



## MEDIA ART FESTIVAL 2018

### I PROGETTI IN CONNESSIONE

#### PROJECTING THE FUTURE



Il progetto, della durata di sei mesi (dicembre 2017 - maggio 2018), dà vita a una nuova collaborazione tra Epson e Fondazione Mondo Digitale per valorizzare la forza comunicativa dell'arte e le potenzialità creative e interpretative delle nuove tecnologie.

All'interno della Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale nasce uno spazio dedicato alle tecnologie Epson, un vero e proprio centro di lavoro e produzione di opere d'arte digitali, all'interno del quale artisti, studenti, maker, sviluppatori, design possono scoprire nuovi modi di interpretare la tecnologia e di riflettere su concetti complessi, come quello della sostenibilità ambientale.

In occasione del Media Art Festival 2018 due artisti internazionali, Ra Di Martino e Mat Toan, espongono installazioni immersive fruibili attraverso i visori Moverio. All'interno della "sezione scuole", allestita presso la spazio Extra MAXXI, Leonardo Petrucci spona i risultati del laboratorio di produzione artistica realizzato con gli studenti del Liceo classico Virgilio di Roma. Il progetto diviene quindi un'opportunità per stimolare la creatività degli studenti, promuovere una cultura "del saper fare" all'interno della scuola e valorizzare il ruolo dei più giovani come creatori e fruitori attivi della tecnologia.

#### EUROPEAN LIGHT EXPRESSION NETWORK (ENLIGHT)

Il progetto, iniziato a maggio 2016, ha una durata di 20 mesi ed è attuato nell'ambito del programma Europa Creativa. L'obiettivo del progetto è sviluppare nuovi segmenti di pubblico per le arti visive in rapporto alla luce nel senso multidisciplinare più ampio possibile, attuando percorsi educativi. Il progetto promuove la mobilità degli artisti e dei rappresentanti del settore a livello europeo, sostenendo lo sviluppo delle realtà che operano nell'ambito culturale, sviluppando opportunità per la realizzazione di progetti altamente innovativi e lo scambio di competenze tra il settore artistico e quello dell'innovazione sociale e tra professionisti con diverse competenze e formazione (artisti, designer, maker ecc.).

Attraverso il format delle "residenze d'artista", il tentativo è quello di fare di Enlight un brand che venga associato a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell'arte della luce, i cui progetti artistici saranno in mostra presso Festival organizzati dalle istituzioni rappresentate dal partenariato (Article Biennial di Stavanger in Norvegia, Spectra Aberdeen's Festival of Light in Scozia, Media Art Festival a Roma). Oltre ai partner - The Manchester Metropolitan University (Regno Unito), Curated Place (Regno Unito), i/o/lab Senter for Framtidskunst (Norvegia), Fondazione Mondo Digitale (Italia) - il progetto coinvolge le istituzioni locali, le imprese del settore artistico e culturale, gli istituti scolastici e i centri di ricerca, creando sinergie e scambi di competenze.



## HOLOMAKERS



Il progetto 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**, della durata di

due anni, è attuato nell'ambito del Programma Erasmus+ e ha l'obiettivo di motivare gli studenti a intraprendere percorsi di formazione e professionali in ambito STEAM attraverso l'uso di nuove metodologie di insegnamento delle materie scientifiche, come ad esempio gli ologrammi. Il percorso formativo, rivolto alle scuole superiori (14-17 anni), comprende due fasi durante le quali gli studenti familiarizzano con le basi dell'elaborazione delle immagini e imparano poi a creare veri e propri ologrammi attraverso l'uso di strumenti tecnologici tipici della fabbricazione digitale.

Il progetto coinvolge anche insegnanti ed educatori in un percorso di aggiornamento delle proprie capacità didattiche, per sentirsi più sicuri nel combinare diverse tecnologie per l'apprendimento e l'insegnamento delle materie scientifiche e nel progettare esperienze di apprendimento innovative e interattive per affrontare lo studio delle Steam con creatività.

I migliori progetti, che dimostrino un approccio creativo all'uso della tecnologia, partecipano all'esposizione annuale del Media Art Festival. Per l'edizione 2018 è stato selezionato il lavoro svolto dall'artista Alex fanelli con gli studenti di tre scuole romane.

## MUX - MIX USER EXPERIENCE



Dalla mostra "Human+. Il futuro della nostra specie" nasce il progetto Mux, promosso da Palazzo delle Esposizioni e Fondazione Mondo Digitale: un originale percorso di produzione artistica, che arriva fino al Media Art Festival, con un contest creativo sull'intelligenza artificiale. Il contest è dedicato agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado e alla comunità di professionisti, maker e designer. L'obiettivo della sfida è rendere il tema

della mostra accessibile al grande pubblico attraverso la realizzazione di progetti creativi (es. applicazioni, video, installazioni) che possano aiutare a interagire con le opere in esposizione o suggerire nuove applicazioni per appassionare le persone alla cultura e creare nuovi pubblici.

Le idee selezionate dal contest sono state presentate, attraverso la formula dell'elevator pitch, in occasione della RomeCup 2018. I tre finalisti, decretati da una giuria di esperti, hanno avuto un mese di tempo per finalizzare la propria proposta e realizzare un nuovo contenuto digitale da esporre al Media Art Festival 2018. I tre progetti selezionati dalla giuria:

- "From Inside geometry double language: Two times four" di Chiara Passa
- "APPraise your time" di Andrea Battistoni, studente del liceo scientifico Vito Volterra di Ciampino (Roma)
- "Building... the hungry alligator" del 2° Circolo didattico di Ciampino

## 2R-RESET&RECODE

La postazione MUX ospita anche una prima esperienza di pinacoteca virtuale realizzata con le ospiti dell'Istituto penale minorile "Casal del Marmo", nell'ambito del progetto 2R - Reset&Recode, attuato con il CIA 3, guidato dalla dirigente scolastica Ada Maurizio. Il progetto supporta il percorso di reinserimento sociale e lavorativo di giovani detenuti, avvicinandoli all'uso del computer, al coding e alla fabbricazione digitale attraverso attività di formazione in chiave innovativa.

An initiative of

