Ulysses' Gates - Italiano

Primo capitolo di *Climate-tides*

Venezia, città d'acqua

Venezia è una città costruita sull'acqua e dentro l'acqua.
Da secoli non vive contro il mare, ma in dialogo con esso.

La sua storia è fatta di soglie, deviazioni, equilibri fragili: fiumi spostati per proteggere la laguna, bocche di porto modellate per regolare il passaggio del mare, maree osservate come un respiro antico. Sei ore verso la terra, sei ore verso il mare aperto. Un ritmo naturale, ciclico, necessario.

Ma oggi quel ritmo non è più lo stesso.
La sfida non è soltanto la tempesta improvvisa, né l'evento eccezionale dell'acqua alta. È qualcosa di più lento, continuo e profondo: l'innalzamento del livello del mare, la trasformazione del clima, la crescente frequenza con cui la natura supera le soglie che l'uomo aveva imparato a riconoscere.

Il primo capitolo di *Climate-tides*

Il progetto prende avvio da una proposta culturale di Umberto Vattani: interpretare il tema della Biennale Arte 2026, raccolta sotto il titolo ***In Minor Keys* di Koyo Kouoh**, elaborando come esperienza artistica il suono del MOSE, la difesa invisibile di Venezia contro l'innalzamento del mare, sotto il titolo *Ulysses' Gates*. A partire da questa intuizione, il confronto tra gli autori apre il progetto a una cornice più ampia, *Climate-tides*, capace di mettere in relazione cambiamento climatico, alte maree e infrastrutture di mediazione. In questo processo, Hiroaki Kitano e Vittorio Loreto, oltre che alla creazione del naming, contribuiscono a rafforzare la dimensione scientifica e concettuale dell'opera, introducendo lo sguardo della complessità: l'analisi di oltre cento anni di storia delle maree e dell'innalzamento dell'acqua a Venezia, la lettura dei dati come segnali di trasformazione e la possibilità di tradurre questi processi in una narrazione sensibile. Filippo Gregoretti porta questa visione nel campo della composizione artistica, trasformando dati, soglie e movimenti della laguna in una forma sonora e visiva generativa, capace di restituire al pubblico non solo un'informazione, ma un'esperienza di ascolto. Questa cornice non definisce una paternità esclusiva, ma il campo comune entro cui l'opera, realizzata da Filippo Gregoretti, Hiroaki Kitano e Vittorio Loreto, prende forma come primo capitolo di una serie artistica continuativa.

Nata da questa convergenza di visioni, *Ulysses' Gates* inaugura *Climate-tides*, una serie dedicata alle maree, ai cambiamenti climatici e alle nuove forme di ascolto della natura. Venezia e il MOSE ne costituiscono il primo capitolo: un luogo e una tecnologia in cui il

rapporto tra acqua, città, clima e intervento umano si manifesta con particolare forza simbolica.

Nel contesto della Biennale Arte 2026, raccolta sotto il titolo *In Minor Keys* di **Koyo Kouoh**, *Ulysses' Gates* trova una risonanza naturale: non cerca il tono monumentale della conquista, ma quello più sottile dell'ascolto, della soglia, della vibrazione impercettibile che precede il cambiamento. È in questa tonalità minore, fragile e necessaria, che l'opera invita a percepire il rapporto tra Venezia e l'acqua.

Il nome *Climate-tides* nasce dall'incontro tra clima e maree, evocando anche la relazione tra i luoghi e le trasformazioni ambientali che li attraversano. Indica un territorio poetico e scientifico in cui l'acqua non è soltanto materia, ma linguaggio: una forma attraverso cui la natura comunica, avverte, misura e trasforma il nostro modo di abitare il mondo.

L'ascolto come gesto artistico

Venezia è il punto di partenza necessario per questo percorso. Qui l'acqua è protezione e minaccia, memoria e futuro, confine e apertura. È ciò che ha reso possibile la città e che oggi ne rivela la fragilità. Per questo il gesto centrale dell'opera non è la difesa, ma l'ascolto.

Ascoltare la laguna.
Ascoltare le maree.
Ascoltare le soglie.
Ascoltare ciò che la natura ha continuato a dire, prima come variazione impercettibile, poi come segnale, infine come urgenza.

Dai dati all'esperienza

Ulysses' Gates traduce oltre un secolo di dati lagunari, climatici e ambientali in suono e immagini generative. Le serie storiche delle maree, l'evoluzione degli eventi critici, la pressione dell'acqua e il funzionamento del sistema MOSE diventano oggetto di attenzione. Ciò che normalmente appartiene al linguaggio tecnico della misurazione viene trasformato in esperienza: il pubblico non osserva soltanto dati, ma entra nel loro ritmo.

L'opera costruisce una narrazione temporale che procede come un climax. All'inizio, la marea appare come un respiro naturale, regolare, quasi armonico. Poi emergono i primi segni di squilibrio. Gli eventi eccezionali diventano più frequenti; la soglia viene superata con maggiore insistenza; la natura sembra chiedere di essere ascoltata con sempre maggiore forza.

Il MOSE come soglia

Il MOSE entra in questa narrazione come un punto di svolta. Non come soluzione definitiva, né come vittoria dell'uomo sul mare, ma come momento di confronto. È il gesto con cui Venezia e la natura sembrano guardarsi negli occhi e domandarsi: "E ora?".

Le barriere mobili, nascoste sul fondale alle bocche di porto della laguna, costituiscono una difesa invisibile. Dormono sotto l'acqua e si sollevano solo quando la minaccia diventa concreta. Proteggono la città senza separarla per sempre dal mare. Intervengono, poi scompaiono. Restituiscono equilibrio, ma non cancellano la fragilità.

L'intelligenza di Ulisse

Per questo il titolo richiama Ulisse.
Non la forza di chi vuole dominare, ma l'intelligenza di chi sa adattarsi. Non il muro, ma la soglia. Non la conquista, ma la vigilanza.

In *Ulysses' Gates*, il MOSE diventa una figura simbolica: una mano invisibile che si alza dal fondo della laguna, un atto di ingegno umano che non interrompe il dialogo con l'acqua, ma lo rende più consapevole. Proteggere Venezia non significa negare il mare. Significa continuare ad ascoltarlo.

Arte, scienza e tecnologie generative

L'opera nasce dall'incontro tra pratiche e visioni diverse: la composizione sonora e visiva, la performance, la teoria della complessità, le tecnologie generative, l'analisi dei dati ambientali. In questo dialogo, Filippo Gregoretti, Hiroaki Kitano e Vittorio Loreto attraversano i confini tra arte e scienza per trasformare un fenomeno complesso in una percezione condivisa.

Una composizione artistica fatta di suono, immagini e attenzione può allora aprire una domanda molto più ampia: che cosa significa abitare un mondo in trasformazione? Come possiamo sviluppare tecnologie capaci di proteggere senza dominare? Come possiamo intervenire senza compromettere il dialogo con gli elementi naturali? E soprattutto: come possiamo imparare ad ascoltare prima che i segnali diventino un'emergenza?

Venezia è un simbolo. E la sua bellezza fragile ci ricorda che ogni equilibrio è temporaneo, ogni soglia richiede cura, ogni forma di difesa implica responsabilità.

Con *Ulysses' Gates*, la città non è soltanto il luogo dell'opera. È il suo interlocutore. È il corpo che respira, resiste, si adatta. È il simbolo di una condizione globale che riguarda tutte le città costiere e, più in profondità, il rapporto stesso tra civiltà e natura.

Il mare è voce e Venezia, ancora una volta, ci insegna che sopravvivere non significa vincere contro l'acqua, ma imparare ad ascoltarla.

Gli artisti

Nata da un'idea di **Umberto Vattani**, la cui visione culturale ha spesso attraversato il dialogo tra arte, istituzioni e relazioni internazionali, *Ulysses' Gates* prende forma dall'incontro tra tre figure che esplorano i confini tra arte, scienza e tecnologia: **Filippo Gregoretti, Hiroaki Kitano e Vittorio Loreto**.

Il progetto coniuga la ricerca artistica e musicale di Gregoretti con la visione scientifica, tecnologica e creativa di Kitano e Loreto. Gregoretti porta nell'opera una pratica fondata sulla composizione, sulle performance, sui linguaggi digitali e generativi. Kitano contribuisce con una prospettiva transdisciplinare legata all'intelligenza artificiale, alla robotica e alla relazione tra sistemi naturali e artificiali. Loreto introduce lo sguardo della fisica dei sistemi complessi, orientato alla comprensione delle dinamiche collettive, dei processi creativi e dei fenomeni emergenti.

Tutti e tre gli artisti portano un impegno consolidato in pratiche al confine tra arte, scienza e tecnologia. **Gregoretti**, pioniere dell'arte digitale e generativa fin dagli inizi degli anni Novanta, quando ha fondato uno dei primi studi italiani di arte interattiva e ha lanciato NeT-ArT nel 1992, tra i primi esperimenti di arte dinamica sulla rete, ha presentato il proprio lavoro in sedi quali Manifesta, ISEA, il World Economic Forum, l'Istituto Italiano di Cultura di Londra e la Luisa Catucci Gallery di Berlino, ed è docente di Arti Transmediali e Narrazione Digitale all'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli. **Kitano** torna ad occuparsi dei temi de La Biennale di Venezia dopo la sua partecipazione, nel 2000, alla 7ª Mostra Internazionale di Architettura, a cui sono seguite l'inclusione nella mostra *Workspheres* del MoMA nel 2001 e un Premio Speciale al Prix Ars Electronica 2000 per RoboCup. **Loreto** dirige la linea di ricerca Augmented Creativity presso Sony CSL - Rome che esplora il rapporto tra intelligenza artificiale e creatività umana, con una partecipazione continuativa al programma S+T+ARTS della Commissione Europea attraverso i progetti S+T+ARTS AIR e *Repairing the Present*, oltre a collaborazioni che intrecciano scienza e danza, come quella del progetto *Duetto* con il Centro Coreografico Nazionale ATER Balletto, e la serie di eventi "Dialoghi tra Letteratura e Scienza" che ospita nel laboratorio di Sony CSL - Rome di cui è direttore.

Biografie degli artisti

Filippo Gregoretti è un artista transmediale, compositore, performer e ricercatore nei linguaggi digitali e generativi. La sua pratica attraversa musica, arti visive, tecnologia, coding, narrazione e performance, esplorando le connessioni tra creatività umana, sistemi algoritmici e percezione. Nel suo lavoro, il suono e l'immagine diventano spesso ambienti dinamici, capaci di reagire, trasformarsi e generare nuove forme di esperienza.

Hiroaki Kitano è uno scienziato di fama internazionale, punto di riferimento nei campi dell'intelligenza artificiale, della robotica e dei sistemi biologici e computazionali. Presidente e CEO di Sony Computer Science Laboratories, Chief Technology Fellow di Sony Group Corporation e Professore presso l'Okinawa Institute of Science and Technology Graduate School, ha sviluppato una ricerca orientata alle grandi sfide scientifiche e tecnologiche, mettendo in relazione sistemi naturali e artificiali, complessità biologica, intelligenza e progettazione del futuro. È inoltre noto per il proprio lavoro artistico ispirato alle frontiere della scienza e della tecnologia, presentato a La Biennale di Venezia 2000 e nella mostra *Workspheres* del MoMA nel 2001, e riconosciuto con un Premio Speciale al Prix Ars Electronica 2000.

Vittorio Loreto è fisico dei sistemi complessi, professore alla Sapienza Università di Roma e fondatore di Sony CSL - Rome. La sua ricerca esplora le dinamiche dell'innovazione, della creatività, dei sistemi sociali e dei fenomeni emergenti, con particolare attenzione ai processi

collettivi attraverso i quali nuove idee, comportamenti e forme di organizzazione prendono vita. Non nuovo alle contaminazioni tra arte e scienza, Loreto attraversa spesso i confini disciplinari, spostando il punto di vista dalla ricerca scientifica ai linguaggi artistici per osservare i fenomeni complessi da prospettive inattese. Nel progetto, il suo contributo introduce una lettura della complessità come spazio di ascolto, adattamento e trasformazione, in cui i dati ambientali diventano non solo oggetto di analisi, ma anche materia sensibile e narrativa.