

**BIENNALE**

# Virtualgeo a Venezia L'arte tridimensionale si mette in mostra

SACILE - (olb) Virtualgeo, l'azienda sacilese di geomatica (acquisizione delle informazioni geospaziali) e comunicazione multimediale, "mecenata" alla Biennale di Venezia. Dal 3 settembre faranno arte le nuove tecnologie dell'azienda liventina conosciuta per le rilevazioni al leserscanner che hanno "congelato" le bellezze di piazza del Popolo in un file consultabile su Internet. Virtualgeo infatti è uno degli organizzatori dell'evento multimediale "Genoma contemporary", che si terrà dal 3 settembre al 26 novembre 2011 alla Giudecca nell'ex padiglione del Galles in occasione della 54. Biennale Arte a Venezia. Dieci artisti provenienti da tre continenti, presenteranno al pubblico le loro opere, e un'installazione di new media basata sull'interazione con la modellazione tridimensionale dello spazio e la gestione video-grafica con diversi media digitali. «È una sperimentazione inedita - spiegano gli organizzatori dell'evento tra i quali la sacilese Virtualgeo - conseguenza della globalizzazione scientifico-culturale del nostro tempo, che si esprime con tecnologie e linguag-

gi lontani dal mondo dell'arte ma che riguardano la spazialità, nella sua dimensione geografica e mentale. Un nuovo dialogo tra umanità e tecnologia, emozione e calcolo, reale e virtuale, per contrastare l'appiattimento multimediale dell'arte visiva dell'ultimo decennio». La "ricetta" made in Sacile per la scannerizzazione è stata portata dalla Virtualgeo in tutte le fiere internazionali. Di recente la Virtualgeo è stata una delle due aziende della partnership che ha realizzato il primo modello 3 D per il circuito del Mugello, per il rifacimento dell'asfalto del motodromo. Una volta ripavimentato il circuito con un asfalto speciale, un altro modello 3D, di verifica geometrica, è stato utilizzato per controllare la qualità del lavoro svolto. Con il modello 3D realizzato da Virtualgeo per il Mugello, però, non è possibile fare "solo" valutazioni del rischio e simulazioni tecniche, ma addirittura realizzare dei videogiochi. Guai però a chiamarlo «mondo virtuale»: le misure e le modalità di intervento e studio sono identiche a quelle della realtà.

© riproduzione riservata