

MONITORAGGIO MEDIA

Lunedì 31 Marzo 2025



SIFA srl - Via G. Mameli, 11 – 20129 MILANO
+390243990431

help@sifasrl.com - www.sifasrl.com

Sommario

#	Data	Pag	Testata	Titolo	Rubrica	
1	31/03/2025	20	IL GIORNALE DI BRESCIA	VI INVITO ALLA RICERCA DEL CORPO, NELLO SPAZIO ABISSALE DEL METAVERSO»	ACCADEMIA DI BELLE ARTI SANTA GIULIA	1

Data: 31.03.2025 Pag.: 20
 Size: 493 cm2 AVE: € 7888.00
 Tiratura: 33727
 Diffusione: 27342
 Lettori: 415000

**La rassegna**

«Lorem Ipsum» dell'Accademia SantaGiulia

«Vi invito alla ricerca del corpo, nello spazio abissale del metaverso»

Vertigine e spaesamento nella performance visuale «Humanverse» che l'artista Martin Romeo porta in città

Giulia Camilla Bassi

■ Corpo, tecnologia e linguaggi digitali al centro di «Humanverse e il Corpo Ritrovato nell'epoca dell'AI», la performance immersiva che l'artista italo-argentino Martin Romeo presenterà martedì 8 aprile alle 17 al Mo.Ca, nell'ambito della rassegna «Lorem Ipsum», promossa da Accademia di SantaGiulia.

Artista visivo, la cui poetica spazia tra performance, installazioni e linguaggi interattivi, Romeo propone una riflessione poetica sull'identità nell'epoca dell'AI. Un viaggio artistico e un'esplorazione antropologica del metaverso. L'abbiamo intervistato.

Romeo, cosa è «Humanverse e il corpo ritrovato nell'epoca dell'AI»?

Ho scelto un titolo provocatorio, proprio per questo assunto un po' stridente per cui l'AI ci aiuta a ritrovare il nostro corpo.

Il progetto Human-

verse nasce tre anni fa grazie a un finanziamento dell'Italian Council, come ricerca, analisi ed esplorazione. Il metaverso era appena esploso, principalmente grazie al marketing di Meta, che puntava tutto su un nuovo social network tridimensionale. Il metaverso però esisteva già, era già stato anticipato nel 1992 nel romanzo «Snow Crash» di Stephenson, poi con Second Life.

Volevo approfondire cosa la gente stesse capendo di tutto questo: oggettivamente poco e niente. Ho quindi studiato i vari ambienti virtuali, ho cercato di comprendere perché i brand vi aprissero i propri store e quali dinamiche sociali si creassero.

Qual è stata la scintilla iniziale?

In questo livello di realtà succedono tante cose. Nel metaverso lo spazio si dilata, ci permette di muoverci in modo libero, puoi diventare altro da quello che sei. In concomitanza sono arrivate anche le AI con le pri-

mesperimentazioni. Ho cominciato a mettere insieme le tematiche, facendo esperienza su di me e, come artista, cercando di interpretare questo mondo, dandogli una chiave di lettura più emozionale.

Com'è entrare nel metaverso?

Spesso può provocare un senso di smarrimento. Sono ambienti in cui non c'è un percorso delineato, devi trovare la tua strada. Spesso sono piattaforme poco frequentate, si è soli. Si sperimenta una condizione abissale.

Cosa si sperimenta in Humanverse?

La performance può essere fruita su due livelli: quello di chi vi partecipa e quello di chi osserva. Chi entra come partecipante si troverà in un piccolo gruppo di cinque elementi, più una guida che introdurrà nell'ambiente digitale. Si utilizzeranno i visori, che rendono l'esperienza ancora più immersiva e potente.

E come si affronta il concetto del corpo?

Durante questa avventura l'avatar e la persona iniziano a provare le stesse cose. Ad esempio, sei sopra a un dirupo e proverai

vertigine. Tutta l'esperienza tende a focalizzarsi sulla corporeità perché bisogna imparare ad interagire nello spazio. In modo paradossale voglio portare a capire quanto sia importante il nostro corpo, che spesso abbandoniamo per sederci davanti a uno schermo.

Quanto dura l'esperienza?

Quindici minuti che è un tempo giusto, specialmente quando si usa il visore che è molto invasivo. Alla fine della performance c'è un momento di condivisione per discutere insieme delle dinamiche vissute insieme.

Eppure l'AI ha un forte impatto sul nostro ambiente...

Ci sono realtà in cui l'AI può diventare uno strumento importante per ottimizzare i processi che vengono resi così più sostenibili. Tutte le infrastrutture digitali sono energivore. Ma ogni tecnologia che nasce ha bisogno di tempo per adeguarsi. Avremo modo di ottimizzarla e migliorarla, con un percorso evolutivo che va esteso a tutto l'ecosistema digitale.

E sul nostro tempo?

L'utopia era quella che l'AI ci donasse più tempo per noi stessi, ma questo, purtroppo, non accade mai. //

Scena digitale, corpo e metaverso Due incontri da domani al Mo.Ca

Data: 31.03.2025

Pag.: 20

Size: 493 cm2

AVE: € 7888.00

Tiratura: 33727

Diffusione: 27342

Lettori: 415000

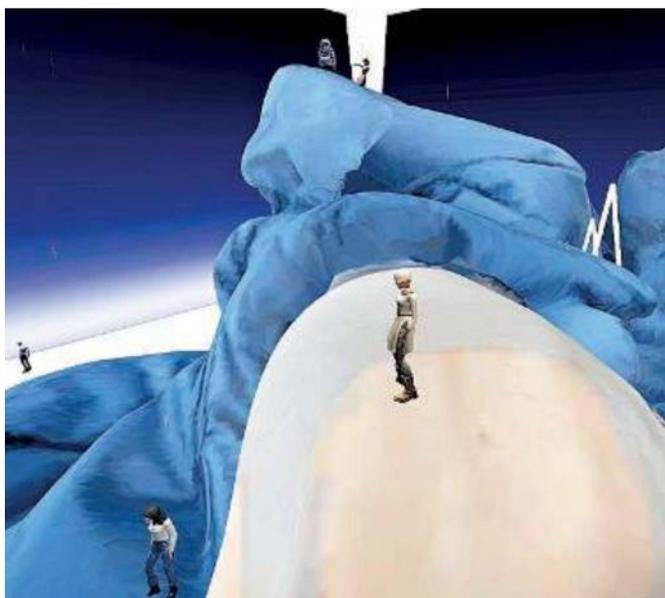


Prosegue la rassegna «Lorem Ipsum. Schegge di ricerca scientifico-artistica», promossa dall'Accademia di Belle Arti SantaGiulia in collaborazione con Comune di Brescia e Mo.Ca - Centro per le Nuove Culture.

Due gli appuntamenti in programma nel mese di aprile, incentrati sul tema della immersività. Si comincia domani, martedì 1, con Ester Fuoco su «Dalla Scena Digitale al Metaverso: 5-Confinamenti

del Teatro Contemporaneo» e si prosegue martedì 8 con Martin Romeo per «Humanverse e il Corpo Ritrovato nell'epoca dell'AI». Entrambi gli incontri si terranno alle 17 nella Sala Danze del Mo.Ca, in via Moretto 78.

L'ingresso è libero con prenotazione sul sito accademiasantagiulia.it.



Avatar. Ogni partecipante avrà un «doppio» // COURTESY L'ARTISTA

*«L'utopia era
che l'AI
ci donasse più
tempo per noi,
ma questo non
accade mai»*



Martin Romeo
Artista visivo