

Rendering the Invisible

SPLACES.STUDIO inaugura il primo parco permanente italiano di sculture d'arte e scienza, proponendo un nuovo modello di arte pubblica plasmato da tecnologie nature-driven e interazione in tempo reale. Il progetto è presentato al MAC,N – Villa Renatico Martini a Monsummano Terme, Toscana, insieme alla prima grande mostra istituzionale dello studio in Italia: una mostra indoor di sei opere, tra cui quattro prime mondiali.

| | |
|-----------------------|--|
| Inaugurazione | Giovedì 9 luglio 2026 — press preview · Venerdì 10 luglio 2026 — apertura pubblica |
| Stagione | Luglio – Settembre 2026 |
| Sede | MAC,N — Villa Renatico Martini, Monsummano Terme (PT), Toscana |
| Studio | SPLACES.STUDIO — art & science studio, Malta, fondato 2023 |
| Curatrice | Khristina Ots |
| Ufficio stampa | Manuela Muretta · manuela@queend.it · +39 333 608 3852 |

SPLACES.STUDIO propone arte e scienza come un nuovo modo di percepire la realtà al di là della scala umana. Sintonizzandosi sul ritmo e sui segnali della natura, SPLACES traduce processi naturali invisibili in esperienze sensoriali condivise. In queste opere, le forze naturali diventano parte del processo artistico — modellando luce, suono e movimento in tempo reale, aprendo nuove vie per percepire altre forme di vita, intelligenza e relazione.

Rendering the Invisible inaugura il 9–10 luglio al MAC,N – Museo di Arte Contemporanea e del Novecento – in Toscana. La mostra si articola in due parti principali: un parco di sculture permanente con cinque sculture luminose, e una mostra indoor temporanea distribuita nelle sale storiche di Villa Renatico Martini.

Il progetto riunisce le principali aree di competenza dello studio: la creazione di arte pubblica innovativa e lo sviluppo di installazioni arte & scienza. Rendering the Invisible segna il culmine di un ciclo triennale di ricerca artistica e tecnologica, e rappresenta un passaggio istituzionale importante per lo studio: una mostra personale di scala museale da parte di un team le cui opere sono state presentate in quattro continenti, in festival internazionali, mostre e spazi pubblici.

In totale, la mostra presenta dieci progetti, sei dei quali sono prime mondiali. Al centro delle nuove commissioni c'è SKY CURRENT, una scultura che cattura il fulmine all'interno del parco, trasformando l'elettricità atmosferica in un evento spaziale e sensoriale.

Il progetto è stato sviluppato da un team multidisciplinare di nove artisti, otto ingegneri e specialisti tecnici, insieme a cinque scienziati che lavorano in ecologia, dendrologia, ornitologia e scienze oceaniche. La loro collaborazione riflette l'approccio di SPLACES.STUDIO all'arte e alla scienza come campo in cui immaginazione artistica, sperimentazione tecnologica e ricerca ambientale si incontrano nello spazio pubblico.

LO STUDIO E LA SUA PRATICA

Fondato nel 2023 a Malta, SPLACES.STUDIO lavora all'intersezione tra arte, scienza e tecnologia. La pratica dello studio è fondata sulla filosofia del nature-driven thinking, in cui la tecnologia è intesa non come opposto della natura ma come sua estensione. Ogni opera funziona come un sistema vivente: collegata in tempo reale al vento, a dati atmosferici, alla memoria geologica, a campi elettrici o alle tracce acustiche di specie estinte.

Il team principale dello studio comprende i fondatori Andy Shibanov, Ekaterina Chistyakova e Vitaly Babenyshev, e la curatrice Khristina Ots, affiancati da artisti della luce, del suono e dei nuovi media. Lo studio collabora attivamente anche con scienziati e ingegneri. La storia espositiva comprende iLight Singapore, Yue Jin Art Museum (Taiwan), CICA Museum (Corea del Sud), Oeno Gallery (Canada), Culturehub (New York), New Tretyakov Gallery (Mosca), Bolzano Art Week e Fondazione Poma Liberatutti (Italia). Lo studio è vincitore del BAW Award (2024) ed è stato in longlist per l'Aesthetica Art Prize (2025). È stato oggetto di articoli su Tatler Asia, TimeOut, Visual Art Journal e Aesthetica Magazine (UK).

IL PARCO DI SCULTURE OUTDOOR

Immerso nelle colline toscane, il parco riunisce quattro sculture installate nel parco storico di Villa Renatico Martini. Collegate in tempo reale a fenomeni naturali, le opere raggiungono la loro piena espressività dopo il tramonto, trasformando il paesaggio in un ambiente sensoriale notturno.

- SAULUX è una scultura generativa di luce e suono che traduce il vento che soffia davvero nel parco in una composizione, evocando l'acustica silenziosa di un acquitrino vivo.
- NIDUM è una delle serie simbolo di SPLACES.STUDIO, che esplora l'idea di una casa condivisa tra esseri umani e altre specie. Un nido biomorfico di tre metri e mezzo di diametro, porta dentro di sé un suono. Per *Rendering the Invisible*, lo studio presenta un paesaggio sonoro completamente nuovo che invita i visitatori a sentire il mondo attraverso la percezione degli uccelli.
- *A Stone That Lives Through Memory* è un oggetto geologico di due tonnellate che porta dentro di sé la memoria della Terra. Toccare la superficie con le nocche, il palmo o la punta delle dita fa emergere diversi strati di suono e luce tratti dal tempo geologico profondo.
- SKY CURRENT (prima mondiale) è una scultura a forma di fulmine che si intensifica man mano che più persone si avvicinano, connettendo cielo e presenza umana come fonti di energia reciproche.

LA MOSTRA INDOOR — NATURE: AN INTERFACE

Sei progetti nelle sale di Villa Renatico Martini prendono la loro proposizione curatoriale da un'idea precisa: che la natura non è uno sfondo ma un sistema attivo di segnali, scambi e dati, e che l'arte può rendere quei segnali percepibili.

La mostra indoor si snoda attraverso cinque sale, ciascuna delle quali affronta un diverso strato della natura. Attraverso le opere di SPLACES.STUDIO, i visitatori attraversano la pelle vivente della Terra — dalle radici e dal suolo all'acqua, al canto degli uccelli estinti e al cielo sopra di loro. La mostra traccia questo strato abitato del pianeta come una zona fragile di segnali, memorie e trasformazioni, rivelando i mondi che esistono al di sotto, all'interno e al di sopra della percezione ordinaria.

- *What Grows in the Dark* (prima mondiale) presenta una scultura cresciuta fisicamente dalle radici delle piante nel parco stesso, sospesa come una nuvola. Accompagnata da

suono e proiezione ispirati alle reti micorrizali, l'opera immagina i sistemi di comunicazione nascosti che connettono le piante sotto la superficie. Creata in collaborazione con l'artista Sabir Ahmedov.

- SENSUS (prima mondiale) è un'installazione audiovisiva che traduce i segnali elettrici dei pesci elettrici deboli in un ambiente immersivo di suono e immagine in movimento.
- Driftwood (prima mondiale) è una serie di oggetti che trasformano frammenti di legno morto modellati dall'acqua, dal tempo e dall'erosione in corpi di luce e suono responsivi.
- Black Nidum porta la memoria acustica di quattordici specie di uccelli estinti. Responsiva a dati in tempo reale, l'opera modifica il proprio comportamento in base all'attività aerea nella zona.
- Skywave (prima mondiale) chiude il percorso: un algoritmo legge il colore e il movimento del cielo reale e lo trasforma, in tempo reale, in una composizione sonora in continua evoluzione.

IL CONTESTO TOSCANO

Scegliendo la Toscana, SPLACES.STUDIO si colloca all'interno di una specifica tradizione culturale. Dalla prospettiva di Brunelleschi al telescopio di Galileo, questa è una regione in cui il confine tra arte e scienza è sempre stato permeabile. Rendering the Invisible continua quell'impulso investigativo: dove il Rinascimento organizzava il mondo attorno alla prospettiva umana, le opere di SPLACES.STUDIO espandono il campo della sensibilità stessa, verso forme distribuite ed ecologiche di percezione — in cui persino le pietre acquisiscono una voce.

CITAZIONI

“L'arte è sempre stata uno strumento per estendere la percezione. Oggi, quando molte delle forze che plasmano le nostre vite operano al di là dell'esperienza diretta — dai processi ecologici ai sistemi tecnologici — gli artisti ci aiutano a sviluppare nuove forme di sensibilità. Le opere di SPLACES non rappresentano semplicemente il mondo; ridisegnano le condizioni attraverso cui lo incontriamo. Attraverso l'arte, il mondo familiare torna ad essere leggermente estraneo — e quindi aperto al cambiamento.”

— **Khristina Ots. Curatrice della mostra**

“SPLACES è una simbiosi di due concetti comuni: spazio e luogo. Per noi si tratta di trasformare uno spazio apparentemente vuoto in un luogo con peso, calore e presenza — un luogo che ancora il visitatore e gli permette di sentire la natura non come qualcosa di distante, ma come qualcosa che accade intorno a lui e attraverso di lui. Dai processi invisibili più piccoli ai fenomeni su scala quasi cosmica, cerchiamo di portarli sulla terra attraverso il linguaggio fisico della forma, della luce e del suono.”

— **Andy Shibanov. Co-fondatore, SPLACES.STUDIO**

“È difficile negare che l'arte contemporanea spesso sollevi molte domande in uno spettatore impreparato — come fa qualsiasi fenomeno complesso. L'arte creata da SPLACES.STUDIO è essa stessa complessa, sfaccettata, stratificata e profonda. Eppure anche per un curioso non specialista, nel senso migliore del termine, il nostro lavoro può trovare un punto di risonanza: può toccare il visitatore sia sul piano sensoriale che su quello intellettuale. Iniziamo questo atto di percezione qui, in Italia, in Toscana — un luogo dove, in un certo

momento della storia, la percezione dell'arte e del mondo visibile si è spinta oltre il familiare.”

— Ekaterina Chistyakova.vCo-fondatrice, SPLACES.STUDIO

CONTATTI STAMPA

Rendering the Invisible è realizzato con il supporto del Comune di Monsummano Terme.

CONTATTI STAMPA

Manuela Muretta · manuela@queend.it · +39 333 608 3852

Antonella Iesce · antonella@queend.it · +39 392 367 5983

Immagini ad alta risoluzione e press kit completo disponibili su richiesta.