



L'EVENTO | I PROGETTI

L'arte, da una parte condivide le preoccupazioni delle altre discipline e, dall'altra, ci offre modelli cognitivi con cui riflettere sugli aspetti sociali, politici, emozionali e filosofici della vita. [Eduardo Kac]

L'arte che cambia il mondo

Il **Media Art Festival** è un'iniziativa della **Fondazione Mondo Digitale** realizzata in collaborazione con MAXXI - Museo delle Arti del XXI secolo, Epson, Ambasciata americana in Italia, Accademia di Belle Arti di Roma, Palazzo delle Esposizioni, e in connessione con i programmi Europa Creativa ed Erasmus+. Cultural Partner: RUFA - Rome University of Fine Arts. Media partner Inside Art. È un format originale, fatto di tanti eventi diversi (mostra, lecture, hackathon, laboratori ecc.), che mette insieme arte e tecnologia contaminando pubblici diversi. Una formula di successo che affianca alla mostra di artisti internazionali iniziative inedite e innovative, capaci di collegare il Festival con il territorio e le persone che lo vivono.

È un evento unico in Italia anche per quattro ragioni non "artistiche"

- **FORMATIVA:** la media art favorisce esperienze di apprendimento "a cervello completo"
- **ECONOMICA:** valorizza uno dei settori più dinamici del sistema produttivo culturale e creativo, volano di sviluppo per l'intero paese
- **CULTURALE:** i paesi che reagiscono meglio alla crisi sono quelli che puntano su cultura e creatività
- **SOCIALE:** gli artisti diventano interpreti e attivisti del cambiamento per uno sviluppo sostenibile.

1

Quando e dove

Dal 17 al 19 maggio 2018 presso gli spazi del MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo, all'Accademia di Belle Arti nel cuore di Roma e alla RUFA - Rome University of Fine Arts.

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 nuove professioni, strategiche per lo sviluppo del paese.

L'arte dei sistemi complessi

Il Media Art Festival giunto alla sua quarta edizione ci interroga sul rapporto tra la creatività umana e l'insieme di attività che è in grado di svolgere una macchina, un calcolatore elettronico, e ci invita a scoprire relazioni inaspettate nella mostra "The Great Convergence: Natural and Artificial Intelligence", allestita al MAXXI - Museo delle Arti del XXI secolo. La *media art*, infatti, è considerata la forma d'arte con il potenziale più efficace per comprendere le urgenze culturali, capace anche di trasformare in modo naturale gli artisti digitali in interpreti della complessità e attivisti del cambiamento: è ***l'arte che cambia il mondo***. E ci interroga: chi siamo? Come saremo? Come diventeremo? Con la media art acceleriamo il processo già avviato che riconosce nella cultura l'infrastruttura necessaria a gestire la complessità crescente del Pianeta.

Nei diversi incontri con il pubblico esperti e artisti aiutano a scoprire nuove forme d'arte collaborative e interattive, che ci aiutano a comprendere che "il mondo può essere un posto diverso" (E. Kac).

An Initiative of





Al Maxxi la prima performance nello spazio

Installazioni, video art, sound art, light art, tutorial: 50 artisti provenienti da 10 paesi coinvolgono il pubblico in una visione inedita del mondo, un'affascinante esperienza di conoscenza che può trasformarci in profondità, motivandoci verso nuovi atteggiamenti e comportamenti.

L'artista di origine brasiliana Eduard Kac, grazie all'Ambasciata Usa in Italia, condivide con il pubblico italiano del Maxxi la prima performance realizzata nello spazio, con la collaborazione dell'astronauta francese Thomas Pesquet. L'opera "Inner Telescope", pensata per la gravità zero e l'uso di materiali disponibili nella Stazione spaziale internazionale, ci porta a ripensare la nostra relazione con il mondo e la nostra posizione nell'universo. In mostra anche gli esperimenti mentali di Gary Hill e alcune opere di Vasulkas, pionieri della video arte.

Come nelle altre edizioni non mancano le originali forme collaborative di produzione, attivate nelle scuole, nelle accademie e nella Palestra dell'Innovazione, grazie a partnership europee e con aziende che investono in creatività come Epson.

Nuovi spazi per l'arte

È sempre Eduard Kac, pioniere dell'arte della telepresenza, a lanciare la sfida dell'hackathon promosso con l'Ambasciata Usa in Italia: "Invent an idea to create an artwork in the cosmic space". In sfida i team formati da 100 giovani delle scuole superiori che per una giornata lavorano con Scratch, il linguaggio di programmazione gratuito sviluppato da Lifelong Kindergarten Group del Media Lab del Massachusetts Institute of Technology (Mit). A supporto dei team i coach esperti della Palestra dell'Innovazione che aiutano i giovani a scoprire le sinergie tra arte, animazioni e game. Nel Sistema produttivo culturale e creativo videogiochi e software sono tra le componenti che alimentano in misura maggiore la creazione di valore aggiunto (11,5 miliardi) e posti di lavoro (quasi 160mila). Tra i sotto settori, dopo l'editoria, sono proprio le attività dei videogiochi (33.629) a registrare il maggior numero di imprese nell'ambito delle industrie culturali.

2

L'arte fa bene all'economia

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? 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% della ricchezza prodotta in Italia: 89,9 miliardi di euro, con una crescita dell'1,8% rispetto all'anno precedente. 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 89,9 miliardi, quindi, ne "stimolano" altri 160, per arrivare a 250 miliardi dall'intera filiera culturale, il 16,7% del valore aggiunto nazionale, col turismo come principale beneficiario dell'effetto volano. Il sistema produttivo culturale e creativo (da solo, senza considerare gli altri segmenti della nostra economia) dà lavoro a 1,5 milioni di persone, il 6% del totale degli occupati in Italia, con una crescita dell'1,5%. 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.

Tre direttrici d'arte di istituzioni internazionali, Donna Holford Lovell, Jaqueline Butler e Hege Tapio, e la curatrice Sarah Cook si confrontano su offerta culturale e pubblici. Un dibattito cruciale per l'Italia che, secondo il Rapporto Federculture, registra finalmente una ripresa nei consumi culturali, con un incremento del 7 per cento nell'ultimo triennio. Due appuntamenti, a Rufa Space e all'Accademia di Belle Arti, per capire come intervenire su nodi strutturali del

An Initiative of





nostro sistema culturale ed elaborare nuove strategie che pongano le basi per uno sviluppo duraturo. Perché sulla cultura si può contare. E simmetricamente avanza il processo di culturalizzazione dell'economia italiana, grazie a fenomeni pervasivi, legati alla trasformazione digitale e al rinnovamento dei processi di produzione di valore.

Un aspetto importante è la forte presenza femminile in tutto il Festival, che mostra il contributo delle donne per l'arte e la cultura, nei ruoli più diversi (direttrice, curatrice, artista, esperta, critica, divulgatrice ecc.).

Il sistema dei festival internazionali

In ogni edizione l'evento porta nella capitale artisti di rilevanza mondiale, consolida il "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, incrementa la collaborazione con le gallerie di prestigio, in Italia e all'estero: Galleria Mazzoli (Berlino), Bitforms (New York), Berg Contemporary Gallery (Reykjavík), Popoff Gallery (Mosca), Fondazione Sandretto Rerebaudengo (Italia).

Ricerca e innovazione

Il Media Art Festival è anche un progetto-laboratorio unico nel suo genere che ha coinvolto nella realizzazione di opere d'arte non solo artisti internazionali, ma anche

- creativi e maker per il progetto European Light Expression Network - ENLIGHT grazie al contributo della Commissione Europea (Programma Europa Creativa)
- formatori, docenti, scienziati, maker per il progetto europeo HOLOMAKERS - Motivating secondary school students towards STEM careers through hologram making and innovative virtual image processing practices with direct links to current research and laboratories practices (programma Erasmus+)
- creativi, sviluppatori, tecnici per "Projecting" the Future con Epson
- designer, maker, creativi, professionisti per il contest Mix User Experience con il Palazzo delle Esposizioni di Roma

3

La crescita delle competenze come risposta alla crisi

L'accoglienza del pubblico è affidata a 40 studentesse e studenti coinvolti in un percorso di alternanza scuola-lavoro. Due le scuole superiori protagoniste, tra Roma e provincia, Vailati di Genzano e Primo Levi 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.

Fanno parte dello staff della segreteria organizzativa anche dieci giovani in tirocinio dell'Accademia di Belle Arti. Alcuni di loro si cimentano anche nel ruolo di guida.

Sono stati attivati tirocini formativi anche con Rufa, cultural partner, per concept, allestimenti, produzione artistica e "guida scientifica" alle opere interattive. Un investimento importante nella formazione in sintonia con il significativo incremento dei livelli di istruzione richiesti alle professioni culturali e creative. Tra il 2011 e il 2016, infatti, i laureati sono aumentati dal 33 al 41 per cento con un valore superiore al resto dell'economia, dal 17 al 20 per cento. Segno che il comparto prima di altri ha individuato nella crescita delle competenze una delle risposte alla crisi.

La Palestra dell'Innovazione come "atelier aumentato"

Epson, partner tecnico della precedente edizione, entra ora a pieno titolo nella cordata dei sostenitori della manifestazione, anche grazie alla collaborazione attivata per "Projecting the future", che oltre al percorso di produzione artistica all'interno del Media Art Festival, prevede

An Initiative of





un corner fisso alla Palestra dell'Innovazione, attrezzato con le tecnologie della corporation giapponese, per rendere l'esperienza artistica sempre più coinvolgente: da videoproiettori interattivi a occhiali intelligenti per la realtà aumentata. Oggi la cultura è uno dei fattori produttivi che più alimentano la qualità e la competitività, uno dei motori primari della nostra economia, e le imprese che investono in creatività si dimostrano le più vitali e dinamiche, come ci racconta il rapporto di Symbola. Il messaggio che deve arrivare a tutti i giovani in formazione è che anche le attività produttive che non rappresentano in sé un bene culturale, dalla cultura possono trarre linfa creativa e competitività.

MUX e 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 interpretare in modo originale la sfida dell'*audience development*, priorità del programma Europa Creativa.

Con il contest MUX - Mix User Experience è stata lanciata una sfida sperimentabile, scalabile e modulabile. A partire dalla mostra Human+. il futuro della nostra specie, fino a luglio al Palazzo delle Esposizioni di Roma, studenti, professionisti, creativi, maker, designer ecc. hanno lavorato insieme per rendere il tema della mostra accessibile a tutti, aiutare a interagire con le opere in esposizione o suggerire nuove applicazioni per appassionare le persone alla cultura e creare nuovi pubblici. Le migliori idee sono state selezionate alla RomeCup 2018, il multi evento dedicato a robotica e scienza della vita nell'ecosistema dell'innovazione, quest'anno al Campus Bio-Medico di Roma e in Campidoglio (16-18 aprile 2018). I tre finalisti hanno avuto un mese di tempo per finalizzare la proposta e realizzare un contenuto digitale da esporre in occasione del Media Art Festival, che propone anche interessanti suggestioni proprio sull'arte robotica.

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

Sei laboratori hanno coinvolto 200 studenti di otto scuole in tre città italiane: Roma, Milano e Palermo. Tre classi hanno partecipato al progetto creativo "Holomakers - Motivating secondary school students towards STEM careers through hologram making and innovative virtual image processing practices with direct links to current research and laboratories practices" (programma Erasmus+). Il Liceo Virgilio di Roma ha invece lavorato insieme all'artista Alex Fanelli alla realizzazione di un'opera per il progetto "Projecting the future", realizzato in collaborazione con Epson. 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.

Fonte dei dati

- *Impresa cultura, 13° Rapporto annuale Federculture 2017*
- Fondazione Symbola, Unioncamere, *Io sono cultura 2017. L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi*

An Initiative of

