Quanto è bella questa scienza

di SILVIA CALVI



KIT MIN LEE



SARAH J. DUNCAN



JARON CHUBB



WILLIAM J. PEARCE PHOTOGRAPHY



SCIENCE MUSEUM, LONDON

Venere, dieci anni d'incontri tra arte e tecnica verso le missioni del 2028

5

Tra i progetti che oggi interessano Claudia Schnugg, quello dedicato al pianeta Venere, in collaborazione con un'artista (Lily Hibberd) e altre due curatrici (Annick Bureaud e Natacha Duviquet). Un lavoro a lunga scadenza (si concluderà nel 2034) e che, ogni tre anni, proporrà al pubblico mostre e incontri artistico-scientifici in diversi luoghi d'Europa e del mondo. L'obiettivo? Riportare l'attenzione su Venere, il cosiddetto "gemello diverso" della Terra, che a partire dal 2028 sarà oggetto di nuove esplorazioni spaziali. Un progetto che ha debuttato nel 2024 al Dana Research Center Science Museum di Londra con una mostra che ha riunito opere d'arte contemporanea dedicate a Venere a stampe e apparecchi astronomici del XVIII secolo. Quelli della collezione permanente del Museo.

6

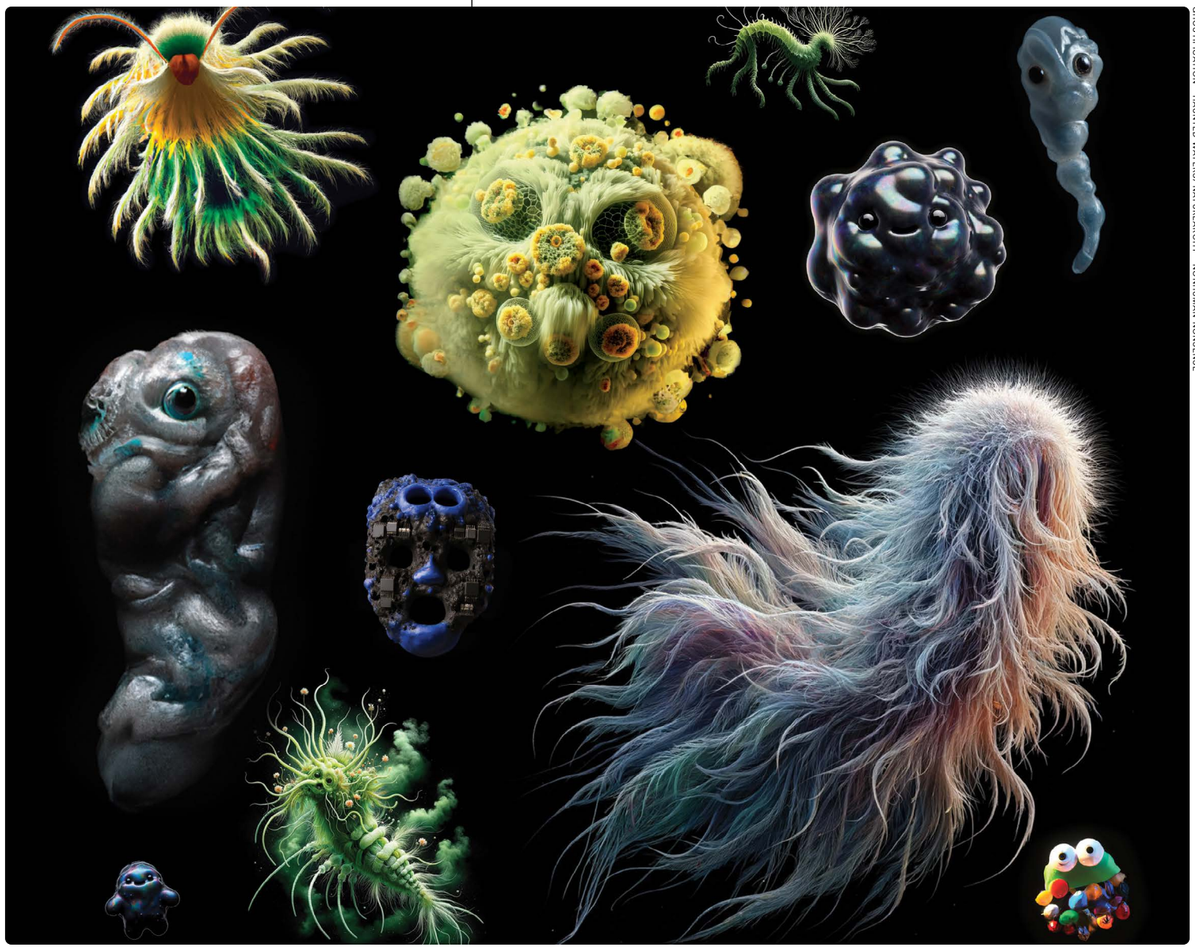
In un panorama in cui specializzazione e frammentazione sono la norma, la ricercatrice e curatrice austriaca Claudia Schnugg spicca per i suoi progetti che fanno dialogare mondi apparentemente distanti: la scienza applicata, il design, la tecnologia e l'arte. Dopo una formazione in scienze sociali ed economiche e studi in media art, la Schnugg ha trasformato il concetto di interdisciplinarità in un metodo strutturato: «La mia ricerca analizza come le interazioni tra artisti, designer e comunità scientifiche possano generare un valore reale, non solo sul piano meramente estetico, ma nei processi d'innovazione e comprensione nella tecnologia stessa e della sua congiunzione con la conoscenza scientifica», spiega. «Il mio approccio si fonda sul superamento della concezione tradizionale di arte e design come strumenti decorativi o di divulgazione» aggiunge la ricercatrice, autrice del saggio *Creating ArtScience Collaborations* (Palgrave Macmillan, 2019), dove teorizza design e ricerca artistica come vere modalità d'indagine conoscitiva che permettono agli scienziati di riconsiderare i propri presupposti metodologici e di trasformare in una forma incarnata concetti astratti e dati complessi. Non per mero esercizio stilistico, ma per rispondere alla necessità contemporanea di progettare tecnologie più umane, consapevoli e sostenibili. Tra i suoi progetti troviamo la rete di residenze artistiche *Ars Electronica Residency Network*, al festival di Linz, che ha innescato scambi tra creativi e centri di ricerca come il Cern o l'*Osservatorio Europeo Australe* (ESO). Quindi, i programmi di scambi *ArtScience* (per esmpio il progetto Mase), che consente ad artisti e designer di confrontarsi direttamente con le tecnologie e la ricerca nel settore aerospaziale, come pure la collaborazione a iniziative come *NaturArchy*, per il Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea, che esplora il punto d'incontro tra scienza, politica pubblica e pratica artistica.

A destra, Claudia Schnugg in uno spazio espositivo: la curatrice progetta mostre e residenze che mettono artisti e designer al lavoro con scienziati e centri di ricerca.

Sotto, forme microscopiche, organismi marini e mutazioni immaginate: l'arte rende visibili gli effetti delle plastiche sugli ecosistemi e sulla catena alimentare.



RECORD STUDIO - 77



GHOSTIFICATION - HAUNTED WATERS/ NATUREARCHY - NONHUMAN NONSENSE