

SCHEDA WORKSHOP **ART INDUSTRIES**

- Titolo Workshop:
ART INDUSTRIES
Le nuove tecnologie nell'arte e nella cultura contemporanea
- A cura di:
Marco Mancuso, Digicult
- Indirizzato a:
Tutti gli studenti
- Requisiti richiesti:
ogni studente dovrà essere munito di laptop
- Num. partecipanti:
40
- Durata e Crediti:
25 ore – 2 crediti
- Periodo di svolgimento:
24 Ottobre al 28 Ottobre sede RUFA Via Taro 14 Aula Magna

Lun 24 ott	14.30-18.30
Mar 25 ott	9.30-13.30 e 14.30-17.30
Mer 26 ott	9.30-13.30 e 14.30-17.30
Gio 27 ott	9.30-13.30 e 14.30-17.30

Mod. 05-02 –B Rev. 0 del 03-12-2015



- Breve descrizione:

Il workshop di pone l'obbiettivo di insegnare le modalità e le strategie con le quali progettare, costruire, alimentare, diffondere e supportare economicamente un progetto artistico e culturale legato all'uso dei nuovi media. In un periodo storico di enorme difficoltà per i tagli alla cultura e la mancanza di qualsiasi tipo di sovvenzione statale o privata, gli artisti e i designer, i curatori e i progetti culturali, seguono ormai percorsi professionali del tutto indefiniti e dipendenti da esperienze formative, mercati di riferimento, network differenti e difficilmente catalogabili. Le strutture formative, economiche e di marketing della cultura precedentemente conosciute, sembrano oggi subire il passaggio irrimediabile del tempo, segnato in maniera equivocabile da una sviluppo veloce e incontrollato da un punto di vista tecnico che modifica quasi quotidianamente le strutture economiche, di comunicazione, di creazione di valore precedentemente conosciute. Come muoversi quindi in un contesto così complesso? Quali elementi di conoscenza culturale, di produzione tecnica e artistica, di gestione manageriale e quali conoscenze si rendono necessarie per essere da un lato autonomi nei processi di ideazione e valorizzazione di un progetto culturale indipendente e dall'altro appetibili professionalmente per un mercato ancora poco strutturato e in costante divenire?

Il workshop si pone l'obbiettivo di presentare una serie di casi studio a livello internazionale considerabili da un lato come le esperienze artistiche più interessanti e innovative in tutti i campi della produzione artistica contemporanea, dall'altro

La metodologia d'insegnamento consiste in una prima parte dedicata all'introduzione al mondo della media art contemporanea, ai suoi network di festival ed eventiculturali, alla mappature di tutti i più importanti centri di produzione al mondo, di descrizione di trend e tendenze, di compenetrazioni con il mondo dei mercati e della ricerca tecnologica a livello industriale. A questa prima parte, segue una seconda di visione critica e descrizione di alcune tra le più importanti esperienze artistiche a livello internazionale, passando in modo cross mediale attraverso e ambiti e discipline di creazione diversi e compenetrati: dalla rete ai software, dall'architettura agli spazi urbani, dal design interattivo a quello di prodotto, dalla stampa 3D alla moda DIY, dall'audiovisivo alla rappresentazione sonora. Una terza ed ultima parte vedrà gli studenti coinvolti direttamente nella progettazione di un lavoro artistico/culturale: prendendo spunto dai materiali visionati criticamente e dalla mappatura concettuale e teorica dell'ambito produttivo contemporaneo, gli studenti saranno chiamati a progettare direttamente un lavoro, dalla fase di concept allo sviluppo



creativo, dalle necessità tecnologiche alle reti necessarie per la produzione, dalla visione culturale all'impatto curatoriale e comunicativo del progetto stesso. Gli studenti verranno divisi in gruppi creativi/produttivi eterogenei (arte, design, video, suono, moda) allo scopo di concepire e ideare progetti che evidenzino i cambiamenti in atto nei paradigmi di produzione di un oggetto culturale e artistico, come essi siano influenzati dal rapporto con le aziende e il mercato di produzione di massa, come cambiano i meccanismi di libertà espressiva e di ricerca sul medium. Come sia possibile, in conclusione, proporsi sul mercato della cultura, dell'arte, del design, della moda, della pubblicità e della comunicazione in un modo innovativo, condiviso e competitivo.

Argomenti:

Il progetto Digicult: arte e cultura digitale tra Rete, reti professionali e dinamiche culturali in P2P, nuove filiere produttive e di networking

La new media art contemporanea: correnti, linguaggi e sperimentazioni

Art Industries: nuove economie tra industria, rete, arte, design, moda, comunicazione. Le filiere produttive e collaborative dell'arte: professionisti, classi creative, accademie, media center, publisher, industrie e mercati

L'impatto delle Reti: le nuove forme di arte in Rete, data installations, uso dei locative media, hacktivism e social networks, piattaforme di condivisione

Free Software e Codice: software generativi, aperti e free per la produzione visiva contemporanea a cavallo tra arte, grafica e data visualization

Architettura e Spazi Pubblici: come si modificano gli spazi architettonici e urbanistici nei quali viviamo, integrati di tecnologie mobili, interattive, di mappaggio e geolocalizzazione della presenza/spostamento dei corpi

Interaction: le nuove tecnologie open hardware, sensoristiche e interattive e la possibilità di integrazione con oggetti, interfacce, installazioni, ambienti immersivi, atti performativi, interfacce corporee e wearables

Il Do It Yourself e le Autocostruzioni: sperimentazione con circuiti, sensori applicati all'arte, al design, alla moda e alla produzione materiale in stampaggio 3D nell'ambito di circuiti di produzione aperti e indipendenti

Arte e Scienza: i nuovi laboratori e le sinergie arte-biotecnologie, robotica, l'arte mecatronica, la cyber art, bio arte e nano arte, le neuroscienze, le installazioni immersive audiovisive, il rapporto con la natura



Art Management e strumenti di gestione, progettazione e monitoraggio di un progetto culturale

Laboratorio: progettazione interdisciplinare (arte, design, moda, fotografia, suono)

Marco Mancuso è critico e curatore nel campo delle tecnologie digitali applicate all'arte, al design, alla cultura contemporanea. Fondatore e Direttore del progetto Digicult e del Digimag Journal (parte del The Leonardo Affiliate Program), insegna "Tecniche dei nuovi media integrati" e "Cultura del progetto" alla NABA di Milano, "Sistemi Editoriali per l'arte" all'Accademia di Belle Arti di Bergamo, "Fenomenologia dell'Arte Contemporanea" allo IED di Milano, "Teoria delle Arti Multimediali" presso il MAIND Interaction Design Master alla SUPSI di Lugano ed è Visiting Professor presso Transmedia-Postgraduate Program in Arts+Media+Design di Brussels.

Con la Digicult Agency ha curato e co-curato una serie di mostre, screening, lectures, incontri, meeting ed è stato partner con molti dei più importanti festival di media art a livello nazionale e internazionale. Ha accumulato un'esperienza di anni su tematiche ampie come l'open communication, il social networking e il digital publishing e si occupa dello sviluppo di nuovi modelli economici in Rete per l'arte e la cultura. Ha recentemente sviluppato il nuovo "Digicult Editions", servizio online di open-publishing.

Invitato a conferenze in ambito nazionale e internazionale, oltre a scrivere testi critici per pubblicazioni e cataloghi di media art, articoli, interviste e saggi per Digicult, Marco Mancuso ha curato per la rivista MCD-Musiques et Cultures Digitales la pubblicazione "The Open Future" - Issue 66 nel 2012 e la carte-blanche "Art Industries" - Issue 74 nel 2014. E' stato incluso nella pubblicazione Cultural Blogging in Europe b del LabForCulture.org nel 2010. E' stato recentemente incluso con Digicult nel "Leonardo Affiliate Program" a cura di Leonardo/The International Society for the Arts, Sciences and Technology (Leonardo/ISAST) e nella piattaforma SHAPE for Innovative Music and Audiovisual Art.

Marco Mancuso sta attualmente scrivendo il libro "Arte e Industria. Nuovi paradigmi di produzione nell'ambito della media art" per Johan & Levi, con pubblicazione prevista per la primavera 2017. Sta curando lo spettacolo dal vivo di Ivan Pavlov per il San Fedele Musica a Milano per la fine del 2016 e il nuovo progetto/mostra per Goethe Institut per il 2017.