

INFOMUS LAB

Laboratorio di ricerca del DIST-Università di Genova attivo dal 1984 nella ricerca scientifica e tecnologica, nella sperimentazione, nella progettazione e realizzazione di sistemi multimediali, di interfacce uomo-macchina intelligenti, di modelli computazionali di emozioni ed espressività.

Nella convinzione della necessità di uno scambio reciproco tra sperimentazione artistica e ricerca scientifica, le arti musicali e performative rappresentano per il Laboratorio sia uno scenario applicativo che una fonte di ispirazione. Da questo incontro di conoscenze sulle arti performative, sulle nuove tecnologie multimediali e sui nuovi media, le attività e i progetti del Laboratorio spaziano dalla informatica musicale, alla musica, al teatro, alla danza, al settore museale, a centri della scienza, a terapia e riabilitazione.

Da più di dieci anni InfoMus Lab partecipa a progetti di ricerca internazionali, con l'Unione Europea, con istituzioni e imprese, e a numerose produzioni artistiche, ad esempio con il Teatro Carlo Felice di Genova, il Teatro la Fenice di Venezia, il Festival di Salisburgo, il Teatro alla Scala di Milano.

Dal 1996 al 2004 il Laboratorio ha avuto sede anche presso il Teatro Carlo Felice. Dal 2005 ha sede anche a Casa Paganini nell'ambito del Centro Internazionale di Eccellenza dell'Università Casa Paganini - InfoMus Lab.

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA CASA PAGANINI – INFOMUS LAB CENTRO INTERNAZIONALE DI ECCELLENZA

ricerca scientifico-tecnologica
ricerca e produzione musicale
didattica e formazione



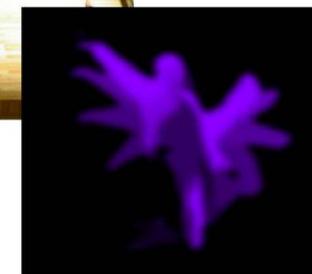
CIMENTI DI INVENZIONE E ARMONIA

Arte Ricerca Scienza:
una mostra a Casa Paganini

dal 26 ottobre al 7 novembre 2006

dalle 10:00 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 17:00

Realizzata da Casa Paganini - InfoMus Lab, Università degli Studi di Genova



Casa Paganini, Piazza S.Maria in Passione 34
www.casapaganini.org

www.casapaganini.org www.infomus.org



ALTERFACE

In collaborazione con



Festival della Scienza

Prenotazione obbligatoria, la visita è guidata.
Prenotazioni dal lunedì al venerdì al numero 010-2758252

CALENDARIO DEGLI EVENTI

GIOVEDÌ 26 OTTOBRE, ore 17.30

INAUGURAZIONE DELLA MOSTRA

Con la partecipazione di
Gaetano Bignardi, Magnifico Rettore dell'Università degli Studi di Genova
Gianni Vernazza, Preside della Facoltà di Ingegneria dell'Università di Genova
Fabio Morchio, Assessore alla Cultura della Regione Liguria
Anna Castellano, Assessore alla Comunicazione e Promozione della Città, Comune di Genova,
Manuela Arata, Presidente Festival della Scienza,
Patrizia Conti, Direttore del Conservatorio Niccolò Paganini,
Pietro Borgonovo, Direttore Artistico GOG,
Antonio Camurri, Corrado Canepa, Nicola Ferrari, Gualtiero Volpe, InfoMus Lab,
curatori della mostra
Alessandro Ponassi, Commissione Informatica Ordine degli Ingegneri.

Tavola rotonda
L'informatica al servizio dell'arte e dello spettacolo

in collaborazione con ORDINE DEGLI INGEGNERI DELLA PROVINCIA DI GENOVA

VENERDÌ 27 OTTOBRE 2006

ore 11.00

*Tecnologia, creatività, televisione e pubblicità:
Sibilla – un software per prevedere gli ascolti pubblicitari*

con la partecipazione di
Marina Ceravolo, SIPRA spa

in collaborazione con SIPRA SPA

ore 20:30

*Capricci di Paganini e di Sciarrino.
Marco Rogliano, Violino*

Concerto a cura dell'ASSOCIAZIONE AMICI DI PAGANINI

SABATO 28 OTTOBRE 2006, ore 17.30

Visita guidata alla mostra *"Cimenti di Invenzione e Armonia"*
partecipano i curatori della mostra

in collaborazione con
ASSOCIAZIONE CULTURALE CENTRO ITALIANO STUDI SKRJABINIANI

LUNEDÌ 30 OTTOBRE 2006, ore 17.30

*Virtuosismi antichi e moderni:
GOG e InfoMus a Casa Paganini*

partecipa Pietro Borgonovo, direttore artistico GOG

in collaborazione con GOG-GIOVINE ORCHESTRA GENOVESE

GIOVEDÌ 2 NOVEMBRE 2006, ore 17.30

Edutainment – Scoprire / sceneggiare un'installazione interattiva

presentazione del progetto europeo U-CREATE (IST-CRAFT, 6° Programma Quadro)

in collaborazione con ALTERFACE

VENERDÌ 3 NOVEMBRE 2006, ore 17.30

*Gesto, musica, espressività:
la ricerca in mostra a Casa Paganini*

seminario-dimostrazione a cura di InfoMus Lab

presentazione delle attività di ricerca nell'ambito del progetto europeo HUMAINE (Rete di Eccellenza IST - 6° Programma Quadro)
in collaborazione con Roberto Bresin
KTH-TMH, Royal Institute of Technology, Stoccolma.

LUNEDÌ 6 NOVEMBRE 2006, ore 17.30

MARTEDÌ 7 NOVEMBRE 2006, ore 17.30

Verso una nuova relazione uomo-macchina

seminario-dimostrazione con Shuji Hashimoto (Waseda University, Tokyo)
in collaborazione con Kenji Suzuki (Tsukuba University) e InfoMus Lab

L'inaugurazione della mostra sarà preceduta dalla XVI edizione del Colloquio di Informatica Musicale (24 – 25 Ottobre dalle 9:00 alle 18:00).

Cimenti di Invenzione e Armonia sarà visitabile su appuntamento fino a gennaio 2007.

Come si può comportare lo spettatore nei confronti di un'opera che ne interpella l'attività, lo stimola a farsi esecutore se non addirittura autore?

Come distinguere all'interno dell'agrovigliato intreccio di gioco, sperimentazione, apprendimento, conoscenza ed espressione i confini e il senso di un'attività artistica?

Come l'immaginazione tecnologica ci permette di sognare nuovi strumenti (musicali, visivi, didattici), di ripensare il concetto stesso di strumento?

Come i codici sfuggenti e allusivi dei linguaggi dell'arte offrono modelli imprevedibili per studiare il problema della comunicazione tra l'uomo e la macchina?

È possibile misurare un'emozione?

È possibile isolare le qualità che fanno di un movimento un discorso sintetico, una rappresentazione di uno stato d'animo o di un'intenzione?

Nella mostra, queste domande non troveranno risposte, ma si metteranno in scena grazie ad una coinvolgente e stimolante serie di installazioni artistiche, didattiche e di ricerca. Attraversare un'orchestra immaginaria e riconoscerne i timbri muovendosi su un palcoscenico vuoto, entrare nella composizione microscopica di uno strumento modificandolo con il proprio gesto, percorrere una scala messa in vibrazione dal proprio passaggio, suonare magici tavoli e sedie che si scoprono stupefacenti produttori di incantesimi sonori, osservare il proprio corpo trasfigurato dall'intensità del suo movimento in uno specchio elettronico, sfidarsi su una pedana semovente a determinare con il proprio equilibrio volumi e spazi acustici: giochi apparentemente ingenui potranno rivelarsi sfide al pensiero e all'immaginazione, i più intensi modelli di espressione e rappresentazione si offriranno con la leggerezza di un divertimento.

Un viaggio nei temi del virtuoso intreccio tra arte e scienza che le tecnologie rendono possibile, un'avvincente storia di ricerca scientifica ed artistica: il laboratorio di InfoMus offrirà ai visitatori la sua ricca esperienza di passione, lavoro, progetti e realizzazioni che ha portato Genova a confrontarsi con i più prestigiosi centri di ricerca scientifico-tecnologica e musicale del mondo.

Il catalogo documenta il percorso espositivo, approfondendone in prospettiva storica le problematiche scientifiche, tecnologiche e concettuali.

