

SCHEMA WORKSHOP – ARTE E FUTURO

Anno Accademico 2017/2018

Titolo Workshop:

ARTE E FUTURO

La cosmologia tecnologica dell'arte e del design contemporaneo

A cura di:

Marco Mancuso, Digicult

Proposto da Caterina Tomeo

Indirizzato a:

tutti gli studenti

Partecipanti:

min12 – max 40

Requisiti richiesti:

Indicare se ci sono requisiti base

Durata e Crediti:

25 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

5-8 marzo

Giorni, orari ed aule di svolgimento:

Lun 5 marzo	14.30-18.30 (lezione disciplinare)
Mar 6 marzo	9.30-13.30 e 14.30-17.30 (lezione disciplinare)
Mer 7 marzo	9.30-13.30 e 14.30-17.30 (lezione disciplinare)
Gio 8 marzo	9.30-13.30 e 14.30-17.30 (lezione di progetto)

Sede Rufa Via Taro 14 – Aula Paolo Rosa

Breve descrizione:

Nel momento in cui riflettiamo su come le tecnologie siano ormai presenti nelle nostre vite quotidiane, siamo sempre più propensi a pensare non solo a come esse potrebbero essere usate in maniera più consapevole ed efficace, ma anche come modelleranno le nostre vite nei prossimi anni.

Il concetto stesso di futuro è radicalmente cambiato, vissuto non più come immaginario fantascientifico sostanzialmente irrealizzabile se non in un'epoca "altra", quanto come un elemento temporale semplicemente "al di là" del presente contemporaneo. Il futuro è fatto di tecnologie che sono già nel presente, che già utilizziamo, che diventeranno sì più efficaci da un punto di vista strettamente tecnico, ma che soprattutto entreranno in modo radicale e sostanziale nelle nostre menti, nei nostri corpi, nelle nostre attitudini, modellando il nostro carattere e la nostra stessa natura.

Gli effetti di tutto ciò si preannunciano importanti, in senso positivo e negativo, se poi una distinzione di questo tipo avrà ancora motivo di essere: sono gli artisti e i designer della nostra contemporaneità, nonché alcuni critici, gli unici che sembrano riflettere con il giusto approccio, una buona dose di creatività e grande capacità di analisi, sui possibili effetti delle tecnologie nelle nostre vite. L'autorialità, il pensiero artistico, la riflessione filosofica oltre che estetica, è l'unico strumento a nostra disposizione per preconizzare il nostro futuro.

Il filone di analisi, sul quale si base l'intero workshop, si muove e si articola attraverso 3 diversi ambiti di indagine e riflessione del nostro essere uomini e donne del nuovo millennio tecnologico, che sono il vero ponte lanciato dal presente verso il futuro:

- 1) la dipendenza tecnologica e il suo impatto sulle nostre identità
- 2) il rapporto biunivoco tra reale e virtuale, tra concreto ed effimero
- 3) il corpo espanso e la compenetrazione tra tecnologia, carne e pensiero

Il workshop si pone l'obiettivo di presentare una serie di casi studio a livello internazionale considerabili come le esperienze più interessanti e innovative in tutti i campi della produzione artistica contemporanea. La metodologia d'insegnamento consiste in una prima parte (i primi 3 giorni del workshop in cui verranno illustrati i 3 contesti artistici descritti) di visione critica di materiali, descrizione delle opere e discussione in classe, e una seconda parte (il quarto e ultimo giorno) che vedrà gli studenti coinvolti nella progettazione di un lavoro artistico: prendendo spunto dai materiali visionati, gli studenti saranno chiamati a progettare un'opera, dalla fase di concept allo sviluppo creativo, per immaginare il nostro futuro, plasmarlo e

modellarlo sulla base non di mere necessità, ma di elementi poetici e creativi. In altre parole, artistici.

Argomenti:

La new media art contemporanea: correnti, linguaggi e sperimentazioni

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 urbani stici 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 meccatronica, la cyber art, bio arte e nano arte, le neuroscienze, le installazioni immersive audiovisive, il rapporto con la natura

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

biografia

Marco Mancuso è critico, curatore, docente ed editore indipendente, che focalizza la sua ricerca sull'impatto delle tecnologie e della scienza sull'arte, il design e la cultura contemporanea. Fondatore e direttore dal 2005 della piattaforma Digicult, del Digimag Journal e della casa editrice Digicult Editions, insegna da oltre un decennio New Media Art alla NABA e allo IED di Milano, Sistemi editoriali per l'arte all'Accademia di Belle Arti Carrara di Bergamo ed è visiting lecturer alla RUFA di Roma. Ha curato tra gli altri il progetto Streaming Egos per il Goethe Institute (2015-2016), la collettiva The Mediagate (2010), l'evento di arte pubblica Graffiti Research Lab / Laser Tag (2008), il festival Mixed Media (2006). Ha presentato i suoi screening e le sue produzioni presso festival come Cimatics (Brussels, 2008), Strp (Eindhoven, 2008), Sonic Acts (Amsterdam, 2009), Nemo (Parigi, 2009), Elektra (Montreal, 2010), Subtle Technologies (Toronto, 2011), Bozar (Brussels, 2014), Creative Tech Week (New York, 2016). Ha tenuto conferenze presso il Market for Digital Arts/Elektra (Montreal, 2008), Città della Scienza (Napoli, 2008), Fabrica (Treviso, 2009), XVI Convegno Internazionale di Studi Cinematografici (Roma, 2010), Subtle Technologies (Toronto, 2011), Isea (Istanbul, 2012), Open World Forum (Parigi, 2012), Design Week (Milano, 2013), alla 55ima Mostra Internazionale di Arte (Venezia, 2013), alla Nona Conferenza Internazionale Arts in Society (Roma, 2014), Spektrum (Berlino, 2017). Ha curato mostre e performance di Thosten Fleisch, Scanner, Ulf Langheinrich, otolab, Alterazioni Video, Ivan Pavlov/COH, Evelina Domnitch & Dmitri Gelfand, Honor Harger, Pierre Bastien, Quayola, Ryoichi Kurokawa, Edwin Van Der Heide, Skoltz Kolgen, Tristan Perish tra gii altri. Tiene conferenze e prende parte a tavole rotonde e incontri sulla relazione tra arte, design e tecnologia e su come il mercato dell'arte contemporanea stia cambiando in relazione al rapporto con l'industria e con le piattaforme digitali. Ha prodotto più di 100 interviste con Digicult e scrive testi critici per pubblicazioni e cataloghi (tra le altre, le mostre Direct Digital, Otolab, Alterazioni Video, Zimoun e Streaming Egos): ha curato per la rivista MCD la pubblicazione "The Open Future" - Issue 66 (2012) e la carte-blanche "Art Industries" - Issue 74 (2014). E' stato incluso nella pubblicazione Cultural Blogging in Europe del LabForCulture.org (2010), è membro del "Leonardo Affiliate Program" del Leonardo/The International Society for the Arts, Sciences and Technology (Leonardo/ISAST). E' stato parte del team di sviluppo di SWARM Hybrid Design Lab a Milano, per cui ha curato una serie di workshop e incontri pubblici tra cui quelli con Bruce Sterling, Chris Salter (ART+COM). E' da quest'anno consulente dei contenuti di media culture per IF Italians Festival