

Zurigo, 7 novembre 2017

Il Per cento culturale Migros assegna i contributi per le opere di cultura digitale 2017

50 000 franchi per sei progetti di cultura digitale

Nel novembre 2017, il Per cento culturale Migros ha assegnato per l'undicesima volta contributi per le opere nel settore della cultura digitale, per un importo complessivo di 50 000 franchi. La giuria, composta da cinque persone, ha premiato 6 dei 47 lavori complessivamente pervenuti. I progetti promossi mostrano come i confini tra universo virtuale e reale stiano progressivamente scomparendo. Tra i progetti premiati figurano un'installazione di realtà virtuale che gioca con l'identità, un robot industriale che funge da sbandieratore e una piattaforma di geolocalizzazione basata sul crowdsourcing.

Per i contributi per le opere di cultura digitale 2017, la giuria di cinque componenti ha esaminato 47 progetti. L'importo complessivo dei premi di 50 000 franchi è stato ripartito tra sei progetti:

- **12 000 franchi per «iMultiply»**
Maria Guta, Neuchâtel (NE)
«iMultiply» è un'installazione interattiva di realtà virtuale: ai partecipanti viene proposta una riflessione ironica sull'identità e l'autorappresentazione in un'epoca dominata dalle immagini come la nostra. L'artista Maria Guta studia le possibilità offerte da ego alternativi e realtà parallele.
- **10 000 franchi per «morgen-rot, il robot industriale sbandieratore»**
Flo Kaufman, Soletta (SO)
Il tentativo di Flo Kaufmann di testimoniare e ricodificare la cultura degli sbandieratori è profondamente personale, si basa su anni di passione per l'elettronica e sovverte in modo pungente la concezione delle escursioni antropologiche. Il suo sbandieratore «morgen-rot» rappresenta sia la tradizione che si astrae nella meccanica, sia una malinconica danza ritmata che richiama i flussi di dati dei giorni nostri.
- **8500 franchi per «smapshot»**
Timothée Produit (Istituto insit, HEIG-VD), Yverdon-Les-Bains (VD)
Nel progetto «smapshot», chi lo desidera può contribuire ad associare fotografie storiche di paesaggi svizzeri alla corrispondente località sulla mappa. Con la loro conoscenza dei luoghi, i partecipanti fanno rivivere antichi archivi fotografici rendendo fruibile il materiale per nuovi utilizzi.
- **8000 franchi per «.SVR»**
Marc Dubois, Laura Perrenoud, David Colombini (fragmentin), Grandvaux (VD)
L'installazione all'aperto «.SVR» propone l'originale utilizzo di un visore per la realtà virtuale in un contesto poco abituale per questo dispositivo: la natura. Al visitatore viene offerta una visualizzazione dei fenomeni atmosferici che lo circondano attraverso un mix tra universo virtuale e percezione fisica. Il collettivo fragmentin intende così presentare un'esperienza inclusiva piuttosto che immersiva.
- **8000 franchi per «Whole Waste Catalog»**
Raphael Perret, Zurigo
«Whole Waste Catalog» riprende l'idea del Whole Earth Catalog degli anni Settanta. Essenzialmente il progetto consiste in un'app per smartphone che si rivolge agli operai che in India si guadagnano da vivere con il riciclo di rifiuti elettronici e li informa sui pericoli di queste

procedure. L'artista affronta così il tema della responsabilità dei consumatori occidentali di prodotti elettronici.

- **3500 franchi per «scriBit»**

Anna Comiotto, Berna

«scriBit» unisce display digitali realizzati a mano e pitture rupestri. Sui monti vengono create opere temporanee che tramite l'elettricità e la programmazione informatica cancellano i confini tra natura e tecnologia.

I componenti della giuria erano: Kathrin Passig, autrice di manuali e fondatrice del blog «Techniktagebuch» («Diario della tecnica»); Adrian Demleitner, programmatore e promotore del festival ckster di Berna, ricercatore presso l'IXDM di Basilea; Alain Bellet, professore associato presso l'Università di arte e design di Losanna (ECAL); Nicholas Schärer, docente presso l'Università delle Arti di Zurigo; Luc Meier, Head of Content di EPFL Artlab.

Il bando per i contributi per le opere di cultura digitale 2018 uscirà nella primavera del 2018.

L'impegno del Percento culturale Migros nel settore della cultura digitale

Il Percento culturale Migros si impegna dal 1998 nel settore della cultura digitale e dell'arte mediatica. Tra le iniziative si annoverano la piattaforma di cultura digitale e arte mediatica «Digital Brainstorming» e «bugnplay.ch», il concorso digitale per ragazzi dagli 8 ai 20 anni dedicato a videogames, programmazione, robotica e multimedialità. Il progetto di promozione «Contributi per le opere di cultura digitale» del Percento culturale Migros esiste dal 2007.

Informazioni per i giornalisti:

Barbara Salm, Responsabile Comunicazione, Direzione affari culturali e sociali, Federazione delle cooperative Migros, Zurigo, telefono 044 277 20 79, barbara.salm@mgb.ch

* * * * *

Il Percento culturale Migros è l'espressione di un impegno volontario di Migros, sancito dagli statuti, a favore della cultura, della società, della formazione, del tempo libero e dell'economia.
www.percento-culturale-migros.ch