

**FONDAZIONE PRADA E GTA EXHIBITIONS, ETH ZURICH PRESENTANO IL PROGETTO  
"STURM&DRANG" DAL 7 APRILE 2021**

Milano, 1 aprile 2021 – Il progetto "Sturm&Drang", a cura di Luigi Alberto Cippini (Armature Globale), Fredi Fischli and Niels Olsen (gta exhibitions, ETH Zurich), esplora le pratiche, le esperienze e gli ambienti legati alla Computer-generated imagery (CGI). Risultato della collaborazione tra Fondazione Prada e ETH Zurich, "Sturm&Drang" si articola in una serie di conversazioni online dal 7 aprile 2021 e in un progetto espositivo negli spazi di Osservatorio Fondazione Prada a Milano dal 16 settembre 2021 al 17 gennaio 2022 e successivamente presso gta exhibition, ETH Zurich.

L'acronimo CGI indica una pluralità di contenuti visivi statici o animati, creati attraverso l'uso di software di imaging. Questa produzione di immagini e video è finalizzata a diversi ambiti e attività, tra i quali gli effetti speciali al cinema, i videogiochi, le chat room virtuali, ma anche il contesto militare, la medicina, l'ingegneria, la progettazione architettonica, le arti visive, la pubblicità, la televisione, e ancora, le applicazioni di realtà aumentata (AR) e realtà virtuale (VR). Rafforzata dalla pandemia, la CGI sta guadagnando una presenza crescente nella vita quotidiana anche attraverso i social media.

Il titolo del progetto è un chiaro richiamo a Sturm und Drang (Tempesta e impeto), il movimento culturale e letterario nato in Germania nella seconda metà del XVIII secolo. Si riferisce alla doppia natura della CGI che, grazie alla sua capacità di creare immagini sia iperrealistiche che fantastiche, è in grado di riprodurre perfettamente effetti atmosferici come temporali e tempeste che, ingannando la percezione del fruitore, riescono a coinvolgerlo emotivamente.

La prima fase del progetto è costituita dal corso universitario online "Sturm&Drang Studio", rivolto a 185 studenti dell'ETH Zurich, tenuto dai tutor Luigi Alberto Cippini, Fredi Fischli e Niels Olsen. Avviato il 22 febbraio 2021, il corso ha inaugurato il nuovo programma dell'ETH Zurich "History of Art and Architecture: Exhibiting Architecture", coordinato dal direttore di dipartimento Philip Ursprung e dai docenti Fredi Fischli e Niels Olsen. Concepito come una piattaforma collaborativa di analisi e produzione, "Sturm&Drang Studio" è il risultato di uno scambio di competenze tra un istituto di formazione universitaria come ETH Zurich e un'istituzione culturale come Fondazione Prada.

"Sturm&Drang Studio" ha una durata di 3 mesi e alterna lecture e workshop rivolti unicamente agli studenti iscritti al corso e conversazioni pubbliche accessibili dal 7 aprile 2021 attraverso il canale YouTube di Fondazione Prada. Gli incontri pubblici vedranno la partecipazione di ospiti internazionali provenienti da diversi ambiti della cultura e della produzione digitale, tra i quali il Vice Presidente della Ricerca di The Walt Disney Studios e il direttore di DisneyResearch|Studios Markus Gross; lo studio francese Artefactory Lab specializzato nella visualizzazione dell'architettura e dei progetti urbani e paesaggistici; le

artiste francesi Sybil Montet e Sara Sadik; l'artista svizzero Emanuel Rossetti e l'artista di base a New York Meriem Bennani, tra gli altri. Obiettivo del corso è permettere agli studenti un'immersione nella dinamica dell'industria digitale, imitandone le componenti e i flussi di lavoro, allontanandosi dall'impostazione didattica di un consueto percorso universitario, per affrontare un'analisi critica dell'infrastruttura dell'industria digitale. Alla base di "Sturm&Drang Studio" ci sono i seguenti interrogativi: Come si realizza un contenuto CGI? Come la realtà fisica è utilizzata per testare il virtualità? Chi sono i programmatori, parte di un'anonima classe produttiva di contenuti visivi? Qual è la nuova cultura che alimenta la continua produzione di immagini?

Il corso prevede workshop di modellazione e rendering per sperimentare potenzialità e limiti dell'architettura e dell'ingegneria digitale, realizzando contenuti visivi che confluiranno nei successivi capitoli del progetto "Sturm&Drang". Con la lezione di Markus Gross, gli studenti hanno l'opportunità di avvicinarsi al Disney Research Laboratory dell'ETH Zurich che sviluppa soluzioni tecnologiche innovative per molti film. Le esercitazioni pratiche sono guidate da un approccio teorico sperimentale che va la di là dello scenario critico e accademico consolidato. Le capacità di modellazione e rendering digitale sono attualmente sviluppate attraverso la pratica diretta e il confronto reale tra colleghi o virtuale, consultando video tutorial, FAQ e i community blog dei programmatori. A oggi l'unica letteratura disponibile in materia è rappresentata dai manuali di software distribuiti dalle case di produzione, mentre le esercitazioni sono accompagnate dalla fruizione di una trasmissione orale di competenze messa a disposizione dagli uploader sotto forma di video tutorial online. "Sturm&Drang Studio" punta quindi esplorare queste lacune presenti nella diffusione di una conoscenza che riguarda un bacino sempre più ampio di utenti, con l'intento di creare un'antologia di riferimento, partendo dalla trascrizione dei tutorial e analizzandone lessico e struttura. Nella bibliografia di "Sturm&Drang Studio" compaiono, oltre a queste trascrizioni, testi chiave di critica della cultura contemporanea, romanzi emblematici settecenteschi e classici della letteratura romantica ottocentesca, con lo scopo di ragionare ad ampio spettro sui meccanismi di coinvolgimento emotivo del fruitore.

La fase successiva del progetto prenderà forma nella mostra "Sturm&Drang", in programma negli spazi di Osservatorio Fondazione Prada a Milano dal 16 settembre 2021 al 17 gennaio 2022 e successivamente presso gta exhibition, ETH Zurich. Una riflessione sull'infrastruttura reale e virtuale dell'industria CGI sarà al centro di questo secondo capitolo. "Sturm&Drang" non si concentra sul prodotto finale - l'immagine ultimata - o sulle opere d'arte che adottano queste tecniche cibernetiche, rivela piuttosto i metodi di produzione che sorreggono questa potente economia dell'immagine. La mostra presenterà alcuni ambienti concepiti dallo studio Armature Globale come ready made della cultura e della produzione CGI: dalle origini letterarie della cultura virtuale, agli spazi di lavoro dell'anonima classe produttiva anti-autoriale che anima questa industria, dalla realtà materica utilizzata per testare software che rendono ibridi i confini tra gaming e warfare, alla scomposizione critica dei contenuti visivi divulgativi che accompagnano la formazione degli user.

**Contatti stampa**

Fondazione Prada

T +39 02 56 66 26 34

[press@fondazioneprada.org](mailto:press@fondazioneprada.org)

[fondazioneprada.org](http://fondazioneprada.org)