

Il futuro digitale dell'Europa

Svizzera

L'algoritmo sceglie chi portare in mostra

di CAROLINE HIRT e CHRISTIAN ETTER



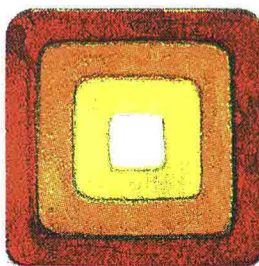
La nostra programmazione è curata da un algoritmo che ricerca costantemente artisti interessanti. Li «scova» su Internet e poi costruisce una selezione in base ai dati. Questo processo assicura che nazionalità, età, sesso o aspetti finanziari non prevalgano sul processo decisionale della programmazione artistica di

Museum of Digital Art (MuDa), il primo museo fisico interamente dedicato all'arte digitale in Europa, di cui siamo condirettori. Ma che cos'è l'arte digitale? Per noi è l'arte dei numeri. I nostri cuori battono per opere d'arte portate alla vita dalle cifre uno e zero. Questo non significa solo un labirinto di schermi e proiezioni. Spesso ospitiamo intere mostre senza un singolo computer, ma con opere d'arte, immagini, installazioni, che scaturiscono da codici. E sono comunque poetiche, complesse, sensuali. Il Muda ha aperto nel 2016 a Zurigo grazie a una campagna di *crowdfunding* globale. Oltre alle mostre, ospita dibattiti pubblici sul legame fra dati, algoritmi e società e offre seminari per insegnare a bambini, professionisti e pensionati come realizzare sistemi informatici capaci di interagire con il mondo esterno.

Spagna

Una facciata multimediale per i visitatori di Saragozza

di MARIANO SALVADOR



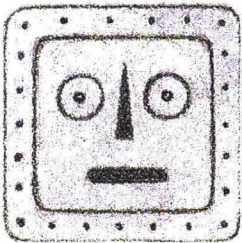
Una tela vivente per esprimere l'arte urbana digitale. È la doppia facciata multimediale, a led, della sede a Saragozza di Etopia. Quest'ultima, di cui sono direttore, è uno spazio municipale destinato all'apprendimento, alla condivisione e al godimento delle tecnologie creative e della

scienza da parte dei cittadini e di chi visita Saragozza. Così la sua doppia facciata, una superficie continuativa di 250 metri di lunghezza per 15 metri di altezza, è diventata uno schermo colossale a disposizione degli artisti per progetti *site-specific*. I passanti non rimangono indifferenti e fruiscono le creazioni come un evento da non perdere. Nasce così un linguaggio per lo spazio urbano dell'era digitale. Nel marzo scorso abbiamo co-organizzato la terza edizione della *Media Facade Academy*, un programma di formazione intensivo destinato ad artisti, professionisti e studenti spagnoli interessati alle competenze e alle abilità per gestire la facciata multimediale di Etopia. Oltre a sviluppare opere inedite visibili in quell'impressionante display artistico diventato riferimento per lo skyline cittadino.

Polonia

Ingegneri e artisti insieme: il robot è un capolavoro

di JADWIGA CHARZYNSKA



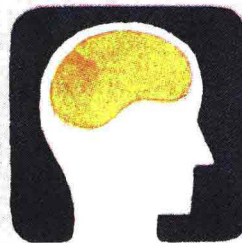
Un robot opera d'arte. È il risultato del workshop *Man | Machine*, rivolto a studenti di accademie d'arte, scuole di musica e politecnici, ma anche a un pubblico eterogeneo di non professionisti. Sotto la supervisione di ingegneri elettronici e artisti, i partecipanti «costruiscono» una macchina coniugando competenze

ingegneristiche e vocazione estetica. Così sperimentano quanto arte e scienza possano essere prospettive diverse della (stessa) realtà. *Man | Machine* fa parte del progetto *Art + Science Meeting* del centro d'arte contemporanea di Laznia, a Danzica, in Polonia, di cui sono direttrice. A Laznia diamo sempre più spazio agli scambi tra arte e ambiti come la genetica, le nanotecnologie, l'intelligenza artificiale, il design digitale. Tra i progetti, c'è anche *Soundplay*, serie di incontri, concerti, conferenze sulla musica sperimentale tenuti da *sound designer* e programmatori informatici. Nato nella Polonia postcomunista, oggi Laznia è sempre più votato alla formazione. Nella nostra sede di Nowy Port, i visitatori possono frequentare la sala di lettura, la biblioteca, ma anche lo studio di animazione, il cinema, seguire corsi e workshop.

Paesi Bassi

La coppia danza con l'intelligenza artificiale

di OLGA MINK



Due persone danzano con una creatura che si muove come un animale, ma è un robot dotato di intelligenza artificiale che non vuole essere domato. La lotta termina con la genesi di un sistema complesso, una sintesi di umano e non umano. È la performance *E ingeweide* di Marco Donnarumma e Margherita

Pevere, metafora della relazione fra individui e tecnologia. L'abbiamo presentata al *Frankenstein Symposium*: un'iniziativa che prende il nome dal romanzo iconico di Mary Shelley e che prevede una serie di performance artistiche, lezioni e incontri sulla relazione spesso contraddittoria fra umanità e scienza e sull'etica della tecnologia. Si tratta di un esempio del palinsesto eterogeneo dei Baltan Laboratories di Eindhoven, dei quali sono direttrice, che progettano e producono mostre, workshop e *hackathon* (eventi con esperti d'informatica). Dal 2008 facciamo sperimentazione, ricerca e sviluppo all'intersezione tra arte, design, scienza e cultura digitale: esploriamo implicazioni, promesse, insidie della società tecnologica. Lo facciamo anche mettendo in collegamento ricercatori e gruppi di lavoro.

Lettonia

I funghi si comportano come gli astronauti

di RAITIS SMITS



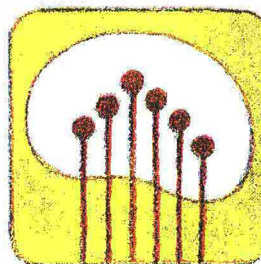
Cosa possiamo imparare dai funghi e cosa possono imparare i funghi da noi? *Close Encounter* è un laboratorio ospitato da Rixc, centro per la cultura dei nuovi media, di cui sono direttore artistico e che si trova a Riga, in Lettonia. Guidati dal bioartista Jan Georg Glöckner, i partecipanti vanno alla scoperta delle somiglianze fra gli ambienti

umani e quelli dei funghi comuni come l'*Armillaria*, più noto come chiodino. L'installazione è piuttosto semplice. Nella prima stanza della mostra, un fungo è ospitato in un mini bioreattore a cui sono collegati altri due reattori: uno purifica il liquido in cui cresce il fungo e l'altro metabolizza il biossido di carbonio prodotto dal fungo per ossigenarsi. Incredibilmente, come viene mostrato nel laboratorio, questo semplice sistema di controllo ambientale è lo stesso della Stazione spaziale internazionale (Iss): entrambi gli habitat, quello degli esseri umani sulla Iss e quello del fungo nel bioreattore sono artificiali e gli organismi devono adattarsi. A conclusione dell'esperimento i partecipanti sono invitati a «comunicare» con il fungo, sottoponendolo a diversi stimoli, ad esempio una variazione di temperatura.

Austria

Spazio alle neuroscienze Il laboratorio si trasforma

di HORST HOERTNER e MARTIN HONZIK



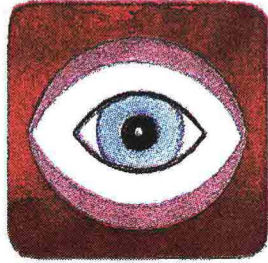
Un programma speciale — *40 years Ars Electronica* — sugli ultimi quattro decenni che definiscono la cosiddetta Rivoluzione digitale. Era il 18 settembre 1979 quando a Linz si tenne il primo e rivoluzionario «Festival per l'arte, la tecnologia e la società». Quando abbiamo iniziato il percorso, ci siamo trovati immersi in uno sviluppo

quasi logico: la digitalizzazione del modello industriale classico. Nel frattempo la rivoluzione è diventata globale. Oggi la nostra società, *Ars Electronica* — di cui siamo direttore senior del Futurelab e direttore del Festival Prix Exhibitions — è di fronte a un altro cambio di paradigma. Il nostro obiettivo è rivolto alle nuove «specie» di *media artist* che sono stati, sono e saranno i nostri principali compagni di viaggio. Con il loro pensiero alternativo e le capacità pratiche, sono in grado di rendere le nuove tecnologie accessibili. Quest'anno *Ars Electronica* ospiterà un festival europeo per l'intelligenza artificiale e la musica. Inoltre stiamo lanciando l'*ARTificial intelligence Lab europeo*, che offre agli artisti di risiedere in vari centri del continente, fra cui il nostro, per ideare nuovi approcci a neuroscienze e intelligenza artificiale.

Belgio

I sensori rivelano che niente è oggettivo

di CHRISTOPHE DE JAEGER



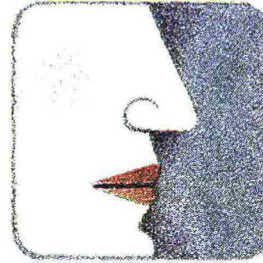
Vedere il mondo con gli occhi degli altri, con l'aiuto di macchine e algoritmi intelligenti. È *Significant Other*, il progetto del *media artist* svedese Jonas Lund, invitato per un workshop da Gluon, piattaforma per l'arte, la scienza e la tecnologia di cui sono direttore, nell'ambito del Centre for Fine Arts Bozar, a Bruxelles. Su nostra

indicazione, Lund ha lavorato con Televic, un'azienda tecnologica belga che sviluppa e installa sistemi di comunicazione *high-tech*. Algoritmi di *machine learning*, capaci cioè di apprendimento automatico, e sensori per registrare in tempo reale gli scambi e le comunicazioni fra umani e macchine, sono stati messi in funzione in una stanza in cui erano presenti gli individui e, appunto, le macchine. Anche se registrato da tool ingegneristici avanzati, nulla di quanto avvenuto nella stanza appariva oggettivo. Bastava che gli strumenti fossero in posizioni diverse o programmati in modo leggermente diverso gli uni dagli altri. Non importa quanto sembri imparziale o binario, tutto è «informato» dal nostro sguardo (eventualmente trasmesso anche alle macchine che programiamo).

Italia

L'installazione interattiva stimola l'olfatto (e i ricordi)

di MARIA GRAZIA MATTEI



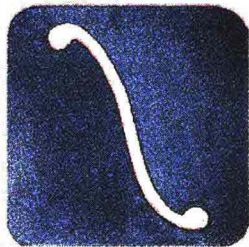
Una app in realtà aumentata; un'installazione che indaga la nostra relazione fra corpo fisico e «doppio» digitale; un software che usa le formule matematiche per generare arte. Sono tre esempi dei progetti che Meet the Media Guru, il ciclo di incontri dedicato a Milano alla cultura digitale, di cui sono fondatrice, ha realizzato o

sperimentato in sinergia con diversi creativi digitali italiani. Da questa condivisione è nato *Nice to MEET you*: uno screening dei giovani creativi che usano arte e tecnologia come declinazioni di un sapere unitario. Dove sono? Cosa fanno? Il nostro è un invito a presentarsi, una chiamata a raccolta dei loro progetti, specie quelli a uno stadio già avviato. Noi mettiamo a disposizione il network di Meet the Media Guru e presto anche la sede all'ex Spazio Oberdan per presentare il meglio delle segnalazioni raccolte. Le proposte più curiose? Un'installazione interattiva che usa l'olfatto per stimolare i ricordi provocati da determinati profumi o un progetto di *creative coding* che unisce programmazione e musica. La ricerca è destinata a non fermarsi mai: per partecipare basta consultare il nostro sito meetcenter.it.

Francia

Una chiesa a Venezia, la sua acustica a Parigi

di HUGUES VINET



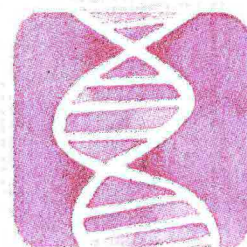
Le *Encantadas* o *le aventures nel mare delle meraviglie* è un lavoro per orchestra e parti elettroniche della compositrice Olga Neuwirth. È frutto di un lungo studio all'Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique (Ircam), di cui sono il direttore Ricerca e sviluppo: un'istituzione nel Centre

Pompidou di Parigi impegnata nella produzione musicale con mezzi informatici ed elettronici. L'obiettivo di Neuwirth era riprodurre l'acustica della chiesa di San Lorenzo a Venezia. All'Ircam è riuscita a farlo e a trasformarla in un elemento della sua nuova creazione: sotto forma elettronica e grazie al digitale, lo spazio di San Lorenzo diviene una sorta di palco virtuale in cui viene eseguito *Le Encantadas*. Durante la prima, al Festival di Donaueschingen in Germania, nel 2015, il segnale dei singoli musicisti è stato riprodotto in varie direzioni simulando un'immersione, quasi che l'esecuzione si svolgesse negli spazi della basilica in Laguna. Nel 2017 un pezzo del concerto è stato trasformato nell'installazione interattiva *Disenchanted Island* al Centre Pompidou di Parigi, con il tappeto visivo creato *ad hoc* dal visual artist Tal Rosner.

Germania

Genetica, codice Morse: tutto è programmazione

di PHILIPP ZIEGLER



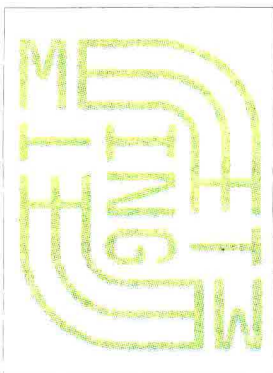
Una mostra dedicata alla programmazione che, in una prima fase, ha mostrato esempi di codifica al di fuori dell'informatica — dal codice Morse al codice genetico — per poi passare a una seconda fase dedicata al mondo controllato dai dati. Con *Open Codes*, il Centro per l'arte e la tecnologia dei media Zkm, di cui

sono capo-curatore, a Karlsruhe, in Germania, ha sviluppato un format espositivo nuovo, direi unico nel panorama museale internazionale. Ingresso gratuito, snack e bevande offerti ai visitatori, wi-fi gratuito e libertà di uso di spazi ed energia elettrica. A tutti gli effetti, una piattaforma di conoscenza liberamente accessibile on e offline del tutto simile al nostro ambiente di vita o di lavoro. Zkm sta provando a costruire l'identikit del museo del 21° secolo. Le aree di *coworking* nella mostra, create per incoraggiare l'apprendimento e lavorare insieme in un'atmosfera rilassata, continueranno a essere usate per workshop, feste, *summer school*, incontri di tipo scientifico anche una volta che la mostra sarà chiusa. *Open Codes* ad oggi è stata visitata da oltre 100 mila persone e resterà aperta fino al 6 giugno.



L'evento

Un incontro internazionale, MEETing (sotto, il logo), riunisce a Milano i centri europei di cultura digitale. L'iniziativa è promossa da MEET, centro internazionale di cultura digitale di Milano, supportato da Fondazione Cariplo (main partner: Intesa Sanpaolo). «MEETing porta a Milano 12 istituzioni che fanno cultura digitale ai massimi livelli. I loro casi di successo raccontano le enormi opportunità espressive del digitale e gli effetti positivi in termini economici e sociali. MEET vuole essere il nodo italiano di una rete diffusa in tutta Europa che condivide un'interpretazione umanistica e creativa del digitale», spiega Maria Grazia Mattei, fondatrice e presidente di MEET. L'evento, (pubblico, previa registrazione su <https://meeting5aprile2019.eventbrite.it>), si svolge venerdì 5 aprile dalle 9.30 negli ambienti in trasformazione dell'ex Spazio Oberdan, acquisito da Fondazione Cariplo per farne la sede di MEET (piazza Oberdan, angolo viale Vittorio Veneto 2). Aprono i lavori il sindaco Giuseppe Sala e il presidente di Fondazione Cariplo, Giuseppe Guzzetti



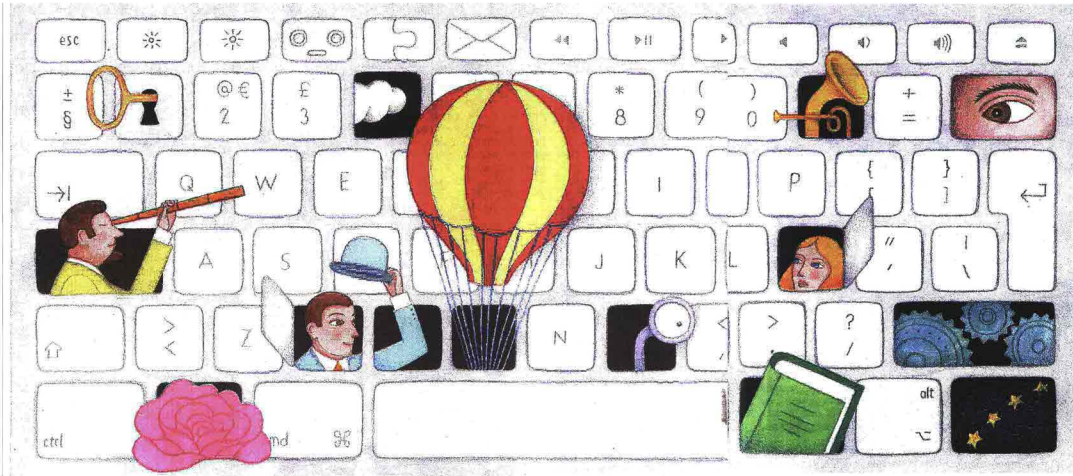
Gli ospiti

Interverranno ospiti dai 12 centri: il Future Lab di Ars Electronica, da Linz, Austria; l'Ircam-Centre Pompidou di

Parigi, Francia; i Baltan Laboratories di Eindhoven, Paesi Bassi; il Bozar-Centre for Fine Arts di Bruxelles, Belgio; il Laznia Center for Contemporary Art di Danzica, Polonia; la piattaforma Gluon per arte, scienza e tecnologia di Bruxelles, Belgio; Le Cube, Centro di creazione numerica di Parigi, Francia; il collettivo specializzato in urban media Public Art Lab di Berlino, Germania; il Centro Zkm per arte e tecnologia dei media di Karlsruhe, Germania; il Centro per la cultura dei nuovi media Rixc di Riga, Lettonia; il Museo d'arte digitale MuDa di Zurigo, Svizzera; il Centro di arte e tecnologia Etopia di Saragozza, Spagna. In queste pagine 10 ospiti, uno per Paese, spiegano un progetto. Belgio, Germania e Francia hanno due ospiti: qui è presente uno dei due. Spiega un'idea anche l'Italia, per un totale di 10 Paesi

LE ILLUSTRAZIONI SONO DI ANGELO RUTA

Direttori ed esperti dei più importanti centri internazionali dedicati all'innovazione arrivano a Milano per un incontro dal vivo organizzato da Meet. Raccontano storie, idee, progetti: tasselli di un network diffuso che condivide «una visione umanistica e creativa della tecnologia». A «la Lettura» dieci ospiti anticipano le esperienze più significative che hanno messo in campo finora



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.