

Invisibile

Installazioni interattive, giardini da ascoltare, confini fatti solo di luce e suono, idoli d'adorare su uno schermo al plasma. Convinzioni e percezioni continuamente ribaltate. Per parlare ancora una volta di virtuale...

Invisibile è ciò che sfugge ai nostri sensi primari, ciò che appartiene ad un'altra dimensione, ma che in qualche modo percepiamo. Curatori, conservatori ed archivisti sono molto più vicini - secondo **Bruce Sterling** - a questa consapevolezza, al senso del tempo, all'invisibile: esponendo, catalogando e preservando l'arte, essi infatti vengono a contatto con oggetti del passato e del presente che altri, nel futuro, faranno propri.

Il Palazzo delle Papesse di Siena propone con questa consapevolezza *Invisibile*, a cura di Emanuele Quinz, una mostra che annovera nomi eccellenti: David Rokeby, Jeffrey Shaw, Marcos Novak, Antoine Schmitt, Jean-Louis Boissier, Akitsugu Maebayashi, HeHe, Cristobal Mendoza, Olafur Eliasson. *Invisibile* è una mostra da affrontare con passo leggero e con un po' di tempo a disposizione: è un'esplorazione degli spazi, quelli museali - grandi saloni affrescati, quasi completamente vuoti - e quelli delle opere, spazi invisibili, virtuali, imprevedibili.

Il tema dei sensi è mediato, volontariamente, ed il visitatore si riappropria della scena, abbandonando la posizione di osservatore fuori campo ed interagendo con le opere. La tecnologia digitale rappresenta un tramite preferenziale verso questa dimensione di confine della percezione.

Con queste premesse, **Eliasson** scoordina i riferimenti cartesiani dello spazio e del tempo, ipnotizzando il visi-



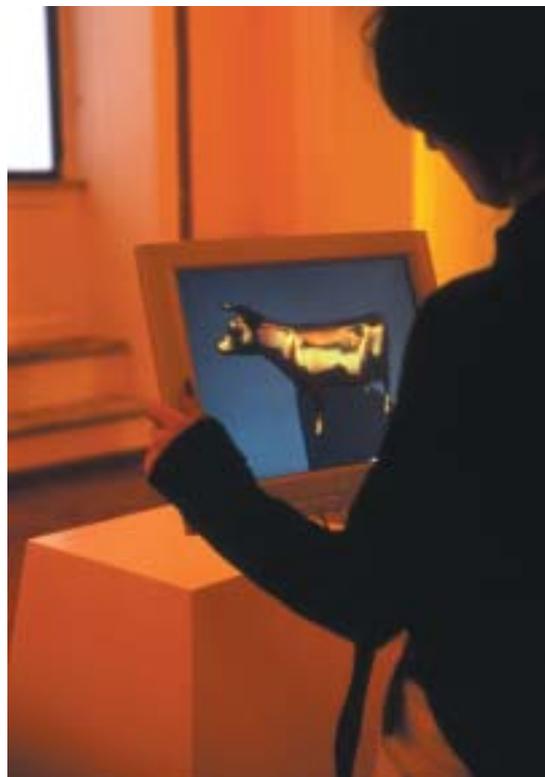
Helen Evans & Heiko Hansen (HeHe collective) - Brix, 2001 - Installazione

tatore nella nuova dimensione di *Uncertain Museum*.

Meabayashi presenta al pubblico *Radio Room*, un'esperienza lunga venti minuti, da gustare in un ambiente costruito con la stessa cura di un giardino giapponese.

Novak crea *Invisibile City*, un

stanza quiescente nella quale l'interazione del visitatore - pur involontaria - attiva e conforma confini di luce e di suono soggettivi. L'invisibilità sperimentata si avvicina in quest'esperienza ad una vera e propria percezione architettonica alla quale fa eco *Golden*



Jeffrey Shaw - The Golden Calf, 1994-2004 - Virtual reality installation

Calf di **Shaw**. L'architettura è visibilissima in questo caso, tanto da permettere di apprezzare i soffitti finemente affrescati del palazzo, seppur indirettamente, dalla superficie riflettente del vitello d'oro. È un nuovo tipo d'idolatria quella che propone Shaw, per-

ché sul basamento dedicato all'opera il vitello non c'è. Eppure l'immagine tridimensionale che campeggia nello schermo a cristalli liquidi è così reale da indurre il visitatore a spostare e risporgare il supporto per verificare l'esistenza fisica dell'oggetto.

La chiarezza del linguaggio della tecnologia, quello binario, permette che l'attenzione si sposti dalla forma al flusso di relazioni; il linguaggio strutturato lascia il posto alla visione, all'ascolto ed alla sensazione tattile. Le opere raccolte in *Invisibile* presentano il paradigma della virtualità come percezione fisica e psicologica. E l'output è imprevedibile, tanto quanto l'approccio ad uno spazio artistico variabile, algoritmicamente organizzato.

[emanuela zilio -
filippo petrecca]

0100101110101101.ORG Nike Ground Experience 8 gennaio > 19 febbraio

fabioparisartgallery Via A. Manzoni 13 > 25121 BRESCIA > tel 030 3756139 > www.fabioparisartgallery.com

[info]

fino al 9.1.2005
Siena, Palazzo delle Papesse
 a cura di Emanuele Quinz
 via di Città 126
 (centro storico)
 www.papesse.org
 info@papesse.org
 Tel 0577 22071
 Da martedì a domenica
 dalle 12.00 alle 19.00
 biglietti: intero 5,00 euro,
 ridotto 3,50
 catalogo: Silvana Editoriale