**NICE TO MEET YOU 2023**

**by MEET DIGITAL CULTURE CENTER**

**Milano, Fabbrica del Futuro**

**Mauro Martino**

**settembre 2023 – gennaio 2024**

Il progetto di Mauro Martino si inserisce nella tradizione di **NICE TO MEET YOU**, il programma espositivo di arte digitale curato da MEET Digital Culture Center di Milano, che si è concluso da poco tempo con quattro opere di autori che hanno raccontato Milano attraverso linguaggi digitali diversi*.*

***Milano, Fabbrica del futuro*** è una installazione dinamica, audiovisiva, creata appositamente per SEA ed è concepita dall’artista Mauro Martino.

Si basa sull’utilizzo di nuovi sistemi di Intelligenza Artificiale per creare un’opera audiovisiva “letteraria” che prende origine da testi di vario genere, selezionati e inseriti nel processo creativo con sistemi di machine learning e AI. Le immagini audiovisive nascono quindi da pagine culturali, artistiche, narrate da personalità varie della cultura storica e contemporanea che citano e/o descrivono Milano.

**Tutto il processo è guidato dall’artista ed è la sua “regia” a creare la visione finale,** a dare un ritmo particolare all’opera arricchita anche dal contributo musicale del compositore **Philip Abussi.**

Un quinto modo originale per dare il benvenuto ai viaggiatori che transitano da Malpensa e scoprire nella Porta di Milano la città attraverso un nuovissimo linguaggio artistico digitale.

Il mese previsto per la presentazione dell’opera è settembre 2023.

**Concept dell’autore**

“Renzo, salito per un di que’ valichi sul terreno più elevato, vide quella gran macchina del duomo sola sul piano, come se, non di mezzo a una città, ma sorgesse in un deserto; e si fermò su due piedi, dimenticando tutti i suoi guai, a contemplare anche da lontano quell’ottava meraviglia, di cui aveva tanto sentito parlare fin da bambino”. Questa immagine del Duomo come *gran macchina* – consegnataci da Alessandro Manzoni nel Capitolo XI dei *Promessi sposi* – racchiude in sé il senso dell’ininterrotto flusso di creatività, tecnica e immaginazione che caratterizza la progettualità milanese: cantiere infinito di ideazione ed esecuzione, nel quale non conta il punto di arrivo ma il rinnovamento continuo, nel segno di una futuribilità aperta, capace di vivificare la memoria per mezzo di un illimitato gioco di ricambi ed invenzioni. Ed è proprio sulla meravigliosa potenzialità del non-finito – un concetto di grande forza generativa, troppe volte respinto in ambito sia artistico che letterario perché inconciliabile con teorie teleologiche e utilitaristiche – che intende costruirsi *Milano, Fabbrica del Futuro*: il quale si propone di restituire la complessa dinamica di innovazione della sola città globale d’Italia, che dalla sua prima “veneranda fabbrica” (quella appunto del Duomo, durata 500 anni e ancora attiva in molteplici forme di restauro sostitutivo) ha tratto un modello di versatilità e trasformazione senza pari, insieme spaziale e ideale.

Rifiutando ogni forma di *storytelling* tradizionale, il progetto intende dunque mimare, anche dal punto di vista stilistico, il perpetuo fermento culturale, economico, artistico e architettonico di Milano, presentandola da molteplici punti di vista e da diverse angolazioni, in un’ottica sia diacronica che sincronica.

Superando ogni limite cronologico, un gran numero di temi (economia e industria; architettura; letteratura e arte; cultura e spettacolo; moda e design) saranno così toccati in un vertiginoso giro temporale fondato sul repentino trasmutare dell’antico nel contemporaneo e costruito per mezzo di esempi produttivi di non-finito: dalle macchine volanti di Leonardo a quelle inutili di Munari; dalle prime prove di illuminazione pubblica alle lampade Castiglioni; dalle acque affioranti a quelle sommerse dei Navigli; dal Duomo alla Torre Velasca al Bosco Verticale; da Carlo Emilio Gadda a Giorgio Strehler a **Mila Schön; e molto altro ancora.**

**BIOGRAFIA**

**Mauro Martino** è Principal Research Scientist presso il MIT-IBM Watson AI Lab (Cambridge, MA, USA), compagnia Leader nel mondo nella ricerca sull’intelligenza artificiale.

È titolare di diversi brevetti e coautore di oltre 40 pubblicazioni scientifiche.

Ha creato visualizzazioni di dati per la BBC, Scientific American, The New York Times, The Washington Post, Süddeutsche Zeitung, Der Spiegel, Le Figaro, Corriere della Sera, National Geographic, Popular Science, Wired. Grande Artista di livello internazionale, il suo lavoro è stato esposto in tutto il mondo in sedi quali la Biennale di Venezia, la Serpentine Gallery di Londra, il Ludwig Museum di Budapest, il GAFTA di San Francisco, il Lincoln Center di New York, lo ZKM | Center for Art and Media di Karlsruhe (Germania) e il suo lavoro fa parte della collezione permanente dell’Ars Electronica Center di Linz.

Martino è anche un designer pluripremiato i cui progetti hanno ricevuto la medaglia d’oro al Vizzies Visualization Challenge 2017 della National Science Foundation e ha vinto più volte il Webby Award, l’Innovation by Design Award (di Fast Company), l’Information is Beautiful Award.

Il suo progetto artistico AIPortraits (2018/2019) è stato la prima applicazione generativa basata su GAN a diventare virale in tutto il mondo, con oltre 8 milioni di utenti unici al giorno.

È inoltre professore di pratica alla Northeastern University, dove si occupa da diversi anni del corso di Intelligenza artificiale per la creatività e il design.

Ogni anno tiene workshop e conferenze su IA e creatività in varie università, tra cui il MIT e l’Università di Harvard.

Ufficio Stampa:

Stefania Bertelli Artemide PR

stefania.bertelli@artemidepr.it

3396193818

Costanza Falco

costanza.falco@meetcenter.it

02 36769011