

R

E

DIGITALIVE

PROGRAMMA NOVEMBRE AL MATTATOIO

04.11—

06.11

Mattatoio

F

**20
22**

4 novembre | h.18.30 | Talk

ARNA Iaconesi Persico

XDXD SUPERNOVA: GENERAZIONE ELETTRONICA

Il 2 ottobre scorso al Casilino Skypark una festa ha celebrato la trasformazione in supernova dell'artista Salvatore Iaconesi, fondatore di Art is Open Source. Al cuore della festa, una musica rubata al tempo che l'artista ha composto a cavallo fra la fine degli anni '90 e i primi anni del 2000. Musica elettronica spesso editata live, che testimonia il passaggio di un'epoca e l'emersione di una particolare scena artistica e culturale in cui il ritmo dei bit, il queer e il rave si incontrano creando nuovi immaginari, immersi nella storia dei media. In quegli anni a Roma, città in cui Salvatore vive, succedono molte cose a riguardo. Il racconto in prima persona dei custodi di questa musica, che gli amici e la compagna/simbionte Oriana Persico stanno archiviando in un processo di reciproca scoperta, è lo sfondo per una conversazione fra la storia dell'arte, l'archivio, l'arte digitale, i media:

- Il racconto: Oriana Persico e Mariano Virdia;
- La conversazione: Maura Favero (storica dell'arte e docente di Metodologie di archiviazione e conservazione dell'arte digitale presso l'Accademia di Brera) e Arianna Forte (curatrice e co-fondatrice delle Erinni)

A seguire, all'uscita dagli spettacoli, una playlist musicale con la musica di XDXD e quella della sua generazione.

RE Romaeuropa F Festival 2022

4 novembre | h 21 | Performance

Sofia Crespo and Entangled Others Studio w/ Robertina Šebjanič

AQUA(L)FORMINGS – INTERWEAVING THE SUBAQUEOUS

Utilizzando la riflessione narrativa-poetica e supportata dalla tecnologia dell'intelligenza artificiale (AI), Aqua(l)formings affronta l'opportunità per lo sviluppo empatico interspecie di relazioni con entità più che umane. Esplora i cambiamenti su larga scala nell'ambiente marino causati dalla presenza umana e cerca di immaginare come le nuove condizioni (innalzamento del livello del mare e della temperatura dell'acqua, nuova composizione chimica...) si riflettano nei suoi abitanti. Mari e oceani registrano tali cambiamenti ambientali nel tempo biologico o geologico come ricordi, all'interno di singoli organismi o come cambiamenti marcati nelle strutture dell'ecosistema.

BIO

Sofia Crespo è interessata alle tecnologie ispirate ai processi biologici. La sua ricerca si concentra sul modo in cui la vita organica possa utilizzare meccanismi artificiali per simulare se stessa ed evolversi e quindi sull'idea che le tecnologie siano un prodotto parziale della vita organica che le ha create e non un oggetto da essa separato. Crespo esamina le somiglianze tra le tecniche di formazione dell'immagine AI e il modo in cui gli esseri umani si esprimono in modo creativo e cognitivo per riconoscere il loro mondo. Il suo lavoro mette in discussione il potenziale dell'IA nella pratica artistica e la sua capacità di rimodellare la nostra comprensione della creatività. È co-fondatrice di Entangled Others Studio.

RE Romaeuropa F Festival 2022

5 novembre | h 21 | MUSICA

Franz Rosati

DISTANTIA

DISTANTIA è un progetto multimediale audiovisivo presentato in forma di concerto. Costruito dall'assemblaggio di immagini satellitari, visualizzazioni elaborate grazie a modelli di machine learning e spazi virtuali generati dall'analisi delle informazioni recuperate dai satelliti, il progetto è un tentativo di rappresentazione allegorica dell'osservazione mediata dalla distanza.

Il satellite osserva le forme intricate e affascinanti del nostro pianeta, ne restituisce differenti rappresentazioni grazie alle quali possiamo ricavare informazioni complesse rimanendo un osservatorio selettivo, in cui la bellezza della natura e degli insediamenti nasconde spesso i coni d'ombra del reale. Il suono invece, generato da algoritmi di machine learning addestrati da dataset personali che emergono come un coro che racconta e comunica con urgenza quello che l'osservazione selettiva del satellite non può rappresentare.

BIO

Franz Rosati è musicista, artista digitale e conferenziere. Usa le tecnologie digitali e software personalizzati come base per la sua produzione artistica, articolata in differenti formati: dai concerti audiovisivi, alle installazioni video, alla software art fino ad opere d'arte stampate. Da diversi anni Franz Rosati esplora un ampio spettro di output estetici che vanno dal minimalismo wireframe procedurale e generativo a rendering 3D in tempo reale, passando dalla creazione di creature virtuali autonome come Machine and Structure o Pathline, all'esplorazione di paesaggi distopici. La sua produzione include opere d'arte digitali come Latentscape, Hyletics, Map of Null, Machine & Structure, esposte in eventi internazionali e festival, sotto forma di opere d'arte digitale contemplativa che può essere adattata a grandi schermi, proiezioni video o ledwall ospitate da gallerie e piattaforme come NIO, Framed*, ARTPOINT, Dong Gallery, NEAL Digital Gallery, The OUTPUT, Sedition Art, Mana. Ha presentato diversi concerti audiovisivi in festival musicali e di arti digitali come Romaeuropa, Les Bains Numerique, 90dB, ADAF, Sònar CCCB o in famigerati club orientati alla musica sperimentale, elettronica, techno come l'OHM di Berlino, dove l'aspetto cinematografico e narrativo si fonde con quello estemporaneo, portando in ogni replica elementi nuovi e imprevedibili, grazie all'uso di tecniche di generazione procedurale e interattiva di suoni e immagini.

Suono e musica sono elementi centrali nel suo lavoro. Nelle differenti declinazioni il suono è sempre il risultato di un profondo processo di trasfigurazione di sorgenti acustiche provenienti dal regno degli archi e degli strumenti a pizzico con una particolare attenzione alla musica barocca, classica e popolare. Esperto nell'uso di linguaggi di programmazione e ambienti come C'74 Max e Derivative TouchDesigner, Rosati ha creato la sua musica e le sue opere a partire dallo sviluppo di software, nei quali la sperimentazione tecnologica diventa uno strumento per esaltare le emanazioni percettive delle opere d'arte aggiungendo strati organici. Coniuga la sua attività artistica con la composizione di musiche e sound design per il teatro e le opere visive ed è docente in sistemi interattivi e corsi di sound design presso IED Istituto Europeo di Design, Conservatori di Musica e Università in Italia e all'estero, mentre tiene seminari sull'arte e la tecnologia in diversi festival ed istituzioni.

5 e 6 novembre

ADV Gathering – Arti Digitali dal vivo | Talk

PRIMO INCONTRO NAZIONALE DEL NETWORK DI RICERCATORI
UNIVERSITARI E ACCADEMICI NEL SETTORE DELLE ARTI DIGITALI DAL VIVO.

Arti Digitali dal Vivo nasce alla fine del 2021 dalla proposta di Anna Monteverdi e Antonio Pizzo di radunare studiosi e accademici, ma anche curatori e artisti, che affrontano le questioni storiche e teoriche emerse dalla mediatizzazione degli eventi dal vivo, in ambito performativo e teatrale. Questo gruppo si propone come osservatorio critico delle pratiche tecno performative italiane e internazionali, per raccogliere idee, promuovere e diffondere progetti, far conoscere in maniera capillare un ambito di ricerca, formazione e produzione che spesso è unicamente affiliato alle digital arts e all'audiovisivo. Il gruppo intende consolidare un'esperienza diffusa e trentennale ma auspica anche l'apertura di uno spazio culturale per nuove ricerche. Il metodo di lavoro del gruppo, riunito al momento in una mailing list coordinata dall'Università Statale di Milano, è trasversale e transdisciplinare e coinvolge studi che vanno dalla scenografia digitale all'interaction design per il teatro la danza e la musica, include ricerche sulle scienze cognitive, sull'interactive storytelling, sulla sociologia dei media, mantenendo al centro del proprio interesse la performance e il teatro senza escludere categoricamente altri fronti. ADV raccoglie una trentina di personalità tra le più qualificate in Italia ed è presente con propri panel unitari, nei più importanti convegni mondiali delle discipline teatrali: dalla rete europea dei teatri Eastap (Milano, 23-27 maggio 2022), all'International Federation of Theatre Research (Reykjavik 20-25 giugno 2022).

RE Romaeuropa F Festival 2022

PROGRAMMA:

5 novembre | ore 15:00 – 17:00

TEMA DELL'INCONTRO: PERFORMANCE, MEDIA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'impiego dell'intelligenza artificiale in ambiente teatrale e performativo appare sempre più frequente nelle produzioni teatrali, performative e coreografiche. Se da un lato tale fenomeno può essere letto nel flusso di sperimentazione delle nuove tecnologie computazionali che hanno da sempre caratterizzato la produzione intermediale, dall'altro l'introduzione di agency artificiali sembra aprire nuove questioni sui metodi che guidano la concezione e produzione dell'evento. L'AI pone problematiche specifiche, le quali integrano snodi socioculturali oggi ampiamente dibattuti, come i bias informatici, il trattamento di dati privati o la capacità cognitiva delle macchine. La sessione si propone di riflettere sulla dimensione drammaturgica, sugli ambienti di programmazione, sulle produzioni nei festival e sulla dimensione estetica, in modo da focalizzare alcuni punti salienti della produzione performativa-digitale odierna.

La discussione sarà aperta da un intervento registrato di Luciano Floridi.

PARTECIPANO ALLA DISCUSSIONE:

on-site: Alessandro Anglani, Luca Befera, Simone Arcagni.

on-line: Antonio Lieto, Massimo Magrini, Vanessa Vozzo.

Coordina: Antonio Pizzo

5 novembre | ore 18.30 = presentazione libro

**"L'ELETTRONICA È DONNA, TRANSFEMMINISTA E QUEER" CON CATERINA TOMELO,
ELENA GIULIA ROSSI E CHIARA PASSA.**

RE Romaeuropa F Festival 2022

6 novembre | ore 10:00 – 13:00

TEMA: ROBOT E REALTÀ SINTETICHE

Il quadro della creazione nelle arti e nella performance ha assunto al proprio interno una componente sempre più forte di realtà artificiali e sintetiche. Ad esempio, le applicazioni della robotica in campo teatrale si sono sviluppate in relazione alle recenti evoluzioni dell'informatica e delle biotecnologie, manifestando entità sempre più simili all'uomo per aspetto, capacità di comunicazione, proprietà di movimento e caratteristiche cognitive. Alla costruzione di processi automatici resi possibili dalla AI, si affianca la manifestazione di elementi più o meno antropomorfi che partecipano alla realizzazione della performance. I nuovi dispositivi di visione immersiva hanno dato ulteriore slancio alla creazione di ambienti virtuali o di realtà aumentata. L'utilizzo di questi elementi in contesti di fiction o performance implica non solo l'interpretazione autoriale del loro utilizzo, ma anche una riflessione sulla dimensione corporea all'interno di dinamiche di simbiosi. La sessione vuole dunque indagare la prospettiva teatrale nella misura in cui questa problematizza la relazione sia tecnologica che emotiva tra ambienti sintetici, macchine ed essere umano.

PARTECIPANO ALLA DISCUSSIONE:

on-site: Alessio Arena, Vincenzo Del Gaudio, Antonio Pizzo, Cinzia Toscano.

on-line: Massimo Bergamasco, Erica Magris.

Coordina: Anna Maria Monteverdi.

6 novembre | ore 18.30 = talk Residenze Digitali

CON KAMILIA KARD, LUCA RICCI, LUCIA FRANCHI, ANNA MARIA MONTEVERDI.

RE Romaeuropa F Festival 2022

6 novembre | h 20 | PERFORMANCE DIGITALE

IN COLLABORAZIONE CON RE:HUMANISM

Libby Heaney

SLIMEQORE

L'artista e fisica quantistica Libby Heaney presenterà slimeQore, un montaggio video immersivo e una narrativa parlata che utilizza la melma come metafora del mondo quantistico sfocato e scivoloso e anche delle società "viscide" che sviluppano la tecnologia quantistica attraverso interfacce simili alla melma. L'artista utilizzerà i dati dei sistemi di elaborazione quantistica a cinque qubit di IBM per (ri)comporre il montaggio video attraverso le immagini, rivelando la realtà stratificata all'interno dei computer quantistici ed evidenziando la vasta multidimensionalità nell'informatica quantistica. Non è necessario avere alcuna conoscenza preliminare dell'informatica quantistica, piuttosto, attraverso la metafora e il gioco, la performance esplorerà l'argomento in modo giocoso e accessibile.

BIO

La pratica artistica post-disciplinare di Libby Heaney include immagini in movimento, performance ed esperienze partecipative e interattive che abbracciano il calcolo quantistico, la realtà virtuale, l'IA e l'installazione. La pratica di Heaney usa umorismo e surrealismo per sovvertire l'appropriazione capitalista della tecnologia e fa uso di strumenti come l'apprendimento automatico e l'informatica quantistica spingendoli contro il loro uso "corretto", per annullare i pregiudizi e forgiare nuove espressioni di identità collettiva e appartenenza reciproca e al mondo. Non a caso i lavori dell'artista attingono da un'ampia gamma di materiali di base che va dalla cultura pop (Spice Girls, Elvis Presley, David Bowie, Whitney Houston ecc.), alla politica (Angela Merkel, Theresa May, Boris Johnson, gli inglesi Test di cittadinanza), dalla letteratura (L'amante di Lady Chatterley, romanzi di Haruki Murakami) a altri territori culturali. L'interazione tra fisica quantistica, apprendimento automatico e visuale è inoltre impiegato per mettere in discussione alcune ortodossie: le idee sul corpo, l'idea di genere, l'etichetta di genio, la classe sociale, l'alienazione e la solidarietà, la retorica contemporanea, l'idea di nazione e il nazionalismo, l'idea di scienza e quella di arte, il desiderio nell'era digitale. Libby ha esposto le sue opere in gallerie e istituzioni nel Regno Unito e nel mondo realizzando mostre personali nell'ambito della capitale della cultura dell'UE nel 2017 ad Aarhus e al Goethe Institute (Londra 2019) e mostre collettive alla Holden Gallery (online 2021), Somerset House Studios (online 2020), Arebyte Gallery (online 2020), LUX/Hervisions (online 2020), Tate Modern (Londra 2016, 2019), ICA (Londra 2019), V&A (Londra 2018), Barbican (Londra 2019), Somerset House (Londra 2019), Sheffield Documentary Festival (2018), Science Gallery Dublin (2017, 2018, 2019), Sonar+D (con il British Council, Barcellona 2017), The Lowry (Manchester 2017), Ars Electronica (Linz 2017), CogX (Londra 2018), Telefonica Fundacion (con il British Council, Lima 2017). Libby è stata supportata dall'Arts Council England e attualmente è residente ai Somerset House Studios. Vive e lavora a Londra.