



C.AR.M.E

Associazione Culturale

Via delle Battaglie 61/1

25122 | Brescia – IT

C.F 98195120179

P.IVA 03943480982

info@carmebrescia.it
carmebrescia.it

COMUNICATO STAMPA

WHEN MACHINES DREAM

Interazioni Generative

Mostra personale di Gianluca Maffoni

CARME – Via delle Battaglie 61/1, Brescia

6 marzo – 6 aprile 2025

Orari di apertura:

- **Giovedì – Sabato** | 17:00 – 20:30
- **Domenica** | 16:00 – 20:30

Preview stampa | Mercoledì 5 marzo, ore 17:30

Opening | Giovedì 6 marzo, ore 19:00

L'Associazione Culturale CARME è lieta di presentare *When Machines Dream: Interazioni Generative*, mostra personale di **Gianluca Maffoni**, un progetto espositivo che indaga le potenzialità della tecnologia interattiva e della generazione sonora, mettendo in dialogo uomo e macchina, elemento umano e algoritmo. Attraverso due dispositivi, la mostra invita il pubblico a partecipare attivamente alla creazione di paesaggi sonori, dissolvendo i confini tra esperienza fisica e digitale.

L'indagine artistica di **Gianluca Maffoni**, maturata attraverso esperienze internazionali in festival e rassegne di **new media art**, si traduce in installazioni interattive che fondono **machine learning**, **sensoristica avanzata e interfacce olografiche**, trasformando lo spazio espositivo in un ecosistema di suono e luce.

Le opere protagoniste dell'esposizione, **Around** e **Contatto**, creano un'interazione tra sensori e algoritmi generativi, dando vita a un'esperienza immersiva in cui ogni movimento diventa un atto creativo.



Brescia.
La Tua Città
Europea.





C.A.R.M.E

Associazione Culturale

Via delle Battaglie 61/1

25122 | Brescia – IT

C.F. 98195120179

P.IVA 03943480982

info@carmebrescia.it
carmebrescia.it

L'esposizione non si limita a una riflessione sulla tecnologia, ma propone un'indagine sul processo di **generazione e interazione**: come può la macchina, elaborando dati e segnali, dare forma a un'esperienza sonora in costante trasformazione? Un gioco tra il vuoto e il pieno, l'assenza e la creazione, che stimola la consapevolezza del pubblico nel processo artistico.

When Machines Dream esplora il confine tra esseri umani e tecnologia, ripensando la macchina non solo come strumento, ma come **co-creatore** capace di sviluppare una nuova forma di linguaggio. In un'epoca in cui la tecnologia è spesso percepita come un'entità distante, la mostra invita a riflettere sul suo potenziale creativo e sulle dinamiche di interazione tra uomo e macchina.

LEZIONI | Workshop con l'artista

Oltre alla mostra, *When Machines Dream* offre un'opportunità di approfondimento con due lezioni pratiche tenute da **Gianluca Maffoni**, dedicate ai temi dell'arte generativa e dell'interazione uomo-macchina.

Mercoledì 12 marzo 2025, ore 20:00
Percezione e Interazione Attiva / Passiva

Un percorso per esplorare il ruolo del pubblico nell'arte interattiva, analizzando le dinamiche tra interazione attiva (quando il visitatore agisce intenzionalmente) e passiva (quando la macchina elabora dati in autonomia). Attraverso esempi e casi studio, i partecipanti scopriranno come le opere *Around* e *Contatto* trasformino input sensoriali in output artistici. Un laboratorio pratico condividerà strategie di progettazione per esperienze immersive.

Mercoledì 19 marzo 2025, ore 20:00
Generazione Procedurale / Randomica

Un approfondimento sui processi di generazione sonora, dal rigore degli algoritmi procedurali all'imprevedibilità della casualità. La lezione



Brescia.
La Tua Città
Europea.





C.A.R.M.E

Associazione Culturale

Via delle Battaglie 61/1

25122 | Brescia – IT

C.F 98195120179

P.IVA 03943480982

info@carmebrescia.it
carmebrescia.it

esplorerà tecniche come il machine learning e le catene di Markov, con esempi concreti e un workshop collaborativo in cui i partecipanti svilupperanno un concept artistico che integri dati sensoriali e metodi di composizione sonora.

Durata: 2 ore | **Costo:** 10€ per ciascuna lezione | Massimo 25 partecipanti

Iscrizione obbligatoria: [link](#)

HYPERDIVERSION | Performance audiovisiva

Gianluca Maffoni si esibirà in **Hyperdiversion**, una performance audiovisiva ideata e realizzata grazie alla collaborazione con l'artista compositore **Capiuz** (Luca Favaro), articolata in due momenti:

Sabato 15 marzo 2025, ore 21:00

Domenica 6 aprile 2025, ore 21:00 (finissage della mostra)

Hyperdiversion è una performance audiovisiva dal vivo ideata da **Capiuz** (Luca Favaro), **Gianluca Maffoni**, che riflette sull'impatto etico ed ecologico della produzione e del consumo di contenuti digitali.

Attraverso l'uso di video found footage con poche visualizzazioni, il progetto esplora il concetto di abbondanza di dati online, trasformando materiali dimenticati in una narrazione visiva e sonora in continua evoluzione. La performance solleva interrogativi sulla memoria digitale, il riuso creativo e il confine tra legalità e pirateria, offrendo una riflessione critica sulla cultura dell'iperproduzione contemporanea.



Brescia.
La Tua Città
Europea.





C.A.R.M.E

Associazione Culturale

Via delle Battaglie 61/1

25122 | Brescia – IT

C.F. 98195120179

P.IVA 03943480982

info@carmebrescia.it
carmebrescia.it

Breve biografia Gianluca Maffoni

Gianluca Maffoni è un artista e designer attivo nel campo della New Media Art e del Design, con un focus su Direzione Creativa Digitale, Interaction Design e Creative Coding.

Nella prima fase della sua carriera si è dedicato all'Identità di Brand, al Packaging e alla Comunicazione, ricoprendo ruoli di Direzione Artistica e Creativa. Successivamente, ha ampliato il proprio percorso professionale avvicinandosi al mondo del coding e della tecnologia. Dopo un periodo di formazione sotto la guida del pioniere dell'arte interattiva Ennio Bertrand, ha approfondito lo studio della programmazione in maniera autonoma, specializzandosi in linguaggi hardware e software come Theremino, Arduino, Max MSP Jitter, HTML, CSS, TypeScript, JavaScript, P5.js e Three.js.

Dal 2017 porta avanti un progetto di ricerca artistica che fonde Estetica Digitale, Design, Arti Visive e Interattive. Il suo lavoro esplora l'influenza del digitale sulla percezione della realtà, i modelli di interazione utente (attiva e passiva), il Datamoshing, il Machine Learning e la Generazione Procedurale e Casuale.

La sua produzione artistica spazia tra diversi media, dalle immagini e animazioni digitali alle installazioni browser-based (online e offline), fino a installazioni interattive, performance audiovisive, light art, sound art, software art e dispositivi elettronici DIY. Le sue opere sono state esposte in numerosi eventi nazionali e internazionali, confermando il suo ruolo di spicco nella scena dell'arte digitale contemporanea.



**Brescia.
La Tua Città
Europea.**

