalla Fondazione Romaeuropa in partnership con Telecom Italia, «Digitalife: il reale, il meraviglioso, il fantastico», con quattordici opere o installazioni ad alto tasso di tecnologia e che ben sintetizzano una delle tendenze più in voga di un'arte contemporanea sempre più interconnessa con l'elaborazione creativa in ambito audiovisivo. Scenografiche, visionarie, più o meno concettuali, sonore, fruibili a volte con occhiali 3d o con strani aggeggi per comunicare a un software il proprio tracciato mentre le si osserva, le opere in mostra sono firmate, tra gli altri, da Marina Abramovic, Christian Marclay, Saburo Teshigawara, Ryochi Kurokawa, Giuseppe La Spada, Masbedo, Quayola, Santasangre e The Pool Factory, Daniele Spanò, Felix Thorn, Devis Venturelli, Bcaa e Cattid, che non è un vero e proprio artista, bensì il «Centro per le applicazioni della televisione e delle tecniche di istruzione a distanza» della Sapienza.

(Ex Gil di Trastevere, largo Ascianghi 5, fino all'11 dicembre, martedì-venerdì 16-23, sabato e domenica 12-23).

E. Sa.