

NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS

7 ANNI DI S+T+ARTS

5-29 MAGGIO

AUDITORIUM BIAGI,
BIBLIOTECA SALABORSA,
BOLOGNA

Dal 5 al 29 maggio 2022, la mostra itinerante **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS** presenterà una selezione di importanti opere di tredici artisti, ripercorrendo così sette anni di **S+T+ARTS**: un'iniziativa della Commissione Europea che dal 2015 promuove le collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia.

Facilitando l'integrazione tra pratiche artistiche, ricerca e innovazione, **S+T+ARTS** opera attraverso bandi pubblici, residenze, progetti di collaborazione e premi. Attraverso le sue attività, **S+T+ARTS** promuove il dialogo transnazionale, la diversità e la consapevolezza ambientale intesi come valori fondamentali in un momento caratterizzato da tumulti geopolitici e da cambiamenti climatici critici.

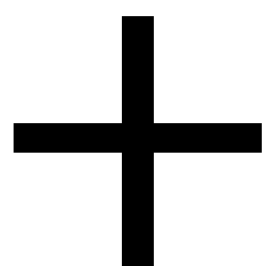
NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS vuole sottolineare il ruolo vitale che la collaborazione in ambito scientifico, tecnologico e artistico può svolgere nel promuovere l'indagine contemporanea e le forme più innovative di creazione artistica. La mostra presenta una selezione di opere d'arte, oggetti e documenti che mettono in evidenza la molteplicità degli attori, delle attività e delle reti di collaborazione di **S+T+ARTS**. Mentre molti lavori in mostra provengono da programmi **S+T+ARTS** come **Vertigo Residency**, **Lighthouse Pilots**, **ReFREAM** e **MindSpaces**, altri rappresentano la vitalità e la portata globale dei premi annuali di **S+T+ARTS**.

Ogni opera in mostra è un frammento di un sistema appena organizzato, un pezzo di mondo, un ecosistema non completamente formato o reale che fa emergere linguaggi sperimentali negli ambienti di ricerca.

Attraverso la loro capacità visionaria e le loro caratteristiche strutturali, queste opere pongono lo spettatore ai limiti della realtà, dimostrando come questi possano essere labili. Se il nuovo si origina sempre dalla ricerca e dalla sperimentazione, i progetti selezionati si muovono verso ciò che sta per o potrebbe accadere.

Ipotizzano nuove strade, manifestazioni inaspettate di ciò che verrà. Come capsule di un domani incompiuto, troncato, queste opere sono un quasi-qui. Sotto forma di sculture robotiche, stampe 3D, bassorilievi, animazioni digitali, film, luci e installazioni, rendono manifeste le potenzialità e rivendicano lo spazio concettuale di ciò che potrebbe accadere.

NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS esplora così fenomeni di connessione, influenza reciproca e contaminazione tra tecnologia, scienza e arte, per aprire la strada a nuove modalità di innovazione e creazione seguendo i valori fondanti di **S+T+ARTS**.



Diversi blocchi tematici strutturano il lavoro curatoriale di **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS**, ognuno dei quali funziona come un modulo specifico che si sovrappone concettualmente agli altri e offre una molteplicità di letture dell'insieme.

A partire da una nozione di statuaria che non si limita alla tradizione artistica europea, **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS** presenta un classicismo che muta, si decompone e riemerge in un'arte basata sulla ricerca e sull'utilizzo di tecnologie avanzate.

Le sculture non sono necessariamente antropomorfe o figurative, anche se si trovano spesso a circondare, espandere o sostituire il volume di corpi umani. Piuttosto, queste forme sono il risultato di manipolazioni della materia - utilizzi peculiari del piedistallo, mutazioni del busto, danze robotiche astratte, variopinte protuberanze sintetiche. Fin dall'antichità, le statue simboleggiano le qualità del corpo e mettono in risalto la dialettica tra artefatti ed esseri viventi, rappresentazione e carne. Opere come *Senseless Drawing Bot* di **So Kanno**, *Content Aware Studies* di **Egor Kraft**, la collezione *couture Magnetic Motion* di **Iris van Herpen**, e la ricerca *Digital Vogue* di **Julia Koerner**.

Ci invitano a pensare all'intersezione tra il passato e lo sfaccettato post-umano, proiettando nuove codifiche di memoria sociale, monumentalità, corporeità, azione e mito.

Tensioni inaspettate tra tempo e atemporalità, alta tecnologia e semplici costruzioni, appaiono anche nei dispositivi cinetici astratti di *Putting the Pieces Back Together Again* di **Ralf Baecker**, *Hilbert Hotel* di **Evelina Dornich** e **Dmitry Gelfand**, *Melting Memories* di **Refik Anadol** e *Martian Sun Series* di **Félicie d'Estienne d'Orves**.

Nella loro multidimensionalità, queste opere d'arte descrivono gli schemi, apparentemente ritmici, che strutturano mondi autonomi, percepibili esclusivamente nella loro frammentarietà. C'è un senso di estraneità ticchettante, mobile, ciclica in ciascuna di queste opere d'arte, dove la macchina è l'orizzonte e l'orizzonte la macchina.

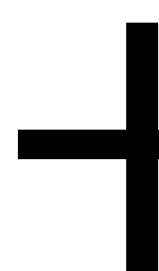
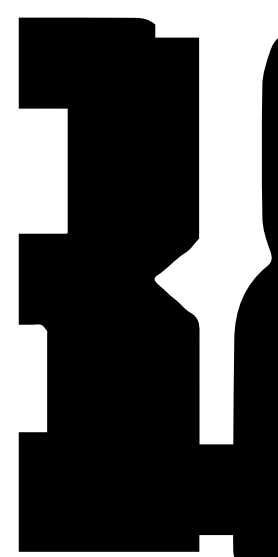
Inoltre, in questi mondi si presenta sempre la fusione di dimensioni micro e macro; come sensori di geografie esplose, fanno inevitabilmente pensare a enigmatiche boules de neige.

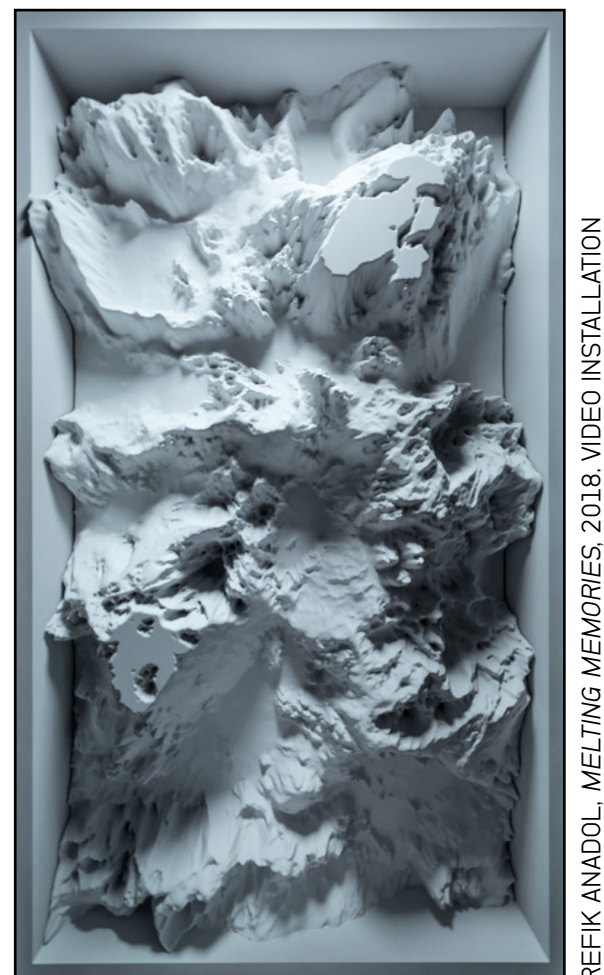
In *By the Code of Soil: (de)Compositions*, di **Kasia Molga & Scanner**, e *I'm Humanity* di **Etsuko Yakushimaru**, la materia organica, vivente, appare come un elemento generativo nell'opera d'arte che permea l'aldilà. Non a caso, il suono è un aspetto chiave di entrambi questi progetti - come una manifestazione inquietante del substrato della vita, o come traduzione del mondo in codice genetico.

Frammenti sonori emergono anche in *The Murder of Pavlos Fyssas* di **Forensic Architecture** per rivelare le sconvolgenti prove di un crimine politico nella Grecia contemporanea, culla del classicismo e laboratorio politico della cultura post-rescue europea. Di nuovo, questioni di monumentalità, storicità e open data, ricompaiono nel mondo-in-divenire dell'ignoto.

Ciascuno di questi livelli interconnessi affronta un aspetto dell'ecosistema collaborativo **S+T+ARTS** suggerendo una serie di potenziali cambiamenti nella mostra che, grazie alla modularità del progetto curatoriale, è costantemente aperta a variazioni e possibili aggiunte.

Manuel Cirauqui, Curator





REFIK ANADOL, MELTING MEMORIES, 2018. VIDEO INSTALLATION

Refik Anadol

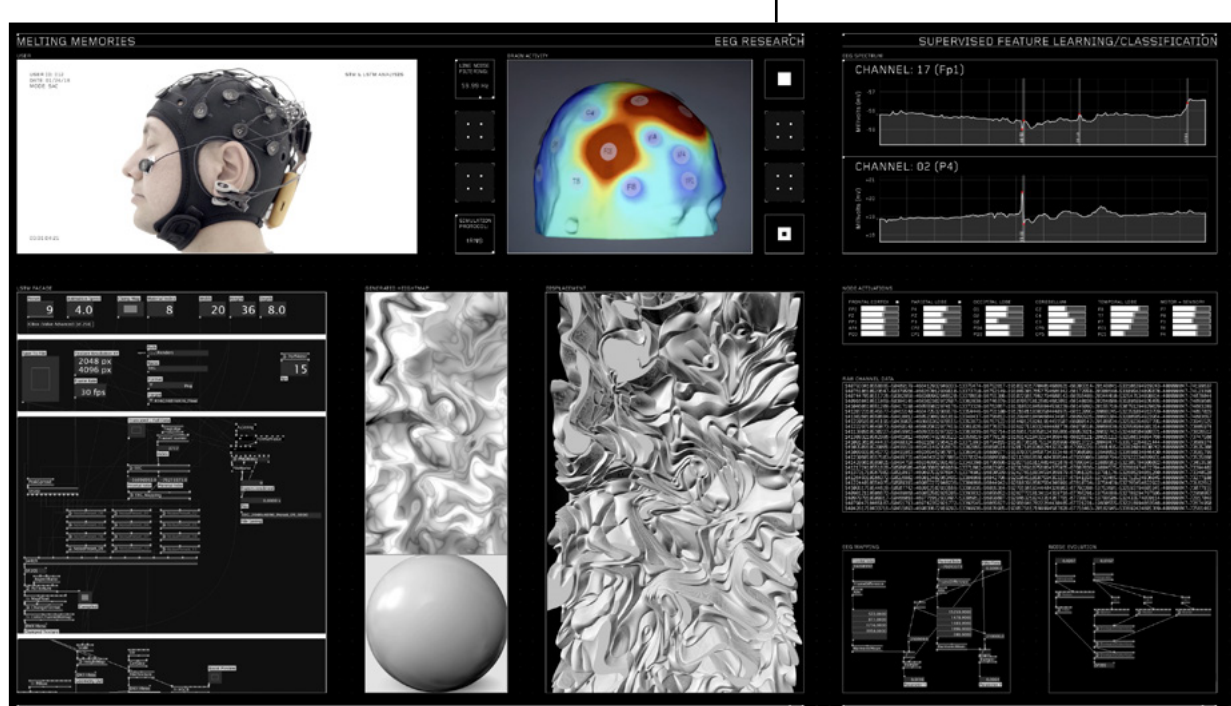
(1985 Istanbul, Turchia)

Vive e lavora a Los Angeles

Il media artist Refik Anadol è riconosciuto in tutto il mondo per i suoi lavori con l'intelligenza artificiale e i dati parametrici. Ha ricevuto numerosi premi, tra cui Microsoft Research's Best Vision Award, German Design Award, UCLA Art+Architecture Moss Award, University of California Institute for Research in the Arts Award, SEG D Global Design Awards e Google's Art and Machine Intelligence Artist Residency Award. Le sue performance audio/visive site-specific sono state presentate alla Walt Disney Concert Hall, Hammer Museum, International Digital Arts Biennial Montreal, ZKM I Center for Art and New Media a Karlsruhe, Ars Electronica Festival a Linz, l'Usine a Ginevra, tra molti altri.

Melting Memories è il titolo di una serie di opere d'arte realizzate in collaborazione con il Neuroscape Laboratory dell'Università della California, un centro di neuroscienze specializzato nell'applicazione di tecnologie per lo studio delle funzioni cerebrali.

I dati vengono raccolti attraverso l'elettroencefalogramma ed elaborati dall'artista per creare una resa visiva delle attività cerebrali, una riflessione sulla materialità dei ricordi e sul decadimento cognitivo.



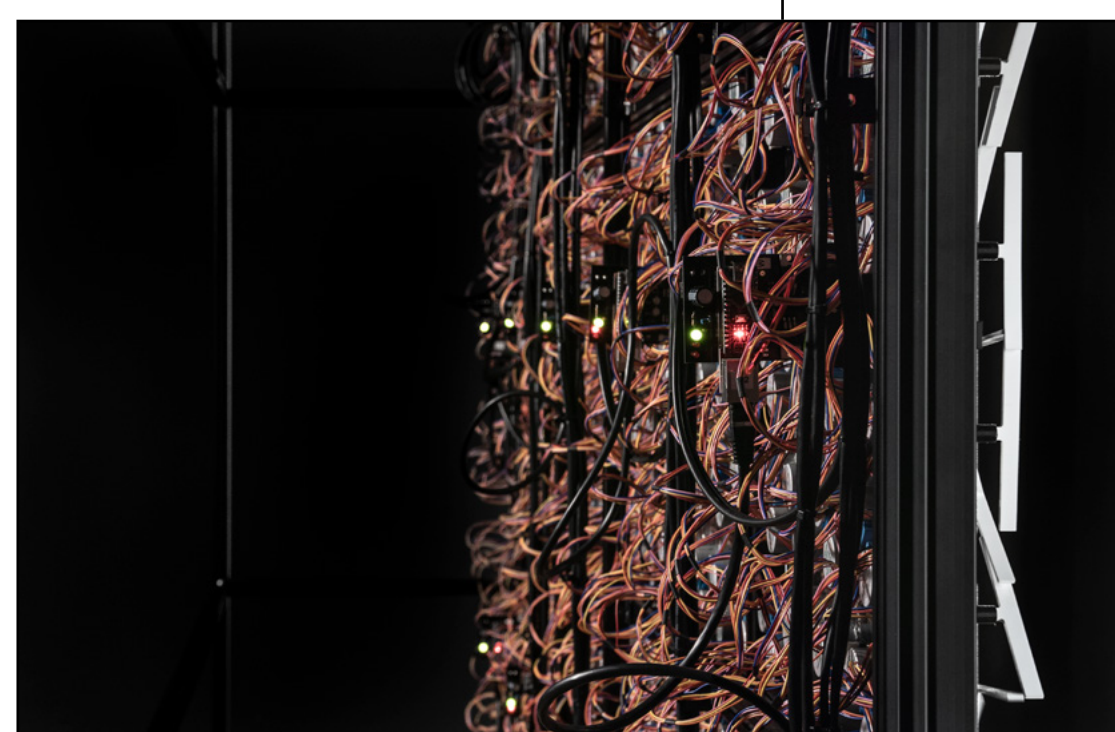
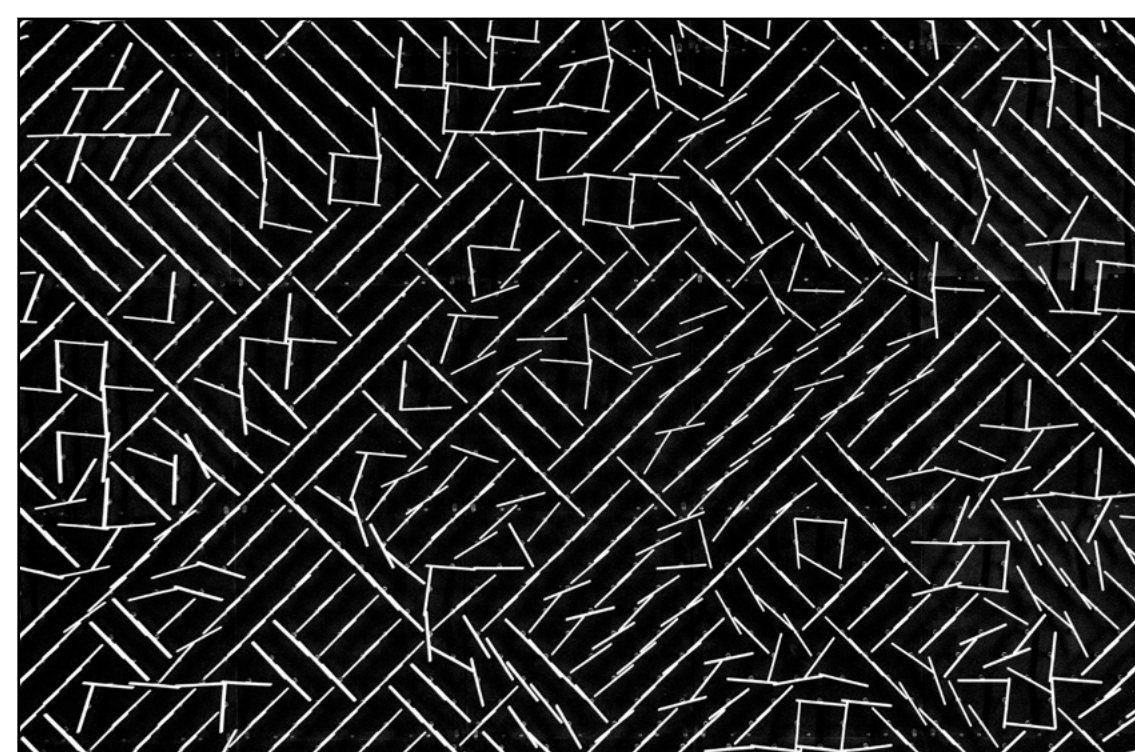
Ralf Baecker

(1977 Düsseldorf, Germania)

Vive e lavora a Berlino

Ralf Baecker ha studiato Informatica e Media Art all'Academy of Media Arts di Colonia. Dal 2016 insegna presso l'Università delle Arti di Brema come Professore di Progettazione Sperimentale delle Nuove Tecnologie nel programma Digital Media. Nel suo lavoro esplora i meccanismi d'azione e gli effetti dei nuovi media e delle nuove tecnologie. Ha ricevuto numerosi premi e borse di studio, tra cui una menzione d'onore all'Ars Electronica nel 2012 e nel 2014 e il secondo premio al VIDA 14.0 Art & Artificial Life Award. Il suo lavoro è stato presentato in festival e mostre internazionali, come la Triennale Internazionale di New Media Art a Pechino, Künstlerhaus Wien, ZKM I Center for Art and New Media a Karlsruhe, Martin-Gropius-Bau a Berlino, WINZAVOD Center for Contemporary Art a Mosca, Laboral Centro de Arte a Gijón e Malmö Konsthall.

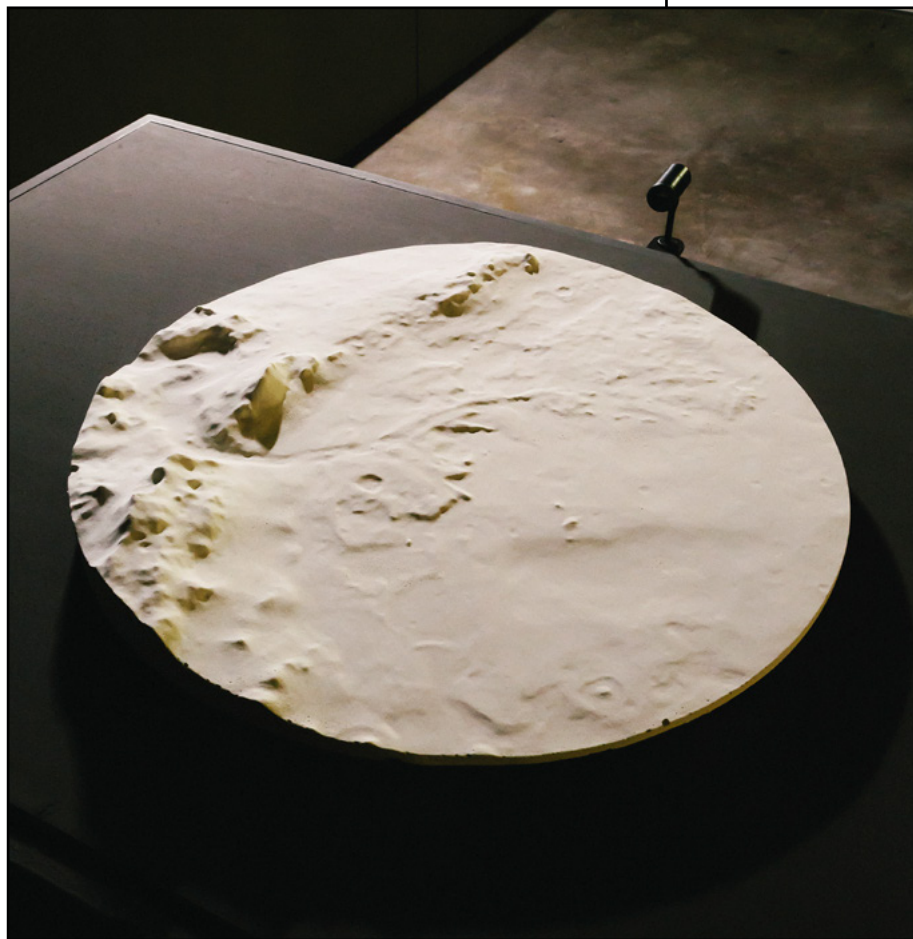
Putting the Pieces Back Together Again (2018) è un sistema complesso che mostra una molteplicità di attori elettromeccanici che operano in senso binario formando schemi spontanei mentre reagiscono incessantemente alla rotazione reciproca. La loro interazione consente quindi all'intero dispositivo cinetico-scultoreo di agire come uno strumento epistemologico grazie al quale si possono osservare, all'infinito, dinamiche di organizzazione non gerarchica e collettiva.



RALF BAECKER, PUTTING THE PIECES BACK TOGETHER AGAIN, 2018. INSTALLATION VIEW



FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES, MARTIAN SUN SERIES, SOL 24H39MIN, 2019, PLASTER LOW-RELIEF, MOTORIZED LED



Félicie d'Estienne d'Orves

(1979 Atene, Grecia)

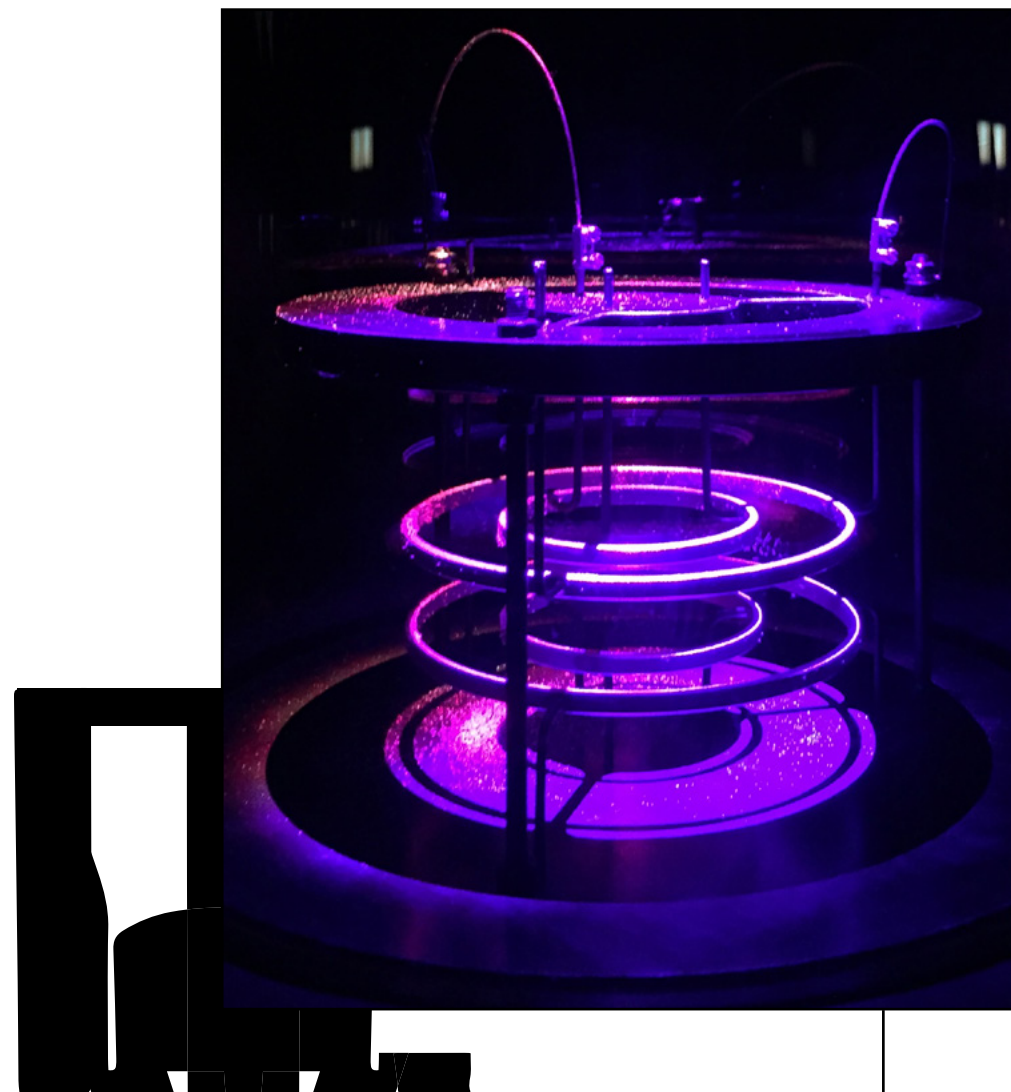
Vive e lavora a Parigi

Félicie d'Estienne d'Orves lavora con un approccio scientifico che esplora l'astrofisica e le discipline che si occupano di percezione e cognizione. Le sue installazioni immersive utilizzano un approccio fenomenologico alla realtà e sottolineano la percezione del tempo come un continuum. Lavora regolarmente con astrofisici e scienziati, in particolare con Fabio Acero del laboratorio AIM (CEA/Saclay). Le sue opere sono state esposte al Centre Pompidou, al Nuit Blanche di Parigi, al Sonic Acts di Amsterdam, al Watermans Arts Centre di Londra, all'Elektra Festival - BIAN a Montreal, alla Maison des Arts di Créteil, alla Nemo International Biennial of Digital Arts a Parigi, l'OCAT a Shanghai, l'ICAS a Dresda e l'Aram Art Museum a Goyang.

Martian Sun Series è un invito a contemplare un orizzonte extraterrestre, un paesaggio lontano, situato a migliaia di milioni di chilometri di distanza.

La ricerca fa parte di una più ampia indagine condotta dall'artista presso LMD Laboratoire de Météorologie Dynamique (CNRS) a Parigi.

Raffigurando la topografia dei principali siti del pianeta Marte, l'installazione riproduce l'intensità della luce e l'altezza del sole all'orizzonte in tempo reale in ciascuno dei siti in base alle previsioni del LMD Mars Climate Database Project.



Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand

(1972, Minsk, Bielorussia)

1974, St. Petersburg, Russia)

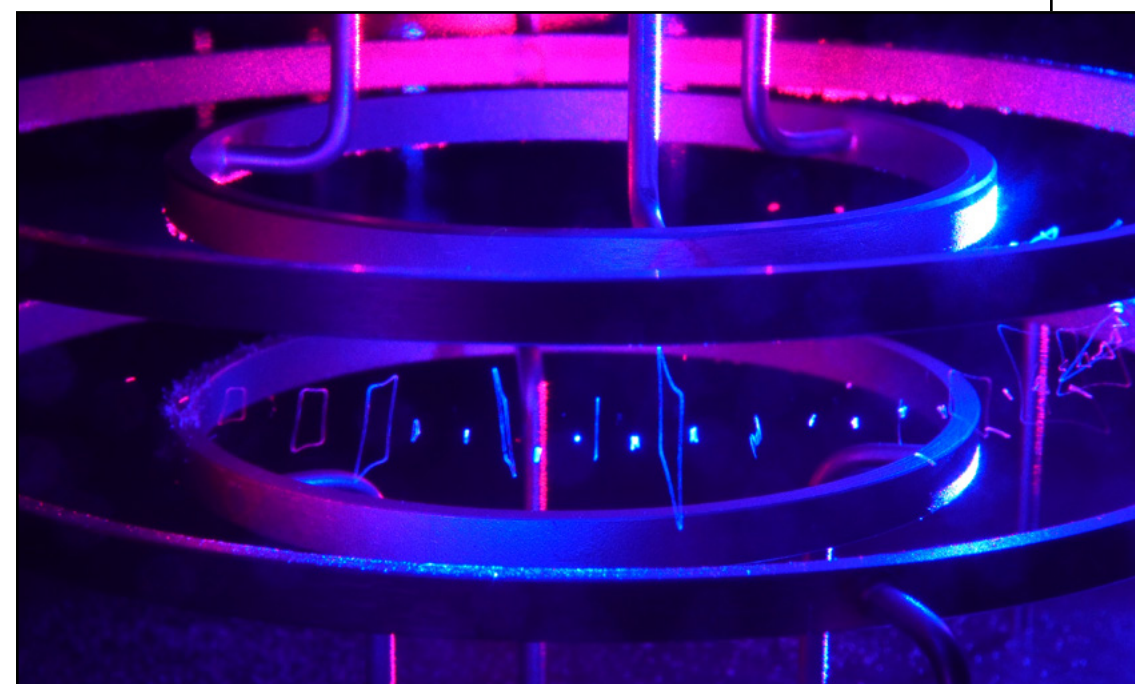
Vivono e lavorano a The Hague

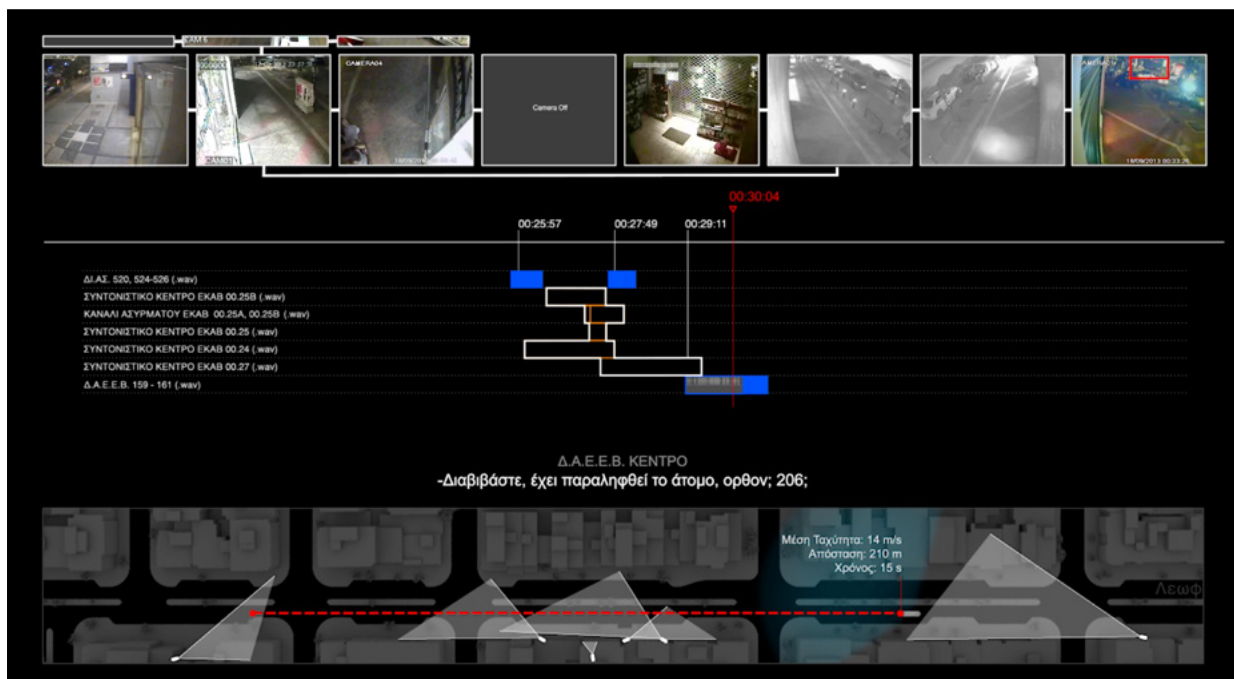
Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand creano ambienti di immersione sensoriale che fondono fisica, chimica e informatica con pratiche filosofiche distopiche.

Avendo respinto l'uso di supporti di registrazione, le loro opere d'arte esistono come fenomeni in continua trasformazione. Il duo ha collaborato con gruppi di ricerca pionieristici, tra cui LIGO (Laser Interferometer Gravitational Wave Observatory), RySQ (Rydberg Quantum Simulator) e EU Quantum Flagship. Hanno ricevuto il Witteveen+Bos Award, il Meru Art*Science Award, il Japan Media Arts Excellence Prize e cinque menzioni d'onore Ars Electronica.

Su Hilbert Hotel (2020), gli artisti scrivono: "Come può un hotel completamente occupato accogliere continuamente un flusso infinito di nuovi ospiti? L'Hilbert Hotel è una trappola ionica curvilinea che fa levitare elettricamente una miriade di ospiti microscopici. Queste microsfere di vetro cavo fluttuano lungo orbite sorprendentemente quadrate, tracciando i campi elettrici quadrupolari che le mantengono in volo".

EVELINA DOMNITCH AND DMITRY GELFAND, HILBERT HOTEL, 2020. INSTALLATION VIEW

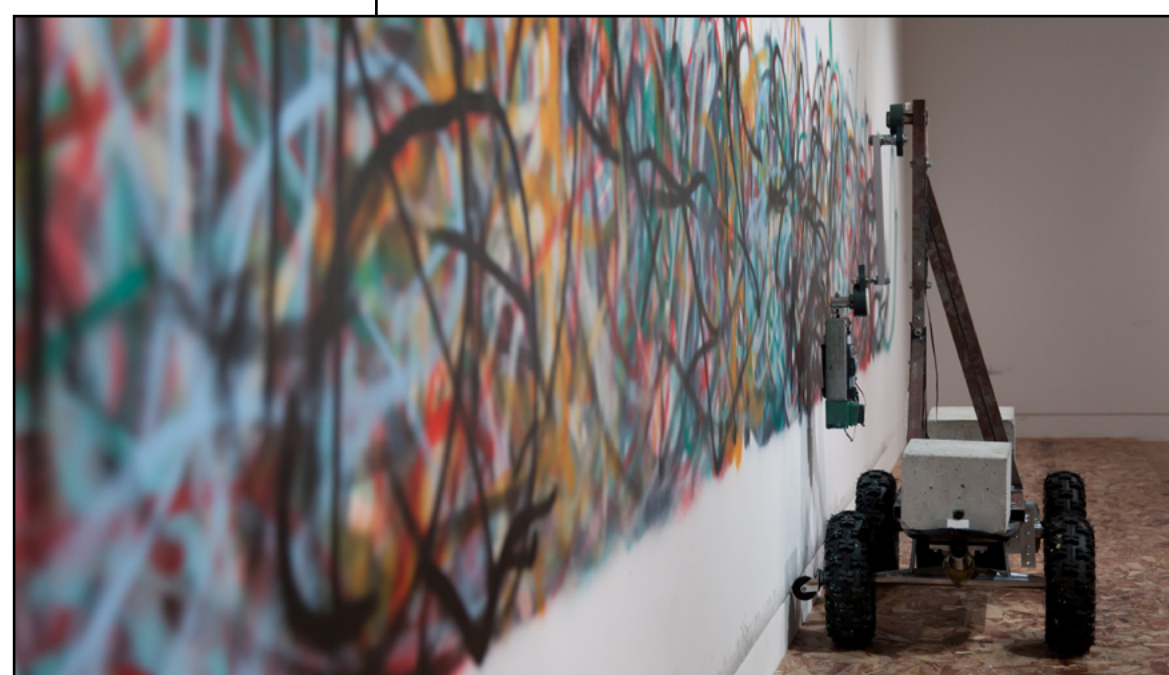


FORENSIC ARCHITECTURE, *THE MURDER OF PAVLOS FYSSAS*, 2018. FILM STILL

Forensic Architecture

Forensic Architecture è un gruppo di ricerca multidisciplinare con sede presso Goldsmiths, University of London, che utilizza la tecnologia per indagare su casi di violenza di stato e violazioni dei diritti umani in tutto il mondo. Intraprende indagini spaziali e mediatiche su casi di violazioni dei diritti umani, con e per conto di comunità colpite dalla violenza politica, organizzazioni per i diritti umani, pubblici ministeri internazionali e gruppi di giustizia ambientale. Il loro lavoro prevede spesso indagini open-source, costruzione di modelli digitali e fisici, animazioni 3D, ambienti di realtà virtuale e piattaforme cartografiche. Le loro opere sono state presentate in mostre internazionali di arte e architettura in tutto il mondo.

The Murder of Pavlos Fyssas (2018) documenta la ricerca di Forensic Architecture su un crimine politico che ha segnato la recente storia politica della Grecia. Poco dopo la mezzanotte del 18 settembre 2013, Pavlos Fyssas, un giovane rapper antifascista è stato assassinato nel suo quartiere di Keratsini, ad Atene. Forensic Architecture ha ricostruito gli eventi della notte partendo da materiale audio e video messo a disposizione dal tribunale. L'indagine video, e il rapporto di accompagnamento, sono stati presentati nell'aula del tribunale di Korydallos, ad Atene, dove si è svolto il "processo Golden Dawn".

SO KANNO & TAKAHIRO YAMAGUCHI, *SENSELESS DRAWING BOT*, 2011. INSTALLATION VIEW

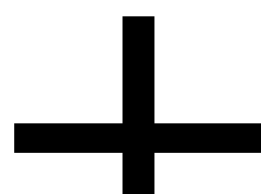
So Kanno

(1984, Giappone)

Vive e lavora a Berlino

Formatosi alla Musashino Art University, e all'Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) in Giappone, So Kanno ha sviluppato una pratica artistica che sfida, spesso con un tocco di ironia, alcuni aspetti legati alla tecnologia, come la relazione tra segnale e rumore, errore e glitch. Il suo lavoro è stato oggetto di molteplici mostre ed esposizioni tra cui il Japan Media Art Festival Sukagawa a Fukushima, l'Ars Electronica a Linz, la 4th Istanbul Design Biennial, il Grand Palais a Parigi, la Nemo International Biennial of Digital Arts a Parigi, Fondation Vasarely in Aix-en-Provence e allo YCAM di Yamaguchi. Ha ricevuto numerosi premi e menzioni speciali come Japan Media Art e Ars Electronica, tra gli altri. È anche docente presso la Zokei University Media Design e la Polytechnic University entrambe a Tokyo.

Senseless Drawing Bot (2011-in corso), realizzato in collaborazione con Takahiro Yamaguchi, è un robot che produce una forma di graffiti astratti e caotici attraverso un sistema a doppio pendolo. Mentre il robot si sposta da un lato all'altro del muro, il suo braccio tremante attiva una serie di pennellate ritmiche, ma imprevedibili. La tela presente in mostra è il risultato di una recente performance ed è corredata da un video che ne documenta le operazioni in diversi festival di media art.



Julia Koerner

(Salzburg, Austria)

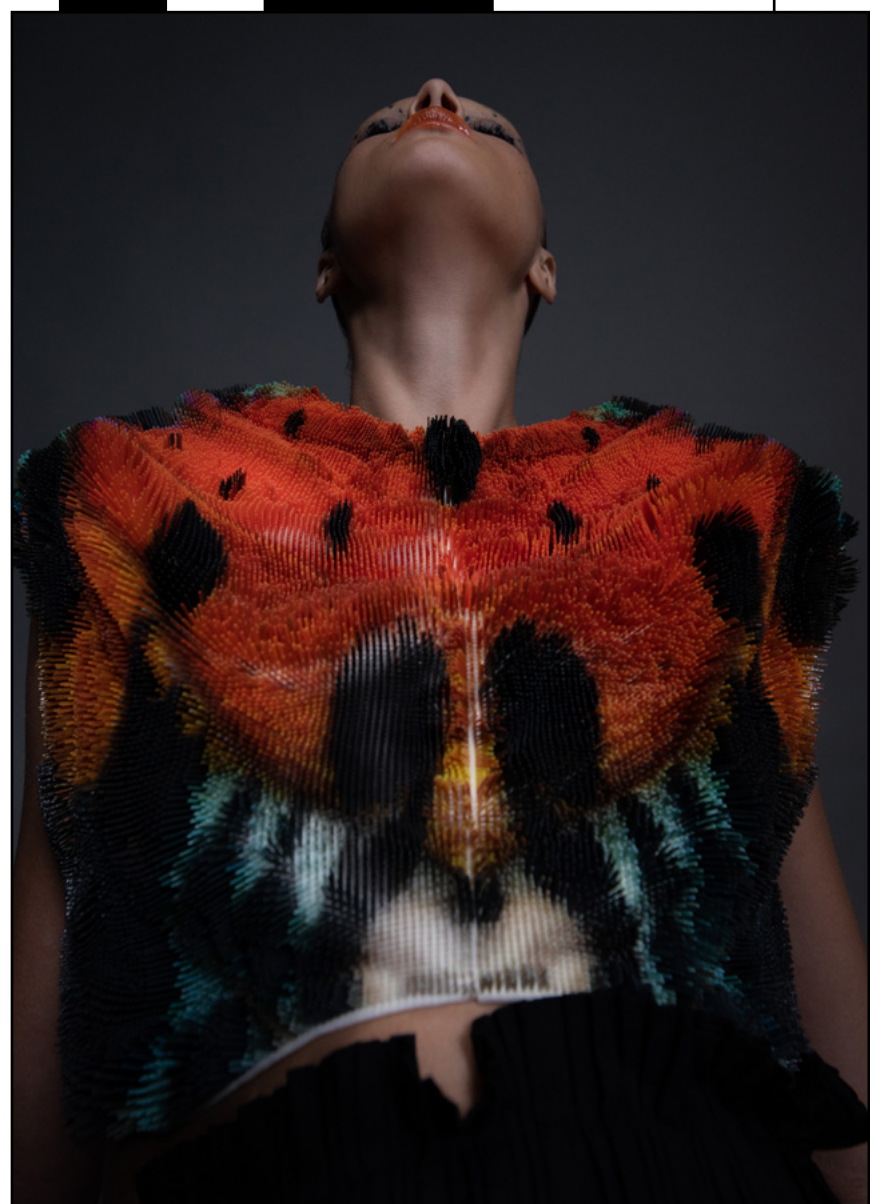
Vive e lavora tra Vienna e Los Angeles

Dopo un master in architettura all'Università di Arti Applicate di Vienna e all'Architectural Association di Londra, Julia Koerner ha iniziato a esplorare le convergenze tra architettura, design del prodotto e design della moda, ottenendo riconoscimenti a livello internazionale per l'innovazione nella stampa 3D.

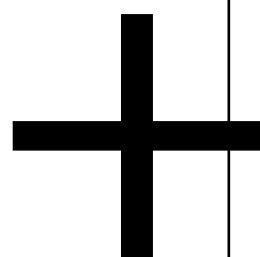
È la fondatrice di JK Design specializzata in design digitale. Alcune delle sue collaborazioni più recenti includono Haute Couture Houses per la settimana della moda di Parigi e costumi stampati in 3D per produzioni di Hollywood come Black Panther della Marvel in collaborazione con Ruth Carter, che ha vinto un Oscar per i migliori costumi. I musei e le istituzioni che hanno esposto il suo lavoro sono, tra gli altri, il Metropolitan Museum of Art di New York, l'Art Institute di Chicago, l'High Museum of Art di Atlanta, il Philadelphia Museum of Art, il Palais des Beaux Arts di Bruxelles, il Museum of Applied Arts MAK Vienna e Ars Electronica a Linz.

L'indagine progettuale di Julia Koerner si concentra sulla traduzione digitale di modelli naturali in algoritmi, lavorando con la modellazione 3D. Le ali multicolore dell'Urania del Madagascar vengono scansionate e stampate, senza alcun materiale di supporto, direttamente a colori su tessuto.

Il risultato è una creazione aliena che si esprime pienamente quando il pezzo è indossato. La giacca Setae fa parte di Digital Vogue, un progetto in corso sviluppato da Koerner in collaborazione con i partner tecnologici Stratasys, Profactor, Haratech e FAT a Linz.



JULIA KOERNER, SETAE JACKET FOR CHRO-MORPHO COLLECTION BY STRATASYS, 2019



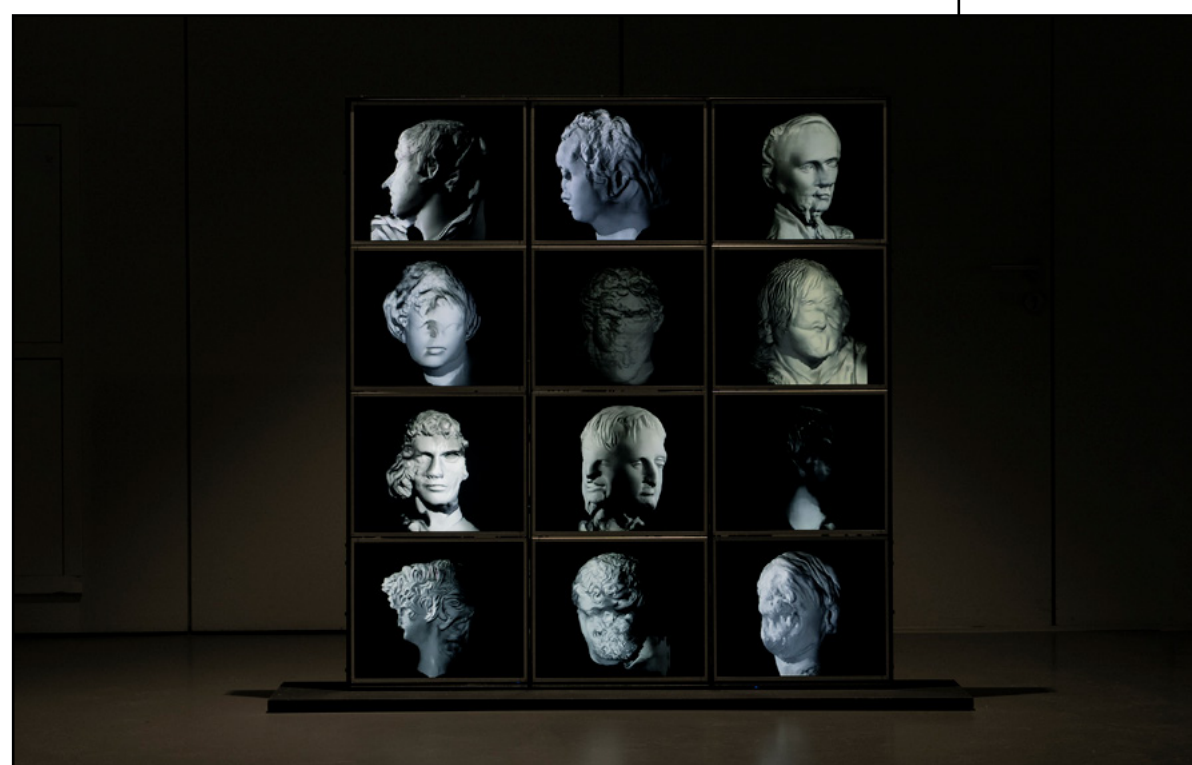
Egor Kraft

(1986, Saint-Petersburg, Russia)

Vive e lavora tra Vienna e Berlino

Egor Kraft lavora sui media con una pratica che coinvolge sistemi informativi artificiali e tecnologie computazionali spesso in combinazione con i media tradizionali. Si è formato presso la Gerlesborg School of Fine Art (Svezia), la Moscow Rodchenko Art School, l'Accademia di Belle Arti di Vienna, il Central Saint Martins College di Londra e "The New Normal" allo Strelka Institute di Mosca. Il suo lavoro è stato recentemente esposto ad Ars Electronica a Linz, allo ZKM I Center for Art and New Media a Karlsruhe, 5° Biennale Industriale degli Urali, 5° e 2° Biennale Internazionale di Arte Giovane di Mosca, Biennale WRO di Wrocław, IMPAKT Festival di Utrecht, Vienna Contemporary, Manifesta X, Nemo International Biennial of Digital Arts di Parigi, 1a Biennale di Kiev, tra gli altri.

La serie intitolata Content Aware Studies (2019) esamina le capacità artistiche, tecniche e filosofiche delle tecnologie di apprendimento automatico, sia come mezzo per l'indagine storica che per la produzione di conoscenza sintetica. In collaborazione con i data scientist dello Strelka Institute e dell'Università di Southampton, Egor Kraft ha utilizzato reti neurali artificiali per ricostruire frammenti perduti di sculture e fregi dell'antichità classica.



EGOR KRAFT, CONTENT AWARE STUDIES, 2018 – ONGOING. INSTALLATION VIEW

Kasia Molga*(Polonia)**Vive e lavora a Margate, Inghilterra*

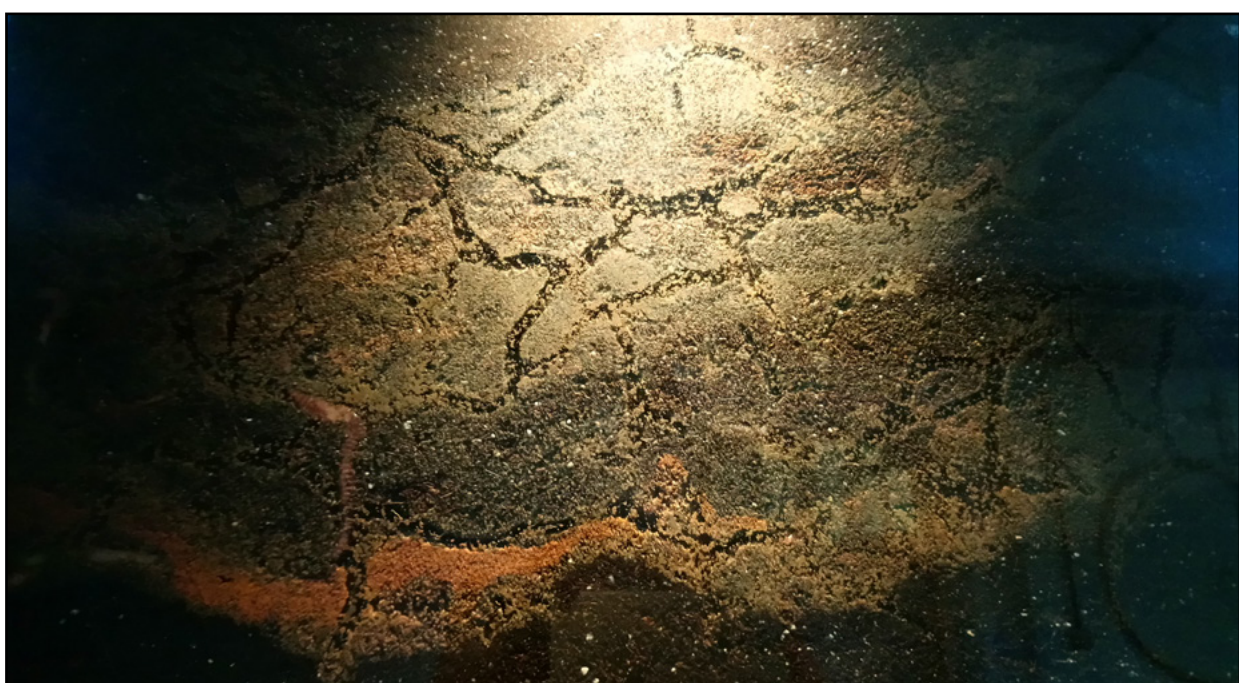
Kasia Molga lavora all'incrocio tra tecnologia, arte, scienza e ingegneria. Attraverso le sue installazioni, performance audiovisive o sculture multimediali, crea narrazioni su come le tecnologie emergenti influenzano la nostra comprensione dell'ambiente naturale. Ha esposto a livello internazionale, in particolare: Centre Pompidou a Parigi, Tate Modern a Londra, V&A Museum a Londra, Ars Electronica a Linz, TRANSNATURAL ad Amsterdam, Meta.Morf, ISEA a Istanbul, Translife Media Arts Triennial a Pechino, MIS a São Paulo, V2_ Institute for the Unstable Media a Rotterdam; e ha ricevuto premi internazionali come Wellcome Trust Award, Ars Electronica, Creative Industries, European N.I.C.E Award, RESHAPE e LES RESPIRATIONS.

Robin Rimbaud aka Scanner*(1964, Londra)**Vive e lavora a Londra*

Il lavoro di Scanner attraversa il terreno sperimentale tra suono e spazio, mettendo insieme una gamma di generi musicali incredibilmente diversificata. Dal 1991 è attivo nel campo della sound art e ha prodotto album come Mass Observation, Delivery e The Garden is Full of Metal, acclamati dalla critica in quanto opere innovative e ispiratrici nel panorama elettronico contemporaneo. Ad oggi ha lavorato a 65 produzioni teatrali, tra cui la commedia musicale di successo Kirikou & Karaba Narnia, Qualia per il London Royal Ballet e il primo balletto in realtà virtuale al mondo, Nightfall, per il Dutch National Ballet. I progetti più insoliti hanno incluso la progettazione del suono per la Philips Wake-Up Light, la riapertura dello Stedelijk Museum di Amsterdam e il nuovo sistema telefonico Cisco utilizzato in molti uffici in tutto il mondo. Ha collaborato con Bryan Ferry, Wayne McGregor, Mike Kelley, Torres, Michael Nyman, Steve McQueen, Laurie Anderson e Hussein Chalayan, tra molti altri.

By the Code of Soil: (de) Compositions, di Molga e Scanner, richiama l'instancabile attività di stratificazione del suolo, una visualizzazione dei processi di accumulazione in una colonna di plexiglass dotata di sensori. L'opera è un sistema in cui i lombrichi che vivono nel terreno modellano attivamente la struttura di quest'ultimo e producono un paesaggio sonoro sottoposto a continui cambiamenti. L'opera è il risultato della residenza intrapresa da Molga presso GROW Observatory, un progetto di ricerca che mira a monitorare l'ambiente a livello planetario.

KASIA MOLGA & SCANNER, BY THE CODE OF SOIL: (DE)COMPOSITIONS, 2018. INSTALLATION VIEW

**Iris Van Herpen***(1985, Wamel, Olanda)**Vive e lavora ad Amsterdam*

Iris van Herpen è una stilista olandese famosa a livello internazionale per l'utilizzo pionieristico della stampa 3D come tecnica di costruzione, oltre che come principio estetico. Fin dalla sua prima sfilata nel 2007, ha dato vita a nuove forme e metodi di espressione sartoriale combinando materiali e metodi di produzione di capi tradizionali e radicali in una visione unica e originale. Il suo lavoro è stato presentato in varie mostre, tra cui un'importante retrospettiva che ha girato gli Stati Uniti e il Canada dal 2015 al 2018. Le creazioni di Van Herpen sono state esposte al Victoria & Albert Museum di Londra, al Cooper Hewitt Museum di New York e al Palais de Tokyo di Parigi, tra gli altri.

Nella collezione Magnetic Motion (SS2015), Iris van Herpen esplora l'interazione tra forze naturali e tecnologie digitali. L'ispirazione è nata da una visita al Large Hadron Collider del CERN, il cui campo magnetico supera di ventimila volte quello della Terra. L'architetto canadese Philip Beesley e l'artista olandese Jolan van der Wiel, hanno collaborato entrambi al progetto, premiato con lo STARTS Prize 2016 nella categoria Ricerca Artistica.

101



IRIS VAN HERPEN, MAGNETIC MOTION COUTURE COLLECTION, 2015



ETSUKO YAKUSHIMARU, I'M HUMANITY, 2016. INSTALLATION VIEW



Etsuko Yakushimaru

(1987, Tokyo)

Vive e lavora in Giappone

Etsuko Yakushimaru è una cantante, produttrice, compositrice e artista visiva giapponese. È ampiamente attiva sia nell'industria pop che nel campo della musica sperimentale, come solista o con la sua band, Sōtaisei Riron. Il suo approccio è caratterizzato dall'interdisciplinarietà: nei suoi progetti ha utilizzato dati biologici, biotecnologie e robot generatori di canzoni guidati dall'intelligenza artificiale. Ha lavorato a numerosi progetti collaborativi con artisti famosi come Ryuichi Sakamoto, Jeff Mills, Matthew Herbert, my bloody valentine, Christian Fennesz, Thurston Moore, Cornelius e Arto Lindsay. Il suo lavoro è stato presentato in prestigiosi eventi artistici in tutto il mondo. Tra questi: il Mori Art Museum, il Toyota Municipal Museum of Art, lo Yamaguchi Center for Arts and Media, l'Ars Electronica Festival, il Bozar Electronic Arts Festival, il 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, il National Museum of Nature and Science, Tokyo.

I'm Humanity (2018) è la prima canzone nella storia a essere pubblicata come microrganismo geneticamente modificato. La musica è stata convertita in codice genetico per creare una lunga sequenza di DNA, composta artificialmente e incorporata nei cromosomi del microrganismo, noto per la sua capacità di auto-replicarsi continuamente. Anche se l'umanità si dovesse estinguere quindi, questo organismo vivrebbe trasmettendo la musica attraverso il suo codice genetico.

About S+T+ARTS

S+T+ARTS è un'iniziativa della Commissione Europea nell'ambito del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020. È stato lanciato nel 2015, a seguito dei risultati di precedenti attività finanziate dalla Commissione Europea come ICT&Art 2012, FET-ART, ICT ART CONNECT 2013, e ICT ART CONNECT Study, i cui risultati hanno dimostrato l'emergere in tutto il mondo di comunità che producono collaborazioni ibride tra scienza, tecnologia e arte.

S+T+ARTS Prize premia i risultati più pionieristici nel campo della co-creatività e dell'innovazione all'incrocio tra scienza, tecnologia e arti:

- Grand Prize, Artistic Exploration Awarded per l'esplorazione artistica e le opere d'arte in cui l'appropriazione da parte delle arti ha un forte potenziale per influenzare o alterare l'uso, la distribuzione o la percezione della tecnologia.

- Grand Prize, Innovative Collaboration Awarded per la collaborazione tra industria (o la tecnologia) e arte che apre nuove strade all'innovazione.

Il programma **S+T+ARTS Vertigo** mira a sostenere e finanziare residenze che apportano contributi artistici originali a progetti basati sulla tecnologia. Durante ogni Residency, un Partner Tecnologico collabora con un* artista, portando alla creazione di un'opera d'arte e allo sviluppo degli aspetti più innovativi della ricerca tecnologica. Una borsa di studio viene assegnata all'artista di ciascuna residenza come contributo al suo coinvolgimento nel programma, ma può anche essere supportato da uno sponsor.

S+T+ARTS Lighthouse Pilots sono progetti a sostegno della ricerca di soluzioni tecnologiche radicalmente innovative per le principali sfide dell'industria e della società, in stretta collaborazione con gli artisti.

Re-FREAM sostiene la co-creazione da parte di scienziati e artisti in ambienti urbani offrendo servizi di facilitazione, accesso a know-how e tecnologie, nonché tutoraggio. Il progetto vuole anche dare vita a una piattaforma di innovazione aperta e sostenibile rendendo disponibili tecnologie, modelli, concetti e approcci per un ulteriore sviluppo della moda del futuro.

L'obiettivo centrale di **MindSpaces** invece, è sviluppare strumenti e soluzioni per spazi adattivi e inclusivi che rispondano dinamicamente alle esigenze emotive, estetiche e sociali degli utenti finali.

Per portare questo evento in Italia, S+T+ARTS ha sviluppato una **partnership con Kilowatt**, una realtà composta da diverse anime che operano nei settori dell'innovazione sociale, della cultura e dell'arte, della comunicazione e della rigenerazione urbana e **Serra Madre**, un centro di produzione artistica ideato e curato da Kilowatt in cui dialogheranno arte, ricerca e imprese per contribuire a risolvere una delle principali sfide di questa generazione: il cambiamento climatico e lo sfruttamento delle risorse naturali. A tal fine Kilowatt sta riqualificando un nuovo spazio espositivo, di produzione e formazione di 600 mq interni + 3000 metri quadri all'aperto.

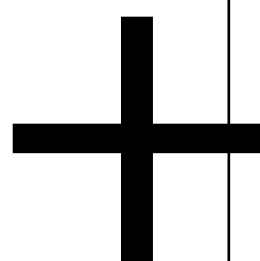
Serra Madre sarà la casa di quegli artisti che si fanno catalizzatori del cambiamento, osservatori critici del pre-

sente, partecipanti attivi nel lavoro di costruire nuovi immaginari che ci sappiano condurre verso futuri sostenibili.

Serra Madre fa parte di un più ampio intervento che rigenera la vision de [Le Serre dei Giardini Margherita](#) di Bologna, un centro culturale già attivo da sei anni e attraversato ogni anno da più di 120.000 persone, ma anche luogo di formazione e innovazione per decine di aziende e start-up, e risponde non solo ai bisogni ma anche ai desideri dei pubblici di riferimento delle Serre dei Giardini, attraverso uno spazio eventi, un asilo, uno spazio formativo, un concept store, un biolago e un giardino acquaponico.

Il progetto è una delle produzioni di Serra Madre.

[kilowatt.bo.it](#) / [leserredeigiardini.it](#)



Hilbert Hotel
**Evelina Domnitch
and Dmitry Gelfand**

ENTRANCE

Magnetic Motion
Iris Van Herpen

Content Aware Studies
Egor Kraft

Drawing by Senseless Drawing Bot
So Kanno & Takahiro Yamaguchi

*Putting the Pieces
Back Together Again*
Ralf Baecker

*By the Code of Soil:
(de)Compositions*
Kasia Molga & Scanner

Melting Memories
Refik Anadol

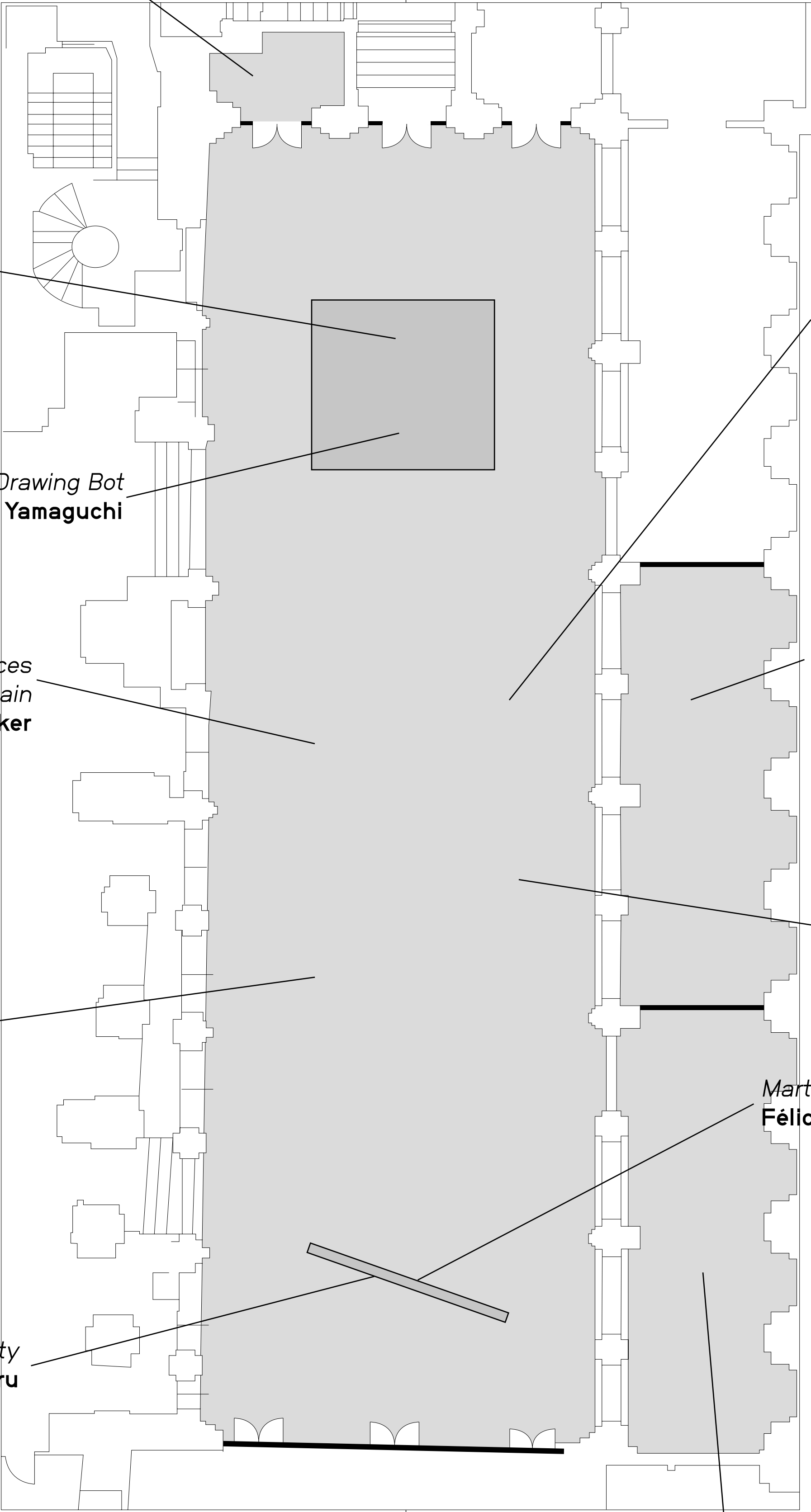
Digital Vogue
Julia Koerner

Martian Sun Series
Félicie d'Estienne d'Orves

The Murder of Pavlos Fyssas
Forensic Architecture

I'm Humanity
Etsuko Yakushimaru

EXIT



Lista delle opere in mostra

Refik Anadol

+ *Melting Memories*, 2018 + *Melting Memories: Artistic Computation Workflow*, 2018.
Video HD, suono, dimensione variabile

Ralf Baecker

+ *Putting the Pieces Back Together Again*, 2018. Profili in alluminio nero, 1250 motori passo passo, pannelli personalizzati (40x40cm), motor drivers, vetro acrilico, ethernet hub, raspberry pi, componenti elettronici, 50 x 200 x 220 cm

Félicie d'Estienne d'Orves

+ *Martial Sun: Sol 24h39min 35s, Endeavour Crater (Opportunity, 2004)*, 2019 + *Martial Sun: Sol 24h39min 35s, Chryse Planitia (Viking1, 1976)*, 2019 + *Martial Sun: Sol 24h39min 35s, Gusev Crater (Spirit, 2004-2010)*, 2019.
Bassorilievo in gesso e acciaio, LED motorizzato, componenti elettronici, 115 x 75 cm

Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand

+ *Hilbert Hotel*, 2020. Microsfere di vetro, elettrodi, cilindro di vetro, laser, ø 26 x 30 cm

Forensic Architecture

+ *The Murder of Pavlos Fyssas*, 2018. HD Video, color, sound, 38 min

So Kanno e Takahiro Yamaguchi

+ *Drawing by Senseless Drawing Bot*, 2022. Bombolette spray su tela, 150 x 700 cm
+ *Senseless Drawing Bot Documentazione Video*, 2012, 2' 26"

Egor Kraft

+ *CAS_05 Julia Mamea*, 2019. Marmo beige, poliammide, algoritmi machine learning, 33 x 19 x 19 cm + *CAS_12 Caryatid Portrait*, 2019. Marmo beige, poliammide, algoritmi machine learnings, 21 x 17 x 25,5 cm + *CAS_13 Augmented Hercules*, 2019. Marmo beige, poliammide, algoritmi machine learning, 23 x 28 x 29 cm + *Deep Portrait*, 2019. Installazione video a 12 canali, 90 x 72,5 cm

Julia Koerner

+ *SETAE JACKET*, 2019. Render digitali + *SETAE JACKET*, 2019. Stampato in 3D da Stratasys Ltd. for the Chro-Morpho Collection Prototype. Tecnologia Polyjet su tessuto, 25 x 40 cm + *DIGITAL VOGUE - Between Synthetic and Organic Processes*, 2020. Stampato in 3D da Stratasys Ltd. for Re-Fream Prototypes. Tecnologia Polyjet su tessuto, 12 campioni, 10 x 10 cm + *Documentazione: Urania del Madagascar*, iPad pro

Kasia Molga e Robin Rimbaud aka Scanner

+ *By the Code of Soil: (de)Compositions*, 2019. Contenitore trasparente acrilico e legno, vari tipi di terra e sabbia, componenti elettronici personalizzati, scheda audio, altoparlanti e vermi, 50 x 50 x 185 cm

Iris van Herpen in collaborazione con Jolan van der Wiel

+ *Magnetic Motion Moon Dress*, 2015. Fibre tessili, acrilico

Iris van Herpen in collaboration with Jolan van der Wiel

+ *Magnetic Motion Shoes*, 2015. Fibre tessili, acrilico

Etsuko Yakushimaru

+ *I'm Humanity*, 2016. 5 CD, testo stampato, video clip

ALL WORKS COURTESY THE ARTISTS



Public Program

4 maggio ore 16, Piazza Coperta, Biblioteca Salaborsa
Opening Conference e Vernissage

11 maggio ore 17, Aula Magna, Dipartimento di Fisica e Astronomia, Università di Bologna
Dopolavoro quantistico

21 maggio ore 17, Serra Sonora, Serre dei Giardini Margherita
Meta à Porter: speculazioni sui futuri della moda

27 maggio ore 18:30, Serra Madre, Serre dei Giardini Margherita. Una nuova frontiera della soggettività

28 maggio ore 19, Serra Madre, Serre dei Giardini Margherita. L'arte attraverso lo specchio: ruoli, esperienze ed apprendimenti su come l'arte possa farci perdere come unico modo per ritrovarci.

Colophon

Questa brochure digitale è stata realizzata per documentare la mostra **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS** che si terrà in Auditorium Biagi, Biblioteca Salaborsa, Bologna dal 5 al 29 maggio 2022. Questo progetto è organizzato da **S+T+ARTS** e curato da **Manuel Cirauqui** in collaborazione con **Silvana Fiorese**.

Progetto grafico di **Álvaro Cánovas, Júlia Merino e Alexandre Viladrich** x **EINA IDEA**. Il design originale del carattere è stato realizzato dopo la frammentazione, la scomposizione e la ridistribuzione speculativa della grafica operante nel sito web **starts.eu**. Questo sviluppo tipografico replica aspetti del concetto centrale della mostra - imminenza, incompletezza, sperimentazione, accumulazione, slancio - intesi anche come elementi costitutivi dello spirito di ricerca perpetua e di crosspollination promossi da **S+T+ARTS**.

NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS

7 YEARS OF S+T+ARTS

MAY 5-29

AUDITORIUM BIAGI,
BIBLIOTECA SALABORSA,
BOLOGNA

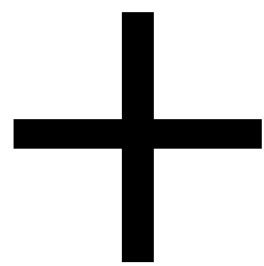
From 5 through 29 May, 2022, the traveling exhibition NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS will present a selection of important artworks from thirteen artists, thus surveying seven years of S+T+ARTS: an initiative of the European Commission to foster collaborations between art, science, and technology since 2015.

Seeking integration of artistic practices with research and innovation, S+T+ARTS operates through open calls, residencies, collaboration projects, and awards. Through all its endeavours, S+T+ARTS strongly promotes transnational dialogue, diversity, and environmental awareness as core values in a time of geopolitical unrest and critical climate change.

NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS aims to emphasize the vital role that collaboration in scientific, technological, and artistic domains can play in furthering contemporary investigation and integrative forms of cutting-edge artistic creation. The show will feature a selection of artworks, objects, and documents highlighting the manifold scope of **S+T+ARTS** actors, activities, and collaboration networks. While many works in the show originate in **S+T+ARTS** programs such as **Residencies**, **Lighthouse Pilots**, **Re-FREAM**, and **MindSpaces**, others account for the vitality and global scope of **S+T+ARTS'** annual **Prizes**.

Transcending punctual interaction, shared languages of experimentation emerge in common research environments. Every work in the show is a fragment of a newly organized system, a piece of a world-like sphere not fully formed or complete or fully real, but steadily emerging. By way of their visionary capacity and structural insight, these works place the viewer on the verge of reality and demonstrate the elasticity of limits. If the new is shaped by research and informed by experimentation, the selected projects readily approach what is or could be about to happen. They posit thresholds—unexpected expressions of what is to come. As capsules of an unfinished, truncated, propositional tomorrow, these works are an almost-here. In the form of robotic sculptures, 3D prints, bas-reliefs, digital animations, film, light, and machine work, they make potentiality manifest and claim the conceptual space of what may be close to happening.

NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS thus explores phenomena of reciprocal influence and cross-pollination between technology, science, and the arts, all at work in each of the selected projects, to open up new modalities for innovation and creation in the foundational spirit of **S+T+ARTS**.



Several thematic blocks structure the curatorial development of **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS**, each of them functioning like a specific module that conceptually overlaps with the others and affords a multiplicity of readings for the whole.

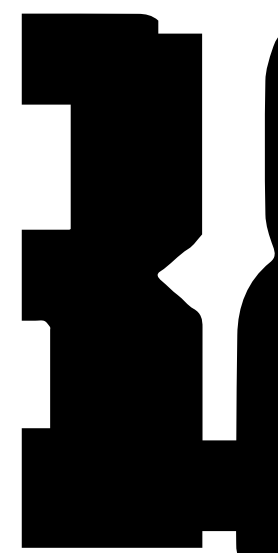
Through the notion of *statuary*, as a crucial concept beyond Europe art history with many resonances beyond, **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS** confronts classicism as it reappears, mutates, decomposes, and re-emerges in research-based art and collaborations with advanced technology today. The forms of statuary are not necessarily anthropomorphic or figurative, even though they may surround, expand, or replace the volume of generic human bodies. Rather, these forms seem to be the result of certain attitudes of material—uses of the pedestal, mutations of the torso, mannequin-like arrangements, abstract robotic dances, colourful synthetic protrusions. Since Antiquity, statues emblemize body qualities and highlight the dialectics between artifacts and living beings, representation, and flesh. **So Kanno's** *Senseless Drawing Bot*, **Egor Kraft's** *Content Aware Studies*, **Iris van Herpen's** *Magnetic Motion* couture collection, **Julia Koerner's** *Digital Vogue* research pushing toward an artificial fur or butterfly wing velvet... These works invite us to think at the intersection

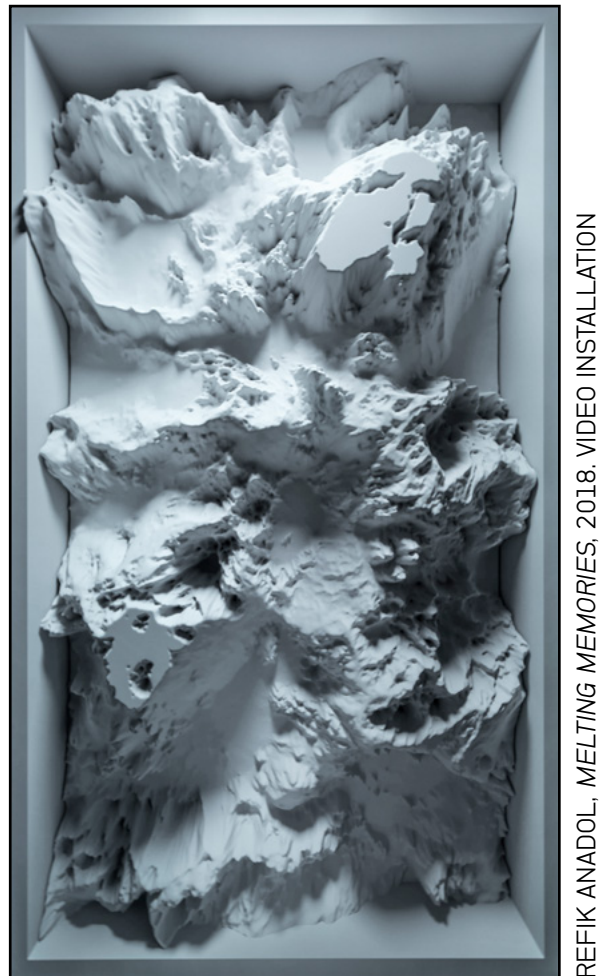
of historical time and multi-faceted, post-human thingness. They project new encodings of social memory, monumentality, corporeality, agency, and myth.

Unexpected tensions between time, timelessness, technology, and bare construction also appear in radically abstract kinetic devices such as **Ralf Baecker's** *Putting the Pieces Back Together Again*, **Evelina Domnich and Dimity Gelfand's** *Hilbert Hotel*, **Refik Anadol's** *Melting Memories*, and **Félicie d'Estienne d'Orves's** *Martian Sun Series*. In their four-dimensionality, these art works describe the apparently rhythmic patterns that structure autonomous worlds we encounter in fragments. There is a ticking, sliding, cyclical otherness in each of these art works, where the machine is a landscape and the landscape a machine. Also, at work in these worlds in progress is the merging of micro and macro scales. Like probes of exploded geographies, they inevitably make us think of enigmatic snow globes. In *By the Code of Soil: (de)Compositions*, by **Kasia Molga & Scanner**, and *I'm Humanity* by **Etsuko Yakushimaru**, the living appears as a generative element in the artwork that permeates the world beyond. Not coincidentally, sound is a key aspect of both these projects—as a haunting manifestation of life's substrate as well as a translation of the world into genetic code. Meanwhile, sound fragments emerge in **Forensic Architecture's** *The Murder of Pavlos Fyssas* to reveal the disturbing evidence of a political crime in contemporary Greece, the birthplace of classicism and the political laboratory of European post-rescue culture. Again, issues of monumentality, historicity, data landscape, re-emerge in the world-in-progress of concealed facts.

Each of these connected levels addresses a facet of the **S+T+ARTS** collaborative ecosystem without exhausting it. Modularity will allow a number of potential iterations, additions, and variations of the exhibition farther on, while central issues already appear in the project's iteration at **Auditorium Biagi** in Bologna. Additional sections are likely to emerge in future iterations of this curatorial endeavour, in order to shed light on other aspects of **S+T+ARTS** as a collaborative ecosystem.

Manuel Cirauqui, Curator





REFIK ANADOL, MELTING MEMORIES, 2018. VIDEO INSTALLATION

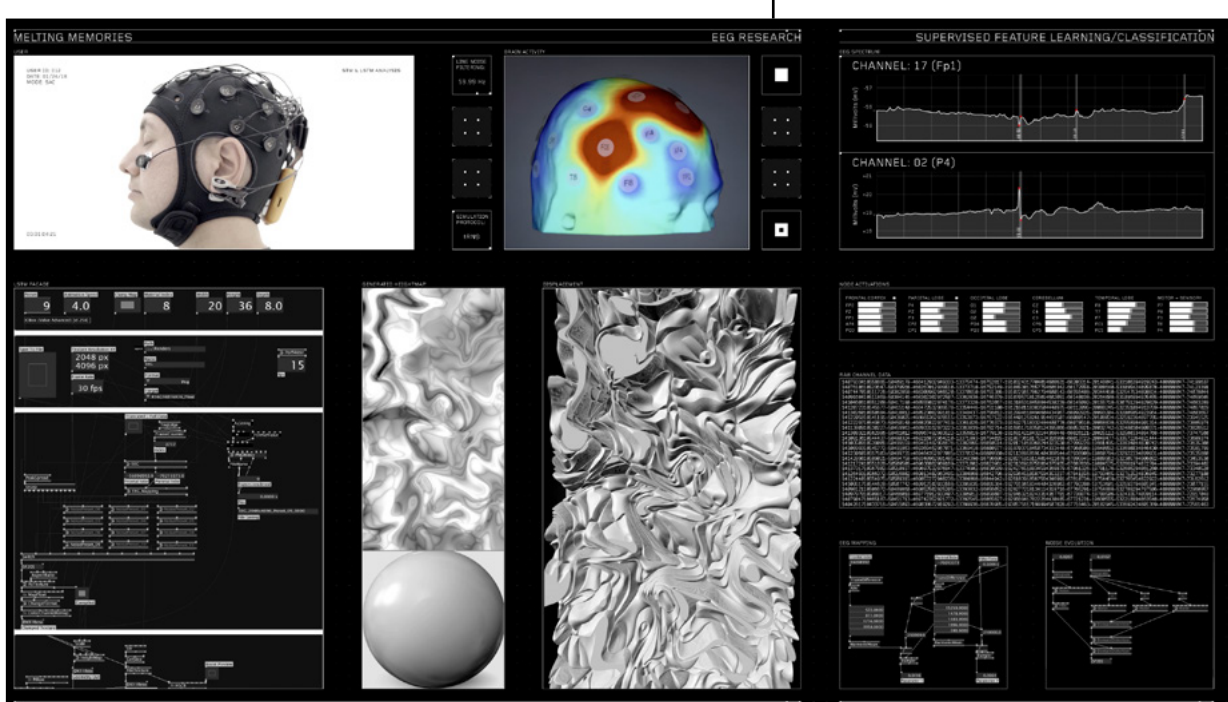
Refik Anadol

b. 1985 Istanbul, Turkey

Lives and works in Los Angeles

The media artist and director, Refik Anadol is recognized worldwide among the most important practitioners working with machine intelligence and parametric data sculpture today. He is the recipient of a number of awards, including Microsoft Research's Best Vision Award, German Design Award, UCLA Art+Architecture Moss Award, University of California Institute for Research in the Arts Award, SEG D Global Design Awards and Google's Art and Machine Intelligence Artist Residency Award. His site-specific audio/visual performances have been presented at Walt Disney Concert Hall, Hammer Museum, International Digital Arts Biennial Montreal, ZKM I Center for Art and New Media in Karlsruhe, Ars Electronica Festival in Linz, l'Usine in Genève, among many others.

Melting Memories is the title of a series of artworks realized by Refik Anadol in collaboration with the Neuroscape Laboratory at the University of California, a neuroscience center specialized in applying cutting-edge technology to study and improve brain functions. Data are collected through electroencephalography (EEG), and processed by the artist with custom made algorithms to create a visual rendition of the brain activities over time. *Melting Memories* intends to pose questions about the materiality of memories, and cognitive decay.



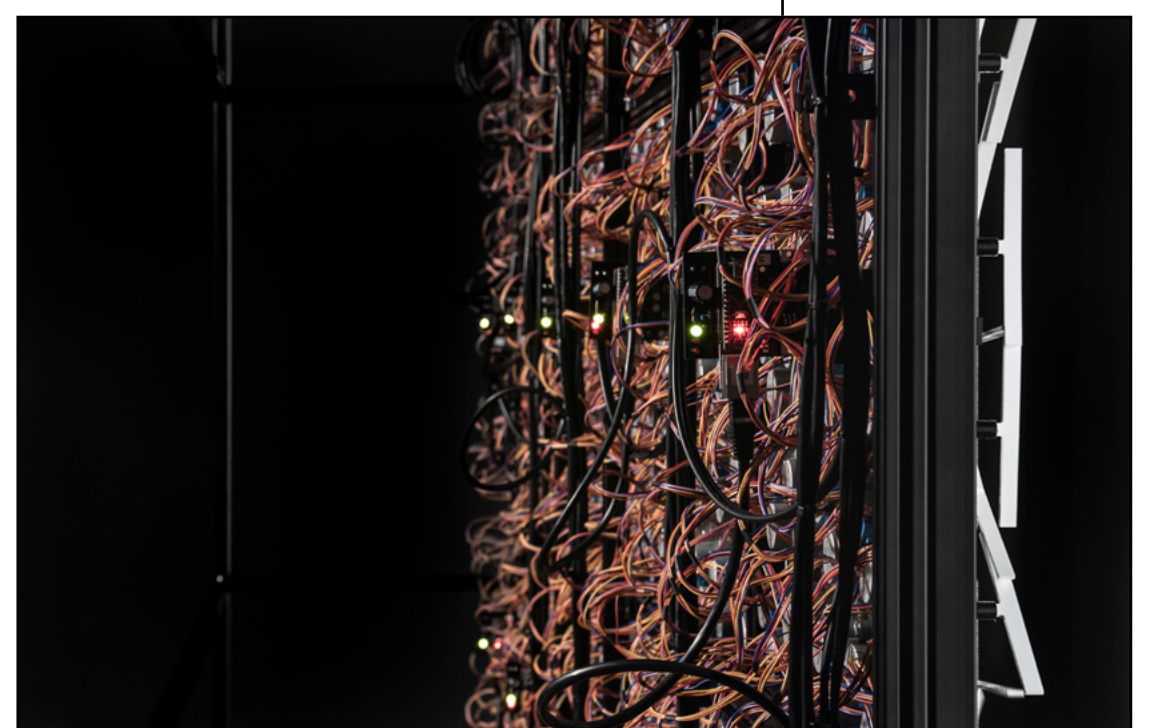
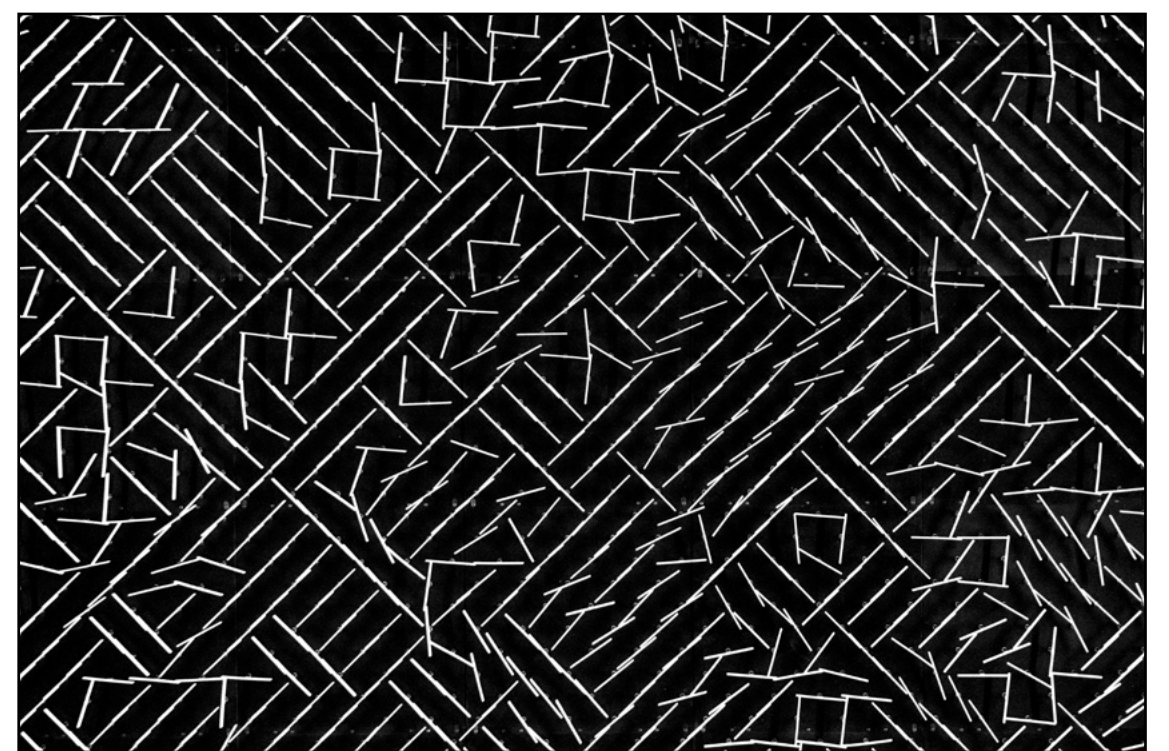
Ralf Baecker

b. 1977 Düsseldorf, Germany

Lives and works in Berlin

Ralf Baecker studied Computer Science and Media Art at the Academy of Media Arts Cologne. Since 2016 he teaches at the University of the Arts Bremen as Professor of Experimental Design of New Technologies in the Digital Media program. In his work he explores fundamental mechanisms of action and the effects of new media and technologies. He has been awarded multiple prizes and grants, including an honorary mention at the Ars Electronica in 2012 and 2014, and second prize at the VIDA 14.0 Art & Artificial Life Award. His work has been presented in international festivals and exhibitions, such as the International Triennial of New Media Art in Beijing, Künstlerhaus Wien, ZKM I Center for Art and New Media in Karlsruhe, Martin-Gropius-Bau in Berlin, WINZAVOD Center for Contemporary Art in Moscow, Laboral Centro de Arte in Gijón, and Malmö Konsthall.

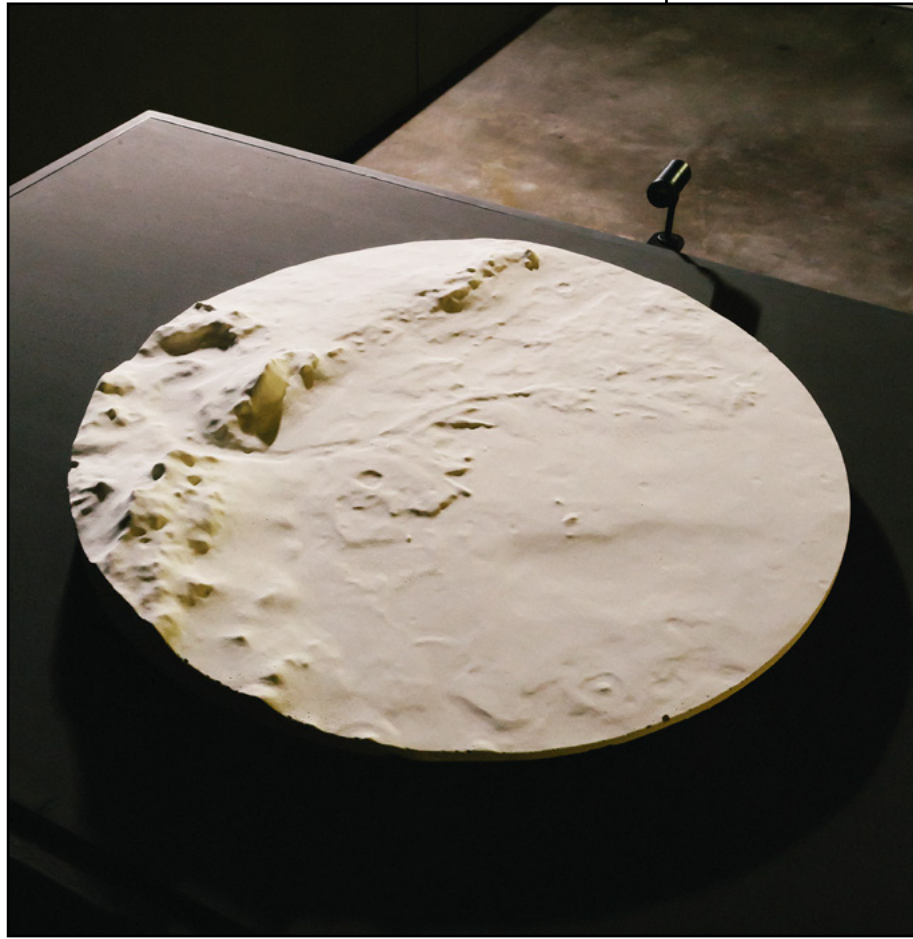
Putting the Pieces Back Together Again (2018) is a complex system displaying a self-organizing and emergent behavior. A multiplicity of electro-mechanical actors, operating on a binary clockwise/counterclockwise direction, are let to form spontaneous patterns as they incessantly react to each other's rotation. Thus their collective interaction enables the entire kinetic-sculptural device to act as an epistemological instrument, thanks to which dynamics of non-hierarchical and collective organization can be observed, contemplated, endlessly.



RALF BAECKER, PUTTING THE PIECES BACK TOGETHER AGAIN, 2018. INSTALLATION VIEW



FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES, MARTIAN SUN SERIES, SOL 24H39MIN, 2019, PLASTER LOW-RELIEF, MOTORIZED LED



Félicie d'Estienne d'Orves

*b. 1979 Athens, Greece
Lives and works in Paris*

Félicie d'Estienne d'Orves is interested in the optical and acoustic sciences, as well as in astrophysics and the sciences of perception and cognition. Her immersive installations use a phenomenological approach to reality, they underscore the perception of time as a continuum. She works regularly with astrophysicists and planetary scientists, especially Fabio Acero at the AIM laboratory (CEA/Saclay), who specializes in supernova and high energies. Her work has been shown at the Centre Pompidou, the Nuit Blanche in Paris, the Sonic Acts in Amsterdam, the Watermans Arts Center in London, the Elektra Festival - BIAN in Montreal, the Maison des Arts of Créteil, the Nemo International Biennial of Digital Arts in Paris, the OCAT in Shanghai, the ICAS in Dresden, and the Aram Art Museum in Goyang.

Martian Sun Series (2019) is an invitation to contemplate an extraterrestrial horizon, a distant landscape, located thousands of millions of kilometers away. The research is part of a wider investigation conducted by the artist at LMD Laboratoire de Météorologie Dynamique (CNRS) in Paris. Depicting the topography of major sites on the planet Mars, the motorized light reproduces light intensity and the height of the sun on the horizon in real time at each of the sites based on prediction from the LMD Mars Climate Database Project.



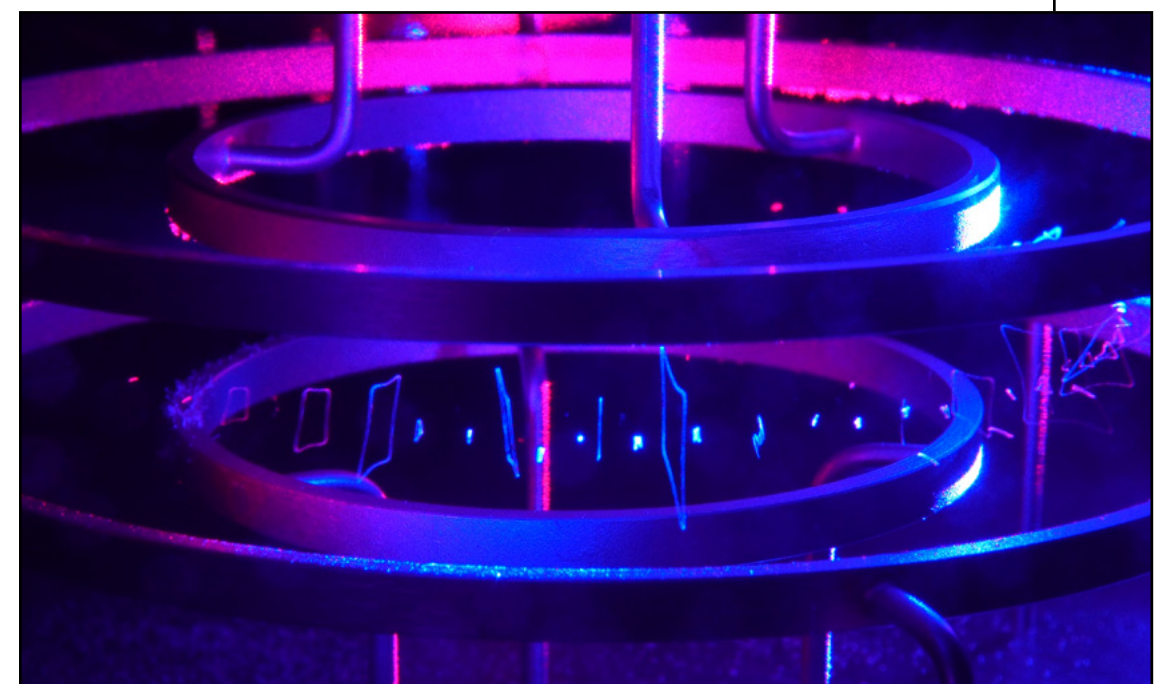
Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand

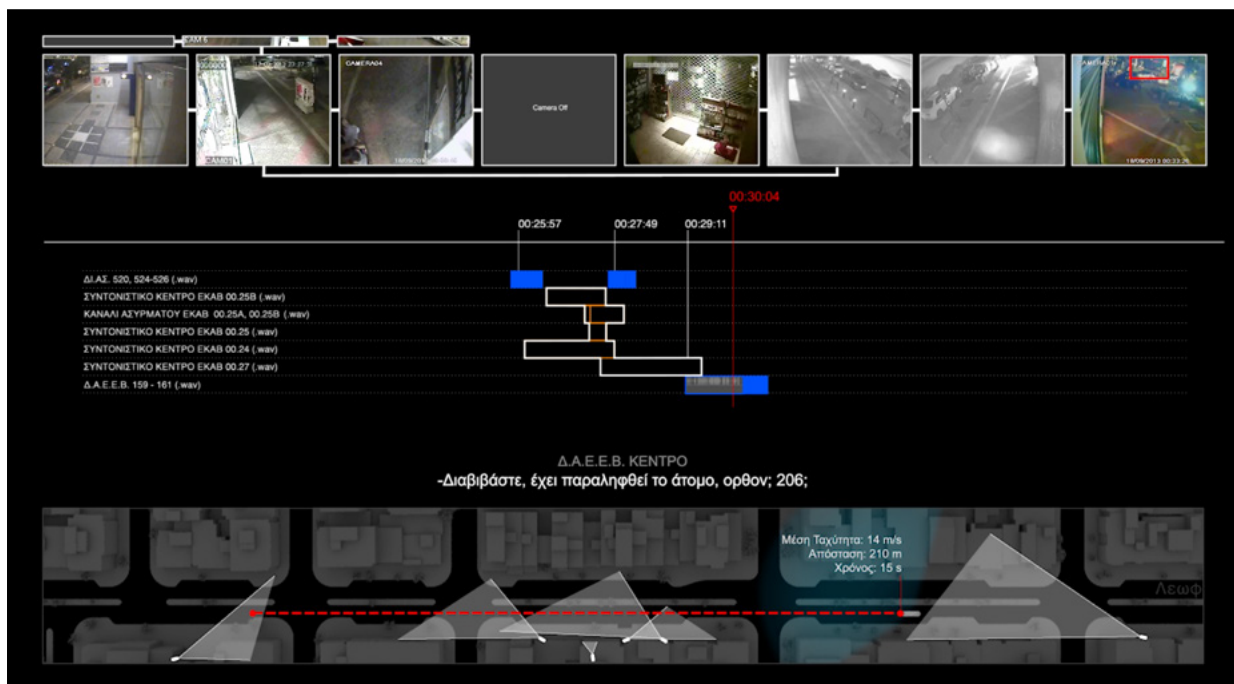
*b. 1972, Minsk, Belarus +
b. 1974, St. Petersburg, Russia
Live and work in The Hague*

Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand create sensory immersion environments that merge physics, chemistry and computer science with uncanny philosophical practices. Having dismissed the use of recording and fixative media, their artworks exist as ever-transforming phenomena offered for observation. The duo's practice has emerged through unorthodox collaborations with pioneering research groups, including LIGO (Laser Interferometer Gravitational Wave Observatory), RySQ (Rydberg Quantum Simulator) and the EU Quantum Flagship. They are recipients of the Witteveen+Bos Award, Meru Art*Science Award, Japan Media Arts Excellence Prize, and five Ars Electronica Honorary Mentions.

About the Hilbert Hotel (2020), the artists write: "How can a fully occupied hotel of infinite scale continuously accommodate an infinite influx of new guests? David Hilbert was among a contingent of mathematicians, stretching back to Zeno, who pondered such questions of infinitesimal spatial granularity. *Hilbert Hotel* is a curvilinear ion trap that electrically levitates its myriad microscopic guests. These hollow glass microspheres float along startlingly square-shaped orbits, tracing the quadrupolar electric fields that keep them airborne."

EVELINA DOMNITCH AND DMITRY GELFAND, HILBERT HOTEL, 2020. INSTALLATION VIEW

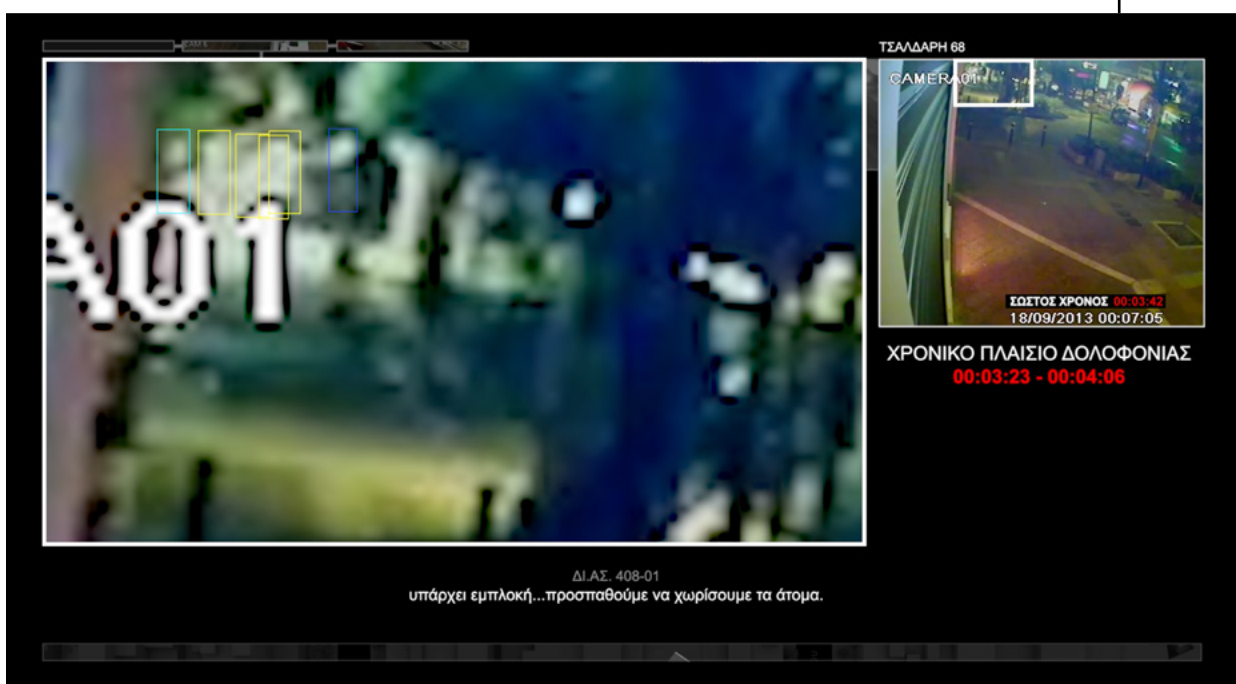
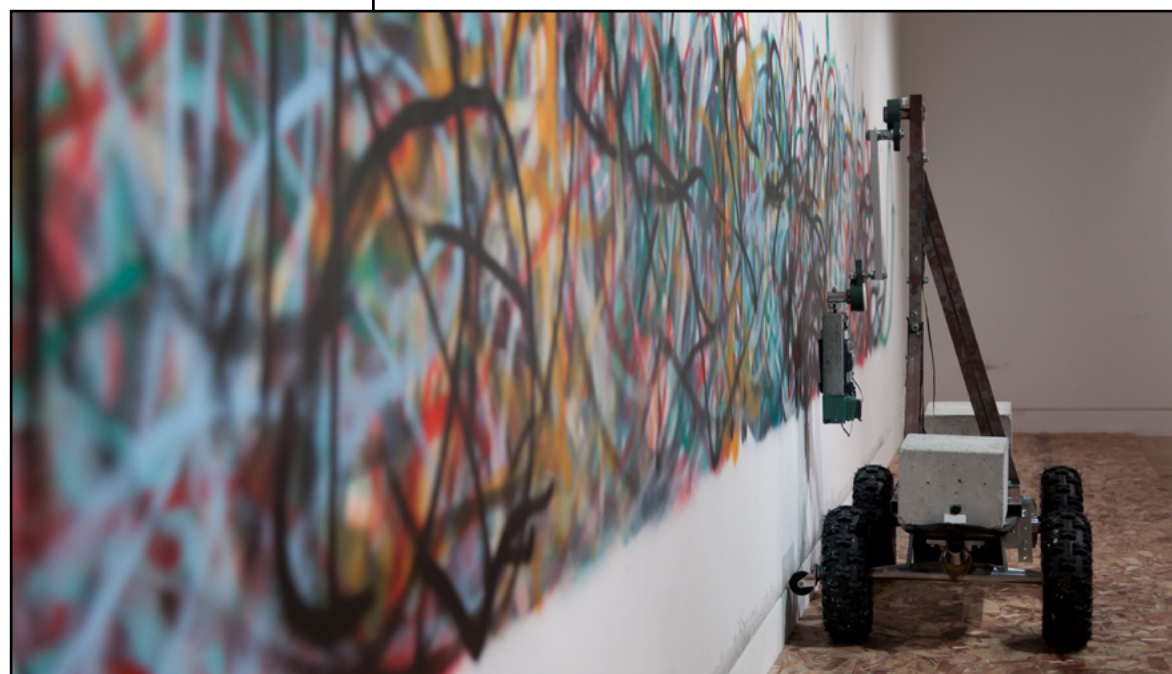


FORENSIC ARCHITECTURE, *THE MURDER OF PAVLOS FYSSAS*, 2018. FILM STILL

Forensic Architecture

Forensic Architecture (FA) is a research agency based at Goldsmiths, University of London. It undertakes advanced spatial and media investigations into cases of human rights violations, with and on behalf of communities affected by political violence, human rights organizations, international prosecutors, environmental justice groups, and media companies. Its work often involves open-source investigation, the construction of digital and physical models, 3D animations, virtual reality environments and cartographic platforms. Their work has been featured in international art and architecture exhibitions worldwide.

The Murder of Pavlos Fyssas (2018) documents Forensic Architecture's research on a political crime that marked recent political history in Greece. Shortly after midnight on 18 September 2013, Pavlos Fyssas, a young anti-fascist rapper was murdered in his home neighbourhood of Keratsini, Athens. Both the killer and others who participated in the attack were members of the neo-Nazi organisation Golden Dawn. Forensic Architecture was commissioned by the family of Fyssas and their legal representatives to reconstruct the events of the night from audio and video material made available to the court. The video investigation, and the accompanying text report, was presented to the courtroom in Korydallos, Athens, where the 'Golden Dawn trial' took place.

SO KANNO & TAKAHIRO YAMAGUCHI, *SENSELESS DRAWING BOT*, 2011. INSTALLATION VIEW

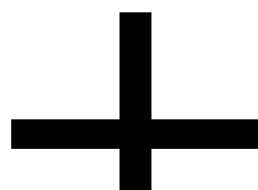
So Kanno

b. 1984, Japan

Lives and work in Berlin

Trained at the Musashino Art University, as well as, the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) in Japan, So Kanno has developed an art practice that challenges, often with a touch of irony, some aspects related to technology today, such as the relation between signal and noise, error and glitch. His work has been the subject of multiple presentations including the Japan Media Art Festival Sukagawa in Fukushima, the Ars Electronica in Linz, the 4th Istanbul Design Biennial, the Grand Palais in Paris, the Nemo International Biennial of Digital Arts in Paris, at Fondation Vasarely, Aix-en-Provence and at the YCAM in Yamaguchi. He is the recipient of many prizes and special mentions such as the Japan Media Art, Ars Electronica, among the others. He is also lecturer at the Zokei University Media Design and the Polytechnic University both in Tokyo.

Senseless Drawing Bot (2011-ongoing), made in collaboration with Takahiro Yamaguchi, is a self-propelling robot that produces a form of chaotic, abstract graffiti drawing using a double pendulum system. As the robot moves from side to side of the wall, its shaking arm activates a series of rhythmical, yet unpredictable paint strokes. A canvas resulting from a recent performance by this art-making machine is presented in the exhibition, alongside a video documenting its operations in different media art festivals.



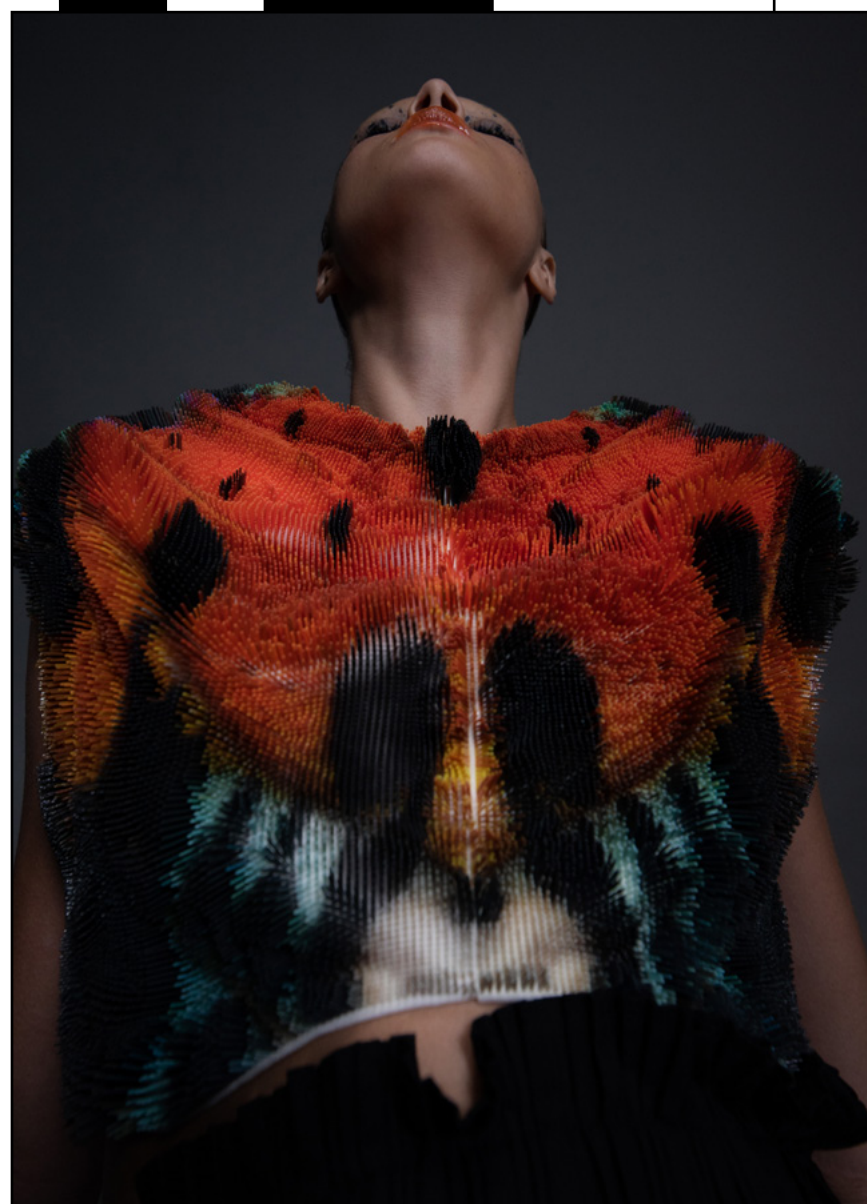
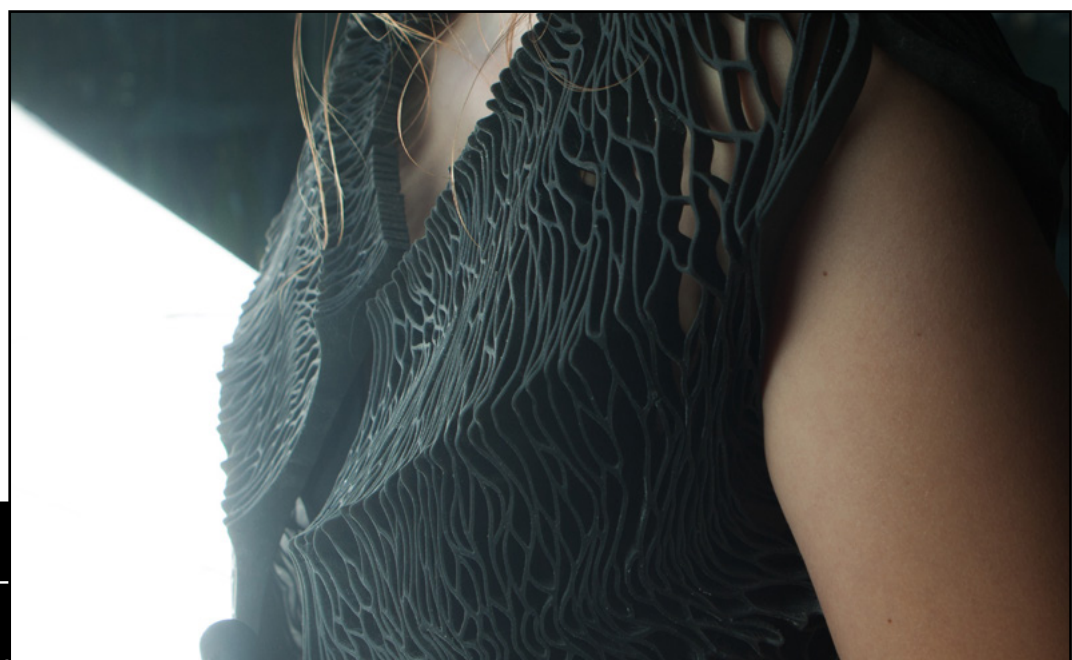
Julia Koerner

b. Salzburg, Austria

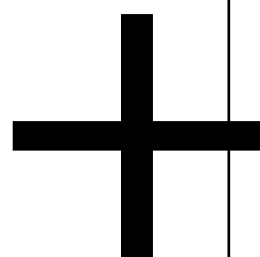
Lives and works between Vienna and Los Angeles

Julia Koerner received her master's degrees in architecture from the University of Applied Arts in Vienna and the Architectural Association in London. She works at the convergence of architecture, product design, and fashion design and she is internationally recognized for design innovation in 3D-Printing. She is the founder of JK Design specializing in digital design. Some of her most recent collaborations include Haute Couture Houses for Paris Fashion week and 3D printed costumes for Hollywood entertainment productions such as Marvel's *Black Panther* in collaboration with Ruth Carter, which won an Oscar for Best Costume Design. Museums and Institutions which have exhibited her work include the Metropolitan Museum of Art in New York, the Art Institute of Chicago, the High Museum of Art in Atlanta, the Philadelphia Museum of Art, the Palais des Beaux Arts in Brussels, Museum of Applied Arts MAK Vienna, Ars Electronica in Linz, among others.

Julia Koerner's design investigation focuses on digitally translating natural patterns into algorithms and advancing the digital workflow from 2D to 3D. The multicolored wings of the Madagascan Sunset Butterfly are scanned and printed without any support material and directly on fabric in color. The result is a visually compelling spatial formation that express itself fully when the piece is worn by a living body. The *Setae jacket* (2019) is part of *Digital Vogue*, an ongoing project developed by Koerner in collaboration with the tech partners Stratasys, Profactor, Haratch, and FAT in Linz.



JULIA KOERNER, SETAE JACKET FOR CHRO-MORPHO COLLECTION BY STRATASYS, 2019



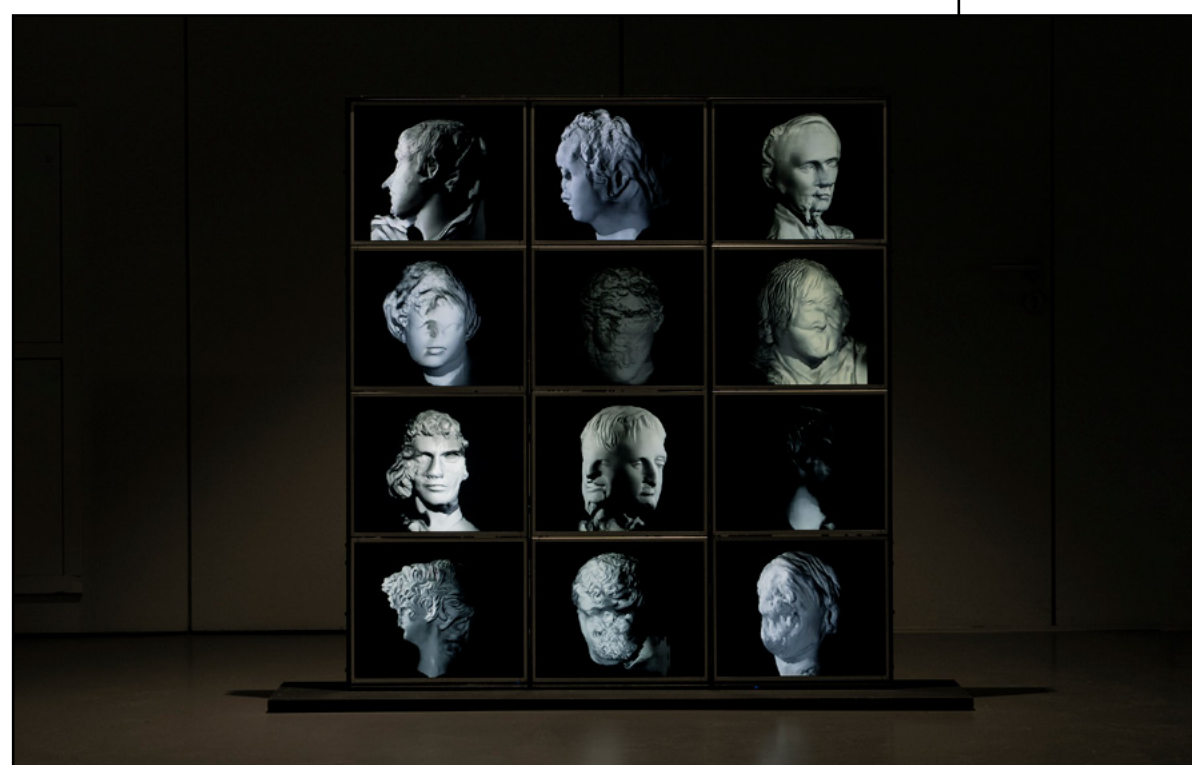
Egor Kraft

b. 1986, Saint-Petersburg, Russia

Lives and works between Vienna and Berlin

Egor Kraft works across media, with a practice that involves artificial information systems, computational technologies, films, often in conjunction with traditional media. He acquired his education from the Gerlesborg School of Fine Art (Sweden), the Moscow Rodchenko Art School, the Academy of Fine Arts Vienna, the Central Saint Martins College in London, and 'The New Normal' at Strelka Institute, Moscow. His work has been exhibited recently at Ars Electronica in Linz, Open Codes at ZKM I Center for Art and New Media in Karlsruhe, 5th Ural Industrial Biennial, 5th and 2nd Moscow International Biennale for Young Art, WRO Biennial in Wrocław, IMPAKT Festival in Utrecht, Vienna Contemporary, Manifesta X, the Nemo International Biennial of Digital Arts in Paris, 1st Kiev Biennale, among others.

The series titled *Content Aware Studies* (2019) examines what artistic, technical and philosophical capacities machine learning technologies hold, both as means for automatic historical investigation and synthetic knowledge production. In collaboration with data scientists from the Strelka Institute and the University of Southampton, Egor Kraft employed artificial neural networks to replenish lost fragments of sculptures and friezes of classical Antiquity.



EGOR KRAFT, CONTENT AWARE STUDIES, 2018 – ONGOING. INSTALLATION VIEW

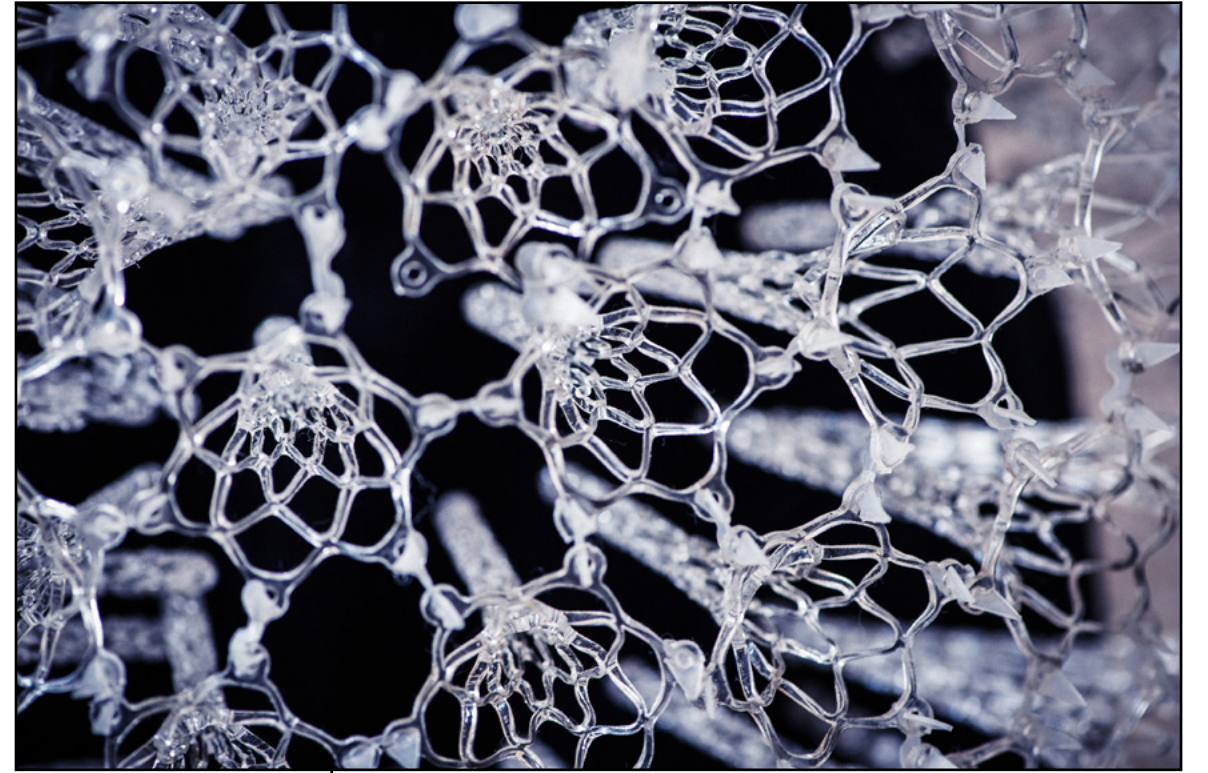
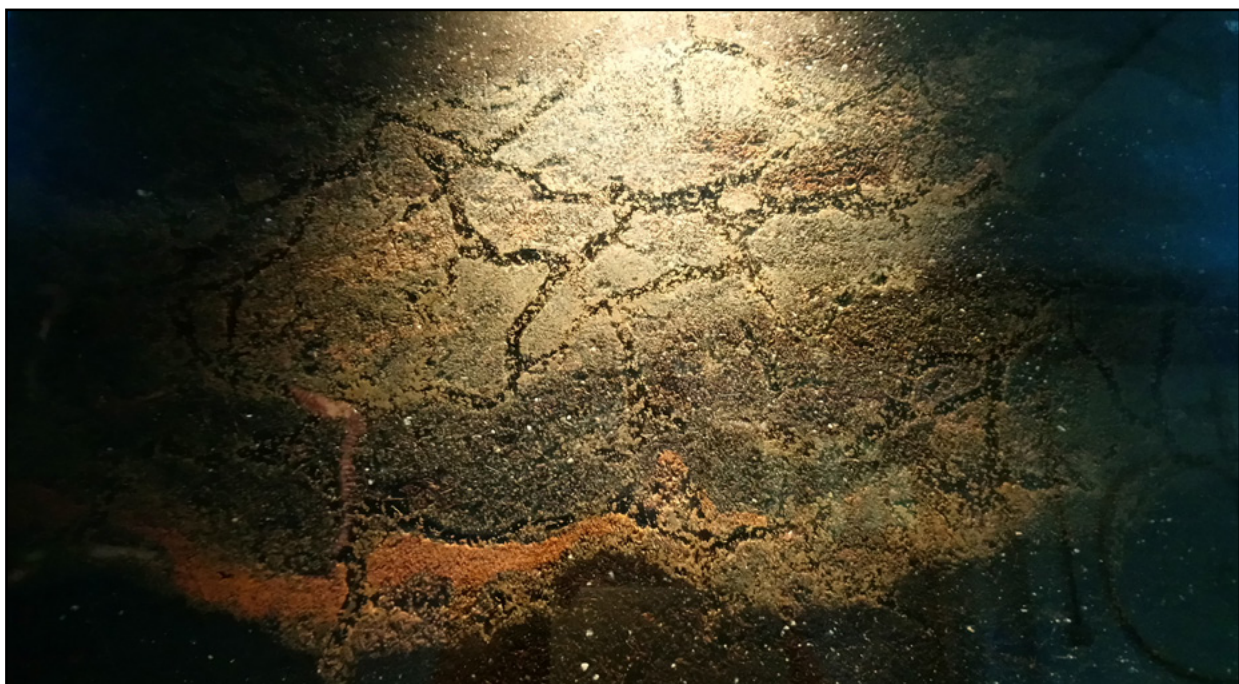
Kasia Molga*b. Poland**Lives and works in Margate, England*

Kasia Molga is a design fusionist working at the intersection of technology, arts, science and engineering. Through her installations, audiovisual performances or coded multimedia sculptures, she creates narratives about how emerging and ubiquitous technologies impact our understanding of the natural environment. She exhibited and presented internationally, most notably: Centre Pompidou in Paris, Tate Modern in London, V&A Museum in London, Ars Electronica in Linz, TRANSNATURAL in Amsterdam, Meta.Morf, ISEA in Istanbul, Translife Media Arts Triennial in Beijing, MIS in São Paulo, V2_ Institute for the Unstable Media in Rotterdam; and she is a recipient of such international awards as Wellcome Trust Award, Ars Electronica, Creative Industries, European N.I.C.E Award, RESHAPE, and LES RESPIRATIONS.

Robin Rimbaud aka Scanner*b. 1964, London**Lives and works in London*

Scanner's work traverses the experimental terrain between sound and space connecting a bewilderingly diverse array of genres. Since 1991 he has been intensely active in sonic art, producing concerts, installations and recordings, the albums *Mass Observation*, *Delivery*, and *The Garden is Full of Metal* hailed by critics as innovative and inspirational works of contemporary electronic music. To date he has scored 65 dance productions, including the hit musical comedy *Kirikou & Karaba Narnia*, *Qualia* for the London Royal Ballet, and the world's first Virtual Reality ballet, *Nightfall*, for Dutch National Ballet. More unusual projects have included designing sound for the Philips Wake-Up Light, the re-opening of the Stedelijk Museum, Amsterdam, and the new Cisco telephone system used in many offices around the world. Committed to working with cutting edge practitioners he collaborated with Bryan Ferry, Wayne McGregor, Mike Kelley, Torres, Michael Nyman, Steve McQueen, Laurie Anderson and Hussein Chalayan, amongst many others.

By the Code of Soil: (de)Compositions, by Molga and Scanner, echoes the relentless activity of an accumulation of layers of natural soil inside a column-like box made of plexiglas and equipped with sensors. The piece is the result of the residency undertaken by Molga at GROW Observatory, a research project that aims at monitoring the environment on a planetary level. Working closely with Scanner, Molga devised a system where the earthworms living in the soil actively shape the latter's structure and produce an infinitely moving soundscape.

KASIA MOLGA & SCANNER, *BY THE CODE OF SOIL: (DE)COMPOSITIONS*, 2018. INSTALLATION VIEW**Iris Van Herpen***b. 1985, Wamel, The Netherlands**Lives and works in Amsterdam*

Iris van Herpen is a Dutch fashion designer who is internationally recognized for her pioneering use of 3D printing as a construction technique, as well as aesthetic principle. Since her first show in 2007, she has been preoccupied with inventing new forms and methods of sartorial expression by combining the most traditional and the most radical materials and garment manufacture methods into her unique vision. Her work has been featured in various museum exhibitions, including a major retrospective that toured the United States and Canada from 2015 to 2018. Van Herpen's creations have been exhibited at the Victoria & Albert Museum in London, the Cooper Hewitt Museum in New York, and the Palais de Tokyo in Paris, among others.

In the *Magnetic Motion* collection (SS2015), Iris van Herpen explores the interplay of natural forces and digital technologies. The inspiration for this collection was a visit at the CERN's Large Hadron Collider, whose magnetic field exceeds that of Earth by twenty thousand times. The Canadian architect Philip Beesley and the Dutch artist Jolan van der Wiel, both collaborated with Iris van Herpen in the completion of this project, which was awarded the STARTS Prize 2016 in the Artistic Research category.

IRIS VAN HERPEN, *MAGNETIC MOTION COUTURE COLLECTION*, 2015



ETSUKO YAKUSHIMARU, *I'M HUMANITY*, 2016. INSTALLATION VIEW



Etsuko Yakushimaru

b. 1987, Tokyo

Lives and works in Japan

Etsuko Yakushimaru is a Japanese singer, producer, composer, lyricist, arranger, and visual artist. She is broadly active both in the pop industry, and the experimental music field, as solo artist or with her band, Sōtaisei Riron. Her approach is characterized by interdisciplinarity, she created projects that involves satellite, biological data and biotechnology, song- generating robot powered by artificial intelligence. She has worked on numerous collaborative projects with renowned artist such as Ryuichi Sakamoto, Jeff Mills, Matthew Herbert, my bloody valentine, Christian Fennesz, Thurston Moore, Cornelius, and Arto Lindsay. Her work has been presented in prestigious art events worldwide. Among them, the Mori Art Museum, Toyota Municipal Museum of Art, Yamaguchi Center for Arts and Media, Ars Electronica Festival, Bozar Electronic Arts Festival, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, National Museum of Nature and Science, Tokyo.

I'm Humanity (2018) is the first song in human history to be released as a genetically-modified microorganism alongside the CD and digital music formats. Yakushimaru's work of "post-humanity music" used the nucleic acid sequence of *Synechococcus*, a type of cyanobacteria. The musical information was converted into genetic code to create a long DNA sequence, which was artificially composited and incorporated into the chromosomes of the microorganism, which is known for his ability to continuously self-replicate. Even if humanity as we know it becomes extinct, the organism will live on transmitting the music through its genetic code.

About S+T+ARTS

S+T+ARTS is an initiative of the European Commission under the Horizon 2020 Research and Innovation program. It was launched in 2015, following up on findings of previous activities funded by the European Commission such as ICT&Art 2012, FET-ART, ICT ART CONNECT 2013, and ICT ART CONNECT Study, whose results demonstrated the worldwide emergence of communities producing hybrid collaborations among science, technology and the arts.

S+T+ARTS Prize awards the most pioneering results in the field of co-creativity and innovation at the crossings of science, technology and the arts:

- Grand Prize, Artistic Exploration Awarded for artistic exploration and art works where appropriation by the arts has a strong potential to influence or alter the use, deployment or perception of technology.
- Grand Prize, Innovative Collaboration Awarded for innovative collaboration between industry or technology and the arts that opens new pathways for innovation.

The **S+T+ARTS Residencies** program aims to support and fund artistic residencies that bring original artistic contributions to technology-based projects. During each Residency, a Tech Partner collaborates with an Artist, leading to the creation of an original artwork, and the development of the innovative aspects of the tech research. A grant is awarded to the Artist of each Residency as a contribution to their involvement in the residencies program and can also be supported by a Producer.

S+T+ARTS Lighthouse Pilots support research seeking radically novel technology solutions to major challenges for industry and society, in close collaboration with artists. **Re-FREAM** enables co-creation by scientists and artists in urban environments by offering facilitation services, access to know-how and technologies as well as mentoring. It designs a sustainable, open innovation platform with researched technologies, patterns, concepts, learnings for further development of fashion of the future. The central objective of **MindSpaces** is to create the tools and develop the solutions for adaptive and inclusive spaces that dynamically adapt to emotional, aesthetic, and societal responses of end users, creating functionally and emotionally appealing architectural design.

For the exhibition **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS**, **S+T+ARTS** partners with **Kilowatt**, a hybrid organization that pursues a social and cultural mission through the creation of impact projects, civic engagement, communication, and educational programs.

The project is one of the production of [Serra Madre](http://SerraMadre.kilowatt.bo.it).
kilowatt.bo.it / leserredegiardini.it

Hilbert Hotel
**Evelina Domnitch
and Dmitry Gelfand**

ENTRANCE

Magnetic Motion
Iris Van Herpen

Drawing by Senseless Drawing Bot
So Kanno & Takahiro Yamaguchi

Content Aware Studies
Egor Kraft

*By the Code of Soil:
(de)Compositions*
Kasia Molga & Scanner

*Putting the Pieces
Back Together Again*
Ralf Baecker

Digital Vogue
Julia Koerner

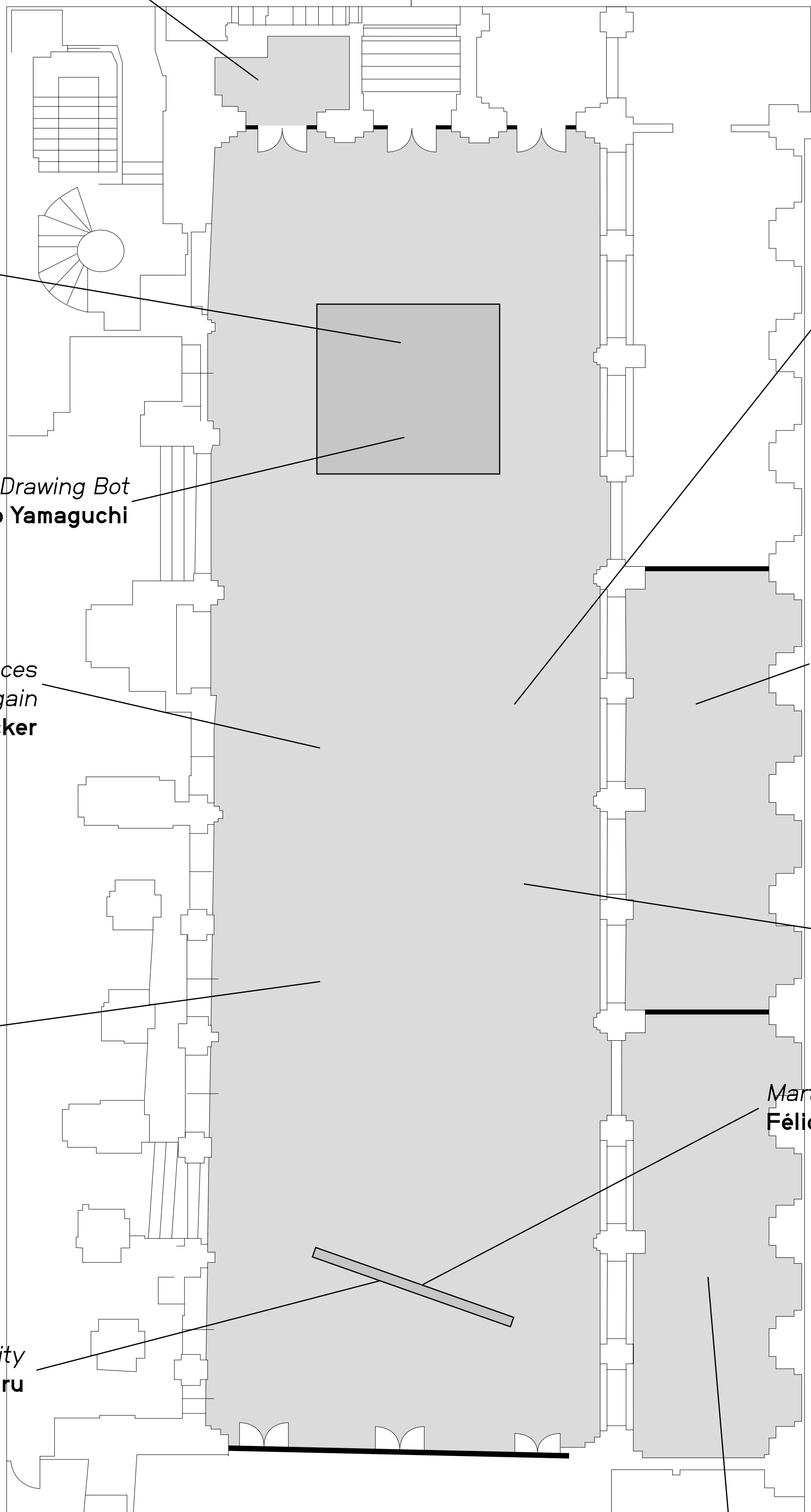
Melting Memories
Refik Anadol

Martian Sun Series
Félicie d'Estienne d'Orves

I'm Humanity
Etsuko Yakushimaru

EXIT

The Murder of Pavlos Fyssas
Forensic Architecture



Exhibition Checklist

Refik Anadol

+ *Melting Memories*, 2018 + *Melting Memories: Artistic Computation Workflow*, 2018. HD Video, sound, dimensions variable

Ralf Baecker

+ *Putting the Pieces Back Together Again*, 2018. Black aluminum profiles, 1250 stepper motors, custom circuit boards (40x40cm), custom motor drivers, acrylic glass, power supplies, ethernet hub, raspberry pi, cables 50 x 200 x 220 cm

Félicie d'Estienne d'Orves

+ *Martial Sun: Sol 24h39min 35s, Endeavour Crater (Opportunity, 2004)*, 2019 + *Martial Sun: Sol 24h39min 35s, Chryse Planitia (Viking1,1976)*, 2019 + *Martial Sun: Sol 24h39min 35s, Gusev Crater (Spirit, 2004-2010)*, 2019. Plaster low-relief, steel, motorized LED, electronics, 115 x 75 cm

Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand

+ *Hilbert Hotel*, 2020. Glass microspheres, electrodes, glass cylinder, laser, ø 26 x 30 cm

Forensic Architecture

+ *The Murder of Pavlos Fyssas*, 2018. HD Video, color, sound, 38 min

So Kanno and Takahiro Yamaguchi

+ *Drawing by Senseless Drawing Bot*, 2022. Spray paint on canvas, 150 x 700 cm
+ *Senseless Drawing Bot Video documentation*, 2012, 2' 26"

Egor Kraft

+ *CAS_05 Julia Mamea*, 2019. Crema marfil marble, polyamide, machine learning algorithms, 33 x 19 x 19 cm + *CAS_12 Caryatid Portrait*, 2019. Marble, polyamide, machine learning algorithms, 21 x 17 x 25,5 cm + *CAS_13 Augmented Hercules*, 2019. Marble, polyamide, machine learning algorithms, 23 x 28 x 29 cm + *Deep Portrait*, 2019. 12-channel video installation, 90 x 72,5 cm

Julia Koerner

+ *SETAE JACKET*, 2019. Digital renderings + *SETAE JACKET*, 2019. 3D printed by Stratasys Ltd. for the Chro-Morpho Collection Prototype. Polyjet technology on Fabric, 25 x 40 cm + *DIGITAL VOGUE - Between Synthetic and Organic Processes*, 2020. 3D printed by Stratasys Ltd. for Re-Fream Prototypes. Polyjet Technology on Fabric, 12 samples, 10 x 10 cm + *Documentation: Madagascar Sunset Moth specimen*

Kasia Molga and Robin Rimbaud aka Scanner

+ *By the Code of Soil: (de)Compositions*, 2019. Transparent container acrylic and wood, various types of soil and sand, bespoke electronic components, soundcard, speakers and earthworms, 50 x 50 x 185 cm

Iris van Herpen in collaboration with Philip Beesley

+ *Magnetic Motion Moon Dress*, 2015. Textile fibers, acrylic

Iris van Herpen in collaboration with Jolan van der Wiel

+ *Magnetic Motion Shoes*, 2015. Textile fibers, acrylic

Etsuko Yakushimaru

+ *I'm Humanity*, 2016. Set of 5 CDs, printed lyrics, video clip

ALL WORKS COURTESY THE ARTISTS



Public Program

May 4 4 pm, Piazza Coperta, Biblioteca Salaborsa
Opening Conference and Vernissage

May 11 5 pm, Aula Magna, Department of Physics and Astronomy, University of Bologna Quantum Afterwork

May 21 5 pm, Serra Sonora, Serre dei Giardini Margherita
Meta à Porter: speculations on the future of fashion

May 27 6:30 pm, Serra Madre, Serre dei Giardini Margherita
A new frontier of subjectivity

May 28 7 pm, Serra Madre, Serre dei Giardini Margherita
Art through the mirror: roles, experiences, and learning about how art can make us lose ourselves as the only way to find ourselves

Colophon

This digital brochure has been produced to document the exhibition **NEAR + FUTURES + QUASI + WORLDS** held at Auditorium Biagi, Biblioteca Salaborsa, Bologna, from May 5 through 29, 2022. This project is organized by **S+T+ARTS** and curated by **Manuel Cirauqui** in collaboration with **Silvana Fiorese**.

Graphic design by **Álvaro Cánovas**, **Júlia Merino**, and **Alexandre Viladrich x EINA IDEA**. Original typeface design was made after the fragmentation, decomposition, permutation, and speculative redistribution of graphics operating in the **starts.eu** website. This typographic development replicates aspects of the exhibition's core concept—imminence, unfinishedness, experimentation, accumulation, momentum, tectonic—understood also as constitutive elements to the spirit of perpetual research and cross-pollination fostered by **S+T+ARTS**.