

L'arte che cambia il mondo

MEDIA ART FESTIVAL

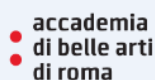
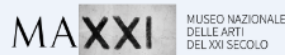
Roma, 27-29 aprile 2017

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

In collaborazione con



Sponsor tecnico



Media partner
INSIDEART

Con il patrocinio



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
- **Paolo Masini**, consigliere del Ministro, MiBACT
- **Eleonora Guadagno**, presidente della Commissione capitolina Cultura, Politiche giovanili e Lavoro, Roma Capitale
- **Lidia Ravera**, assessore alla Cultura e Politiche Giovanili, Regione Lazio

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.

MAXXI - Sala Graziella
Leonardi Bontempo
12 - 13

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? Come può l'arte avvicinare nuovi

	<p>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 Alessandro Caruso, giornalista Inside Art</p> <ul style="list-style-type: none"> · Stefano Fantacone, presidente di Lazio Innova · Carlo Pratis, Operativa Arte Contemporanea · Andrea Esu, Spring Attitude · Valerio Ciampicacigli, Ro-Map (Roma Interactive Light Festival) · Flavia Sorrentino, Book Cover Project
<p>MAXXI - Sala Graziella Leonardi Bontempo 12 - 17</p>	<p>VISITE GUIDATE ALLA MOSTRA PER LE SCUOLE</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>
<p>MAXXI - Sala Graziella Leonardi Bontempo 14 - 15</p>	<p>READY TO HACK</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 del collettivo Raum Zeit Piraten, 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 Lazio Innova SpA, società in house della Regione Lazio.</p> <p>Testimonianze degli artisti del progetto EU-Enlight - European Light Expression Network.</p>
<p>MAXXI - Sala Graziella Leonardi Bontempo 16 - 16.45</p>	<p>LE RESIDENZE D'ARTISTA</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 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 Valentino Catricalà, diretto artistico del Media Art Festival</p> <ul style="list-style-type: none"> · Christina Hasenau, responsabile sezione biblioteche, media, internet del Goethe-Institut Rom

	<ul style="list-style-type: none"> · Kristina Paustian, artista (GER) · Donato Piccolo, artista (Italia) · Simone Pappalardo, artista (Italia)
MAXXI - Sala Graziella Leonardi Bontempo 17.30 - 18.30	INCONTRO CON JOSEPH DELAPPE Resistance, Play and Memory: The Work of Joseph DeLappe <i>Una visual lecture per presentare il lavoro di Joseph Delappe tra arte, tecnologia e attivismo sociale. Impegnato dal 1983 in studi riguardanti l'elettronica e i nuovi media, il suo lavoro ha dato vita a sculture, performance di gioco online e installazioni elettromeccaniche di fama internazionale.</i>
MAXXI - Spazio D 19 - 22	INAUGURAZIONE DELLA MOSTRA Vernissage
28 APRILE	
MAXXI - Spazio D 11 - 13	VISITE GUIDATE ALLA MOSTRA PER LE SCUOLE Partecipano gli studenti dell'Università Ca' Foscari di Venezia - Master in Digital Humanities
Palestra dell'Innovazione 9.00 - 19.00	HACKREATIVITY <i>Come creare, con la tecnologia, idee imprenditoriali per diffondere la cultura, migliorarne la fruizione e trasformare i consumatori passivi in soggetti attivi?</i> <i>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. A supporto dei team in gara gli studenti di Quasar Design University.</i> Inaugura Stefano Fantacone, presidente di Lazio Innova Interviene Antonella Giulia Pizzaleo, responsabile Agenda Digitale e Internet Governance, Regione Lazio
Accademia delle Belle Arti di Roma 10.30 - 11.30	LA LUCE TRA NATURALE E ARTIFICIALE <i>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, progetto attuato nell'ambito del Programma Europa Creativa della Commissione europea, vuole diventare una sorta di brand, da associare a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell'arte della luce.</i> Incontro con gli artisti del progetto europeo ENLIGHT <ul style="list-style-type: none"> · Tobias Daemgen (Germania) · Yannis Kranidiotis, artista (Grecia)

<p>Accademia delle Belle Arti di Roma 11.30 - 12.30</p>	<p>TAVOLA ROTONDA CAN MEDIA ART SAVE US? HUMAN SUSTAINABILITY AS A 21° CENTURY CHALLENGE</p> <p>La sostenibilità 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>Modera Valentino Catricalà, direttore artistico del Media Art Festival</p> <p>Interventi</p> <ul style="list-style-type: none"> · Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale · Joseph Delappe, artista (US) · Hage Tapio, direttrice artistica di Article Biennale di Stavanger (Norvegia) · Chiara Passa, artista (IT) · Elena Giulia Rossi, editorial director arshake · Toby Heys, artista, docente (Manchester School of Art, Manchester University) e coordinatore del progetto ENLIGHT
<p>RUFA Space - Pastificio Cerere 15.00 - 16.00</p>	<p>JOSEPH DELAPPE INCONTRA GLI STUDENTI Project 929: Mapping the Solar</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 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.</p>
<p>29 APRILE</p>	
<p>MAXXI - Spazio D 11 - 18</p>	<p>SPAZIO FAMIGLIE: PERCORSI D'ARTE PER GRANDI E PICCOLI</p>
<p>MAXXI - Spazio D 11 - 12</p>	<p>CARBON FOOTPRINT TRA ARTE E SCIENZA</p> <p>Stimolando la creatività e usando i nuovi strumenti multimediali, le arti digitali rappresentano un modo nuovo e innovativo di 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</p>



	<p>dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con Sapienza Università di Roma.</p> <p>Presentazione dei progetti artistici creati presso la Palestra dell'Innovazione Modera Silvia Litardi, curatrice di arte contemporanea</p> <p>Interventi</p> <ul style="list-style-type: none">• Giovanni Organtini, professore di Fisica Sperimentale alla Sapienza Università di Roma• Elena Bellantoni, artista (IT)• Mariagrazia Pontorno, artista (IT)• Matteo Nasini, artista (IT)• Andreco, artista (IT)
MAXXI - Spazio D 12 - 12.30	<p>PREMIAZIONE</p> <p>Ad inaugurare la premiazione la performance di sound art a cura di Paolo Gatti e IC Tullia Zevi</p> <p>Migliore opera - categoria internazionale Migliore opera - categoria scuole Migliore team - Hackreativity</p> <p>Premiano:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale• Luca Pandolfi, Corporate & PA Supervisor, Epson• Antonella Giulia Pizzaleo, responsabile Agenda Digitale e Internet Governance, Regione Lazio

IL FESTIVAL CONTINUA...

La Fondazione Mondo Digitale ha pensato di portare nell'evento la virtualità. 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

CARIPO FACTORY

Presentazione delle opere vincitrici del Media Art Festival