

INSIDEART

Media Art festival, pronti via

A tu per tu con il direttore artistico Valentino Catricalà. Facciamo con lui il punto sulla Media art



A pochi giorni dal Media Art Festival, che si svolgerà a Roma dal 27 al 29 aprile, ci facciamo una chiacchierata con il direttore artistico Valentino Catricalà, uno dei massimi esperti in circolazione sulla Media Art, cercando di avere qualche anticipazione sul grande evento artistico.

Quali sono le parole chiave del MAF 2017? Parola chiave è un concetto interessante. Racchiudere in una sola parola una visione generale, compito arduo ma effettivamente molto importante a livello comunicativo. Anche perché la stessa tematica trattata è complessa. Media art è infatti

proprio qualcosa che viaggia fra i confini di ciò che chiamiamo arte contemporanea, cinema e audiovisivi, sound, comunicazione e sviluppo tecnologico. Le parole chiave possono essere le seguenti: "Cultura" da intendere in senso lato. Cultura deriva dal latino colere e cioè "coltivare". La cultura è ciò che rende possibili le nostre tradizioni, idee e visioni del mondo.

In che modo la Media Art sta influenzando sul mercato dell'arte? Oppure è troppo presto per parlare di mercato con riferimento alla Media Art? Sicuramente no! Non è troppo presto, anche perché gli artisti di questo settore ormai si muovono in un mercato molto strutturato. Dagli anni Novanta – ma anche prima – sono nate fiere, festival, gallerie che mirano proprio alla vendita di opere... e sono anche molte! Il fattore interessante di questo mercato è la sua particolarità riguardo a quello dell'arte. Da una parte molti media artist vivono vendendo opere tramite percorsi "classici", come gallerie, fondazioni, musei ecc. Dall'altra il rapporto con le tecnologie impone anche una nuova modalità di vedere il mercato stesso grazie al collegamento con aziende e società del settore. Ed è proprio questo ciò che abbiamo voluto mettere in primo piano con il festival, grazie al collegamento non solo con istituti culturali e ambasciate ma anche con aziende. Il nostro rapporto con le aziende non è mai di sola sponsorship, in quanto prevediamo sempre un progetto da fare insieme durante l'anno. In questo modo è possibile aprire nuove nicchie di mercato e nuove possibilità per gli artisti. Tutto ciò è stato possibile grazie alla forza della Fondazione Mondo Digitale che da anni lavora con aziende del settore qualificandosi ormai come una eccellenza.

Quali sono i momenti di punta dell'edizione 2017 del MAF? Tutti... mi verrebbe da dire. Se devo selezionarne solo qualcuno, ne indicherei almeno tre: 1. La mostra, di alta qualità: abbiamo artisti da tutto il mondo di riconoscimento mondiale, come Sigalit Landau o Joseph DeLappe e bravissimi artisti italiani. 2. La presentazione dei progetti creati durante l'anno presso la Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale, quali il progetto ENLIGHT, Carbon Footprint e le residenze d'artista con il Goethe Institut. 3. E poi abbiamo un evento del tutto nuovo sia per il mondo dell'arte che della media art: l'Hackathon. Una maratona informatica dove i ragazzi sono chiamati a progettare e programmare nuove piattaforme creative. Non solo un Festival dove si è semplici spettatori ma un festival dove le cose si fanno e si diventa attivi.

Avete sempre mostrato una grande attenzione nei confronti del pubblico giovanissimo, mostrando grande lungimiranza. Da cosa deriva questa scelta? Sì, è uno dei nostri punti focali. Ed è parte della mission della Fondazione Mondo Digitale, che opera da molti anni nella ricerca di nuove strategie educative per il XXI secolo. Mission che ha le proprie basi nel pensiero di Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione. Inoltre la Fondazione ha al suo interno una Palestra dell'Innovazione, con ambienti innovativi per l'apprendimento (fab lab, video lab, game lab, immersive lab ecc.). La Palestra è aperta a studenti, professionisti e a tutti coloro che vogliono sperimentare e progettare. Nel corso dell'anno la Palestra ha visto collaborare tra loro artisti, designer, maker e studenti. Un'attività dinamica che ha coinvolto moltissime scuole italiane.

Con questo Festival vogliamo fare proprio questo: coltivare nuovi territori ancora poco esplorati che possano produrre cultura; "Educazione" è la mission primaria della Fondazione Mondo Digitale, l'organizzazione che promuove il Festival. L'educazione è la base per qualsiasi nostro atteggiamento di vita. In questo senso i progetti educativi fra arte e tecnologia possono aiutarci non solo a imparare nozioni ma anche a sviluppare nuovi atteggiamenti creativi verso le tecnologie; "Ricerca", cercare e ricercare. Anche questo è uno dei tratti distintivi del Festival. Il Festival non vuole mostrare solo territori sicuri, opere già conosciute o artisti di fama. Al contrario durante l'anno crea un sistema dinamico di produzione attraverso progetti, residenze d'artista, laboratori.

Cosa sta succedendo nel campo della Media Art in Europa? E in Italia? In Europa molto. O, meglio, in alcuni Paesi europei, molto e da molto tempo. Media Art è un ambito che è stato affrontato in Europa, e non solo, almeno dalla metà degli anni Novanta con la nascita di festival, musei dedicati, centri di ricerca, piani di preservazione delle opere. Pensiamo a Centri di ricerca quali l'Ars Electronica Center a Linz, lo ZKM a Karlsruhe, la Media Art Biennale a Breslavia, il FACT a Liverpool, e tanti altri. E in Italia? Centri di ricerca, musei dedicati, piani di preservazione delle opere? Questo è il vuoto che si è voluto iniziare a riempire con il Media Art Festival. Insomma, sembra proprio che ancora qui da noi non ci sia stato quell'atto di riconoscimento, quel sistema culturale di riqualificazione e di rivalorizzazione, che il grande storico dell'arte Cesare Brandi vedeva come atto primario dell'analisi artistica: il che significa che fino a quando questa ricreazione o riconoscimento non avviene, l'opera d'arte è opera d'arte solo potenzialmente.

Come si sta evolvendo oggi la dialettica artistica grazie all'uso delle tecnologie digitali? L'artista usa da sempre tecniche e tecnologie disinteressandosi dal fatto che esse siano digital o non digital. Per questo abbiamo preferito usare un termine più ampio come media art, e non termini basati su supporti tecnologici quali digital, interactive, software e così via. Ciò che vogliamo mostrare con il Festival non sono tanto le differenze con il mondo dell'arte, del cinema, delle sound, dell'educazione, ma le uguaglianze, gli intrecci e le connessioni. In mostra quest'anno ci saranno artisti più vicini al mondo delle media art, come Joseph DeLappe, Donato Piccolo o Chiara Passa, ma anche artisti legati al mondo dell'arte contemporanea come Sigalit Landau o promettenti artisti italiani quali Elena Bellantoni, Matteo Nasini o Maria Grazia Pontorno. La tecnologia è oggi il linguaggio che noi usiamo per comprendere il mondo. Il lavoro dell'artista, come nei secoli passati, è proprio quello di farci capire questo mondo e mostrandoci tutte le problematichità.