

Bresciaoggi

Supplemento al numero odierno
Lunedì 19 giugno 2023

METAVERSO

UN VIAGGIO
IPERCULTURALE

Immagine © Francesco DiSa

LABA LIBERA
ACCADEMIA
BELLE ARTI

 Regione
Lombardia

 PROVINCIA
DI BRESCIA

 CITTÀ DI
GARDONE RIVIERA

 VITTORIANO DEGLI ITALIANI
FONDAZIONE

 Garda
Musei

con il patrocinio del
Ministero della Cultura

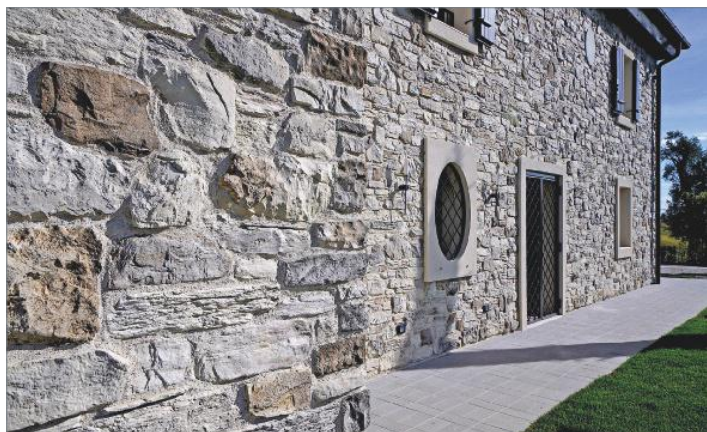
 UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BRESCIA

Bresciaoggi

L'Arena
GIORNALE DI INFORMAZIONE

Artribune
GIORNALE DI ARTE, CULTURA E STORIA

**Siamo
Capitale** BERGAMO
ITALIANA BRESCIA
della Cultura



BIOPIETRA
Rigeneriamo la Natura



PIETRA RIGENERATA

- Altamente traspirante
- Made in Italy
- Marcatura CE
- Spessori e pesi ridotti
- Fedeli riproduzioni di muri storici
- Rivestimento ideale per cappotto esterno e decorazioni interne
- Infinite idee decorative nel "Virtual Tour Biopietra 360°" sul sito www.biopietra.com

Visita lo Showroom Biopietra
e scegli il rivestimento dei tuoi sogni

METAVERSO

LA GIORNATA Domani al Vittoriale un ricco programma studiato dalla Laba di Brescia

Il metaverso è qui: viaggio iperculturale che non ha confini

Nelle casa di Gabriele D'Annunzio un convegno che guarda lontano Tecnologia, etica, arte: spazio a una rivoluzione che è già cominciata

Vincenzo Spinoso

●● Non si tratta più di risolvere la dicotomia tra arte e scienza, nella fattispecie tecnologia; quello è un paradigma superato, addirittura obsoleto, per chi vuole guardare in avanti. Uno sforzo intellettuale che la Libera Accademia di Belle Arti Laba di Brescia si è imposta già da anni, e con il quale, mediante l'uso di una didattica innovativa, guida i suoi studenti alla lettura del presente e all'immaginazione di possibili scenari futuri.

Ma il sapere acquista vigore solo se condiviso. Ecco, allora, «Metaverso. Un viaggio iperculturale»: una giornata organizzata domani dalla Laba, in collaborazione con Fondazione Il Vittoriale degli Italiani. Nella casa che fu di D'Annunzio, l'accademia bresciana propone una giornata di incontri, interventi di specialisti e momenti esperienziali sul tema del metaverso, tema di cui si sente parlare da anni, ma che la maggior parte delle persone spesso fraintende. L'organizzazione e la direzione artistica sono a cura dell'Accademia LABA di Brescia con il coordinamento di Marco Senaldi, direttore artistico e di Valerio Borgonuovo, direttore della medesima istituzione formativa, i quali, dopo i saluti istituzionali di rito, daranno il via agli interventi di una scaletta pensata più come una drammaturgia che come un classico convegno; modera la giornata Marco Se-



La giornata di studi domani al Vittoriale degli Italiani di Gardone Riviera

naldi con l'ausilio di Gian Paolo Laffranchi, caposervizio cultura e spettacoli di Bresciaoggi. E in caso qualcuno dovesse storcere il naso all'idea di parlare di tecnologia nella casa di uno dei più importanti umanisti di tutti i tempi, si deve una spiegazione: la tecnologia, attraverso la quale, in ogni secondo, scorre un numero imprecisato di miliardi di informazioni, è una minaccia per la sicurezza dell'uomo? L'etica non è messa in un angolino.

Aprono la giornata i saluti istituzionali del sindaco di Gardone Riviera, Andrea Cipani, il presidente della Fondazione Vittoriale degli Italiani, Giordano Bruno Guerri e il presidente Laba, Luigi Bracchi. Poi prenderanno il via i interventi di stampo tecnologico, alternati a momenti di riflessioni di tipo umanistico, e dovrose parentesi sulle questioni etiche che un'eccessiva dipendenza dell'uomo dalla tecnologia implica. Si parte alle 9: il protagonista del primo intervento è il professore di Filosofia

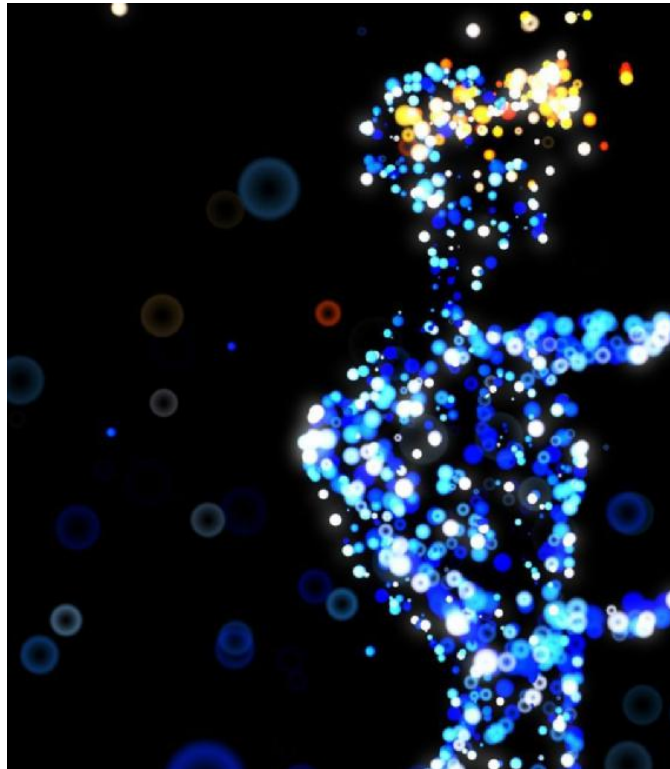
ed Etica dell'informazione alle Università di Oxford, Yale e Bologna, Luciano Floridi. A seguire, la conversazione tra Senaldi e Lorenzo Montagna, uno dei massimi esperti italiani di tecnologie digitali applicate al business, intorno al libro «Metaverso. Noi e il web 3.0», edito da Mondadori.

Dopo la pausa caffè è previsto un panel dedicato a intelligenza artificiale, creatività e metaverso nel quale si comincia ad avvicinare l'arte alla tecnologia, prima del momento immersivo, in programma nel pomeriggio. Il panel ospita i contributi e le testimonianze di Federica Cascia Head of Brand Strategy Horizon Worlds & Avatars Metareality Labs afferente a Meta, Andrea Loreggia, Francesco D'Isa, graphic novelist e pioniere italiano nella sperimentazione tra immagini e intelligenza artificiale, e Marco Ruffa, Digital Transformation Director & ESG Lead del marchio PINKO. A seguire una incedita sonorizzazione del compositore di musica e di vino Luca Formentini

ni su alcune immagini realizzate per l'occasione da D'Isa.

Dopo un monologo originale dello scrittore Tiziano Scarpa e la pausa pranzo, il programma riprenderà con una presentazione di Elisabetta Rotolo, CEO, Founder, creative & executive producer di MIAT Multiverse Institute For Arts & Technology e membro del board di Euro-merse, per poi entrare nel mondo dell'Accademia LABA, con la presentazione del «cantiere didattico del metaverso LABA»: si tratta di un'esperienza di visita di ambienti virtuali con il visore, a totale disposizione degli utenti; il progetto è curato dai professori Federico Badinelli, Antonio Molinari, Dario Pappalardo, Luca Bravo, Michele Brunello e Shanti Alberti. In conclusione, alle ore 17 è prevista la conversazione tra Marco Senaldi e The Prism, progetto tra arte e spiritualità afferente a Stefano Simonacchi, uno dei dei massimi esperti di diritto tributario e di fiscalità internazionale, il cui dialogo con Marco Senaldi anticiperà la visita alle sue opere. Infine ad accompagnare al momento dell'apertivo di chiusura è l'intervento del compositore Luca Formentini, questa volta con «tavola sonora», strumento da lui stesso realizzato. L'iniziativa, coadiuvata dai media partner Gruppo Athesis e Artribune, sarà inoltre trasmessa in streaming per tutti gli studenti e i docenti LABA sul canale Youtube accademico.

© FONDAZIONE VITTORIALE



Il programma

ore 9

Saluti istituzionali
Gianpiero Seresina, Vicesindaco di Gardone Riviera
Marco Senaldi, Direttore artistico LABA Brescia

ore 9:15 - 10

Luciano Floridi, Professore di Filosofia ed Etica dell'Informazione, Università di Oxford e Direttore Digital Ethics Lab, chairman Data Ethics Group dell'Alan Turing Institute, Londra

► **Etica dell'intelligenza artificiale. Sviluppo, opportunità, sfide**

Fonte: Accademia di Belle Arti Laba

ore 10:10 - 11

Lorenzo Montagna, Presidente italiano di VRARA (Virtual Reality & Augmented Reality Association) e Fondatore di Seconda-Stella

► **Metaverso. Noi e il web 3.0 - Conversazione con Marco Senaldi**

ore 11:10

Pausa caffè



ore 11:30 - 12:40

► **Intelligenza artificiale, creatività e metaverso**

Intervengono:
Federica Cascia, Head of Brand Strategy Horizon Worlds & Avatars Metareality Labs
Marco Ruffa, Digital Transformation Director & ESG PINKO
Andrea Loreggia, Ingegneria dell'Informazione, Università Statale di Brescia
Francesco D'Isa, Artista e Graphic Novelist
Modera: **Gian Paolo Laffranchi** - Responsabile Cultura del quotidiano Bresciaoggi

PAZZI PER L'USATO!



Compriamo i tuoi libri di scuola usati

Ti paghiamo in contanti

VENDIAMO LIBRI NUOVI E USATI

BRESCIA Corso Magenta, 27D MANTOVA Via Verdi, 50

VERONA Via Roma, 7/A CREMONA Piazza Stradivari, 24

LIBRACCIO

UN VIAGGIO
IPERCULTURALE

GLI ORGANIZZATORI Il dibattito aprirà scenari inesplorati, soprattutto fornirà conoscenze

«Una incredibile realtà
tutta ancora da scoprire»

Marco Senaldi e Valerio Borgonuovo insieme ai ragazzi della Libera Accademia Belle Arti - LABA di Brescia

Senaldi e Borgonuovo:
«Lo stiamo solo immaginando
Zuckerberg ha dato l'impulso
ma rimane tanta strada da fare»

«Metaverso. Un viaggio iperculturale» non è un convegno. Nell'era dei codici artistici esauriti, come un esploratore che poggia il piede su suolo sconosciuto, bisogna cercarne di nuovi. Nemmeno Marco Senaldi e Valerio Borgonuovo, rispettivamente direttore artistico e direttore didattico dell'Accademia LABA di Brescia, hanno un'idea precisa di che cosa sia il metaverso; poiché non esiste. Almeno per il momento. «Pensavo di aver coniato il termine "iperculturale" 30 anni fa» - spiega Marco Senaldi -. Poi, il professor Luciano Floridi, uno dei nostri ospiti, ha parlato di iperconnettività, iperistoria e ipercultura, un concetto di connessioni a tutti i livelli tra economia, turismo, arte e vita quotidiana. Qualunque momento, ora, è iperstorico». Il direttore artistico prova a superare un malinteso piuttosto comune nel

la conoscenza collettiva: «Il metaverso ha le stesse potenzialità che il cinematografo aveva un secolo fa: immense potenzialità artistiche, espressive, educative - è l'idea di Senaldi -. Da umanista, inizialmente scettico, mi sono reso conto che siamo davanti a qualcosa di rivoluzionario: le incomprensioni nel pensiero popolare derivano dal fatto che si intende il metaverso come sostituzione di un'esperienza reale, mentre bisogna intenderlo come mezzo per vivere un'esperienza possibile. In Laba ci concentriamo sui risvolti educativi di questo straordinario strumento, che i nostri studenti utilizzano come spazi di costruzione creativa, in cui si può progettare qualcosa come se fosse di plastica, utilizzando materia virtuale».

Il metaverso non è una novità assoluta nell'Accademia di

Belle Arti bresciana; lo spiega il direttore didattico, Valerio Borgonuovo: «Il tema del metaverso è stato lanciato da noi circa un anno e mezzo fa. Qual è il vero errore a riguardo? Pensare che esista già, quando noi, in realtà, stiamo ancora cercando di immaginarlo. La ricerca sul metaverso non è svantaggiosa, ma richiede molto tempo, ingenti risorse, e tutto sommato ne sappiamo ancora poco. Zuckerberg, con il suo "Meta", ha dato un impulso notevole all'uso di questa parola, ma ha anche commesso un "peccato originale": per svilupparlo ci vogliono una rete e risorse che ancora non ci sono. Pensiamo agli smartphone, le cui funzionalità oggi diamo per scontate: non sono nati da un giorno all'altro».

La «dimensione più vicina al metaverso, oggi, è il mondo del gaming» - spiega Borgonuovo -. Purtroppo, o per fortuna, il metaverso è stato lanciato come una dimensione che ha una qualità iper-realistica, in cui ci si può trovare e fare cose, in un mondo evoluto tecnologicamente e come interoperatività. LABA è un'accademia che investe e che, tra le prime in assoluto al mondo, ha sviluppato un interesse intellettuale e la volontà di sviluppare questo concetto. Che però, si badi bene, non può prescindere dal contributo di pensatori e umanisti che diano orizzonti intellettuali e che si pongano le finalità da raggiungere». Nella giornata al Vittoriale, lo spettatore sarà invitato a provare in prima persona queste tecnologie: «Il cantiere didattico LABA sarà a disposizione di tutti - spiega Borgonuovo -, per mezzo di un visore che permetterà di visitare gli ambienti di lavoro sviluppati dai nostri ragazzi». Le strade del metaverso, insomma, sono tutt'altro che battute: «Il metaverso non esiste. Ciò che crea dibattito, piuttosto, è l'intelligenza artificiale - conclude Borgonuovo -. Gli ambienti, per quanto immersivi, non sono lo specchio della realtà. Anzi, sono un'occasione per creare qualcosa che non esiste nella realtà. In un mondo in cui i codici artistici sono esauriti, l'intelligenza artificiale può crearne di espressivamente freschi. Sempre considerando la tecnologia non come un fine, ma come un mezzo e a totale disposizione dell'intelligenza umana».

© FOTOGRAFIA RESERATA

ore 12:50 - 13

Suite audiovisiva live di **Luca Formentini**, Compositore di musica e di vino

ore 13 - 13:15

Tiziano Scarpa, Scrittore Premio Strega 2009► **"Il palombaro della superficie"**

Questions & Answers

ore 13:30

Pausa pranzo a buffet

ore 14:30 - 15

Elisabetta Rotolo, CEO, Founder, Creative & Executive Producer - MIAI Multiverse Institute For Arts & Technology and Euromerisve Board Member► **Entertainment, Arte e Innovazione: come cambia la creatività con l'immersive storytelling e il web3.0**

ore 15 - 15:45

► **Piero Virtuale. I progetti non realizzati di Piero Manzoni in versione metaverso**Conversazione tra **Rosalia Pasqualino di Marinco**, Direttrice Fondazione Piero Manzoni, Milano, **Valerio Borgonuovo**, Direttore Accademia LABA e **Marco Senaldi**

ore 15:45 - 17

► **Happening in Metaverso, Arte e Musica**Presentazione di metaversi didattici dell'Accademia LABA a cura dei docenti **Federico Badinelli, Dario Pasotti, Antonio Molinari, Luca Bravo, Michele Brunello e Shalini Alberti**

Esperienze di metaversi con visore

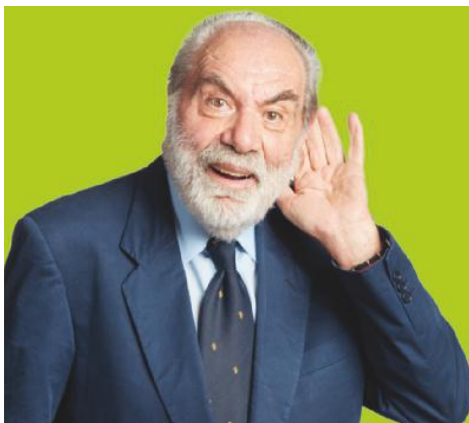
ore 17 - 17:30

► **Spiritualità, Arte, Metaverso**Conversazione tra **Stefano Simontacchi (The Prism)**, Presidente C&A Bonelli Erede e **Marco Senaldi**

ore 17:30

Chiusura Happening in Metaverso, Arte e Musica e aperitivo conviviale di fine giornata con intervento musicale con "tavola sonora" di **Luca Formentini**

W@LAB



Ho risolto il mio problema,
sono stato da...
BRICCHETTI
Apparecchi acustici dal 1977

BRESCIA - SAREZZO - Tel. 030 2429431
www.apparecchibricchetti.it

METAVERSO

LO SCENARIO Se ne parla da oltre trent'anni, è al centro dell'attenzione solo dal 2021

Non un solo metaverso: l'immenso cyberspazio apre infinite possibilità

Prima Facebook, poi Google e Microsoft hanno investito molto su piattaforme che creano realtà virtuali ma assolutamente reali

Giada Ferrari

●● Intelligenza artificiale, robot, avatar, realtà virtuale, metaverso: che il XXI secolo sia l'era del digitale e del virtuale è fuor di dubbio. Tuttavia, metaverso non è un concetto nuovo, anzi si tratta di un termine coniato da Neal Stephenson nel celebre romanzo cyberpunk «Snow Crash» del 1992. Qui il «metaverso» viene teorizzato e descritto dall'autore come una sorta di realtà virtuale condivisa tramite internet, dove si è rappresentati in tre dimensioni attraverso il proprio avatar. In questo mondo la differenza tra le classi sociali è rappresentata dalla risoluzione del proprio avatar e dalla conseguente possibilità di accesso a luoghi esclusivi.

Oggi l'idea di metaverso è tornata alla ribalta con l'annuncio di Facebook che ha deciso di denominare, nel 2021, «Meta» la holding del Gruppo (che controlla le piattaforme Facebook, WhatsApp, Instagram e gli Oculus) e di avviare un progetto omonimo. Subito si sono aggiunte altre aziende leader nel settore della tecnologia come Google e Microsoft, che hanno investito ingenti risorse nello sviluppo di piattaforme e ambienti metaversali. Anche le criptovalute e la tecnologia blockchain stanno contribuendo a creare economie virtuali all'interno del metaverso, consentendo agli utenti di possedere e scambiare beni virtuali in modo sicuro e trasparente.



Le big tech stanno investendo miliardi di dollari nello sviluppo

È dunque chiaro che, benché si tenda a parlarne utilizzando il singolare, sarebbe più opportuno parlare di «metaversi», in quanto le piattaforme esistenti sono molteplici.

Ma, di fatto, cos'è il metaverso? Nel concreto la sua materia è composta da dati e da informazioni, un cyberspazio creato e alimentato dalle reti globali di comunicazione. Etimologicamente il termine Meta-Verso circoscrive un universo al di là del mondo fisico, una realtà virtuale, un luogo in cui il mondo reale e quello digitale si uniscono. Un concetto quantomai entusiasmante che rappresenta un'evoluzione significativa nell'esperienza di connessione e interazione digitale. È, difatti, uno spazio digitale, persistente e condiviso, in cui le persone possono interagi-

re tra loro e con oggetti virtuali in modo simile alla realtà, ma senza le limitazioni fisiche del mondo reale. Attraverso l'uso di tecnologie avanzate come la realtà virtuale, la realtà aumentata e la simulazione computerizzata, il metaverso offre un'esperienza immersiva e coinvolgente. Qui gli utenti possono accedere tramite visori 3D e vivere delle esperienze virtuali; un concetto certamente complicato da definire e rendere intellegibile nel concreto, a cui si associano diverse riflessioni in termini di: opportunità, sfide, limiti.

Il Metaverso avrà, verosimilmente, un impatto significativo su diversi aspetti della vita umana. In primo luogo, potrebbe cambiare il modo in cui ci si connette ed interagisce con gli altri. Dal punto di vista economico, potrebbe

aprire nuove opportunità per il commercio, il lavoro e l'intrattenimento creando, altresì, nuove figure professionali: progettisti di mondi virtuali, figure di gestione delle economie virtuali e creatori di contenuti. Una potenziale miniera d'oro virtuale a cui si associano sfide e considerazioni etiche da affrontare. A partire dalla questione della privacy e della sicurezza dei dati, fino al potenziale ampliamento del divario digitale creando disuguaglianze tra chi avrà le tecnologie necessarie e chi no.

Le questioni aperte, sia in termini positivi che negativi, sono molte, soprattutto se si tiene in considerazione il fatto che si tratta di un mondo ancora in fase di sviluppo, le cui potenzialità e limiti sono ancora teorici. Quel che è certo è che le big tech stanno investendo miliardi di dollari: le stime prevedono che il metaverso potrebbe generare tra 259 e 489 miliardi di euro di PIL annuo dell'UE entro il 2035, corrispondente all'1,3%-2,4% del PIL globale. Cifre che si riflettono anche in alcuni dati concreti di utilizzo, ad esempio, Horizon Worlds, lo spazio virtuale lanciato da Mark Zuckerberg e a cui si può accedere con il proprio account Facebook e indossando i visori Oculus, è già uno dei più popolari. A febbraio 2022 conta circa 300.000 utenti iscritti per usufruire delle varie funzioni presenti sulla piattaforma, come giocare, costruire un mini-mondo separato da quello collettivo e partecipare a eventi virtuali.



IL TEAM Brunello (Laba): «Più informazioni portano a maggiori libertà»

«Approccio multidisciplinare per forme, contenuti e idee»

●● Un viaggio iperculturale quello nel metaverso che, pare intrapreso solo negli ultimi anni, mentre in realtà esiste da molto più tempo: «Nell'Accademia LABA abbiamo un team multidisciplinare che già da moltissimi anni ha cominciato a sviluppare una conoscenza verso questo mondo - spiega Michele Brunello, progettista di spazi -. È da anni che realizziamo spazi virtuali, banalmente, per testare spazi della realtà». Ma cos'è successo con il

metaverso? Cos'è cambiato? «Oggi che internet esplosa su tre dimensioni, il sapere di un'accademia come la Laba è prezioso perché da forma a una cosa che di forma non ne ha. Da qui l'esigenza di un team multidisciplinare». Il core business di Laba riguarda l'estetica, l'espressione artistica e la progettazione degli spazi diventando importante in questo processo internazionale, che sta provando a dare forma a ciò che viene definito metaverso: «Da

anni sto portando avanti con gli studenti una sorta di cortocircuito - spiega Brunello -. Di solito facevo lavorare su spazi virtuali per progettare anche esercizi contrari. Cioè pensiamo a come degli spazi reali possano espandersi in una dimensione anche virtuale». Realtà virtuale che non deve mai diventare sostitutiva ma va concepita come espansione della realtà, come qualcosa di più. «Aggiunge qualcosa, ad esempio in-

29,95 € /MESE

24,95 €

PER 12 MESI*

ATTIVAZIONE GRATUITA | ROUTER INCLUSO

FIBRA OTTICA

La FIBRA OTTICA

è arrivata nel tuo comune!

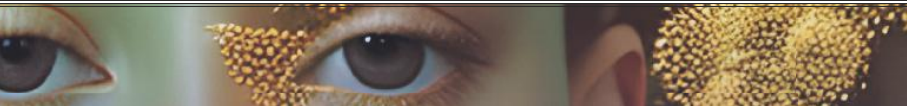
Contattaci e naviga da subito ad alta velocità

INTRED

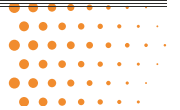
CONNESSI SEMPRE

www.intred.it
perte@intred.it

1949



UN VIAGGIO
IPERCULTURALE



L'INTERVENTO Il docente di Oxford prova a immaginare un futuro ormai dietro l'angolo

«Evitiamo di considerarlo la brutta copia del reale»

Floridi: «Altrimenti non avrebbe successo. Piuttosto deve offrire qualcosa in più alla nostra vita: in altre parole, la può migliorare»



Luciano Floridi insegna ad Oxford e sarà uno dei relatori dell'evento in programma domani a Gardone Riviera

●● Il metaverso può migliorare e arricchire l'esperienza di vita? Quali sono le nuove prospettive e possibilità che altrimenti non sarebbero accessibili? Quali sono i limiti, le sfide ed i rischi che questo nuovo mondo virtuale porta con sé? Un argomento quanto mai attuale, da molti già contrastato e addirittura condannato, che necessita di approfondimento, studio e ricerca per comprenderne le vere prospettive nonché i risvolti etici.

«Possiamo partire dal presupposto che il metaverso non può e non deve porsi come una brutta copia della realtà ordinaria - spiega Luciano Floridi professore di filosofia ed etica dell'informazione all'Università di Oxford, direttore del Digital Ethics Lab e chairman di Data Ethics Group dell'Alan Turing Institute -. Perché in questo caso non avrebbe senso il suo utilizzo e di conseguenza non potrebbe avere successo». Altro presupposto imprescindibile è che il metaverso altro non è se non parte della normale evoluzione di cui l'umanità ha già fatto esperienza e continua a fare attraverso la continua crescita e nascita di nuove tecnologie: «Dall'inizio della civilizzazione ad oggi, viviamo in ambienti sempre più costruiti dall'umanità nei quali interagiamo con altre entità sempre più artificiali - procede Floridi -. L'incontro tra metaverso ed intelligenza artificiale è solo un capitolo di questa trasformazione epocale». Questo spostamento verso l'artificiale non rappresenta una spaccatura, ma una linea di evoluzione già conosciuta che, ad oggi, pone di fronte alla ridefinizione del concetto di "esperienza". Poiché quella che si vive all'interno del metaverso rimane reale e autentica, cambia solo il

mezzo attraverso cui viene vissuta che è sempre più artificiale. E le strade individuate da Floridi per far sì che il metaverso sia effettivamente un'opportunità sono due: «La prima è che offra qualcosa di più alla vita di tutti i giorni: più divertimento, facilitazioni, intrattenimento, velocità. In altre parole: migliorare». La seconda via, invece, prevede che il metaverso permetta esperienze diverse, impossibili da effettuare nella realtà aggiungendo, di fatto, valore. «Ho fatto una passeggiata bellissima intorno all'International Space Station - racconta Floridi -. E questa sì è un'esperienza che o fai nel metaverso o non farai mai, ed è mozzafiato».

sono progetti commerciali di riproduzione, sostanzialmente il negozio in 3D». Al versante delle possibilità di contrappone quello di limiti che, secondo Floridi, è nuovamente duplice: tecnico e di fruibilità. «In ambito tecnico e tecnologico il metaverso è ancora "clunky" (goffo), ci vuole ben altra connettività, supporto, interattività e quant'altro. Ma questo si risolve: investimenti, tempo, nuove tecnologie».

«L'altro problema è legato al "digital divide", cioè il divario digitale, una situazione che divide, di fatto, la popolazione che ha accesso a queste tecnologie e chi no, evidenziando una sempre più grave disuguaglianza nell'accesso e nell'uso delle tecnologie. «C'è che ad oggi interessa, a chi sta sviluppando metaversi, è il customer che ha una alta disponibilità e ha anche soldi per da spendere sul metaverso».

Una tecnologia straordinaria in corso di sviluppo, in cre-

formazioni o identità - prosegue Brunello -: nel metaverso posso essere del genere, della razza, dell'età che voglio esprimendo me stesso in totale libertà».

Nuovi orizzonti e modalità di didattica, cui si aggiungono anche nuove prospettive in ambito lavorativo e soprattutto in termini di professionalità: «Progettisti di spazi virtuali e realtà aumentata, ma anche di relazione all'interno di questo mondo - prosegue Brunello -. Come accademia d'arte dobbiamo trasmettere strumenti e consapevolezza agli studenti in questo contesto». Un contesto, o meglio una rivoluzione, che ancora fa paura ai più e proprio per questo motivo la



Stefano Karadjov e Francesca Bazoli, direttore e presidente di Brescia Musei, ospiti della «Stanza verde del metaverso» LABA

LABA vuole entrare nel merito, per conferire una forma al metaverso: «In quanto italiani abbiamo un ruolo, una responsabilità da sempre - chiude Brunello -. L'abbiamo

fatto nel design, nella moda, nell'arte, con un approccio umanistico ai temi scientifici, riportando ad una dimensione umana anche questi grandi fenomeni». ■ G.F.

LUCE DELLA MONTAGNA

VITTORIO SELLA · MARTÍN CHAMBI · ANSEL ADAMS · AXEL HÜTTE

Info e prenotazioni
030 2977833-834

Prenotazione gruppi
030 2041444

bresciamusei.com

BRESCIA
Museo di Santa Giulia
24 marzo
25 giugno 2023

METAVERSO

L'APPLICAZIONE Il metaverso potrebbe offrire anche situazioni multisensoriali

Arte, colori, visioni: esperienze immersive da vivere fino in fondo

Stefano Simontacchi: «Si possono portare le persone alla meditazione. Tutto cambierà e andrà regolato per procedere in direzioni virtuose»

Giada Ferrari

●● Nuove tecnologie, innovazione, digitale, social non sono per definizione né buoni né cattivi, né tantomeno perfetti, ma piuttosto strumenti che possono essere utilizzati in modi diversi, sprigionando potenzialità. «L'importante è capire come vengono impiegati, che uso ne viene fatto - dice Stefano Simontacchi Aka The Prism, ospite domani al Vittoriale, uno dei massimi esperti di fiscalità internazionale e pronto a presentare il suo progetto -. Tutto ciò che è nuovo è da scoprire, esplorare come strumento». Se per qualcuno il metaverso si traduce in piattaforma di gaming, per altri può diventare spazio culturale, luogo dove vivere delle esperienze nuove e trasformatrici. «E questo è ciò che voglio dare come artista, vedendo il metaverso dal punto di vista di chi, come me, fa arte esperienziale e spirituale che ha, quindi una connessione, con la meditazione». Il mantra di Simontacchi è, di conseguenza, la sua arte si basa su tre "E" fondamentali: esperienza, emozione, energia. «Sono convinto che veniamo al mondo per fare un'esperienza - prosegue Simontacchi -. Le esperienze che facciamo nel nostro cammino: incontri, amori sofferenti; generano emozioni, le quali muovono energie attorno ad altre esperienze nella nostra vita». Il principio è quello della legge di risonanza; e così tutta l'arte, esperienziale e sciamanica, propo-



Stefano Simontacchi domani sarà a Gardone Riviera

sta da The Prism è atta a generare emozioni che pone o riallinea lo spettatore in uno stato emotivo positivo affinché le energie si muovano diversamente. Realizzare un percorso, un viaggio sciamanico e trasformativo guidato all'interno di uno spazio fisico è complesso: sia per quel che concerne l'allestimento della mostra stessa sia in termini di investimento da parte dello spettatore che deve arrivare fisicamente nel luogo preposto e ricavarci del tempo per parteciparvi muovendosi all'interno dello spazio.

«Lo strumento di immersività virtuale consentirebbe di fare e vivere esperienze di questo tipo in maniera ancora più interattiva - sottolinea Simontacchi -. Amplificando di fatto questa possibilità e facendo entrare le persone den-

tro le opere. Il metaverso è lo strumento tecnologico della realtà virtuale mi darebbero possibilità infinite: posso far muovere i puntini, trasformarli in simboli, entrare nei colori, nuotarci dentro, far muovere l'opera mandandola incontro allo spettatore, facendolo entrare, associando anche musica, mantra e audiodiaguide». Creare percorsi di arte all'interno del mondo virtuale rendendo ancora più coinvolgente l'esperienza per lo spettatore: ecco quindi una delle incredibili potenzialità del metaverso. Opportunità che, con l'avanzare inesorabile delle tecnologie, potrebbe diventare sempre più multisensoriale: «Il metaverso può tradursi in un'accelerazione emozionale, può amplificare le sensazioni e l'interazione - afferma Simontacchi -. Come artista puoi dare ve-

ramente tanto e parlo di arte dal mio punto di vista, ovvero finalizzata a creare un'emozione portando le persone in meditazione». In questo senso la tecnologia si fa strumento per l'arte, che non significa sostituire l'opera fisica, bensì migliorarla, amplificarla, coinvolgendo più profondamente lo spettatore nelle esperienze artistiche e spirituali: «Il combinato disposto tra intelligenza artificiale, computer quantico e metaverso cambierà la nostra società, cambierà tutto - sottolinea Simontacchi -. E tutto questo dovrà essere in qualche modo regolato e governato per far sì che vada in una direzione virtuosa». Trasformazioni che devono essere gestite in modo responsabile e guidate, con regole di etica e di valori affinché non si sfoci in devianze: «Penso, in particolare, ai ragazzi - dice Simontacchi -. Se ci sarà qualcuno che avrà il coraggio di investire per sviluppare temi di crescita, sociali, culturali, educativi, i risvolti saranno completamente diversi». Dare più possibilità alle persone rendendo possibile ciò che oggi non è, questa è la potenzialità degli strumenti tecnologici di oggi e del futuro per i quali sarà necessario anche «Riprogrammare il mondo e riformare la scuola - chiude Simontacchi -. Tra 20 anni i bambini di oggi si affacceranno ad un mondo del lavoro per il quale non possono formarsi con i corsi che abbiamo oggi, e forse in questa riprogrammazione siamo in ritardo. Dobbiamo cavalcare l'onda, non farci travolgere da essa».



L'ALTRA FRONTIERA Tecnologia complessa, ma straordinariamente versatile

Intelligenza artificiale: rischi, equivoci e occasioni sterminate

●● Intelligenza artificiale creatività con un viaggio tra gli strumenti, ovvero i sistemi generativi che popoleranno il metaverso. Ma come funziona l'intelligenza artificiale? Come può un input testuale creare nuovi contenuti, video o testi? «La tecnologia che sta alla base di questi strumenti è particolarmente complessa - spiega Andrea Loreggia ingegnere dell'Università Statale di Brescia -. È la combinazione di una serie di strumenti che già utilizziamo e grazie all'evoluzione tecnolo-

gica, alla migliore comprensione di come usarli e, ovviamente, a una grande quantità di dati, permette di imparare dai dati a svolgere determinati compiti». Strumenti di fatto, a uso e consumo dell'individuo nei quali la parte «intelligente» è umana: «Sono strumenti dati e fatti per l'uomo e che l'uomo deve usare, perché da soli questi non sanno fare niente - prosegue Loreggia -. Anche la programmazione stessa è fatta dall'uomo». Certo, spesso i tecnici di settore utilizzano vocaboli dedicati alle attività umane,

come imparare, formare, istruire: «Non deve creare incomprensioni, in quanto non c'è un'entità che veramente sta imparando, ma un sistema che sta correggendo dei numeri nel suo modello».

Le implicazioni in termini di opportunità e rischi sono innumerevoli, tuttavia si tratta di normali ondate evolutive che da sempre travolgono la storia umana: «Da una parte fa paura e dall'altra è un'opportunità, per questo l'utenza deve essere educata e informata alla tecnologia». L'i-

UN'IDEA CREATIVA E MOLTO PRATICA CHE RIVOLUZIONERÀ LA VOSTRA CUCINA!



L'AUTRICE **ROSELLA ERRANTE**, È UN PUNTO DI RIFERIMENTO PER LA VASOCOTTURA CASALINGA IN ITALIA CON UN GRUPPO DI OLTRE 60.000 FOLLOWER ATTIVI ED ENTUSIASTI



VASOCOTTURA FACILE

Quando si apprende l'arte della vasocottura, non se ne può più fare a meno! Centinaia di piatti, dall'antipasto al dolce, cotti in vasi di vetro ermetici con il microonde, in pochissimi minuti e in totale sicurezza. Inoltre, la maggior parte dei piatti si potranno conservare in frigorifero fino a 15 giorni e il contenitore ermetico renderà facilmente trasportabili le preparazioni: l'ideale per pause pranzo, gite fuori porta o cene a casa di amici.

IN EDICOLA
A € 7,90* CON



*Più il prezzo del quotidiano

UN VIAGGIO
IPERCULTURALE

VISIONI DAL FUTURO Il momento di applicare un nuovo paradigma è arrivato

«È il vero cambiamento:
siamo giunti al web 3.0»

Lorenzo Montagna (VRARA): «La tecnologia non ci deve spaventare. Può essere un punto di partenza che ci permetterà di evolvere»



● Che il concetto di metaverso sia ampio e da esplorare è fuor di dubbio. Un argomento che ancora desta perplessità e riguardo al quale c'è tutt'oggi molta confusione: «Ho scritto un libro, "Metaverso. Noi e il web 3.0", in cui ho cercato di spiegare cos'è il metaverso - spiega Lorenzo Montagna, Presidente italiano di VRARA (Virtual Reality & Augmented Reality Association) e Fondatore di Seconda-Stella -. E sono giunto alla conclusione che dovremmo parlare di web 3.0. Il metaverso deve essere inteso come un «arrivo ad una destinazione», che consentirà di avere un mondo digitale evoluto rispetto a quello che si conosce oggi: «Tante cose che facciamo adesso continueremo a farle, ma avremo anche dei visori. Useremo ancora il nostro telefono, ma diventerà una lente con cui vedere una realtà aumentata». In altre parole il metaverso altro non è se non l'evoluzione «naturale» del web: «Siamo partiti dal web 1 che tutti conosciamo, ovvero il mondo dei computer gestito dal linguaggio a parole che diventerà sempre più potente con l'intelligenza artificiale - prosegue Montagna -. Per poi passare al web 2 con gli smartphone e l'avvento della comunicazione ad immagini, ora arriviamo al web 3». Un nuovo mondo digitale, senza costrizioni ma con strumenti nuovi quali ad esempio i visori, che arrivano attraverso un processo di cambiamento che sta, inoltre, facendo scomparire sempre più tecnologia a favore di altra. Ad esempio, l'avvento degli Oculus ha tolto di fatto la tastiera, in quanto i comandi sono vocali.



Lorenzo Montagna indaga tutti gli aspetti relativi alla realtà aumentata e al virtuale

mondo digitale che ci sta affianco - dice ancora Montagna -. Ed in realtà è la stessa cosa di oggi, solo che non ce ne rendiamo conto: usiamo internet, app e siamo di fatto nel mondo digitale». Una concezione che, pare, solo i nativi digitali stanno abbracciando nella maniera corretta, ovvero sottolineando che non c'è differenza tra mondo reale e mondo digitale, certo uno non è fisico tuttavia rimane reale: «Il metaverso è un nuovo mondo, un ambiente dove sempre di più si affacciano persone che amano il cambiamento - dice Montagna -. Un mondo sociale perché la tecnologia non è un posto freddo, ci siamo noi a dar gli la vita».

Un cambio di paradigma, di pensiero e di strumenti che spaventa e, per questo, viene spesso demonizzato: «La tec-

nologia fa paura soprattutto a chi non la sa usare - prosegue Montagna -. È il pensiero comune di ogni volta che arriva una tecnologia nuova. L'AI toglierà posti di lavoro? È vero, come qualunque altra tecnologia ha eliminato tanti posti di lavoro, anche fisici». Qual è, dunque, la corretta forma mentis da adottare per abbracciare una tecnologia nuova e soprattutto calvarne le opportunità? «Smettere di pensare "abbiamo sempre fatto così" - dice Montagna -. Non funziona più. Essere sulle soglie del web 3.0 non deve spaventarci, anzi, essendo un punto di evoluzione deve spingerci a voler evolvere». Crescere, cambiare, ingegnarsi, reinventarsi: il metaverso è un mare di possibilità e novità. Potenzialità che l'arte già sta indagando e che vedrà gli artisti tra i protagonisti. «L'ar-

te sta già uscendo dagli spazi degli schermi o dei quadri e delle installazioni - dice Montagna -. Io ho conosciuto e indagato il metaverso attraverso l'arte, l'ho visto crescere dall'arte digitale, trasformandolo in una nuova terra di espressione per gli artisti». Si pensi, ad esempio, a Marina Abramovich che già nel 2017 ha iniziato a proporre esperienze artistiche utilizzando i visori: «C'è ancora questo dualismo tra arte e tecnologia e qualcuno, sbagliando, le vede come cose opposte - spiega Montagna -. Invece, ciò che sta succedendo è che stanno diventando sempre più simili, un unicum. Perché se la tecnologia ci permette di far tutto, il problema sarà capire cosa fare di questo nuovo mondo, che tipo di esperienze ci saranno, quali attività e il serviranno gli artisti».

● G.Fer.

dea, dunque, non è quella di sostituire il professionista ma coadiuvare quello che può essere l'output, facilitare, migliorare, dare qualcosa in più. Ecco l'opportunità che questi modelli vogliono portare all'umanità: «Sono strumenti molto potenti che permettono di esplorare una conoscenza molto vasta e di farlo in maniera semplice e immediata - aggiunge Loriggia -. Ad esempio, possiamo creare chatbot che permettono di seguire pazienti in maniera costante, tramite piccole interviste o messaggi giornalieri che, se captano qualcosa che non va, possano avvertire il medico». Il rovescio della medaglia sono i rischi che questi strumenti, ad oggi, possono portare: «Tra le problematiche possiamo dire che sono strumenti che pos-



L'ingegner Andrea Loriggia dell'Università statale di Brescia

sono creare fake news, essendo aperta a una vasta quantità di utenti si potrebbero creare contenuti che potrebbero essere diffamatori o influenzare il pensiero, copyright e proprietà intellettuale, normativa ad oggi mancante e privacy - chiude Loriggia -. Anzitutto dobbiamo capire come funzionano questi metodi e il nesso tra il concetto di creatività e come impatta su di essi».

● G.Fer.



ZEEP!

Ciao Brescia, siamo Zeep!

La nuova **digital agency** che crea **contenitori** e **contenuti** digitali unici per rendere **semplice ed efficace** la comunicazione online di brand e aziende.

Dalla A alla Zeep!

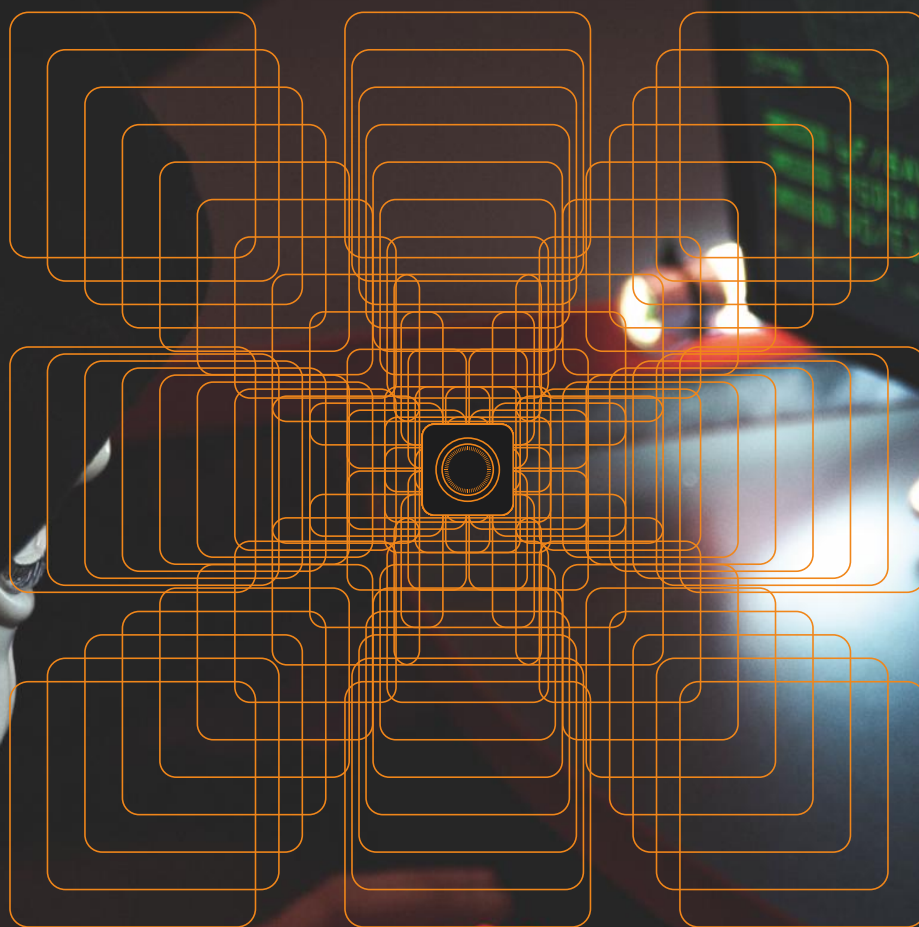
Internet,
fatto bene.

zeep.agency

Zeep! è parte di Gruppo Editoriale Athesis

Difendiamo la tua azienda dagli attacchi informatici

Il nostro SOC (Security operation center) è attivo H24 per il monitoraggio proattivo dei sistemi aziendali a prevenzione di cyber attacchi per la difesa del tuo business.



 **Security Trust**
SYSTEM INTEGRATOR

 **ST Control**
SECURITY OPERATION CENTER

 **WHYSECURITY**
CYBER SECURITY

 **logica**
pro



METAVERSO

UN VIAGGIO
IPERCULTURALE

ARTEE TECNOLOGIA / 1 L'artista toscano tra imprevedibilità e opere iper-moderne

D'Isa, musica e immagini per «creare casualità»

«Con l'intelligenza artificiale tutto può mutare da un momento all'altro. Grazie ai nuovi strumenti si scoprono aspetti prima dati per scontati»

Vincenzo Spinoso

●● Proviamo a immaginare un artista che poggia il piede per la prima volta su un suolo inesplorato. Esauriti o quasi i codici espressivi nell'iconografia, Francesco D'Isa sta provando a utilizzarne di nuovi: quelli dell'intelligenza artificiale; il risultato è randomico, apparentemente fuori dal controllo umano. Ma, sotto la lente d'ingrandimento della lucida analisi, ci si rende conto che non è così: «È vero che, utilizzando l'intelligenza artificiale, tutto può cambiare da un momento all'altro - spiega D'Isa a Bresciaoggi -. Ma, d'altra parte, anche nel lavoro "tradizionale" il caso ha un impatto enorme. Quante volte un'idea nasce in modo casuale, guardando una nuvola o facendo un errore sul foglio? Tutte le innovazioni nascono dal caso».

La mostra dell'artista e graphic novelist fiorentino sarà arricchita dalla suite audiovisiva dal vivo di Luca Formentini: «Sia l'immagine, sia la musica avranno una compo-

nente di casualità - spiega D'Isa -. Bisogna chiarire un punto sull'utilizzo dell'intelligenza artificiale: l'imprevedibilità è evidente, ma questa richiede continuamente un intervento umano che scelga che cosa va bene e che cosa no. È vero che c'è una sorta di inversione dei ruoli, laddove l'elemento imprevedibile, che noi tradizionalmente associamo al cervello, viene delegato alla tecnologia; ma, in un certo senso, c'è anche una riappropriazione della casualità nel processo creativo. L'utilizzo di strumenti nuovi porta sempre alla scoperta di aspetti che prima si davano per scontati».

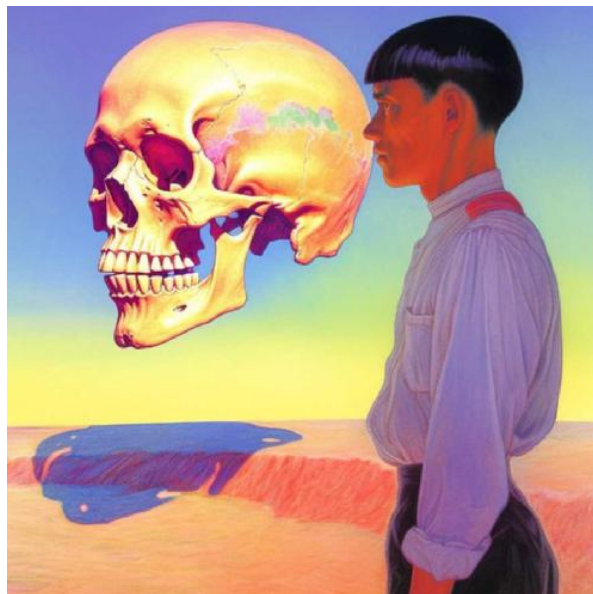
La mostra di D'Isa sarà qualcosa di assolutamente innovativo, ma con un certo grado di riconoscibilità: «Ho creato con l'intelligenza artificiale delle animazioni che hanno un gusto iper-moderno, ma che al tempo stesso ricordano le primissime animazioni del cinema alla fratelli Lumière, proprio perché, come loro erano ai primi passi col cinematografo, noi lo siamo con queste nuove tecnologie - spiega D'Isa -. L'immagine viene generata



Francesco D'Isa pronto a stupire con i suoi lavori

da zero col testo; quindi, quel gusto deriva dalla mia scelta; poi, il professor Dario Pasotti dell'Accademia LABA mi ha aiutato dal punto di vista tecnico. Ho proceduto per tentativi: le mie figure, inizialmente, con il passaggio all'animazione diventavano incomprensibili. Ma l'effetto mi piaceva. Ho notato che, creando una figura che danzava, questa con il movimento acquisiva ritmo». D'Isa è anche saggista e, dando un'occhiata al suo profilo Instagram (disa_

fran), è portato a una sorta di umorismo culturale, espresso con la sue recensioni brevissime di classici della letteratura: «Sono nato come artista digitale - racconta D'Isa -, poi sono passato alla scrittura. Le intelligenze artificiali funzionano con un mix tra scrittura e immagine, quindi io, che già mi muovevo tra queste due staffe senza una direzione lineare, mi ci sono trovato a casa. L'IA sta aprendo un nuovo orizzonte e rivoluzionerà gli altri; non li eli-



Una delle opere di Francesco D'Isa che sarà ospite domani dell'incontro con l'Accademia LABA

minerà, così come la pittura non è stata uccisa dalla fotografia. Si tratta semplicemente di linguaggi diversi che faranno cambiare il nostro rapporto con l'immagine, così come è successo nel '900 con l'avvento della fotografia. Il mondo cambia con la diffusione di questi programmi».

Le «recensioni brevissime» sono delle pillole tramite post che provano a spiegare alcuni classici, dall'Odissea a Peter Pan («Un orfano volan-

te se la prende con un pirata invalido»), in due frasi: «Ho sempre avuto il dono della sintesi - spiega D'Isa -. È una bella sfida riuscire a dire tanto in poco. Certo, esiste anche un risvolto negativo, quasi sociologico: l'approfondimento è necessario, e il fatto che le nuove generazioni, tra le quali inserisco anche la mia, non siano in grado di farlo, rappresenta un problema cognitivo da non ignorare». Che la casa di d'Annunzio diventi la dimora, anche solo

per un giorno, dell'intelligenza artificiale, per Francesco D'Isa non è un controsenso: «Le mie figure hanno un gusto vagamente barocco, non lontano da quello d'Annunzio. Mi piace molto la sua figura storica e creativa, trovo che sia una figura divertente su cui lavorare. Credo che nei nostri lavori emerga anche la grandissima fioritura del suo linguaggio. D'altra parte, come vedrete, la produzione di suoni e immagini che abbiamo creato è onirica».

ARTEE TECNOLOGIA / 2 Sperimentare per avere risultati inaspettati

Tante emozioni sonore e visive: Fiorentini pronto a sorprendere

«Abbandonarsi alle note per goderne fino in fondo»

●● L'esibizione di Luca Formentini si divide in due momenti. Uno è legato all'aspetto tecnico, sonoro, di pura ricezione della proposta musicale; l'altro è un momento di riflessione concettuale. Fruire o da riflettere: a voi la scelta. «Riusciamo a godere della musica solo se ci mettiamo in una condizione di abbandono, di fragilità. È quella che permette di generare emozioni», spiega Formentini a Bresciaoggi. È un invito a sentire, più che a pensare. Ad arrovelarsi, d'altra parte, ci ha già pensato lo stesso musicista: «Da tempo rifletto sulla tematica dell'intelligenza artificiale nella musica. Come musicista, sono sempre curioso di accedere a nuove soluzioni, e mi sono reso conto che questa tecnologia non è nuova per me e molti altri miei colleghi». In occasione dell'evento di domani For-

mentini si prenderà la scena in due momenti condivisi; il primo con Francesco D'Isa, il secondo con The Prism: «La suite sulle immagini di Francesco sarà una situazione più raccolta, il cui il suono accompagnerà le opere visive prodotte dall'intelligenza artificiale, su una partitura che sarà governata da situazioni che potremmo definire "autogenerative": delle cellule inizieranno a prendere vita autonoma a seconda dell'interazione del momento. In questo modo provo a coniugare una parte umana con l'intervento inaspettato, non governabile, delle macchine, ai quali io do i limiti entro cui muoversi».

Sembra fantascienza. L'esibizione pomeridiana, sulle opere di The Prism, è più tradizionale: «La seconda esibizione combina una parte più

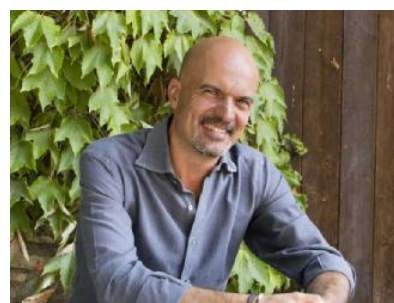
elettronica, con un elemento fisico come la "tavola sonora", - racconta Formentini -. Ho costruito questo strumento con materiale riciclato, una vecchia tavola, corde di chitarra e vecchi microfoni: si tratta di una sorgente piuttosto rudimentale e arcaica, che mi permette di ricollegarmi all'aspetto sciamanico di The Prism». Il musicista vuole che lo spettatore si lasci governare dalla comprensione, ma solo fino a un certo punto: «Sperimentare significa autorizzarsi a produrre qualcosa sul quale si può sospendere il giudizio, poiché il risultato può non essere codificabile all'interno dei canoni di quel momento storico - spiega Formentini -. All'interno delle apparecchiature che utilizzerò ci sono dei meccanismi "analogici", in senso lato, a quelli della macchina di Alan Turing: il disallinea-



La tavola sonora di Luca Fiorentini che può regalare sorprendenti sperimentazioni

mento degli elementi produce un risultato assolutamente imprevedibile. Ma non è la macchina a comandare: io riporto il concetto dell'importanza dell'uomo all'interno di questo processo. L'aspetto fondamentale è proprio la sensibilità individuale che un artista sceglie di condividere». La pagina principale del suo sito (www.lucaformentini.it), reca la frase «sound and wine explorations»: «Per molti anni, musica e vino per me sono stati argomenti incompatibili. Ultimamente si è familiarizzato di più con la musica astratta; se ci pensiamo, musica e vino

ci mettono in contatto con una parte di noi stessi molto antica, fatta di sensazioni che in tanti fanno fatica a descrivere; così come alcune persone non si fidano di quello che percepiscono a livello gustativo, nello stesso modo fanno fatica ad entrare in contatto con una musica priva di melodia o ritmo. Pensano che, per fruire, bisogna a tutti i costi comprendere; forse ci siamo ingabbiati troppo nel capire una cosa per poterla apprezzare. Ho un solo desiderio: creare nello spettatore le condizioni per percepire ed emozionarsi di ciò che lo circonda».



Luca Fiorentini sarà presente domani al Vittoriale di Gardone Riviera

● V.Spi.

METAVERSO

L'INTERVENTO Sperimentare, non porsi limiti, cercare nuove strade: moda è anche questo

Un Vittoriale «fashion» tra eleganza e tecnologia «Sfidare le convenzioni»

Marco Ruffa è digital transformation director del marchio Pinko «Siamo curiosi per natura, dal disordine creativo nascono le idee»

●● Parola d'ordine: sperimentare. Oggi più che mai, la sfida è non porsi limiti, sondare nuovi orizzonti, esplorare nuove strade. Senza l'impellenza di determinare, ma con la curiosità di osare: «Meno di due mesi fa qualcuno dava già il metaverso per defunto, addirittura Business Insider aveva pubblicato un ironico necrologio con tanto di illustrazione sarcastica. Nel mentre Apple presentava Apple Vision Pro, il nuovo spatial computer che sostituisce lo schermo del PC con la realtà... questo per dire che stiamo vivendo una fase di straordinaria evoluzione del pensiero e quindi anche di contrasti, di cambiamenti grandiosi e repentini. Ma ciò non mi spaventa anzi mi piace. Lo vedo come un'opportunità, come una risorsa dalle infinite potenzialità». A sostenerlo è Marco Ruffa, da due anni digital transformation director & ESG lead di Pinko, che durante l'evento organizzato dall'Accademia LABA domani al Vittoriale interverrà nel panel dedicato a «Intelligenza artificiale, creatività e metaverso» condividendo la sua testimonianza con quelle di Federica Cascaia, Head of Brand Strategy Horizon Worlds & Avatars Metareality Labs afferente a Meta, Andrea Loreggia, docente di Ingegneria dell'Informazione alla Statale di Brescia e l'artista e graphic novelist Francesco D'Isa.

Tra i fashion brand italiani più noti, Pinko offre stile, qualità ed eleganza con uno sguardo sistematicamente proiettato verso il futuro e in



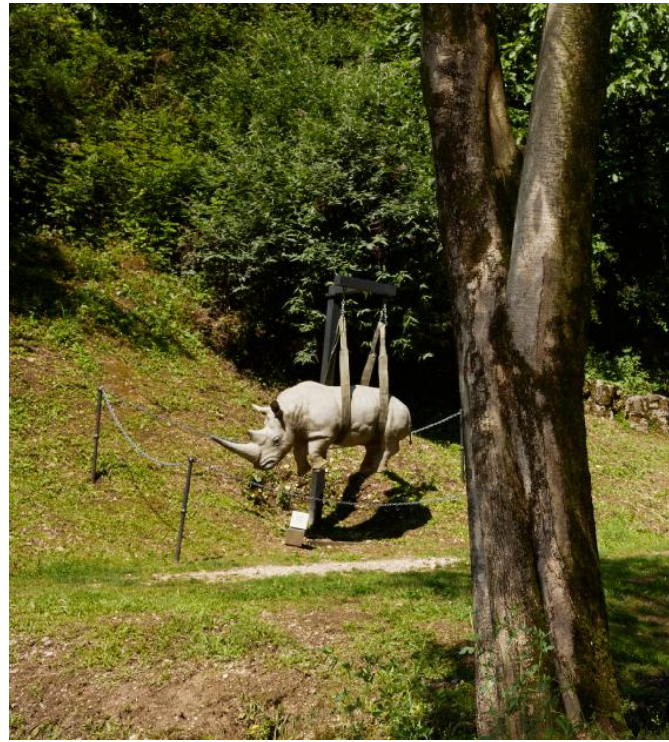
Anche la moda è protagonista degli eventi più importanti del Vittoriale degli Italiani

svariate occasioni ha già dimostrato lungimiranza e sensibilità nei confronti dei temi al centro del dibattito: già in tempi non sospetti il marchio ha lanciato ad esempio la sua prima collezione di NFT, creando una capsule meta-fisica delle iconiche Love bags reinterpretate con una visione più artistica e creativa, sfruttando appunto le potenzialità del metaverso, e acquistabili per rientrare nella digital community costruita da Pinko nel mondo virtuale. Il progetto è stato varato in seguito a un'esperienza immersiva nei flagship store di Spring street a New York e di Montenaполеone a Milano, dove dei monitor speciali hanno dato ai clienti l'opportunità di percepire la bellezza delle opere d'arte in 3D come se fossero reali: «Oppure ancora - aggiunge lo stesso Ruffa -

per la fiera di Parigi abbiamo lanciato un vero e proprio concept store interattivo in cui il visitatore poteva entrare in contatto con lo spazio di Pinko attraverso quattro canali differenti, mentre durante la Milano Fashion Digital Week abbiamo proposto una sfilata nella quale abbiamo riprodotto in scala enorme le nostre modelle, fra cui la top Irina Shayk, alzando dunque ulteriormente l'asticella delle contaminazioni fra analogico e digitale, fra umano e artificiale».

Perché dopotutto proprio di quello si parla: «Proprio attraverso queste pionieristiche esperienze abbiamo constatato che il consumatore non è ancora pronto ad acquistare solo asset digitali, al contrario è invece incentivato e stimolato quando le due

dimensioni, reale e virtuale appunto, si incrociano e generano un nuovo match point. Del resto, il nostro essere sociali ci porta per natura ad avere bisogno di occasioni di contatto. E ce ne siamo accorti tutti dopo la pandemia. L'obiettivo di Pinko è portare sempre il suo business nell'interazione fra fisico e virtuale. La nostra indipendenza ci permette di trovare una strada diversa, di esplorare idee originali e di sfidare le convenzioni. Spinti dalla curiosità, e fiduciosi nella nostra agilità, accogliamo il disordine creativo per reinventarci continuamente e vincere le sfide di oggi e di domani. Perché giocare sul sicuro non è un'opzione: quale miglior ambiente del metaverso può garantirci allora la possibilità di espandere le nostre prospettive!?».



LA PROPOSTA La Libera Accademia conta quattro sedi in Italia

Via ai colloqui di orientamento Iscrizioni fino al 29 settembre

●● Conoscere. Analizzare. Pianificare. Attraverso colloqui personalizzati, sia in presenza che online, a seconda delle specifiche esigenze: da sempre protesa verso un futuro consapevole dove cultura, qualità della formazione e attenzione per le nuove tecnologie costituiscono le risorse primarie. Accademia di Belle Arti LABA - migliaia di studenti diplomati, otto corsi triennali e sei biennali, tre campus a Brescia, quattro sedi in Italia - si caratterizza anche per le sue modalità di «orientamento» che permet-

tono agli studenti di interfacciarsi direttamente e approfonditamente con l'Accademia attraverso percorsi «su misura». Così da poter ottenere una panoramica più che esaustiva sulle varie proposte didattiche, che spaziano tra scenografia, fotografia, pittura, progettazione degli interni e della decorazione, design, graphic design e fashion design, secondo un approccio eclettico e interdisciplinare in cui convergono esperienze ai confini tra analogico e digitale, tra realtà tangibile e realtà aumentata, costante-

mente in dialogo con la contemporaneità e con il mondo del lavoro. Ogni Corso dell'Accademia LABA è legalmente riconosciuto dal 27.4.2000 per Decreto Ministeriale e può concludersi con il rilascio di diplomi equipollenti alla laurea magistrale.

I colloqui per l'orientamento sono già nel vivo e si possono prenotare nell'apposita sezione sul sito www.laba.edu; le iscrizioni all'anno accademico 2023/2024 sono già aperte e resteranno attive fino al

MP GROUP ITALIA 39 ANNI DI SUCCESSI
ideato e condotto da **Atilio Tantini**



TV - MAGAZINE
www.motori360gradi.it

OGNI GIOVEDÌ
ALLE ORE 23.00 SU

MS MOTOR TV | sky Canale 229

tivu CANALE 55

LIVE STREAMING **MSMOTOR.TV**

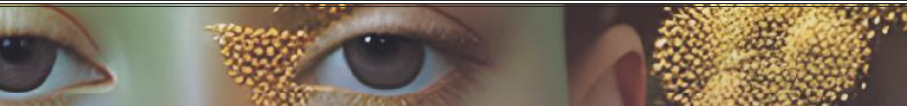
4 REPLICHE SATELLITE CANALE 229 E CANALE 55



WWW.BRESCIAMOTORI.LANDROVER.IT
WWW.BRESCIAMOTORI.JAGUAR.IT

DIVENTA SEMPRE PIÙ GRANDE
A BRESCIA LA REDAZIONE DI MEDIASPORT GROUP
insieme alla redazione di Roberto Barucco Editoria & Comunicazione





UN VIAGGIO
IPERCULTURALE

AL LAGHETTO DELLE DANZE L'allestimento in una cornice più suggestiva che mai

Gli abiti degli studenti generano meraviglia

I giovani sono stati coordinati dalla docente Cristina Simoncelli per realizzare uno shooting-editoriale: i risultati in un prossimo video



«Bisogna fare la propria vita come si fa un'opera d'arte». E poco importa se si tratta di una poesia, di un capolavoro pittorico, di una performance teatrale, di una fotografia particolarmente ispirata, di una brillante intuizione audiovisiva, di un abito plasmato alla Pierre Cardin, oppure ancora di un mix equilibrato e iridescente di queste molteplici manifestazioni espressive, incanalate nel medesimo flusso. Nel medesimo luogo. Quasi a evocare stili capaci di ibridare passato, presente e futuro attraverso il linguaggio del corpo, della moda e del costume, nella sua accezione più libera e iconicamente sconfinata. Così, complice l'atmosfera magnetica del Vittoriale, in continuità non solo di luogo ma anche e soprattutto di concetto e pianificazione rispetto all'evento-Metaverso prodotto da LABA domani al Vittoriale degli Italiani e che vedrà tra gli ospiti Marco Ruffa Digital Transformation Director & ESG del noto brand italiano Pinko, gli studenti del terzo anno del corso di Fashion Design, coordinato dalla docente Cristina Simoncelli, in questi giorni si sono dati appuntamento nella dimora storica di Gabriele D'Annunzio, scegliendola come sfondo ideale per esaltare la loro creatività di futuri stilisti (e non solo).

Concepito non come una classica sfilata ma come uno shooting-editoriale, per l'occasione l'allestimento è stato intorno al Laghetto delle Danze, tra gli angoli più eleganti e meravigliosi dell'intero complesso di Gardone Riviera, uno spazio ricco di vegetazione, cascate, anfratti e tuffi naturali, in cui a sventare è appunto il laghetto realizzato a forma di violino, in ricordo di Gasparo da Salò in-



La realizzazione del progetto all'interno del Vittoriale degli Italiani ha ottenuto un risultato favoloso

ventore dello strumento. D'Annunzio, amante della musica, aveva voluto creare un luogo dove l'armonia che ne scaturisce e il rincorrersi delle acque dovevano suggerire i movimenti liberi per spettacoli di danzatrici. Un luogo in cui la naturalità selvaggia e sensuale si esprime con apparente spontaneità, forgiato dalla fantasia del Vate attraverso gli interventi dell'architetto Maroni: il contesto perfetto, quindi, all'interno del quale ambientare - in armonia di contrasti - un progetto dai toni concettuali, avanguardisti e futuribili, com'è nel dna delle nuove generazioni di studenti e studentesse (quasi un centinaio in totale quelli coinvolti) che hanno lavorato per concretizzare la narrazione immaginata e pianificata durante l'anno accademico. È destinata a trasformarsi nelle prossime settimane in un fashion-movie dove protagonisti assoluti saranno proprio gli abiti: sul set hanno infatti lavorato per ore e ore senza sosta anche gli studenti e le studentesse

del secondo anno dei corsi di Scenografia LABA (indirizzo Cinema e Audiovisivo), che oltre alle riprese sul set hanno realizzato anche gli scatti del backstage, rispettivamente coordinati dai docenti Corrado Galli (sul versante Fotografia) e Federico Badinelli, per quanto riguarda invece la parte audiovisiva. «Un'esperienza intensa e intensiva, ma estremamente entusiasmante», l'hanno definita tutti in coro.

Il video che verrà completato nei prossimi giorni, tra montaggio e post-produzione, andrà dunque a rappresentare un documento di grande vitalità e unicità (visto appunto il contesto, la sede e le suggestioni collaterali), fiore all'occhiello di un corso - quello di Fashion Design appunto - che dal prossimo anno accademico si sta ripensando in un'ottica di attenzione ai temi della sostenibilità, del riuso e della tecnologia, fornendo in modo più puntuale gli strumenti per una solida preparazione pro-

fessionale e culturale, nell'intenzione di «plasmare nuove identità creative attraverso una capacità d'ispirazione che sia continua e legata ad una interpretazione delle conoscenze acquisite dalla storia della moda all'arte antica e contemporanea, dal teatro alla comunicazione e al management, passando per l'innovazione e la trasformazione digitale».

Così collaborare con aziende, brand o all'interno di agenzie e studi di progettazione, esprimersi come professionisti autonomi, intraprendere la strada iper creativa del designer, lavorare nella comunicazione di moda, anticipare le tendenze e proporre come stylist, fondere arte e artigianato in percorsi professionali dinamici e multififormi saranno solo alcuni degli orizzonti possibili, delle strade percorribili in prospettiva: «Il fine ultimo è facilitare l'ingresso nel mondo del lavoro, anche attraverso progetti realizzati in collaborazione con le migliori aziende del settore».

29 settembre. Sospinte, tra l'altro, da riscontri lusinghieri in termini d'iscrizioni (in costante aumento) che sottolineano in modo emblematico il trend positivo intrapreso, con studenti e studentesse provenienti oggi da un bacino di province sempre più ampio e molteplici interazioni rivolte anche all'estero, tra percorsi Erasmus e progetti collaterali.

Radici ben salde nel territorio dunque, Brescia compresa naturalmente, ma al contempo sguardi sempre più aperti e internazionali, dinamici e inclusivi, vocati all'innovazione e alle nuove tecnologie, in sintonia peraltro con la strada tracciata dal ricco calendario di eventi e iniziative che stanno caratterizzando questo anno «capitale».



Con la LABA una proposta accattivante e multidisciplinare



CERCHI LAVORO?

PUBLIADIGE RICERCA per la sede di Brescia

1 ACCOUNT COMMERCIALE
PER POTENZIARE LA RETE VENDITA NELLA ZONA DI
BRESCIA

I candidati interessati possono inviare il proprio curriculum vitae con il consenso al trattamento dei dati personali alla mail: selezionebrescia@publiadige.it



Filiale di Brescia
Via Eritrea, 18 - BRESCIA
030-2911211
www.gruppothesis.it

OFFRIAMO:
FORMAZIONE INIZIALE E ANTICIPO
PROVVISORIANTE MENSILE NEL
PERIODO DI INSERIMENTO.

**MEDIA IN
CONCESSIONE:**

Bresciaoggi

**CORRIERE DELLA SERA
BRESCIA**

La Gazzetta dello Sport

Tutti i rosa della vita

1 Milione & Contorno 1 Roma & Lazio

Tutti i QUOTIDIANI FINEGILL, le edizioni locali di Repubblica.

La ricerca è rivolta ad ammissioni (t. 903/77)



METAVERSO

UN VIAGGIO
IPERCULTURALE

MARTEDÌ 2023
20 GIUGNO
ORE 9-18

VITTORIALE DEGLI ITALIANI
GARDONE RIVIERA

Una giornata di "incontri iperculturali" su realtà aumentata,
intelligenza artificiale e didattica dell'arte

Immagine © Francesco D'Isa



Siamo Capitale Italiana della Cultura
BERGAMO BRESCIA



Bresciaoggi

L'Arena
il giornale di lunedì del 2023

Artribune
la più grande comunità di arte e cultura