



Comunicato stampa

Da Second Life alla Grid Craft, il percorso sperimentale di Elisa Laraia e del LAP Laboratorio permanente di Arte Pubblica.

L'orizzonte del LAP | Public Art Award, Art Director Elisa Laraia, va oltre quello geo-culturale reale e abbraccia quello virtuale, sbarcando sulla Grid Craft, nell'originale spazio creato dal Museo del Metaverso MdM, ideato e realizzato da Roxelo Babenco, Alpha Auer e Luce Laval.

Già nel 2007 l'artista multimediale lucana Elisa Laraia, Art Director del LAP Laboratorio permanente di Arte Pubblica dal 2009, quando la sua idea nata nel 2004 è diventata progetto concreto, incrociò su Second Life, con l'avatar Helissa Halasy, Rosanna Galvani aka Roxelo Babenco. Su Second Life Helissa aveva aperto un suo laboratorio creativo "Orfeo Hotel", sul Ponte del Rialto nella land Venezia, ed esponeva sue opere in diverse mostre virtuali, una delle quali organizzata dal MdM. L'Orfeo Hotel virtuale era espansione dell'Orfeo Hotel che è stato dal 2004 al 2006 vetrina per la creatività a 360 gradi, aperta dall'artista in un piccolo spazio in pieno centro a Bologna, in via Orfeo appunto, project room dove sono transitati musicisti e artisti visivi in un dialogo e in uno scambio reciproci che hanno preso forma di mostre, work-shop, seminari per le scuole, in un percorso di individuazione del concetto di «identità» in continua trasformazione e definizione. Laraia, poi, proseguendo la sua ricerca, si è rivolta verso dimensioni che potessero riflettere appieno l'estetica contemporanea. E la strada, in maniera naturale, è arrivata al mondo parallelo di Second Life. Qui Elisa Laraia aka Helissa Halasy ha trasportato i lavori e i pensieri maturati sotto le Due Torri, progetti dell'artista e di altri che con lei hanno animato lo spazio reale bolognese. - Il mio desiderio – dichiarava allora e conferma oggi Elisa aka Helissa - è quello di portare l'esperienza di Orfeo Hotel in altri luoghi, e il mondo virtuale è solo la destinazione «estrema» di questa esigenza. Da tempo porto avanti una ricerca sul tema dell'identità che può trovare nuove accezioni in questo mondo parallelo, dove non c'è ancora molto spazio dedicato all'arte contemporanea. -. Ma l'operazione compiuta da Laraia non si limitava ad una semplice trasposizione dal reale al virtuale. Appassionata interprete di giochi di ruolo, l'artista usa Second Life per nuove riflessioni estetiche. - Nel nuovo Orfeo – afferma Elisa/Helissa – ho proposto le mie opere agli "esseri" virtuali, assetati di arte, ma anche organizzato eventi con altri creativi. Lo scopo è stato quello di dare vita a nuovi script (i programmi che ti permettono di compiere qualunque azione) per una gestualità nuova e un diverso tipo di rapporto e comunicazione. Nella realtà oggi le relazioni si sono raffreddate, la comunicazione è diventata veloce e asettica. Sento invece la necessità di ristabilire, nella vita come nel gioco, una comunicazione più calda e diretta. -. E poi rimaneva la ricerca sull'identità e sul corpo che prendeva nuove forme. - In Second Life – afferma Elisa Laraia - l'estetica e l'attenzione al corpo sono estreme. Attiravo gli avatar con le mie opere e i miei vestiti ma in realtà per capire cosa cercasse la gente in quel mondo e quali sono le azioni che vogliono compiere. Lì ci si presenta con un'identità diversa da quella reale - stranamente sempre giovane, come a negare un passato - , e io stessa mi presentavo come nuova e gli altri mi percepivano in questo cambiamento. Se in Second Life si possono sperimentare gli eccessi, non bisogna mai dimenticarsi che si è lì come in un gioco che simula la vita e insieme ne crea altre prospettive. Oggi sulla Grid Craft ripropongo a me stessa e agli altri internauti un esperimento simile, anche se in una dimensione nuova, di maggiore spessore corale, quella dell'Arte Pubblica. -. Il comune interesse per l'arte e l'atteggiamento sperimentale hanno, dunque, riavvicinato Elisa Laraia aka Helissa Halasy e Rosanna Galvani aka Roxelo Babenco che hanno dato vita ad una nuova collaborazione nella Grid Craft (queste le coordinate per raggiungerle: <http://www.craft-world.org/page/en/avatar-tools.php> - MdM, MdM (122, 76, 33). - Nel primi anni del XXI secolo – ha detto Rosanna Galvani aka Roxelo Babenco - era forse troppo avanzata la nostra proposta, ma ora, siamo ormai nel secondo decennio del XXI, con una maggiore integrazione di tecnologie avanzate per la comunicazione e una più diffusa alfabetizzazione informatica, il Metaverso offre maggiori opportunità di fruibilità e quindi di divulgazione dell'arte e, comunque, ci consente di proseguire le interessanti sperimentazioni sia nella creazione che nella fruizione artistica già iniziate in Second Life. -. Sempre nel suo percorso di ricerca di nuovi spazi geo-culturali e artistici, Elisa Laraia era, intanto, approdata in Basilicata, sua terra di origine, e qui dava vita al progetto LAP | Public Art Award, ideato nel 2004, realizzato con grandi postazioni espositive permanenti urbane dal 2009 nella città di Potenza, e con Urban Screen itineranti dal 2013 e 2014, come ad esempio a Matera, Capitale europea della Cultura 2019, pedane di lancio per il primo



laboratorio di Arte Pubblica a scala nazionale in Italia. Nel suo percorso di ricerca il LAP | Public Art Award diventava nel 2013 sito dedicato www.laboratoriodiartepubblica.it e social network per l'arte pubblica www.publicartaward.com, per approdare, oggi, nella continuità del suo percorso artistico e nella finalità di contaminare spazi e linguaggi, nella sala Erato del MdM, dove propone l'esposizione delle opere premiate da Spencer Tunik per il Public Art Award 2013, la proiezione dei video "Private Conversation", sintesi dei Laboratori Urbani 2013-2014, realizzati in diverse città italiane per uno storytelling in progress in cui l'antropologia entra in una sintesi virtuosa con l'Arte Pubblica, arte condivisa per eccellenza, e il catalogo 2013; nei Tour del LAP, infatti, attraverso gli Urban Screen su palazzi storici, le voci e i volti dei cittadini, le loro memorie, le illusioni, le speranze e le prospettive, diventano tessuto sonoro e visivo in cui si esprime un nuovo protagonismo civile e artistico. Il LAP nel Museo del Metaverso, dove è approdato il 30 gennaio 2015, sarà, dunque, oltre che spazio espositivo, owner Tonino Lane, anche spazio privilegiato di Laboratori "diversamente" Urbani, che andranno a definire l'identità della società contemporanea, indagando nella realtà "aumentata" tra le memorie, le illusioni, le speranze e le prospettive dei cittadini-internauti.



Siti di riferimento

www.laboratoriodiartepubblica.it - www.publicartaward.com

Contatti

Elisa Laraia Artist, Art Director LAP | Public Art Award
+39 3389599361

Addetto Stampa
ufficiostampa@laboratoriodiartepubblica.it
+39 3393265330