

MEETCENTER.IT

MEET DIGITAL CULTURE CENTER

Fondazione CARIPLO

Rassegne
di realtà
virtuale

Installazioni

Esposizioni

Laboratori

Eventi

GIUGNO
2022



EXHIBITION

Tomorrow Living 8

EUROPEAN MEETING

The New Atlas of Digital Art 14

SHOWCASE

Urban Pyhigital Lab 16

VR CORNER - APERITIVI IN VR

VR corner con Rai Cinema 18

Aperitivi in VR 20

CAMPUS

Campus estivi di robotica 22

INFORMAZIONI

Coming soon 24

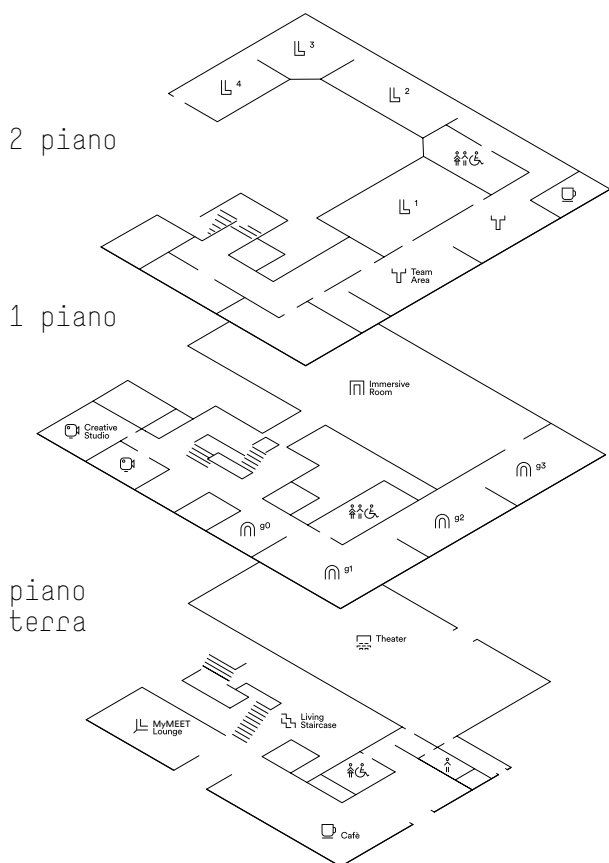
Info e costi 25

Orari e contatti 26

MEET Digital Culture Center,
il Centro Internazionale per l'Arte
e la Cultura Digitale di Milano



MEET si sviluppa su 1500 metri quadrati distribuiti su tre piani, riprogettati da Carlo Ratti rispondendo alla sfida di creare una casa speciale per l'arte e la cultura digitale.



MEET è nato nel 2018 dall'unione di due storie straordinarie, quella di un'istituzione filantropica come Fondazione Cariplo e quella di Meet the Media Guru, piattaforma di idee ed eventi diretta da Maria Grazia Mattei che dal 2005 indaga l'innovazione e il digitale come crocevia per la cultura del nostro tempo.

MEET è un'impresa sociale con la missione di contribuire a colmare il divario digitale dell'Italia. Un luogo di incontro, scambio e confronto fisico e virtuale attraverso digital experience, conferenze pubbliche, workshop, masterclass, attività formative ed espositive.

MEET continua a guardare l'impatto del digitale sulla vita di ognuno di noi, indagando – in chiave artistica – la dimensione virtuale come un ambiente di scoperta che incentiva la creatività e contribuisce a tracciare nuovi sentieri.

Il progetto siglato da Carlo Ratti è imperniato sulla spettacolare Living Staircase, la scala abitata capace di diventare di volta in volta teatro o spazio di lavoro, l'edificio interpreta le idee di interconnessione e partecipazione. Elementi chiave di MEET sono anche l'Immersive Room, il Theater da 200 posti con tre superfici di proiezione per eventi pubblici e il MeetCafé, gestito da Mare Culturale Urbano.

EXHIBITION



©NICHOLAS PRÉAUD
Space Design

dal 5 al 12 giugno
orario continuato dalle ore 10.00 alle ore 19.00
Tomorrow Living Exhibition
↳ IMMERSIVE ROOM e GALLERY

Cosa implica vivere nel futuro? Come dovrebbe essere progettato il nostro habitat?

Queste le domande alla base di Tomorrow Living, un progetto promosso da Huawei Milan Aesthetic Research Center e curato da Robert Thiemann, direttore di Frame Magazine che si sviluppa in una Exhibition co-creata insieme a Maria Grazia Mattei, Fondatrice e Presidente di MEET Digital Culture Center.

Tomorrow Living Exhibition mette insieme una Documentary Series articolata in quattro capitoli con i pareri di 30 esperti internazionali tra i più influenti designer, architetti, artisti e scienziati ed è arricchita da The Global Home, un'installazione immersiva site-specific ideata dallo studio multidisciplinare Space Popular per trasportarci sensorialmente nei nuovi scenari dell'abitare.



TOMO_ _RROW LIVING_

La prima docu-serie – Responsive – è centrata sul rendere gli habitat più adatti ai nostri bisogni e alle circostanze in continuo cambiamento.

La seconda – Resilient – indaga su come case, quartieri e città possono diventare più resilienti. L'obiettivo è quello di raccontare come si possa creare un habitat a prova di futuro che sia in grado di modificarsi e di facilitare le connessioni tra le persone.

Restorative esamina come le case e più in generale i nostri ambienti possono diventare luoghi di benessere emotivo e fisico.

Infine Responsible si concentra su una visione di ciò che la sostenibilità significherà in futuro, cambiando i paradigmi e sfidando i sistemi in cui operiamo attualmente. Imparare ed entrare in sintonia con la natura sarà la chiave per il futuro del pianeta.



un progetto promosso da
Huawei Milan Aesthetic Research Center

curato da
Robert Thiemann
direttore di Frame Magazine

curatrice dell'Exhibition
Maria Grazia Mattei
founder e presidente MEET

Project by Huawei Milan
Aesthetic Research Center



HUAWEI

Research conducted by
Robert Thiemann

FRAME

Exhibition co-created
with MEET

MEET DIGITAL
CULTURE
CENTER Fondazione
CARIPLO

Educational partner
Politecnico di Milano
Design School

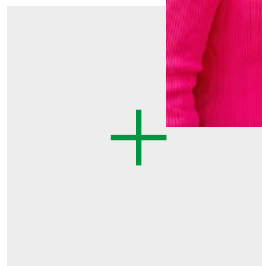
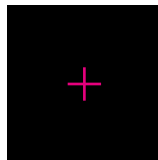


POLITECNICO
MILANO 1863

THE_ _GLOBAL HOME_

THE GLOBAL HOME permette allo spettatore di vivere un'esperienza a 360°. È una sintesi visiva e immersiva, l'installazione mostra nuovi scenari abitativi in un futuro mixed-reality in cui stare sempre più insieme, virtualmente.

Partendo dall'idea delle Venn Room, (termine coniato dal duo nel 2019 per descrivere gli ambienti domestici che virtualmente si sovrappongono) Lara e Fredrik hanno sviluppato una serie di stanze virtualmente connesse: l'esperienza immersiva ci trasporta in diversi scenari quotidiani, in continuo movimento, che una piccola comunità di avatar chiama casa.



“Il nostro lavoro come Space Popular esplora la relazione tra architettura e media, entrambi da una prospettiva storica e nella forma di speculazioni sul prossimo futuro.

The Global Home è la nostra ultima opera immersiva che indaga il futuro dello stare insieme virtualmente a casa. Le iniziative come Tomorrow Living al MEET ci permettono di presentare le nostre idee a un pubblico più ampio in uno spazio che ci avvicina a - e ci fa sentire - come il futuro potrebbe essere. Speriamo di ispirare sia entusiasmo che cautela mentre entriamo in questo territorio mediatico eccitante e incerto”.

EUROPEAN MEETING



In collaborazione con
Museo Nazionale dell'Arte Digitale (MAD)

con il patrocinio del
Comune di Milano

23 – 25 giugno
European Meeting
The New Atlas of Digital Art
↳ MEET

23 giugno: dalle ore 9.00 alle ore 17.30
24 giugno: dalle ore 9.00 alle ore 13.00

MEET, in collaborazione con il Museo Nazionale dell'Arte Digitale recentemente istituito dal Ministero della Cultura, presenta una riflessione sullo scenario frastagliato dell'arte digitale in Europa e mette in luce il potenziale delle sperimentazioni artistiche "native digitali" come driver di innovazione della società. Il Meeting sarà aperto da un saluto istituzionale del sindaco Giuseppe Sala e vedrà la partecipazione di numerosi ospiti stranieri, esperti dei centri di cultura digitale, artisti, esponenti del mondo della ricerca e delle industrie, oltre alle istituzioni come Commissione Europea, Fondazione Cariplo, Ministero della Cultura, Città di Milano, Regione Lombardia.

Si propone di comporre un Atlante dell'Arte Digitale partendo dalle sue origini per interpretare il presente guardando avanti, non solo attraverso una prospettiva culturale ma aprendo a scenari di trasformazione economica e sociale. L'European Meeting coincide con le celebrazioni di Strehler 100 e si sviluppa nell'ambito dell'iniziativa S+T+ARTS con il Progetto Regional STARTS Centers Repairing the Present promosso dalla Commissione Europea.

Sabato 25 giugno dalle 10.30 alle 14.00

Attraverso video, immagini e presentazioni, il nuovo Atlante dell'Arte Digitale viene presentato alla città di Milano, coinvolgendo i più giovani e le famiglie.

Durante la mattinata, in collaborazione con RAI Radio 1, sarà organizzata una diretta durante la trasmissione Eta Beta condotta da Massimo Cerofolini, per riflettere sui temi emersi durante le precedenti due giornate di lavori. In occasione della diretta intervengono Maria Grazia Mattei e Ilaria Bonacossa. Insieme a loro esponenti del mondo del digitale.

SHOWCASE



9 giugno dalle ore 17.00 alle ore 19.00

Urban Phygital Lab

showcase finale

↳ MEET THEATER e VR CORNER

Un progetto di rigenerazione culturale e creativa, vincitore dell'avviso pubblico Creative Living Lab terza edizione, promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura.

L'evento è parte anche del New European Bauhaus Festival.

Come immagini il tuo quartiere fra cento anni? Quali sfide dovremo affrontare? Come cambieranno i mestieri nel futuro? Come si trasformerà lo spazio pubblico?

Studenti e studentesse dell'ITSOS Albe Steiner del Corvetto e dell'IIS Schiaparelli-Gramsci di Porta Venezia hanno cercato di rispondere a queste domande e, grazie al supporto di artisti e sviluppatori digitali, hanno tradotto riflessioni, speranze e preoccupazioni in opere creative in realtà aumentata e realtà virtuale.

L'evento si svolge nel Theater e prevede un intervento pubblico sul tema della rigenerazione urbana e il racconto del progetto. Segue l'esposizione di tutte le opere in AR e VR in visione al VR corner di MEET.



Dal 9 al 12 giugno, il Festival del New European Bauhaus riunirà persone di tutta Europa per discutere e plasmare il nostro futuro. Un futuro che vogliamo sostenibile, inclusivo e bello. MEET partecipa attivamente all'evento "Le Tesi di Milano" del prossimo 9 giugno alle ore 14.30 presso il Teatro Agorà in Triennale.

VR CORNER CON RAI CINEMA

da venerdì
a domenica

dalle 15.00
alle 19.00

In collaborazione
con:

Rai Cinema

Una rassegna di corti in realtà virtuale che, di mese in mese, si arricchisce di nuovi contenuti. La rassegna – inaugurata a luglio 2021 – ad oggi vanta 11 contenuti, tutti fruibili gratuitamente con i visori messi a disposizione da MEET. Si tratta di un programma particolarmente apprezzato, che ha visto, nei mesi, un crescendo di partecipazione.

Il nuovo contenuto, disponibile da giugno:

H.O.M.

Girolamo da Schio

Vivere una storia d'amore in una struttura psichiatrica di inizio '900 grazie alla VR.

H.O.M. è un cortometraggio di Girolamo da Schio che consente allo spettatore di entrare in una clinica psichiatrica del passato, esplorando le proprie emozioni e alla scoperta della storia d'amore tra Edmondo e Teresa.

Il corto è parte di un progetto crossmediale che parla di salute mentale, co-prodotto da 8 Production e TockTock con il supporto di Compagnia di San Paolo.

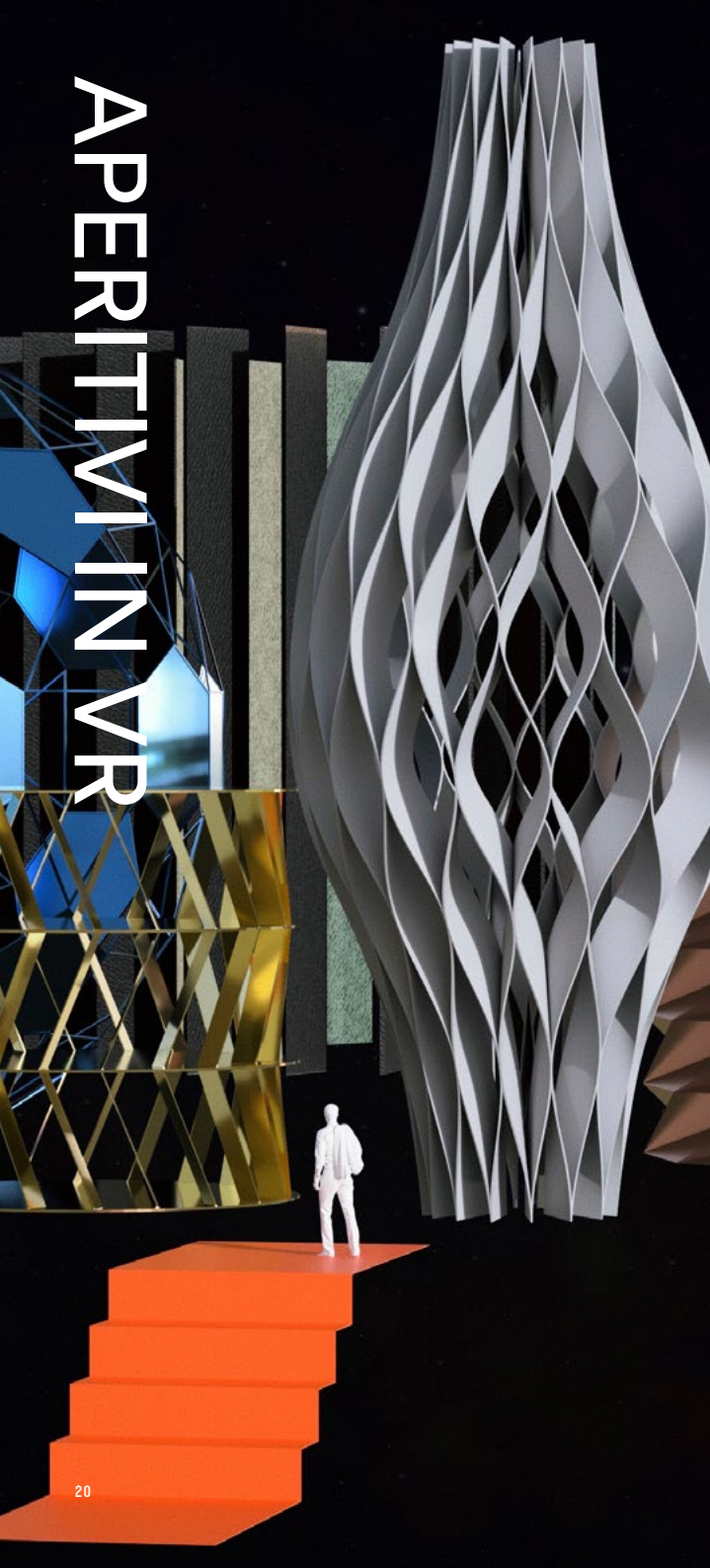
Da vicino nessuno è normale



H.O.M.

UN FILM IN VR
di GIROLAMO DA SCHIO

Tutte le opere in visione sono consultabili su
meetcenter.it



8 giugno ore 18.30

Living the Metaverse

con **Valentina Temporin** e **John Volpato**

↳ MYMEET LOUNGE e VR CORNER

Nel Metaverso è possibile non solo ricreare lo spazio fisico, ma rielaborarlo, portarlo sul piano dell'immaginario e dell'invenzione oltre i confini della realtà. Valentina Temporin e John Volpato di Ultra ci portano virtualmente nel tema dell'abitare attraverso "appunti di spazio" da sperimentare.

16 giugno ore 18.30

Into the Mind

con **Marco Ferrari**

↳ MYMEET LOUNGE e VR CORNER

La memoria è il primo luogo dove raccogliamo ciò che ci identifica. Cosa accade quando la perdiamo? Nell'incontro con Marco Ferrari, CEO e founder di 360Maker, scopriamo in prima persona cosa significa perdere la memoria immedesimandoci in un malato di Alzheimer e come con questa tecnologia si possa promuovere il benessere psicologico del paziente.

22 giugno ore 18.30

Back to the Metaverse

con **Marco Cadioli**

↳ MYMEET LOUNGE e VR CORNER

Marco Cadioli è fotografo, artista, docente, ma soprattutto reporter che ha esplorato l'arte nativa virtuale. In questo momento di grande interesse verso i mondi virtuali, tiriamo le fila di una storia dell'esperienza artistica di oltre dieci anni di arte immateriale, quando il Metaverso non si chiamava ancora così. Lo facciamo con uno dei suoi esploratori, che ci mostra le immagini di un mondo digitale apparentemente appena nato.

29 giugno ore 18.30

Extended Museum.

Progettazione di spazi virtuali per musei reali

con **Gianpiero Moioli**

↳ MYMEET LOUNGE e VR CORNER

La realtà virtuale del Metaverso ci permette di affiancare agli ambienti reali un "gemello digitale" che permette di ampliare l'esperienza spaziale e architettonica, come la creazione di spazi virtuali tridimensionali per usi espositivi. Incontriamo Gianpiero Moioli, architetto, scultore e docente di scultura all'Accademia di Belle Arti di Brera che ci introduce alla scoperta di ambienti architettonici ibridi.

CAMPUS

MEET ROBOT



Campus Estivi di Robotica con **Scuola di Robotica di Genova** ↳MEET

Ogni settimana dal lunedì al venerdì, dal 13 giugno al 22 luglio, MEET propone campus estivi per ragazzi e ragazze dai 6 ai 14 anni per esplorare arte, scienza e tecnologia attraverso la progettazione e la creazione di robot.

Giocare con i robot, muovendosi tra il mondo subacqueo e lo spazio, stimolerà creatività, pensiero computazionale e lavoro di squadra. Il campus è tenuto da Scuola di Robotica che da più di 20 anni promuove, a livello italiano e internazionale, laboratori pratici di robotica per sviluppare attraverso il gioco le competenze digitali.

Info importanti

- La quota d'iscrizione per una settimana di campus è di 299,00 € a partecipante (IVA inclusa)
- Non bisogna portare computer o tablet
- Non è necessaria alcuna competenza tecnologica
- Gli orari del laboratorio sono 9-16.30
- La durata del laboratorio è da lunedì a venerdì
- Portare pranzo al sacco, acqua e una merenda.

Per qualsiasi richiesta contattaci

Thelma Vita
team@meetcenter.it
02 36769011

COMING SOON

6 luglio

Italian Digital Art Experience ↳ IMMERSIVE ROOM e GALLERY

Italian Digital Art Experience è un percorso espositivo che presenta per la prima volta nel loro insieme i progetti di video mapping, esperienze digitali immersive e light art commissionati dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, per valorizzare all'estero una selezione di studi creativi italiani contraddistinti dalla capacità di innovare, sperimentare e sviluppare nuove forme d'espressione artistica.

Prendendo le mosse dall'iniziativa Farnesina Digital Art Experience, realizzata in collaborazione con Bright Festival, MEET propone un nuovo percorso espositivo a cura di Stefano Fake, che ha il suo epicentro nella Sala Immersiva, dove prende vita un'opera collettiva di circa 50 minuti realizzata da oltre venti studi italiani: una vera e propria panoramica di visioni digitali da Nord a Sud. A completare il percorso, troviamo ulteriori installazioni, tra cui la riproduzione in scala delle facciate e degli interventi prodotti in vari paesi del mondo, a cominciare dal celebre evento realizzato sul Palazzo della Farnesina, che nel 2019 ha dato il via all'iniziativa.

Seguirà, nei mesi successivi, un programma di incontri in cui artisti e pubblico si confronteranno su esperienze e tendenze della creatività immersiva digitale.

INFO E COSTI

Ingresso comprensivo di tutte le iniziative MEET (incluso l'uso di tecnologie VR)

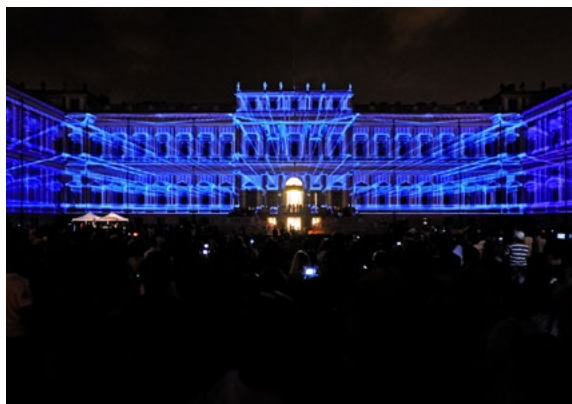
Costo d'accesso

Intero	10 €
Ridotto Under 25	7 €
Famiglie Genitori e figli (fino a 14 anni)	15 € a famiglia
Bambini fino ai 6 anni	gratuito
Disabili e loro accompagnatori	gratuito
MyMEET Member	gratuito

I biglietti sono in vendita online sul nostro sito web oppure acquistabili in loco.

Per tutto il mese di giugno proseguono le esclusive MEET Immersive Experience riservate a gruppi per esplorare storie e contenuti digitali con videoinstallazioni e visori tra cinema, arte, scienza e metaverso. È un'offerta creata ad hoc per aziende, scuole e associazioni.

Per maggiori informazioni contattare
Alessandro Rubini
alessandro.rubini@meetcenter.it



ORARI

MEET DIGITAL CULTURE CENTER

martedì — domenica dalle 15 alle 19.

VR CORNER

giovedì — domenica dalle 15 alle 19.

MEET CAFÈ

L'ingresso al MEET Cafè è libero
martedì — venerdì dalle 8 alle 20
sabato — domenica dalle 15 alle 19

SALA IMMERSIVA E GALLERY

dal 5 al 12 giugno, in occasione del
Salone del Mobile, sono aperte con
orario continuato dalle ore 10.00 alle
ore 19.00 per la visita all'istallazione
Tomorrow Living Exhibition.

CONTATTI

viale Vittorio Veneto 2
20124 - Milano (Italy)
+39 02 36769011
team@meetcenter.it

follow us:



MEET Digital Culture Center
è realizzato con il contributo di:

Main Partner

INTESA  SANPAOLO

International partner

 INSTITUTE WITHOUT
BOUNDARIES

Partner

Artemide

MEDIATRADE
COMPANY

300

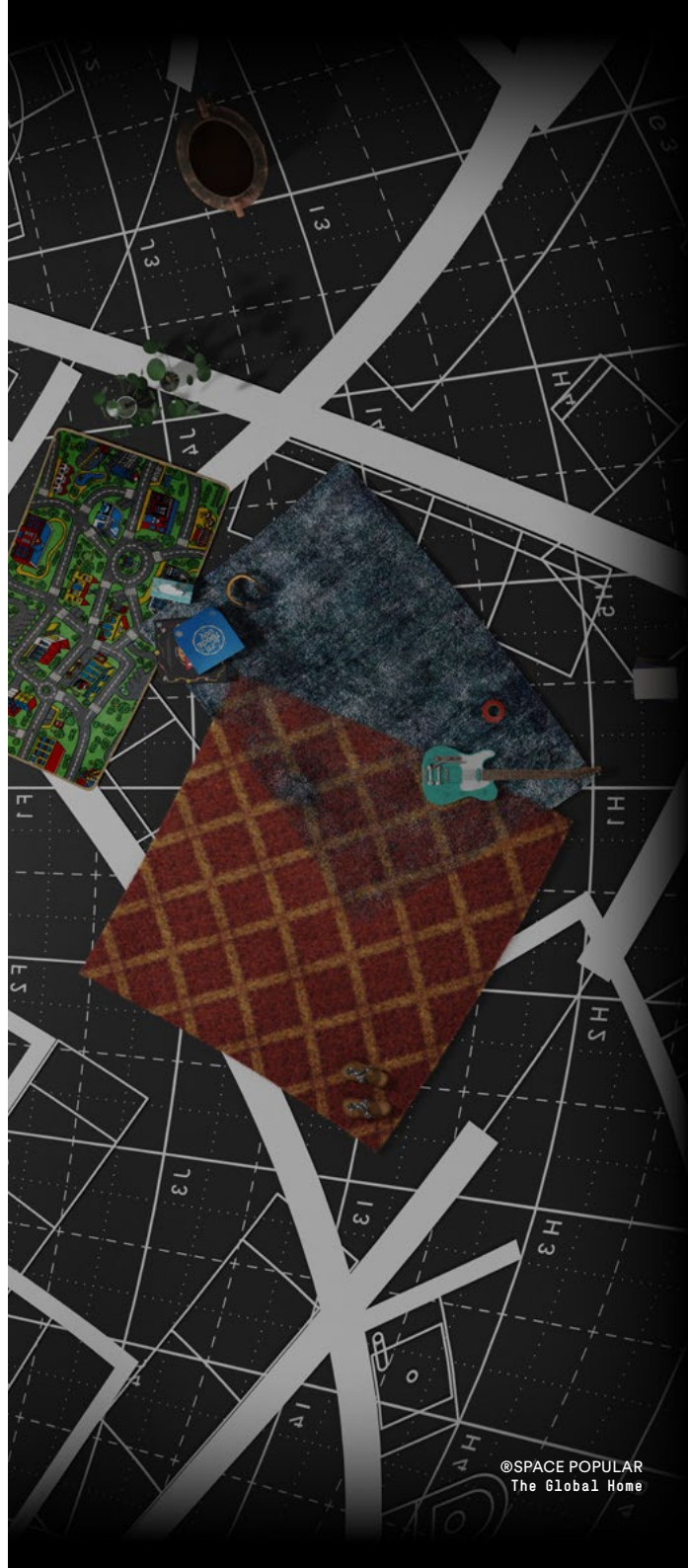
MEET is Regional
S+T+ARTS Center

S+T+ARTS
SCIENCE + TECHNOLOGY + ARTS



MEET is official
partner of

New European Bauhaus 



©SPACE POPULAR
The Global Home