

**SCHEDA WORKSHOP - ARTE E FUTURO**

Anno Accademico 2019/2020

**Titolo Workshop:**

ARTE E FUTURO La cosmologia tecnologica dell'arte e del design contemporaneo

a cura di: Marco Mancuso

**Proposto da:** Caterina Tomeo**Indirizzato a:**

Tutti gli studenti

**Numero partecipanti:**

min12 / max 30

**Requisiti/supporti richiesti:**

Nessun requisito tecnico richiesto

Laptop personale in aula

Consultazione o acquisto del libro "Arte, Tecnologia e Scienza. Le Art Industries i nuovi paradigmi di produzione nella New Media Art contemporanea", Mimesis, 2018

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

Da lunedì 14 a venerdì 18 Ottobre 2019

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:****SEDE RUFA – Via Taro 14 Aula Magna****Lunedì 14** ottobre orario 10-17 (1 ora pausa pranzo)**Martedì 15** ottobre 10-17 (1 ora pausa pranzo)**Mercoledì 16** ottobre 10-17 (1 ora pausa pranzo)**Giovedì 17** ottobre 10-17 (1 ora pausa pranzo)**Venerdì 18** ottobre 10-17 (1 ora pausa pranzo)

**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 oltreche estetica che attuiamo nel presente, 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 4 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
- 4) il rapporto tra uomo e natura, in un rapporto consapevole con l'ambiente

Il seminario si pone l'obbiettivo di:

- 1) definire e circoscrivere criticamente gli ambiti dell'arte contemporanea che sono caratterizzati da uno stretto rapporto con la tecnologia e la ricerca scientifica più avanzata, nonché con ambiti disciplinari affini come il design, la musica, l'architettura, la performance, la moda, Internet e l'interattività, all'interno di un contesto artistico e culturale che negli ultimi due decenni ha preso il nome di New Media Art
- 2) illustrare il contesto internazionale di creazione, esposizione e rappresentazione della New Media Art contemporanea nel circuito dei più importanti musei, istituzioni, gallerie, festival, piattaforme, network e centri di produzione internazionale.
- 3) 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.

4) lavorare sull'elaborazione critica e creativa dei concetti esposti e degli artisti analizzati, per ideare e progettare un lavoro artistico

La metodologia d'insegnamento consiste infatti in una prima parte di visione critica di materiali, descrizione delle opere e discussione in classe, e una seconda parte che vedrà gli studenti coinvolti nella progettazione di un lavoro artistico con il supporto e la direzione artistica del docente. Prendendo spunto dai materiali visionati, gli studenti saranno divisi in gruppi e 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 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

#### **Biografia docente**

**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 (<http://digicult.it/>), del Digimag Journal (<http://digicult.it/journal/>) e della casa editrice Digicult Editions. insegna da oltre un decennio New Media Art, Fenomenologia dell'Arte Contemporanea, Culture Digitali alla NABA e allo IED di Milano, Sistemi editoriali per l'arte all'Accademia di Belle Arti Carrara di Bergamo. Ha curato e co-curato mostre ed eventi tra cui il progetto Fantomologia (Bologna, 2019), il live media acusmatico di Pierre Bastien (Milano, 2018), la personale delle installazioni cinetiche e interattive di Virgilio Villoresi (Bologna, 2018), il concerto acusmatico del musicista e performer COH / Ivan Pavlov (Milano, 2016), il progetto transnazionale e la collettiva Streaming Egos per il Goethe Institut (2015), la conferenza pubblica sui temi dell'innovazione Trasformazioni Affini

(Milano, 2013), la collettiva The Mediagate (Lodz, 2010), la rassegna di ricerca audiovisiva Sincronie (Milano, 2008-2009), l'opera di arte pubblica di laser mapping Graffiti Research Lab / Laser Tag (Roma, 2008), i festival di nuovi media Screen Music (Firenze, 2006-2007) e Mixed Media (Milano, 2006). Ha presentato i suoi screening e le sue produzioni audio-video ("+39: Call for Italy", "Visual Music", "Hidden Worlds", "Hyper Reality") presso alcuni festival internazionali tra cui If Festival (Milano, 2017), Creative Tech Week (New York, 2016), Bozar (Bruxelles, 2014), Subtle Technologies (Toronto, 2011), Elektra (Montreal, 2010), Sonic Acts (Amsterdam, 2009), Nemo (Parigi, 2009), Strp (Eindhoven, 2008), Cimatics Festival (Brussels, 2008), Dissonanze (Roma, 2006).

Ha tenuto, conferenze presso alcune istituzioni, eventi e università tra cui Università Ca' Foscari (Venezia, 2019), Accademia di Belle Arti di Brera (Milano, 2019), Galleria Nazionale di Arte Contemporanea (Roma, 2019), La Triennale (Milano, 2019), CUBO Unipol (Bologna, 2019), Fondazione Fotografia (Modena, 2019), Digital Arts and Culture Biennial (Aix-en-Provence, 2018), Università Alma Mater di Bologna (Bologna, 2018, 2019), Arte Fiera (Bologna, 2018), Spektrum (Berlino, 2017), AGI Verona (Siena, 2016), Effimera (Modena, 2016), Video Sound Art (Milano, 2016, 2017), Artlab (Milano, 2016), IUAV (Venezia, 2014, 2018), Nona Conferenza Internazionale Arts in Society (Roma, 2014), Cyberfest (Berlino, 2013), 55ima Mostra Internazionale di Arte (Venezia, 2013), Design Week (Milano, 2013), Open World Forum (Parigi, 2012), Isea (Istanbul, 2012), Subtle Technologies (Toronto, 2011), XVI Convegno Internazionale di Studi Cinematografici (Rome, 2010), Laptop'r's (Madrid, 2010), Fabrica (Treviso, 2009), Museo della Scienza (Napoli, 2008), Market for Digital Arts/Elektra (Montreal 2008).

Ha lavorato con molti artisti e designer, nazionali e internazionali, tra cui Thosten Fleisch, Scanner, Ulf Langheinrich, otolab, Motomichi Nakamura, IOCOSE, Salvatore Iaconesi, Silvio Lorusso, Alterazioni Video, Ivan Pavlov/COH, Brecht & Boris Debackere, Evelina Domnitch & Dmitri Gelfand, Honor Harger, Tez, Pierre Bastien, Quayola, Mylicon/en, Saso Sedlacek, Ryoichi Kurokawa, Tina Frank, Franco B, Edwin Van Der Heide, Skoltz Kolgen, Tristan Perish, Bruce Sterling e Joachim Sauter (ART+COM), Mylicon/En, Virgilio Villoresi, Stanza e Guido Segni tra gli altri.

Una breve lista di festival, istituzioni e gallerie con cui ha collaborato include: Elektra, Forum d'Avignon, Sonic Acts, Sonar, Sonar +D, transmediale, Zero1 Biennial, STRP festival, Today'sart, 55th Venice International Art Exhibition, Fabrica, Goethe Institut, SHAPE platform, SUPSI, Direct Digital Exhibition, Laptops'R'Us, IUAV University, Share Festival, Kernel, Traffic Gallery, Open World Forum, LPM, FAI Fondo Ambiente Italiano, Muv Festival, Transmedia Brussels, Cimatics, Audiovisiva Festival, Netmage, Virtueel Platform, Toolkit, Musiques & Cultures Digitales, SEA Aeroporti Milano, CYLAND, LPM, Smart Urban Stage, Mixed Media, Festival della Creatività, Optronica festival, Enzimi, NABA, Celeste Prize, IED, Les Rencontres Audiovisuelles, Elita, Bloom Art Show, Città della Scienza, Galeria NT/Imaginarium, Sincronie, Subtle Technologies, O' Artoteca, Connecting Cultures, Signal, Creativity Day, Tecarteco, Dissonanze, Illustrative, Japan Media Art Festival, Politecnico University Milan, Bicocca University Milan, mcd magazine, Iuav University, Cynetart, Isea, Fondazione Romaeuropa, Node Festival, Bloom, Xing, Master Relational Design, Connecting Cultures, Ceramic Futures, Natural Recall, Libre Graphic Meeting, Link Art Center, Terraforma, CFP Bauer, Fruit Exhibition, AntiAtlas of Borders, Artlab, Ikono Tv, Macao, We

Make, Unit festival, FACT Liverpool, Tempo Reale, San Fedele Musica, RUFA, Spektrum, Adiacenze, Effimera, Video Sound Art, UNIT Festival, Fondazione Fotografia.

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).

È dottorando di ricerca presso l'Università IUAV di Venezia, è autore del libro "Arte, Tecnologia e Scienza. Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione nella New Media Art contemporanea" per Mimesis Edizioni e collabora con lo spazio per l'arte Adiacenze di Bologna.