



L'EVENTO | I PROGETTI

pitch mostra concorso vernissage performance hackcreativity visite guidate tavola rotonda talk interattivo laboratori creativi spazio famiglie residenze d'artista fabbricazione digitale contest tutorial

Il **Media Art Festival** è un'iniziativa della **Fondazione Mondo Digitale** realizzata con il patrocinio del MiBACT e di Roma Capitale, Assessorato alla Crescita culturale, e in collaborazione con MIUR, Lazio Innova, Europa Creativa (Commissione Europea), Ambasciata americana in Italia, Ambasciata di Israele, MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Sapienza Università di Roma, Goethe - Institut Rom, Accademia di Belle Arti di Roma, RUFA - Rome University of Fine Arts, Quasar Design University. Sponsor tecnico Epson. Media partner Inside Art.

Quando e dove: tre giorni tra centro e periferia

Dal 27 al 29 aprile 2017 presso gli spazi del MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo, all'Accademia di Belle Arti nel cuore di Roma, alla RUFA - Rome University of Fine Arts e alla Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale, nello storico quartiere romano del Quadraro. Il Festival è un punto di riferimento cruciale per artisti, curatori, giovani, creativi ed esperti del settore di tutto il mondo, oltre che per gli studenti delle scuole che grazie alla media art allenano la loro creatività e sperimentano le nuove professioni.



MAXXI

Museo nazionale delle arti
del XXI secolo



ACCADEMIA DI BELLE
ARTI DI ROMA



PALESTRA
DELL'INNOVAZIONE

Fondazione Mondo Digitale



RUFA

Rome University of Fine Arts

Gli artisti come *changemakers*

Il Media Art Festival giunge alla sua terza edizione con un focus particolare: “**Path Toward Human Sustainability**”. Lo sviluppo sostenibile (ambientale, economico e sociale) è tra le sfide cruciali del XXI secolo. Digitale, intelligenza artificiale e genetica sono i settori che stanno registrando le mutazioni più veloci e complesse, trasformando in profondità il modo di produrre e di consumare, anche a livello culturale. E la *media art*, la forma d'arte con il potenziale più efficace per comprendere le urgenze culturali, trasforma in modo naturale gli artisti digitali in *changemaker*, in attivisti del cambiamento. L'headline scelto per la scorsa edizione "L'arte in un mondo che cambia" si trasforma e diventa: "L'arte che cambia il mondo", grazie anche ai laboratori creativi per lo sviluppo sostenibile, realizzati con la collaborazione di ricercatori, scienziati e maker. A discutere di "Human Sustainability" i direttori dei tre Festival europei (Italia, Norvegia, Regno Unito) con artisti ed esperti internazionali.

L'arte che cambia il mondo

Al sistema produttivo culturale e creativo (industrie culturali, industrie creative, patrimonio storico artistico, performing arts e arti visive, produzioni creative-driven) si deve il 6,1% della ricchezza prodotta

An Initiative of

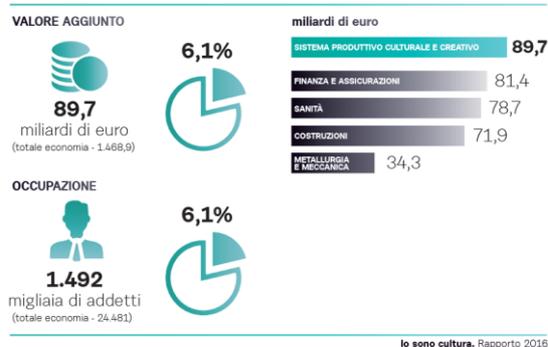




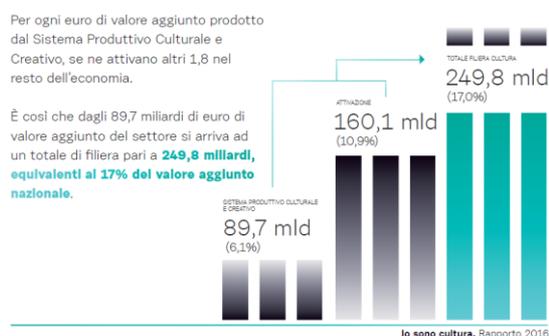
in Italia: 89,7 miliardi di euro. Per l'effetto moltiplicatore della cultura sul resto dell'economia per ogni euro prodotto dalla cultura, se ne attivano 1,8 in altri settori. Gli 89,7 miliardi, quindi, ne "stimolano" altri 160,1, per arrivare a 249,8 miliardi prodotti dall'intera filiera culturale, il 17% del valore aggiunto nazionale, col turismo come principale beneficiario dell'effetto volano. In mostra al MAXXI uno spaccato di uno dei settori più dinamici, la media art, capace di interpretare la complessità e la velocità delle trasformazioni della nostra epoca, traducendole in un linguaggio efficace per tutti.

L'evento porta nella capitale artisti di rilevanza mondiale, dall'israeliana **Sigalit Landau** che, dopo la Biennale di Venezia, torna in Italia con "Salted Lake", all'americano **Joseph Delappe** che, per la prima volta nel nostro paese, porta in mostra "Gold Gandhi" e dialoga con il pubblico in workshop e lecture. Installazioni, video art, sound art, light art, tutorial: oltre 35 opere coinvolgono in una visione inedita del mondo, un'affascinante esperienza di conoscenza che può trasformarci in profondità, motivandoci verso nuovi atteggiamenti e comportamenti. Tra le opere anche quelle nate da forme collaborative di produzione, nelle scuole, nella Palestra dell'Innovazione, negli spazi delle residenze d'artista.

I numeri del Sistema Produttivo Culturale e Creativo (core cultura e attività creative driven)



Gli effetti moltiplicativi del Sistema Produttivo Culturale e Creativo (core cultura e attività creative driven)



Storie di attivismo creativo, Delappe l'artista

Con la ricostruzione della Marcia del Sale di Gandhi nel 2008 per Joseph Delappe inizia il processo di trasferimento delle azioni virtuali nella vita reale. Per la performance l'artista ha camminato le 240 miglia della marcia originale su un tapis roulant e online su Second Life. Da quel momento DeLappe comincia a definirsi un attivista oltre che un artista. In mostra l'avatar "Gold Gandhi", riproduzione realizzata con stampante 3D e lamina d'oro a 24 carati, e il video che riproduce la marcia.

Il sistema dei festival internazionali

L'evento non solo porta nella capitale artisti di rilevanza mondiale, provenienti da 15 paesi, ma è inserito in un prestigioso "sistema di festival internazionali", come Article Biennial di Stavanger (Norvegia) e Spectra Aberdeen's Festival of Light (Scozia), parte del progetto ENLIGHT - European Light Expression Network.

I progetti: studenti, artisti e scienziati

Un progetto-laboratorio unico nel suo genere che ha coinvolto nella realizzazione di opere d'arte presso la Palestra dell'Innovazione gli artisti internazionali del progetto **European Light Expression Network - ENLIGHT**, grazie al contributo della Commissione Europea (Programma Europa Creativa), delle **Residenze d'artista** attivate con il Goethe-Institut Rom e del progetto artistico-educativo "Carbon Footprint attraverso le digital art", realizzato con il sostegno del Miur in collaborazione con il Dipartimento di Fisica della Sapienza Università di Roma.

La luce come campo nuovo da sviluppare per sensibilizzare il mondo dell'arte e della cultura in generale. L'immateriale può trasformarsi in un'opera di luce? Attraverso un'originale interpretazione del format delle "residenze d'artista", European Light Expression Network - ENLIGHT vuole diventare una sorta di brand, da associare a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell'arte della luce, attivando collaborazioni tra professionisti di diversa formazione e percorsi didattici per avvicinare nuovi pubblici all'arte.



Quattro scambi culturali e artistici, due italiani a Berlino e due tedeschi a Roma per produrre opere inedite da esporre per la prima volta al Maxxi. Quello con il Goethe-Institut è un progetto pilota di residenze artistiche di "comunità", basate su esperienze immersive nel "centro di produzione" della Palestra dell'Innovazione. Gli artisti lavorano al fianco delle persone che abitano quotidianamente gli spazi innovativi: maker, designer, sviluppatori, social hacker, studenti, docenti, artigiani, ricercatori ecc. Stimolando la creatività e usando i nuovi strumenti multimediali, le arti digitali rappresentano un modo nuovo e innovativo per visualizzare, comunicare e diffondere in modo semplice ed efficace concetti di scienza e tecnologia complessi, che hanno un impatto importante nella vita di tutti. Il progetto "Carbon Footprint attraverso le arti digitali. Nuovi modelli didattici per l'insegnamento della scienza" è finanziato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con Sapienza Università di Roma.



ENLIGHT



CARBON FOOTPRINT



RESIDENZE D'ARTISTA

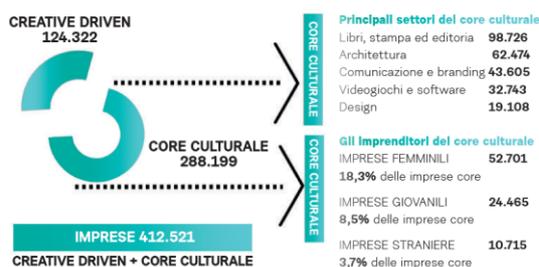
Nuove competenze e modelli di business culturale

Gli artisti sono chiamati a produrre progetti e contenuti anche attraverso le tecnologie della Palestra dell'innovazione della Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con maker, artigiani, musicisti, designer, con l'obiettivo di promuovere lo sviluppo di nuove competenze e sinergie tra diverse professionalità. I lavori realizzati durante laboratori collaborativi vengono presentati non solo a critici e curatori, ma anche a manager e imprenditori. Perché cresce l'attenzione dei settori produttivi tradizionali verso le soluzioni creative, che mettono insieme bellezza e funzionalità, innovazione e accessibilità. Il digitale si conferma principale fattore abilitante per le comunità creative e straordinaria opportunità per l'internazionalizzazione delle imprese del settore.

L'arte fa bene all'economia: talk interattivo

Come funziona il sistema produttivo culturale italiano? C'è ancora spazio per imprese innovative e creative? L'arte è in grado di fare business e creare valore? Cosa significa fare innovazione culturale? Come può l'arte avvicinare nuovi pubblici? Nel programma del festival trova spazio un originale talk interattivo con start up e imprese culturali innovative, alla scoperta di prodotti culturali, caratterizzati da forti dinamiche di relazione tra il processo creativo e i soggetti provenienti dai diversi settori coinvolti, in grado di innescare un effetto moltiplicatore nell'economia della conoscenza.

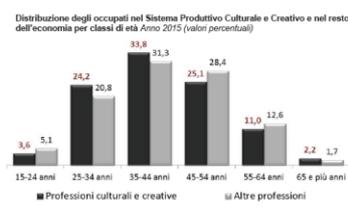
La struttura imprenditoriale del Sistema Produttivo Culturale e Creativo (core cultura e attività creative driven)



Il lavoro nel Sistema Produttivo Culturale e Creativo (core cultura e attività creative driven)

Le professioni Culturali e Creative premiano l'impiego dei giovani.

Nel Sistema Produttivo Culturale e Creativo, il 24,2% dei professionisti ha un'età compresa tra i 25 e i 34 anni, ovvero 3,4 punti percentuali più che nel resto dell'economia



Anche la fascia immediatamente superiore (35-44 anni) mostra una maggiore incidenza nel Sistema Produttivo Culturale e Creativo (33,8% contro 31,3%)



Hackcreativity, l'hackathon della creatività

Come creare, con la tecnologia, idee imprenditoriali per diffondere la cultura, migliorarne la fruizione e trasformare i consumatori passivi in soggetti attivi? Una maratona di creatività dedicata agli under 35, in collaborazione con Lazio Innova, all'interno del programma Lazio Creativo, per sviluppare idee imprenditoriali su media art e light art e strumenti tecnologici (app, siti web, game) a servizio di pubblici diversificati. A supporto dei team in gara gli studenti di Quasar Design University. Ma cosa hanno in comune una mostra d'arte e una maratona di informatica? L'installazione luminosa interattiva di Yannis Kranidiotis nasconde uno strumento molto familiare ai programmatori, la potente scheda Raspberry Pi. ElektroMistel del collettivo Raum Zeit Piraten, invece, è un ambiente luminoso interattivo basato su "luci sensibili".

I laboratori con le scuole: imparare "a cervello completo"

Sette laboratori hanno coinvolto 250 studenti di 11 scuole, 2 istituti comprensivi e 9 secondarie di secondo grado. Quattro laboratori hanno coinvolto gli artisti del Programma Europa Creativa, gli altri tre il progetto formativo "Carbon Footprint attraverso le arti digitali. Nuovi modelli didattici per l'insegnamento della scienza". In mostra al Maxxi quattro opere di video art, una installazione sonora, una installazione sonora interattiva e una performance sonora live.

L'aspetto formativo è tra gli aspetti fondanti del Festival, perché la media art aiuta a stimolare un approccio chiamato *whole-brain* all'Educazione per la vita in contrasto all'approccio "orientato solo all'emisfero sinistro del cervello" che ha predominato nell'educazione tradizionale. Riprendendo un'efficace metafora di Linda Williams (*Teaching for the Two-sided Mind*, 1986), "possiamo paragonare l'emisfero sinistro del cervello a un computer digitale e il destro a un caleidoscopio. L'emisfero sinistro lavora all'elaborazione di "parti", mentre l'emisfero destro lavora all'elaborazione di "interi". Nella media art possiamo immaginare un'associazione tra le dimensioni digitali e l'emisfero sinistro, e tra le arti e l'emisfero destro. Una dinamica virtuosa che ci spinge ad apprendere con un approccio *whole-brain*. Per questo nella Palestra dell'Innovazione (www.innovationgym.org) è stato realizzato anche un **Media Art Lab**, per creare uno spazio di esperienza "a cervello completo" aperto alle scuole di ogni ordine e grado.

4



QUARANTATREALLAQUARTA



3°14.9183532 N - 12.5065285 E



METRONIMIA, FIGURE DI UN SISTEMA CO...



RICREAZIONE TERMICA



"LIGHTS: ON"



BLACK FLOWER



LA SUA LINGUA E LA NOSTRA

Il bello dell'alternanza scuola-lavoro

Le 50 guide che accompagnano il pubblico alla scoperta delle opere interattive sono studentesse e studenti coinvolti in un percorso di alternanza scuola-lavoro. Tre le scuole superiori protagoniste, tra Roma e provincia, con diversi indirizzi: Vailati di Genzano (scientifico), Croce-Aleramo (scientifico) e Confalonieri-De Chirico (artistico) di Roma. Gli studenti non solo hanno approfondito la conoscenza delle opere in esposizione ma hanno seguito le diverse fasi dell'allestimento per scoprire le nuove professioni dell'arte, come *art handler*, *courier*, *art advisor* ecc.

An Initiative of





L'arte come esperienza aumentata

Entra nella cordata dei sostenitori del Festival anche Epson, partner tecnico della manifestazione, che mette a disposizione strumenti innovativi per rendere l'esperienza artistica sempre più coinvolgente: da videoproiettori interattivi e da installazione a occhiali intelligenti per la realtà aumentata.

La sfida dell'*audience development*

Sin dall'edizione pilota punto di forza del Media Art Festival è la contaminazione di arti, generi, tecniche, tecnologie e soprattutto pubblici. Per la prima volta, infatti, un evento culturale coinvolge tanti pubblici diversi come protagonisti, interpretando in modo originale la sfida dell'*audience development*, priorità del programma Europa Creativa.