

*L'arte che cambia il mondo*

## **MEDIA ART FESTIVAL**

Roma, 27-29 aprile 2017

Inserito in un sistema internazionale di festival, coinvolge tanti pubblici diversi come protagonisti, a partire dagli studenti delle scuole. Contamina i processi di ideazione e produzione creativa con lo sviluppo di soluzioni tecnologiche innovative. Grazie a un'insolita maratona di programmazione sostiene l'impresa di fare cultura. Interpreta le residenze d'artista in modo originale e inedito. Nell'insolito ruolo di *changemaker* gli artisti digitali sperimentano nuovi processi e sinergie per lo sviluppo sostenibile.



MAXXI | Museo nazionale delle arti del XXI secolo | via Guido Reni 4/a  
Palestra dell'Innovazione | Fondazione Mondo Digitale | via del Quadraro 102  
Accademia di Belle Arti di Roma | via di Ripetta 222  
RUFA | Rome University of Fine Arts | via Benaco 2





## L'EVENTO | I PROGETTI

Il **Media Art Festival** è un'iniziativa della **Fondazione Mondo Digitale** realizzata con il supporto della Commissione Europea in collaborazione con Maxxi, Ambasciata degli Stati Uniti d'America, Goethe-Institut, Rufa...

### Quando e dove

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 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.

### Gli artisti come *changemakers*

Il Media Art Festival giunge alla sua terza edizione con un focus particolare: "Path Toward Human Sustainability". La sostenibilità ambientale, infatti, è una delle 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. Scopriamo così un ruolo inedito degli artisti digitali come "changemakers". 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.

### Il sistema dei festival internazionali

L'evento non solo porta nella capitale artisti di rilevanza mondiale come Joseph DeLappe ma è inserito in un prestigioso "sistema di festival internazionali", come Arctic Biennale di Stavanger e Spectra Aberdeen's Festival of Light, sostenuti dal Programma Europa Creativa.

2

### I progetti

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.

### 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 pubblico | i pubblici

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.



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

## 27 APRILE

MAXXI - Spazio D  
11 - 12

### 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 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. Al MAXXI uno spaccato di uno settori più dinamici, capace di interpretare la complessità e la velocità delle trasformazioni della nostra epoca, traducendole in un linguaggio efficace per tutti.

### INAUGURAZIONE DELLA MOSTRA THE POWER TO CHANGE THE WORLD

Interventi:

- Giovanna Melandri, presidente della Fondazione MAXXI
- Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale
- Dario Franceschini, ministro dei Beni e delle attività culturali e del turismo (*tbc*)
- Nicola Zingaretti, presidente Regione Lazio
- Virginia Raggi, sindaco di Roma Capitale (*tbc*)

### PRESS PREVIEW

con Valentino Catricalà, direttore artistico del Media Art Festival, e artisti in mostra

Installazioni, rassegne, video art, sound art, light art... 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.



12 - 13	<p><b>L'ARTE FA BENE ALL'ECONOMIA</b></p> <p>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?</p> <p>Un originale talk interattivo 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 cioè di innescare un effetto moltiplicatore nell'economia della conoscenza.</p> <p>Talk interattivo con startup e imprese culturali innovative Modera <b>Alessandro Caruso</b>, giornalista Inside Art</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Stefano Fantacone</b>, presidente di Lazio Innova</li><li>• <b>Carlo Pratis</b>, Operativa Arte Contemporanea</li><li>• <b>Andrea Esu</b>, Spring Attitude</li></ul>
MAXXI - Spazio D 12 - 17	<p><b>VISITE GUIDATE ALLA MOSTRA PER LE SCUOLE</b></p> <p>Nel ruolo di guide 50 studentesse e studenti coinvolti in un percorso di alternanza scuola-lavoro. Non solo hanno approfondito le opere in esposizione ma hanno seguito le diverse fasi dell'allestimento per scoprire le nuove professioni dell'arte, come <i>art handler</i>, <i>courier</i>, <i>art advisor</i> ecc.</p>
MAXXI - Spazio D 14 - 15	<p><b>READY TO HACK</b></p> <p>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 di Damien, invece, è un ambiente luminoso interattivo basato su "luci sensibili".</p> <p>Incontro di preparazione ad <i>Hackcreativity</i>, hackathon sulla media art promosso in collaborazione con <b>Lazio Innova SpA</b>, società in house della Regione Lazio.</p> <p>Introduce <b>Gian Paolo Manzella</b>, consigliere della Regione Lazio Testimonianze degli artisti del progetto EU-Enlight - European Light Expression Network.</p>
MAXXI - Spazio D 16 - 16.45	<p><b>LE RESIDENZE D'ARTISTA</b></p> <p>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</p>



	<p>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.</p> <p>Modera <b>Valentino Catricalà</b>, diretto artistico del Media Art Festival</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Christina Hasenau</b>, responsabile sezione biblioteche, media, internet del Goethe-Institut Rom</li> <li>· <b>Kristina Paustian</b>, artista (GER)</li> <li>· <b>Donato Piccolo</b>, artista (Italia)</li> <li>· <b>Simone Pappalardo</b>, artista (Italia)</li> </ul>
MAXXI - Spazio D 17.30 - 18.30	<p><b>INCONTRO CON JOSEPH DELAPPE</b> Resistance, Play and Memory: The Work of Joseph DeLappe</p> <p>Con la ricostruzione della Marcia del Sale di Gandhi nel 2008 inizia il processo di trasferimento delle azioni virtuali nella vita reale. Per la performance l'artista ha camminato tutte le 240 miglia della marcia originale su un tapis roulant Walk fit e online su Second Life. Da quel momento DeLappe comincia a definirsi un attivista oltre che un artista. In mostra "Gold Gandhi", riproduzione realizzata con stampante 3D e lamina d'oro 24K.</p>
MAXXI - Spazio D 19 - 22	<p><b>INAUGURAZIONE DELLA MOSTRA</b> Vernissage</p>
<b>28 APRILE</b>	
MAXXI - Spazio D 11 - 13	<p><b>VISITE GUIDATE ALLA MOSTRA PER LE SCUOLE</b></p> <p>Partecipano gli studenti dell'Università Ca' Foscari di Venezia - Master in Digital Humanities</p>
Palestra dell'Innovazione 9.00 - 19.00	<p><b>HACKREATIVITY</b></p> <p>Come creare, con la tecnologia, idee imprenditoriali per diffondere la cultura, migliorarne la fruizione e trasformare i consumatori passivi in soggetti attivi?</p> <p>Una maratona di creatività dedicata agli under 35, in collaborazione con Lazio Innova, per sviluppare idee imprenditoriali su media art e light art e strumenti tecnologici (app, siti web, game...) a servizio di pubblici diversificati.</p> <p>Inaugura <b>Stefano Fantacone</b>, presidente di Lazio Innova</p>
Accademia delle Belle Arti di Roma 10.30 - 11.30	<p><b>LA LUCE TRA NATURALE E ARTIFICIALE</b></p> <p>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</p>



	<p>interpretazione del format delle “residenze d’artista”, Enlight, progetto attuato nell’ambito del Programma Europa Creativa, vuole diventare una sorta di <i>brand</i>, da associare a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell’arte della luce.</p> <p>Incontro con gli artisti del progetto europeo ENLIGHT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tobias Daemgen (Germania)</li> <li>· Yannis Kranidiotis, artista (Grecia)</li> </ul>
<p>Accademia delle Belle Arti di Roma 11.30 - 12.30</p>	<p><b>TAVOLA ROTONDA</b> <b>CAN MEDIA ART SAVE US? HUMAN SUSTAINABILITY AS A 21° CENTURY CHALLENGE</b></p> <p>La sostenibilità ambientale è una delle 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 <i>changemakers</i>, in attivisti del cambiamento. A discuterne i direttori dei tre Festival europei (Italia, Norvegia, Regno Unito) con artisti ed esperti internazionali.</p> <p>Moderata <b>Valentino Catricalà</b>, direttore artistico del Media Art Festival</p> <p>Interventi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Alfonso Molina</b>, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale</li> <li>· <b>Joseph Delappe</b>, artista (US)</li> <li>· <b>Hage Tapio</b>, direttrice artistica di Arctic Biennale di Stavanger (Norvegia)</li> <li>· <b>Chiara Passa</b>, artista (IT)</li> <li>· <b>Elena Giulia Rossi</b>, giornalista e storica dell’arte</li> <li>· <b>Toby Heys</b>, artista, docente (Manchester School of Art, Manchester University) e coordinatore del progetto ENLIGHT</li> </ul>
<p>RUFA - Rome University of Fine Arts</p>	<p><b>JOSEPH DELAPPE INCONTRA GLI STUDENTI</b></p>
<p><b>29 APRILE</b></p>	
<p>MAXXI - Spazio D 11 - 18</p>	<p><b>SPAZIO FAMIGLIE: PERCORSI D’ARTE PER GRANDI E PICCOLI</b></p>
<p>MAXXI - Spazio D 11 - 12</p>	<p><b>CARBON FOOTPRINT TRA ARTE E SCIENZA</b> Stimolando la creatività e usando i nuovi strumenti multimediali, le arti digitali rappresentano un modo nuovo e innovativo di</p>



	<p><b>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.</b></p> <p>Presentazione dei progetti artistici creati presso la Palestra dell’Innovazione</p> <p>Modera <b>Saverio Verini</b>, curatore</p> <p>Interventi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Giovanni Organtini</b>, professore di Fisica Sperimentale alla Sapienza Università di Roma</li><li>• <b>Elena Bellantoni</b>, artista (IT)</li><li>• <b>Mariagrazia Pontorno</b>, artista (IT)</li><li>• <b>Matteo Nasini</b>, artista (IT)</li><li>• <b>Andreco</b>, artista (IT)</li></ul>
<p><b>MAXXI - Spazio D</b> <b>12 - 12.30</b></p>	<p><b>PREMIAZIONE</b> Migliore artista - categoria internazionale Migliore artista - categoria scuole Migliore team - Hackreativity</p> <p>Premiano:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mirta Michilli</b>, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale</li><li>• <b>Luca Pandolfi</b>, Corporate &amp; PA Supervisor, Epson</li><li>• <b>Antonella Giulia Pizzaleo</b>, responsabile Agenda Digitale e Internet Governance, Regione Lazio</li></ul> <p>Performance di sound art a cura di <b>Paolo Gatti</b> e IC Tullio Levi Civita</p>

## IL FESTIVAL CONTINUA...

La Fondazione Mondo Digitale ha pensato di portare nell’evento la firtualità. È un neologismo elaborato dal direttore scientifico Alfonso Molina, che deriva dalla fusione di physical e virtual, quindi phyrtual, oppure italianizzato “firtuale”. Un’espressione unica per indicare la combinazione di spazi fisici e ambienti virtuali in un’unica dimensione.

Questo approccio permette di valorizzare la multidimensionalità di un progetto-evento come il Media Art Festival, che, se pure avviene su un territorio specifico, quindi prettamente fisico,



nasce già interconnesso con altri spazi e prosegue on line grazie all'aggregazione di nuovi contenuti, per stimolare sinergie e collaborazioni oltre i confini fisici. Questa capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (on line) in un solo approccio di pensiero e azioni strategiche, è una competenza che diventerà sempre più preziosa, per orientarsi anche nelle altre realtà, immersive o aumentate, che i visitatori hanno già potuto sperimentare nel corso dell'evento.

#### DA ROMA A MILANO

### 10 MAGGIO

CARIPLO FACTORY	Presentazione dei lavori vincitori dell'Hackcreativity e laboratori con studenti.
-----------------	---