

# **IBSA FOUNDATION**

DIGITAL AESTHETICS. ON 20 NOVEMBER, IBSA FOUNDATION FOR SCIENTIFIC RESEARCH AND MUST INAUGURATE A NEW PERMANENT PROGRAM OF DIGITAL ART INSTALLATIONS

## **PRESS REVIEW**

DATE NOVEMBER, 19<sup>TH</sup> 2021

## OUTLET: IL CITTADINO

### **FARMACEUTICA**

## Impegno nel digitale per Ibsa Foundation

■ Anche Ibsa Foundation partecipa al Digital Aesthetics, il programma permanente di installazioni digitali promosso dal Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano a partire da oggi, sabato 20 novembre. Ibsa Foundation contribuisce con due installazioni *Robotic voice activated word kicking machine* di Neil Mendoza e *Chromata* di Michael Bromley. «L'arte moderna che sfocia nel digitale pone la persona al centro dell'opera, come parte attiva chiamata a interpretare e anche a interagire», sottolinea Giacinto Di Pietrantonio, Professore di Storia dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Brera a Milano e curatore del progetto per Ibsa Foundation. Digital Aesthetics rientra nel piano di attività di Mission Partnership avviato nel corso del 2021 a sostegno del museo.

OUTLET: INNOVARTE.IT

## DIGITAL AESTHETICS

Redazione 18 Novembre 2021

Da sabato 20 novembre, il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia propone **DIGITAL AESTHETICS**, un programma permanente di installazioni di arte digitale a cui **IBSA Foundation per la ricerca scientifica** contribuisce con le prime due installazioni **ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE** di **Neil Mendoza** e **CHROMATA** di **Michael Bromley**.

Print PDF

Il programma è volto ad aprire nuovi scenari di riflessione ed esplorazione dei linguaggi digitali, delle relazioni con l'intelligenza artificiale e delle connessioni tra innovazioni tecnologiche e processi creativi artistici, con l'obiettivo di individuare relazioni e possibilità. Le installazioni scelte ed esposte al Museo ispirano e contribuiscono allo sviluppo di attività di approfondimento per un pubblico ampio: studenti, insegnanti, adulti realizzano workshop nei laboratori interattivi e momenti di confronto e dialogo con artisti e creativi.

"L'arte moderna che sfocia nel digitale pone la persona al centro dell'opera, come parte attiva chiamata a interpretare e anche a interagire" – sottolinea **Giacinto Di Pietrantonio**, Professore di Storia dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Brera a Milano e curatore del progetto per IBSA Foundation – "Il ruolo partecipativo della persona è alla base dell'approccio condiviso sia da IBSA Foundation sia dal Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano. Il mescolarsi di arte e tecnologia supporta il ruolo della cultura come guida per le generazioni future, parlando il loro stesso linguaggio".

DIGITAL AESTHETICS rientra nel piano di attività di Mission Partnership avviato nel corso del 2021 in risposta alla crisi pandemica e che vede imprese e fondazioni dare il proprio supporto al Museo per proseguire nell'attuazione del proprio programma culturale ed educativo.

IBSA Foundation per la ricerca scientifica per prima ha risposto all'appello, diventando Partner Scientifico per le iniziative del Museo, rinnovando una collaborazione nata già nel 2019 con il fine di dare un contributo concreto allo sviluppo del legame tra Arte e Scienza e ai progetti di divulgazione della cultura scientifica.

"Per descrivere l'essenza della relazione tra IBSA Foundation e il Museo basta dire che molte delle attività più originali e più sperimentali di questi ultimi anni del MUST sono state realizzate grazie al sostegno di IBSA Foundation: una sorta di investitore entusiasta sulla nostra capacità di innovazione, sulle nostre idee, oltre che un sensibile sostenitore dei nostri progetti e, adesso, anche della nostra missione. Ciò è possibile perché partiamo da una condivisione di valori e poi ci troviamo a discutere obiettivi e istanze specifiche. È una di quelle relazioni che contano, che intendono fare la differenza", spiega Giovanni Crupi, Direttore Sviluppo del Museo.

"Con il progetto DIGITAL AESTHETICS prosegue il percorso di collaborazione con il MUST di Milano che va sempre più nella direzione di supportare approcci creativi e diversi che, come l'arte e il linguaggio digitale, possono fare da tramite e collegare mondi a volte distanti tra loro, come il sapere umanistico e il sapere scientifico" – commenta **Silvia Misiti**, Direttore di IBSA Foundation per la ricerca scientifica – "Le installazioni degli artisti Bromley e Mendoza sono capaci di proiettare il pubblico nel futuro, e questo è proprio ciò che aspiriamo a fare attraverso i tanti progetti di IBSA Foundation orientati a formare le nuove generazioni con percorsi innovativi e coinvolgenti".

L'installazione **ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE** di **Neil Mendoza**, il cui accesso è compreso nel biglietto d'ingresso, sarà sempre disponibile per i visitatori negli orari di apertura del Museo.

L'installazione **CHROMATA** di **Michael Bromley** sarà, invece, fruibile dai visitatori all'interno del programma di attività per il pubblico del nuovo laboratorio **Future Inventors**, realizzato nell'ambito del progetto di educazione alle **STEM** sviluppato dal Museo con il supporto di **Fondazione Rocca**.

Robotic Voice Activated word Kicking Machine installazione esposta al Museo è un'esplorazione surreale del linguaggio e della nostra strana relazione nel parlare con le macchine come, ad esempio, con gli assistenti vocali basati sull'intelligenza artificiale.

L'opera consente di riflettere e vedere con un nuovo punto di vista questa relazione tra analogico e digitale, fisico e virtuale. Le parole pronunciate dai visitatori davanti all'installazione vengono convertite in testo e lanciate nel mondo virtuale. Si accumulano lì, a volte prese a calci da un piede robotico e a volte restituiti al mondo come suono.

Chromata, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà a disposizione del pubblico del Museo che, scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

L'opera sarà fruibile dai visitatori dal 20 novembre per sempre nel programma di attività per il pubblico del laboratorio Future Inventors.

Il lavoro di Neil Mendoza combina scultura, elettronica e software con l'idea di dare vita a oggetti e spazi inanimati per provocare attraverso l'umorismo e il non-sense una riflessione più profonda sugli ecosistemi che ci governano. Usando il dialogo tra mondo reale e digitale combina oggetti di uso comune con la tecnologia in modi inaspettati, restituendo al pubblico una nuova prospettiva e una riflessione più profonda sulla relazione tra mondo analogico e digitale.

Le sue opere sono state esposte da The Ars Electronica Center, Arena 1 Gallery, The Barbican, BBC Big Screens, The Children's Museum of Pittsburgh, Currents New Media Festival, The Exploratorium, ISEA, Kinetica, Minnesota Street Projects, Oi Futuro, The Museum of Londra, The Nottingham Playhouse, PICNIC Festival, Recology, SIGGRAPH, The Science Museum, Telfair Museum, The V&A, Watermans, YouFab e Young Projects Gallery tra gli altri. Ha esposto lavori e ha parlato in conferenze in tutto il mondo, ha tenuto corsi di arte e tecnologia all'UCLA e a Stanford e ha co-fondato il collettivo artistico "is this good?".

È uno sviluppatore di software esperto in applicazioni web, user experience e creative coding. Ha realizzato moltissimi progetti open source che consentono all'utente di usare il codice come strumento creativo per costruire esperienze estetiche legate al suono o all'immagine. Con il suo lavoro esplora quell'area che unisce la programmazione e la creatività nel mondo analogico e in quello digitale.

L'opera scelta Chromata personalizzata per il museo per produrre un'immagine immersiva e di grandi dimensioni nello spazio, consente agli utenti di fare un'esperienza diretta e personale di produzione di immagini usando uno strumento di arte generativa.

OUTLET: NOTIZIARTE.COM



Opere realizzate con Intelligenza Artificiale, innovative creazioni digitali ed installazioni artistiche 4.0 si stanno ritagliando una fetta sempre più grande e degna di tutta la nostra attenzione nel panorama della produzione artistica degli ultimi anni. Il ruolo del museo si sta ridefinendo verso una nuova dimensione: non solo un luogo tradizionalmente volto all'esposizione ma anche il luogo di incontro e racconto anche di un nuovo panorama artistico. E in questa direzione il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano ci propone un interessante ed estremamente attuale programma: DIGITAL AESTHETICS.

*Da sabato 20 novembre, il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia propone DIGITAL AESTHETICS: un programma permanente di installazioni di arte digitale.*

## DIGITAL AESTHETICS

Il programma nasce e viene ideato per offrire al pubblico l'opportunità di approfondire ed esplorare i nuovi linguaggi digitali a partire dall'Intelligenza Artificiale oggi largamente impiegata nella produzione artistica. E ancora: una riflessione sulle connessioni tra innovazione tecnologica e processo creativo artistico con l'obiettivo di individuare relazioni e possibilità. Le installazioni esposte al Museo non mancheranno di coinvolgere il grande pubblico: dagli studenti agli adulti. Sono previsti workshop nei laboratori interattivi e momenti di confronto e dialogo con artisti e creativi volte a raccontare sia le opere esposte sia la poetica di questa nuova tendenza artistica, la sua Estetica digitale – appunto le "Digital Aesthetics".

## Le opere che inaugurano il programma "Digital Aesthetics"

Le due opere (o meglio le installazioni) che inaugurano questo interessante programma sono: **Robotic Voice Activated word Kicking Machine** di **Neil Mendoza** e **CHROMATA** di **Michael Bromley**.



Neil Mendoza

**Robotic Voice Activated word Kicking Machine** è un'esplorazione del linguaggio e della nostra relazione nel parlare con le macchine come, ad esempio, con gli assistenti vocali basati sull'intelligenza artificiale. L'opera invita a riflettere sulla relazione tra analogico e digitale, fisico e virtuale attraverso una nuova prospettiva, un nuovo punto di vista. Le parole pronunciate dai visitatori vengono convertite in testo e lanciate nel mondo virtuale. *"Si accumulano lì, a volte prese a calci da un piede robotico e a volte restituiti al mondo come suono"*.

**CHROMATA** è invece un software generativo in grado di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate. Il visitatore scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva. L'installazione **CHROMATA** sarà fruibile dai visitatori all'interno del programma di attività per il pubblico del nuovo laboratorio **Future Inventors**, realizzato nell'ambito del progetto di educazione alle **STEM** sviluppato dal Museo con il supporto di **Fondazione Rocca**.



*Chromata*

## IBSA Foundation & Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano

DIGITAL AESTHETICS rientra nel piano di attività di **Mission Partnership** avviato nel 2021 che vede imprese e fondazioni dare il proprio supporto al Museo nell'attuazione del programma culturale ed educativo. **IBSA Foundation per la ricerca scientifica** è **Partner Scientifico** per le iniziative del Museo: una collaborazione nata già nel 2019 finalizzata a dare un contributo concreto allo sviluppo del legame tra Arte e Scienza.

### La parola a Giacinto Di Pietrantonio, Professore di Storia dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Brera a Milano e curatore del progetto per IBSA Foundation

*"L'arte moderna che sfocia nel digitale pone la persona al centro dell'opera, come parte attiva chiamata a interpretare e anche a interagire. Il ruolo partecipativo della persona è alla base dell'approccio condiviso sia da IBSA Foundation sia dal Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano. Il mescolarsi di arte e tecnologia supporta il ruolo della cultura come guida per le generazioni future, parlando il loro stesso linguaggio".*



robotic voice activated word kicking machine

## La parola a Giovanni Crupi, Direttore Sviluppo del Museo.

*“Per descrivere l’essenza della relazione tra IBSA Foundation e il Museo basta dire che molte delle attività più originali e più sperimentali di questi ultimi anni del MUST sono state realizzate grazie al sostegno di IBSA Foundation: una sorta di investitore entusiasta sulla nostra capacità di innovazione, sulle nostre idee, oltre che un sensibile sostenitore dei nostri progetti e, adesso, anche della nostra missione. Ciò è possibile perché partiamo da una condivisione di valori e poi ci troviamo a discutere obiettivi e istanze specifiche. È una di quelle relazioni che contano, che intendono fare la differenza”*

## La parola a Silvia Misiti, Direttore di IBSA Foundation per la ricerca scientifica

“Con il progetto DIGITAL AESTHETICS prosegue il percorso di collaborazione con il MUST di Milano che va sempre più nella direzione di supportare approcci creativi e diversi che, come l’arte e il linguaggio digitale, possono fare da tramite e collegare mondi a volte distanti tra loro, come il sapere umanistico e il sapere scientifico. Le installazioni degli artisti Bromley e Mendoza sono capaci di proiettare il pubblico nel futuro, e questo è proprio ciò che aspiriamo a fare attraverso i tanti progetti di IBSA Foundation orientati a formare le nuove generazioni con percorsi innovativi e coinvolgenti”.

## GLI ARTISTI

### NEIL MENDOZA

Il lavoro di Neil Mendoza combina scultura, elettronica e software con l’idea di dare vita a oggetti e spazi inanimati per provocare attraverso l’umorismo e il non-sense una riflessione più profonda sugli ecosistemi che ci governano. Usando il dialogo tra mondo reale e digitale combina oggetti di uso comune con la tecnologia in modi inaspettati, restituendo al pubblico una nuova prospettiva e una riflessione più profonda sulla relazione tra mondo analogico e digitale.



Le sue opere sono state esposte da The Ars Electronica Center, Arena 1 Gallery, The Barbican, BBC Big Screens, The Children's Museum of Pittsburgh, Currents New Media Festival, The Exploratorium, ISEA, Kinetica, Minnesota Street Projects, Oi Futuro, The Museum of Londra, The Nottingham Playhouse, PICNIC Festival, Recology, SIGGRAPH, The Science Museum, Telfair Museum, The V&A, Watermans, YouFab e Young Projects Gallery tra gli altri. Ha esposto lavori e ha parlato in conferenze in tutto il mondo, ha tenuto corsi di arte e tecnologia all'UCLA e a Stanford e ha co-fondato il collettivo artistico "is this good?".

<https://www.neilmendoza.com/about/>

## **MICHAEL BROMLEY**

È uno sviluppatore di software esperto in applicazioni web, user experience e creative coding. Ha realizzato moltissimi progetti open source che consentono all'utente di usare il codice come strumento creativo per costruire esperienze estetiche legate al suono o all'immagine. Con il suo lavoro esplora quell'area che unisce la programmazione e la creatività nel mondo analogico e in quello digitale.

L'opera scelta Chromata personalizzata per il museo per produrre un'immagine immersiva e di grandi dimensioni nello spazio, consente agli utenti di fare un'esperienza diretta e personale di produzione di immagini usando uno strumento di arte generativa.

<https://www.michaelbromley.co.uk/experiments/chromata/>

OUTLET: PIANETASALUTE.COM



## DIGITAL AESTHETICS Da sabato 20 novembre al Museo, un nuovo programma permanente di installazioni di arte digitale

19/11/2021 Redazione 0 Commenti

Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci Via San Vittore, 21 – Milano

Da sabato 20 novembre, il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia (MUST) propone DIGITAL AESTHETICS, un programma permanente di installazioni di arte digitale a cui IBSA Foundation per la ricerca scientifica contribuisce con le prime due installazioni ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE di Neil Mendoza e CHROMATA di Michael Bromley.

Il programma è volto ad aprire nuovi scenari di riflessione ed esplorazione dei linguaggi digitali, delle relazioni con l'intelligenza artificiale e delle connessioni tra innovazioni tecnologiche e processi creativi artistici, con l'obiettivo di individuare relazioni e possibilità. Le installazioni scelte ed esposte al Museo ispirano e contribuiscono allo sviluppo di attività di approfondimento per un pubblico ampio: studenti, insegnanti, adulti realizzano workshop nei laboratori interattivi e momenti di confronto e dialogo con artisti e creativi.

*"L'arte moderna che sfocia nel digitale pone la persona al centro dell'opera, come parte attiva chiamata a interpretare e anche a interagire" – sottolinea Giacinto Di Pietrantonio, Professore di Storia dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Brera a Milano e curatore del progetto per IBSA Foundation – "Il ruolo partecipativo della persona è alla base dell'approccio condiviso sia da IBSA Foundation sia dal Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano. Il mescolarsi di arte e tecnologia supporta il ruolo della cultura come guida per le generazioni future, parlando il loro stesso linguaggio".*

DIGITAL AESTHETICS rientra nel piano di attività di Mission Partnership avviato nel corso del 2021 in risposta alla crisi pandemica e che vede imprese e fondazioni dare il proprio supporto al Museo per proseguire nell'attuazione del proprio programma culturale ed educativo.

IBSA Foundation per la ricerca scientifica per prima ha risposto all'appello, diventando Partner Scientifico per le iniziative del Museo, rinnovando una collaborazione nata già nel 2019 con il fine di dare un contributo concreto allo sviluppo del legame tra Arte e Scienza e ai progetti di divulgazione della cultura scientifica.

*“Per descrivere l'essenza della relazione tra IBSA Foundation e il Museo basta dire che molte delle attività più originali e più sperimentali di questi ultimi anni del MUST sono state realizzate grazie al sostegno di IBSA Foundation: una sorta di investitore entusiasta sulla nostra capacità di innovazione, sulle nostre idee, oltre che un sensibile sostenitore dei nostri progetti e, adesso, anche della nostra missione. Ciò è possibile perché partiamo da una condivisione di valori e poi ci troviamo a discutere obiettivi e istanze specifiche. È una di quelle relazioni che contano, che intendono fare la differenza”, spiega Giovanni Crupi, Direttore Sviluppo del Museo.*

*“Con il progetto DIGITAL AESTHETICS prosegue il percorso di collaborazione con il MUST di Milano che va sempre più nella direzione di supportare approcci creativi e diversi che, come l'arte e il linguaggio digitale, possono fare da tramite e collegare mondi a volte distanti tra loro, come il sapere umanistico e il sapere scientifico” – commenta Silvia Misiti, Direttore di IBSA Foundation per la ricerca scientifica – “Le installazioni degli artisti Bromley e Mendoza sono capaci di proiettare il pubblico nel futuro, e questo è proprio ciò che aspiriamo a fare attraverso i tanti progetti di IBSA Foundation orientati a formare le nuove generazioni con percorsi innovativi e coinvolgenti”.*

L'installazione **ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE** di **Neil Mendoza**, il cui accesso è compreso nel biglietto d'ingresso, sarà sempre disponibile per i visitatori negli orari di apertura del Museo.

L'installazione **CHROMATA** di **Michael Bromley** sarà, invece, fruibile dai visitatori all'interno del programma di attività per il pubblico del nuovo laboratorio **Future Inventors**, realizzato nell'ambito del progetto di educazione alle **STEM** sviluppato dal Museo con il supporto di **Fondazione Rocca**.

#### INFORMAZIONI PER IL PUBBLICO

##### **ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE – di NEIL MENDOZA**

*Da sabato 20 novembre 2021 – novembre 2022*

*Attività gratuita senza prenotazione inclusa nel biglietto d'ingresso*

Robotic Voice Activated word Kicking Machine installazione esposta al Museo è un'esplorazione surreale del linguaggio e della nostra strana relazione nel parlare con le macchine come, ad esempio, con gli assistenti vocali basati sull'intelligenza artificiale.

L'opera consente di riflettere e vedere con un nuovo punto di vista questa relazione tra analogico e digitale, fisico e virtuale. Le parole pronunciate dai visitatori davanti all'installazione vengono convertite in testo e lanciate nel mondo virtuale. Si accumulano lì, a volte prese a calci da un piede robotico e a volte restituiti al mondo come suono.

*Dal 20 novembre, sarà sempre disponibile per i visitatori negli orari di apertura del Museo.*

##### **CHROMATA – di MICHAEL BROMLEY**

*Sabato 20 novembre ore 10.30, 12.00 e domenica 21 novembre ore 14.30, 16.00*

*Durata: 45 minuti*

*Attività gratuita con prenotazione obbligatoria al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso*

Chromata, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà a disposizione del pubblico del Museo che, scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

*L'opera sarà fruibile dai visitatori dal 20 novembre per sempre nel programma di attività per il pubblico del laboratorio Future Inventors.*

#### GLI ARTISTI

##### **NEIL MENDOZA**

Il lavoro di Neil Mendoza combina scultura, elettronica e software con l'idea di dare vita a oggetti e spazi inanimati per provocare attraverso l'umorismo e il non-sense una riflessione più profonda sugli ecosistemi che ci governano. Usando il dialogo tra mondo reale e digitale combina oggetti di uso comune con la tecnologia in modi inaspettati, restituendo al pubblico una nuova prospettiva e una riflessione più profonda sulla relazione tra mondo analogico e digitale.

Le sue opere sono state esposte da The Ars Electronica Center, Arena 1 Gallery, The Barbican, BBC Big Screens, The Children's Museum of Pittsburgh, Currents New Media Festival, The Exploratorium, ISEA, Kinetica, Minnesota Street Projects, Oi Futuro, The Museum of Londra, The Nottingham Playhouse, PICNIC Festival, Recology, SIGGRAPH, The Science Museum, Telfair Museum, The V&A, Watermans, YouFab e Young Projects Gallery tra gli altri. Ha esposto lavori e ha parlato in conferenze in tutto il mondo, ha tenuto corsi di arte e tecnologia all'UCLA e a Stanford e ha co-fondato il collettivo artistico “is this good?”.

<https://www.neilmendoza.com/about/>

## MICHAEL BROMLEY

È uno sviluppatore di software esperto in applicazioni web, user experience e creative coding. Ha realizzato moltissimi progetti open source che consentono all'utente di usare il codice come strumento creativo per costruire esperienze estetiche legate al suono o all'immagine. Con il suo lavoro esplora quell'area che unisce la programmazione e la creatività nel mondo analogico e in quello digitale.

L'opera scelta Chromata personalizzata per il museo per produrre un'immagine immersiva e di grandi dimensioni nello spazio, consente agli utenti di fare un'esperienza diretta e personale di produzione di immagini usando uno strumento di arte generativa.

<https://www.michaelbromley.co.uk/experiments/chromata/>

### INFORMAZIONI PER IL PUBBLICO Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci

**Dove siamo:** Ingresso Via San Vittore 21 – 20123 Milano

**Giorni di apertura:** aperto da martedì a domenica.

**Orari:** da martedì a venerdì 10-18 | sabato e festivi 10-19.

**Biglietti d'ingresso:**

acquisto e prenotazione di data e orario dell'ingresso, al seguente link <https://www.museoscienza.org/it/visitare/biglietti>

La prenotazione alle attività interattive e alle visite guidate disponibili durante i fine settimana e i giorni festivi è obbligatoria ed è effettuabile esclusivamente online, al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso. intero 10,00 € | ridotto 7,50 € per bambini e giovani da 3 a 26 anni; persone oltre i 65 anni; gruppi di almeno 10 persone; giornalisti in visita personale dietro presentazione del tesserino dell'Ordine dei Giornalisti in corso di validità e compilando il form di accredito; docenti delle scuole statali e non statali; convenzioni | speciale 4,50 € per gruppi di studenti accompagnati dall'insegnante previa prenotazione.

**Ingresso gratuito per:** visitatori disabili e accompagnatore, bambini sotto i 3 anni; giornalisti che stanno realizzando un servizio sul Museo, accreditati in precedenza.

**Ultimo ingresso:** 1 ora prima della chiusura del Museo

**Regole per contrastare la diffusione del Covid-19:**

- potranno accedere 45 persone ogni 30 minuti;
- all'ingresso del Museo ai visitatori sarà misurata la temperatura corporea che non dovrà superare i 37,5° C; diversamente non sarà consentito entrare al Museo per tutelare la sicurezza dei i visitatori e del personale;
- a partire da venerdì 6 agosto 2021, per accedere al Museo è richiesto a tutti i visitatori di presentare la Certificazione verde COVID-19;
- durante la permanenza all'interno del Museo sarà obbligatorio indossare sempre la mascherina;
- all'ingresso e lungo il percorso di visita saranno presenti erogatori di gel igienizzante che andrà utilizzato prima di toccare tutte le installazioni interattive e i touchscreen presenti nelle esposizioni;
- durante la visita sarà necessario mantenere la distanza di almeno 2 metri dalle altre persone;
- da venerdì 6 agosto è consentito consumare cibo e bevande negli spazi esterni del Museo e in un'area picnic al coperto al piano 0 dell'Edificio Monumentale dove sono a disposizione distributori automatici di cibo e bevande;
- non sarà disponibile il guardaroba

**Visite guidate al sottomarino Enrico Toti:**

La visita guidata all'interno del sottomarino Enrico Toti è al momento sospesa

**MUST SHOP:** aperto dal martedì al venerdì dalle 10 alle 18; sabato e festivi dalle 10 alle 19

[www.museoscienza.org](http://www.museoscienza.org) | [info@museoscienza.it](mailto:info@museoscienza.it) | T 02 48 555 1

OUTLET: GLOBALMEDIANEWS.INFO

## **DIGITAL AESTHETICS . Da sabato 20 novembre al Museo, un nuovo programma permanente di installazioni di arte digitale Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci Via San Vittore, 21 – Milano**

Posted on 18 Novembre 2021

/ Under [Architettura e arredamento](#), [Arte e cultura](#), [Attualità](#), [Economia](#), [Eventi](#), [News dal mondo](#), [Recensioni](#), [Tecnologia](#)

/ With [0 Comments](#)



Da sabato 20 novembre, il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia (MUST) propone DIGITAL AESTHETICS, un programma permanente di installazioni di arte digitale a cui IBSA Foundation per la ricerca scientifica contribuisce con le prime due installazioni ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE di Neil Mendoza e CHROMATA di Michael Bromley.

Il programma è volto ad aprire nuovi scenari di riflessione ed esplorazione dei linguaggi digitali, delle relazioni con l'intelligenza artificiale e delle connessioni tra innovazioni tecnologiche e processi creativi artistici, con l'obiettivo di individuare relazioni e possibilità.

Le installazioni scelte ed esposte al Museo ispirano e contribuiscono allo sviluppo di attività di approfondimento per un pubblico ampio: studenti, insegnanti, adulti realizzano workshop nei laboratori interattivi e momenti di confronto e dialogo con artisti e creativi.

“L’arte moderna che sfocia nel digitale pone la persona al centro dell’opera, come parte attiva chiamata a interpretare e anche a interagire” – sottolinea Giacinto Di Pietrantonio, Professore di Storia dell’Arte, Accademia di Belle Arti di Brera a Milano e curatore del progetto per IBSA Foundation – “Il ruolo partecipativo della persona è alla base dell’approccio condiviso sia da IBSA Foundation sia dal Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano.

Il mescolarsi di arte e tecnologia supporta il ruolo della cultura come guida per le generazioni future, parlando il loro stesso linguaggio”.

DIGITAL AESTHETICS rientra nel piano di attività di Mission Partnership avviato nel corso del 2021 in risposta alla crisi pandemica e che vede imprese e fondazioni dare il proprio supporto al Museo per proseguire nell’attuazione del proprio programma culturale ed educativo.

IBSA Foundation per la ricerca scientifica per prima ha risposto all’appello, diventando Partner Scientifico per le iniziative del Museo, rinnovando una collaborazione nata già nel 2019 con il fine di dare un contributo concreto allo sviluppo del legame tra Arte e Scienza e ai progetti di divulgazione della cultura scientifica.

“Per descrivere l’essenza della relazione tra IBSA Foundation e il Museo basta dire che molte delle attività più originali e più sperimentali di questi ultimi anni del MUST sono state realizzate grazie al sostegno di IBSA Foundation: una sorta di investitore entusiasta sulla nostra capacità di innovazione, sulle nostre idee, oltre che un sensibile sostenitore dei nostri progetti e, adesso, anche della nostra missione. Ciò è possibile perché partiamo da una condivisione di valori e poi ci troviamo a discutere obiettivi e istanze specifiche. È una di quelle relazioni che contano, che intendono fare la differenza”, spiega Giovanni Crupi, Direttore Sviluppo del Museo.

“Con il progetto DIGITAL AESTHETICS prosegue il percorso di collaborazione con il MUST di Milano che va sempre più nella direzione di supportare approcci creativi e diversi che, come l’arte e il linguaggio digitale, possono fare da tramite e collegare mondi a volte distanti tra loro, come il sapere umanistico e il sapere scientifico“ – commenta Silvia Misiti, Direttore di IBSA Foundation per la ricerca scientifica – “Le installazioni degli artisti Bromley e Mendoza sono capaci di proiettare il pubblico nel futuro, e questo è proprio ciò che aspiriamo a fare attraverso i tanti progetti di IBSA Foundation orientati a formare le nuove generazioni con percorsi innovativi e coinvolgenti”.

L'installazione **ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE** di Neil Mendoza, il cui accesso è compreso nel biglietto d'ingresso, sarà sempre disponibile per i visitatori negli orari di apertura del Museo.

L'installazione **CHROMATA** di Michael Bromley sarà, invece, fruibile dai visitatori all'interno del programma di attività per il pubblico del nuovo laboratorio **Future Inventors**, realizzato nell'ambito del progetto di educazione alle STEM sviluppato dal Museo con il supporto di Fondazione Rocca.

#### INFORMAZIONI PER IL PUBBLICO

##### ROBOTIC VOICE ACTIVATED WORD KICKING MACHINE – di NEIL MENDOZA

Da sabato 20 novembre 2021 – novembre 2022

Attività gratuita senza prenotazione inclusa nel biglietto d'ingresso **Robotic Voice Activated word Kicking Machine** installazione esposta al Museo è un'esplorazione surreale del linguaggio e della nostra strana relazione nel parlare con le macchine come, ad esempio, con gli assistenti vocali basati sull'intelligenza artificiale.

L'opera consente di riflettere e vedere con un nuovo punto di vista questa relazione tra analogico e digitale, fisico e virtuale. Le parole pronunciate dai visitatori davanti all'installazione vengono convertite in testo e lanciate nel mondo virtuale. Si accumulano lì, a volte prese a calci da un piede robotico e a volte restituiti al mondo come suono.

Dal 20 novembre, sarà sempre disponibile per i visitatori negli orari di apertura del Museo.

##### CHROMATA – di MICHAEL BROMLEY

Sabato 20 novembre ore 10.30, 12.00 e domenica 21 novembre ore 14.30, 16.00

Durata: 45 minuti

Attività gratuita con prenotazione obbligatoria al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso **Chromata**, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà a disposizione del pubblico del Museo che, scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da **Chromata** e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

L'opera sarà fruibile dai visitatori dal 20 novembre per sempre nel programma di attività per il pubblico del laboratorio **Future Inventors**.

## GLI ARTISTI

### NEIL MENDOZA

Il lavoro di Neil Mendoza combina scultura, elettronica e software con l'idea di dare vita a oggetti e spazi inanimati per provocare attraverso l'umorismo e il non-sense una riflessione più profonda sugli ecosistemi che ci governano. Usando il dialogo tra mondo reale e digitale combina oggetti di uso comune con la tecnologia in modi inaspettati, restituendo al pubblico una nuova prospettiva e una riflessione più profonda sulla relazione tra mondo analogico e digitale.

Le sue opere sono state esposte da The Ars Electronica Center, Arena 1 Gallery, The Barbican, BBC Big Screens, The Children's Museum of Pittsburgh, Currents New Media Festival, The Exploratorium, ISEA, Kinetica, Minnesota Street Projects, Oi Futuro, The Museum of Londra, The Nottingham Playhouse, PICNIC Festival, Recology, SIGGRAPH, The Science Museum, Telfair Museum, The V&A, Watermans, YouFab e Young Projects Gallery tra gli altri. Ha esposto lavori e ha parlato in conferenze in tutto il mondo, ha tenuto corsi di arte e tecnologia all'UCLA e a Stanford e ha co-fondato il collettivo artistico "is this good?".

## “ About

### MICHAEL BROMLEY

È uno sviluppatore di software esperto in applicazioni web, user experience e creative coding. Ha realizzato moltissimi progetti open source che consentono all'utente di usare il codice come strumento creativo per costruire esperienze estetiche legate al suono o all'immagine. Con il suo lavoro esplora quell'area che unisce la programmazione e la creatività nel mondo analogico e in quello digitale.

L'opera scelta Chromata personalizzata per il museo per produrre un'immagine immersiva e di grandi dimensioni nello spazio, consente agli utenti di fare un'esperienza diretta e personale di produzione di immagini usando uno strumento di arte generativa.

<https://www.michaelbromley.co.uk/experiments/chromata/>

a cura della redazione