



MEDIA ART FESTIVAL, L'IMMAGINARIO FUTURO

50 ARTISTI PROVENIENTI DA 10 PAESI SI CONFRONTERANNO SUL TEMA DELLA CONVERGENZA TRA REGNO NATURALE E REGNO ARTIFICIALE. «L'ARTE CI AIUTA A CAPIRE QUAL È IL NOSTRO RUOLO ALL'INTERNO DI QUESTO NUOVO AMBIENTE» Afferma il CURATORE VALENTINO CATRICALÀ

The Great Convergence: Natural and Artificial Intelligence è il titolo della prossima mostra ospitata, **dal 17 al 19 maggio**, nello Spazio Extra **MAXXI**, in occasione dell'appuntamento annuale con il **Media Art Festival**. **50 artisti** provenienti da **10 paesi** diversi si confronteranno sul tema della convergenza tra regno naturale e regno artificiale, tra ciò che è considerato tradizionale e ciò che invece mira già al futuro, dal più prossimo a quello per noi quasi inimmaginabile.

L'INTERVISTA AL CURATORE CATRICALÀ

Una contemporaneità sempre più complessa, erede di un passato importante che non può che prometterci un futuro altrettanto pieno di sfide; ed è proprio su questo che vogliono farci riflettere gli artisti in mostra, immaginando chi saremo o chi potremo essere.

“

*È un tema caldo, devo dire. - ci racconta **Valentino Catricalà**, curatore della rassegna per il quarto anno consecutivo - Si sente parlare molto di intelligenza artificiale, di robotica. Ciò che a noi interessava non era tanto la questione tecnologica, ma cosa accade nel momento in cui le intelligenze artificiali vengono a contatto con quelle biologiche. Quando pensiamo all'intelligenza artificiale continuiamo a immaginarci automi di ferro, in realtà l'intelligenza artificiale è qualcosa di molto più vicino a noi e con la quale stiamo sempre più entrando in contatto. L'arte da sempre ha investigato queste tematiche. Più che di tecnologia, l'arte ci aiuta a capire qual è il nostro ruolo all'interno di questo nuovo ambiente, questo a noi interessa.*

Siamo giunti alla quarta edizione del Media Art Festival: vi aspettavate un'evoluzione simile?

*Assolutamente no! Se ci ripenso... con la **Fondazione Mondo Digitale** iniziammo con una edizione molto piccola di soli artisti italiani e senza sponsor. Eravamo alla Centrale Montemartini. Ma avevamo già subito grandi ambizioni: fare del festival un punto di riferimento in Italia per queste tematiche. Già dalla seconda edizione il Festival aveva quadruplicato gli artisti, gli sponsor e gli ospiti. Oggi siamo orgogliosi di dire che abbiamo un festival veramente internazionale con le eccellenze mondiali nel settore della media art.*

«LA TECNOLOGIA È QUALCOSA CHE RAGGIUNGE TUTTI»

Parlare di arte contemporanea è piuttosto faticoso, complice la scarsa preparazione e forse la scarsa abitudine nel vivere esperienze di questo tipo. Ancor più difficile è parlare di media art e immagino la quantità di scettici. Com'è oggi in Italia raccontare la complessità del contemporaneo?

Abbiamo sempre trovato un certo interesse in queste tematiche. Penso perché ormai la tecnologia è qualcosa che raggiunge tutti, è sempre più vicina a noi e ai nostri corpi. C'è un bisogno di uscire dal semplice uso funzionale, o di solo entertainment. Gli artisti aprono nuove vie di interpretazione di oggetti che usiamo quotidianamente e per questo creano "meraviglia". Abbiamo cercato, inoltre, di introdurre un nuovo approccio non settoriale. Un approccio che cerca di unire arte, tecnologia, innovazione, ricerca ed educazione. I progetti fra gli artisti e aziende quali Epson sono delle novità assolute nel panorama italiano.



ARTISTI E STUDENTI: I PROGETTI DI GALEGATI E PETRUCCI

Un'unione di intenti quindi, che parte dai vertici della tecnologia per arrivare fino ai luoghi deputati per eccellenza alla trasmissione del sapere, cioè le scuole: alcune tra le opere esposte allo Spazio Extra MAXXI sono nate infatti da una collaborazione speciale, tra gli artisti e gli studenti di alcuni licei di Roma, Milano e Palermo.

È questo il caso dell'artista **Stefania Galegati**, che ha lavorato con i ragazzi del Liceo Umberto I di Palermo, città dove vive e lavora. Insieme hanno girato e montato un **cortometraggio**, interrogandosi sulla tecnologia e su quanto questa sia ormai permeata nella nostra quotidianità in maniera irreversibile. Il protagonista, svegliandosi all'improvviso senza elettricità in casa, si rende conto di essere coinvolto in un blackout globale, che durerà addirittura molti giorni.



Lavorare con i ragazzi è stato molto divertente. Si sono dimostrati interessati perché abbiamo deciso insieme cosa fare, ho infatti chiesto a loro che urgenze avessero.

Secondo la Galegati, lavorare sul **fantasma dell'assenza della tecnologia** e della *confort zone* in cui ci culla ormai da anni è stato «più liberatorio che difficile. Pensare ad un mondo senza elettricità è come rilasciare una dose di stress e di aspettative che non sempre vogliamo. Nella vita ho sempre cercato di togliermi delle comodità per poi goderne a pieno ed è un metodo che consiglio. Per esempio a Berlino vivevo senza frigorifero e i primi due anni a Palermo ero senza lavatrice. Per dirne due importanti. Mi sto preparando a togliere lo smartphone, ma mi ci vuole ancora un po'».

Un altro artista che ha lavorato con i ragazzi, stavolta del Liceo Virgilio di Roma, è **Leonardo Petrucci**, giovane artista toscano, che ci racconta così la sua opera esposta al MAXXI:



Red Hope è un tappeto realizzato per una mostra dello scorso novembre, creato totalmente a mano in India, che riproduce l'immagine del suolo del pianeta Marte. Concettualmente, chi calpesta il tappeto diventa il primo uomo ad aver messo piede su Marte. Con la Fondazione Mondo Digitale siamo entrati in contatto con la Epson, che mi ha fornito degli **occhiali Moverio per la realtà aumentata**; le capacità tecniche dello strumento sono state fuse quindi con l'aspetto del mio lavoro più legato alle tradizioni, quello del tappeto. In questo modo le persone, quando lo guarderanno tramite questi occhiali, potranno sentirsi sul pianeta Marte a 360°. Non solo concettualmente, ma anche virtualmente grazie ai Moverio.

L'opera di Petrucci è in linea con tutto il suo lavoro precedente e la sua ricerca, incentrata spesso sul concetto di **alchimia**. Alchimia come antica arte della trasmutazione della materia ma anche del pensiero, del punto di vista, e dello spazio-tempo in questo caso. Nel caso specifico di questo progetto si può fare riferimento alla *rubedo*, cioè alla fase finale dell'alchimia, il raggiungimento dell'assolutezza e della perfezione, che è tradotta con il colore rosso (dal termine latino, che indica "rossore"). In chiave contemporanea, scientifica, qui si parla del pianeta rosso per eccellenza, Marte.

Come si è inserito il lavoro con i ragazzi in questo progetto?



Con i ragazzi abbiamo sviluppato un workshop in 4 appuntamenti. Mi interessava che potessero esprimere il loro punto di vista: ogni ragazzo ha scelto e disegnato delle costellazioni, che ha rappresentato come una figura concreta. Ad esempio la costellazione del Toro diventava un Toro, ridisegnato a mano libera da loro stessi. Io ho poi digitalizzato queste immagini e le ho riproposte sull'immagine in notturna del pianeta Marte: attraverso gli occhiali Moverio, i loro disegni erano direttamente visibili nell'universo. Per me era la prima esperienza con i ragazzi, cioè con un pubblico non preparato al mondo dell'arte, o almeno abituato ad un' "altra" arte, più classica. Per me è stato davvero stimolante tradurre per loro il linguaggio super contemporaneo, ricorrendo a nozioni scolastiche più vicine, facendoli entrare davvero nel mio lavoro.

Ciò che sta alla base del progetto del Media Art Festival è forse proprio questo, una totale **compenetrazione di esperienze, competenze e immaginari**, espressa al meglio dalla metafora dell'incontro tra tradizione e innovazione, tra naturale e artificiale. È interessante e in controtendenza leggere nel programma che «oggi la cultura è uno dei fattori produttivi che più alimentano la qualità e la competitività della nostra economia: in Italia per ogni euro prodotto dalla cultura se ne attivano 1,8 in altri settori». Siamo abituati a narrazioni di altro tipo, piuttosto apocalittiche.

Una voce quindi stranamente ottimista per il futuro dell'arte? «L'arte non è perdita» - sottolinea **Valentino Catricalà** - «non è solo investimento, ma può essere anche profitto. La collaborazione fra artisti e ingegneri, con aziende del settore tecnologico, nuovi format educativi quali hackathon, ce lo dimostrano».