



# LA CURA SUMMER SCHOOL

22-26 AGOSTO 2016 - ISIA FIRENZE

Promossa da

LA CURA 



Organizzata da

nefula

 ISIA Firenze

Media partner

Artribune

In collaborazione con



parcodiyellowstone



**ABITARE  
IL PIANETA  
COME UNA  
MENTE  
INTERCONNESSA**

# LA CURA SUMMER SCHOOL

**Abitare il pianeta come una mente interconnessa**

**22-26 agosto 2016, ISIA Firenze  
Deadline 10 Luglio ore 24.00**

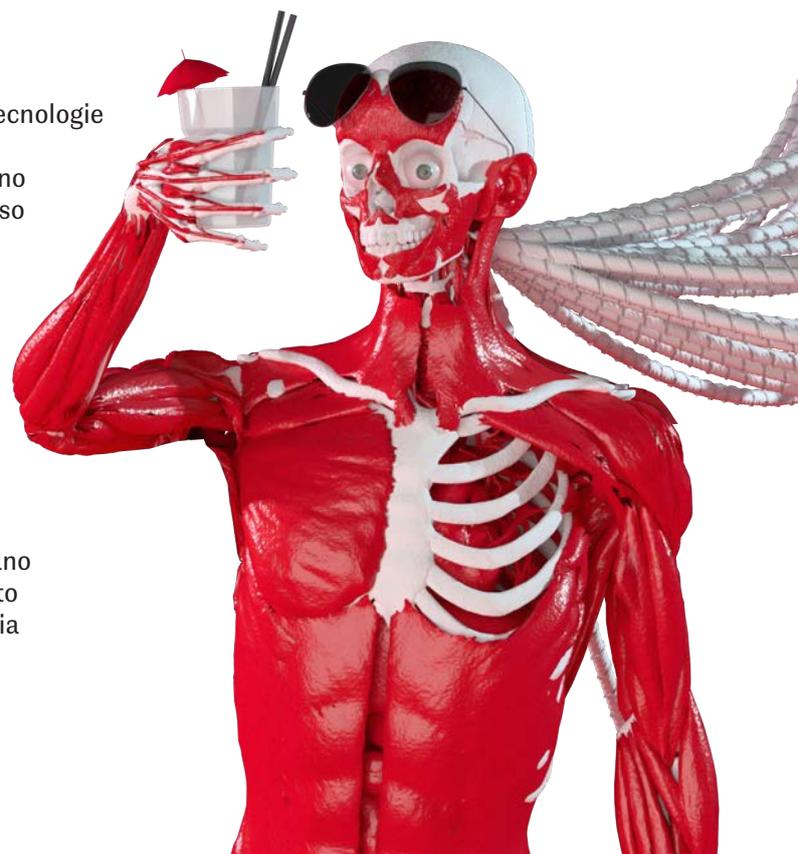
**Abitare le città e il pianeta costruendo nuove sensibilità relazionali e interconnettive. Sviluppare un nuovo senso aumentato capace di promuovere un'estetica della complessità, della differenza e della partecipazione.**

**La Cura Summer School propone un percorso transdisciplinare sul tema dell'abitare il pianeta nell'era dell'iperconnessione, i cui risultati saranno esposti a La Triennale ExpoGate nell'ambito della XXI Esposizione Internazionale, all'interno dell'evento "Condividi la Conoscenza".**

Cosa significa interconnettere il pianeta al tempo delle tecnologie ubiquie e dell'iperconnessione?

Come creare dinamiche comunicative che interconnettano corpi, ambienti, oggetti, processi, capaci di generare senso ed estendere la nostra percezione alla "bellezza-connette" evocata dal filosofo Gregory Bateson?  
Come possiamo dare forma a questa possibilità attraverso un nuovo senso, una nuova tattilità ubiqua?

Partendo dalla Cibernetica, dall'Ecologia, dalla Teoria dei Sistemi e della Complessità, lavoreremo attraverso i Big Data, i social network, le tecnologie indossabili, l'infoestetica e le loro implicazioni teoriche e filosofiche, per creare un'installazione sensibile alle conversazioni planetarie sui modi in cui le persone "abitano il pianeta", progettando e costruendo un senso aumentato tecnologico interconnettivo, sotto forma di una tecnologia indossabile.



# La summer school/Informazioni chiave

## Tema

L'esplorazione del corpo ubiquo nell'era dell'iperconnettività. Come catturare le conversazioni e i modi in cui le persone, a livello globale, si esprimono sui social network riguardo ai temi dell' "abitare il pianeta", per realizzare un senso aumentato, una nuova tattilità aumentata tecnologicamente che permetta di averne esperienza.

**#BigData**

**#Physical Computing**

**#Infoestetica**

**#Information Visualization**

**#Social Network**

**#Analysis**

**#Algorithms**

**#Cyberecology**

## Output

**Un'opera interattiva che sarà esposta il 3 e 4 Settembre a La Triennale di Milano, presso lo spazio ExpoGate nella cornice dell'evento "Condividi la Conoscenza".**

L'opera consisterà in un'installazione interattiva che, raccogliendo i BigData dai social network, rappresenterà i modi in cui le persone si esprimono sui temi dell' "abitare il pianeta", e da un dispositivo indossabile (wearable IoT): una protesi tecnologica in grado di realizzare un senso aumentato e una nuova tattilità sul corpo delle persone collegata in tempo reale a queste espressioni.

I dati saranno visualizzati sotto forma di infoestetiche interattive realtime su grande scala, mostrate sugli schermi dell'ExpoGate, nel centro di Milano.

## Programma

La summer school si sviluppa in un percorso transdisciplinare - che prevede momenti di confronto e dialogo teorico, momenti progettuali e creativi, momenti di sviluppo operativo - volto alla realizzazione di un intervento installativo concreto.

I momenti dedicati all'approccio teorico prevedono delle riflessioni aperte su argomenti diversi - l'interconnessione tra arti, scienze, tecnologie e società, la biopolitica dei dati e delle interfacce, le libertà di autorappresentazione e autodeterminazione, la ricerca delle soluzioni nella complessità attraverso la socializzazione dei problemi complessi, i metodi per la condivisione dei saperi, il ruolo della trasgressione nell'innovazione, i Terzi Spazi - da punti di vista psicologici, antropologici, filosofici, sociali.

I momenti progettuali e operativi comprenderanno una serie di attività complementari e parallele che si articolano intorno a degli input specifici, volti alla creazione dell'opera finale.

Le attività si svolgeranno in team e seguiranno i seguenti percorsi tematici:

### **Big data, Social Media Listening**

Come si esprimono le persone sul tema dell'abitare il pianeta? In quali sotto-temi si articola il tema dell'abitare? Come raccogliere in modo significativo tutte queste espressioni e renderle accessibili e comprensibili?

## Visualizzazione di dati, Infoestetica

Come è possibile generare senso da enormi quantità di dati? Come è possibile visualizzarli per trasformarli in una parte percepibile e accessibile dello spazio pubblico? Quali tecniche ed approcci è possibile seguire o progettare per creare nuove tattilità, nuovi sensi aumentati che siano sensibili a tutte queste informazioni, interconnettendo le percezioni delle persone?

## Comunicazione, Branding

Come è fatta un'identità interconnettiva? Come può un brand diventare la piattaforma di espressione di un intero ecosistema? In quali forme e canali ha luogo il processo della comunicazione di un ecosistema interconnesso?

## Progettazione e Prototipazione

Come si progetta un'installazione interattiva capace di reagire in tempo reale con enormi quantità di dati? Come ci si relaziona con lo spazio espositivo? Come l'opera interagisce con il pubblico? Come viene realizzata?

## Programmazione, Physical e Wearable Computing

Cos'è un senso aumentato? Come materializzare sul corpo una nuova tattilità capace di interconnettersi in tempo reale alle espressioni di milioni di persone? Come interagiscono le persone con un'opera del genere?

## Tecnologie

- [Human Ecosystem](#)
- [Raspberry Pi](#)
- [Arduino](#)
- [OpenFrameworks](#)
- [Processing](#)

L'approccio alle tecnologie è volto alla massima accessibilità.

Verranno fornite nozioni di base sulle piattaforme utilizzate, sia per chi volesse avviarne l'apprendimento, sia per coloro che vogliono soltanto conoscerne le caratteristiche per poter imparare come aprire dialoghi trans-disciplinari.

## Costi

**Studenti ISIA**  
**280€**

**Studenti**  
**380€**

**Prezzo Base**  
**530€**

I costi indicati includono il pranzo per ogni partecipante per i cinque giorni della Summer School: lo chef-ricercatore Giorgio Cipolletta, phd in arti e culture digitali e autore del volume "Passages Metrocorporei. Il corpo-dispositivo per un'estetica della transizione", creerà ricette a base di prodotti di stagione e a Km "0", ispirati ai temi della Summer School.

Le spese per spostamenti e alloggio sono da considerarsi a carico dei partecipanti.

## Destinatari

La Summer School è aperta a 40 studenti, professionisti e appassionati di arti, tecnologie, design, discipline scientifiche, antropologia, sociologia, data science, elettronica DIY, filosofia, ecologia.

Nessuna specifica competenza tecnologica richiesta.

Benvenuti esperti in software/hardware (Processing, OpenFrameworks, Unity, Arduino, Raspberry PI, PHP, Python...) volenterosi di condividere le proprie competenze a beneficio del gruppo.

La Summer School è internazionale e si svolgerà in inglese.

## Docenti e tutor

### Salvatore Iaconesi:

Interaction designer, ingegnere robotico, artista, hacker. Salvatore è TED Fellow 2012, Eisenhower Fellow dal 2013 e Yale World Fellow 2014. Ha realizzato opere e performance che sono state ospitate in festival e conferenze a livello internazionale e globale.

### Oriana Persico:

Artista e scrittrice, Oriana è un'esperta di politiche di partecipazione ed inclusione digitale. Nell'ambito dell'innovazione tecnologica e sociale, Oriana è esperta in analisi formale dei trend sociali e culturali, con particolare attenzione ai social network.

### Ruggero Castagnola:

Interaction designer e creative technologist, Ruggero è oggi designer/developer presso parcodiyellowstone, studio di web design + brand identity a Milano, oltre che lecturer nel corso di Interaction Design di Jozeph Forakis (Naba, corso di Product Design).

Assegnista di ricerca al PoliMI, con un focus sulle tecnologie digitali per la neuroriabilitazione, ha svolto un tirocinio nell'unità di ricerca del CIID durante il quale ha guidato lo sviluppo del Social Media Detector, commissionato da Intel e presentato alla Maker Faire 2013.

### Fiore Basile:

Coder, sysadmin, creativo, imprenditore e esperto di digital fabrication. Fiore ha conseguito il diploma Fab Academy del Fab Lab Network, in cui oggi è instructor e parte dello staff globale. È fondatore del Fab Lab di Cascina e coordinatore del Fab Lab Toscana. Si occupa di formazione, consulenza nell'ambito della digital fabrication, e conduce ricerche negli ambiti delle wearable technologies, affective computing e smart connected devices.

### Andrea Spatari

Problem-solver per passione, docente di EcoDesign presso l'ISIA di Firenze, ama progettare attingendo conoscenze da ambiti diversi. Usa l'etnografia come strumento progettuale, svolgendo ricerche sul campo, analisi di dati e definizione di concept di prodotto e servizio. Vede il design come un mezzo per costruire un mondo più equo.

### Guglielmo Torelli:

Visual artist e interaction designer, Guglielmo ama progettare tutto ciò che è open, sperimentale e interattivo. È patito di tecnologie web, physical computing e poetic computation. Lavora come designer freelance dal 2012.

### Tommaso Tregnaghi:

Visual designer e musicista, Tommaso segue un percorso a cavallo fra arti visive e il design, con interessi nel campo delle arti performative e musicali. Si occupa di comunicazione e branding, e studia il modificarsi delle strutture del brand nell'era della cultura digitale. Dal 2015 è co-fondatore di Nefula.

### Mirko Balducci:

Communication designer interessato al rapporto tra società, tecnologia e media, Mirko esplora le modalità in cui essi si influenzano a vicenda, lavorando al design di Identità, Formazione e Processi. Dal 2015 è co-fondatore di Nefula.

### **Rudy Faletta:**

Product designer e 3D artist, Rudy ha forti interessi in vfx, innovazione e tecnologia. È un esperto di modellazione, prototipazione e processi produttivi. Dal 2015 è co-fondatore di Nefula.

### **Giorgio Cipolletta:**

Dottore di ricerca in Teoria dell'informazione e della comunicazione, docente "precario" di Arte visuale e tecnologia all'Università di Macerata, Vicepresidente dell'Associazione CRASH (CreativeArtSHocking), Giorgio è amante della cucina e del buon cibo, ed è cuoco presso il Punto Macrobiotico di Macerata e Culinaria di Varsavia. Appassionato di arte contemporanea, estetiche digitali, letterature, poesie, musiche, antropologie e ricerche culinarie, mixa nuovi territori ubiqui e sincretici, ripensando ogni sua esperienza per una condivisione e collaborazione "curativa".

## **Dove e quando**

Cinque intere giornate di attività, da Lunedì 22 a Venerdì 26 Agosto 2016, presso le scuderie di Villa Strozzi - in via Pisana 79 - sede dell'ISIA di Firenze.

Immersa in uno dei parchi pubblici più importanti di Firenze, la sede dell'ISIA è parte del complesso di edifici di Villa Strozzi, risalente alla metà del XVI secolo.

Poco distante dal centro di Firenze, e dalla caratteristica zona dell'Oltarno, questo è un luogo in cui è possibile vivere la città e allo stesso tempo il contatto con la natura e la tranquillità del parco.

## **Promotori**

### **La Cura**

La Cura inizia nel 2012 come una performance artistica che ha trasformato il cancro in un'azione globale, capace di coinvolgere le scienze, le tecnologie e la società. La Cura è un'eccellenza Italiana nell'arte, nel design, nella collaborazione scientifica trans-disciplinare e nel coinvolgimento della società nei processi di innovazione, e di recente evoluta in un libro e un modello per l'evoluzione intelligente delle arti, delle scienze e delle tecnologie. Nella Summer School La Cura svolgerà il ruolo del catalizzatore delle riflessioni critiche sulle opportunità che emergono dalla possibilità di interconnettere le persone nell'affrontare i problemi del mondo attraversando discipline scientifiche, tecniche, tecnologie, arti e design, creando ecosistemi relazionali ad alta qualità che includano la società.

### **Condividi la Conoscenza**

"Condividi la Conoscenza" è l'esortazione tematica che ha caratterizzato una serie di incontri aperti transdisciplinari, a carattere internazionale, promossi da Fiorenzo Cortiana a partire dal 2002. Condividi la Conoscenza ha coinvolto università e centri culturali, ricercatori ed esponenti del mondo politico e istituzionale, imprenditori e artisti, giuristi e rappresentanti delle tribù dell'Amazzonia. L'obiettivo iniziale era quello di condividere la consapevolezza della conoscenza come Bene Comune, come Commons, attraverso un processo di confronto tra differenze, tra una pluralità di sguardi, in cui il valore concertativo ha costituito una modalità determinante. Negli incontri ha preso corpo la consapevolezza dell'accesso ai saperi collettivi come un diritto universale.

"Abitare il pianeta come una mente interconnessa" è il tema scelto per l'edizione 2016, realizzata in collaborazione con la Triennale di Milano: un nuovo sguardo, un nuovo paradigma, che ci rendano consapevoli della relazione mente-corpo-natura, per una responsabilità capace di bellezza e di futuro. Una matrice reticolare, dove scorra il flusso informazionale dalla cellula al bit, costituisce la modalità che permette la produzione di valore superando il doppio vincolo che ci costringe all'illusione regressiva o al fatalismo dell'inerzia irreversibile.

### **La Triennale di Milano / XXI Triennale di Milano International Exhibition**

La Triennale è un'istituzione culturale internazionale che produce mostre, convegni ed eventi di arte, design, architettura, moda, cinema, comunicazione e società.

La XXI Esposizione Internazionale de La Triennale di Milano si articola in un programma di mostre, eventi, call, festival e convegni diffusi in tutta la città. Il tema di quest'anno 21st Century. Design After Design tocca questioni chiave come la nuova "drammaturgia" del progetto, che consiste soprattutto nella sua capacità di confrontarsi

con i temi antropologici che la modernità classica ha escluso dalle sue competenze (la morte, il sacro, l'eros, il destino, le tradizioni, la storia); la questione del genere nella progettazione; l'impatto della globalizzazione sul design; le trasformazioni conseguenti la crisi del 2008 e l'arrivo del XXI secolo; la relazione tra città e design; i rapporti tra design e accessibilità delle nuove tecnologie dell'informazione; i rapporti tra design e artigianato.

## **Organizzato da**

**Nefula**

**ISIA Firenze**

## **In collaborazione con:**

**FabLab Toscana**

**La Scuola Open Source**

**parcodiyellowstone**

**Art [is] Open Source**

**Human Ecosystem**

**VideoOfficine**

## **Media Partner:**

**Artribune**

# **Per candidarsi/Informazioni pratiche**

## **Date Importanti**

**Deadline per la candidatura: 10 Luglio 2016 ore 24.00**

Gli studenti selezionati saranno contattati via mail e sarà fornita loro la modalità di pagamento e il programma dettagliato.

## **Come candidarsi**

Compila la form sul sito ed iscriviti alla summer school!

## **Criteri e modalità di selezione**

I partecipanti saranno selezionati in base alle motivazioni espresse e al CV, nell'ottica di creare un gruppo eterogeneo nelle conoscenze e nelle competenze.

## Alloggi

Youth Firenze 2000 - viale R.Sanzio 16

Tasso Hostel - via Villani 15

New Hostel Firenze - via Jacopo Peri 3

International Student House Florence - via Faenza 67

YHA Ostello di Firenze Villa Camerata - viale Augusto Righi 4

Stiamo sondando la possibilità di creare una rete di ospitalità tra gli studenti ISIA residenti a Firenze, presto nuove informazioni.

## Come arrivare

**Con il treno:** Stazione SMN + tranvia/bus

**Con il tram:** Ataf Linea 1, dalla stazione Firenze SMN direzione Scandicci, fermata "Paolo Uccello"

**Con il Bus:** Ataf linea n.12 dalla stazione Firenze SMN, fermata "Sanzio"

Per accedere alle Scuderie di Villa Strozzi è necessario fare un tratto a piedi di circa 500 metri, all'interno del parco. Arrivando al piazzale al termine della strada l'edificio si trova sulla sinistra, raggiungibile tramite la doppia scalinata.

## Durata delle attività

Le attività avranno inizio Lunedì 22 alle ore 9.00 presso ISIA Firenze.

Tra momenti di dialogo e discussione tematica, momenti di pratica, momenti di progettazione, momenti conviviali, le attività dureranno giornalmente dalle 9.00 alle 19.00.

La Summer School terminerà nella serata di Venerdì 26 Luglio.

## Contatti

Per maggiori informazioni scrivere a [summerschool@la-cura.it](mailto:summerschool@la-cura.it)  
[la-cura.it/summerschool](http://la-cura.it/summerschool)



