

[Vai all'articolo originale](#)

Link: [https://www.lastampa.it/tecnologia/blog/cultural-tech/2023/06/12/news/ipotesi\\_metaverso\\_le\\_opere\\_storiche\\_in\\_dialogo\\_con\\_lai\\_art-404165921/](https://www.lastampa.it/tecnologia/blog/cultural-tech/2023/06/12/news/ipotesi_metaverso_le_opere_storiche_in_dialogo_con_lai_art-404165921/)

MENU CERCA



IL QUOTIDIANO



ABBONATI

# Cultural Tech



CULTURAL TECH

## "Ipotesi Metaverso", le opere storiche in dialogo con l'AI Art

di Sveva Alagna



12 Giugno 2023 alle 08:34

3 minuti di lett



Ipotesi Metaverso. Ph. Luca Perazzolo

L'applicazione delle nuove tecnologie alle forme artistiche amplifica e rende illimitato lo spazio immaginifico e tangibile della sperimentazione. Lo testimoniano i percorsi multimediali e multisensoriali posti in relazione a opere materiali della mostra

**GB GREEN AND BLUE**



### Gelsomini: tutto quello che dobbiamo sapere

DI GAETANO ZOCCALI

### Sveva Alagna

*Giornalista Professionista, scrive su carta stampata e sul web prevalentemente di cultura e innovazione, ma anche dell'incontro tra le due, in particolar modo della sfida per le istituzioni culturali di ampliare e diversificare gli strumenti di fruizione*

"**Ipotesi Metaverso**", fino al 23 luglio in mostra a **Palazzo Cipolla di via del Corso a Roma**.

Tra amplificazioni e cortocircuiti, l'esposizione - **ideata da Emmanuele Emanuele e a cura di Gabriele Simongini e Serena Tabacchi** - conduce il visitatore in un'esperienza contemplativa e immersiva al contempo: attraverso il susseguirsi di 15 ambienti, i lavori di 32 artisti convivono attraverso i rimandi generati dalle loro opere. Viene fuori una **conversazione tra 16 artisti storici e 16 artisti contemporanei**, sostenuta da un linguaggio *phygital*, fisico e digitale, che sostanzia e valorizza l'inedita sinergia.

"Questa mostra dimostra - spiega **Emmanuele Emanuele**, presidente della **Fondazione Terzo Pilastro** - che le tecnologie più attuali si mettono al servizio dell'atto creativo in tutte le sue forme, offrendo all'artista e ai suoi fruitori nuovi strumenti per esplorare l'ineffabile mistero del fare arte. Oggi è necessario e imprescindibile coniugare la tradizione con il nuovo che avanza. A chi teme che la tecnologia possa sopraffare le specificità dell'essere umano, rispondo con la convinzione secondo cui l'umanità saprà trovare le risorse giuste per convivere con essa e non esserne totalmente asservita: in altre parole, ne sfrutterà le potenzialità affinché migliorino qualitativamente il nostro vivere".

ARTE

## Le aragoste di Colbert tra Nft, rimandi pop e ambientalismo

DI SVEVA ALAGNA  
09 Novembre 2022

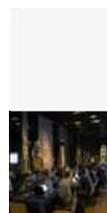


"Gli 'AI artists' utilizzano l'**algoritmo**, e l'**IA in generale**, come **uno scalpello 3.0** per plasmare e esplorare nuovi mondi - sottolinea Serena Tabacchi - ma oggi l'IA non è utilizzata solo come strumento, oggi può anche essere considerata come collaboratore dell'artista, aiutandolo a esprimere la sua creatività e a esplorare nuovi e inediti percorsi estetici. Da qui i nuovi scenari dell'AI Art che si connettono con la nostra storia, i nostri database, e ci raccontano una nuova estetica non scevra di importanti riflessioni: quella dell'era tecnologica".

Tra le opere in mostra, *site-specific* quelle degli artisti digitali, sono molte quelle fruibili dal pubblico che può personalmente

*attraverso la trasformazione digitale. Nel 2017 ha vinto il Premio Festival de Giornalismo Culturale organizzato dalla Facoltà di Urbino, categoria Giornalisti under 35, con un articolo dedicato alle nuove tecnologie adoperate dai musei italiani. Press Officer, Web Editor, Content Strategist, sviluppa contenuti per conto di operatori e fondazioni culturali, tra cui Manifesta, per l'edizione italiana della biennale d'arte itinerante*

### Leggi anche



**Open access per le istituzioni culturali: Wikipedia lancia un invito ai musei italiani**



**Dal ticketing online agli archivi digitali: il teatro attraverso l'innovazione**



**Lo Zen Garden e un bosco urbano transitorio che cresce all'EUR**

attivare le tecnologie, a partire dall'installazione interattiva a cura di Fabio Giampietro e Paolo Di Giacomo "Aiora: Floating Tales": il visitatore potrà dondolarsi su un'altalena e tra sensori di movimento, arte generativa e proiezioni, misurando idealmente l'interconnessione tra lo spazio fisico e quello virtuale. Potrà poi indossare il visore VR per addentrarsi nel quartiere di Mott Haven nel Bronx a New York e usare i controller per sorvolare in realtà aumentata l'estetica di una poco attraente edilizia popolare, sublimata tramite disegni meditativi Zen.



*Ipotesi Metaverso. Ph. Luca Perazzolo*

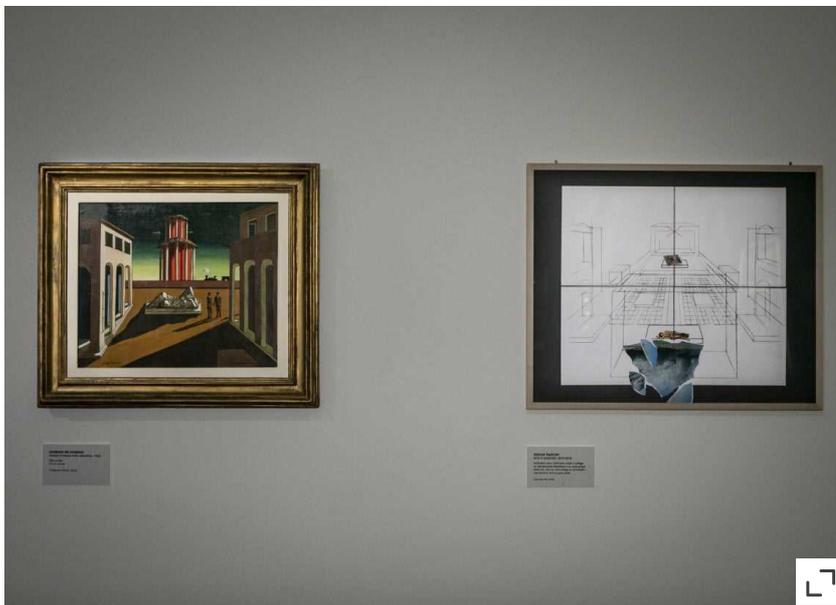
Oppure, ancora, immergersi nelle vivaci ambientazioni virtuali di Federico Solmi, grottesche e distopiche così come la società contemporanea, e imbattersi nel video painting "The Painter and the model", che presenta Elon Musk alle prese con la realizzazione di un ritratto su iPad di Kim Kardashian, entrambi con dei costumi provenienti dalla distopia del film "Metropolis" di Fritz Lang.

Considerato ispirazione massima per gli "architetti" del Metaverso, Maurits Cornelis **Escher**, con il suo tratto immaginifico, è posto in dialogo con il pittore e architetto del tardo Barocco Andrea Pozzo, di cui è esposto il 1975. Un'opera di architettura simulata e virtuale che lo stesso artista olandese aveva studiato e ammirato a Roma. L'opera d'arte nativa digitale dell'artista canadese-coreana Krista Kim dialoga invece con il quadro del pittore ungherese Victor **Vasarely**, tra vertigini ottiche, grafiche e astratte.

**LASTAMPA**

E ancora, molta inquietudine con le innumerevoli metamorfosi di volti create da Mario Klingemann attraverso applicazioni di reti neurali e l'installazione audiovisiva "Multiverse .eco" di Studio fuse; seguono il corpo aerodinamico, una sorta di un avatar ante litteram, di "Forme uniche della continuità nello spazio" dell'artista futurista Umberto **Boccioni** e due "cyborg" di "Donna e ambiente" di Federico De Pistoris l'uomo e la donna del futuro.

Il percorso continua con la performance audiovisiva dell'artista, musicista e produttore Alex Braga, che indaga la propagazione del concetto di infinito, attraverso un'esperienza di moltiplicazione sensoriale fondata sulla musica. E ancora: le prospettive multiple di "Simultaneità contemporanea" di Fortunato **Depero** in relazione con il *motion artist* Joe Pease e il suo loop surreale di "Everything in temporary" e la letteratura generativa dell'artista e poetessa americana Sasha Stiles. Se i mondi sospesi tra razionalismo ed esoterismo di Giacomo **Balla** dialogano con le architetture tecnologiche blockchain dell'artista londinese Robert Alice, le dimensioni smaterializzate e prospettiche di Giorgio **de Chirico** conversano con la visione concettuale di Giulio Paolini.



Ipotesi Metaverso. Ph. Luca Perazzolo

Dalla ricerca di PAK, crypto artista NFT attivo nel mondo dell'arte digitale da più di vent'anni, che nel 2021 ha venduto 266,445 quote di un NFT per un totale 91.8 milioni di dollari sulla piattaforma Nifty Gateway, ecco una serie di opere interattive ed evocative che descrivono la sua personale interpretazione del metaverso. Ci si imbatte poi in un robot

modulare riconducibile alle piante, il plantoide di Primavera De Filippi, ricercatrice italiana che si occupa di tematiche legate al diritto d'autore online e alle implicazioni della blockchain nella vita reale, come oggetto creativo di raccolta fondi per il lavoro di artisti digitali. A ogni donazione è rilasciato un NFT.

Mentre il pittore Ugo **Nespolo** individua nel videogame una componente fondamentale del contemporaneo e del Metaverso, per il giovane artista britannico Joshua Chaplin il mondo virtuale parallelo cresce e si rinnova progressivamente. La mostra si conclude con tre sculture digitali di Refill Anadol, pioniere nell'estetica dei dati e dell'intelligenza artificiale, in cui lo spazio e la natura sono fonti da cui attingere per una nuova forma sensoriale dotata di significato.

---

## Argomenti

arte