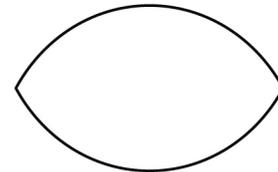




Casa degli Artisti

AN-ICON



Il 12° Atelier di Casa degli Artisti, progetto sviluppato in collaborazione con AN-ICON. *An-iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images*, presenta

Luca Pozzi

Rosetta Mission 2020 (RM 2020)

1 GIUGNO 2021 OPENING

11.00 – 13.00 Presentazione alla stampa

14.00 - 21.00 Ingresso libero

18.30 Presentazione con gli organizzatori e l'artista

2 – 10 GIUGNO 2021

10.30 – 21.00 Ingresso libero

3 GIUGNO 2021

17:30 Incontro con Andrea Pinotti, *Entrare nell'immagine: ambienti virtuali, esperienze reali*

18:30 Visita guidata online con i curatori

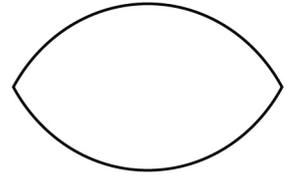
10 GIUGNO 2021

17:30 Incontro in presenza con l'artista

18:30 Visita guidata online con i curatori

Casa degli Artisti e il progetto ERC Advanced Grant *AN-ICON. An-iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images*, coordinato dal Prof. Andrea Pinotti, presso il Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano, presentano Rosetta Mission 2020 (RM2020), l'opera inedita, interdisciplinare e in Virtual Reality, di Luca Pozzi, primo artista in residenza nel 12° Atelier.

Il **12° Atelier** è un atelier virtuale nato nel 2020 dalla collaborazione tra la Casa degli Artisti di Milano e AN-ICON. La ricostruzione 3D degli spazi della storica Casa degli Artisti di Milano si aggiunge agli undici atelier fisicamente presenti in via Cazzaniga, ospitando, a partire dal gennaio 2021, un programma di residenze virtuali per artisti prodotte da AN-ICON.



La concezione di questo spazio in cross-reality corrisponde all'intenzione di Casa degli Artisti di lavorare sulle connessioni tra analogico e digitale, attraverso un approccio ibrido che possa realmente aumentare, e non semplicemente sostituire, la realtà fisica.

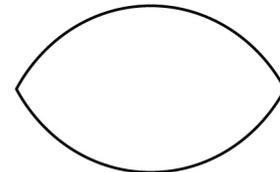
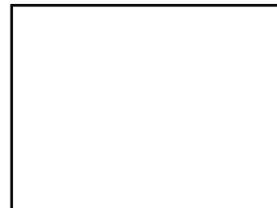
Rosetta Mission 2020 (RM2020) è curata da **Elisabetta Modena, Sofia Pirandello e The Swan Station.**

ROSETTA MISSION 2020 (RM2020)

Ispirata all'omonima missione spaziale dell'ESA (Agenzia Spaziale Europea) che ha avuto luogo dal 2004 al 2016, l'opera si presenta come un ambiente in realtà virtuale in cui è stata ricostruita la cometa *67P/Churyumov-Gerasimenko*, trasformata, da corpo celeste fisico, in luogo digitale di convergenza per discipline differenti. Il titolo della missione spaziale, e di conseguenza quello del progetto artistico, allude alla Stele di Rosetta, reperto archeologico che, presentando lo stesso testo nell'alfabeto demotico, geroglifico e greco antico, è divenuto un documento fondamentale per la comparazione e l'interpretazione delle lingue e, di conseguenza, della storia stessa. L'allusione all'antico reperto assume qui, a distanza di 2200 anni dalla sua incisione, una valenza metaforica: un oggetto digitale visitabile consente infatti alle informazioni di fluire e alle persone di connettersi da tutto il mondo. La *RM2020* è un luogo libero da specifiche coordinate geografiche, politiche e religiose, punto di incontro per artisti, matematici, filosofi e scienziati, da cui far emergere contributi interdisciplinari. Pensata per un pubblico ibrido, la cometa costituisce un meta-luogo sospeso nel tempo, in grado di teletrasportare i visitatori in uno spazio immersivo ipertecnologico e collaborativo, in modo da aggirare i confini linguistici e quelli fisici, che hanno dimostrato tutti i loro limiti nell'era della pandemia di cui stiamo facendo esperienza.

La *RM2020* è stata realizzata in due versioni differenti: una social community su "Mozilla Hubs", aperta all'esplorazione di più utenti, e un viaggio individuale sviluppato in Unity, scaricabile dal sito dell'artista. In tutti e due i casi, l'opera può essere fruita da schermo (su computer o smartphone) o con visore (HTC Vive o Oculus Quest 2), sia a Casa degli Artisti che da remoto.

La *RM2020* è un punto di incontro per artisti, matematici, filosofi e scienziati.



Entrambe le esperienze includono gli interventi specifici di Luca Pozzi (artista), Carlo Rovelli (fisico teorico), Alain Connes (matematico), Michelangelo Pistoletto (artista) e Garrett Lisi (fisico), posizionati sulla superficie della cometa in cinque zone diverse. Le cinque zone corrispondenti a ciascuno degli interventi sono destinate a essere utilizzate, da qui in avanti, per ospitare vari tipi di eventi, come mostre, concerti, performance e conferenze.

Il percorso sulla cometa **costituito dai cinque contributi** è stato curato da The Swan Station:

ZONA 1

Luca Pozzi / artista [Canyon principale].

SWAN STATION e ARKANIANS: Installata nel canyon principale della cometa, Swan Station è una piattaforma per collaborazioni interdisciplinari, originariamente inaugurata dall'artista nel 2018 come account Instagram. Situate sui due picchi della cometa che circondano il canyon, sono inoltre presenti due sculture digitali, l'Arkanian Shenron e l'Arkanian Leonardo, collegate a due sculture fisiche dotate di rilevatori di muoni realizzati dall'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare. Grazie a un'intelligenza artificiale, esse elaborano i dati in arrivo riguardanti le interazioni tra le superfici metalliche e le particelle subatomiche e le trasformano in stringhe di parole che vengono poi condivise su Twitter e su siti web dedicati: www.arkanianshenron.com e www.arkanianleonardo.com.

ZONA 2

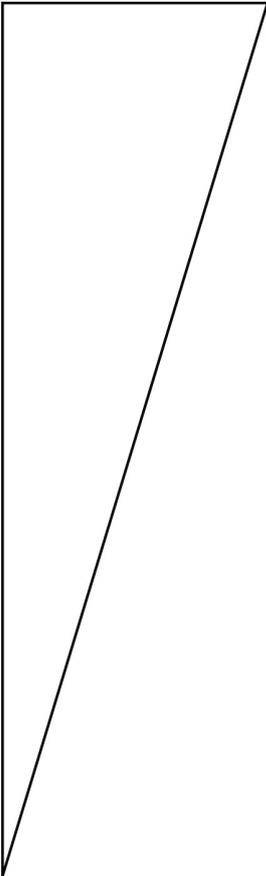
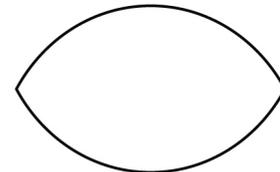
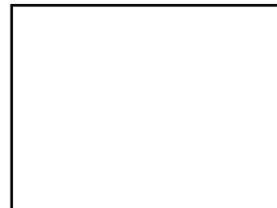
Michelangelo Pistoletto / artista [Cratere occidentale]

TERZO PARADISO: Michelangelo Pistoletto è uno dei principali artisti italiani, noto per aver preso parte all'Arte Povera. Il suo lavoro ruota intorno al tema della relazione tra arte e vita quotidiana, nei termini di un *Gesamtkunstwerk*. Per la *RM2020* ha disegnato un Terzo Paradiso, inciso sul lato ovest della cometa. Simbolo iconico del linguaggio di Pistoletto, esso rappresenta la fusione tra il primo e il secondo paradiso, rispettivamente il paradiso in cui gli uomini erano completamente integrati nella natura e quello sviluppato dall'intelligenza umana, abitato da bisogni, prodotti, comodità e piaceri artificiali. Parallelamente agli effetti benefici, il mondo artificiale creato dall'umanità ha portato in modo esponenziale a processi irreversibili di declino e consumo del mondo naturale. Il Terzo Paradiso è la terza fase dell'umanità e rappresenta la connessione equilibrata tra artificio e natura.

ZONA 3

Alain Connes / matematico [Nucleo]

THE MUSIC OF PRIMES: Pensato come una coreografia del "Crivello di Eratostene", il contributo di Alain Connes è situato all'interno della cometa, nel suo nucleo, rappresentando l'intervento più impalpabile ed effimero della *RM2020*. Matematico e fisico teorico, premiato con la medaglia



Fields nel 1982, Alain Connes è noto per il suo lavoro sull'algebra degli operatori e sulla matematica non commutativa. L'intervento consiste in una colonna sonora generata automaticamente da un algoritmo che converte i numeri primi da 7 a 67 in una melodia del XVII secolo, dimostrando l'esistenza di una solida struttura matematica dietro i fenomeni.

ZONA 4

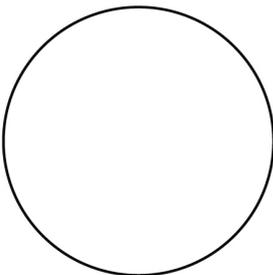
Carlo Rovelli / fisico teorico [Altopiano Sud Est]

AMPLITUDE: "Quando una grande stella muore sprofonda in se stessa e diventa un buco nero. Il materiale di cui è fatta scivola in un lungo tubo fino a comprimersi così tanto che un'immensa pressione la fa rimbalzare e schizzare di nuovo verso l'esterno. Mentre tutto questo accade all'interno, la superficie - la bocca - del buco nero si restringe lentamente, fino a diventare microscopica. Anche se molto piccola, questa superficie intrappola ancora l'intera stella sul fondo del suo lungo tubo. Ma avendo raggiunto dimensioni molto piccole, questa bocca si trasmuta per un effetto quantistico, in una superficie dalla quale tutto può ora uscire. Possiamo pensare a questa transizione di fase come a una sottile rete di brevissimi quanti di spazio-tempo collegati tra loro" (Carlo Rovelli)

"La formulazione covariante (spinfoam) della gravità quantistica a loop ci permette di studiare questa transizione. In particolare, la teoria è in grado di fornire un oggetto matematico, l'ampiezza di transizione, che è strettamente legata alla probabilità che il campo gravitazionale faccia una transizione da una geometria di buco nero a una geometria di buco bianco. Il lavoro consiste in una rappresentazione grafica dell'ampiezza di transizione del fenomeno" (Farshid Soltani)

ZONA 5

Garrett Lisi / fisico [Dintorni]



E8: Il contributo di Garrett Lisi orbita intorno alla cometa. Il suo intervento, che assomiglia a un maestoso *mandala*, è composto da una tassellatura luminosa multicolore. Con grande eleganza e semplicità, esso è in grado di rappresentare tutte le interazioni fondamentali note della fisica. Una Teoria del Tutto, spesso definita "Teoria E8" a partire dal leggendario articolo pubblicato da Lisi nel 2007. L'articolo descrive come la struttura combinata e la dinamica di tutti i campi gravitazionali e delle particelle del Modello Standard, inclusi i fermioni, siano parte dell'algebra di Lie multidimensionale E8. Essa è qui rappresentata in una versione bidimensionale i cui pezzi corrispondono ciascuno a una diversa proprietà della particella, come carica elettrica o spin.

A cura di:

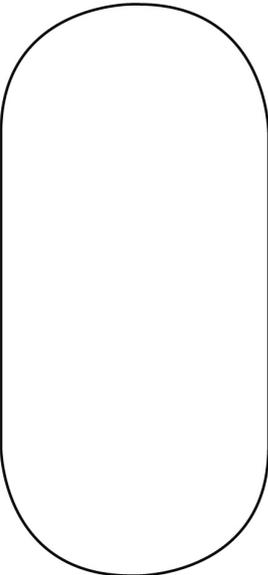
Elisabetta Modena, Sofia Pirandello e The Swan Station

Prodotto da:

ERC Advanced Grant "AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images"

Supporto tecnico:

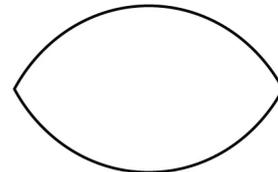
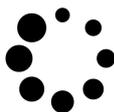
Enea Le Fons (modelli architettonici 3D), Alessandro Costella (sviluppatore AN-ICON), Luca Pozzi e Massimo Russo (modelli delle opere 3D), Marco Modena (texture Cometa 67P e volta celeste), Simone Vetro (modellatore Unity).





Casa degli Artisti

AN-ICON



INFORMAZIONI PRATICHE

Opening | 1 giugno 14-21

Apertura | 1-10 giugno 10.30-21

Disponibile online in due versioni: Mozilla Hubs e Unity

<https://www.casadegliartisti.org/progetti/12-atelier/>

<https://an-icon.unimi.it/12atelier/>

Prenotazioni obbligatorie:

per incontri in presenza

info@casadegliartisti.org

per visite guidate online

an-icon@unimi.it

Ufficio Stampa

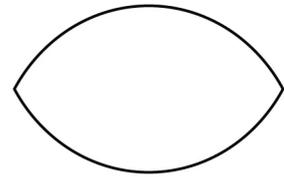
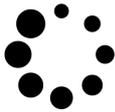
PCM Studio di Paola C. Manfredi

Via Carlo Farini, 70 - 20159 Milano

www.paolamanfredi.com

Francesca Ceriani | e. francesca@paolamanfredi.com

m. +39 340 9182004



12° ATELIER

Il 12° *Atelier* è un atelier virtuale nato nel 2020 dalla collaborazione tra Casa degli Artisti e il progetto ERC Advanced Grant "AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images" (finanziato dal Consiglio europeo della ricerca (ERC) all'interno del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea) coordinato dal Prof. Andrea Pinotti, presso il Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università Statale di Milano.

Referenti 12° Atelier per Casa degli Artisti:
Mattia Bosco e Valentina Picariello

Referenti 12° Atelier per AN-ICON:
Elisabetta Modena e Sofia Pirandello

Sviluppo 12° Atelier:
Enea Le Fons (AN-ICON)

RESIDENZE A CURA DI AN-ICON

Dal 2021, il 12° *Atelier*, che si aggiunge agli undici atelier fisicamente presenti in Casa degli Artisti, ospita un programma di residenze artistiche prodotte da AN-ICON e curate da Elisabetta Modena e Sofia Pirandello.

Le residenze AN-ICON sono rivolte ad artisti italiani e internazionali che vogliono realizzare opere d'arte inedite in realtà virtuale, realtà aumentata e realtà mista. Gli artisti selezionati tramite bando pubblico sono invitati a riflettere sulla relazione tra lo spazio fisico concreto e quello virtuale, esplorando le possibilità percettive e agentive generate dalle nuove tecnologie. Il lavoro degli artisti è inoltre documentato in una serie di pubblicazioni scientifiche e presentato nell'ambito di un ciclo di seminari e conferenze aperte al pubblico.

A cura di:
Elisabetta Modena e Sofia Pirandello (AN-ICON)

Prodotto da:
ERC Advanced Grant "AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images" (GA n°834033 AN-ICON)

BIO:

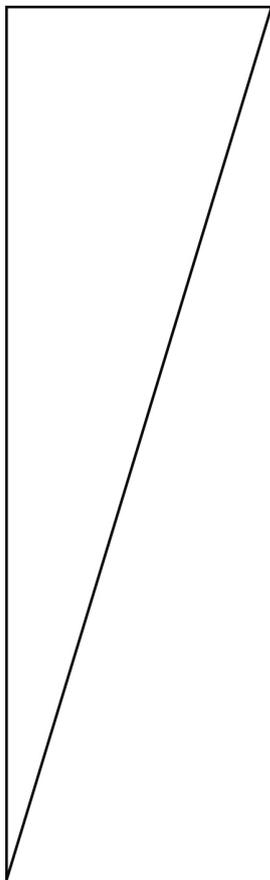
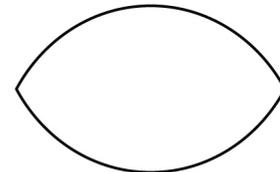
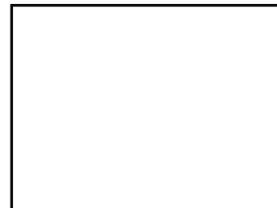
Luca Pozzi (Artista)

Luca Pozzi (1983) è artista e mediatore interdisciplinare. Ispirato dai mondi dell'arte, della fisica, della cosmologia multi-messaggera e dell'informatica, dopo la Laurea in Pittura all'Accademia di Belle Arti di Brera di Milano e le specializzazioni in Computer Graphics e Sistemi, collabora con visionarie comunità scientifiche tra cui la Loop Quantum Gravity (PI), il Compact Muon Solenoid (CERN) e il Fermi Large Area Telescope (INFN, NASA).



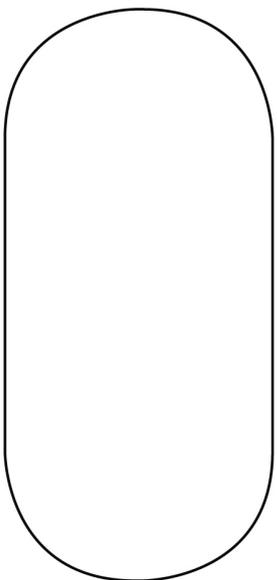
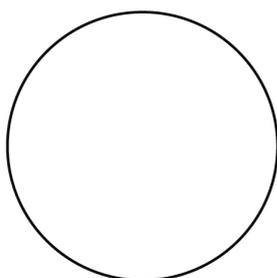
Casa degli Artisti

AN-ICON



Studiando gravità quantistica, cosmologia e fisica delle particelle, la ricerca teorica è convertita in una serie di installazioni ibride caratterizzate da sculture magnetiche, oggetti in levitazione, esperienze VR / AR e un uso performativo della fotografia basata su una straniante sensazione di tempo sospeso e multi-dimensionalità.

Il suo lavoro è stato esposto presso importanti musei e gallerie in Italia e all'estero e le sue opere sono parte di prestigiose collezioni pubbliche e private tra cui il Mart di Rovereto, il Mambo di Bologna, il MEF di Torino e L'Archive of Spatial Aesthetics and Praxis di New York. È conosciuto per la serie fotografica *Supersymmetric Partner*, che documenta i suoi salti di fronte alle pitture rinascimentali di Paolo Veronese e per l'utilizzo di tecnologie a levitazione elettromagnetica in opere dal sapore futuristico come *Schroedinger's cat through Piero della Francesca influence* (Museo Marino Marini, 2010), *9 Churches 9 Columns* (Moscow Biennale, 2011) e *The Star Platform* (Marrakech Biennale, 2012). Nel 2013 mette a punto il dispositivo di disegno di luce da remoto *Oracle* (DLD, Haus der Kunst, Monaco), del 2015 è la mostra *The Messengers of Gravity* (MEF, Torino), mentre del 2017 il progetto *Blazing Quasi-Stellar Object* al CERN di Ginevra. Nello stesso anno partecipa a Documenta 14 come parte del collettivo *Eternal Internet Brotherhood* (Kassel).



In collaborazione con

AN-ICON



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA
"PIERO MARTINETTI"



erc
European Research Council

Corso Garibaldi 89A
/ Via Tommaso Cazzaniga,
20121 Milano, MI

FB @casadegliartistimilano
IG @casadegliartisti_milano
www.casadegliartisti.org