

IBSA FOUNDATION

THE MUSEUM PARTICIPATES IN ARS ELECTRONICA
FESTIVAL AS A HUB ON MILAN WITH THE OPERA
CHROMATA BY MICHAEL BROMLEY

PRESS REVIEW

DATE SEPTEMBER, 9TH 2021

OUTLET: MILANOEVENTS.IT

L'opera chromata di Michael Bromley al Museo della Scienza

Di Arianna De Felice - 8 Settembre 2021



L'OSPEDALE ENTRA AL MUSEO: un'iniziativa che porta la prevenzione fuori dai normali luoghi di cura

Il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia è stato scelto come **Ars Electronica Garden Milan**, la sede locale dell'**Ars Electronica Festival 2021**, manifestazione internazionale dedicata al mondo delle arti digitali, delle nuove tecnologie e delle innovazioni delle società contemporanee e realtà consolidata di indagine e sperimentazione sociologica, artistica e tecnologica tra le più significative al mondo.

L'opera chromata di Michael Bromley al Museo della Scienza

Per la prima volta Ars Electronica apre il suo festival e integra nell'edizione 2021, come di consueto in programma a Linz (Austria) dall'8 al 12 settembre, contributi dalle città di tutto il mondo.

Il Museo partecipa in qualità di sede esterna, proponendo un weekend speciale per sperimentare il lavoro dell'artista **Michael Bromley**, software developer dedito al coding creativo che nei suoi esperimenti artistici esplora le intersezioni fra estetica e ingegneria. **Sabato 11 e 18, domenica 12 e 19 settembre**, infatti, l'opera di Bromley **Chromata**, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà **gratuitamente** a disposizione del pubblico del Museo che, scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

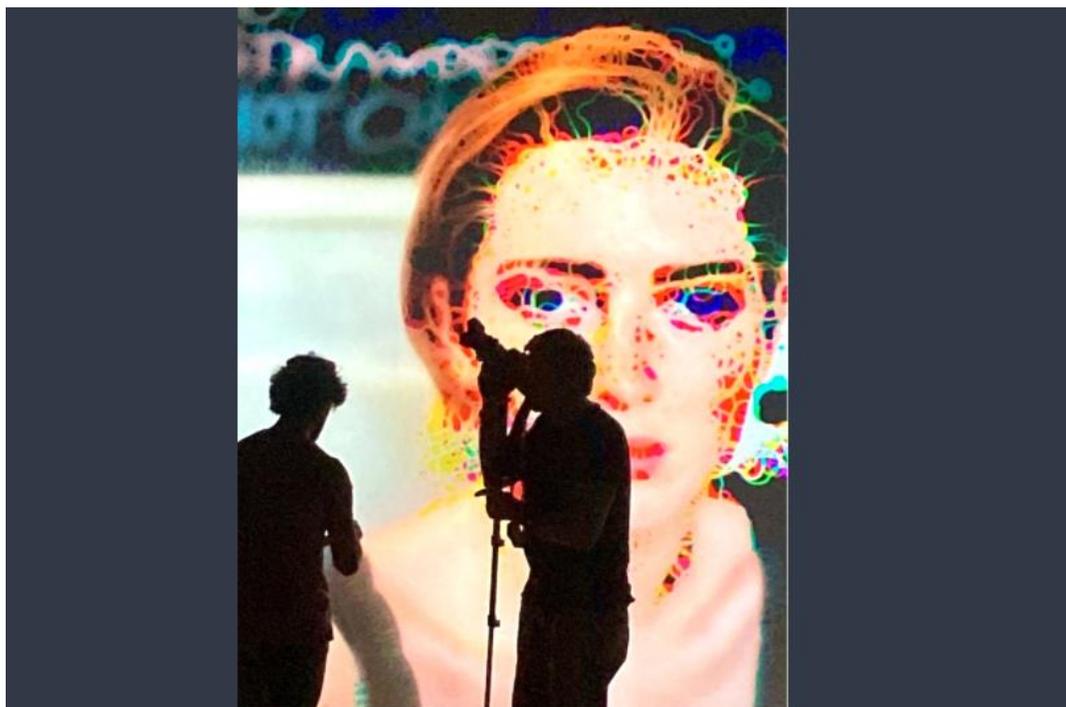
Nelle giornate di **sabato 18 e domenica 19 settembre** Chromata di Michael Bromley sarà anche parte del palinsesto di **Milano Artweek 2021**, promosso dal Comune di Milano.

La reinterpretazione di "Chromata" in un'esperienza fisica è resa possibile grazie alla partnership scientifica con **IBSA Foundation for scientific research** e fa parte del laboratorio **Future Inventors** finanziato dalla **Fondazione Rocca**. L'iniziativa è parte di una più ampia collaborazione tra IBSA Foundation e il Museo, volta ad ospitare **due installazioni digitali interattive di due artisti internazionali** – il primo è Bromley – fruibili dal pubblico con l'obiettivo di aprire nuovi scenari di riflessione ed **esplorazione dei linguaggi digitali e delle relazioni con l'intelligenza artificiale**.

OUTLET: YOUMARK.IT

Con Chromata di Michael Bromley per creare una tua opera personale digitale

8 Settembre 2021



Il **Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano** è stato scelto come **Ars Electronica Garden Milan**, la sede locale dell'**Ars Electronica Festival 2021**, manifestazione internazionale dedicata al mondo delle arti digitali, delle nuove tecnologie e delle innovazioni delle società contemporanee e realtà consolidata di indagine e sperimentazione sociologica, artistica e tecnologica.

Per la prima volta, Ars Electronica apre il suo festival e integra nell'edizione 2021, come di consueto in programma a Linz (Austria) dall'8 al 12 settembre, contributi dalle città di tutto il mondo.

Il Museo partecipa in qualità di sede esterna, proponendo **un weekend speciale per sperimentare il lavoro dell'artista Michael Bromley, software developer dedito al coding creativo che nei suoi esperimenti artistici esplora le intersezioni fra estetica e ingegneria.**

Sabato 11 e 18, domenica 12 e 19 settembre, infatti, l'opera di Bromley **Chromata**, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà **gratuitamente** a disposizione del pubblico del Museo che, **scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.**

Nelle giornate di **sabato 18 e domenica 19 settembre** Chromata di Michael Bromley sarà anche parte del palinsesto di **Milano Artweek 2021**, promosso dal Comune di Milano.

La reinterpretazione di Chromata in un'esperienza fisica è resa possibile grazie alla partnership scientifica con **IBSA Foundation for scientific research** e fa parte del laboratorio **Future Inventors** finanziato dalla **Fondazione Rocca**. L'iniziativa è parte di una più ampia collaborazione tra IBSA Foundation e il Museo, volta ad ospitare **due installazioni digitali interattive di due artisti internazionali** – il primo è Bromley – fruibili dal pubblico con l'obiettivo di aprire nuovi scenari di riflessione ed **esplorazione dei linguaggi digitali e delle relazioni con l'intelligenza artificiale.**

IBSA Foundation per la ricerca scientifica aderisce infatti agli obiettivi strategici e all'attività del Museo già dal 2019 ed è il **primo partner** ad aderire al programma di **Mission Partnership, a cui imprese e fondazioni sono invitate a partecipare, che contribuirà ad assicurare al Museo le risorse** per proseguire nell'attuazione del proprio programma culturale ed educativo annuale e nella proposta di attività a fasce sempre più ampie di pubblico.

Sabato e domenica 11-12 e 18-19 settembre | ore 11, 15, 17

Numero partecipanti: 10 persone max

Durata: 45 minuti

Ingresso: attività gratuita con prenotazione obbligatoria al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso

Chi è Michael Bromley

Sviluppatore di software esperto in applicazioni web, user experience e creative coding. Ha realizzato moltissimi progetti open source che consentono all'utente di usare il codice come strumento creativo per costruire esperienze estetiche legate al suono o all'immagine. Con il suo lavoro esplora quell'area che unisce la programmazione e la creatività nel mondo analogico e in quello digitale. Tra i suoi lavori, Chromata consente al pubblico di fare un'esperienza diretta e personale di produzione di immagini usando uno strumento di arte generativa.

OUTLET: CITYMILANONEWS.COM



Attualità

L'opera chromata di Michael Bromley al Museo della Scienza

📅 9 Settembre 2021 👤 Redazione

Il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia è stato scelto come **Ars Electronica Garden Milan**, la sede locale dell'[Ars Electronica Festival 2021](#), manifestazione internazionale dedicata al mondo delle arti digitali, delle nuove tecnologie e delle innovazioni delle società contemporanee e realtà consolidata di indagine e sperimentazione sociologica, artistica e tecnologica tra le più significative al mondo.

L'opera chromata di Michael Bromley al Museo della Scienza

Per la prima volta Ars Electronica apre il suo festival e integra nell'edizione 2021, come di consueto in programma a Linz (Austria) dall'8 al 12 settembre, contributi dalle città di tutto il mondo.

Il Museo partecipa in qualità di sede esterna, proponendo un weekend speciale per sperimentare il lavoro dell'artista **Michael Bromley**, software developer dedito al coding creativo che nei suoi esperimenti artistici esplora le intersezioni fra estetica e ingegneria.

Sabato 11 e 18, domenica 12 e 19 settembre, infatti, l'opera di Bromley **Chromata**, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà **gratuitamente** a disposizione del pubblico del Museo che, scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

Nelle giornate di **sabato 18 e domenica 19 settembre** Chromata di Michael Bromley sarà anche parte del palinsesto di **Milano Artweek 2021**, promosso dal Comune di Milano.

La reinterpretazione di "Chromata" in un'esperienza fisica è resa possibile grazie alla partnership scientifica con **IBSA Foundation for scientific research** e fa parte del laboratorio **Future Inventors** finanziato dalla **Fondazione Rocca**. L'iniziativa è parte di una più ampia collaborazione tra IBSA Foundation e il Museo, volta ad ospitare **due installazioni digitali interattive di due artisti internazionali** – il primo è Bromley – fruibili dal pubblico con l'obiettivo di aprire nuovi scenari di riflessione ed **esplorazione dei linguaggi digitali e delle relazioni con l'intelligenza artificiale**.

L'articolo [L'opera chromata di Michael Bromley al Museo della Scienza](#) sembra essere il primo su [MILANOEVENTS.IT | News 2.0 ed Eventi a Milano](#).

OUTLET: LUCEWEB.EU

DAL MONDO

CHROMATA, LA SCIENZA INCONTRA L'ARTE

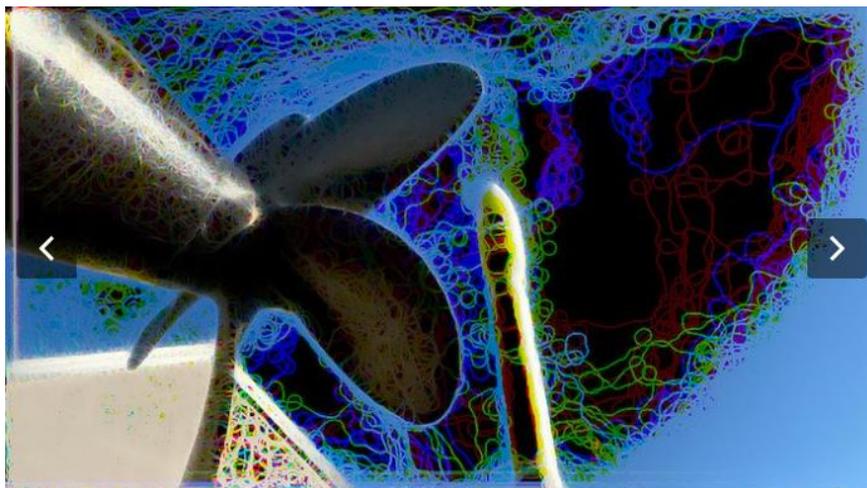
 MONICA MORO 9 SETTEMBRE 2021

[f](#) [t](#) [p](#) [s+](#) [in](#) [✉](#)



Un'iniziativa che sarebbe piaciuta a **Leonardo Da Vinci** quella del "suo" **Museo della Scienza** a Milano che è stato scelto come sede partner di **Ars Electronica**, la manifestazione internazionale volta alle Arti Digitali; diventa così **Digital Aesthetics Garden Milan**, e partecipa anche al successivo circuito di **Miart**, la fiera dell'Arte di Milano, la Artweek 2021. Al pubblico del museo propone dunque due weekend speciali per sperimentare **Chromata** il lavoro interattivo dell'artista protagonista dell'evento **Michael Bromley**.

Il **Digital Aesthetics Garden** presente appunto con **Chromata**, applicazione artistica di **Michael Bromley**, vuole creare quest'esperienza attiva di cultura digitale che riunisce scienza, tecnologia ed estetica. Bromley è un web developer britannico, appassionato ed esperto in applicazioni web, user experience e di coding creativo, e di sperimentazioni artistiche in bilico tra ingegneria e estetica. Con il suo lavoro unisce il mondo analogico e quello digitale, esplora quel particolare spazio che unisce la programmazione digitale e la creatività. L'artista digitale codifica e usa applicazioni in modo creativo per progettare strumenti online, che sono applicazioni accessibili a tutti per compiere le proprie esplorazioni creative; ha realizzato moltissimi progetti open source che consentono all'utente di usare il codice come strumento creativo per costruire esperienze estetiche legate al suono o all'immagine.

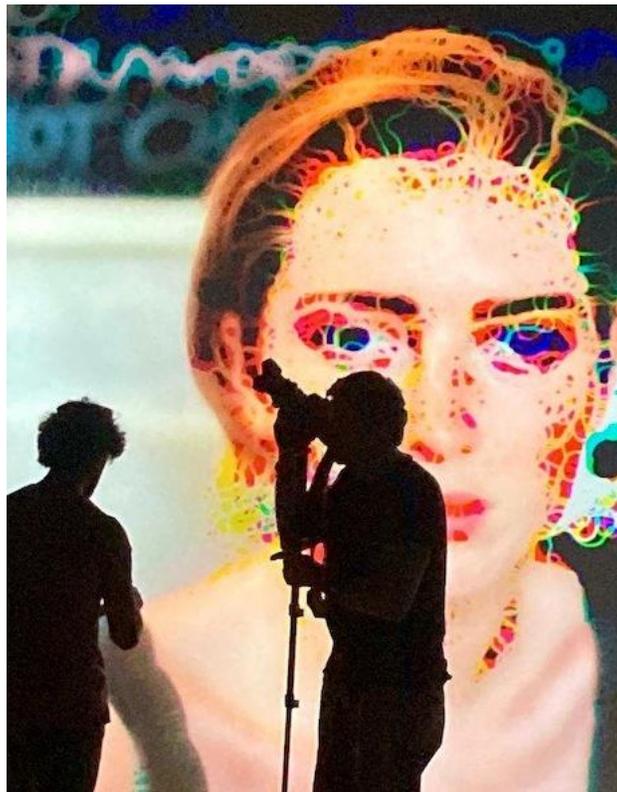


Museo della Scienza, Toti, Vega Chromata

Tra i suoi lavori, **Chromata** consente al pubblico di fare un'esperienza diretta e personale di produzione di immagini, in particolare, è un piccolo strumento scritto in JavaScript e con canvas HTML, il compositing su tela è usato per fondere i colori insieme nell'immagine finale, che può trasformare qualsiasi immagine in un'opera d'arte unica e animata. Nello splendido **Museo della Scienza** la sua installazione sarà messa a disposizione del pubblico, i partecipanti accedono ad un software generativo per creare un'opera digitale personalizzata che potranno portare via con loro. Il processo prevede la scelta di un'immagine, e poi le proiezioni interattive di **Chromata**, che rielabora immagini e le riproduce introducendo nuovi colori e geometrie, il risultato è un nuovo tipo di esperienza estetica in totale immersione.

In questo caso, **Chromata** sarà una vera e propria esperienza attiva e fisica in uno degli spazi di apprendimento del museo, il **Future Inventors Lab**, dedicato alla cultura digitale e alle sue intersezioni con le materie attinenti alle STEM (scienza, tecnologia, ingegneria, matematica) e che ha come obiettivo *"coinvolgere attivamente i cittadini nella costruzione della scientific citizenship, sensibilizzare gli stakeholders su temi importanti, educare alle STEM le nuove generazioni con metodologie innovative, sviluppare programmi di public engagement che favoriscano un rapporto diretto tra i cittadini e la comunità scientifica"*. I visitatori sono invitati a usare lo strumento per esplorare, modificare e reinterpretare le proprie immagini che diventano, a loro volta, lo scenario del laboratorio stesso in cui i visitatori sono fisicamente immersi.

"Chromata" è resa possibile grazie alla partnership scientifica con **IBSA Foundation for scientific research** e fa parte del laboratorio **Future Inventors** finanziato dalla **Fondazione Rocca**. L'iniziativa è parte di una più ampia collaborazione tra **IBSA Foundation**, fondazione per la ricerca farmaceutica, e lo storico Museo milanese e di fama mondiale, volta ad ospitare due installazioni digitali interattive di due artisti internazionali – il primo è Bromley – fruibili dal pubblico con l'obiettivo di aprire nuovi scenari di riflessione ed esplorazione dei linguaggi digitali e delle relazioni con l'intelligenza artificiale.



"Chromata" sarà accessibile per 45 minuti **sabato 11 e 18 settembre e domenica 12 e 19 settembre**, su prenotazione obbligatoria al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso alle ore 11.00, 15.00 e 17.00 per un massimo di 10 persone. I partecipanti potranno portare con sé l'eventuale lavoro realizzato.

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci

Milano, via San Vittore, 21

✍️ Ars Electronica, Chromata, Digital Aesthetic Garden, Fondazione Rocca, IBSA Foundation, Michael Bromley, Museo della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci

OUTLET: MENTELOCALE.IT

Mostre e musei

Milano

Museo della Scienza e della Tecnologia

Chromata di Michael Bromley, opera in esposizione per Ars Electronica Festival 2021

 Fino a domenica 19 settembre 2021

 Ore 11:00



Il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano è stato scelto come *Ars Electronica Garden Milan*, la sede locale dell'*Ars Electronica Festival 2021*, manifestazione internazionale dedicata al mondo delle **arti digitali**, delle nuove tecnologie e delle innovazioni delle società contemporanee e realtà consolidata di indagine e sperimentazione sociologica, artistica e tecnologica tra le più significative al mondo. Per la prima volta *Ars Electronica*

mondo. Per la prima volta *Ars Electronica* apre il suo festival e integra nell'edizione 2021, come di consueto in programma a **Linz (Austria)** dall'8 al 12 settembre, contributi dalle città di tutto il mondo.

Con la partnership scientifica di *Ibsa Foundation for Scientific Research*, il museo milanese partecipa in qualità di **sede esterna**, proponendo un weekend speciale per sperimentare il lavoro dell'artista **Michael Bromley**, software developer dedito al coding creativo che nei suoi esperimenti artistici esplora le intersezioni fra estetica e ingegneria. **Sabato 11 e 18, domenica 12 e 19 settembre 2021** (ore 11.00, 15.00, 17.00) infatti, l'opera di Bromley *Chromata*, un **software generativo capace di rielaborare immagini** riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, è **gratuitamente a disposizione del pubblico del Museo** che, scegliendo un'immagine, può provare a farla rielaborare da *Chromata* e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

Nelle giornate di sabato 18 e domenica 19 settembre *Chromata* di Michael Bromley è anche parte del palinsesto di **Milano Art Week 2021**, promosso dal Comune di Milano. Numero di partecipanti al museo: 10 persone massimo. Durata: 45 minuti. Ingresso: attività gratuita con [prenotazione obbligatoria](#) al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso.

OUTLET: MILANOETNOTV.IT

EVENTI

IL MUSEO PARTECIPA AD ARS ELECTRONICA FESTIVAL COME HUB SU MILANO CON L'OPERA CHROMATA DI MICHAEL BROMLEY

by Redazione · 10 Settembre 2021 · 0 · 70



Sabato 11 e domenica 12 settembre, il software interattivo dell'artista sarà a disposizione del pubblico per creare un'opera personale digitale

Sabato 18 e domenica 19 settembre l'installazione Chromata rientra anche nell'offerta del palinsesto Milano Artweek 2021

Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci
Via San Vittore, 21 – Milano

Il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia è stato scelto come **Ars Electronica Garden Milan**, la sede locale dell'**Ars Electronica Festival 2021**, manifestazione internazionale dedicata al mondo delle arti digitali, delle nuove tecnologie e delle innovazioni delle società contemporanee e realtà consolidata di indagine e sperimentazione sociologica, artistica e tecnologica tra le più significative al mondo.

Per la prima volta Ars Electronica apre il suo festival e integra nell'edizione 2021, come di consueto in programma a Linz (Austria) dall'8 al 12 settembre, contributi dalle città di tutto il mondo.

Il Museo partecipa in qualità di sede esterna, proponendo un weekend speciale per sperimentare il lavoro dell'artista **Michael Bromley**, software developer dedito al coding creativo che nei suoi esperimenti artistici esplora le intersezioni fra estetica e ingegneria.

Sabato 11 e 18, domenica 12 e 19 settembre, infatti, l'opera di Bromley **Chromata**, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà **gratuitamente** a disposizione del pubblico del Museo che, scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

Nelle giornate di **sabato 18 e domenica 19 settembre** Chromata di Michael Bromley sarà anche parte del palinsesto di **Milano Artweek 2021**, promosso dal Comune di Milano.

La reinterpretazione di "Chromata" in un'esperienza fisica è resa possibile grazie alla partnership scientifica con **IBSA Foundation for scientific research** e fa parte del laboratorio **Future Inventors** finanziato dalla **Fondazione Rocca**. L'iniziativa è parte di una più ampia collaborazione tra IBSA Foundation e il Museo, volta ad ospitare **due installazioni digitali interattive di due artisti internazionali** – il primo è Bromley -fruibile dal pubblico con l'obiettivo di aprire nuovi scenari di riflessione ed **esplorazione dei linguaggi digitali e delle relazioni con l'intelligenza artificiale**.

IBSA Foundation per la ricerca scientifica aderisce infatti agli obiettivi strategici e all'attività del Museo già dal 2019 ed è il **primo partner** ad aderire al programma di **Mission Partnership**, a cui imprese e fondazioni sono invitate a partecipare, che contribuirà ad assicurare al Museo le risorse per proseguire nell'attuazione del proprio programma culturale ed educativo annuale e nella proposta di attività a fasce sempre più ampie di pubblico.

CHROMATA – info per il pubblico

Chromata, un software generativo capace di rielaborare immagini riproducendole secondo colori e geometrie inaspettate, sarà a disposizione del pubblico del Museo che, scegliendo un'immagine, potrà provare a farla rielaborare da Chromata e seguirne l'evoluzione attraverso proiezioni interattive per un'esperienza estetica altamente immersiva.

Sabato e domenica 11-12 e 18-19 settembre | ore 11, 15, 17

Numero partecipanti: 10 persone max

Durata: 45 minuti

Ingresso: attività gratuita con prenotazione obbligatoria al momento dell'acquisto del biglietto d'ingresso

MICHAEL BROMLEY – biografia

Bromley è uno sviluppatore di software esperto in applicazioni web, user experience e creative coding. Ha realizzato moltissimi progetti open source che consentono all'utente di usare il codice come strumento creativo per costruire esperienze estetiche legate al suono o all'immagine. Con il suo lavoro esplora quell'area che unisce la programmazione e la creatività nel mondo analogico e in quello digitale.

Tra i suoi lavori, Chromata consente al pubblico di fare un'esperienza diretta e personale di produzione di immagini usando uno strumento di arte generativa.

<https://www.michaelbromley.co.uk/experiments/chromata/>

REGOLAMENTO PER L'UTILIZZO DEI LABORATORI

Durante le attività tutti dovranno indossare la mascherina, a eccezione dei bambini sotto i 6 anni e dei soggetti con forme di disabilità non compatibili con il suo utilizzo. È obbligatorio utilizzare il gel igienizzante all'ingresso e all'interno del laboratorio, secondo le istruzioni che saranno comunicate dall'animatore scientifico.

I partecipanti si dovranno disporre secondo le indicazioni fornite dall'animatore scientifico e/o seguendo la grafica predisposta.

Durante l'attività, nessuno potrà allontanarsi dalla postazione salvo diversa indicazione, né scambiarsi qualunque tipologia di oggetto. È consentita la condivisione dei materiali soltanto tra congiunti o componenti dello stesso nucleo familiare. Ogni partecipante lavorerà singolarmente al proprio posto con i materiali monouso che gli verranno forniti. Le attrezzature di uso comune e tutti i materiali necessari a svolgere l'attività che non potranno essere "usa e getta", verranno igienizzati prima e dopo l'utilizzo di ogni gruppo.

I partecipanti potranno portare con sé l'eventuale lavoro realizzato. Si raccomanda di non dimenticare nessun oggetto in laboratorio perché i beni personali non potranno essere conservati al Museo. Non sarà possibile accedere ai laboratori con zaini di grande formato.

INFO PER IL PUBBLICO

Info sul programma: www.museoscienza.org

Giorni e orari di apertura: Orario estivo fino al 12/09 | martedì-venerdì dalle ore 09.30 alle ore 17 e sabato e festivi dalle ore 09.30 alle 18.30 Orario invernale dal 13/09| martedì-venerdì dalle ore 10 alle ore 18 e sabato e festivi dalle ore 10 alle 19 non è previsto un tempo massimo di permanenza **Biglietti:** acquisto e prenotazione di data e orario dell'ingresso e della visita guidata, online al link

<https://www.museoscienza.org/it/visitare/biglietti> per evitare assembramenti è importante essere puntuali **Ultimo ingresso:** 1 ora prima della chiusura del Museo

Must Shop: aperto dal martedì al venerdì dalle 10 alle 18; sabato e festivi dalle 10 alle 19

Regole per contrastare la diffusione del Covid-19: per accedere al Museo è obbligatorio presentare la Certificazione verde COVID-19 (Green Pass) all'ingresso del Museo sarà misurata la temperatura corporea che non dovrà superare i 37,5° C; diversamente non sarà consentito entrare al Museo per tutelare la sicurezza dei i visitatori e del personale durante la permanenza all'interno del Museo sarà obbligatorio indossare sempre la mascherina all'ingresso e lungo il percorso di visita saranno presenti erogatori di gel igienizzante che andrà utilizzato prima di toccare tutte le installazioni interattive e i touchscreen presenti nelle esposizioni durante la visita sarà necessario mantenere la distanza di almeno 2 metri dalle altre persone è consentito consumare cibo e bevande negli spazi esterni del Museo e in un'area picnic al coperto al piano 0 dell'Edificio Monumentale dove sono a disposizione distributori automatici di cibo e bevande non sarà disponibile i guardaroba