

MORE - Passaggio Digitale

Press Folder 0.1

Il 6 dicembre del 2000 un gruppo di giovani artisti si dava appuntamento ad Harlem per chiacchierare su arte e tecnologia. Nasceva così il fenomeno DorkBot.

Da allora, con rigorosa cadenza mensile, designer, studenti e scienziati continuano a incontrarsi a New York per scambiare impressioni, presentare opere, discutere d'arte, inventare progetti. Da allora gli incontri DorkBot si sono replicati in altre 42 città sparse in tutto il mondo: a San Francisco come a Bahia, a Melbourne come a Mumbai, a Sebastopoli come a Lisbona.

Nei DorkBot si lavora sul software, sulla tecnologia riciclata, sulla musica elettronica, sull'arte robotica, su tutto insomma, purché creativo, nuovo, prodotto direttamente, e senza fini commerciali. Un ambito così poco circoscrivibile che per definirlo è stata usata una perifrasi che con la permutazione dell'ultimo termine è diventata il manifesto di tutte le nuove forme di Arte dei Nuovi Media: “People doing strange things with electricity”.

La ricerca del confronto con le nuove tendenze emergenti ha spinto MORE ad importare per la prima volta in Italia questo nuovo sentimento. Nasce così la commissione a Douglas Irving Repetto, l'iniziatore di DorkBot e sicuramente il suo più importante esponente, di PASSAGGIO DIGITALE: una grande installazione di 200 mq. situata tra l'accredito e l'ingresso alla fiera.

PASSAGGIO DIGITALE

PASSAGGIO DIGITALE è il luogo dove i gioielli prendono nuove forme e si trasformano in colori e suoni, dove lo spettatore sperimenta una lettura diversa e sorprendente di ciò che gli è consueto.

All'interno del padiglione 10 verrà creata una grande stanza dai muri trasparenti, dentro cui lavoreranno senza sosta otto robot pittori per tessere delicatamente una texture di colori tridimensionale. L'immagine nascerà dall'opera delle macchine, dal lento passaggio dei robot lungo linee algoritmiche, dall'incrociarsi leggero delle tonalità del colore. Per giungere infine alla resa dell'emozione del gioiello in una visione armonica immediata.

Il pubblico dialogherà con le macchine che dipingono attraverso quattro metal detector collocati all'interno del padiglione. I detector leggeranno i gioielli degli spettatori, li elaboreranno e trasmetteranno ai robot pittori che, deviando dai loro percorsi generativi, daranno vita a piccole improvvisazioni di colore.

Il suono, morbido e rilassante come sottofondo, nell'interazione col pubblico diventerà imprevedibile e ricco di riverberi, generando l'illusione di una suggestiva foresta di energia.

Sarà il pubblico, con i suoi gioielli e le sua voglia di giocare, a delineare l'aspetto finale di quest'opera che vuole essere un omaggio allo spirito della bellezza e del gioiello.

DOUGLAS IRVING REPETTO

Douglas Irving Repetto è un artista ed un insegnante. Ha presentato a livello internazionale installazioni, composizioni di musica elettronica, software e ricerche. E' promotore e coordina varie comunità artistiche a New York City e sul web, tra cui DorkBot: people doing strange things with electricity, ArtBots: the robot talent show, Organism: making art with living systems.

Gran parte della ricerca artistica di Repetto è orientata ad esplorare il territorio della creatività degli apparati tecnologici. Repetto sostiene che l'arte possa non essere direttamente generata dalle mani umane. Come l'arte direttamente "umana" si basa fortemente su insiemi di regole e procedure formalizzate, così il prodotto di un apparato tecnologico, un robot, è generato a partire da un algoritmo e da un'interazione. Certamente vi sono profonde differenze fra una pittura realizzata da un essere umano ed una generata da un robot (fatto da umani!), ma quelle stesse differenze - e le questioni che sollevano - sono ciò che spinge Douglas ad esplorare i mondi dell'arte robotica, algoritmica e generativa.

Douglas è Direttore del Computer Music Center di New York, città in cui vive con la moglie, la scrittrice Amy Charlotte Benson, due gatti, Pokey e Snezy e molte piante.



Visione aerea – simulazione 3D



Visione frontale – simulazione 3D