

IMMERSIVE EXHIBIT
ROMAEUROPA
DIGITALIFE 2016
EDIZIONE VII - DAL 07/10 AL 27/11
MACRO TESTACCIO - LA PELANDA

3D Water Matrix STLL

Idea originale

ShiroTakatani, Richard Castelli

Concept

Richard Castelli

Direttore progetto

Juan Carretero (LumiartecniaInternacional)

Project manager

Francisco Carretero (LumiartecniaInternacional)

Sviluppo software - 3D Water Matrix

Joan Chaumont, Pierre Laborde

Sviluppo software - STLL

KenFurudate

Consulente luci

Ulf Langheinrich

Produzione

Epidemic

ZEE

Co-commissione

OK-Center Linz, Wood Street Galleries,

Pittsburgh

Management

Richard Castelli / EpidemicSupportoBMUKK

Austrian Ministry for Education, Art & Culture

Assistente di produzione

Shane Mecklenburger

Assistente tecnico durante il tour

Alexander Boehmler

DeepDream_Act II

Di NONE

Interactive visuals

Andrew Quinn

Sound consulting

Luca Spagnoletti

REF ROMAEUROPA
FESTIVAL 2016

La scuola fa visita ai linguaggi dell'arte digitale del

XXI secolo.

Giulia Penta VB

L'arte contemporanea fa per noi!

Le classi terze, quarte e quinte del Liceo Artistico si sono recate a Roma al MACRO, un bellissimo spazio museale nel quartiere Testaccio, per visitare con i loro docenti la mostra "Digital Life". Il pomeriggio invece tutti a vedere il **Maker Faire** alla Fiera di Roma, per avere una panoramica delle startup di studenti e aziende soprattutto italiane (c'era anche l'Istituto reatino "Rosatelli").

La visita a Digital Life si è condensata in un'uscita didattica molto diversa dalle precedenti: ci ha entusiasmati più del solito il nostro primo accostamento ai linguaggi artistici del Contemporaneo. Abbiamo capito che l'arte non sono solo quadri, Michelangelo e Monet. Siamo andati "oltre la parete" e abbiamo vissuto esperienze artistiche. **Tutti noi siamo stati colpiti dalla dimensione "immersiva" e "site specific"**, cioè tre opere che coinvolgono lo spettatore mediante tutti i cinque sensi, concepite per questo spazio. Abbiamo potuto constatare che l'architettura del MACRO (un ex mattatoio. Fatto curioso: alcuni di noi avevano appena realizzato esperienze di Street Art sui muri del mattatoio reatino), le arti visive sperimentali e la stimolazio-

ne sensoriale digitale erano perfettamente equilibrate in mostra, e noi perfettamente a nostro agio in quegli spazi di straniamento e coinvolgimento. La mostra era sezione del **Romaeuropa Festival** dedicata all'interazione tra discipline artistiche, ricerca scientifica e nuove tecnologie. "L'interazione tra lo spazio reale e quello virtuale, la decostruzione delle coordinate spazio-temporali, la costruzione di un "altrove" immersivo, utopico e allucinatore sono solo alcuni degli obiettivi perseguiti, nelle loro opere, dagli artisti **Shiro Takatani, Christian Partos, Kurt Hentschläger** e degli italiani **NONE**", era scritto in catalogo. **Difficilissimo a capire leggendolo, ma quando siamo entrati tutto era più facile.** Ho raccolto alcune testimonianze:

A. *Con l'installazione "None" e "3D Watermatrix" mi sono sentito coinvolto e ho potuto confrontare la diversità comunicative dell'arte contemporanea con i movimenti artistici del passato che abbiamo studiato in classe;*

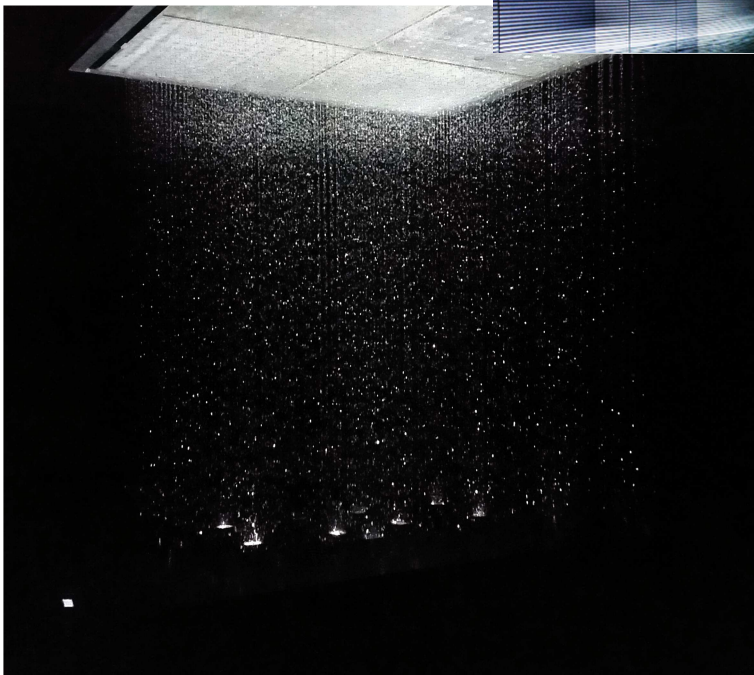
B. *L'installazione "None" con il suo spazio chiuso e la composizione di specchi sui quali venivano proiettate immagini surreali in grado di creare un senso di spaesamento, è uno spazio inizialmente piccolo ma improvvisamente grande, che non si sarebbe ottenuto senza l'effetto degli specchi a terra e sul soffitto e della musica contemporanea. I numeri e le immagini digitali sugli specchi in cui si riflettevano 100 me, mi hanno fatto capi-*

re l'era di eccesso di informazioni in cui sono immersa;

C. *Forte impatto fisico ed emotivo dell'installazione "Zee" che è riuscita a distogliere l'attenzione dalla nostra concezione spazio-tempo catapultandoci in una dimensione parallela ed astratta: la nebbia fitta, la musica di sottofondo e le luci stroboscopiche, dieci volte più intense che in discoteca, sono riusciti nel tentativo di creare in noi uno non luogo concettuale e fisico, un po' oppressivo ma molto efficace.*

D. *L'acqua dell'installazione monumentale 3D Water Matrix mi ha ipnotizzato: il processo di creazione di un'opera d'arte liquida con 900 valvole magnetiche computerizzate ha creato una danza di gocce e luci, impossibili da raccontare. Era solo il fluido movimento d'acqua.*

Le professoressa sono uscite col mal di testa, ma noi invece eravamo entusiasti!



di Eleonora Cicolani

Il 16 Ottobre le classi quarte e quinte del Liceo Artistico "A. Calcagnadoro" di Rieti, accompagnate dai rispettivi professori, si sono recate a Roma per immergersi nella moderna ed illusionistica tecnologia del XXI secolo esposta al Macro e per vivere l'esperienza costruttiva del Maker Faire alla Fiera di Roma.



Dopo un viaggio intenso di risate, divertimento, e musica i ragazzi "salpano" alla volta del Digital Life guidati da una esperta che ha illustrato in maniera dettagliata le presunte installazioni in cui si sarebbero poi immersi: "Zee", "3D Water Matrix" e "None" sono gli ingegnosi montaggi esposti all'interno della struttura con l'intento di suscitare nei ragazzi un senso di smarrimento e di dimenticanza della concezione del tempo che gli "artisti" sono riusciti a dare in maniera efficace. Simone, uno degli alunni che ha partecipato alla visita, afferma:

<< Entusiasmanti e geniali le installazioni esposte al Macro dove i linguaggi dell'arte contemporanea

incontrano le nuove tecnologie. L'arte visiva nelle sue diverse forme che vanno dal disegno alla fotografia, dal video al digitale riesce a creare nuove espressività che possono dare vita ad una comunicazione immediata. Molto interessante l'installazione "Zee" che è composta da un ambiente che solo per intuizione possiamo definire stanza perché l'area è completamente coperta da una fitta nebbia e a malapena si riesce a vedere la propria mano. Suoni e luci stroboscopiche bianche e colorate provengono da un punto indefinito mentre lo spettatore perde il senso dell'orientamento. >>

Dopo l'esperienza al Macro le classi "approdano" al Maker Faire dove gli alunni e gli stessi professori hanno avuto la possibilità di confrontarsi con specialisti disposti a spiegare le innovazioni tecnologiche realizzate da loro stessi come Droni e Stampanti 3D che stanno oramai invadendo il nostro mondo.

Camilla sostiene che: << È stata un'esperienza molto educativa per noi ragazzi in quanto ci ha fatto conoscere e sperimentare da vicino le invenzioni create dai makers. Abbiamo trovato progetti innovativi in campo scientifico, tecnologico, alimentare, artistico, musicale e artigianale. "Maker Faire" è stato un incontro, un confronto, un divertimento e soprattutto un percorso di formazione che sicuramente determinerà il nostro cammino culturale. >>

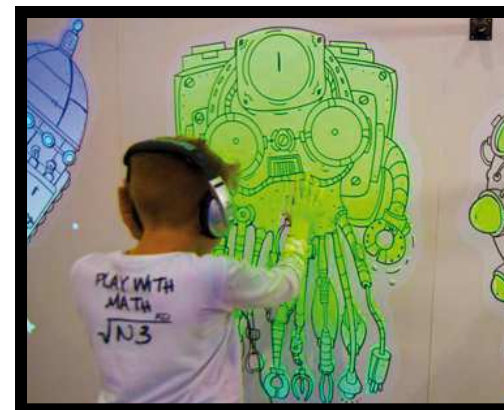
Sul finire della giornata, le classi sono tornate ai loro rispettivi pullman per il rientro serale.

Esperienza decisamente unica e costruttiva che influenzerà sicuramente la loro mente e il loro modo di concepire il mondo.

ROMA: IL LICEO ARTISTICO APPRODA NEL MONDO DELLA TECNOLOGIA

di Martina Bocchi e Elenio Mariani

La visita d'istruzione inizia ne "La Pelanda", struttura situata all'interno dell'ex mattatoio di Testaccio: un luogo dall'atmosfera surreale, a tratti enigmatica. Una volta dentro al MACRO si apre davanti agli occhi dello spettatore un mondo non alla portata di tutti. Un pianeta utopico e allucinatore destinato a portare la visione dello spettatore ad un altrove immersivo e distante da ogni coordinata spazio-temporale. "Digital life" è un'esperienza unica nel



suo genere, che tramite illusioni ottiche e colonne sonore assordanti sembra catapultare il protagonista, che in altre mostre sarebbe stato lo spettatore, dentro quelle realtà parallele su cui si è sempre posto interrogativi. La prima installazione visitata è il "3D water matrix": un impianto che, a primo impatto, risulta tetro, e poi, improvvisamente, uno scroscio d'acqua irrompe nell'ambiente. Un'esplosione di luci ed emozioni. Un complesso gioco d'acqua destinato a rimanere nelle menti dei presenti per molto tempo. La seconda installazione è il "NONE", un viaggio nella mente di ogni adolescente. Un grande archivio di informazioni, chiuso, rappresentante la mente di ogni ragazzo: chiusa e smorzata. L'installazione che più ha fatto discutere è però, senza dubbio, "Zee" dell'artista austriaco Kurt Hentschlagler: dopo un momento di panico iniziale, dovuto al fatto che è stato sconsigliato l'ingresso a chiunque soffrisse di disturbi d'ansia, claustrofobia ed epilessia, il gruppo è alla fine entrato nella struttura che ospitava la singolare installazione. Immediatamente gli alunni si sono visti immersi in un fitto banco di nebbia che, impedendo loro di vedere persino le sagome dei loro compagni, ha creato una situazione di spaesamento, come se ci si trovasse in un ambiente sconfinato, abitato da nulla e nessuno al di fuori delle ombre che si muovevano incerte nello spazio riservato all'installazione.