



[www.pr-press.it](http://www.pr-press.it)

**RASSEGNA STAMPA**

**MakerArt**

**Maker Faire Rome – The European Edition 2020**

**10>13 dicembre 2020**

Attenzione. Per decisione del Governo tutti i musei e le mostre in Italia sono chiusi al pubblico dal 5 novembre al 3 dicembre 2020.

HOME > MOSTRE

## MAKERART



Claudia Hart, Welcome to the Doll's House

Dal 10 Dicembre 2020 al 13 Dicembre 2020

ROMA

LUOGO: Sito web Maker Faire Rome

INDIRIZZO: online

CURATORI: Valentino Catricalà

ENTI PROMOTORI:

Innova Camera  
Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma

E-MAIL INFO: [info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu)

SITO UFFICIALE: <http://makerfairerome.eu/it/>

Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla **relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie** di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione**, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma**, che si svolgerà in **versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020**.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal **curatore della sezione Valentino Catricalà** che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono

Tweet

Mi piace 0

Salva



Dal 22 dicembre 2020 al 05 aprile 2021  
TRENTO | CASTELLO DEL BUONCONSIGLIO  
**GLI APOSTOLI RITROVATI**



Dal 19 dicembre 2020 al 28 febbraio 2021  
ROMA | GIARDINI DI SANT'ALESSIO  
**OPEN BOX. L'ARTE CONTEMPORANEA NEI GIARDINI DELL'AVENTINO**



Dal 19 dicembre 2020 al 06 gennaio 2021  
NAPOLI | SITO WEB MADRE  
**PIAZZA MADRE COMUNITÀ IMMAGINARIE**



Dal 17 dicembre 2020 al 06 gennaio 2021  
FIRENZE | GALLERIE DEGLI UFFIZI  
**MARCO LODOLA. NATIVITÀ. PRESEPE LUMINOSO**



Dal 16 dicembre 2020 al 31 gennaio 2021  
NAPOLI | CENTRO STORICO  
**IL MANN PER LA CITTÀ**



Dal 13 dicembre 2020 al 16 maggio 2021  
BASILEA | FONDATION BEYELER  
**RODIN/ARP**

**Arte.it**  
111.597 "Mi piace"

Ti piace Scopri di più

Tweets by @ARTEit



**arteit**  
@ARTEit

Dagli Impressionisti segreti a Gauguin, da Leonardo alle meraviglie di Roma, la settimana di Capodanno in tv [arte.it/notizie/italia...](http://arte.it/notizie/italia...)

Embed

View on Twitter

al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

**Tantissimi gli artisti di tutto il mondo**, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.**

E molte anche le **collaborazioni nazionali** come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine** e **internazionali** come **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.**

Spiega Valentino Catricalà: *"Quella di **MakerArt** non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".*

## LE NOVITÀ DI MAKER ART

### > **Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET**

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra **AR Market**, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: **Antoni Abad, Elena Bellantoni** e **Rà di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per **MakerArt** usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

### > **Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema**

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.**

### > **Opere Online**

Da performance online (**Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation**. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

### > **Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.**

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: **Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.**

### > **Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.**

**Davide Sarchioni**, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di **Vincenzo Marsiglia** approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: **Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan**

Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Nagłowski - Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).

#### MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE

**VALENTINO CATRICALA'** Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016) e *The Artist Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

SCARICA IL COMUNICATO IN PDF

VAI ALLA GUIDA D'ARTE DI ROMA

R DI MARTINO · ELENA BELLANTONI · VINCENZO MARSIGLIA · MASBEDO · MILTOS MANETAS · IGOR IMHOFF · APOTROPIA · FRANCESCO BERTEL · CHIARA PASSA · ANTONI ABAD · ARTODAY · ALESSANDRO BERNARD · JUAN CORTES · ANTONELLO FARETTA · KEN GOLDBERG · CLAUDIA HART · JAKOB KUDSK STEENSEN · STEVE LAMBERT · FEDERICO MONTAGNA · SITO WEB MAKER FAIRE ROME

[Tweet](#) [Mi piace 0](#) [Salva](#)

Condividi questa pagina  
Aumenta la dimensione del testo  
Diminuisci la dimensione del testo  
Invia per email  
Stampa  
Rss

#### COMMENTI

Commenti: 0

Ordina per [Meno recenti](#)

Aggiungi un commento...

[f](#) Plug-in Commenti di Facebook

**ARTE.it**  
THE MAP OF ART IN ITALY

Cerca

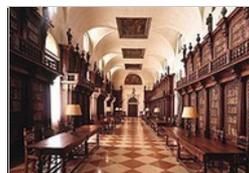


#### ARTISTI



ANDREA D'AGNOLO (ANDREA DEL SARTO)

#### OPERE



BIBLIOTECA  
BALDASSARRE LONGHENA  
FONDAZIONE GIORGIO CINI

#### LUOGHI



PALAZZO D'ACCURSIO O  
COMUNALE  
BOLOGNA

#### NOTIZIE

29/12/2020  
Le Signore dell'Arte presto in mostra a Milano

#### MOSTRE

Dal 22/12/2020 al 05/04/2021  
TRENTO | CASTELLO DEL BUONCONSIGLIO  
Gli apostoli ritrovati  
Dal 19/12/2020 al 06/01/2021

#### GUIDE

CASERTA | HOTEL  
President Hotel  
TORINO | MONUMENTO  
Palazzo Chiabrese

#### INFO

Chi siamo  
Manifesto



## Accademia Artisti

Ami il mondo del  
Cinema? Vuoi  
Esprimere il tuo  
Talento? Contattaci Ora



accademiartisti.com

Cerca...



[Trova le Mostre e gli Eventi nella tua Città](#) | [Segnala il tuo Evento](#)

***A seguito dell'ordinanza emessa dal Ministero della Salute d'intesa con le Regioni, alcuni eventi (esclusi quelli online) potrebbero essere stati annullati o rimandati a data da definirsi. Si consiglia di verificare la disponibilità di ogni evento attraverso i riferimenti della sede ospitante.  
La Redazione***

## MakerArt 2020 – Arte contemporanea e nuove tecnologie

Giovedì 10 Dicembre 2020 - Domenica 13 Dicembre 2020



### Opere d'Arte Originali

Più di 50.000 opere.  
Spedizione Internazionale  
Gratuita. Pagamento Sicuro.



Singularart

sede: **Innova Camera (Online)**.

cura: **Valentino Catricalà**.

Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la manifestazione dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale. Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Masbedo, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.

E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+Arts Eu, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.

Spiega Valentino Catricalà: "Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".

#### LE NOVITÀ DI MAKER ART

##### Realtà Aumentata in collaborazione con Ar Market

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

##### Between Art and Virtual Reality in collaborazione con Rai Cinema

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D/360/e per chi ha visori in RV. I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: Alessandro Bernard, Francesco Bertele, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Naglowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.

##### Opere Online

Da performance online (Apotropia, Masbedo, Donato Piccolo, Roberto Pugliese), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

Incontri e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico. Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

Incontri e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.

Davide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Naglowski – Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).



#### Dettagli

Inizio:

**Giovedì 10 Dicembre 2020 (2020-12-10)**

Fine:

**Domenica 13 Dicembre 2020 (2020-12-13)**

Categorie Evento:

**Altri Eventi, Online**

Tag Evento:

**Arte, Fiera, Innova Camera, MakerArt, Online, Tecnologia, Valentino Catricalà**

Sito web:

**<https://makerfairerome.eu/it/>**

#### Luogo

**INNOVA CAMERA**

*Via de' Burrò, 147*

*Roma, 00186 Italia + [Google Maps](#)*

Sito web:

**[makerfairerome.eu](https://makerfairerome.eu)**



[torna ai comunicati stampa](#)

# Maker Art

**Arte, Arti Performative, Altro**

**Innova Camera , Via de' Burrò, 147 , Roma, RM, 00186, Italia**

**10/12/2020 - 13/12/2020**

---

MakerArt è la sezione a cura di Valentino Catricalà dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica.

[Scarica il comunicato](#)

[← Precedente](#)

[Successivo →](#)



**LUOGO**

Evento online



**DATA**

Dic 10 - 13 2020

Expired!



**ETICHETTE**

Festival,

Fiere - Eventi

## Maker Faire Rome 2020

Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

**Maker Faire Rome 2020** sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso

originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

Steve Lambert\_You have everything it takes to get what we need

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.**

E molte anche le collaborazioni nazionali come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine** e internazionali come **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community.** Infine fra i talk spiccano i nomi di **Lev Manovich, Christiane Paul** e **Asher Remy Toledo.**

Spiega Valentino Catricalà: *"Quella di **MakerArt** non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".*

Acquaphobia\_Steensen

## LE NOVITÀ DI MAKER ART

**Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET:** si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: **Antoni Abad, Elena Bellantoni** e **Rà di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per **MakerArt** usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

**Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema:** attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV. I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.**

**Opere Online:** da performance online (**Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation**. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

**Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti:** in questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico. Tra gli speaker: **Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht**.

**Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini:** **Davide Sarchioni**, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di **Vincenzo Marsiglia** approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: **Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Nagłowski – Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht** (in collaborazione con **Hyphen Hub Community**).

Celine Tricart\_THE KEY

**VALENTINO CATRICALA' Curatore MakerArt** è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016) e *The Artist Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stellite (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

# ZERO

Dal 1996 è  
la Bibbia  
della città

## LINK UTILI

[Chi Siamo](#)  
[Informativa sulla privacy](#)  
[Termini e condizioni d'uso](#)  
[Cookies](#)  
[Licenza sui contenuti](#)  
[Contattaci](#)  
[Supporto - FAQ](#)  
[Il Magazine](#)

## CONTATTI

Edizioni Zero s.r.l.  
Via Bergognone,  
34 - c/o BASE  
Milano  
20144 Milano  
Italy, EU  
Email:  
[infoweb@edizionizero.com](mailto:infoweb@edizionizero.com)

## NEWSLETTER

Iscriviti alla nostra newsletter

## INSULTACI





Maker Faire  
presenta una  
nuova edizione  
della sezione  
dedicata alla  
relazione tra arte  
contemporanea e  
nuove tecnologie,  
a cura di Valentino  
Catricalà. Tra gli  
artisti invitati,  
Antoni Abad,  
Elena Bellantoni,  
Juan Cortes, Rã di  
Martino, Ken  
Goldberg, Claudia  
Hart, Steve  
Lambert, Miltos  
Manetas,  
MASBEDO,  
Donato Piccolo,  
Signe Pierce,  
Quayola, Jakob  
Kudsk Steensen,  
Celine Tricart,  
Anouk Wipprecht.

[Rp//press \(http://gigarte.com/maria-letizia-paiato\)](http://press(http://gigarte.com/maria-letizia-paiato))



[Home \(/maria-letizia-paiato/home\)](#) [Notizie](#)

# MakerArt

Maker Faire Rome – The European Edition 2020 10>13 dicembre 2020

Like 0

Like Be the first of your friends to like this.

Tweet

[Tweet](#)  
<http://twitter.com>

51K+

Condividi [Condividi](#)



[/maria-letizia-paiato/image/news/gigarte\\_news\\_22868/default.jpg](http://maria-letizia-paiato/image/news/gigarte_news_22868/default.jpg)

DIC

10

**Quando?** Terminato domenica 13 dicembre 2020

**Dove?** Via de' Burrò, 147 – 00186 Roma , Roma, (Roma)



Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020. In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione. Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera. Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht. E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo. Spiega Valentino Catricalà: "Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".

**LE NOVITÀ DI MAKER ART > Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET** Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

**> Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema** Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV. I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.

**> Opere Online** Da performance online (Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

**> Talk e Conferenze** in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti. In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico. Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

**> Talk e Conferenze** in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini. Davide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro. Artisti MakerArt: Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Patryk Jordanowicz, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Jacek Nagowski, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Michel Reilhac, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Nagowski - Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community). MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE VALENTINO CATRICALÀ Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub

Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (Mimesis, 2016) e The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste). PER VISITARE MakerArt #MFR2020 @MakerFaireRome <https://makerfairerome.eu/it/> SCHEDA TECNICA MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà Opening Ceremony: 10 dicembre Durata: 10 – 13 dicembre Accesso Gratuito <https://makerfairerome.eu/it/> CONTATTI Innova Camera (a Special Agency of the Rome Chamber of Commerce) Via de' Burrò, 147 – 00186 Roma [info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu) SOCIAL #MFR2020 FB: <https://www.facebook.com/MakerFaireRome> TW: <https://twitter.com/MakerFaireRome>; IN: <https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true> IG: <https://www.instagram.com/makerfairerome> UFFICIO STAMPA MakerArt Contatti: Marcella Russo//Maria Letizia Paiato Tel: 0039 349 3999037//0039 348 3556821 Mail: [press@rp-press.it](mailto:press@rp-press.it) Sito: <http://www.rp-press.it> Pagina FB: @russopaiatopress

 Pubblicata martedì 01 dicembre 2020  Da Rp//press

 Indirizzo suggerito <https://makerfairerome.eu/it/> (<http://makerfairerome.eu/it/>)

## Lascia un commento / scrivimi

**NOME\***

**EMAIL\***

**MESSAGGIO\***

**PRIVATO O PUBBLICO\***

Pubblico (mostra in questa pagina)  Privato (invia solo a Rp//press)

**Sei un utente reale?\***

<input type="checkbox"/>	Non sono un robot	 reCAPTCHA Privacy - Termini
--------------------------	-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Cliccando su "invia il messaggio" accetto che il mio nome e la mail vengano salvate per la corretta erogazione del servizio

# OK ARTE

([https://okarte.it/index.php?option=com\\_content&view=featured&Itemid=1423](https://okarte.it/index.php?option=com_content&view=featured&Itemid=1423))

## Serate

GTranslate

Select Language

## Arte, eventi, mostre, musei, gallerie, moda, spettacolo

# MakerArt - Maker Faire Rome – The European Edition 2020 10 - 13 dicembre 2020

Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla **relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie** di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione**, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma**, che si svolgerà in **versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020**.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal **curatore della sezione Valentino Catricalà** che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

**Tantissimi gli artisti di tutto il mondo**, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rå di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.**

E molte anche le **collaborazioni nazionali** come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, NeroMagazine** e **internazionali** come **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community**. Infine fra i talk spiccano i nomi di **Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo**.

Spiega Valentino Catricalà: *“Quella di **MakerArt** non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché **Maker Art** è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo”*.

## **LE NOVITÀ DI MAKER ART**

### **> Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET**

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra **AR Market**, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: **Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rä di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per **MakerArt** usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

### **> Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema**

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di **Maker Faire** e l'applicazione di **Rai Cinema**, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360° e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo**.

### **> Opere Online**

Da performance online (**Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation**. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

### **> Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.**

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti **MakerArt** vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: **Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht**.

### **> Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.**

**Davide Sarchioni**, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di **Vincenzo Marsiglia** approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti **MakerArt**: **Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rä di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Patryk Jordanowicz, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Jacek Nagłowski, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works**

**Center For Art and Innovation**(Ryan Kuo, Thomas John Martinez), **Roberto Pugliese, Quayola, Michel Reilhac, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Nagłowski - Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht** (in collaborazione con **Hyphen Hub Community**).

#### **MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE**

**VALENTINO CATRICALA' Curatore MakerArt** è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016) e *The Artist Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).



#### **PER VISITARE MakerArt**

**#MFR2020 @MakerFaireRome**

<https://makerfairerome.eu/it/> (<https://makerfairerome.eu/it/>)

#### **SCHEDA TECNICA**

MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Opening Ceremony: 10 dicembre

Durata: 10 – 13 dicembre

Accesso Gratuito (<https://makerfairerome.eu/it/>)<https://makerfairerome.eu/it/> (<https://makerfairerome.eu/it/>)

#### **CONTATTI**

Innova Camera (a Special Agency of the Rome Chamber of Commerce)

Via de' Burrò, 147 – 00186 Roma

[info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu) (<mailto:info@makerfairerome.eu>)

#### **SOCIAL #MFR2020**

FB: (<https://www.facebook.com/MakerFaireRome>)<https://www.facebook.com/MakerFaireRome>  
(<https://www.facebook.com/MakerFaireRome>)

TW: (<https://twitter.com/MakerFaireRome>)<https://twitter.com/MakerFaireRome> (<https://twitter.com/MakerFaireRome>);

IN: (<https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>)<https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>  
(<https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>)

IG: (<https://www.instagram.com/makerfairerome>)<https://www.instagram.com/makerfairerome>  
(<https://www.instagram.com/makerfairerome>)



Whatsapp

# MakerArt

## Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione **Valentino Catricalà** che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

**Maker Faire Rome 2020** sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.**

E molte anche le collaborazioni nazionali come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.**

Spiega Valentino Catricalà: *"Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".*

### LE NOVITÀ DI MAKER ART 2020

#### > **Realtà Aumentata** in collaborazione con AR MARKET

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

#### > **Between Art and Virtual Reality** in collaborazione con Rai Cinema

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.

#### > **Opere Online**

Da performance online (Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

### > **Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.**

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

### > **Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.**

Davide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: **Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Management (Jörg Courtial, Jacek Nagłowski - Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).**

MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE

VALENTINO CATRICALA' Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (Mimesis, 2016) e The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

PER VISITARE MakerArt  
#MFR2020 @MakerFaireRome  
<https://makerfairerome.eu/it/>

---

#### SCHEDA TECNICA

MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Opening Ceremony: 10 dicembre

Durata: 10 – 13 dicembre

Accesso Gratuito <https://makerfairerome.eu/it/>

#### CONTATTI

Innova Camera (a Special Agency of the Rome Chamber of Commerce)

Via de' Burrò, 147 – 00186 Roma

[info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu)

#### SOCIAL #MFR2020

FB: <https://www.facebook.com/MakerFaireRome>

TW: <https://twitter.com/MakerFaireRome>;

IN: <https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>

IG: <https://www.instagram.com/makerfairerome>

#### UFFICIO STAMPA MakerArt

Contatti: Marcella Russo//Maria Letizia Paiato

Tel: 0039 349 3999037//0039 348 3556821

Mail: [press@rp-press.it](mailto:press@rp-press.it)

Sito: <http://www.rp-press.it>

Pagina FB: @russopaiatopress



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

[Home](#) | [Gallerie d'arte](#) | [Gallerie d'arte Bari](#) | [Accademie d'arte](#) | [Pittori amici](#) | [Linkarte](#) | [ConcorsArte](#) | ["Leonardo da Vinci"](#) | [Cerchio Quadrato](#) | [Il mestiere di pittore](#) | [Pittori in asta](#) | [Fiere d'Arte](#) | [Mostre d'arte a Bari](#) | [Mostre d'arte in Italia](#) | [Gallerie virtuali](#)



IL SITO CHE  
METTE L'ARTE  
IN CIRCOLO



Ultimo aggiornamento: 02-12-20



LOGIN  
UTENTI  
Username  
Password

ok

dati smarriti?

SEI UN  
ARTISTA?  
REGISTRATI  
E PUBBLICA  
LE TUE  
OPERE SU  
AIW

SEI UN  
GALLERISTA?  
REGISTRA LA  
TUA  
GALLERIA

NEWS  
GALLERIE  
MUSEI  
LINK UTILI  
SITI  
SEGNALATI

PUBBLICA LE  
TUE NEWS

AIW  
artworld.com  
INFO  
SERVIZI  
CONTATTI  
NEWSLETTER  
HELP ONLINE

CERCA NEL  
SITO

Artisti  
Gallerie  
News  
Cerca

news  
SEI UN ARTISTA  
REGISTRATO?  
Pubblica  
le tue NEWS!

PREMIO G. D'ARAGONIO  
CONCORSO INTERNAZIONALE  
DI PITTURA E SCRITTURA

AIW  
artworld.com  
offre il TOP LEVEL  
ai vincitori del  
PREMIO D'ANNUNZIO

AIW INTERNATIONAL CONTEMPORARY ARTISTS

PITTORI DESIGNERS SCULTORI DECORATORI INCISORI FOTOGRAFI GALLERIE NEWS

ARTEINRETE.NET  
AiW  
artinworld.com

HOME | AIW GALLERIA VIRTUALE | AIW YEARBOOK - ANNUARIO 2010 | AIW RECENSIONI | CONCORSO AIW 2010

NEWS MOSTRE E AVVENIMENTI D'ARTE IN ITALIA E ALL'ESTERO

LEGGI TUTTE LE NEWS SUGLI EVENTI IN CORSO | VAL ALL'ARCHIVIO STORICO DELLE NEWS | SEGNA UN EVENTO

CONDIVIDI

Articolo pubblicato da: RP press

MakerArt

Maker Faire Rome - The European Edition 2020 10-13 dicembre 2020

Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome - The European Edition 2020 - ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione. Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera. Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.

E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.

Spiega Valentino Catricalà: "Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".

LE NOVITÀ DI MAKER ART

> Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

> Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360° e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Naglowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.

> Opere Online

Da performance online (Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

> Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

> Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.

Davide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Patryk Jordanowicz, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Jacek Naglowski, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).

MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE

VALENTINO CATRICALÀ' Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire - The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (Mimesis, 2016) e The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

PER VISITARE MakerArt

#MFR2020 @MakerFaireRome

https://makerfairerome.eu/it/

SCHEDA TECNICA

MakerArt - nell'ambito di Maker Faire Rome - The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Opening Ceremony: 10 dicembre

Durata: 10 - 13 dicembre

Accesso Gratuito https://makerfairerome.eu/it/

CONTATTI

Innova Camera (a Special Agency of the Rome Chamber of Commerce)

Via de' Burrò, 147 - 00186 Roma

info@makerfairerome.eu

SOCIAL #MFR2020

FB: https://www.facebook.com/MakerFaireRome

TW: https://twitter.com/MakerFaireRome;

IN: https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true

IG: https://www.instagram.com/makerfairerome

DOVE: Roma

QUANDO: 10-13 dicembre 2020

EMAIL: [info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu)

PATALINI E  
ANGOLI VER  
fotografie  
cappabianca

Per la col  
"Luminous  
di NFC Edi  
volume fir  
D'Havlyon  
Testi in ca  
Valerio Deh

f Set  
Fa

artia  
offre il  
ai vin  
PREMIO

Sapori  
www.sapo

www.h  
ESSERE  
ON

PAOLO



(nln) 2 dicembre 2020 13:23

## ***Arte contemporanea e nuove tecnologie, dal 10 al 13 dicembre torna MakerArt***



*Per visualizzare l'articolo integrale bisogna essere abbonati.*

*Per sottoscrivere un abbonamento contatta gli uffici commerciali all'indirizzo [marketing@agcult.it](mailto:marketing@agcult.it) (<mailto:marketing@agcult.it>).*

*Se invece vuoi ricevere settimanalmente una selezione delle notizie pubblicate da AgCult registrati ([/subscribe](#)) alla Newsletter settimanale gratuita.*



# MAKER ART MAKER FAIRE ROME 10>13 DICEMBRE 2020

DICEMBRE 02, 2020 BE STAR NO COMMENTS

## MakerArt

Maker Faire Rome – The European Edition 2020

10>13 dicembre 2020

Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla **relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione**, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma**, che si svolgerà in **versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020**.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal **curatore della sezione Valentino Catricalà** che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wiprecht.**

E molte anche le **collaborazioni nazionali** come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine** e internazionali come **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community**. Infine fra i talk spiccano i nomi di **Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.**

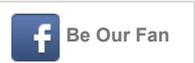
Spiega Valentino Catricalà: "Quella di **MakerArt** non è tanto una migrazione

Popular Tags Blog Archives

### LOGO



### SHOPPING



### DISCLAIMER

Disclaimer: dichiarazione ai sensi della legge n. 62 del 7 marzo 2001, in ottemperanza alla legge 47/1948 e successiva 62/2001 si rendono noti i seguenti dati: a) l'aggiornamento dei contenuti avviene senza regolarità periodica, pertanto il sito non costituisce testata giornalistica e non può essere considerato un prodotto editoriale ai sensi della suddetta legge; b) il proprietario del blog è contattabile anche dall'autorità competente tramite l'indirizzo di posta elettronica [contact.bestar@gmail.com](mailto:contact.bestar@gmail.com) Pertanto [bestarblog.blogspot.com](http://bestarblog.blogspot.com) non è da considerarsi testata giornalistica, ai sensi della legge n. 62 del 7 Marzo 2001.

di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".

## LE NOVITÀ DI MAKER ART

### > Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra **AR Market**, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: **Antoni Abad**, **Elena Bellantoni** e **Rä di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per **MakerArt** usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

### > Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard**, **Francesco Bertelè**, **Jörg Courtial**, **Antonello Faretta**, **Igor Imhoff**, **Keisuke Itoh**, **Jacek Nagłowski** e **Patryk Jordanowicz**, **Chiara Passa**, **Michel Reilhac**, **Jakob Kudsk Steensen**, **Lino Strangis**, **Celine Tricart**, **Vanessa Vozzo**.

### > Opere Online

Da performance online (**Apotropia**, **MASBEDO**, **Donato Piccolo**, **Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni**, **Claudia Hart**, **Steve Lambert**, **Miltos Manetas**, **Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce**, **Quayola**, **Matilde Sambo**, **Giulio Scalisi**, **Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday**, **Hyphen Hub Community**, **Pioneer Works Center For Art and Innovation**. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

### > Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: **Ken Goldberg**, **Lev Manovich**, **Christiane Paul**, **Pioneer Works Center For Art and Innovation**, **Asher Remy-Toledo**, **Steve Lambert**, **Anouk Wipprecht**.

### > Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.

**Davide Sarchioni**, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di **Vincenzo Marsiglia** approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: **Antoni Abad**, **Apotropia**, **ArToday** (**Gaia De Megni**, **Matilde Sambo**, **Giulio Scalisi**), **Elena Bellantoni**, **Alessandro Bernard**, **Francesco Bertelè**, **Juan Cortes**, **Rä di Martino**, **Antonello Faretta**, **Ken Goldberg**, **Claudia Hart**, **Igor Imhoff**, **Jakob Kudsk Steensen**, **Steve Lambert**, **Miltos Manetas**, **Vincenzo Marsiglia**, **Masbedo**, **Federico Montagna**, **Chiara Passa**, **Donato Piccolo**, **Signe Pierce**, **Pioneer Works Center For Art and Innovation** (**Ryan Kuo**, **Thomas John Martinez**), **Roberto Pugliese**, **Quayola**, **Lino Strangis**, **Celine Tricart**, **Vanessa Vozzo**, **Wide Management** (**Jörg Courtial**, **Jacek Nagłowski** - **Patryk Jordanowicz**, **Keisuke Itoh**, **Michel Reilhac**), **Anouk Wipprecht** (in collaborazione con **Hyphen Hub Community**).

# SHOESSEE



## SHOES FOR WOMEN

SHOP NOW >

### RASSEGNA STAMPA

Clicca qui ed iscriviti per ricevere via mail ogni lunedì la rassegna stampa.

Non perderai più le uscite e troverai facilmente i link che ti interessano.

### POPULAR POSTS

7/04 - Wilcock - Centenario della nascita - Lubriano (VT)

L'ETERNITÀ IMMUTABILE Evento speciale Wilcock Festival per il centenario della nascita di...

GIUBBONSKY / "Vera la prima" è il terzo album del cantautore milanese. Dal 21 marzo in esclusiva su iTunes. Dal 10/4 in tutti gli altri store.

Nuovo album per il cantautore milanese, tra rock ed ironia GIUBBONSKY "VERA LA PRIMA" Nell'album un brano dedicato a Milano (" Piccola Gr...



RIVIVI IL MEDIOEVO - Castell'Arquato (PC), 10 e 11 Settembre 2016

RIVIVI IL MEDIOEVO Undicesima edizione in programma a Castell'Arquato

(PC) il 10 ...

Powered by Blogger.

### CERCA NEL BLOG

Segnala una violazione

7/04 - Wilcock - Centenario della nascita - Lubriano (VT)

## MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE

**VALENTINO CATRICALA' Curatore MakerArt**  
è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016) e *The Artist Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

**PER VISITARE MakerArt  
#MFR2020 @MakerFaireRome  
<https://makerfairerome.eu/it/>**

### SCHEDA TECNICA

MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Opening Ceremony: 10 dicembre

Durata: 10 – 13 dicembre

Accesso Gratuito <https://makerfairerome.eu/it/>

### SOCIAL #MFR2020

FB: <https://www.facebook.com/MakerFaireRome>

TW: <https://twitter.com/MakerFaireRome>:

IN: <https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>

IG: <https://www.instagram.com/makerfairerome>

Posted in:



L'ETERNITÀ IMMUTABILE Evento speciale Wilcock Festival per il centenario della nascita di...

### JAYDEN SVELA SE STESSO: ON AIR THIS TIME PRIMO SINGOLO DEI MATES

JAYDEN SVELA SE STESSO La mascotte umanoide con sembianze di panda, quinta stella dei Mates, è il produttore del loro pr...

### ROBERTO BOLLE. DANZA CON ME IN ONDA SU RAI1 IL 1 GENNAIO

RAI 1 in collaborazione con e ARTE DANZA SRL presenta ROBERTO BOLLE in "DANZA CON ME" ...

» Home page

### DISCLAIMER

Disclaimer: dichiarazione ai sensi della legge n. 62 del 7 marzo 2001, in ottemperanza alla legge 47/1948 e successiva 62/2001 si rendono noti i seguenti dati: a) l'aggiornamento dei contenuti avviene senza regolarità periodica, pertanto il sito non costituisce testata giornalistica e non può essere considerato un prodotto editoriale ai sensi della suddetta legge; b) il proprietario del blog è contattabile anche dall'autorità competente tramite l'indirizzo di posta elettronica [contact.bestar@gmail.com](mailto:contact.bestar@gmail.com) Pertanto [bestarblog.blogspot.com](http://bestarblog.blogspot.com) non è da considerarsi testata giornalistica, ai sensi della legge n. 62 del 7 Marzo 2001.

### BLOG ARCHIVE

dicembre (455) ▾

### SHARE



[Post più recente](#)

[Home page](#)

[Post più vecchio](#)

0 commenti:

Posta un commento

Stelline



## MakerArt

Fiera d'Arte - **Da Giovedì 10 dicembre 2020 a Domenica 13 dicembre 2020** Maker Faire Rome – The European Edition 2020 | Roma

Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.

E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.

Spiega Valentino Catricalà: "Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".

Le novità di MakerArt:

**Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET**

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

**Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema**

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.

**Opere Online**

Da performance online (Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

**Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.**

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

**Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.**

Davide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro.

**Artisti MakerArt:** Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Patryk Jordanowicz, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Jacek Nagłowski, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Michel Reilhac, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Management (Jörg Courtial, Jacek Nagłowski - Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).

**Media partner MakerArt:** Nero Magazine

Valentino Catricalà, curatore MakerArt, è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (Mimesis, 2016) e The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

Pre visitare gratuitamente MakerArt: [makerfairerome.eu/it/](http://makerfairerome.eu/it/)  
#MFR2020 @MakerFaireRome

### Tags

[MakerArt](#) | [Maker Faire Rome](#) | [Valentino Catricalà](#)

## Arte contemporanea e nuove tecnologie. Torna MakerArt

Un festival che unisce creatività e innovazione, da seguire online. Talk, conferenze, performance, realtà aumentata, intelligenza artificiale e tantissimi artisti di tutto il mondo

Redazione Living



Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020** – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla **creatività** e all'**innovazione tecnologica**. Foto: *Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, video.*



([https://static2-living.corriereobjects.it/wp-content/uploads/2020/12/11\\_MASBEDO-PERFORMANCE.jpg](https://static2-living.corriereobjects.it/wp-content/uploads/2020/12/11_MASBEDO-PERFORMANCE.jpg))

*MASBEDO, performance*

Talk, conferenze, opere digitali, **realtà aumentata**, performance, intelligenza artificiale e tantissimi artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, **Elena Bellantoni**, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, **MASBEDO**, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht. La manifestazione è promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di

Roma, che si svolgerà in versione digitale **dal 10 al 13 dicembre** 2020.



([https://static2-living.corriereobjects.it/wp-content/uploads/2020/12/9.1\\_Signe\\_Pierce\\_Ritratto\\_jpg-copia.jpg](https://static2-living.corriereobjects.it/wp-content/uploads/2020/12/9.1_Signe_Pierce_Ritratto_jpg-copia.jpg))

*Signe Pierce, ritratto*

E molte anche le collaborazioni nazionali come **Rai Cinema**, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.



([https://static2-living.corriereobjects.it/wp-content/uploads/2020/12/4\\_Celine-Tricart\\_THE-KEY.jpg](https://static2-living.corriereobjects.it/wp-content/uploads/2020/12/4_Celine-Tricart_THE-KEY.jpg))

*Celine Tricart, The Key*

[Guarda il programma completo\(https://makerfairerome.eu/it/maker-art/\)](https://makerfairerome.eu/it/maker-art/)

**LEGGI ANCHE**

(<https://www.passionedesign.it/>)

**07 Arte contemporanea e nuove tecnologie. Torna MakerArt**

**DIC** Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020** – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica. Foto: *Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, video.*



(<https://i2.wp.com/www.passionedesign.it/wp-content/uploads/2020/12/arte-contemporanea-e-nuove-tecnologie-torna-makerart.jpg?ssl=1>)

MASBEDO, performance

Talk, conferenze, opere digitali, **realtà aumentata**, performance, intelligenza artificiale e tantissimi artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, **Elena Bellantoni**, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, **MASBEDO**, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht. La manifestazione è promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal **10 al 13 dicembre 2020**.



(<https://i2.wp.com/www.passionedesign.it/wp-content/uploads/2020/12/arte-contemporanea-e-nuove-tecnologie-torna-makerart-1.jpg?ssl=1>)

Signe Pierce, ritratto

# MakerArt 2020: a new frontier

DECEMBER 7, 2020

**MakerArt**, the section dedicated to the dialogue between art and new technologies of Maker Faire Rome, comes back from 10 to 13 December 2020. Here a long list of artists, and their projects will be online to see.

## A new participatory experience

MakerArt is not so much a migration of artistic content already existing on the platform but a real design of the whole. The specific works are conceived, created, proposed, observed, and experienced according to **physical and virtual logic**.



The event director is Valentino Catricalà. In particular, he invited creators and international artists to imagine a

## Our Content. Your Inbox

Join thousands of art lovers

Receive art news, market analysis and updates about new artists on the website.

ENTER YOUR

SUBSCRI

FOLLOW US



synergistic path to develop a new participatory experience.

ARTICLES

*"MakerArt is the only section of the fair that will also maintain a physical nature, thanks to the many collaborations. Here artists, intellectuals, scientists, and creatives interact to generate new visions of the future. Being present in this particular historical moment is, above all, a way to demonstrate that art and technology can help us. This, especially to reflect on a complex era like the one we are living in "*

Art Insights  
Art Market  
Artists We Love  
Art News

More than 40 artists created works specifically for MakerArt 2020. Many artists worldwide, including **Juan Cortes, Ken Goldberg, Claudia Hart, MASBEDO, Miltos Manetas, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Celine Tricart, Anouk Wipprecht Jakob Kudsk Steensen.**

## Online performance and augmented reality

MakerArt involves **Antoni Abad, Elena Bellantoni, and Rä di Martino**. In fact, these will be able to offer the public a representation of their artistic concepts by exploiting the potential of Augmented Reality.

It will be possible to experience the virtual reality projects in 3D / 360 / and those with VR viewers. Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski, and Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo are the makers of these great projects.

There is also space for online performances by Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese. The works are designed ad hoc for the platform by Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert. In this section,

we will literally immerse ourselves in visual and sensory experiences.

What does it mean to make art for MarkerArt? We still don't know a precise answer, on the other hand, we know what it takes to make it happen. Among other things, the ability to dialogue. For example, the **conversation with technology, a decidedly new area of knowledge.**

SHARE THIS ARTICLE 

SEE ALL ARTICLES

## RELATED ARTICLES



JANUARY 20, 2020

René Magritte Surrealist painting sold for 17 million



SEPTEMBER 2, 2019

Rebuilding at The National Museum of Brazil

MAF  
Str  
Ve



Sostieni la nostra redazione con 5€ o più. Grazie!

**Donazione**



Ultime Notizie

[Morta Stella Tennant, modella scozzese](#)

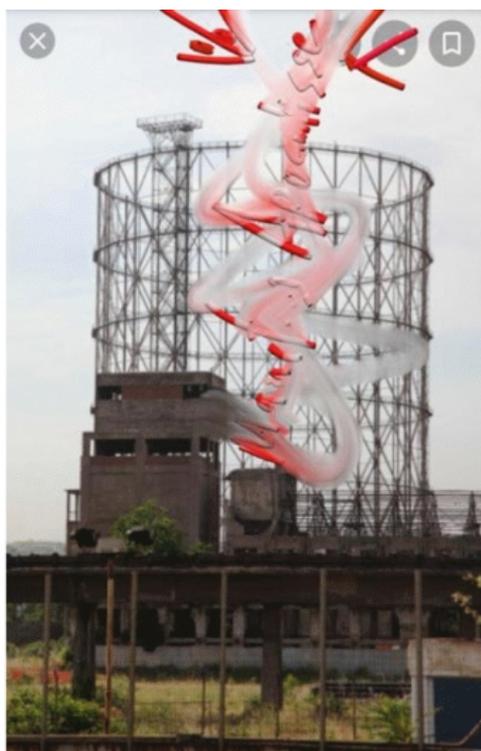
Sei qui: [Home](#) / [Incontri](#) / [Maker Faire Rome 2020](#)

Lunedì, 07 Dicembre 2020 19:00

## *Maker Faire Rome 2020*

Scritto da redenz

dimensione font | [Stampa](#) | [Email](#)



**MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all’innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.**

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l’innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione. Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall’altro a rappresentare l’occasione per un’accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest’anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera. Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht. E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l’Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo. Spiega Valentino Catricalà: “Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l’unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un’epoca complessa come quella che stiamo vivendo”.

 Tweet

 Condividi

Publicato in [Incontri](#)

Etichettato sotto [#maker faire rome 2020](#) [#roma](#) [#tecnologia](#) [#arte](#) [#news](#) [#ultime notizie](#) [#eventi](#) [#lazio](#)



**STUDY in ITALY**

**Study in Italy, parola ai giovani stranieri che hanno scelto di studiare nel nostro Paese**

Segui la rubrica sui profili social del Ministero Affari Esteri, su studyinitaly.it e sul nostro sito



News per abbonati VACCINO, TOSCANA: DA OGGI VACCINAZIONI NELLE RSA - 12:49 CORONAVIRUS, CONTE: IN ESTATE PANDEMIA NON ANCORA SUPERATA, DOSEREMO MISURE

## ROMA, TORNA IL MAKER FAIRE, ECCO LE NOVITÀ / SCHEDA (1)

Like 0

Like Be the first of your friends to like

Tweet + Condividi Condividi

Tweet

Roma, 8 dic - Vediamo nel dettaglio le novità di Maker Art. - Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama ... (© 9Colonne - citare la fonte)

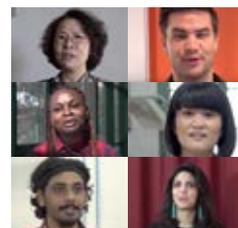


### Italiani nel mo

#### NOVE COLONNE ATG

- SICUREZZA, CONTE: PER I RISPOSTEREI COMUNQUE
- CORONAVIRUS, CONTE: IN PANDEMIA NON ANCORA S DOSEREMO MISURE
- VACCINO, CONTE: GERMAI ACCORDO CON UE VIETA APPROVVIGIONAMENTO B
- CORONAVIRUS, ISTAT-ISS: FEBBRAIO E NOVEMBRE 8 DECESSI IN PIÙ

#### STUDY IN ITALY



#### VIAGGIO TRA I NUOVI EMIGR

(/)



## Accademia Artisti

Ami il mondo del Cinema? Vuoi Esprimere il tuo Talento? Contattaci Ora

accademiartisti.com

- Home (/)
- Eventi a Roma (/eventi-a-roma/)
- Roma da Vivere (/roma-da-vivere/)
- Roma da Vedere (/roma-da-vedere/)
- Roma da Sogno (/roma-da-sogno/)
- Roma da Conoscere (/roma-da-conoscere/)
- Speciali (/speciale/speciali-di-easy-rome/)
- Notizi (/notiz)



(https://www.primevideo.com/?tag=er07-21)

Sei qui: Home (/) / Eventi a Roma (/eventi-a-roma/) / Appuntamenti (/eventi-a-roma/cose-da-non-perdere-a-roma/) / RE: Humanism Art Prize 2 partecipa alla Maker Faire Rome 2020

## Cosa non perdere a Roma

- Share
- Tweet
- Share
- Pin
- Email (mailto:?)

### RE: Humanism Art Prize 2 partecipa alla Maker Faire Rome 2020 (/eventi-a-roma/cose-da-non-perdere-a-roma/14494-re-humanism-art-prize-2-partecipa-alla-maker-faire-rome-2020)

Categoria Principale: Eventi A Roma (/Eventi-A-Roma/)   
 Categoria: Cose Da Non Perdere A Roma (/Eventi-A-Roma/Cose-Da-Non-Perdere-A-Roma/)   
 Scritto Da EZrome   
 Pubblicato: 07 Dicembre 2020



RE:HUMANISM ART PRIZE 2 partecipa alla MAKER FAIRE ROME 2020 – Digital Edition con tre incontri dedicati all'Intelligenza Artificiale:

- 11 dicembre Rethinking the body and identity in the age of Artificial Intelligence
- 12 dicembre Poetics and politics of Artificial Intelligence
- 13 dicembre Artificial Intelligence technologies in Contemporary Art: AI, Labour and Gender bias

#### Ultime da ARvis.it

Come usare gli hashtag su Instagram (https://www.arvis.it/come-usare-gli-has-instagram/)

Gli hashtag su Instagram sono uno strumento fondamentale per far crescere un profilo aziendale che personale. Saperli usare lo strumento fornito da Instagram [...]

L'articolo Come usare gli hashtag su Instagram (https://www.arvis.it/come-usare-gli-has-instagram/) proviene da ARvis.it Agenzia Marketing (https://www.arvis.it).

Re:Humanism, l'art prize incentrato sulle relazioni fra arte contemporanea e Intelligenza Artificiale – che per la sua seconda edizione ha lanciato la call for artist aperta agli artisti di tutto il mondo fino al 12 gennaio 2021 e che nel prossimo mese di maggio presenterà al MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo una grande mostra collettiva – sarà presente alla Maker Faire Rome 2020 – digital

Facebook Watch: la nuova opportunità marketing (https://www.arvis.it/facebook-marketing/)

Per chi vuole intraprendere una strategia marketing merita un discorso a parte Facebook: la nuova piattaforma di video streaming lanciata nel 2017. Scopriamo insieme [...]

L'articolo Facebook Watch: la nuova opportunità di video marketing (https://www.arvis.it/video-marketing/) proviene da ARvis.it / Web Marketing (https://www.arvis.it).

Come guadagnare su Instagram: la guida

edition (10-13 novembre).

All'edizione italiana della piattaforma internazionale dedicata all'innovazione, Re:Humanism proporrà dall'11 al 13 dicembre due incontri e una tavola rotonda dedicati all'esplorazione dei temi della call for artists ma utili a tutti coloro che vogliono meglio esplorare l'universo e gli impatti delle tecnologie di intelligenza artificiale. Ripensare il corpo e l'identità nell'epoca dell'Intelligenza Artificiale, riflettere sulle poetiche e sulle politiche e sull'impatto tecnologico nell'arte contemporanea saranno i punti al centro dei tre appuntamenti, tutti introdotti da Daniela Cotimbo, curatrice di Re:Humanism, e che coinvolgeranno una serie di curatori, studiosi e critici come Valentino Catricalà, Valentina Tanni, Federica Patti, Arianna Forte, Domenico Quaranta, Elena Giulia Rossi e Marco Mancuso; esponenti del mondo filosofico come Diletta Huyskes; artisti come Elisa Giardina Papa e The Cool Couple e realtà creative e produttive come fuse\*.

Le modalità di partecipazione al ciclo di appuntamenti proposti da Re:Humanism saranno comunicati nei prossimi giorni sul sito.

#### PROGRAMMA

11/12/2020 ore 12

Rethinking the body and identity in the age of Artificial Intelligence

Intro: Daniela Cotimbo

Moderata: Federica Patti

Ospiti: fuse\*, The Cool Couple

Come cambiano i concetti di corpo e identità alla luce delle nuove scoperte in ambito scientifico e tecnologico. Quale ruolo ha l'AI in questi cambiamenti?

Questo è uno dei temi alla base della seconda edizione di Re:Humanism, il premio dedicato al rapporto tra arte e intelligenza artificiale.

Il panel ha l'obiettivo di inquadrare le principali trasformazioni che l'universo delle tecnologie di intelligenza artificiale ha apportato nelle pratiche artistiche contemporanee con particolare riferimento alla performance e a tutti quegli approcci che identificano il corpo come luogo di esplorazione dell'identità.

12/12/2020 ore 12.00

Poetics and politics of Artificial Intelligence

Tavola rotonda

Moderata: Daniela Cotimbo

Ospiti: Valentino Catricalà, Marco Mancuso, Domenico Quaranta, Elena Giulia Rossi, Valentina Tanni

In che modo una tecnologia come l'intelligenza artificiale sta impattando sulle nostre vite e come reagiscono gli artisti contemporanei a tali cambiamenti?

Ne parliamo in una tavola rotonda con i principali esperti italiani del rapporto tra arte e media tecnologici finalizzata ad esplorare fenomeni estetici e implicazioni socioculturali delle tecnologie di IA. L'evento, curato dall'Associazione Culturale Re:humanism, ha lo scopo di offrire spunti di riflessione tematici per artisti e ricercatori che volessero partecipare alla seconda edizione del Re:humanism Art Prize ma anche per tutti coloro che sono interessati ad esplorare questa relazione da un diverso punto di vista.

13/12/2020 ore 11

Artificial Intelligence technologies in Contemporary Art: AI, Labour and Gender bias

Intro: Daniela Cotimbo

Moderata: Arianna Forte

Ospiti: Diletta Huyskes, Elisa Giardina Papa

Il talk indaga come la diffusione dei sistemi tecnologici di Intelligenza Artificiale influenza a livello esistenziale le vite delle persone, le loro abitudini e ancora di più il loro lavoro. Il focus verrà posto su come i pregiudizi di genere vengono perpetrati nel rapporto uomo- macchina e come anche nel lavoro automatizzato delle AI il punto di vista femminile sia stereotipato.

Il tema verrà affrontato confrontando il punto di vista di un artista internazionale che incentra la sua recente produzione sulle attività umane al servizio dell'Intelligenza Artificiale e una filosofa specializzanda in etica delle tecnologie, con particolare attenzione al rapporto tra intelligenza artificiale, big data e pregiudizi di genere.

Sponsor e partner Re:Humanism Art Prize 2

([https://www.arvis.it/come-guadagnare-Vuoi sapere come guadagnare su Insta nel posto giusto. Questa guida completa migliori strategie per ampliare il tuo mercato includeremo: \[...\]](https://www.arvis.it/come-guadagnare-Vuoi sapere come guadagnare su Insta nel posto giusto. Questa guida completa migliori strategie per ampliare il tuo mercato includeremo: [...]))

L'articolo Come guadagnare su Instagram completa (<https://www.arvis.it/come-guadagnare-su-instagram/>) proviene da ARvis.it Agenzia Marketing (<https://www.arvis.it>).

Vendita immobiliare online: futuro prossimo fantascienza? (<https://www.arvis.it/vendita-immobiliare-online-futuro-prossimo-o-fantascienza/>) La vendita immobiliare online è possibile. Ovvero, esiste la possibilità di creare un prodotto immobiliare paragonabile agli e-commerce prodotti? Il mondo [...]

L'articolo Vendita immobiliare online: futuro prossimo fantascienza? (<https://www.arvis.it/vendita-immobiliare-online-futuro-prossimo-o-fantascienza/>) ARvis.it Agenzia SEO e Web Marketing (<https://www.arvis.it>).



Fonte: Ufficio stampa GDG Press



## Opere d'Arte Originali

Più di 50.000 opere. Spedizione Internazionale Gratuita. Pagamento Sicuro

Sostieni i progetti di CESVI Onlus, combatti la fame e povertà nei paesi più poveri del mondo.

Ti preghiamo solo di ricordarlo nelle ricorrenze importanti scegliendo i regali solidali (<https://regalisolidali.cesvi.org/regali-solidali/>) di CESVI, oppure le bomboniere CESVI, tra cui le bomboniere cresima solidali (<https://regalisolidali.cesvi.org/bomboniere-sacchetti-portaconfetti/>) per rendere l'evento ancora più speciale.

### Info testata

Il portale EZ Rome è una testata giornalistica di carattere generalista

registrata al tribunale di Roma - Numero 389/2008

Direttore responsabile: Raffaella Roani - ISSN: 2036-783X

### Info legali

riferimenti ([/informazioni/info/152-info-legali](https://www.arvis.it/informazioni/info/152-info-legali))

utilizzo ([/informazioni/info/149-condizioni-di-utilizzo](https://www.arvis.it/informazioni/info/149-condizioni-di-utilizzo))

cookie ([/informazioni/info/4942-informativa-cookie](https://www.arvis.it/informazioni/info/4942-informativa-cookie))

privacy ([/informazioni/info/150-privacy](https://www.arvis.it/informazioni/info/150-privacy))

### Info sito

chi siamo ([/informazioni/info/240-chi-siamo](https://www.arvis.it/informazioni/info/240-chi-siamo))

lavora con noi ([/informazioni/info/236-lavora-con-noi](https://www.arvis.it/informazioni/info/236-lavora-con-noi))

contatti ([/informazioni/info/331-contatti](https://www.arvis.it/informazioni/info/331-contatti))

mappa del sito ([/mappa-del-sito](https://www.arvis.it/mappa-del-sito))

### Info contenuti

Non si dà nessuna garanzia sulla correttezza di  
invita esplicitamente a verificarne l'attendibilità e

 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>)

This opera by Ez Romeis licensed under a Creative Commons Attribution-Non commercial-ShareAlike 2.5 Italy License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>)

## La mixed reality per un progetto di arte contemporanea

Sarà presentato da Fondazione Luca e Katia Tomassini a Maker Art

- Redazione ANSA  
- ORVIETO (TERNI)  
07 dicembre 2020 - 17:37  
- NEWS

Suggerisci

Facebook

Twitter

Altri

Stampa

Scrivi alla redazione

Pubblicità 4w



Promo Solo ONLINE

TIM SUPER FIBRA con  
Modern, TIM VISION e  
chiamate illimitate!  
ATTIVA ORA



GAS 30

Hai -30% sul prezzo della  
materia prima gas, fino al  
01/02.  
Scopri di più



- RIPRODUZIONE RISERVATA

CLICCA PER  
INGRANDIRE +

(ANSA) - ORVIETO (TERNI), 07 DIC - La tecnologia HoloLens 2, il visore considerato tra i più innovativi per la mixed reality, per la prima volta utilizzato per l'arte contemporanea: a renderlo possibile il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia 'Face on face on star holo', a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli, che sarà presentato dalla Fondazione Luca e Katia Tomassini a Maker Art, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie dell'ottava edizione di Maker Faire Rome - The European Edition 2020.

L'evento si svolgerà in versione digitale da giovedì a domenica all'indirizzo [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu).



**Nuova Ford Mustang Mach-E All Electric. Prenotala in anteprima, iscriviti ora.**

# Arte, Fondazione Luca e Katia Tomassini a Maker Art con 'Face on Face on Star Holo'

07 dicembre 2020 | 17.37

LETTURA: 3 minuti



Roma, 7 dic. (Adnkronos)

La Fondazione Luca e Katia Tomassini annuncia la sua partecipazione a Maker Art, la sezione curata da Valentino Catricalà e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome - The European Edition 2020 – VIII edizione, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020, collegandosi all'indirizzo [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu). La Fondazione LKT partecipa con il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia "Face on Face on Star Holo", a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: "Holo Private Immersion" e "Interactive Star App".

Vincenzo Marsiglia è un artista visivo e multimediale che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie. Il video



**SPORTELLO ACEA  
ORA DOVE VUOI TU!**

Ovunque sei in  
Videochiamata

**Prenota Ora**

MyAcea **acea**  
acqua  
VICINO  
A VOI,  
PER VOI.

“Holo Private Immersion” è il racconto inedito dell'esperienza vissuta da Marsiglia per mezzo della tecnologia HoloLens 2, il visore tra i più innovativi per la mixed reality, utilizzato per la prima volta in un progetto d'arte contemporanea.

Un viaggio immersivo nella quotidianità dell'artista svolto tra gli ambienti domestici, le aree verdi e i monumenti storici della città di Parma, in cui la percezione della realtà, pur mantenendo il suo grado di verità, appare costantemente alterata e multiforme, connotata da presenze effimere e mutevoli. Dal movimento degli occhi e da un gesto della mano si generano strutture mobili che si sovrappongono a quelle esistenti, architetture virtuali che proliferano e si articolano nello spazio reale e sono originate da una forma stellare, la stella a 4 punte che si definisce come UM, l'Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche. La texture stellata si plasma come una pelle rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dallo sguardo dell'artista, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell'azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e variegato, tra realtà analogica e realtà virtuale sperimentate simultaneamente.



ORA IN

## *Prima pagina*

---

**Government, Boccia: "Confronto con Renzi ma niente ricatti"**

---

**Lombardia zona arancione da oggi, le regole**

---

**Palermo, corpo 17enne in burrone. Fidanzato: "L'ho uccisa"**

---

**Lombardia zona arancione, Sala: "Regione dia dati Rt"**

---

**Ritardi vaccino covid, è polemica**

---



Tomassini ha organizzato un ricco programma di Art-talk in streaming per approfondire l'articolata ricerca artistica di Vincenzo Marsiglia e il suo rapporto con la tecnologia, con l'intervento di critici d'arte e curatori, imprenditori e giornalisti e dell'artista stesso. I talk saranno moderati dai curatori Davide Sarchioni e Davide Silvioli. Speakers: Katia Sagrafena (co-founder e DG Fondazione LKT e Vetrya), Serena Cassissa (consulente d'arte), Ennio Bianco (curatore digital art), Mario Nardo (presidente Ass. Carta Vetrata), Laetitia Florescu (giornalista e curatrice d'arte), Julie Fazio (consulente d'arte), Alessio Garbi (Xonne Mobile Solutions), Umberto Cabini (imprenditore, presidente della Fondazione ADI Collezione Compasso d'Oro), Matteo Galbiati (critico d'arte, curatore, direttore web e digital di Espoarte), Beatrice Audrito (curatrice e critica d'arte), Marco Santomauro (architetto - Casa Associati), Chiara Canali (critica d'arte, giornalista e curatrice) e Annalisa Ferraro (storica dell'arte, consulente e curatrice).

I talk si svolgeranno dall'11 al 13 dicembre, dalle 11.30 alle 12.30 e dalle 18.00 alle 19.00. Sarà possibile seguire i talk in live streaming collegandosi al sito [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu). Il progetto di Vincenzo Marsiglia 'Face on Face on Star Holo' è promosso dalla Fondazione Luca e Katia Tomassini in collaborazione con Maker Faire Rome 2020, TerraMedia, Xonne Mobile Solutions, Ocrasunset. La Fondazione Luca e Katia Tomassini (Fondazione LKT) è stata creata nel 2017 da Luca Tomassini e Katia Sagrafena per stimolare l'autoimprenditorialità dei giovani grazie alla promozione di progetti di convergenza tra cultura digitale, intelligenza artificiale, letteratura, arte, musica. Promuove e realizza studi e convegni, mostre e progetti d'arte contemporanea, analisi e sperimentazioni in campo educativo, in una prospettiva interdisciplinare e con metodologie digitali. Opera a Orvieto (TR) senza mai perdere di vista il contesto europeo e globale. È attiva nel dibattito tecnologico e culturale per contribuire alla comprensione dei cambiamenti della società italiana a sostegno della crescita dei giovani.

RIPRODUZIONE RISERVATA  
© COPYRIGHT ADNKRONOS



## L'informazione continua con la newsletter

Vuoi restare informato? **Iscriviti a e-news**, la newsletter di Adnkronos inviata ogni giorno, dal lunedì al venerdì, con le più importanti notizie della



ARTICOLI

## in Evidenza



in Evidenza

**La Direzione Sviluppo Business del Gruppo Adnkronos ricerca figure professionali**



in Evidenza

**News in collaborazione con Fortune Italia**



in Evidenza

**La chimica del futuro per la transizione energetica**



in Evidenza

**Speciale incentivi alle imprese**



in Evidenza

**Atac, Covid19 e la situazione mobilità a Roma**



in Evidenza

**Janssen lancia la seconda edizione di 'A/Way Together'**



## Anche dove non arriva la fibra

Verifica la copertura!  
Marconi Solutions



Articoli correlati: [Arte, Fondazione Luca e Katia Tomassini a Ma ...](#)

ADNKRONOS.COM

21 GIORNI FA

### **Arte, Fondazione Luca e Katia Tomassini a Maker Art con 'Face on Face on Star Holo'**

Leggi tutte le ultime notizie, le informazioni, i video e gli approfondimenti sul mondo della Cultura e dell'Arte: Eventi, Musei Mostre e tanto altro [Leggi l'articolo completo: Arte, Fondazione Luca e Katia Tomassini ...](#)

#KATIA TOMASSINI

2020-12-09

- / -

ILMESSAGGERO.IT

16 GIORNI FA



### **De Luca: «Ministri bravi 3/4, il resto è arte povera»**

Vincenzo De Luca, presidente della Campania, è intervenuto nell'ultima puntata di "Che Tempo Che Fa" ospite di Fabio Fazio [www.raipaly.it](#) [Leggi l'articolo completo: De Luca: «Ministri bravi 3/4, il resto è...»](#)

#DE LUCA

#VINCENZO DE LUCA

#FABIO FAZIO

POLITICA

2020-12-14

1 / 12

ILMESSAGGERO.IT

17 GIORNI FA



isolamento chi viveva situazioni di violenza ha poche possibilità di fuga.

Solo in Italia è stato registrato un aumento del 119% di richieste d'aiuto per episodi violenza domestica rispetto allo scorso anno.

### **Senhit e Luca Tomassini a favore di Fondazione Pangea Onlus**

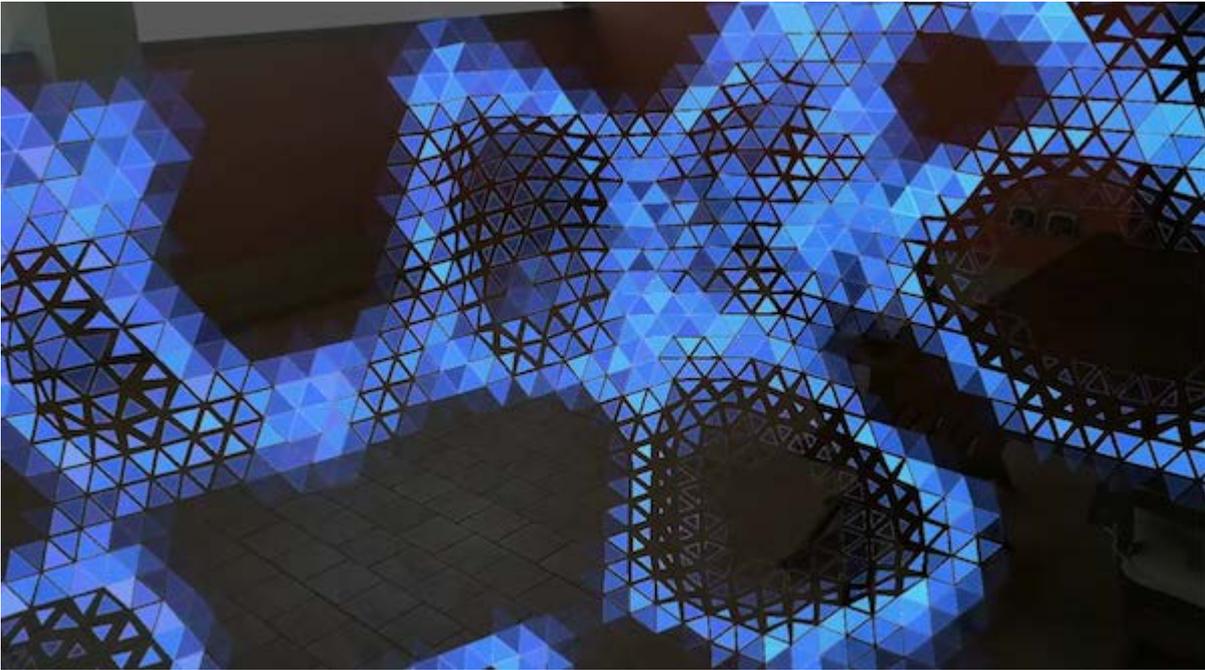
# La Fondazione Lkt partecipa a "Maker Art" con "Face on face on star holo"

lunedì 7 dicembre 2020



La Fondazione Luca e Katia Tomassini annuncia la sua partecipazione a "Maker Art", la sezione curata da Valentino Catricalà e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome - The European Edition 2020 – VIII edizione, che si svolgerà in versione digitale da **giovedì 10 a domenica 13 dicembre 2020**, collegandosi all'indirizzo [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu) (<http://www.makerfairerome.eu>).

La Fondazione LKT partecipa con il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia "Face on face on star holo", a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: "Holo Private Immersion" e "Interactive Star App". Vincenzo Marsiglia è un artista visivo e multimediale che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie.



Il video "Holo Private Immersion" è il racconto inedito dell'esperienza vissuta da Marsiglia per mezzo della tecnologia HoloLens 2 , il visore tra i più innovativi per la mixed reality, utilizzato per la prima volta in un progetto d'arte contemporanea. Un viaggio immersivo nella quotidianità dell'artista svolto tra gli ambienti domestici, le aree verdi e i monumenti storici della città di Parma, in cui la percezione della realtà, pur mantenendo il suo grado di verità, appare costantemente alterata e multiforme, connotata da presenze effimere e mutevoli.

Dal movimento degli occhi e da un gesto della mano si generano strutture mobili che si sovrappongono a quelle esistenti, architetture virtuali che proliferano e si articolano nello spazio reale e sono originate da una forma stellare, la stella a 4 punte che si definisce come UM, l'Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche. La texture stellata si plasma come una pelle rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dallo sguardo dell'artista, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell'azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e variegato, tra realtà analogica e realtà virtuale sperimentate simultaneamente.



L'opera video non sarà soltanto visiva, ma anche sonora grazie alla collaborazione di Ocrasunset che ha composto un sound dedicato. "Interactive Star App" è il progetto interattivo e in progress che prende in prestito il titolo dal nome dell'applicazione che Marsiglia ha ideato per trasformare i ritratti fotografici e i selfie degli spettatori in coloratissime elaborazioni su pattern stellari. Il partecipante potrà inviare il suo ritratto attraverso un indirizzo e-mail direttamente all'artista, che mostrerà le sue elaborazioni in una galleria di immagini caricate sulla piattaforma della Maker Faire. La serie di ritratti sarà condivisa sui canali social della fiera, della Fondazione Luca e Katia Tomassini e dell'artista stesso, dando luogo a una diffusione virale.

Come parte integrante del progetto, la Fondazione Luca e Katia Tomassini ha organizzato un ricco programma di Art-talk in streaming per approfondire l'articolata ricerca artistica di Vincenzo Marsiglia e il suo rapporto con la tecnologia, con l'intervento di critici d'arte e curatori, imprenditori e giornalisti e dell'artista stesso. I talk saranno moderati dai curatori Davide Sarchioni e Davide Silvioli. Speakers: Katia Sagrafena (co-founder e DG Fondazione LKT e Vetrya), Serena Cassisa (consulente d'arte), Ennio Bianco (curatore digital art), Mario Nardo (presidente Ass. Carta Vetrata), Laetitia Florescu (giornalista e curatrice d'arte), Julie Fazio (consulente d'arte), Alessio Garbi (Xonne Mobile Solutions), Umberto Cabini (imprenditore, presidente della Fondazione ADI Collezione Compasso d'Oro), Matteo Galbiati (critico d'arte, curatore, direttore web e digital di Espoarte), Beatrice

Audrito (curatrice e critica d'arte), Marco Santomauro (architetto - Casa Associati), Chiara Canali (critica d'arte, giornalista e curatrice) e Annalisa Ferraro (storica dell'arte, consulente e curatrice).



I talk si svolgeranno da **venerdì 11** a **domenica 13 dicembre**, dalle 11.30 alle 12.30 e dalle 18 alle 19. Sarà possibile seguire i talk in live streaming collegandosi al sito [www.makefairerome.eu](http://www.makefairerome.eu) (<http://www.makefairerome.eu>). Il progetto di Vincenzo Marsiglia "Face on face on star holo" è promosso dalla Fondazione Luca e Katia Tomassini in collaborazione con Maker Faire Rome 2020, TerraMedia, Xonne Mobile Solutions, Ocrasunset.

La Fondazione Luca e Katia Tomassini (Fondazione LKT) è stata creata nel 2017 da Luca Tomassini e Katia Sagrafena per stimolare l'autoimprenditorialità dei giovani grazie alla promozione di progetti di convergenza tra cultura digitale, intelligenza artificiale, letteratura, arte, musica. Promuove e realizza studi e convegni, mostre e progetti d'arte contemporanea, analisi e sperimentazioni in campo educativo, in una prospettiva interdisciplinare e con metodologie digitali. Opera a Orvieto, senza mai perdere di vista il contesto europeo e globale. È attiva nel dibattito tecnologico e culturale per contribuire alla comprensione dei cambiamenti della società italiana a sostegno della crescita dei giovani.

Per visitare MakerArt #MFR2020 @MakerFaireRome: <https://makefairerome.eu/it/>  
(<https://makefairerome.eu/it/>)

CASSA DEPOSITI E PRESTITI  
DA 170 ANNI, DALL'ITALIA PER L'ITALIA.  
OGGI PIÙ CHE MAI.

Messaggio pubblicitario

SCOPRI DI PIÙ

Scopri tutte le soluzioni di CDP  
e la gamma dei Buoni Fruttiferi su [cdp.it](http://cdp.it)

170  
cdp

([https://ad.doubleclick.net/ddm/trackclk/N4199.3939173AMICIDEILGIORNALED/B25015263.287909597;dc\\_trk\\_aid=481547482;dc\\_trk](https://ad.doubleclick.net/ddm/trackclk/N4199.3939173AMICIDEILGIORNALED/B25015263.287909597;dc_trk_aid=481547482;dc_trk)

mercoledì, 30 dicembre 2020

**IL GIORNALE D'ITALIA**

*Il Quotidiano Indipendente*

(<https://www.ilgiornaleditalia.it/>)

Cerca...



*"La libertà al singolare esiste solo nelle libertà al plurale"*  
Benedetto Croce

Politica (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1012/politica>)

Cronaca (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1006/cronaca>)

Economia (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1013/economia>)

Sostenibilità (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1050/sostenibilita>)

Innovazione (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1003/innovazione>)

Lavoro (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1052/lavoro>) Salute (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1051/salute>)

Cultura (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1048/cultura>)

Spettacolo (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1047/spettacolo>) Sport (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1049/sport>)

iGDI TV (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/119/igdi-tv>)

Home (<https://www.ilgiornaleditalia.it/>) > Cultura (<https://www.ilgiornaleditalia.it/sezioni/1048/cultura>)

## Arte, Fondazione Luca e Katia Tomassini a Maker Art con 'Face on Face on Star Holo'

07 Dicembre 2020



(<https://www.poste.it/prodotti/puntoposte.ht>  
STZ=DPR889)



La Fondazione Luca e Katia Tomassini annuncia la sua partecipazione a Maker Art, la sezione curata da Valentino Catricalà e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome - The European Edition 2020 – VIII edizione, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020, collegandosi all'indirizzo [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu). La Fondazione LKT partecipa con il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia "Face on Face on Star Holo", a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: "Holo Private Immersion" e "Interactive Star App".

Vincenzo Marsiglia è un artista visivo e multimediale che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie. Il video "Holo Private Immersion" è il racconto inedito dell'esperienza vissuta da Marsiglia per mezzo della tecnologia HoloLens 2, il visore tra i più innovativi per la mixed reality, utilizzato per la prima volta in un progetto d'arte contemporanea.

Un viaggio immersivo nella quotidianità dell'artista svolto tra gli ambienti domestici, le aree verdi e i monumenti storici della città di Parma, in cui la percezione della realtà, pur mantenendo il suo grado di verità, appare costantemente alterata e multiforme, connotata da presenze effimere e mutevoli. Dal movimento degli occhi e da un gesto della mano si generano strutture mobili che si sovrappongono a quelle esistenti, architetture virtuali che proliferano e si articolano nello spazio reale e sono originate da una forma stellare, la stella a 4 punte che si definisce come UM, l'Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche. La texture stellata si plasma come una pelle rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dallo sguardo dell'artista, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell'azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e variegato, tra realtà analogica e realtà virtuale sperimentate simultaneamente.

L'opera video non sarà soltanto visiva, ma anche sonora grazie alla collaborazione di Ocrasunset che ha composto un sound dedicato. "Interactive Star App" è il progetto interattivo e in progress che prende in prestito il titolo dal nome dell'applicazione che Marsiglia ha ideato per trasformare i ritratti fotografici e i selfie degli spettatori in coloratissime elaborazioni su pattern stellari. Il partecipante potrà inviare il suo ritratto attraverso un indirizzo e-mail direttamente all'artista, che mostrerà le sue elaborazioni in una galleria di immagini caricate sulla piattaforma della Maker Faire. La serie di ritratti sarà condivisa sui canali social della fiera, della Fondazione Luca e Katia Tomassini e dell'artista stesso, dando luogo a una diffusione virale.

Come parte integrante del progetto, la Fondazione Luca e Katia Tomassini ha organizzato un ricco programma di Art-talk in streaming per approfondire l'articolata ricerca artistica di Vincenzo Marsiglia e il suo rapporto con la tecnologia, con l'intervento di critici d'arte e curatori, imprenditori e giornalisti e dell'artista stesso. I talk saranno moderati dai curatori Davide Sarchioni e Davide Silvioli. Speakers: Katia Sagrafena (co-founder e DG Fondazione LKT e Vetrya), Serena Cassisa (consulente d'arte), Ennio Bianco (curatore digital art), Mario Nardo (presidente Ass. Carta Vetrata), Laetitia Florescu (giornalista e curatrice d'arte), Julie Fazio



(<https://www.tepsolution.it/it/condomini/cas>)



([https://urldefense.proofpoint.com/v2/url?u=http-3A\\_www.mooney.it\\_about\\_proximitybank3Futm-5Fcampaign-3DGiornaleItalia-5FF-26utm-5Fsource-3DDISP-26utm-5Fmedium-3DPRG-26utm-5Fcontent-3DBox&d=DwMGaQ&c=HdAUNv\\_EOZyljLEo7r1kRHoywhQbi8luaA&r=nVuMt6ZGzViIvtEmZ550tg&m=PMrjhZFWwDVILsHytsORlvCMzN9zVjT2qV-NP\\_dTzgkm5jw&e=](https://urldefense.proofpoint.com/v2/url?u=http-3A_www.mooney.it_about_proximitybank3Futm-5Fcampaign-3DGiornaleItalia-5FF-26utm-5Fsource-3DDISP-26utm-5Fmedium-3DPRG-26utm-5Fcontent-3DBox&d=DwMGaQ&c=HdAUNv_EOZyljLEo7r1kRHoywhQbi8luaA&r=nVuMt6ZGzViIvtEmZ550tg&m=PMrjhZFWwDVILsHytsORlvCMzN9zVjT2qV-NP_dTzgkm5jw&e=))



([https://urldefense.proofpoint.com/v2/url?u=http-3A\\_www.mooney.it\\_about\\_proximitybank3Futm-5Fcampaign-3DGiornaleItalia-5FB-26utm-5Fsource-3DDISP-26utm-5Fmedium-3DPRG-26utm-5Fcontent-3DBox&d=DwMGaQ&c=HdAUNv\\_EOZyljLEo7r1kRHoywhQbi8luaA&r=nVuMt6ZGzViIvtEmZ550tg&m=PMrjhZFWwDVILsHytsOR](https://urldefense.proofpoint.com/v2/url?u=http-3A_www.mooney.it_about_proximitybank3Futm-5Fcampaign-3DGiornaleItalia-5FB-26utm-5Fsource-3DDISP-26utm-5Fmedium-3DPRG-26utm-5Fcontent-3DBox&d=DwMGaQ&c=HdAUNv_EOZyljLEo7r1kRHoywhQbi8luaA&r=nVuMt6ZGzViIvtEmZ550tg&m=PMrjhZFWwDVILsHytsOR))

(consulente d'arte), Alessio Garbi (Xonne Mobile Solutions), Umberto Cabini (imprenditore, presidente della Fondazione ADI Collezione Compasso d'Oro), Matteo Galbiati (critico d'arte, curatore, direttore web e digital di Espoarte), Beatrice Audrito (curatrice e critica d'arte), Marco Santomauro (architetto - Casa Associati), Chiara Canali (critica d'arte, giornalista e curatrice) e Annalisa Ferraro (storica dell'arte, consulente e curatrice).

I talk si svolgeranno dall'11 al 13 dicembre, dalle 11.30 alle 12.30 e dalle 18.00 alle 19.00. Sarà possibile seguire i talk in live streaming collegandosi al sito [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu). Il progetto di Vincenzo Marsiglia 'Face on Face on Star Holo' è promosso dalla Fondazione Luca e Katia Tomassini in collaborazione con Maker Faire Rome 2020, TerraMedia, Xonne Mobile Solutions, Ocrasunset. La Fondazione Luca e Katia Tomassini (Fondazione LKT) è stata creata nel 2017 da Luca Tomassini e Katia Sagrafena per stimolare l'autoimprenditorialità dei giovani grazie alla promozione di progetti di convergenza tra cultura digitale, intelligenza artificiale, letteratura, arte, musica. Promuove e realizza studi e convegni, mostre e progetti d'arte contemporanea, analisi e sperimentazioni in campo educativo, in una prospettiva interdisciplinare e con metodologie digitali. Opera a Orvieto (TR) senza mai perdere di vista il contesto europeo e globale. È attiva nel dibattito tecnologico e culturale per contribuire alla comprensione dei cambiamenti della società italiana a sostegno della crescita dei giovani.



(<https://www.cambiagesto.it/>)

## Più visti

VIDEO	NEWS	FOTO
VIDEO	NEWS	FOTO

Giorno	Settimana	Mese
Giorno	Settimana	Mese



(<https://www.ilgiornaleditalia.it/video/politic-maio-in-kosovo-per-incontrare-militari-immissione-kfor-della-nato.html>)

**Di Maio in Kosovo per incontrare militari impegnati in missione Kfor della**



(<https://www.ilgiornaleditalia.it/video/video-croazia- evacuazione-del-parlamento-sloven-Terremoto-Croazia, evacuazione del Parlamento sloveno in diretta>)



(<https://www.ilgiornaleditalia.it/video/politic-udc-per-specializzandi-in-medicina-tanti- a-nessuna-misura-concreta.html>)  
**Saccone (Udc): "Per specializzandi in Medicina tanti applausi ma nessuna**



(<https://www.ilgiornaleditalia.it/video/video- viaggio-nell-accademy-equestre-di-costanza-Endurance, viaggio nell'Accademy Equestre di Costanza Laliccia>)

## Commenti

Scrivi/Scopri i commenti ▾

### TI POTREBBE INTERESSARE



[https://promo.epeex.io/piattaforma-native-advertising/#about?utm\\_source=www.ilgiornaleditalia.it&utm\\_medium=referral&utm\\_campaign=widgets&utm\\_content=1016078](https://promo.epeex.io/piattaforma-native-advertising/#about?utm_source=www.ilgiornaleditalia.it&utm_medium=referral&utm_campaign=widgets&utm_content=1016078)



([https://www.mgid.com/ghits/6447304/i/57350960/0/pp/1/1?h=gCgLYQF1LphnFdyGMY6fKX3lygwNsVkMMVv0kuI5ZzE6FJwzN4ab1-11eb-841d-d09466576dad&ts=google.com&tt=Organic&gbpp=1&abd=1&iv="](https://www.mgid.com/ghits/6447304/i/57350960/0/pp/1/1?h=gCgLYQF1LphnFdyGMY6fKX3lygwNsVkMMVv0kuI5ZzE6FJwzN4ab1-11eb-841d-d09466576dad&ts=google.com&tt=Organic&gbpp=1&abd=1&iv=)

**Uno studente di Pescara con un reddito basso ora guadagna molto!**

([https://www.mgid.com/ghits/6447304/i/57350960/0/pp/1/1?h=gCgLYQF1LphnFdyGMY6fKX3lygwNsVkMMVv0kuI5ZzE6FJwzM0Ay2iQB02yG5qoi&rid=b8a5f5c4-4ab1-11eb-841d-d09466576dad&ts=google.com&tt=Organic&gbpp=1&abd=1&iv="](https://www.mgid.com/ghits/6447304/i/57350960/0/pp/1/1?h=gCgLYQF1LphnFdyGMY6fKX3lygwNsVkMMVv0kuI5ZzE6FJwzM0Ay2iQB02yG5qoi&rid=b8a5f5c4-4ab1-11eb-841d-d09466576dad&ts=google.com&tt=Organic&gbpp=1&abd=1&iv=))

Ad Cerca Pubblicità (https://www.mgid.com/ghits/6447304/i/57350960/0/pp/1/1?h=gCgLYQF1LphnFdyGMY6fKX3lygwNsVkMMVv0kuI5ZzE6FJwzM0Ay2iQB02yG5qoi&rid=b8a5f5c4-4ab1-11eb-841d-d09466576dad&ts=Google.com&Tt=Organic&gbpp=1&Abd=1&iv=11&Ct=1&Muid=Kb87Z8G5x2g1)



mercoledì, 30 Dicembre 2020

- [Chi siamo](#)
- [Contatti](#)
- [Privacy & Cookie Policy](#)

# SMALL ZINE

## Navigation

- [Home](#)
- [DISTRIBUZIONE](#)
- [ABBONATI](#)
- [ADVERTISING](#)
- [SFOGLIA SMALL ZINE](#)
- [PARTNERS](#)
- [REVIEWS](#)
- [NEWS](#)

- [Home](#)
- [DISTRIBUZIONE](#)
- [ABBONATI](#)
- [ADVERTISING](#)
- [SFOGLIA SMALL ZINE](#)
- [PARTNERS](#)
- [REVIEWS](#)
- [NEWS](#)

- [Home](#)
- [DISTRIBUZIONE](#)
- [ABBONATI](#)
- [ADVERTISING](#)
- [SFOGLIA SMALL ZINE](#)
- [PARTNERS](#)
- [REVIEWS](#)
- [NEWS](#)

## Search on SMALL ZINE



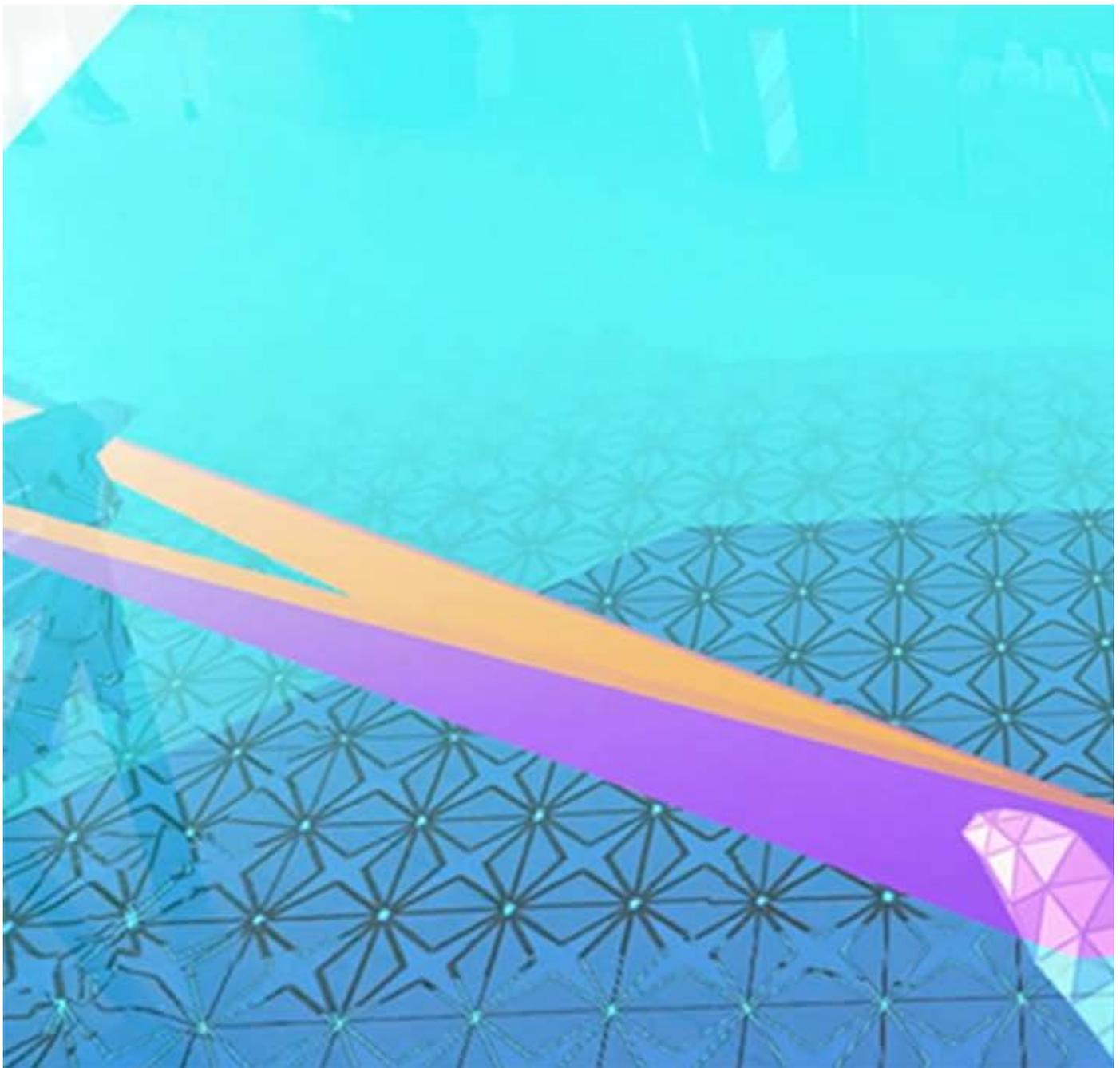
Dic 07, 2020

**FACE ON FACE ON STAR HOLO | Vincenzo Marsiglia**

**a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli**

**dal 10 Dicembre al 13 Dicembre 2020**

**Fondazione Luca e Katia Tomassini c/o MAKER ART, MAKER FAIRE ROME 2020**



La Fondazione Luca e Katia Tomassini annuncia la sua partecipazione a Maker Art, la sezione curata da Valentino Catricalà e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – VIII edizione, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020, collegandosi all'indirizzo [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu). La Fondazione LKT partecipa con il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia "FACE ON FACE ON STAR HOLO", a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: "Holo Private Immersion" e "Interactive Star App". Vincenzo Marsiglia è un artista visivo e multimediale che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie. Il video "Holo Private Immersion" è il racconto inedito dell'esperienza vissuta da Marsiglia per mezzo della tecnologia HoloLens 2, il visore tra i più innovativi per la mixed reality, utilizzato per la prima volta in un progetto d'arte contemporanea. Un viaggio immersivo nella quotidianità dell'artista svolto tra gli ambienti domestici, le aree verdi e i monumenti storici della città di Parma, in cui la percezione della realtà, pur mantenendo il suo grado di verità, appare costantemente alterata e multiforme, connotata da presenze effimere e mutevoli. Dal movimento degli occhi e da un gesto della mano si generano strutture mobili che si sovrappongono a quelle esistenti, architetture virtuali che proliferano e si articolano nello spazio reale e sono originate da una forma stellare, la stella a 4 punte che si definisce come UM, l'Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche. La texture stellata si plasma come una pelle rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dallo sguardo dell'artista, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell'azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e variegato, tra realtà analogica e realtà virtuale sperimentate simultaneamente. L'opera video non sarà soltanto visiva, ma anche sonora grazie alla collaborazione di Ocrasunset che ha composto un sound dedicato. "Interactive Star App" è il progetto interattivo e in progress che prende in prestito il titolo dal nome dell'applicazione che Marsiglia ha ideato per trasformare i ritratti fotografici e i selfie degli spettatori in coloratissime elaborazioni su pattern stellari. Il partecipante potrà inviare il suo ritratto attraverso un indirizzo email direttamente all'artista, che mostrerà le sue elaborazioni in una galleria di immagini caricate sulla piattaforma della Maker Faire. La serie di ritratti sarà condivisa sui canali social della fiera, della Fondazione Luca e Katia Tomassini e dell'artista stesso, dando luogo a una diffusione virale. Come parte integrante del progetto, la Fondazione Luca e Katia Tomassini ha organizzato un ricco programma di Art-talk in streaming per approfondire l' articolata ricerca artistica di Vincenzo Marsiglia e il suo rapporto con la tecnologia, con l'intervento di critici d'arte e curatori, imprenditori e giornalisti e dell'artista stesso. I talk saranno moderati dai curatori Davide Sarchioni e Davide Silvioli. Speakers: Katia Sagrafena (co-founder e DG Fondazione LKT e Vetrya), Serena Cassisa (consulente d'arte), Ennio Bianco (curatore digital art), Mario Nardo (presidente Ass. Carta Vetrata), Laetitia Florescu (giornalista e curatrice d'arte), Julie Fazio (consulente d'arte), Alessio Garbi (Xonne Mobile Solutions), Umberto Cabini (imprenditore e mecenate, presidente della Fondazione ADI Collezione Compasso d'Oro), Matteo Galbiati (critico d'arte, curatore, direttore web e digital di Espoarte), Beatrice Audrito

Altro

 **OROSCOPO:** Come sarà il tuo 2021? Scopri cosa dicono le stelle, segno per segno >



# Arte, Fondazione Luca e Katia Tomassini a Maker Art con 'Face on Face on Star Holo'



webinfo@adnkronos.com

7 dicembre 2020 · 4 minuto per la lettura



La Fondazione Luca e Katia Tomassini annuncia la sua partecipazione a Maker Art, la sezione curata da Valentino Catricalà e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome - The European Edition 2020 – VIII edizione, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020, collegandosi all'indirizzo



## Accademia Artisti

Ami il mondo del Cinema? Vuoi Esprimere il tuo Talento? Contattaci Ora



accademiartisti.com

PIÙ POPOLARI

www.makerfairerome.eu. La Fondazione LKT partecipa con il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia "Face on Face on Star Holo", a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: "Holo Private Immersion" e "Interactive Star App".

Vincenzo Marsiglia è un artista visivo e multimediale che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie. Il video "Holo Private Immersion" è il racconto inedito dell'esperienza vissuta da Marsiglia per mezzo della tecnologia HoloLens 2, il visore tra i più innovativi per la mixed reality, utilizzato per la prima volta in un progetto d'arte contemporanea.

Un viaggio immersivo nella quotidianità dell'artista svolto tra gli ambienti domestici, le aree verdi e i monumenti storici della città di Parma, in cui la percezione della realtà, pur mantenendo il suo grado di verità, appare costantemente alterata e multiforme, connotata da presenze effimere e mutevoli. Dal movimento degli occhi e da un gesto della mano si generano strutture mobili che si sovrappongono a quelle esistenti, architetture virtuali che proliferano e si articolano nello spazio reale e sono originate da una forma stellare, la stella a 4 punte che si definisce come UM, l'Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche. La texture stellata si plasma come una pelle rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dallo sguardo dell'artista, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell'azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e

[Continua a leggere](#)

---

Il nostro obiettivo è quello di creare un luogo sicuro e coinvolgente in cui gli utenti possano interagire tra loro sulla base di interessi e passioni comuni. Per migliorare l'esperienza della nostra community abbiamo sospeso temporaneamente i commenti agli articoli.

**Juve, colpo Rovella a un passo: i dettagli dell'accordo con il Genoa**

90min · Tempo di lettura: 1



**Capodanno 2021, "1 italiano su 2 pronto a denunciare veglioni vietati"**

Adnkronos · Tempo di lettura: 2



**Bonus vacanze, le regole anti-truffa**

Adnkronos · Tempo di lettura: 1



**Covid, Ricciardi: "Mascherina per buona parte del 2021"**

Adnkronos · Tempo di lettura: 0



**Emmes Acquires Neox s.r.o., a Clinical Research Organization Headquartered in the Czech Republic**

Adnkronos · Tempo di lettura: 3



**Accademia Artisti**

Ami il mondo del Cinema? Vuoi Esprimere il tuo Talento? Contattaci Ora  
accademiartisti.com



Home > Archivio notizie

## La Fondazione LKT kt insieme alla VIII edizione della Maker Faire con “Face on Face on Star Holo”

 by REDAZIONE — 21 Dicembre 2020 in Archivio notizie

La **Fondazione Luca e Katia Tomassini** annuncia la sua partecipazione a **Maker Art**, la sezione curata da **Valentino Catricalà** e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – VIII edizione**, che si svolgerà in versione digitale dal **10 al 13 dicembre 2020**, collegandosi all'indirizzo [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu).

La Fondazione LKT partecipa con il progetto dell'artista **Vincenzo Marsiglia** “**FACE ON FACE ON STAR HOLO**”, a cura di **Davide Sarchioni** e **Davide Silvioli**, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: “Holo Private Immersion” e “Interactive Star App”.

**Vincenzo Marsiglia** – è un artista visivo e multimediale che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie. Il video “Holo Private Immersion” è il racconto inedito dell'esperienza vissuta da Marsiglia per mezzo della tecnologia HoloLens 2, il visore tra i più innovativi per la mixed reality, utilizzato per la prima volta in un progetto d'arte contemporanea.

Un viaggio immersivo nella quotidianità dell'artista svolto tra gli ambienti domestici, le aree verdi e i monumenti storici della città di Parma, in cui la percezione della realtà, pur mantenendo il suo grado di verità, appare costantemente alterata e multiforme, connotata da presenze effimere e mutevoli.

Dal movimento degli occhi e da un gesto della mano si generano strutture mobili che si sovrappongono a quelle esistenti, architetture virtuali che proliferano e si articolano nello spazio reale e sono originate da una forma stellare, la stella a 4 punte che si definisce come UM, l'Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche.

La texture stellata si plasma come una pelle rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dallo sguardo dell'artista, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell'azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e variegato, tra realtà analogica e realtà virtuale sperimentate simultaneamente. L'opera video non sarà soltanto visiva, ma anche sonora grazie alla collaborazione di Ocrasunset che ha composto un sound dedicato.

“**Interactive Star App**” è il progetto interattivo e in progress che prende in prestito il titolo dal nome dell'applicazione che Marsiglia ha ideato per trasformare i ritratti fotografici e i selfie degli spettatori in coloratissime elaborazioni su pattern stellari. Il partecipante potrà inviare il suo ritratto attraverso un indirizzo e-mail direttamente all'artista, che mostrerà le sue elaborazioni in una galleria di immagini caricate sulla piattaforma della Maker Faire. La serie di ritratti sarà condivisa sui canali social della fiera, della Fondazione Luca e Katia Tomassini e dell'artista stesso, dando luogo a una diffusione virale.

Come parte integrante del progetto, la Fondazione Luca e Katia Tomassini ha organizzato un **ricco programma di Art-talk in streaming** per approfondire l'articolata ricerca artistica di Vincenzo Marsiglia e il suo rapporto con la tecnologia, con l'intervento di critici d'arte e curatori, imprenditori e giornalisti e dell'artista stesso. I talk saranno moderati dai curatori Davide Sarchioni e Davide Silvioli.

Speakers: **Katia Sagrafena** (co-founder e DG Fondazione LKT e Vetrya), **Serena Cassissa** (consulente d'arte),

**Ennio Bianco** (curatore digital art), **Mario Nardo** (presidente Ass. Carta Vetrata), **Laetitia Florescu** (giornalista e

curatrice d'arte), **Julie Fazio** (consulente d'arte), **Alessio Garbi** (Xonne Mobile Solutions), **Umberto Cabini** (imprenditore, presidente della Fondazione ADI Collezione Compasso d'Oro), **Matteo Galbiati** (critico d'arte, curatore, direttore web e digital di Espoarte), **Beatrice Audrito** (curatrice e critica d'arte), **Marco Santomauro** (architetto – Casa Associati), **Chiara Canali** (critica d'arte, giornalista e curatrice) e **Annalisa Ferraro** (storica dell'arte, consulente e curatrice). **I talk si svolgeranno dall'11 al 13 dicembre, dalle 11.30 alle 12.30 e dalle 18.00 alle 19.00.** Sarà possibile seguire i talk in live streaming collegandosi al sito [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu).

Il progetto di Vincenzo Marsiglia "FACE ON FACE ON STAR HOLO" è promosso dalla Fondazione Luca e Katia Tomassini in collaborazione con Maker Faire Rome 2020, TerraMedia, Xonne Mobile Solutions, Ocrasunset. La Fondazione Luca e Katia Tomassini (Fondazione LKT) è stata creata nel 2017 da Luca Tomassini e Katia Sagrafena per stimolare l'autoimprenditorialità dei giovani grazie alla promozione di progetti di convergenza tra cultura digitale, intelligenza artificiale, letteratura, arte, musica. Promuove e realizza studi e convegni, mostre e progetti d'arte contemporanea, analisi e sperimentazioni in campo educativo, in una prospettiva interdisciplinare e con metodologie digitali. Opera a Orvieto (TR) senza mai perdere di vista il contesto europeo e globale. È attiva nel dibattito tecnologico e culturale per contribuire alla comprensione dei cambiamenti della società italiana a sostegno della crescita dei giovani.

PER VISITARE MakerArt

#MFR2020 @MakerFaireRome

<https://makerfairerome.eu/it/>

Info: [d.sarchioni@fondazioneLKT.org](mailto:d.sarchioni@fondazioneLKT.org)



**ORMA SRL**  
Via Monteluco, 14-16-18  
[info@ormasrlorvieto.com](mailto:info@ormasrlorvieto.com)  
tel. 0763 302524

Condividi:



Correlati

Al Vetrya Corporate Campus "Ubiquo. Anatomia del Pensiero"  
7 Ottobre 2019  
In "Eventi"

Grandi eventi a Orvieto tra Pasqua e Pentecoste  
20 Marzo 2013  
In "OrvietosiTv-TeleOrvietoWeb"

La Fondazione CRO istituisce un fondo di sostegno sociale  
23 Marzo 2013  
In "Secondarie"

Please [login](#) to join discussion



Home » Science » between contemporary art and new technologies

## between contemporary art and new technologies

December 7, 2020

Librarian **Verified PCB CAD libraries** Models for your PCB libraries load now! [VISIT SITE](#)

MakerArt, the section dedicated to the relationship between contemporary art and new technologies by **Maker Faire Rome – The European Edition 2020** – eighth edition, the most important event in Europe dedicated to **creativity** and **technological innovation**.

Photo: *Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, video.*



MASBEDO, performance

Talks, conferences, digital works, **augmented reality**, performance, artificial intelligence and many artists from all over the world, including: Antoni Abad, **Elena Bellantoni**, Juan Cortes, R  di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, **MASBEDO**, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht. The event is promoted and organized by Innova Camera, Special Company of the Rome Chamber of Commerce, which will take place in digital version **from 10 to 13 December 2020**.



Signe Pierce, portrait

And there are also many national collaborations such as **Rai Cinema**, AR Market, United States Embassy, ArToday, Luca and Katia Tomassini Foundation, Re: Humanism, Nero Magazine and internationals such as S + T + ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, the Hyphen Hub Community. Finally, among the talks, the names of Lev Manovich, Christiane Paul and Asher Remy Toledo stand out.

Casa » Ciencias » entre el arte contemporáneo y las nuevas tecnologías

## entre el arte contemporáneo y las nuevas tecnologías

07/12/2020

MakerArt, la sección dedicada a la relación entre el arte contemporáneo y las nuevas tecnologías de **Maker Faire Roma – La European Edition 2020** – octava edición, el evento más importante de Europa dedicado a **creatividad** y **parainnovación tecnológica**. Foto: *Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, video.*



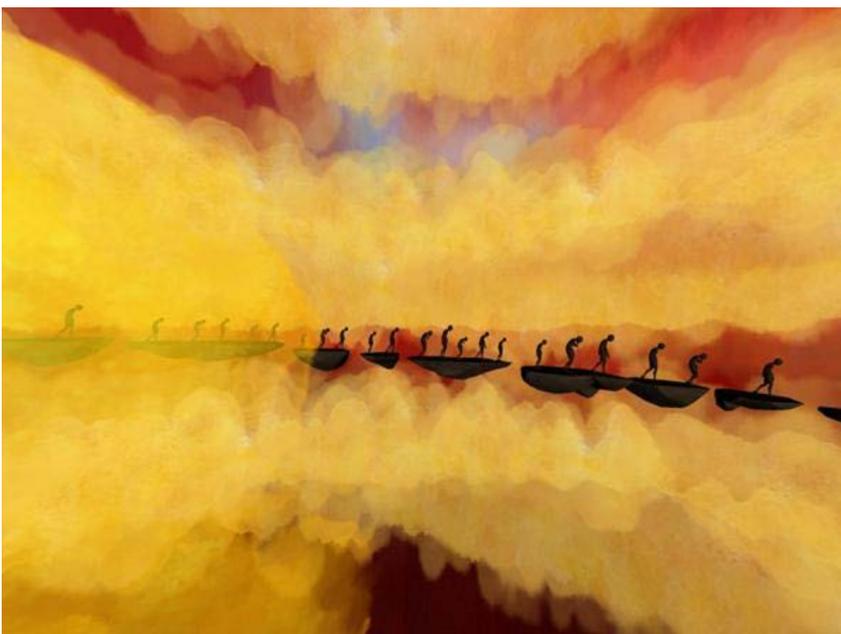
MASBEDO, actuación

Charlas, conferencias, trabajos digitales, **realidad aumentada**, performance, inteligencia artificial y muchos artistas de todo el mundo, entre ellos: Antoni Abad, **Elena Bellantoni**, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, **MASBEDO**, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht. El evento es promovido y organizado por Innova Camera, la Compañía Especial de la Cámara de Comercio de Roma, que tendrá lugar en versión digital **del 10 al 13 de diciembre 2020**.



Signe Pierce, retrato

Y también hay muchas colaboraciones nacionales como **Cine Rai**, AR Market, Embajada de Estados Unidos, ArToday, Fundación Luca y Katia Tomassini, Re: Humanism, Nero Magazine e internacionales como S + T + ARTS EU, Pioneer Works Center for Art and Innovation, the Hyphen Hub Community. Finalmente, entre las charlas destacan los nombres de Lev Manovich, Christiane Paul y Asher Remy Toledo.



Celine Tricart, La llave



puntoZIP  
la cultura in un piccolo spazio

SEGUICI:



ARTICOLO SUCCESSIVO

Disponibili le colonne sonore di "Mulan" e "Fata Madrina Cercasi" e il brano "Come una Bussola" interpretato da Serena Rossi

ARTICOLO PRECEDENTE

Stasera in TV: Su Rai4 (canale 21) le atmosfere fantascientifiche di "Ender's Game" – Con Harrison Ford, Ben Kingsley e Viola Davis

CONTATTACI

– Contatti

– PuntoZip Atupertù – Le direttrici di PuntoZip

CATEGORIE

– Approfondimento

– Arte

– Cinema

– Cultura digitale

– Eventi

– Gusto

– Intrattenimento

ARTE /  
CULTURA  
DIGITALE  
/ EVENTI

ALTRO

Cerca ...

Cerca

ARTICOLI RECENTI

● SANPA: LUCI E TENEBRE DI SAN PATRIGNANO, la prima docu-serie originale italiana Netflix

● Per Aspera ad Astra – Come riconfigurare il carcere attraverso la cultura e la bellezza

● Oggi in TV: "Passato e Presente" racconta Annibale – Su Rai3 il nemico di Roma

● Oggi in TV: Agorà con Luisella Costamagna, su Rai3 – Manovra e Recovery Fund, crisi di governo e piano vaccinale

● Stasera in TV: Con "Overland" in Groenlandia – Su Rai1, gli Inuit, il clima estremo e le aurore boreali

COMMENTI RECENTI

● Valentina su Oggi in TV: A "Tg2 Italia" il provvedimento Ristori – Con Marzia Roncacci su Rai2

● Maria Teresa su Oggi in TV: A "Fuori Tg" mascherine ai pesci Su Rai3 con Maria Rosaria De Medici

● Luca Ceccarelli su Water Music di Händel, il nuovo appuntamento in diretta sulla webTv con l'Orchestra del Teatro Massimo di Palermo diretta da Ignazio Maria Schifani

## RE\_HUMANISM 2 partecipa alla MAKER FAIRE ROME 2020 con 3 incontri su Arte e Intelligenza Artificiale

DI [LUCA CECCARELLI](#) · PUBBLICATO 7 DICEMBRE 2020 · AGGIORNATO 6 DICEMBRE 2020



**Re:Humanism**, l'art prize incentrato sulle relazioni fra **arte contemporanea e Intelligenza Artificiale** – che per la sua seconda edizione ha lanciato la call for artist aperta agli artisti di tutto il mondo fino al 12 gennaio 2021 e che nel prossimo mese di maggio presenterà al **MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo** una grande mostra collettiva – sarà presente alla **Maker Faire Rome 2020 – digital edition** (10-13 novembre).

All'edizione italiana della piattaforma internazionale dedicata all'innovazione, Re:Humanism proporrà **dall'11 al 13 dicembre due incontri e una tavola rotonda** dedicati all'esplorazione dei temi della call for artists ma utili a tutti coloro che vogliono meglio esplorare l'universo e gli impatti delle tecnologie di intelligenza artificiale. **Ripensare il corpo e l'identità nell'epoca dell'Intelligenza Artificiale, riflettere sulle poetiche e sulle politiche e sull'impatto tecnologico nell'arte contemporanea** saranno i punti al centro dei tre appuntamenti, tutti introdotti da **Daniela Cotimbo**, curatrice di Re:Humanism, e che coinvolgeranno una

- Libri
- Moda
- Mostre
- Musica
- Radio
- Scienza
- Senza categoria
- Società
- Teatro
- Televisione
- Turismo

#### ARCHIVI

- Dicembre 2020
- Novembre 2020
- Ottobre 2020
- Settembre 2020
- Agosto 2020
- Luglio 2020
- Giugno 2020
- Maggio 2020
- Aprile 2020
- Marzo 2020
- Febbraio 2020
- Gennaio 2020
- Dicembre 2019
- Novembre 2019
- Ottobre 2019

serie curatori, studiosi e critici **come Valentino Catricalà, Valentina Tanni, Federica Patti, Arianna Forte, Domenico Quaranta, Elena Giulia Rossi e Marco Mancuso**; esponenti del mondo filosofico come **Diletta Huyskes**; artisti **come Elisa Giardina Papa e The Cool Couple** e realtà creative e produttive come **fuse\***.

Info per partecipare su <https://makerfairerome.eu/it/>

#### PROGRAMMA

**11/12/2020 ore 12**

##### ***Rethinking the body and identity in the age of Artificial Intelligence***

Intro: Daniela Cotimbo

Modera: Federica Patti

Ospiti: fuse\*, The Cool Couple

Come cambiano i concetti di corpo e identità alla luce delle nuove scoperte in ambito scientifico e tecnologico. Quale ruolo ha l'AI in questi cambiamenti? Questo è uno dei temi alla base della seconda edizione di Re:Humanism, il premio dedicato al rapporto tra arte e intelligenza artificiale. Il panel ha l'obiettivo di inquadrare le principali trasformazioni che l'universo delle tecnologie di intelligenza artificiale ha apportato nelle pratiche artistiche contemporanee con particolare riferimento alla performance e a tutti quegli approcci che identificano il corpo come luogo di esplorazione dell'identità.

**12/12/2020 ore 12.00**

##### ***Poetics and politics of Artificial Intelligence***

Tavola rotonda

Modera: Daniela Cotimbo

Ospiti: Valentino Catricalà, Marco Mancuso, Domenico Quaranta, Elena Giulia Rossi, Valentina Tanni

In che modo una tecnologia come l'intelligenza artificiale sta impattando sulle nostre vite e come reagiscono gli artisti contemporanei a tali cambiamenti? Ne parliamo in una tavola rotonda con i principali esperti italiani del rapporto tra arte e media tecnologici finalizzata ad esplorare fenomeni estetici e implicazioni socioculturali delle tecnologie di IA. L'evento, curato dall' Associazione Culturale Re:humanism, ha lo scopo di offrire spunti di riflessione tematici per artisti e ricercatori che volessero partecipare alla seconda edizione del Re:humanism Art Prize ma anche per tutti coloro che sono interessati ad esplorare questa relazione da un diverso punto di vista.

**13/12/2020 ore 11**

##### ***Artificial Intelligence technologies in Contemporary Art: AI, Labour and Gender bias***

Intro: Daniela Cotimbo

Modera: Arianna Forte

Ospiti: Diletta Huyskes, Elisa Giardina Papa

● fravikings su Water Music di Händel, il nuovo appuntamento in diretta sulla webTv con l'Orchestra del Teatro Massimo di Palermo diretta da Ignazio Maria Schifani

● Francesca Bon su Oggi in TV: "Kilimangiaro", il mondo visto attraverso la lente del viaggio – Su Rai3 con Camila Raznovich

- 📅 Settembre 2019
- 📅 Agosto 2019
- 📅 Luglio 2019
- 📅 Giugno 2019
- 📅 Maggio 2019
- 📅 Aprile 2019
- 📅 Marzo 2019
- 📅 Febbraio 2019
- 📅 Gennaio 2019
- 📅 Dicembre 2018
- 📅 Novembre 2018
- 📅 Ottobre 2018

#### META

- ▶ Accedi
- ▶ Feed dei contenuti
- ▶ Feed dei commenti
- ▶ WordPress.org

Il talk indaga come la diffusione dei sistemi tecnologici di Intelligenza Artificiale influenza a livello esistenziale le vite delle persone, le loro abitudini e ancora di più il loro lavoro. Il focus verrà posto su come i pregiudizi di genere vengono perpetrati nel rapporto uomo-macchina e come anche nel lavoro automatizzato delle AI il punto di vista femminile sia stereotipato.

Il tema verrà affrontato confrontando il punto di vista di un artista internazionale che incentra la sua recente produzione sulle attività umane al servizio dell'Intelligenza Artificiale e una filosofa specializzanda in etica delle tecnologie, con particolare attenzione al rapporto tra intelligenza artificiale, big data e pregiudizi di genere.

[www.re-humanism.com](http://www.re-humanism.com)  
[www.facebook.com/rehumanism](https://www.facebook.com/rehumanism)  
[www.instagram.com/re\\_humanism/](https://www.instagram.com/re_humanism/)  
[www.youtube.com/channel/UCXMGRGOVvRxcBTkWUmeKlkw](https://www.youtube.com/channel/UCXMGRGOVvRxcBTkWUmeKlkw)

## Luca Ceccarelli

[See author's posts](#)

#### Condividi:



#### Correlati



[Maker Music: con Paolo Buonvino e Braga il primo concerto per piano e A.I. 'Remote Duet'](#)  
8 Dicembre 2020  
In "Cultura digitale"



[Oggi in Radio: "Eta Beta", chi sono gli inventori digitali italiani più dinamici ? - Su Radio1 in occasione del Maker Faire le soluzioni per la ripartenza](#)  
12 Dicembre 2020  
In "Radio"



[WUDRome 2020 - La settima edizione World Usability Day con TLON, Google, Microsoft, Twitter, Dataniinja](#)  
5 Novembre 2020  
In "Cultura digitale"

Tag: appuntamenti arte arte contemporanea contemporanea dicembre gennaio grande incontri mostra nazionale novembre prize programma

# RE:HUMANISM, TRA ARTE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE ALLA MAKER FAIRE

By Redazione Societing4.0 - 8 Dicembre 2020

L'associazione culturale **Re:Humanism** annuncia la seconda edizione del **Re:Humanism Art Prize**, premio dedicato al rapporto fra arte contemporanea e intelligenza artificiale.

Tanto l'arte quanto l'intelligenza artificiale godono di confini labili e spesso finiscono per fondersi e contaminarsi con campi "insospettabili". Trovarci così di fronte all'unione tra una delle massime espressioni della scienza e dell'evoluzione tecnologica, e l'arte, settore creativo per eccellenza, non desta stupore ma certamente meraviglia.

Il tema della call for artists della seconda edizione di Re:Humanism è "**Re:define the boundaries**" e rappresenta un invito e un'esortazione, tanto agli artisti quanto a tutti noi, a ripensare i confini del mondo iperspecializzato nel quale ci troviamo.

Le trasformazioni dei concetti di **Corpo e Identità nell'era dell'Intelligenza Artificiale** e le implicazioni politiche che ne conseguono, le nuove modalità di produzione della conoscenza e i cambiamenti introdotti dalla robotica e del machine learning, la definizione di un approccio antropologico all'AI e le visioni sul futuro del nostro Pianeta, sono gli attualissimi terreni di studio e sperimentazione racchiusi dal tema.

All'esplorazione dei temi della call for artists, utile agli artisti ma anche a tutti i curiosi e gli appassionati all'universo e agli impatti delle tecnologie di intelligenza artificiale, **Re:Humanism dedicherà dall'11 al 13 dicembre due incontri e una tavola rotonda in occasione della Maker Faire Rome 2020 – digital edition:**

## **11 dicembre ore 12.00**

*Rethinking the body and identity in the age of Artificial Intelligence*

## **12 dicembre ore 12.00**

*Poetics and politics of Artificial Intelligence*

## **13 dicembre ore 11.00**

*Artificial Intelligence technologies in Contemporary Art: AI, Labour and Gender bias*

I tre appuntamenti saranno introdotti dalla curatrice di Re:Humanism, Daniela Cotimbo, e coinvolgeranno una serie di curatori, studiosi e critici come Valentino Catricalà, Valentina Tanni, Federica Patti, Arianna Forte, Domenico Quaranta, Elena Giulia Rossi e Marco Mancuso; esponenti del mondo filosofico come Diletta Huyskes; artisti come Elisa Giardina Papa e The Cool Couple e realtà creative e produttive come fuse\*.

La call è aperta agli artisti di tutto il mondo fino al 12 gennaio 2021 e le opere dei 10 artisti finalisti verranno poi presentate al pubblico nel mese di maggio 2021 al MAXXI – Museo nazionale delle Arti del XXI secolo, che per l'occasione ospiterà workshop e talk con i grandi guru dell'AI provenienti da tutto il mondo.

Per maggiori informazioni si può consultare il sito web <https://www.re-humanism.com/>

Info per partecipare ai talk su <https://makerfairerome.eu/it/>

Articolo a cura di Matilde Gucciardi

---

---

**Redazione Societing4.0**

# 060608

SCOPRI E ACQUISTA I SERVIZI TURISTICI,  
L'OFFERTA CULTURALE E GLI SPETTACOLI DI ROMA

Sei in: Home » Eventi e spettacoli » Manifestazioni » Re:Humanism Art Prize - incontri dedicati all'intelligenza artificiale

## Re:Humanism Art Prize - incontri dedicati all'intelligenza artificiale

Data: da 10/12/20 a 13/12/20

### ORARIO

nascondi ▾

Dal 10 al 13 dicembre 2020

Evento online

### INFORMAZIONI

nascondi ▾

Info per partecipare su <https://makerfairerome.eu/it/>

### CONTATTI

nascondi ▾

Sito web: [www.re-humanism.com](http://www.re-humanism.com)

Sito web: <https://makerfairerome.eu/it/>

Sito web: <https://makerfairerome.eu/it/>

Sito web: [www.youtube.com/channel/UCXMGRG0VVrXcBTkWUmeKlkw](https://www.youtube.com/channel/UCXMGRG0VVrXcBTkWUmeKlkw)

Facebook: [www.facebook.com/rehumanism](http://www.facebook.com/rehumanism)

Instagram: [www.instagram.com/re\\_humanism/](http://www.instagram.com/re_humanism/)

### DESCRIZIONE

nascondi ▾

#### RE:HUMANISM ART PRIZE 2

*partecipa alla MAKER FAIRE ROME 2020 – Digital Edition*

#### Tre incontri dedicati all'Intelligenza Artificiale:

11 dicembre

Rethinking the body and identity in the age of Artificial Intelligence

12 dicembre

Poetics and politics of Artificial Intelligence

13 dicembre

Artificial Intelligence technologies in Contemporary Art: AI, Labour and Gender bias

Re:Humanism, l'art prize incentrato sulle **relazioni fra arte contemporanea e Intelligenza Artificiale** – che per la sua seconda edizione ha lanciato la call for artist aperta agli artisti di tutto il mondo fino al 12 gennaio 2021 e che nel prossimo mese di maggio presenterà al MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo una grande mostra collettiva – sarà presente alla Maker Faire Rome 2020 – digital edition (10-13 dicembre).

All'edizione italiana della piattaforma internazionale dedicata all'innovazione, Re:Humanism proporrà dall'11 al 13 dicembre **due incontri e una tavola rotonda** dedicati all'esplorazione dei temi della call for artists ma utili a tutti coloro che vogliono meglio esplorare **l'universo e gli impatti delle tecnologie di intelligenza artificiale**. Ripensare il corpo e l'identità nell'epoca dell'Intelligenza Artificiale, riflettere sulle poetiche e sulle politiche e sull'impatto tecnologico nell'arte contemporanea saranno i punti al centro dei tre appuntamenti, tutti introdotti da *Daniela Cotimbo*, *curatrice di Re:Humanism*, e che coinvolgeranno una serie curatori, studiosi e critici come Valentino Catricalà, Valentina Tanni, Federica Patti, Arianna Forte, Domenico Quaranta, Elena Giulia Rossi e Marco Mancuso; esponenti del mondo filosofico come Diletta Huyskes; artisti come Elisa Giardino Papa e The Cool Couple e realtà creative e produttive come fuse\*.

#### PROGRAMMA

##### 11 dicembre ore 12.00

*Rethinking the body and identity in the age of Artificial Intelligence*

Intro: Daniela Cotimbo

Moderata: Federica Patti

Ospiti: fuse\*, The Cool Couple

Come cambiano i concetti di corpo e identità alla luce delle nuove scoperte in ambito scientifico e tecnologico. Quale

ruolo ha l'AI in questi cambiamenti? Questo è uno dei temi alla base della seconda edizione di Re:Humanism, il premio dedicato al rapporto tra arte e intelligenza artificiale. Il panel ha l'obiettivo di inquadrare le principali trasformazioni che l'universo delle tecnologie di intelligenza artificiale ha apportato nelle pratiche artistiche contemporanee con particolare riferimento alla performance e a tutti quegli approcci che identificano il corpo come luogo di esplorazione dell'identità.

**12 dicembre ore 12.00**

*Poetics and politics of Artificial Intelligence*

Tavola rotonda

Modera: Daniela Cotimbo

Ospiti: Valentino Catricalà, Marco Mancuso, Domenico Quaranta, Elena Giulia Rossi, Valentina Tanni

In che modo una tecnologia come l'intelligenza artificiale sta impattando sulle nostre vite e come reagiscono gli artisti contemporanei a tali cambiamenti? Ne parliamo in una tavola rotonda con i principali esperti italiani del rapporto tra arte e media tecnologici finalizzata ad esplorare fenomeni estetici e implicazioni socioculturali delle tecnologie di IA. L'evento, curato dall'Associazione Culturale Re:humanism, ha lo scopo di offrire spunti di riflessione tematici per artisti e ricercatori che volessero partecipare alla seconda edizione del Re:humanism Art Prize ma anche per tutti coloro che sono interessati ad esplorare questa relazione da un diverso punto di vista.

**13 dicembre ore 11.00**

*Artificial Intelligence technologies in Contemporary Art: AI, Labour and Gender bias*

Intro: Daniela Cotimbo

Modera: Arianna Forte

Ospiti: Diletta Huyskes, Elisa Giardina Papa

Il talk indaga come la diffusione dei sistemi tecnologici di Intelligenza Artificiale influenza a livello esistenziale le vite delle persone, le loro abitudini e ancora di più il loro lavoro. Il focus verrà posto su come i pregiudizi di genere vengono perpetrati nel rapporto uomo- macchina e come anche nel lavoro automatizzato delle AI il punto di vista femminile sia stereotipato.

Il tema verrà affrontato confrontando il punto di vista di un artista internazionale che incentra la sua recente produzione sulle attività umane al servizio dell'Intelligenza Artificiale e una filosofa specializzanda in etica delle tecnologie, con particolare attenzione al rapporto tra intelligenza artificiale, big data e pregiudizi di genere.

#### PAROLE CHIAVE

nascondi ▾

[arte contemporanea](#), [evento online](#)

#### ALL'INTERNO DI

nascondi ▾

#### [Re:Humanism Art Prize 2](#)

Eventi e spettacoli › Manifestazioni

Data: da 27/10/20 a 12/01/21

Data di ultima verifica: 10/12/20 15:22

# Torna MakerArt! arte e tecnologia protagoniste di Maker Faire Rome

Di RPPress - Dicembre 2020



Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla **relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie** di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione**, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma**, che si svolgerà in **versione digitale** dal **10 al 13 dicembre 2020**.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal **curatore della sezione Valentino Catricalà** che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

**Tantissimi gli artisti di tutto il mondo**, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rå di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.**

E molte anche le **collaborazioni nazionali** come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine** e **internazionali** come **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community**. Infine fra i talk spiccano i nomi di **Lev Manovich, Christiane Paul** e **Asher Remy Toledo**.

Spiega Valentino Catricalà: "Quella di **MakerArt** non è tanto una migrazione di contenuti artistici già

*esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".*

## **LE NOVITÀ DI MAKER ART**

### **> Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET**

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra **AR Market**, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: **Antoni Abad, Elena Bellantoni** e **Rä di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per **MakerArt** usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

**> Between Art and Virtual Reality in collaborazione con Rai Cinema.** Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV. I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.**

**> Opere Online.** Da performance online (**Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation.** In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

**> Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.** In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico. Tra gli speaker: **Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.**

**> Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.** **Davide Sarchioni**, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di **Vincenzo Marsiglia** approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: **Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rä di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato**

**Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Nagłowski – Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht** (in collaborazione con **Hyphen Hub Community**).

#### **MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE**

**VALENTINO CATRICALA' Curatore MakerArt** è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (Mimesis, 2016)* e *The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019)*. Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: *Minnesota Street Project (San Francisco)*, *Ermitage (San Pietroburgo)*, *Palazzo delle Esposizioni (Roma)*, *MAXXI (Roma)*, *Museo Riso (Palermo)*, *Media Center (New York)*, *Stelline (Milano)*, *Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India)*, *Manchester Metropolitan University (UK)*, *Centrale Idrodinamica (Trieste)*.

**PER VISITARE MakerArt – #MFR2020 @MakerFaireRome <https://makerfairerome.eu/it/>**

#### **SCHEDA TECNICA**

MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Opening Ceremony: 10 dicembre

Durata: 10 – 13 dicembre

Accesso Gratuito <https://makerfairerome.eu/it/>

#### **CONTATTI**

Innova Camera (a Special Agency of the Rome Chamber of Commerce)

Via de' Burrò, 147 – 00186 Roma

[info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu)

#### **SOCIAL #MFR2020**

FB: <https://www.facebook.com/MakerFaireRome>

TW: <https://twitter.com/MakerFaireRome>;

IN: <https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>

IG: <https://www.instagram.com/makerfairerome>

#### **UFFICIO STAMPA MakerArt**

Contatti: Marcella Russo//Maria Letizia Paiato

Tel: 0039 349 3999037//0039 348 3556821

Mail: [press@rp-press.it](mailto:press@rp-press.it)

Sito: <http://www.rp-press.it>

Pagina FB: [@russopaiatopress](https://www.facebook.com/russopaiatopress)

---

---



## MakerArt Maker Faire Rome – The European Edition 2020

### MakerArt

#### Maker Faire Rome – The European Edition 2020

10>13 dicembre 2020



Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla **relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie** di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione**, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma**, che si svolgerà in **versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020**.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal **curatore della sezione Valentino Catricalà** che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la

partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.

E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.

Spiega Valentino Catricalà: *"Quella di **MakerArt** non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché **Maker Art** è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".*

## LE NOVITÀ DI MAKER ART

### > Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra **AR Market**, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel

panorama Europeo: **Antoni Abad, Elena Bellantoni e R  di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialit  della Realt  Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per **MakerArt** usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realt  si fonde con immagini digitali.

#### > **Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema**

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realt  virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard, Francesco Bertel , J rg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nag owski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.**

#### > **Opere Online**

Da performance online (**Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation**. In questa sezione ci s'immerger  letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

#### > **Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.**

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalit  dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimit  con il pubblico.

Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

> Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.

Daide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Nagłowski - Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).

**MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE**

**VALENTINO CATRICALA'** Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016) e *The Artist Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano),

Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

**PER VISITARE MakerArt**

#MFR2020 @MakerFaireRome

<https://makerfairerome.eu/it/>

**SCHEDA TECNICA**

MakerArt – nell’ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Opening Ceremony: 10 dicembre

Durata: 10 – 13 dicembre

Accesso Gratuito <https://makerfairerome.eu/it/>

**CONTATTI**

Innova Camera (a Special Agency of the Rome Chamber of Commerce)

Via de' Burrò, 147 – 00186 Roma

[info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu)

[Indietro](#)

[Avanti](#)

# MakerArt Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Published 3 settimane ago redazione3 settimane ago • Bookmarks: 3

Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla **relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione**, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma**, che si svolgerà in **versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020**.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal **curatore della sezione Valentino Catricalà** che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

**Tantissimi gli artisti di tutto il mondo**, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tri-cart, Anouk Wipprecht**.

E molte anche le **collaborazioni nazionali** come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine** e **internazionali** come **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community**. Infine fra i talk spiccano i nomi di **Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo**.

Spiega Valentino Catricalà: *“Quella di **MakerArt** non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo”*.

## LE NOVITÀ DI MAKER ART

### > Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra **AR Market**, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: **Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per **MakerArt** usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

### > Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff,**



**Keisuke Itoh, Jacek Nagowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.**

#### > Opere Online

Da performance online (**Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation**. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

#### > Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: **Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.**

#### > Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.

**Davide Sarchioni**, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di **Vincenzo Marsiglia** approfondendo i progetti realizzati con loro.

Artisti MakerArt: **Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Ră di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Management (Jörg Courtial, Jacek Nagowski – Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht** (in collaborazione con **Hyphen Hub Community**).

#### MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE

**VALENTINO CATRICALA' Curatore MakerArt** è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storia, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016) e *The Artist Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

#### PER VISITARE MakerArt

**#MFR2020 @MakerFaireRome**

[Maker Faire Rome \[https://makerfairerome.eu/it/\]](https://makerfairerome.eu/it/)

#### SCHEDA TECNICA

MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Opening Ceremony: 10 dicembre

Durata: 10 – 13 dicembre

Accesso Gratuito <https://makerfairerome.eu/it/> [<https://makerfairerome.eu/it/>]

Con. Stam.

# La Fondazione LKT kt insieme alla VIII edizione della Maker Faire con “Face on Face on Star Holo”

Orvietosi.it (https://orvietosi.it) 08 dicembre 2020 11:11 Notizie da: Città di Orvieto (https://it.geosnews.com/it/umbria/tr/orvieto\_1183)

## Scopri Giocodigitale.game

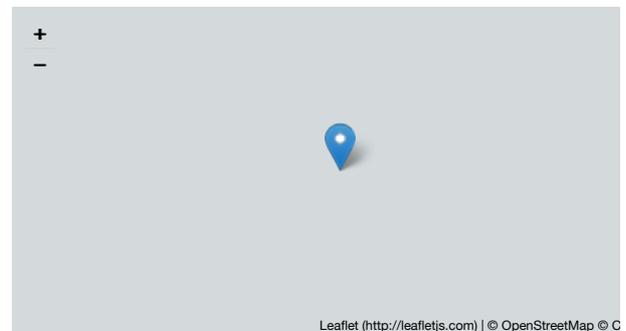
giocodigitale.game

Con giocodigitale.game entra in scena il divertimento, prova i tantissimi giochi online!



Fonte immagine: Orvietosi.it - link (https://orvietosi.it/2020/12/la-fondazione-lkt-kt-insieme-alla-viii-edizione-della-maker-faire-con-face-on-face-on-star-holo/)

## Mappa Città di Orvieto



Leaflet (http://leafletjs.com) | © OpenStreetMap © C

Città di Orvieto

Provincia di Terni

Regione Umbria

La Fondazione Luca e Katia Tomassini annuncia la sua partecipazione a Maker Art, la sezione curata da Valentino Catricalà e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – VIII edizione, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre

2020, collegandosi all'indirizzo...

Leggi la notizia integrale su: [Orvietosi.it](https://orvietosi.it/2020/12/la-fondazione-lkt-kt-insieme-alla-viii-edizione-della-maker-faire-con-face-on-face-on-star-holo/) (https://orvietosi.it/2020/12/la-fondazione-lkt-kt-insieme-alla-viii-edizione-della-maker-faire-con-face-on-face-on-star-holo/)

Il post dal titolo: «La Fondazione LKT kt insieme alla VIII edizione della Maker Faire con “Face on Face on Star Holo”» è apparso il giorno 08 dicembre 2020 alle ore 11:11 sul quotidiano online Orvietosi.it dove ogni giorno puoi trovare le ultime notizie dell'area geografica relativa a Orvieto.

Scegli Tu!

FACEBOOK TWITTER LINKEDIN TUMBLR  
HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/SWAGGER/SHARE/WWW.LINKEDIN.IT/SHARE/WWW.TUMBLR.COM/SWAGGER/SHARE



# FARECULTURA



Magazine online di Arte, Cultura e Informazione locale di Milano e hinterland

(<https://www.farecultura.net/>)

(<mailto:info@farecultura.net>)

[Home \(https://www.farecultura.net\)](https://www.farecultura.net/) [Eventi](#) [Mostre](#) [Costume & Società](#) [Territori di Arte e Cultura](#) [Magazine](#)

[MILANO e hinterland](#) [VideoNews \(https://www.farecultura.net/wordpress/category/milano-e-hinterland/videonews/\)](https://www.farecultura.net/wordpress/category/milano-e-hinterland/videonews/)

[Privacy Policy \(https://www.farecultura.net/privacy-policy/\)](https://www.farecultura.net/privacy-policy/)

---



(<https://www.farecultura.net/wordpress/magazine/anno-2020/anno-vi-n-69-dicembre-2020/30893/milano-torna-il-tradizionale-concerto-di-natale-in-diretta-streaming-al-museo-bagatti-valsecchi/>)

(<https://www.farecultura.net/wordpress/magazine/anno-2020/anno-vi-n-69-dicembre-2020/30855/milano-a-giuseppe-selvaggi-milanese-di-adozione-il-sindaco-sala-ha-consegnato-lambrogino/>)



(<https://www.farecultura.net/wordpress/magazine/anno-2020/anno-vi-n-69-dicembre-2020/31085/milano-un-canto-di-natale-online-per-il-museo-bagatti-valsecchi-in-collaborazione-con-la-civica-scuola-di-teatro-paolo-grassi/>)



BY

ON

---



Juan Cortes. The Migrant

***Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – VIII edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica che si svolgerà in versione digitale.***

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.



Steve Lambert. You have everything it takes to get what we need

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso origini pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.

E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphe Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.

Spiega Valentino Catricalà: *“Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per*

*generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo”.*

#### **LE NOVITÀ DI MAKER ART**

##### **> Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET**

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.



**Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, still from video capture HoLens 2, courtesy of Fondazione**



**Acquaphobia. Steensen**

##### **> Between Art and Cinema in collaborazione con Rai Cinema**

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuk Itoh, Jacek Naglowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.

##### **> Opere Online**

Da performance online (Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Robert Pugliese), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo

Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

##### **> Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.**

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

##### **> Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.**

Davide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro.

**Artisti MakerArt:** Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Naglowski – Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).

Fonte: Ufficio Stampa MakerArt – Russo//Paiato Press



**Miltos Manetas. Apocalisse**

# Between Art and Virtual Reality



[Condividi](#)



[Condividi](#)



[Twitta](#)



[Invia](#)

**In collaborazione con Rai Cinema Channel VR MakerArt Maker Faire Rome - The European Edition 2020 10>13 dicembre 2020**

**MakerArt e Rai Cinema Channel VR si incontrano in nome dell'arte. La sezione dedicata alla**

relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020**, curata da **Valentino Catricalà** ha avviato una partnership con l'app VR di **Rai Cinema** per offrire una vasta gamma di contenuti di arte contemporanea in realtà immersiva.

Nella library di Rai Cinema, attraverso la App, si potranno incrociare i progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in VR. Con i visori, in particolare, gli spettatori potranno vivere un'esperienza completamente immersiva nella virtual room di MakerArt incontrando le opere di importanti artisti internazionali: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo. I loro lavori, infatti, potranno essere esplorati per un'esperienza visiva unica che lega l'arte contemporanea alla virtual reality e all'entertainment di nuova generazione, rivolgendosi ad un pubblico ancora più vasto che supera i confini dell'arte stessa e della sua tradizionale fruizione.

Con questo progetto MakerArt si arricchisce di una nuova forma di racconto che vede il rinnovarsi dei linguaggi dell'arte attraverso statement fortemente innovativi e proiettati al futuro.

**Between Art and Virtual Reality** è curata da **Valentino Catricalà** insieme a **Simone Arcagni**. È promossa nell'ambito di **MakerArt - Maker Faire Rome – The European Edition 2020** – ottava edizione la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera**, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.

*"Esiste una VR Art? Questa sezione apre l'interrogativo e inizia a scandagliare il rapporto tra arte e VR, ma anche a provare a capire se sia possibile circoscrivere e analizzare un ambito specifico all'interno della Digital e della New Media Art."* (i curatori)

#### **MEDIA PARTNER MakerArt**

NERO MAGAZINE

**VALENTINO CATRICALÀ** Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (Mimesis, 2016) e The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

**SIMONE ARCAGNI** è professore all'Università di Palermo e insegna allo IULM di Milano e alla

Scuola Holden di Torino. Studioso, consulente, curatore e divulgatore di nuovi media e nuove tecnologie. Collabora con «Nòva-Il Sole24Ore», «Repubblica», «FilmTV», «Domani», «Segnocinema», «Che Fare», «Impactscool Magazine» e altre riviste e giornali. Tiene un blog sul sito «Nòva100». Ha fondato e dirige la rivista scientifica «ESJournal» e cura "VR Stories", festival e mercato internazionale di realtà virtuale. Recentemente in qualità di curatore ha firmato la mostra Futuri passati (Biennale Democrazia/Polo del '900) e #FacceEmozioni (con Donata Pesenti Campagnoni per il Museo Nazionale del Cinema). Tra le sue pubblicazioni, Oltre il cinema (2010) e Screen City (2012). Per Einaudi ha pubblicato: Visioni digitali (2016) e L'occhio della macchina (2018). L'ultimo suo libro è Immersi nel futuro. La Realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della TV.

PER VISITARE MakerArt e conoscere tutto il programma #MFR2020 @MakerFaireRome  
<https://makerfairerome.eu/it/> (<https://makerfairerome.eu/it/>)

**SCHEDA TECNICA** MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020  
Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà Opening Ceremony: 10 dicembre Durata: 10 – 13 dicembre Accesso Gratuito <https://makerfairerome.eu/it/> (<https://makerfairerome.eu/it/>)

**CONTATTI** Innova Camera (a Special Agency of the Rome Chamber of Commerce) Via de' Burrò, 147 – 00186 Roma [info@makerfairerome.eu](mailto:info@makerfairerome.eu)

#### **SOCIAL #MFR2020**

FB: <https://www.facebook.com/MakerFaireRome>

(<https://www.facebook.com/MakerFaireRome>)

TW: <https://twitter.com/MakerFaireRome> (<https://twitter.com/MakerFaireRome>);

IN: <https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>

(<https://www.linkedin.com/company/maker-faire-rome/mycompany/?viewAsMember=true>)

IG: <https://www.instagram.com/makerfairerome>

(<https://www.instagram.com/makerfairerome>)

Altre news

Il nuovo promo di Rai Cinema a #SIOS2020

([/raicinema/news/2020/12/Il-nuovo-promo-di-Rai-Cinema-a-SIOS2020-e81f9ca0-89ec-40e7-b53e-577ed0f65915.html](https://raicinema/news/2020/12/Il-nuovo-promo-di-Rai-Cinema-a-SIOS2020-e81f9ca0-89ec-40e7-b53e-577ed0f65915.html))

Le donne e gli uomini dell'innovazione, della ricerca e dell'economia si incontrano sul palco di #SIOS20

([/raicinema/news/2020/12/Le-donne-e-gli-uomini-dellinnovazione-della-ricerca-e-delleconomia-si-incontrano-sul-palco-di-SIOS20-fda7bb0f-ad32-4432-a7b7-917a68cb9561.html](https://raicinema/news/2020/12/Le-donne-e-gli-uomini-dellinnovazione-della-ricerca-e-delleconomia-si-incontrano-sul-palco-di-SIOS20-fda7bb0f-ad32-4432-a7b7-917a68cb9561.html))



# LA NAZIONE UMBRIA

CRONACA

SPORT

COSA FARE

EDIZIONI ▾

BOLLETTINO COVID

VACCINO COVID

FIGLINE

TERREMOTO

ALBERI DI



HOME &gt; UMBRIA &gt; CRONACA &gt; A "MAKER ART" CON I TOMASSINI

Pubblicato il 9 dicembre 2020

## A "Maker Art" con i Tomassini

Condividi

Tweet

Invia tramite email

La tecnologia HoloLens 2, il visore considerato tra i più innovativi per la mixed reality, per la prima volta utilizzato per l'arte contemporanea: a renderlo possibile il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia 'Face on face on star holo', a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli. L'innovazione sarà presentata dalla fondazione Luca e Katia Tomassini a Maker Art, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie dell'ottava edizione di Maker Faire Rome - The European Edition 2020. L'evento si svolgerà in digitale da giovedì a domenica su [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu). 'Face on face on star holo' è suddiviso in due momenti: 'Holo Private Immersion' e 'Interactive star app'.

© Riproduzione riservata



### ISCRIVITI ALLA COMMUNITY

per ricevere ogni giorno la newsletter con le notizie della tua città

ACCEDI

#### POTREBBE INTERESSARTI ANCHE



**Covid oggi, il bollettino sul Coronavirus in Italia. Dati sui contagi e tabella**



**Autocertificazione per Capodanno: Pdf e come compilarla per andare da amici e parenti**



**Buone notizie 2020, dieci storie belle di un anno orribile**

#### POTREBBE INTERESSARTI ANCHE



**Terremoto in Croazia: altre tre forti scosse. Paura in Friuli Venezia Giulia**

FATTI

AMBIENTE

DIRITTI

CIBO &amp; BENESSERE

CULTURA

SPETTACOLO

VIAGGI

TORTE &amp; SALATI

ROMA

POESIA 2.0

Sei qui: Home &gt; Roma &gt; MakerArt

## ROMA E PROVINCIA

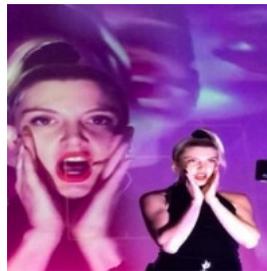
### MakerArt

Dettagli Pubblicato Giovedì, 10 Dicembre 2020 15:54 Scritto da Redazione



#### Maker Faire Rome – The European Edition 2020 10-13 dicembre 2020

Torna MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.



In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione Valentino Catricalà che, in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire, vera punta di diamante della manifestazione, spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera.

**Tantissimi gli artisti di tutto il mondo**, fra i quali: Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht.

E molte anche le collaborazioni nazionali come Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine e internazionali come S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community. Infine fra i talk spiccano i nomi di Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo.

Spiega Valentino Catricalà: "Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove

ULTIME NEWS PIÙ LETTI



Volontario per un giorno



Nubifragio a Ostia, la Polizia di Stato porta in salvo 10 persone



Fabrizio Bosso diretto da Wayne Marshall



Parco degli Acquedotti, Assotutela: "Preoccupati per riduzione idrica. Acea ed ente parco intervengano



Fata Madrina Cercasi, una commedia Disney



Università, Assotutela: "Ministero velocizza iter giovani medici"



Libri: "Maledetti cantautori, 20 musicisti che hanno fatto la storia"

visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".

## **LE NOVITÀ DI MAKER ART**

### > **Realtà Aumentata** in collaborazione con AR MARKET

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

### > **Between Art and Cinema** in collaborazione con Rai Cinema

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.

### > **Opere Online**

Da performance online (Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

### > **Talk e Conferenze** in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti.

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.

### > **Talk e Conferenze** in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.

Davide Sarchioni, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di Vincenzo Marsiglia approfondendo i progetti realizzati con loro.

*PER VISITARE MakerArt*  
*#MFR2020 @MakerFaireRome*  
*<https://makerfairerome.eu/it/>*

# MakerArt

Free-News.it (http://free-news.it/index.php?option=com\_content&view=category&id=149&Itemid=722) 10 dicembre 2020 16:04 Notizie da: Provincia di Roma (https://it.geosnews.com/it/lazio/rm\_26)

## Center Art Studio

Established 1919. Call Today for Free Estimate on paintings and sculpture!

Center Art Studio



Fonte immagine: Free-News.it - link (http://free-news.it/index.php?option=com\_content&view=article&id=2474:makerart&catid=149&Itemid=722)

La sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – ottava edizione

Leggi la notizia integrale su: [Free-News.it](http://free-news.it/index.php?option=com_content&view=article&id=2474:makerart&catid=149&Itemid=722) (http://free-news.it/index.php?option=com\_content&view=article&id=2474:makerart&catid=149&Itemid=722)

### Mappa Provincia di Roma



Provincia di Roma

Regione Lazio

option=com\_content&view=article&id=2474:makerart&catid=149&Itemid=722)

Il post dal titolo: «MakerArt» è apparso il giorno 10 dicembre 2020 alle ore 16:04 sul quotidiano online Free-News.it dove ogni giorno puoi trovare le ultime notizie dell'area geografica relativa a Roma.

Scegli Tu! [Juve Champions](#) [Uefa League](#) [Atalanta Milan](#)

FACEBOOK (HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/WWW.FREE-NEWS.IT) TWITTER (HTTPS://WWW.TWITTER.COM/WWW.FREE-NEWS.IT) LINKEDIN (HTTPS://WWW.LINKEDIN.COM/WWW.FREE-NEWS.IT) TUMBLR (HTTPS://WWW.TUMBLR.COM/WWW.FREE-NEWS.IT)



ARTICOLO PRECEDENTE  
**Lanuvio, distribuiti bonus spesa a 84 famiglie**

(https://it.geosnews.com/p/it/lazio/rm/lanuvio) (https://it.geosnews.com/p/it/lazio/rm/misericordia-insieme-all-aeronautica-militare-di-ponte-galeria-ed-alla-famiglia-31942910)



ARTICOLO SUCCI  
**Misericordia: "Insieme all'Aeronautica di Ponte Galeria ed alla f**

(https://it.geosnews.com/p/it/lazio/rm/misericordia-insieme-all-aeronautica-militare-di-ponte-galeria-ed-alla-polizia-locale-di-fiumicino-per-i-p-natale\_31)

## / NEWS

Home (/IT/it/cms/1/home.aspx) / News (/IT/it/cms/39/news.aspx) / 'Between Art and Virtual Reality' per ind

# 'Between Art and Virtual Reality' per indagare il rapporto tra arte e VR

📅 10/12/2020 / 👤 n/b



"Esiste una VR Art? Questa sezione apre l'interrogativo e inizia a scandagliare il rapporto tra arte e VR, ma anche a provare a capire se sia possibile circoscrivere e analizzare un ambito specifico all'interno della Digital e della New Media Art", dichiarano i curatori di **MakerArt** **Maker Faire Rome - The European Edition 2020**.

La manifestazione - dal 10 al 13 dicembre in versione digitale - in cui **MakerArt** e **Rai Cinema Channel VR** si incontrano nel nome dell'arte: **Between Art and Virtual Reality**, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di **Maker Faire Rome - The European Edition 2020**, è curata da **Valentino Catricalà** e **Simone Arcagni**, e ha avviato una partnership con l'app VR di **Rai Cinema** per offrire una vasta gamma di contenuti di arte contemporanea in realtà immersiva.

### ALTRI CONTENUTI



Quante donne nel 2021 c  
fiction Rai (/IT/it-  
it/news/53/84542/qua  
donne-nel-2021-delle-fi  
rai.aspx)



Samuele Rossi: appello |  
sale (/IT/it-  
it/news/53/84541/sam  
rossi-appello-per-le-  
sale.aspx)



Martinotti e Piovano alla  
dell'Anac (/IT/it-  
it/news/53/84538/mar  
e-piovano-alla-testa-de  
anac.aspx)



Elfkings - Missione Best E  
dal 5 gennaio (/IT/it-  
it/news/53/84537/elfk  
missione-best-bakery-d  
gennaio.aspx)

### CINECITTÀ VIDEO NEWS



Nella library di Rai Cinema, attraverso la App, si potranno incrociare i **progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in VR**. Con i visori, in particolare, gli spettatori potranno vivere un'esperienza completamente immersiva nella virtual room di MakerArt incontrando le **opere di importanti artisti internazionali**: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagtowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo. I loro lavori, infatti, potranno essere esplorati per un'esperienza visiva unica che lega l'arte contemporanea alla virtual reality e all'entertainment di nuova generazione, rivolgendosi ad un pubblico ancora più vasto che supera i confini dell'arte stessa e della sua tradizionale fruizione.

Con questo progetto MakerArt si arricchisce di una nuova forma di racconto che vede il **rinnovarsi dei linguaggi dell'arte** attraverso statement fortemente innovativi e proiettati al futuro.

## VEDI ANCHE

---

### REALTÀ VIRTUALE



[in-casa-cupieno-adattamento-di-edoardo-de-angelis/](https://www.cinecittalucemagaz.it/casa-cupieno-adattamento-di-edoardo-de-angelis/)  
(<https://www.cinecittalucemagaz.it/vacanza-su-marte-de-sica-e-bolc-volano-nel-2030/>)  
(<https://www.cinecittalucemagaz.it/la-nuova-commedia-e-il-poliziesc/>)  
(<https://www.cinecittalucemagaz.it/egitto-in-nel-bagno-delle-donne-intervista/>)  
(<https://www.cinecittalucemagaz.it/giorni-con-babbo-natale-la-favola-familiare-di-genovesi/>)  
(<https://www.cinecittalucemagaz.it/belva-la-gotham-city-di-ludovico-martino/>)  
(<https://www.cinecittalucemagaz.it/america-esiste-davvero-il-sogno-americano-intervista-a-barbara-cupisti/>)  
(<https://www.cinecittalucemagaz.it/quadri-racconta-ultimamente-il-suo-presentato-allidfa-di-amsterdam>)

## CERCA NEL DATABASE

---

SELEZIONA UN'AREA DI RICERCA

<

R

## NEWSLETTER

---

LA TUA EMAIL

Accetto che i miei dati vengano utilizzati secondo la politica di trattamento della privacy consultabile cliccando su questo test (<https://cinecitta.com/1717/cms/254/informativa-privacy.aspx>)



ISCRIVITI

CANCE



[Economia e Imprese](#)  
[Economia](#)  
[Imprese](#)  
[Finanza](#)  
[Tributi](#)  
[Lavoro](#)  
[Lavoro](#)  
[Formazione e](#)  
[Università](#)  
[Sicurezza Sociale](#)  
[Patronati](#)  
[Italiani nel mondo](#)  
[Italiani all'estero](#)  
[Comites/Consiglio](#)  
[Generale](#)  
[Diritti dei cittadini](#)  
[Immigrazione](#)  
[Pianeta donna](#)  
[Cultura](#)  
[Ricerca Scientifica -](#)  
[Ambiente](#)

#### Sponsor



## **CULTURA ITALIANA NEL MONDO - MAKEART MAKER FAIRE ROME - ARTE CONTEMPORANEA IN REALTA' IMMERSIVA ALLA MANIFESTAZIONE ROMANA CON RAI CINEMA**

(2020-12-10)

“Esiste una VR Art? Questa sezione apre l’interrogativo e inizia a scandagliare il rapporto tra arte e VR, ma anche a provare a capire se sia possibile circoscrivere e analizzare un ambito specifico all’interno della Digital e della New Media Art”, dichiarano i curatori di MakerArt Maker Faire Rome – The European Edition 2020.

La manifestazione - dal 10 al 13 dicembre in versione digitale - in cui MakerArt e Rai Cinema Channel VR si incontrano nel nome dell’arte: Between Art and Virtual Reality, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome – The European Edition 2020, è curata da Valentino Catricalà e Simone Arcagni, e ha avviato una partnership con l’app VR di Rai Cinema per offrire una vasta gamma di contenuti di arte contemporanea in realtà immersiva.

Nella library di Rai Cinema, attraverso la App, si potranno incrociare i progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in VR. Con i visori, in particolare, gli spettatori potranno vivere un’esperienza completamente immersiva nella virtual room di MakerArt incontrando le opere di importanti artisti internazionali: Alessandro Bernard, Francesco Bertele?, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo. I loro lavori, infatti, potranno essere esplorati per un’esperienza visiva unica che lega l’arte contemporanea alla virtual reality e all’entertainment di nuova generazione, rivolgendosi ad un pubblico ancora più vasto che supera i confini dell’arte stessa e della sua tradizionale fruizione.

Con questo progetto MakerArt si arricchisce di una nuova forma di racconto che vede il rinnovarsi dei linguaggi dell’arte attraverso statement fortemente innovativi e proiettati al futuro. (10/12/2020-ITL/ITNET)

#### Ultimi video

2020-12-18  
[CULTURA ITALIANA NEL MONDO - PROGETTO RECUPERO CARCERE VENTOTENE: LUOGO SIMBOLO MEMORIA E VISIONE SUI VALORI DELL'EUROPA: UNA SCUOLA DI ALTI PENSIERI PER UN'ESPERIENZA DI CITTADINANZA](#)

2020-12-15  
[CULTURA ITALIANA NEL MONDO - LA SIGNORA DELL'ARTE - CON LUDOVICO PRATESI ALLA SCOPERTA DELLE OPERE DELLA COLLEZIONE BIANCA ATTOLICO "DA MAFAI A VEZZOLI"](#)

2020-12-07  
[CULTURA ITALIANA NEL MONDO - BELGIO - ITALIAN JAZZ FESTIVAL E NON SOLO... IL SASSOFONISTA JAZZ ANGELO GREGORIO ILLUSTRATO AD ITALIAN NETWORK LA VIVACITA' CULTURALE DELLA CAPITALE BELGA E DEI TALENTUOSI MUSICISTI ITALIANI](#)

2020-11-21  
[CULTURA ITALIANA NEL MONDO - ARTE ON LINE - TOUR VIRTUALE AL MUSEO E REAL BOSCO DI CAPODIMONTE PER CONOSCERE LE OPERE DI LUCA GIORDANO \(2020-11-21\)](#)

2020-10-08  
[CULTURA ITALIANA NEL MONDO - AUSTRALIA - PECULIARITA' E SVILUPPI DEL PATRIMONIO STRUMENTALE](#)

# Barbara Picci

ARTIST & ART BLOGGER

ARTE & CURIOSITÀ DAL MONDO

## Rassegna stampa [10/12/2020]

BY BARBARA PICCI ON 10 DICEMBRE 2020 • ( [LASCIA UN COMMENTO](#) )

Visto che mi piace tenermi e tenervi aggiornati, mi piacerebbe segnalarvi periodicamente **mostre, eventi, curiosità** e, in generale, **articoli di interesse** in cui mi imbatto quotidianamente. Ovviamente l'ambito è quello dell'**arte** e della **cultura**. Eccoli a seguire.



**The Remarkable Collaboration Between Lucio Fontana and Architect Osvaldo Borsani Is the Focus of an Eye-Opening Exhibition** (<https://news.artnet.com/partner-content/lucio-fontana-osvaldo-borsani-mattia-de-luca>)

Fonte: **Artnet**

Osvaldo Borsani and Lucio Fontana were two titans of mid-century Italian culture. Fontana, a founder of the Spatialist movement, and Borsani, a leading modernist architect and designer, also frequently collaborated together...

**Continua a leggere** (<https://news.artnet.com/partner-content/lucio-fontana-osvaldo-borsani-mattia-de-luca>)

Da Sigmund Freud alla pandemia, Guardians of Sleep è il nuovo progetto del Museum of London: collezionare i sogni dei londinesi durante la crisi del Covid-19...

**Continua a leggere** (<https://www.exibart.com/progetti-e-iniziative/i-sogni-dellepoca-covid-entrano-nella-collezione-del-museum-of-london/>)

---



### **Nuove frontiere dell'arte e della tecnologia, a MakerArt 2020**

(<https://www.exibart.com/fiere-e-manifestazioni/arte-tecnologia-makerart-2020/>)

Fonte: **Exibart**

Dal 10 a 13 dicembre 2020, torna MakerArt, la sezione dedicata al dialogo tra arte e nuove tecnologie di Maker Faire Rome. Ecco gli artisti invitati e i progetti, ovviamente online...

**Continua a leggere** (<https://www.exibart.com/fiere-e-manifestazioni/arte-tecnologia-makerart-2020/>)

---



### **This Artist Wanted to Teach Aliens About Life on Earth. So, She Teamed Up With NASA Scientists to Send an Artwork Into Outer Space**

(<https://news.artnet.com/art-world/julia-christensen-aliens-artwork-space-1929514>)

**christensen-aliens-artwork-space-1929514)**

Fonte: **Artnet**

If there is intelligent life on Proxima b, an exoplanet orbiting the star Alpha Centauri, 4.25 light years away from Earth, those creatures might soon learn a little bit about life here via an artwork created by Julia Christensen...

**Continua a leggere** (<https://news.artnet.com/art-world/julia-christensen-aliens-artwork-space-1929514>)

---

(<https://www.satyrnet.it/wordpress/>)

(<https://www.starwars.it/>)

Informativa



×

Questo sito o gli strumenti terzi da questo utilizzati si avvalgono di cookie necessari al funzionamento ed utili alle finalità illustrate nella cookie policy. Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie, visita la cookie policy (<https://www.satyrnet.it/wordpress/informativa-estesa-sull'uso-dei-cookie/>)

## MakerArte Rai Cinema Channel VR si incontrano in nome dell'arte

Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina, cliccando su un link o proseguendo la navigazione in altra maniera, acconsenti all'uso dei cookie.

Home (<https://www.satyrnet.it/wordpress/>) / Gadget & Hi-Tech (<https://www.satyrnet.it/wordpress/category/gadget-hi-tech/>) / MakerArt e Rai Cinema Channel VR si incontrano in nome dell'arte.

Gadget & Hi-Tech (<https://www.satyrnet.it/wordpress/category/gadget-hi-tech/>) | 11 Dicembre 2020



(<https://www.satyrnet.it/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/makerfaire.jpg>)

MakerArt e Rai Cinema Channel VR si incontrano in nome dell'arte. La sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di **Maker Faire Rome – The European Edition 2020**, curata da **Valentino Catricalà** ha avviato una partnership con l'app VR di **Rai Cinema** per offrire una vasta gamma di contenuti di arte contemporanea in realtà immersiva.

Nella library di Rai Cinema, attraverso la App, si potranno incrociare i progetti di realtà virtuale in 3D / 360° e per chi ha visori in VR. Con i visori, in particolare, gli spettatori potranno vivere un'esperienza completamente immersiva nella virtual room di MakerArt incontrando le opere di importanti artisti internazionali: Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo. I

### Seguici



(<https://www.facebook.com/satyrnet/>)



(<https://www.instagram.com/satyrnet>)



(<https://www.facebook.com/groups/satyrnet/>)



(mailto:[gianluca.falsetta@satyrnet.it](mailto:gianluca.falsetta@satyrnet.it))



(<https://twitter.com/satyrnet>)



(<https://www.youtube.com/user/satyrnet>)



(<http://feeds.feedburner.com/Satyrnet>)

loro lavori, infatti, potranno essere esplorati per un'esperienza visiva unica che lega l'arte contemporanea alla virtual reality e all'entertainment di nuova generazione, rivolgendosi ad un pubblico ancora più vasto che supera i confini dell'arte stessa e della sua tradizionale fruizione.



(<https://www.satyrnet.it/wordpress/f>)

## Accademia Artisti

Unica Scuola per  
Attori in Italia Con  
Pratica Sul Set.  
Iscriviti Ora!

accademiartisti.com

Con questo progetto MakerArt si arricchisce di una nuova forma di racconto che vede il rinnovarsi dei linguaggi dell'arte attraverso statement fortemente innovativi e proiettati al futuro.

**Between Art and Virtual Reality** è curata da **Valentino Catricalà** insieme a **Simone Arcagni**. È promossa nell'ambito di **MakerArt - Maker Faire Rome - The European Edition 2020** - ottava edizione la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da **Innova Camera**, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020.



"Esiste una VR Art? Questa sezione apre l'interrogativo e inizia a scandagliare il rapporto tra arte e VR, ma anche a provare a capire se sia possibile circoscrivere e analizzare un ambito specifico all'interno della Digital e della New Media Art" (i curatori)

**MEDIA PARTNER** MakerArt  
NERO MAGAZINE

**VALENTINO CATRICALÀ** Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire - The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (Mimesis, 2016) e The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

**SIMONE ARCAGNI** è professore all'Università di Palermo e insegna allo IULM di Milano e alla Scuola Holden di Torino. Studioso, consulente, curatore e divulgatore di nuovi media e nuove tecnologie. Collabora con «Nòva-Il Sole24Ore», «Repubblica», «FilmTV», «Domani», «Segnocinema», «Che Fare», «Impactscool Magazine» e altre riviste e giornali. Tiene un blog sul sito «Nòva100». Ha fondato e dirige la rivista scientifica «ESJournal» e cura «VR Stories», festival e mercato internazionale di realtà virtuale. Recentemente in qualità di curatore ha firmato la mostra Futuri passati (Biennale Democrazia/Polo del '900) e #FacceEmozioni (con Donata Pesenti Campagnoni per il Museo Nazionale del Cinema). Tra le sue pubblicazioni, Oltre il cinema (2010) e Screen City (2012). Per Einaudi ha pubblicato: Visioni digitali (2016) e L'Occhio della macchina (2018). L'ultimo suo libro è Immersi nel futuro. La Realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della TV.

## Pubblicità



## Articoli Recenti



(<https://www.satyrnet.it/wordpress/il-principe-cerca-figlio-trailer-ufficiale-amazon-prime-video/>)  
**IL PRINCIPE CERCA FIGLIO - TRAILER UFFICIALE | AMAZON PRIME VIDEO**  
([HTTPS://WWW.SATYRNET.IT/WORDPRESS/IL-PRINCIPE-CERCA-FIGLIO-TRAILER-UFFICIALE-AMAZON-PRIME-VIDEO/](https://www.satyrnet.it/wordpress/il-principe-cerca-figlio-trailer-ufficiale-amazon-prime-video/))  
15:39 29 Dic 2020



(<https://www.satyrnet.it/wordpress/monster-hunter-film/>)  
**MONSTER HUNTER IL FILM**  
([HTTPS://WWW.SATYRNET.IT/WORDPRESS/MONSTER-HUNTER-IL-FILM/](https://www.satyrnet.it/wordpress/monster-hunter-il-film/))  
12:54 27 Dic 2020



(<https://www.satyrnet.it/wordpress/wandavision-in-streaming-dal-15-gennaio/>)  
**WANDAVISION IN STREAMING DAL 15 GENNAIO**  
([HTTPS://WWW.SATYRNET.IT/WORDPRESS/WANDAVISION-IN-STREAMING-DAL-15-GENNAIO/](https://www.satyrnet.it/wordpress/wandavision-in-streaming-dal-15-gennaio/))  
12:24 26 Dic 2020

# Chiara Canali

Art critic and independent curator

## Il Talk “Sperimentazioni tecnologiche nell’arte di Vincenzo Marsiglia” nell’ambito di MAKER FAIRE Rome

12 dicembre 2020 · di Chiara Canali · in Digital Art, New media ·



(<https://chiaracanali.files.wordpress.com/2020/12/whatsapp-image-2020-12-12-at-02.12.15.jpeg>) Domenica 13 dicembre, dalle 18.00 alle 19.00, andrà in onda l’incontro “**Technological experiments in the art of Vincenzo Marsiglia – Sperimentazioni tecnologiche nell’arte di Vincenzo Marsiglia**”, il sesto talk della Fondazione Luca e Katia Tomassini (<https://fondazioneikt.org/>) in occasione della sua partecipazione a Maker Art 2020, sezione di Maker Faire Rome (<https://makerfairerome.eu>) dedicata al legame fra arte e nuove tecnologie curata da Valentino Catricalà.

**Maker Faire Rome – The European Edition 2020 – VIII edizione**, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, si svolge in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020, collegandosi all'indirizzo [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu). (<http://www.makerfairerome.eu>)

La Fondazione LKT partecipa a Maker Art con il progetto dell'artista Vincenzo Marsiglia "*FACE ON FACE ON STAR HOLO*", a cura di Davide Sarchioni e Davide Silvioli, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: *Holo Private Immersion* e *Interactive Star App*.

**Vincenzo Marsiglia è un artista visivo e multimediale** che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie.

Come parte integrante del progetto, la Fondazione Luca e Katia Tomassini ha organizzato un ricco programma di **Art-talk in streaming** per approfondire l'articolata ricerca artistica di Vincenzo Marsiglia e il suo rapporto con la tecnologia, con l'intervento di critici d'arte e curatori, imprenditori e giornalisti e dell'artista stesso.

I talk saranno moderati dai curatori Davide Sarchioni e Davide Silvioli e approfondiscono il lavoro dell'artista Vincenzo Marsiglia in relazione alle sue sperimentazioni della tecnologia.





REPORT THIS AD

Il sesto Talk intitolato **“Sperimentazioni tecnologiche nell’arte di Vincenzo Marsiglia”** affronta le evoluzioni della ricerca artistica di Vincenzo Marsiglia dove svolge un ruolo cruciale la continua sperimentazione delle tecnologie digitali, utilizzate per esplorare le possibilità estetiche, interattive e immersive dei suoi lavori. Con Chiara Canali, curatrice della mostra pionieristica **“Arteractive. Arte, interattività e reti sociali** (<https://artcompanyitalia.com/2019/11/04/arteractive-arte-interattivita-e-reti-sociali/>)” (2011), e Annalisa Ferraro, curatrice del progetto Trame (2020), saranno approfondite le tappe di un percorso creativo che va dal quadro digitale all’impiego della nuovissima tecnologia HoloLens 2.

Sarà possibile seguire il talk in live streaming collegandosi alla piattaforma [https://zoom.us/webinar/register/WN\\_JQ4c7h21TfysQayfEK4qjQ](https://zoom.us/webinar/register/WN_JQ4c7h21TfysQayfEK4qjQ) ([https://zoom.us/webinar/register/WN\\_JQ4c7h21TfysQayfEK4qjQ](https://zoom.us/webinar/register/WN_JQ4c7h21TfysQayfEK4qjQ)).

**Info:**

MakerArt – nell'ambito di Maker Faire Rome – The European Edition 2020

Direttore Artistico/Curatore: Valentino Catricalà

Durata: 10 – 13 dicembre

Accesso Gratuito

<https://makerfairerome.eu/it/> (<https://makerfairerome.eu/it/>)

Annunci

SEGNALA QUESTO ANNUNCIO

Tag: [arte e tecnologia](#), [arteractive](#), [chiaracanalì](#), [faceonfaceonstarholo](#), [fondazionetomassini](#), [interactive](#), [interactiveart](#), [makerart](#), [makerart2020](#), [makerfaire](#), [makerfaire2020](#), [new media](#), [paratissima](#), [vincenzomarsiglia](#)

**[Crea un sito o un blog gratuito su WordPress.com.](#)**



()

[\(https://www.juliet-artmagazine.com/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/)

[RECENSIONI \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/RECENSIONI/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/category/recensioni/)

[INTERVISTE \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/INTERVISTE/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/category/interviste/)

[FOCUS \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/FOCUS/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/category/focus/)

[STUDIO VISIT \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/STUDIO-VISIT/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/category/studio-visit/)

[+EVENTI \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EVENTI-2/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/eventi-2/)

[CHI SIAMO \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/JULIET-ART-MAGAZINE-CHI-SIAMO/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/juliet-art-magazine-chi-siamo/)

[ABBONAMENTI \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/ABBONAMENTI/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/abbonamenti/)

[PUBBLICITÀ \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/PUBBLICITA/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/pubblicita/)

[CONTATTI \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CONTATTI/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/contatti/)

[🇬🇧 \(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EN/FACE-ON-FACE-ON-STAR-HOLO-VINCENZO-MARSIGLIAS-](https://www.juliet-artmagazine.com/en/face-on-face-on-star-holo-vincenzo-marsiglias-)

[MIXED-REALITY-AT-MAKER-ART-2020/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/en/face-on-face-on-star-holo-vincenzo-marsiglias-mixed-reality-at-maker-art-2020/)

**FACE ON FACE ON STAR  
HOLO: la mixed reality di**

# Vincenzo Marsiglia a Maker- Art 2020 (<https://www.juliet-artmagazine.com/face-on-face-on-star-holo-la-mixed-reality-di-vincenzo-marsiglia-a-maker-art-2020/>)

by JULIET ART MAGAZINE ([HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/AUTHOR/JULIET-ART-MAGAZINE/](https://www.juliet-artmagazine.com/author/juliet-art-magazine/))  
12 DICEMBRE 2020 ([HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/FACE-ON-FACE-ON-STAR-HOLO-LA-MIXED-REALITY-DI-VINCENZO-MARSIGLIA-A-MAKER-ART-2020/](https://www.juliet-artmagazine.com/face-on-face-on-star-holo-la-mixed-reality-di-vincenzo-marsiglia-a-maker-art-2020/))    RECENSIONI ([HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/RECENSIONI/](https://www.juliet-artmagazine.com/category/recensioni/))

La Fondazione Luca e Katia Tomassini partecipa con il progetto “FACE ON FACE ON STAR HOLO” di **Vincenzo Marsiglia** all’edizione 2020 di “Maker Art”, progetto collaterale di Maker Faire Rome – The European Edition dedicato all’interazione tra ricerca artistica e nuove tecnologie. Questa sezione speciale della fiera, curata da **Valentino Catricalà**, si terrà in modalità interamente digitale sull’apposita piattaforma, dal 10 al 13 dicembre.

A cura di **Davide Sarchioni** e **Davide Silvioli**, il progetto di Marsiglia conduce l’osservatore in una realtà mista, dove i riferimenti del reale sono contaminati da reticoli e volumi progettati dall’artista, i quali scansionano e processano lo spazio circostante, restituendone una resa

Vincenzo Marsiglia, *Holo Private Immersion*, 2020, still from video capture on HoLolens 2, courtesy of Fondazione Luca e Katia Tomassini

Vincenzo Marsiglia, *Holo Private Immersion*, 2020, still from video capture on HoLolens 2, courtesy of Fondazione Luca e Katia Tomassini

Vincenzo Marsiglia, *Holo Private Immersion*, 2020, still from video capture on HoLolens 2, courtesy of Fondazione Luca e Katia Tomassini

stereometrica composta da forme astratte, motivi grafici e colori. Il progetto si divide in due momenti complementari: “Holo Private Immersion” e “Interactive Star App” ed è sviluppato in collaborazione con TerraMedia, Xonne Mobile Solutions e Ocrasunset. “Holo Private Immersion” è la simulazione di un viaggio realizzato grazie alla tecnologia innovativa HoloLens2, che viene sperimentata per la prima volta nel campo delle arti visive, nel quale l’autore percorre un itinerario fra alcuni luoghi storici della città di Parma, facendone nuova esperienza grazie alla manipolazione tecnologica. Spiegano i curatori come le forme dell’esperienza aumentata siano “originate da una forma stellare, la stella a quattro punte che si definisce come UM, l’Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche”. Così “la texture stellata si plasma come una pelle, rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dagli occhi dell’artista e dal loro movimento, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell’azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e variegato”. L’esperienza, inoltre, si amplifica grazie alla collaborazione con Ocrasunset, che per il progetto ha concepito un sound ipnotico capace di assecondare l’esperienza immersiva.

La seconda parte, “Interactive Star App”, che costituisce una prosecuzione del precedente “Un ritratto per unirci” (nato in periodo di lockdown) prevede la manipolazione di numerosi ritratti attraverso un pattern visivo di forme e volumi ideato da Vincenzo Marsiglia e sviluppato per

mezzo di un'applicazione omonima. "Un progetto interattivo virale con il coinvolgimento del pubblico stesso", come lo definisce l'artista medesimo, pensato come una piattaforma interattiva in cui lo spettatore potrà condividere il proprio ritratto, che sarà poi rielaborato e condiviso tramite i canali social dell'artista, della fiera e della fondazione. Un ricco e interessante programma di talk moderati dai curatori, incentrato sull'approfondimento del lavoro dell'artista in relazione all'innovazione tecnologica, scandirà le giornate della fiera, vedendo la partecipazione di nomi quali: Katia Sagrafena, Serena Cassisa, Ennio Bianco, Mario Nardo, Laetitia Florescu, Julie Fazio, Alessio Garbi, Umberto Cabini, Matteo Galbiati, Beatrice Audrito, Marco Santomauro, Chiara Canali e Annalisa Ferraro.

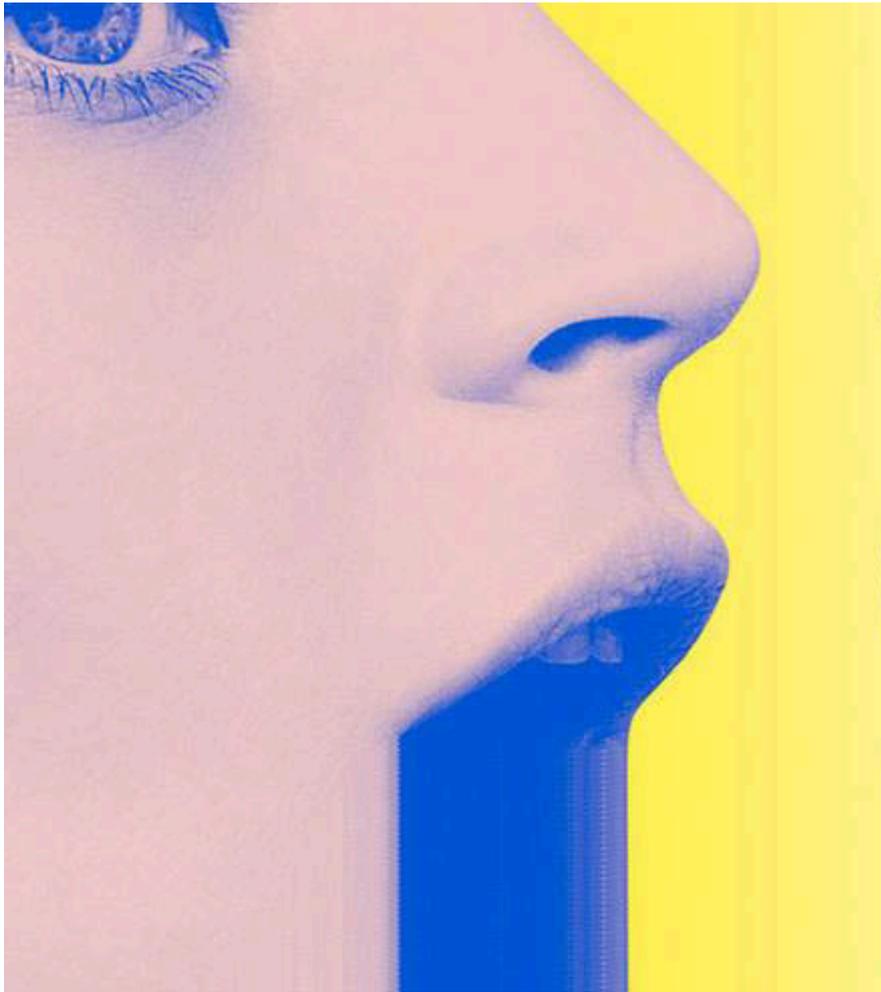
**Gaia Bobò**

Info:

[www.makefairerome.eu](http://www.makefairerome.eu)

(<https://makefairerome.eu/it/espositori/?edition=2020&exhibit=200210>)

Juliet Art Magazine (<https://www.juliet-artmagazine.com/author/juliet-art-magazine/>)  
is a contemporary art magazine since 1980



([https://www.juliet-](https://www.juliet-artmagazine.com/author/juliet-art-magazine/)

[artmagazine.com/author/juliet-art-magazine/](https://www.juliet-artmagazine.com/author/juliet-art-magazine/))

---

TAGS [new media \(https://www.juliet-artmagazine.com/tag/new-media/\)](https://www.juliet-artmagazine.com/tag/new-media/)

RELATED POST

Per sostenere e raccontare l'arte di oggi



Artoday è un progetto fondato da Federico Montagna e Alessia Romano nato nel 2017 dall'esigenza di avvicinare il mondo dell'arte contemporanea a quello del digitale, intercettando le rivoluzioni tecnologiche, con l'obbiettivo di promuovere e sostenere l'arte di Oggi nel mondo di Oggi.

Sono i primi di Digital Curator in Italia, un team di giovani appassionati dalle competenze eterogenee che portano avanti un'attività di selezione, condivisione e racconto del lavoro dei migliori talenti emergenti del panorama artistico internazionale. Con Artoday si è costruita una community di artisti, galleristi, appassionati, collezionisti, curatori e addetti al settore, con collaborazioni online con oltre 300 artisti in tutto il mondo che oggi fanno parte di questo network.

Home > professioni e professionisti > fiere > Maker Faire Rome diventa virtuale: tutte le novità della fiera dell'innovazione. Con...

professioni e professionisti | fiere

## Maker Faire Rome diventa virtuale: tutte le novità della fiera dell'innovazione. Con arte e musica

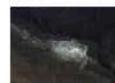
By **Claudia Giraud** - 8 dicembre 2020



Torna l'appuntamento con **Maker Faire Rome – The European Edition**, il più grande evento europeo sull'innovazione tecnologica e la creatività. Promossa e organizzata da **Innova Camera**, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, la sua ottava edizione sarà per la prima volta in versione virtuale e gratuita: si svolgerà, infatti, online dal 10 al 13 dicembre 2020. *“Abbiamo creato una piattaforma digitale che si ispira all'evento che conoscete”,* spiegano gli organizzatori, *“dove i padiglioni sono percorsi tematici, gli stand sono pagine web con gli espositori a disposizione per interagire con te e, come sempre, un ricchissimo calendario di eventi live, talk, webinar, workshop e conferenze sui principali temi dell'innovazione e, anche, sui nuovi che la pandemia ci ha suggerito di approfondire”*. Quest'anno anche con una nuova sezione tutta incentrata sulla musica: **Maker Music**. *“Maker Faire è il punto di riferimento di chi cerca l'innovazione, di chi lavora per cambiare il mondo attraverso la tecnologia e le idee, e da quest'anno sarà accompagnata nella sua nobile missione anche da un'anima musicale”,* dichiara **Alex Braga**, suo co-curatore insieme a **Andrea Lai**. *“Nasce Maker Music, un intero padiglione (virtuale) dedicato alla musica, al fare musica sotto tutte le sue forme, un punto di incontro tra i protagonisti della scena musicale e gli utenti e appassionati, una piattaforma dove ascoltare, provare, vedere e raccontare il presente e il futuro della musica”*. È, invece, alla sua seconda edizione **Maker Art**, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie, curata da **Valentino Catricalà** che ha selezionato più di 40 artisti di tutto il mondo, fra i quali **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Ră di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht**, e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera. *“Quella di Maker Art non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma, ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale”,* spiega Catricalà. *“Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo”*. Vediamo nel dettaglio tutte le novità di questa ottava edizione...

INAUGURAZIONI	IN GIORNATA	FINISSAGE
Luciano Ventrone – La grande illusione ROVERETO – MART MUSEO D'ARTE MODERNA E CONTEMPORANEA DI TRENTO E ROVERETO		
In times of change ROMA – ROSSO CINABRO		
Pier Luigi Nervi - Architettura come Sfida FIRENZE – EX MANIFATTURA TABACCHI		
tutte le inaugurazioni di oggi >> le inaugurazioni dei prossimi giorni 📅		

#### I PIÙ LETTI



Viganella, il paese dove il sole si riflette in uno specchio

20 gennaio 2021



Tutte le sfumature del mondo nel nuovo video di Daihei Shibata

22 gennaio 2021



L'antichissimo linguaggio dell'Elamita Lineare è stato decifrato da un archeologo francese

9 gennaio 2021



Lavoro nell'arte: opportunità da Fondazione Dolomiti UNESCO, Bauhaus Dessau Foundation, BigMat

19 gennaio 2021



Rimpasto elettorale a Roma.

< Prev

## 1. MAKER ART – REALTÀ AUMENTATA IN COLLABORAZIONE CON AR MARKET

Next >



Elena Bellantoni – Freezing

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la collaborazione fra AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, con 3 importanti artisti nel panorama Europeo: **Antoni Abad**, **Elena Bellantoni** e **Rä di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per Maker Art usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

EDITORIALE



### **Il diritto d'autore e di riproduzione delle opere dell'ingegno. Realtà, prassi, paradossi**

Stefano Piantini 24 gennaio 2021

# 09

DICEMBRE 2020

## **Nuove frontiere dell'arte e della tecnologia, a MakerArt 2020**

### **FIERE E MANIFESTAZIONI**

di **redazione**

Dal 10 a 13 dicembre 2020, torna MakerArt, la sezione dedicata al dialogo tra arte e nuove tecnologie di Maker Faire Rome. Ecco gli artisti invitati e i progetti, ovviamente online

### **Masbedo**

Cosa significa fare arte? Ancora non conosciamo una risposta precisa – purtroppo o per fortuna -, d'altra parte sappiamo cosa serve per realizzarla: tra le altre cose, la capacità di dialogare. Per esempio, il dialogo con la tecnologia, un ambito del sapere decisamente

contemporaneo, con il quale gli artisti non possono fare a meno di confrontarsi, in un modo o nell'altro. Ed è a questo rapporto insolubile e indissolubile che è dedicata MakerArt, la sezione dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di Maker Faire Rome, la manifestazione che racconta la creatività e l'innovazione e che si svolgerà dal 10 al 13 dicembre 2020, in versione digitale.

Una veste alla quale molti grandi eventi hanno dovuto adattarsi ma che, nel caso specifico della kermesse promossa da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, sembra più una naturale declinazione, fatto salvo l'ovvio piacere di una edizione in presenza, che ci auguriamo possa tornare praticabile il prima e il meglio possibile.

## Una nuova esperienza partecipativa

«Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale», ha spiegato **Valentino Catricalà**, curatore di MakerArt 2020.

«Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo», ha continuato Catricalà che, in questa seconda edizione di MakerArt, ha invitato maker e artisti internazionali a immaginare un percorso sinergico per lo sviluppo di una nuova esperienza partecipativa.

**Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, still from video capture on HoLolens 2**

## MakerArt 2020: gli artisti e le collaborazioni

Più di 40 sono gli artisti, sia italiani che provenienti da altri Paesi, e altrettante le opere realizzate appositamente per MakerArt 2020. Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rā di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht**. E molte anche le collaborazioni nazionali e internazionali, come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine, S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community**. Infine, tra gli invitati ai talk, spiccano i nomi di **Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo**.

In collaborazione con AR Market, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, MakerArt ha coinvolto **Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rā di Martino**, che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della Realtà Aumentata. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone.

Attraverso un dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV. I progetti da vivere sono realizzati da **Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg**

**Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.**

Spazio anche alle performance online, di **Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**, alle opere pensate ad hoc per la piattaforma, di **Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia** in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, **Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**, e alle collaborazioni con importanti centri quali **ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation**. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.

Due i programmi di talk e conferenze. Per il programma in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti, ospiti **Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht**. Per il programma in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini, moderato da **Davide Sarchioni**, una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte.



**Partner**



Ecobonus Peugeot

Peugeot

Scarica Voucher



Riscalda il Natale con la convenienza di Link.

Questo Natale regalati la sua convenienza e risparmia fino a 430€ in due anni.

Eni Gas e Luce

Scopri di più

## Valentino Catricalà: "Così cambia l'arte con la tecnologia"

Valentino Catricalà, in occasione della Maker Fair (la fiera sull'innovazione e la tecnologia più importante in Europa), ci ha parlato del rapporto fra arte e tecnologia

Clelia Patella - Mer, 09/12/2020 - 16:23

commenta

Mi piace 138

"Maker Faire Rome - The European Edition", organizzata dalla Camera di Commercio di Roma attraverso la sua Azienda speciale Innova Camera, apre le sue porte il 10 dicembre, fino al 13 dicembre 2020. Porte che, in effetti, a causa delle restrizioni sanitarie saranno virtuali: quest'anno, infatti, la fiera si svolgerà in forma digitale. Ma se questo normalmente dovrebbe essere un limite, nel caso della manifestazione romana si trasforma in una grande occasione di innovazione.



D'altronde si tratta della più importante manifestazione europea sull'innovazione, vetrina per giovani talenti e "piazza" dove maker, imprese e appassionati di ogni età e background si incontrano per presentare i propri progetti e condividere conoscenze e scoperte. Riunisce gli appassionati di tecnologia, professionisti, le scuole, le università, gli educatori, i centri di ricerca, artisti e musicisti, gli studenti e le imprese.

Abbiamo parlato con Valentino Catricalà, curatore della sezione Art di Maker Faire, per discutere dell'evento e per fare un punto sul rapporto tra arte e tecnologia.

**Una domanda che mi pongo - e che pongo - sempre più spesso riguarda il**

**rapporto tra l'arte e la Rete, ovvero la possibilità che essa diventi stabilmente una nuova e alternativa sede per usufruire dell'arte. Questa edizione di Maker Art sta tracciando quella via?**

Sicuramente questa edizione di Maker Art, che sarà online, nasce da un'esigenza molto concreta, legata al periodo che stiamo vivendo; che effettivamente, se vogliamo coglierne uno dei rari aspetti positivi, è stato anche un grande laboratorio digitale. Perché questa pandemia, se da un lato ci ha fatto assolutamente rendere conto di quanto abbiamo bisogno di fisicità e di contatto, dall'altro ci ha fatto definitivamente capire che non avevamo sviluppato abbastanza le potenzialità dell'online. È scattato qualcosa che ci ha fatti cambiare: se prima ogni tanto poteva capitare di fare una videochiamata via Skype, adesso pare quasi strano il fatto di incontrarsi... o, per meglio dire, il seguire un progetto incontrandosi fisicamente in modo regolare: oggi si fa una riunione iniziale e poi si continua a lavorare tramite riunioni virtuali. Ecco perché l'ho definito laboratorio del digitale. Ma va detto che per quanto riguarda l'arte, lo è stato solo fino a un certo punto, perché la necessità di fisicità ovviamente rimane e con l'arte è inevitabile. La Maker Art Faire è stata pensata per essere sia fisica che virtuale, e credo che il futuro non sia orientato verso un aumento della virtualità e dell'online, ma piuttosto verso l'integrazione sempre maggiore tra la parte fisica e quella virtuale. E non mi riferisco semplicemente al fare un buon sito relativo ad una mostra, ma al fatto che i contenuti stessi della mostra fisica e del sito saranno sempre più pensati per un'interazione costante, come potrebbe essere ad esempio un'opera fisica che si completa con i contenuti virtuali o viceversa. Inizialmente il progetto di Maker Art era stato pensato così, questo è da sempre il mio focus, e la sezione arte ha assunto in quest'occasione un'organicità importante con tantissimi artisti, sia di nicchia che famosi, e tanti ospiti internazionali.

## **Come può l'arte, escludendo quella performativa e al di là della net.art, prescindere dalla fisicità dell'opera?**

Non può, assolutamente. Ma noi abbiamo sviluppato e svilupperemo sempre più una serie di potenzialità della Rete che in precedenza non avevamo compreso del tutto, che sicuramente andranno a completare le opere. Per l'edizione dell'anno prossimo io immagino già quello a cui accennavo prima, ovvero una mostra fisica dove però i contenuti virtuali saranno importantissimi, con un sito non più vetrina, ma vero e proprio luogo di esplorazione dell'esposizione. Come già peraltro questa edizione dimostra, perché in questo periodo - come dicevo prima, accelerando il processo di conseguenza alle restrizioni sanitarie - ho cercato di capire come sfruttare nel miglior modo possibile la componente online. Per esempio, uno dei tre blocchi della sezione arte di Maker Art è relativo alla realtà aumentata, per cui ho contattato AR Market che ha prodotto appositamente per noi tre opere create ad hoc assieme agli artisti Rà di Martino, Elena Bellantoni e Antoni Abad: l'obiettivo era quello di creare l'opera uscendo dalla piattaforma per entrare nella realtà, e noi avremmo voluto farlo nelle piazze; ma a causa dei lockdown, per questioni legate ai tempi e per paura di un nuovo decreto che bloccasse tutto quanto abbiamo pensato di farlo fare dentro casa, portando all'interno delle abitazioni queste tre opere e quindi le piazze stesse.

## **Gli altri due blocchi di Maker Art di cosa trattano?**

C'è la sezione dedicata completamente alla realtà virtuale, realizzata con Rai Cinema: si tratta di video a 360°, con ambienti virtuali da esplorare, e c'è la sezione relativa alle opere online. È stato fatto un grande lavoro creando opere pensate ad hoc, da poter vivere con - e nella - piattaforma. Per esempio, L'artista Claudia Hart ha creato un ambiente virtuale per social in cui interagire, con lei all'interno, che farà delle visite guidate. Il colombiano Miltos Manetas sarà costantemente collegato con la piattaforma e potrà interagire con tutti mentre dipingerà, con la gente che gli manderà immagini del Gasometro: la Maker Art si sarebbe infatti dovuta tenere lì, e quindi lui ipotizza un potenziale Gasometro. Oppure ci sono performance online fatte ad hoc per la Maker Art come quelle di Roberto Pugliese o Donato Piccolo, come anche i contributi di grandi artisti come i MASBEDO o Davide Quayola, che ci hanno dato dei video di performance che hanno girato per la Fiera. Insomma, vengono esplorate tutte le possibilità del fare arte con la Rete, compresa anche la sound art.

## **In una visione transumanista ci sarebbe ancora spazio per l'arte come oggi la intendiamo, o più pessimisticamente le emozioni - e quindi plausibilmente anche l'arte - ci abbandonerebbero?**

Questa è una domanda interessante, perché nella tradizione artistica il transumanesimo è sempre visto un po' in modo negativo, essendo quel concetto che cerca in modo positivista di accrescere e potenziare il corpo attraverso la tecnologia, con l'idea di un corpo un po' debole a fronte di una tecnologia potente che ci aiuta a diventare più intelligenti. Ma l'arte ha risposto con una visione in cui integra la tecnologia per creare una nuova sensibilità che prima non esisteva: quindi non il concetto del potenziamento del corpo o della mente, ma le ipotesi su un nuovo sentire attraverso la tecnologia. Ovvero: che tipo di nuove emozioni possiamo creare attraverso la tecnologia e gli sviluppi tecnologici? Questo, in pratica, ribalta la domanda.

## **L'ultima mostra che ho visto prima del primo lockdown, ovvero Aria di Tomàs Saraceno, parlava di aria, di respiro, di come uscire dall'antropocene. In questo momento particolare ci siamo dentro in pieno; gli artisti che operano con le nuove tecnologie sono forse gli interpreti giusti per raccontare questo momento storico, e avanzare ipotesi risolutive?**

Nel mio libro "The Artist as Inventor" che uscirà l'anno prossimo per un editore inglese (Rowman & Littlefield, Londra NDR), io propongo una nuova visione dell'arte che già avevo elaborato nel mio libro precedente ("Arte e tecnologia del terzo millennio. Scenari e protagonisti", scritto insieme a Cesare Biasini Selvaggi - Electa per i Quaderni della Farnesina, NDR), resa particolarmente evidente in seguito al lockdown. Se noi guardiamo ai dibattiti che sono stati fatti ultimamente sull'arte e sull'artista, noteremo che vertono tutti sulla necessità di un sostegno economico per gli artisti da parte dello Stato. Dibattiti giustissimi, ma ne è venuta fuori un'immagine sempre un po' debole e "sfigata" di questi artisti che, poverini, non hanno mai una lira, e via dicendo. Ora, il sostegno è una cosa buona e giusta; ma se noi ribaltiamo anche qui il punto di vista, e invece di pensare a quanto lo Stato debba sostenere gli artisti pensassimo a quanto l'artista possa sostenere oggi lo Stato... allora cambiano le cose. Soprattutto gli artisti che lavorano con le tecnologie sono dei motori per il futuro. Infatti oggi, non a caso, grandi aziende come Microsoft, Google, Facebook ma anche il Cern, stanno inglobando gli artisti - e non i designer o i creativi - all'interno dei processi produttivi delle aziende, perché hanno capito che danno un po' di più che gli altri non riescono a dare. Quindi l'artista viene visto non solo come colui che crea contenuti per il mondo dell'arte, ma come un vero e proprio motore per l'innovazione. Ecco quindi che nel momento in cui si relaziona con la scienza - come fa proprio Saraceno con il progetto dell'Aerocene - l'artista diventa fondamentale per rileggere l'uomo e la scienza intorno al concetto di antropocene. Non è un caso che il progetto di Saraceno sia stato pensato dentro a un dipartimento scientifico e non nello studio di un artista, né lo è il fatto che abbia addirittura influenzato gli scienziati nel portare avanti altre ricerche. L'engine, il trigger è stato l'artista, che invece di seguire lo scienziato o il tecnico con una tecnologia già fatta, ha proposto egli stesso una nuova visione alla scienza e quindi una nuova visione dell'uomo. Oggi, col bisogno di futuro che abbiamo, l'artista è fondamentale per ripensare e ricreare questo nostro futuro.

## **Si inaugura quindi un nuovo ruolo dell'artista? Passeremo da: "Con la cultura non si campa" a "camperemo grazie agli artisti e alle nuove tecnologie"?**

Esatto. D'altronde io penso che quell'affermazione sia la visione di una vecchia tradizione che è ancora molto radicata nel senso comune, quella dell'artista bohémien, un po' pazzo, chiuso nel suo studio e preso dal pathos della passione e della creazione. Cosa certamente bellissima; però oggi gli artisti sono dei professionisti e delle persone che lavorano nei centri di ricerca. Saraceno ha 70 persone che lavorano per lui nel suo studio: designer, creativi e ingegneri che un artista paga per lavorare alla creazione di nuove idee. Quindi si tratta proprio di un'altra idea di artista, siamo proprio in un altro mondo, quella è un'azienda che fa pura innovazione sostenibile per l'umanità. È cambiato del tutto il punto di vista. Per questo sono felicemente coinvolto come curatore nella Maker Art Faire, perché mi dà la possibilità di portare avanti questa visione. E quest'anno c'è stato un grosso seguito da parte degli artisti e del mondo dell'arte.

## **Maker Faire Rome è la più importante edizione di Maker Faire al mondo a parte l'originale di San Francisco. Il fatto che Roma sia al centro di questo progetto significa che il nostro Paese è particolarmente all'avanguardia rispetto al rapporto tra creatività - e anche**

## arte - e innovazione tecnologica?

Forse è una cosa che sfugge ai più, ma i romani e Roma hanno una antica e consolidata tradizione di innovazione. Il Colosseo è un esempio di innovazione pazzesco. Un monumento che esiste da millenni, tanto che forse ce ne si è fatta l'abitudine. Noi siamo circondati da innovazione. È un'archeologia dell'innovazione, ma ne siamo realmente circondati. E Maker Faire tira nuovamente fuori questo spirito, che effettivamente secondo me è insito all'interno della cultura romana e italiana; dimostrando quanto, se noi riusciamo a far emergere e a dare seguito e speranza e soprattutto credito agli innovatori che sono sul territorio - come per prima ha fatto la Camera di Commercio con Maker Faire -, Roma possa davvero essere la città dell'innovazione: non Milano, non Londra, non Parigi. Insomma, non è certo per caso che la fiera dell'innovazione più importante d'Europa si faccia a Roma.

## Cosa sarebbe successo se aveste investito \$1K in Netflix un anno fa?

eToro

AD

Raccomandato da 

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE

Raccomandato da 

AD

### La Vergogna Nera - Cronache dalla Renania occupata - Guarda il documentario completo

(Arte)



AD

**Scopri Purina Pro Plan®!**  
(Nestlé Purina Pro Plan)



AD

**Non Viaggiare da Solo... Condividi la Strada con UTA.**  
(UTA)



Home > Events

# Maker Fair Roma 2020

La Maker Fair Roma aprirà i battenti al pubblico internazionale in versione digitale, sempre più ricca di arte e musica



by [Arshake](#) — 09/12/2020 in [Events](#), [exhibitions](#), [Focus](#)



La Maker Fair, una fiera e uno dei più importanti punti di riferimento Europei nell'incontro di arte e tecnologia torna a Roma dal 10 al 13 dicembre in versione digitale che la restituisce al pubblico internazionale. I makers sono artigiani tecnologici e la fiera ne presenta i prodotti più innovativi e creativi toccando tutte le discipline. Temi e ambiti spaziano da agritech al foodtech, dal digital manufacturing alla robotica, dall'intelligenza artificiale alla mobilità, dall'economia circolare alla salute, dall'IoT al recycling fino alla data science, allo sportech e alla moda, musica.

La piattaforma è divisa in diversi canali tematici dedicati ai principali topics di Maker Faire e un canale Main, che trasmetterà dagli spazi dell'ex Gazometro per mettere in contatto il pubblico con i protagonisti del mondo dell'innovazione là dove lavorano o sperimentano. Tra gli incontri in remoto, interviste con gli inventori all'interno delle università, e collegamenti con l'Antartide e l'Artide grazie al Cnr e al neo Istituto di Scienze polari sul tema dei cambiamenti climatici e delle ricerche scientifiche che vengono svolte in quegli ambienti particolari.

cui Lev Manovich, Christiane Paul, Ken Goldberg.

Gli artisti Elena Bellantoni, Antoni Abad e R  di Martino estenderanno la loro ricerca con la realt  aumentata, avvalendosi della collaborazione della startup AR Market. Attraverso il dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realt  virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV, i progetti di: Alessandro Bernard, Francesco Bertel , J rg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nag owski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo. E ancora, performance online di Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese, opere pensate ad hoc per la piattaforma di Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht.

Una sezione sar  dedicata alla Maker Music, musica fai da te. Come manipola il suono un produttore discografico? Come riesce un cantante a trovare le parole esatte in cui milioni di persone si ritrovano? Esiste una musica sostenibile? L'intelligenza artificiale   in grado di scrivere successi pop? Queste sono le domande che animano talk e workshop. Sessioni in studio di registrazione illustreranno il processo di creazione, dall'idea all'esibizione dal vivo. Protagonist di questa sezione sono: Max Casacci, Samuel, Boosta, Arisa, Boss Doms, Frankie Hi NRG, Cocoluto, Piotta, Riccardo Sinigallia, Andrea De Sica, Paola Maugeri, Clementino, Samuele Bersani, ENSI, Cristina Scabbia, Noyz Narcos, Francesca Michelin, Danno (Colle del Fomento), Vasco Brondi, Mace, Stefano Fontana, Saturnino, Cosmo e molti altri ci guideranno alla scoperta del come si fa la musica e di cosa la musica pu  fare. E tra le tante "chicche" di questa sezione anche la Maker Music Endless Jam, la jam di musica a distanza pi  grande mai organizzata. Alex Braga, artista concettuale eclettico impegnato a creare un nuovo tipo di suono organico, capace di esaltare il talento umano con l'aiuto di un nuovo strumento rivoluzionario: A-MINT (Artificial Music Intelligence), realizzato insieme ai professori Francesco Riganti Fulginei e Antonino Laudani dell'Universit  di RomaTre. Tra gli eventi, anche un programma di talks promosso da Re:humanism per trattare di tematiche inerenti l'Intelligenza Artificiale.

#### [MAKER FAIR ROME 2020, DIGITAL EDITION, 10 – 13.12.2020](#)

*immagini: (cover 1) Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, still from video capture on HoLolens 2, courtesy of Fondazio (2) Celine Tricart – THE KEY (3) Claudia Hart – The strange garden (4) MASBEDO – PERFORMANCE*

**Tags:** [ars](#) [arshake](#) [art](#) [artificial intelligence](#) [data](#) [event](#) [lectures](#) [maker fair](#) [performance](#) [Rome](#)

 Share

 Tweet

 Pin



Previous Post

[Alan Warburton. RGBFAQ](#)

Next Post

[RGB Festival 2020](#)



**Arshake**

# MaTerre VR Experience protagonista al Maker Faire di Roma: il più importante evento dedicato alle nuove tecnologie

Di **Redazione** - 09/12/2020

MATERA – **MaTerre VR Experience** – il film collettivo in cinque episodi che fonde insieme immagini in movimento e poesia in realtà virtuale a 360 gradi, coprodotto da Rete Cinema Basilicata e Fondazione Matera Basilicata 2019 – parteciperà al prossimo “Maker Faire Rome The European Edition” in programma dall’11 al 13 dicembre prossimi.

Il film – nato dall’esigenza di ripensare radicalmente l’immaginario della terra dei Sassi mediante un connubio tra innovazione e tradizione, oralità, paesaggio e tecnologia – sarà visibile presso lo **stand virtuale Noeltan Film** e verrà presentato pubblicamente il **12 dicembre 2020** a partire dalle **ore 19:00** durante il **talk on-line** dal titolo “MATERRE VR EXPERIENCE, Cinema futuro remoto” a cui interverranno: Antonello Faretta, Ideatore e produttore MaTerre VR Experience; Rossella Tarantino, Direttore Fondazione Matera-Basilicata 2019; Angela Colonna, Responsabile Cattedra UNESCO Matera in “Mediterranean Cultural Landscapes and Communities of Knowledge” presso l’Università della Basilicata; Elena Zervopoulou, Regista MaTerre VR Experience (episodio “BeLeaf”); Nilson Muniz, Poeta MaTerre VR Experience (episodio “BeLeaf”); Vincenzo Greco, Post-produzione e VFX MaTerre VR Experience; Silvia Tarquini, CEO Artdigiland editore del catalogo MaTerre.

Per partecipare al talk dedicato a MaTerre VR Experience basterà registrarsi al seguente link: <https://digital.makefairerome.eu/#/mfr/183/event>

*Maker Faire Rome*, eletta dagli addetti ai lavori come lo spazio ideale di conversazione sul presente più innovativo e sul futuro che stiamo progettando, è un evento che tutti gli anni celebra la cultura del “fai da te” in ambito tecnologico, alla base del “movimento makers”.

Organizzato dalla *Camera di Commercio di Roma*, attraverso la sua *Azienda speciale Innova Camera*, Maker Faire Rome – The European Edition 4.0 unisce scienza, fantascienza, tecnologia, divertimento e business. Oltre 300 stand – quest’anno virtuali a causa dell’emergenza sanitaria in corso – con idee, prototipi e progetti innovativi sono pronti ad essere svelati al pubblico.

Una fiera in cui business, education e consumer si mescolano e creano una magica alchimia: si impara, ci si diverte e si fanno affari. Ma Maker Faire Rome è anche formazione: conferenze, seminari e workshop hanno come protagonista la rivoluzione digitale con il contributo di tutti coloro che hanno deciso di condividere le proprie esperienze e conoscenze con il pubblico.

Un viaggio nel futuro tra robotica, intelligenza artificiale, manifattura digitale, aerospazio, agritech, food 4.0, energie rinnovabili, sostenibilità, riciclo, salute e qualità della vita.

Per vedere gratuitamente tutti gli episodi di MaTerre VR Experience rimandiamo al seguente link: [www.materre.retecinemabasilicata.it/film](http://www.materre.retecinemabasilicata.it/film)



# ESPOARTE

CONTEMPORARY ART MAGAZINE (<https://www.espoarte.net>)



## ESPOARTE #111 OUT NOW!



(<https://www.espoarte.net/shop/shop/espoarte-111/>)

## AL VIA MARKERART: IL DIALOGO TRA ARTE E NUOVE TECNOLOGIE DELLA MAKER FAIRE ROME

REDAZIONE ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/AUTHOR/REDAZIONE/](https://www.espoarte.net/author/redazione/)) \* 10 DICEMBRE 2020

[ARTE \(HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/ARTE/\)](https://www.espoarte.net/category/arte/) [FIERE \(HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/ARTE/FIERE/\)](https://www.espoarte.net/category/arte/fiere/)

### #MFR2020 @MAKERFAIREROME | VERSIONE DIGITALE DAL 10 AL 13 DICEMBRE 2020

Torna **MakerArt**, la sezione dedicata alla **relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie** di **Maker Faire Rome** – The European Edition 2020 – ottava edizione, la più importante manifestazione in Europa dedicata alla creatività e all'innovazione tecnologica, promossa e organizzata da Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma, **che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020**.

In questa seconda edizione crescono i percorsi sinergici e integrati tra maker e artisti internazionali scelti dal curatore della sezione **Valentino Catricalà** che, **in concomitanza allo sviluppo di una nuova esperienza digitale, cioè l'innovativa piattaforma studiata e proposta da Maker Faire**, vera punta di diamante della manifestazione, **spinge verso un inedito e sperimentale sistema di partecipazione**.

Maker Faire Rome 2020 sarà, infatti, completamente digitale! Se da un lato tale scelta risponde alle costrizioni del momento, è proprio questo dall'altro a rappresentare **l'occasione per un'accelerazione, verso originali pratiche di condivisione e scambio del sapere, opportunità di e-learning e cultura del tempo libero**. Opportunità che appartengono al DNA di MakerArt che quest'anno allarga la sua proposta culturale con la **partecipazione di più di 40 artisti e altrettante opere realizzate appositamente per la fiera**.



#### Segnaletica e dispositivi - Anti virus

**Ann.** TackSystem dispone di stampe per segnaletica prevenzione per scuole ed...  
[tacksystem.it](https://tacksystem.it)

[Ulteriori info](#)

([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/3\\_Claudia-Hart\\_Welcome-to-the-Dolls-House.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/3_Claudia-Hart_Welcome-to-the-Dolls-House.jpg))

*Claudia Hart, Welcome to the Doll's House*

Tantissimi gli artisti di tutto il mondo, fra i quali: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht**.

E molte anche le collaborazioni nazionali come **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine** e internazionali come **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community**. Infine fra i talk spiccano i nomi di **Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo**.



*Spiega Valentino Catricalà: "Quella di MakerArt non è tanto una migrazione di contenuti artistici già esistenti sulla piattaforma ma una vera e propria progettazione del tutto, dove le specifiche opere sono pensate, realizzate, proposte, osservate e vissute secondo una logica fisica e virtuale. Sì, perché Maker Art è l'unica sezione della fiera che manterrà anche una natura fisica, grazie alle tante collaborazioni dove artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo".*

#### **Realtà Aumentata in collaborazione con AR MARKET**

Si tratta di un progetto unico nel suo genere che vede la **collaborazione fra AR Market**, startup che opera nel settore delle tecnologie immersive, **con 3 importanti artisti nel panorama europeo: Antoni Abad, Elena Bellantoni e Rà di Martino** che potranno offrire al pubblico una rappresentazione dei loro concept artistici sfruttando le potenzialità della **Realtà Aumentata**. Le esperienze sviluppate per gli artisti da AR Market saranno fruibili tramite l'App personalizzata per MakerArt usando un tablet o smartphone, in qualsiasi luogo le persone si trovino, anche comodamente da casa, portandole in una nuova dimensione dove la realtà si fonde con immagini digitali.

([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/4\\_Celine-Tricart\\_THE-KEY.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/4_Celine-Tricart_THE-KEY.jpg))

*Celine Tricart, THE KEY*

#### **Between Art and Virtual Reality in collaborazione con Rai Cinema**

Attraverso un singolare dialogo fra la piattaforma di Maker Faire e l'applicazione di Rai Cinema, si potranno vivere i vari progetti di realtà virtuale in 3D / 360 / e per chi ha visori in RV.

I progetti da vivere sono realizzati dagli artisti: **Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Jörg Courtial, Antonello Faretta, Igor Imhoff, Keisuke Itoh, Jacek Nagłowski e Patryk Jordanowicz, Chiara Passa, Michel Reilhac, Jakob Kudsk Steensen, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo.**

([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/11\\_MASBEDO-PERFORMANCE.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/11_MASBEDO-PERFORMANCE.jpg))

*MASBEDO, PERFORMANCE*

#### **Opere Online**

Da performance online (**Apotropia, MASBEDO, Donato Piccolo, Roberto Pugliese**), a opere pensate ad hoc per la piattaforma (**Gaia De Megni, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia in collaborazione con la Fondazione Luca e Katia Tomassini, Signe Pierce, Quayola, Matilde Sambo, Giulio Scalisi, Anouk Wipprecht**) alle collaborazioni con importanti centri quali ArToday, Hyphen Hub Community, Pioneer Works Center For Art and Innovation. In questa sezione ci s'immergerà letteralmente in esperienze visive e sensoriali.



([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/8\\_Donato-Piccolo\\_storm-concert-for-makers-of-storm-e1607592666131.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/8_Donato-Piccolo_storm-concert-for-makers-of-storm-e1607592666131.jpg))

*Donato Piccolo, Storm concert for makers of storm*

#### **Talk e Conferenze in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti**

In questa sezione si potranno approfondire numerosi argomenti. Nella trasversalità dei profili dei protagonisti MakerArt vuole coltivare un profondo senso d'intimità con il pubblico.

Tra gli speaker: **Ken Goldberg, Lev Manovich, Christiane Paul, Pioneer Works Center For Art and Innovation, Asher Remy-Toledo, Steve Lambert, Anouk Wipprecht.**

#### **Talk e Conferenze in collaborazione con Fondazione Luca e Katia Tomassini.**

**Davide Sarchioni**, curatore del progetto arte FLKT, modera una serie di incontri con diversi professionisti dell'arte sul lavoro di **Vincenzo Marsiglia** approfondendo i progetti realizzati con loro.



([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/14.1\\_Anouk\\_Wipprecht-e1607593546872.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/14.1_Anouk_Wipprecht-e1607593546872.jpg))

Anouk Wipprecht

#### PER VISITARE MakerArt

#MFR2020 @MakerFaireRome

<https://makerfairerome.eu/it/> (<https://makerfairerome.eu/it/>)

**Artisti MakerArt:** Antoni Abad, Apotropia, ArToday (Gaia De Megni, Matilde Sambo, Giulio Scalisi), Elena Bellantoni, Alessandro Bernard, Francesco Bertelè, Juan Cortes, Rà di Martino, Antonello Faretta, Ken Goldberg, Claudia Hart, Igor Imhoff, Jakob Kudsk Steensen, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, Masbedo, Federico Montagna, Chiara Passa, Donato Piccolo, Signe Pierce, Pioneer Works Center For Art and Innovation (Ryan Kuo, Thomas John Martinez), Roberto Pugliese, Quayola, Lino Strangis, Celine Tricart, Vanessa Vozzo, Wide Managment (Jörg Courtial, Jacek Nagtowski – Patryk Jordanowicz, Keisuke Itoh, Michel Reilhac), Anouk Wipprecht (in collaborazione con Hyphen Hub Community).

#### MEDIA PARTNER MakerArt NERO MAGAZINE

**VALENTINO CATRICALÀ,** Curatore MakerArt è art consultant per il Sony Lab di Parigi. Collabora, inoltre, con il CyLand Media Lab di San Pietroburgo, la Manchester Metropolitan University ed è membro dell'Hyphen Hub Community di New York. Prima della nomina della Sezione Arte della Maker Faire – The European Edition è stato fondatore e direttore artistico del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale. Valentino Catricalà è, inoltre, curatore del Kunstraum Goethe (Art Space) per il Goethe Institut di Roma. È autore dei libri Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione (*Mimesis*, 2016) e The Artist Inventor (Rowman & Littlefield, Londra 2019). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Centrale Idrodinamica (Trieste).

Condividi su...

([https://web.whatsapp.com/send?](https://web.whatsapp.com/send?text=Al%20via%20MarkerArt%3A%20il%20dialogo%20tra%20arte%20e%20nuove%20tecnologie%20della%20Maker%20Faire)

[text=Al%20via%20MarkerArt%3A%20il%20dialogo%20tra%20arte%20e%20nuove%20tecnologie%20della%20Maker%20Faire](https://web.whatsapp.com/send?text=Al%20via%20MarkerArt%3A%20il%20dialogo%20tra%20arte%20e%20nuove%20tecnologie%20della%20Maker%20Faire)

eADV

## Lev Manovich ospite al Maker Faire Rome 2020

By **Loredana Carena** - 10 Dicembre 2020

### Talk “AI Aesthetic” con il teorico della new media art



Lev Manovich sarà ospite venerdì 11 dicembre 2020 del Maker Faire Rome 2020, uno dei principali eventi europei dedicati all’innovazione e alla tecnologia.

L’edizione 2020 del MFR si terrà dal 10 al 13 dicembre totalmente in versione digitale.

#### Quale sarà l’intervento di Lev Manovich?

Venerdì 11 dicembre dalle 12,30 alle 13,30 Lev Manovich, tra i più importanti teorici dei nuovi media, sarà protagonista del *talk* online “AI Aesthetic”.

Durante l’incontro, condotto dal professor Ruggero Eugeni, Manovich tratterà un quadro sulla natura dell’intelligenza artificiale, ripercorrendo i passi fondamentali del suo ultimo libro “*L’estetica dell’intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*” a cura di Valentino Catricalà (Ed. Luca Sassella).

Lev Manovich presenterà lo scenario attuale e futuro dell’utilizzo culturale dell’intelligenza artificiale. Inoltre offrirà la possibilità analitica di capire pienamente i media e l’estetica nell’era dell’IA.

## Cos'è l'intelligenza artificiale (IA)?

L'intelligenza artificiale è una branca dell'informatica che studia i fondamenti teorici, le metodologie e le tecniche su cui si basa la progettazione dei sistemi hardware e software.

L'intelligenza artificiale ricopre un ruolo primario nell'ecosistema culturale globale.

Infatti ci suggerisce la musica da ascoltare, i film da guardare, i libri da leggere e gli acquisti da fare.

L'intelligenza artificiale, inoltre, decide quante persone vedranno i nostri contenuti condivisi sui social. A ciò si aggiunge l'aiuto che ci fornisce, indirettamente, quando dobbiamo prendere delle decisioni di tipo estetico nella creazione di contenuti digitali.

Nella produzione culturale l'IA viene usata, ormai da molto tempo, per realizzare trailer dei film, articoli di moda, album musicali, design di prodotti e di siti web e molto altro ancora.

Tutta la nostra quotidianità, quindi, è inconsapevolmente guidata dall'intelligenza artificiale.

## Alcune notizie su Lev Manovich

Lev Manovich (Mosca 1960) è docente di *Computer Science Program* al City University di New York ed è autore di numerosi libri sulla teoria dei nuovi media.

I suoi studi sono basati sulla ricerca del rapporto tra il digitale e gli individui.

"*The language of New Media*" è la pubblicazione di Manovich più conosciuta.

Tradotto in quattordici lingue, il libro spiega come nascono i nuovi media attraverso un confronto tra le macchine mediali e le macchine di calcolo per giungere a come è nato il personal computer.

Per Manovich i nuovi media sono forme, grafici, immagini, spazi e suoni, ovvero tutto ciò che è riconducibile ad una serie di dati numerici basati sul codice binario.

## Chi è Ruggero Eugeni?

Ruggero Eugeni si è formato nel campo della semiotica del visivo e dell'audiovisivo.

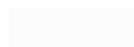
E' professore ordinario di *Semiotica dei Media*, Direttore del Master in *Media relation* dell'Alta Scuola in media, comunicazione e spettacolo dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di [Milano](#). Inoltre è coordinatore del corso di laurea in *Gestione dei contenuti digitali* presso la sede di Brescia.

Autore di numerose pubblicazioni, tra cui "*L'esperienza postmediale*", Eugeni attualmente sta approfondendo l'analisi dell'esperienza dello spettatore di media sia dal punto di vista semiotico che neurocognitivo.

#### Altri articoli che potrebbero interessarti



CICAP FEST 2020 DIGITAL EDITION



[Commenti](#)



---

---

Loredana Carena

f

## Iscriviti per ricevere aggiornamenti via email

Email\*

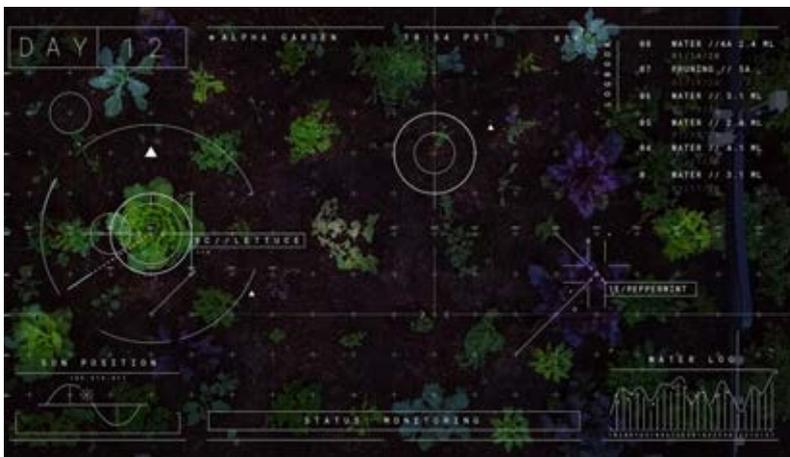
Marketing a cura di  
[ActiveCampaign >](#)

# A Roma arriva il "robot giardiniere" che fa riflettere sul futuro dell'agricoltura (e della biodiversità)

Si chiama AlphaGarden ed è un'installazione a metà tra scienza e arte di Ken Goldberg, professione di ingegneria all'Università di Berkeley. Dietro cui si cela un progetto di ricerca incentrato sul ruolo dell'intelligenza artificiale nei campi

**Dario Prestigiacomò**

10 dicembre 2020 15:03



**P**uò un robot occuparsi di giardinaggio? E soprattutto, può promuovere la biodiversità in agricoltura operando in terreni con differenti tipologie di coltivazione? La risposta, o meglio, il tentativo di risposta, è in **AlphaGarden**, un lavoro al confine tra robotica e arte in mostra alla [Maker Faire Rome](#), la fiera europea dell'innovazione in agricoltura che si tiene nella Capitale dal 10 al 13 dicembre.

### Cos'è AlphaGarden

L'autore di AlphaGarden è **Ken Goldberg**, artista americano ad oggi considerato uno dei pionieri delle nuove tecnologie dell'arte. Presidente e professore di ingegneria industriale all'Università della California, Goldberg ha fatto della sua passione per la robotica e l'automazione e il suo interesse per l'arte una missione volta ad avvicinare l'uomo e i robot. L'installazione che espone a Roma sovrappone intelligenza artificiale e naturale, "invitando i suoi spettatori a condurre una riflessione sul mondo e sul posto che l'uomo riserva dentro di sé", si legge sul blog di Maker Faire Roma.

Ma come è strutturata questa installazione? Il progetto è ridotto all'essenziale nei suoi dettagli, ma molto significativo; una macchina robotizzata dotata di intelligenza artificiale è stata installata su un giardino di 3 metri di lunghezza e 1,5 metri di larghezza presso l'Università della California a Berkeley. Grazie all'intelligenza artificiale e al processo autoapprendimento, questo robot **si muove su tre assi** e si occupa di questo giardino come farebbe un **giardiniere in carne ed ossa**. Nel giardino sono presenti sia piante commestibili e sia specie invasive nella creazione di un ambiente ricco in tema di biodiversità. In aggiunta vi è anche un display costantemente aggiornato con i dati sul giardino raccolti e analizzati attraverso il robot nel corso dell'esibizione.

Lo scopo principale del progetto è dimostrare come e se un'intelligenza artificiale può svolgere compiti complessi come occuparsi di

giardinaggio o agricoltura in terreni che presentano diverse specie di piante che crescono tutte nello stesso posto, una accanto all'altra, invece di occuparsi di un'agricoltura monospecie, che è a oggi comunque la tipologia di coltura più diffusa.

## Robot e giardinaggio

"L'agricoltura e l'allevamento sono da sempre tra le attività economiche più importanti al mondo, classificandosi come alcuni tra i mestieri che hanno le radici più a fondo nella storia dell'uomo", si legge sempre sul blog di Maker Faire Rome. Nel corso dei millenni l'umanità ha fatto passi da gigante nell'introduzione di nuove tecnologie per l'agricoltura, l'allevamento e il giardinaggio, non senza diverse problematiche da affrontare. Infatti, poiché la popolazione mondiale continua a crescere a dismisura e le risorse tendono a diminuire sempre di più, è nata l'esigenza di trovare **nuovi modi di riuscire a impiegare e nutrire al meglio i terreni** a disposizione per produrre cibo, cercando al contempo di utilizzare meno terreno ma producendo più raccolto e aumentando la resa del terreno coltivato.

In Italia l'agricoltura e il giardinaggio in particolar modo sono ancora tra i settori industriali più produttivi del nostro Paese. Le tecnologie AI potrebbero, oggi, costituire una grande innovazione nel cercare di ottenere raccolti più abbondanti, controllare i parassiti che attaccano terreni, proteggere il suolo e al contempo generare dei dati statistici per gli agricoltori, ottimizzando l'efficienza della catena di lavoro e migliorando la qualità dell'agricoltura stessa.

## Quali sono i vantaggi

I robot da giardinaggio provvisti di intelligenza artificiale sono dotati di diverse abilità che consentono di programmarli per controllare sia il dosaggio dei **nutrienti** che il monitoraggio dell'ossigeno nel terreno, e fungono da misuratori del pH del suolo, con sensori del livello dell'acqua e dell'umidità del terreno. Alcuni modelli presentano, inoltre, ulteriori sensori che consentono di capire di quanta luce ha bisogno una pianta, con quale intensità e molto altro.

Con l'aiuto dell'intelligenza artificiale ogni tipo di verdure, frutta, fiori, funghi ed erbe potranno essere coltivati sotto la supervisione costante dei robot che potranno ottimizzare e semplificare così il lavoro dell'uomo. Un altro importantissimo vantaggio è quello di riuscire a produrre più raccolto con meno consumo d'acqua e di risorse in generale. "Dunque non solo vantaggi dal punto di vista economico e funzionale per l'agricoltore o il giardiniere, ma anche una soluzione sostenibile per il pianeta", conclude Maker Faire Rome

## L'altro appuntamento

Di innovazione a tutto tondo si parlerà in uno degli eventi che apre la fiera di Roma: l'11 dicembre alle 16, **tavola rotonda** sul ruolo delle tecnologie per avvicinare i giovani alla terra e combattere lo spopolamento delle aree rurali. All'incontro, promosso da **Alex Giordano**, docente dell'Università Federico II di Napoli e direttore scientifico del progetto RuralHack, ci sarà anche il ministro per la Coesione territoriale, **Giuseppe Provenzano**.

## In Evidenza

### SPONSOR

Capodanno 2020: i migliori 4 vini per festeggiare la fine dell'anno

---

La Francia invoca il "patriottismo gastronomico" per le feste natalizie: "Aiutare gli agricoltori locali"

---



ESPOARTE #111  
OUT NOW!



(<https://www.espoarte.net/shop/shop/espoarte-111/>)

## VINCENZO MARSIGLIA PER MAKER ART, PROMOSSO DA FONDAZIONE LUCA E KATIA TOMASSINI

 REDAZIONE ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/AUTHOR/REDAZIONE/](https://www.espoarte.net/author/redazione/)) ✖ 11 DICEMBRE 2020

ARTE ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/ARTE/](https://www.espoarte.net/category/arte/)) FIERE ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/ARTE/FIERE/](https://www.espoarte.net/category/arte/fiere/))

MOSTRE/EVENTI ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/ARTE/MOSTRE-EVENTI/](https://www.espoarte.net/category/arte/mostre-eventi/)) ♡ 0

### #MFR2020 @MAKERFAIREROME | VERSIONE DIGITALE DAL 10 AL 13 DICEMBRE 2020

La **Fondazione Luca e Katia Tomassini** annuncia la sua partecipazione a **Maker Art**, la sezione curata da **Valentino Catricalà** e dedicata alla relazione tra arte contemporanea e nuove tecnologie di **Maker Faire Rome - The European Edition 2020 - VIII edizione** (leggi articolo qui: [www.espoarte.net/arte/al-via-markerart-il-dialogo-tra-arte-e-nuove-tecnologie-della-maker-faire-rome/](https://www.espoarte.net/arte/al-via-markerart-il-dialogo-tra-arte-e-nuove-tecnologie-della-maker-faire-rome/) (<https://www.espoarte.net/arte/al-via-markerart-il-dialogo-tra-arte-e-nuove-tecnologie-della-maker-faire-rome/>)), che si svolgerà in versione digitale dal 10 al 13 dicembre 2020, collegandosi all'indirizzo [www.makefairerome.eu](http://www.makefairerome.eu) (<http://www.makefairerome.eu>)

La Fondazione LKT partecipa con il progetto dell'artista **Vincenzo Marsiglia** *FACE ON FACE ON STAR HOLO*, a cura di **Davide Sarchioni** e **Davide Silvioli**, suddiviso in due momenti distinti ma complementari: *Holo Private Immersion* e *Interactive Star App*.

Vincenzo Marsiglia è un artista visivo e multimediale che, partendo dall'analisi del vero, costruisce un'ampia possibilità di dimensioni alternative e coesistenti, attraverso la pittura, la scultura e l'installazione, con l'ausilio di diverse tecnologie.

([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/3\\_Vincenzo-Marsiglia-Holo-Private-Immersion-2020still-from-video-capture-on-HoLolens-2-courtesy-of-Fondazio-Copia.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/3_Vincenzo-Marsiglia-Holo-Private-Immersion-2020still-from-video-capture-on-HoLolens-2-courtesy-of-Fondazio-Copia.jpg))

*Vincenzo Marsiglia, Holo Private Immersion, 2020, still from video capture on HoLolens 2, courtesy of Fondazione Luca e Katia Tomassini*

Il video *Holo Private Immersion* è il racconto inedito dell'esperienza vissuta da Marsiglia per mezzo della **tecnologia HoloLens 2**, il visore tra i più innovativi per la mixed reality, utilizzato per la prima volta in un progetto d'arte contemporanea.

Un **viaggio immersivo nella quotidianità dell'artista svolto tra gli ambienti domestici, le aree verdi e i monumenti storici della città di Parma**, in cui la percezione della realtà, pur mantenendo il suo grado di verità, appare costantemente alterata e multiforme, connotata da presenze effimere e mutevoli. Dal movimento degli occhi e da un gesto della mano si generano strutture mobili che si sovrappongono a quelle esistenti, architetture virtuali che proliferano e si articolano nello spazio reale e sono originate da una forma stellare, la stella a 4 punte che si definisce come UM, l'Unità Marsiglia, unità e misura di tutte le cose, ossessivamente ripetuta e formulata per attivare nuove configurazioni e strutture estetiche. **La texture stellata si plasma come una pelle rivestendo e mappando ogni forma e superficie che viene intercettata dallo sguardo dell'artista**, così che ogni modificazione avviene nello svolgersi dell'azione, dando luogo a un percorso visivo imprevedibile, cangiante e variegato, tra realtà analogica e realtà virtuale sperimentate simultaneamente.

L'opera video non è soltanto visiva, ma anche sonora grazie alla collaborazione di **Ocrasunset** che ha composto un sound dedicato.

([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/A\\_Vincenzo-Marsiglia-Walter-Tognocchi-potrait-2020-Interactive-Star-App-for-iPad-courtesy-of-Vincenzo-Marsiglia.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2020/12/A_Vincenzo-Marsiglia-Walter-Tognocchi-potrait-2020-Interactive-Star-App-for-iPad-courtesy-of-Vincenzo-Marsiglia.jpg))

*Vincenzo Marsiglia, Walter Tognocchi potrait, 2020, Interactive Star App for iPad, courtesy of Vincenzo Marsiglia*





Accedi

Home

Social Blog

Ultima Ora

Guida Tv

Videogames

Segnala Blog

Zazoom Social News

Cerca

Zazoom Social News



## La nuova CleanMyMac X

Pulisci, velocizza proteggi il tuo Mac con un'unica app. Scaricala gratis.



MacPaw

WhatsApp potrebbe non funzionare più sul tuo smartphone dal 1° ...



Mi piace 21...

## Lev Manovich ospite al Maker Faire Rome 2020

Talk "AI Aesthetic" con il teorico della new media art Lev Manovich sarà ospite venerdì 11 dicembre 2020 ...

Segnalato da : **periodicodaily**

Commenta

**Lev Manovich ospite al Maker Faire Rome 2020** (Di giovedì 10 dicembre 2020) Talk "AI Aesthetic" con il teorico della new media art Lev **Manovich** sarà **ospite** venerdì 11 dicembre 2020 del **Maker Faire Rome 2020**, uno dei principali eventi europei dedicati all'innovazione e alla tecnologia. L'edizione 2020 del MFR si terrà dal 10 al 13 dicembre totalmente in versione digitale. Quale sarà l'intervento di Lev **Manovich**? Venerdì

[Leggi su periodicodaily](#)

PUBBLICITÀ



**NICOLAQUINTO® Italia Divani**

Produzione 100% Italiana e Garanzia fino a 5 anni

Seguici in Rete

Facebook

Twitter

Seguici

Iscriviti

Zazoom Social News  
21.351 "Mi piace"

Mi piace

Iscriviti



**NICOLAQUINTO® Italia Divani**

Produzione 100% Italiana e Garanzia fino a 5 anni



# MaTerre VR Experience su Rai Cinema Channel VR

Di **Redazione** - 15/12/2020

*Grazie alla partnership tra MakerArt e Rai Cinema il film collettivo MaTerre VR Experience è fruibile tramite l'App dedicata alla Realtà Virtuale*

MATERA – Ottimi riscontri per **MaTerre VR Experience** all'edizione 2020 appena conclusasi del **Maker Faire Roma – European Edition**, il più grande evento dedicato alle nuove tecnologie svoltosi quest'anno interamente in streaming.

Grazie all'importante partnership tra *MakerArt* (la sezione, curata da Simone Arcagni e Valentino Catricalà, dedicata a contenuti artistici presenti quest'anno nel ricco palinsesto del *Maker Faire*) e *Rai Cinema*, **MaTerre VR Experience** è fruibile sull'app "**Rai Cinema Channel VR**".

Co-prodotto da **Rete Cinema Basilicata** e **Fondazione Matera Basilicata 2019** in occasione delle celebrazioni di *Matera Capitale Europea della Cultura 2019*, **MaTerre VR Experience** è un film collettivo in cinque episodi nato dall'esigenza di ripensare radicalmente l'immaginario della terra dei Sassi mediante il connubio tra innovazione e tradizione, oralità, paesaggio e la tecnologia della realtà virtuale a 360 gradi.

Offrire una vasta gamma di contenuti di arte contemporanea in realtà immersiva, questo il focus della partnership tra MakerArt e Rai Cinema in modo da consentire un'esperienza visiva unica che lega l'arte contemporanea alla virtual reality e all'entertainment di nuova generazione, rivolgendosi ad un pubblico ancora più vasto che supera i confini dell'arte stessa e della sua tradizionale fruizione legata nel caso di prodotti audiovisivi per lo più alla sala cinematografica e alla tv.

RAI è stata la prima media company a lanciare un'App VR tutta italiana per offrire ai propri utenti una vasta gamma di contenuti originali fruibili in realtà immersiva. In linea con le maggiori media company internazionali come CNN, BBC, Netflix, Disney, The New York Times, anche la Rai ha infatti una propria *library free* di contenuti realizzati in Realtà Virtuale fruibili scaricando la App "Rai Cinema Channel VR" sui propri dispositivi smartphone e su visori Oculus. Anche grazie all'acquisizione di MaTerre VR Experience, si apre così un'importante finestra virtuale sulla Città dei Sassi e sulla Basilicata.

Oltre che sulla App *Rai Cinema Channel VR* nella sezione "In evidenza", tutti gli episodi del film restano fruibili gratuitamente al seguente link: [www.materre.retecinemabasilicata.it/film](http://www.materre.retecinemabasilicata.it/film)

## Redazione

<https://ivl24.it/>

Redazione di ivl24 | Portale d'informazione lucano con un occhio sul Cilento, Vallo Diano e Alto Cosentino. |  
mail: [ivl24.it@gmail.com](mailto:ivl24.it@gmail.com) | cell: +39 331 1619000





mer 30.12.20

(<https://www.sassilive.it/vittorio-veneto-live-square/>)



sassilive.it

(<https://www.sassilive.it>)

## Il film “MaTerre VR Experience” sull’app Rai Cinema Channel VR

15 Dicembre, 2020 12:07 | [CINEMA-TELEVISIONE \(HTTPS://WWW.SASSILIVE.IT/MATERA/CULTURA-E-SPETTACOLI/CINEMA-CULTURA-E-SPETTACOLI/\)](https://www.sassilive.it/matera/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/)



Ottimi riscontri per MaTerre VR Experience all’edizione 2020 appena conclusasi del Maker Faire Roma – European Edition, il più grande evento dedicato alle nuove tecnologie svoltosi quest’anno interamente in streaming.

Grazie all’importante partnership tra MakerArt (la sezione, curata da Simone Arcagni e Valentino Catricalà, dedicata a contenuti artistici presenti quest’anno nel ricco palinsesto del Maker Faire) e Rai Cinema, MaTerre VR Experience è fruibile sull’app “Rai Cinema Channel VR”.

Co-prodotto da Rete Cinema Basilicata e Fondazione Matera Basilicata 2019 in occasione delle celebrazioni di Matera Capitale Europea della Cultura 2019, MaTerre VR Experience è un film collettivo in cinque episodi nato dall’esigenza di ripensare radicalmente l’immaginario della terra dei Sassi mediante il connubio tra innovazione e tradizione, oralità, paesaggio e la tecnologia della realtà virtuale a 360 gradi.

Offrire una vasta gamma di contenuti di arte contemporanea in realtà immersiva, questo il focus della partnership tra MakerArt e Rai Cinema in modo da consentire un’esperienza visiva unica che lega l’arte contemporanea alla virtual reality e all’entertainment di nuova generazione, rivolgendosi ad un pubblico ancora più vasto che supera i confini dell’arte stessa e della sua tradizionale fruizione legata nel caso di prodotti audiovisivi per lo più alla sala cinematografica e alla tv.

RAI è stata la prima media company a lanciare un’App VR tutta italiana per offrire ai propri utenti una vasta gamma di contenuti originali fruibili in realtà immersiva. In linea con le maggiori media company internazionali come CNN, BBC, Netflix, Disney, The New York Times, anche la Rai ha infatti una propria library free di contenuti realizzati in Realtà Virtuale fruibili scaricando la App “Rai Cinema Channel VR” sui propri dispositivi smartphone e su visori Oculus. Anche grazie all’acquisizione di MaTerre VR Experience, si apre così un’importante finestra virtuale sulla Città dei Sassi e sulla Basilicata.

Oltre che sulla App Rai Cinema Channel VR nella sezione “In evidenza”, tutti gli episodi del film restano fruibiligratuitamente al seguente link: [www.materre.retecinemabasilicata.it/film](http://www.materre.retecinemabasilicata.it/film)



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/il-film-materre-vr-experience-sullapp-rai-cinema-channel-vr/attachment/materre-logo/>)

spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/il-film-materre-vr-experience-sullapp-rai-cinema-channel-vr/attachment/materre-logo/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/il-film-materre-vr-experience-sullapp-rai-cinema-channel-vr/attachment/materre-24/>)

spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/il-film-materre-vr-experience-sullapp-rai-cinema-channel-vr/attachment/materre-24/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/il-film-materre-vr-experience-sullapp-rai-cinema-channel-vr/attachment/rai-cinema-channel-vr/>)

spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/il-film-materre-vr-experience-sullapp-rai-cinema-channel-vr/attachment/rai-cinema-channel-vr/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-cos-endins-film-in-realta-virtuale-girato-a-matera-vince-allo-zebra-poetry-film-festival-di-berlino/attachment/materre-23/>)

e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-cos-endins-film-in-realta-virtuale-girato-a-matera-vince-allo-zebra-poetry-film-festival-di-berlino/attachment/materre-23/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-cos-endins-film-in-realta-virtuale-girato-a-matera-vince-allo-zebra-poetry-film-festival-di-berlino/attachment/materre-2-6/>)

e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-cos-endins-film-in-realta-virtuale-girato-a-matera-vince-allo-zebra-poetry-film-festival-di-berlino/attachment/materre-2-6/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-cos-endins-film-in-realta-virtuale-girato-a-matera-vince-allo-zebra-poetry-film-festival-di-berlino/attachment/materre-4-4/>)

e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-cos-endins-film-in-realta-virtuale-girato-a-matera-vince-allo-zebra-poetry-film-festival-di-berlino/attachment/materre-4-4/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-protagonista-al-maker-faire-di-roma-il-piu-importante-evento-dedicato-alle-nuove-tecnologie/attachment/materre-maker-faire/>)

e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/materre-vr-experience-protagonista-al-maker-faire-di-roma-il-piu-importante-evento-dedicato-alle-nuove-tecnologie/attachment/materre-maker-faire/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/a-matera-la-presentazione-di-materre-vr-experience-film-collettivo-con-immagini-in-movimento-e-poesia-in-realta-virtuale-a-360-gradi/attachment/materre-10/>)

spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/a-matera-la-presentazione-di-materre-vr-experience-film-collettivo-con-immagini-in-movimento-e-poesia-in-realta-virtuale-a-360-gradi/attachment/materre-10/



(<https://www.sassilive.it/cultura-e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/a-matera-la-presentazione-di-materre-vr-experience-film-collettivo-con-immagini-in-movimento-e-poesia-in-realta-virtuale-a-360-gradi/attachment/materre-13/>)

e-spettacoli/cinema-cultura-e-spettacoli/a-matera-la-presentazione-di-materre-vr-experience-film-collettivo-con-immagini-in-movimento-e-poesia-in-realta-virtuale-a-360-gradi/attachment/materre-13/

Powered by:

Artshell

In collaboration with:

 **angamc**

#ArtVeronaDigital  
#ItalianSystem



Organized by

**veronafiere**  
Trade shows & events since 1898

# segnoonline



segnoonline



## MAKER ART 2020: arte e nuove tecnologie in formato digitale

Le ultime news dalla edizione 2020 della Maker Faire.

Condividi:



DAVIDE SILVIOLI • IN [EVENTI ONLINE](#) / [RECENSIONI](#)

**D**urante i giorni compresi fra il dieci e il tredici dicembre scorsi, si è svolta l'edizione 2020 di Maker Art, a cura di Valentino Catricalà, per la prima volta in forma completamente digitale. Indubbiamente, a determinare la totale conversione dell'offerta culturale di quest'anno in termini virtuali sono state sì le necessità del momento ma, allo stesso tempo, è stata anche la scelta di cogliere le costrizioni correnti come l'occasione per testare altre possibilità di comunicazione, fruizione ed estetizzazione strettamente legate proprio all'innovazione tecnologica. In questa cornice è stata progettata un'apposita piattaforma web, così da permettere a pubblico e ospiti un'esperienza senza precedenti. Pertanto, il raffronto con una proposta integralmente online, oltre a rispecchiare un tratto distintivo dei nostri tempi impermediatici, ha costituito sia una nuova e interessante modalità di interazione con l'utenza che un differente modo di proposizione del lavoro degli artisti e delle tante personalità di rilievo selezionate.

Difatti, il programma di questa seconda edizione è stato molto ricco e nutrito, grazie



significativo contributo dei tanti artisti, accademici, curatori e ricercatori invitati a partecipare. Fra i più di quaranta artisti coinvolti, autori di progetti digitali che, spaziando dalla realtà aumentata alla robotica, sono stati espressamente realizzati per la circostanza, si menzionano, per citarne alcuni: **Antoni Abad, Elena Bellantoni, Juan Cortes, Rà di Martino, Ken Goldberg, Claudia Hart, Steve Lambert, Miltos Manetas, Vincenzo Marsiglia, MASBEDO, Donato Piccolo, Signe Pierce, Quayola, Jakob Kudsk Steensen, Celine Tricart, Anouk Wipprecht**. Inoltre, al fine di restituire il livello qualitativo della manifestazione e della puntualità del focus sulla relazione fra arte e nuove tecnologie, si ricordano le numerose collaborazioni nazionali con **Rai Cinema, AR Market, Ambasciata degli Stati Uniti, ArToday, Fondazione Luca e Katia Tomassini, Re:Humanism, Nero Magazine** e internazionali quali quelle con **S+T+ARTS EU, Pioneer Works Center For Art and Innovation, l'Hyphen Hub Community**, insieme alle lectio di teorici fra i più autorevoli in questo campo quali **Lev Manovich, Christiane Paul e Asher Remy Toledo**.

Dunque, si tratta di una platea ampia e diversificata, al punto da rendere coerentemente tutta la complessità del fenomeno che, oggi, vede la ricerca artistica al confronto con le ultime tecnologie, rappresentando uno degli aspetti più futuribili e prodighi di novità della pratica artistica contemporanea. A evidenziare la grande attualità di tale attitudine creativa, il particolare carattere di quest'ultima edizione e le ragioni che li ricollegano entrambi a circostanze relative al nostro presente dal respiro più esteso, come sottolinea il curatore, *"artisti, intellettuali, scienziati e creativi dialogano da sempre per generare nuove visioni del futuro. Essere presenti in questo particolare momento storico è soprattutto un modo per dimostrare che arte e tecnologia possono aiutarci ancora a riflettere su un'epoca complessa come quella che stiamo vivendo"*.

*Secondo tali accenti, Maker Art 2020 sembra rimarcare, tramite un format del tutto inedito, l'irrinunciabile centralità del ruolo dell'artista, in quanto generatore di punti di vista alternativi, e suggerire l'importanza della sua considerazione nei processi di cambiamento più critici della società odierna.*



Ken Goldberg, The Telegarden, 1995-2004. In collaboration with Joseph Santarromana, George Bekey, Steven Gentner, Rosemary Morris, Carl Sutter, Jeff Wiegler. Courtesy the artist.

# WHAT CAN A ROBOT DO?

Thinking diversity through gardening, robotics and Artificial Intelligence

2 February, 2021

**VALENTINO CATRICALÀ**

([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/AUTHOR/VALENTINO-CATRICALA/](https://www.neroeditions.com/author/valentino-catricala/))

**KEN GOLDBERG**

([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/AUTHOR/KEN-GOLDBERG/](https://www.neroeditions.com/author/ken-goldberg/))

**DESIGN**

([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/CATEGORY/DESIGN/](https://www.neroeditions.com/category/design/))

**ECOLOGY**

([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/CATEGORY/ECOLOGY/](https://www.neroeditions.com/category/ecology/))

/

**Facebook**

(<https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=https://www.neroeditions.com/what-can-a-robot-do/%2F&src=sdkpreparse>)

(<https://www.neroeditions.com/what-can-a-robot-do/%2F&src=sdkpreparse>)

**Twitter**

(<https://twitter.com/intent/tweet?text=https://www.neroeditions.com/what-can-a-robot-do/%2F&src=sdkpreparse>)

(<https://twitter.com/intent/tweet?text=https://www.neroeditions.com/what-can-a-robot-do/%2F&src=sdkpreparse>)

**can-a-robot-do**

(<https://www.neroeditions.com/what-can-a-robot-do/%2F&src=sdkpreparse>)

**Twitter**

(<https://twitter.com/intent/tweet?text=https://www.neroeditions.com/what-can-a-robot-do/%2F&src=sdkpreparse>)

(<https://twitter.com/intent/tweet?text=https://www.neroeditions.com/what-can-a-robot-do/%2F&src=sdkpreparse>)

**p=14009**

*Besides being a writer, an inventor, an engineer, and a researcher Ken Goldberg is also an artist, surely one of the frontrunners in his field of robotics, automation and Artificial Intelligence. His research has touched upon very relevant themes such as the the relationship between nature and technology, expanding upon the realm of plants, the concept of Gaia, in the broader context of the Anthropocene. Valentino Catricalà has met him during the last Maker Faire – The European Edition (<https://makerfairerome.eu/en/>) and started a conversation that continued online, specifically on his works Telegarden (<http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>) and Alphagarden (<http://AlphaGarden.org>).*

**Valentino Catricalà:** You have been a pioneer in engineering and also in art. A hybrid figure *ante litteram*. Today it is more common seeing artists and engineers, or engineers and artists. This connection is part of the work of younger artists, due to the growing presence of technology in society. I think that when you started you did not have many references, perhaps you felt as someone who was discovering a new world.

**Ken Goldberg:** Thank you Valentino. My mother was a psychologist, she was very interested in art, and my father was an engineer, and he was also interested in art. They would take us to museums, and there were many discussions about art in my family when I was a boy. I was very interested in being an artist, but because we had a difficult financial situation when I was growing up, my mother said to me “you can be an artist, but first become an engineer.” When I went to college, I studied engineering and maintained an interest in art. I discovered robotics which raised philosophical questions about what is human and what it means to be a human. I fell in love with that field.

When I was in grad school at Carnegie Mellon, I had some friends in the art department, and we were sitting around one night and painting, and someone said “Hey, can a robot do this?” The following night I went into the lab and programmed the robot to do some paintings with brushes, because I was interested in the contrast between the digital motions of the robot and the flow of the brush as it painted. I’ve spent many years experimenting with different kinds of paintings the robot could make, noticing how the brushstrokes were different every time. What was interesting to me as a

graduate student, was the gap between digital and physical reality. I'm still fascinated by this question.

Just before I finished my PhD in 1990, I was invited to present all the paintings in a solo exhibition at the CMU Forbes Art Gallery (<https://goldberg.berkeley.edu/art/triangle.html>) and I invited friends from Engineering and Art and musicians, we had a blast... When later on I became a professor at USC in 1991, I was invited to develop an exhibit with painting professor Margaret Lazzari at the USC campus gallery (<https://goldberg.berkeley.edu/art/fisher2.html>) involving a robot and large-scale paintings. It required months and months of work to put it together. The exhibit was only open for 3 weeks and I wanted to reach a bigger community.

So, the next year in 1993, my grad student ran into my office “you have to see this new thing.” He showed me how I could connect to all these places in the world, in the World Wide Web. My students and I were thrilled: what if we could connect a robot to the Internet? We stayed up most of the night to set up a robot in a sandbox (the Mercury Project (<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/the-mercury-project.html>)). Long story short, it got a lot of attention: people online really liked the idea that they could operate a robot and move things around remotely. Then we said—let's make this a full art project, and we came up with the idea of a garden.



**That was the birth of *Telegarden*. A pioneering work which in my opinion has anticipated many current themes of the current contemporary art world—such as the garden, the idea of the Earth as Gaia, the relationship between technology and nature, and the new notion of the Anthropocene. In my head that was very difficult to make.**

For *Telegarden*

(<https://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>)

we installed an industrial robot in a living garden. It was also intended as a critique of technology. While I am very excited about technology and its potential, I'm also critical of what often is an exaggeration of technology, both in terms of potential, and negative aspects. The reality is really very different, and so I feel that, as an engineer, it's really important for me to also convey the nuances of the underlying questions around technology.

We thought of the *Telegarden* as an absurdist application, as if gardening would be the last thing that people want to do over the internet, because a garden is so tactile and immediate and natural. Remember, this was in 1995, in the very early days of the Internet. The word spread very quickly: first we got dozens and then hundreds and thousands of people coming to visit the garden, again and again, because the idea wasn't something you just go in and look at

and then move on. It was something you had to return to, and had to spend time with there. What started as a critique evolved into a study of our human response to nature in the digital context.

**Since the garden, you had already touched very contemporary themes, foregoing what is now called New Media Art. The first attempts were very focused on technology but in your case, you pushed the whole thing forward into the realm of sculpture. As I said, the creation process opened up to and anticipated some very contemporary themes such as social media, the environment, and questions of representation, what is real and what is illusion. Nowadays there's a big hype around the theme of Anthropocene, and the relationship between networks and technology...**

We certainly weren't thinking about Facebook nor Donald Trump in 1995. But we were considering the implications of our experience becoming more digital. That tension is really interesting to me. I was reading Walter Benjamin, asking what constitutes an original object and the type of relationship we have with these objects, which is once again physical. One aspect that came out of this project was philosophical.

A student wrote to me about a year after we launched the Telegarden asking: "How do I know there is really a garden?" It was a fascinating question. What was obvious to us working with this garden on plumbing to keep it all functioning, wasn't at all obvious for someone else. The student was quite rightly being skeptical. The question was particularly interesting because in a way we could be faking it. The question of what was real and what isn't is very subtle when things are mediated. So, I really began questioning

that aspect itself—what is the status of something that’s distant from you? Imagine, you’ve been tending a garden for weeks or months and it turns out that there was no garden, that it was just an illusion created with photographs, etc. This is what I became interested in, and it was around the time I moved to Berkeley.

I was sitting in my studio one day just reading a book about artificial intelligence. Looking at the back cover and reading about the author Hubert Dreyfus being on the faculty at UC Berkeley, I remember almost falling off my chair. I sent him an email and surprisingly he immediately said “Let’s meet, please come to my office.” We had this really exciting meeting, and I explained this question and he said, it is really a question of *epistemology*, of knowledge itself. With his encouragement, we started working together and the result was a book that came out from MIT Press in 2000, *The Robot in the Garden* (<https://goldberg.berkeley.edu/art/tele/>). It focuses on the distinction between virtual reality, where you have a fictional environment that’s synthesized, and distal reality, where you have a real environment that is distant and your perception of it is mediated. We invited 24 artists and engineers and philosophers to write a chapter each.

This question has become very relevant in 2021, as virtual reality has become much more sophisticated, and there is so much deception online today with deepfakes and conspiracy addicts like QAnon in the US. It’s very hard to tell the difference between what’s real and what’s not. Digital reality has become such a big part of our lives since the 1990s. And during the Covid-19 pandemic, so many kids and office workers are using teleconferencing.



Power and Water Lax, Los Angeles exhibition, Fisher Gallery USC (1992). In collaboration with Margaret Lazzari.

**Yes, exactly. I remember reading your book when I was a student. I knew you were a scholar, an engineer, but also an artist—which is something that somehow is always closer to the younger generations of artists. Today the term “future” is dominant in the academic and journalistic debate. Future is a matter of the human capacity of imagining future events from the present one. It seems that we are now unable to make predictions for the future. I really think that artists today are more important than ever, but maybe we have to renew the idea of how artists can be helpful for the future and our society?**

Well, there’s an essay that influenced me by C.P. Snow titled *The Two Cultures* ([https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Two\\_Cultures](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Two_Cultures)), written in 1959. He was at Oxford and had friends in the humanities and in physics, he said they are completely different cultures, they don’t mix. They both generally have a fair amount of mutual suspicion and misunderstandings. That is still very present today. These are really two distinct cultures. I’m lucky to have friends on both sides, and can relate to both viewpoints. There’s almost a Gestalt effect, for me—you probably can identify with as well.

When I interact with someone from the humanities, a scholar of philosophy or an artist, it seems as if one part of my brain is working and when I'm talking with engineers there's a different part of my mind working. Each is distinct. I feel a responsibility to try to interpret between these two cultures and serve in some way as a bridge to connect them.

You're absolutely right when you say this is increasingly common today, we have many students who are doing a major in computer science and art history. These interactions are growing and I think that's fantastic, because the new generation is very comfortably working with computers and technology, and at the same time expanding their interests in the humanities and arts.

Coming back to the internet and the garden, that really opened the door to the next 10 years of projects that involved exploring how the internet could be a useful venue, or an artistic medium, and as you know there is a wonderful history of "Net Art" that began around that same time in the late 1990s, and there are many artists especially Eastern Europe that were experimenting, and I appreciated being part of that community. While engaging and experimenting with people, I became interested in the medium itself and how the perception shifted. Essentially, it allowed us to express something that one couldn't express before. Largely it was because of its democratic potential, as not everyone but many people could access the internet and get access to artworks—that would be very unusual.

In a networked art project, I could remain online 24 hours a day for years into the future. That doesn't have to be kept in a museum. So, that continued to be an interest for me, we did a number of projects after

that  
(<https://goldberg.berkeley.edu/art/index.html>),  
which involved exploring ideas about  
perception and embodiment.

### **Which is evident in your artworks as well...**

Yes, these projects over the years, such as sound installations and others focusing on research. But let's go back to the garden. I've always wanted to revisit the Telegarden. It has been online for nine years. We closed it down in 2004. It's always been my favorite project. And I wanted to think about, somehow, bringing it back.

Anyway as you know, in 2012 there was a major breakthrough in Artificial Intelligence, namely deep networks and deep learning. The combination of large amounts of data and large amounts of computation, a new class of algorithms that allows you to combine those elements together to learn—basically, to have a large network of values, to be able to be trained into approximate very complex functions. That has caused a revolution, that is basically the contemporary Artificial Intelligence, which my students and I have been embracing. We've been working closely with colleagues, building systems, testing them, writing papers on that topic for the last decade. It occurred to me that this still suggested new questions within the context of the garden. In particular, could a robot learn to tend a living garden?

The question is—again coming back to what we were talking about earlier—the real garden. If you look at the complexity it is enormously subtle. Everyone was talking about artificial intelligence soon being able to surpass humans. There will be super-intelligence and so on—although I am very skeptical, to be honest. Nonetheless, could we embody this question into a physical

system, so we could actually contrast the complexity of the natural world? With this new technology of artificial intelligence and that's when it occurred to me in the Fall of 2019—that we could design a new kind of garden, but this time the garden would be autonomous. That was the beginning of what we call the *AlphaGarden* (<http://alphagarden.org>) an ongoing research project and an art installation. Alpha because of the connection with Google and DeepMind, AlphaGo and AlphaZero and AlphaFold. I admire them greatly, they're really one of the leading labs doing research in these areas, and a garden is a very different Alpha.

This relates a bit to what you were saying earlier about diversity, since a polyculture garden is very different from a monoculture. Monoculture is how most food is produced today—how farming is done. Where you essentially have row after row of the same crop, same plant grown and space very precisely apart so that there's minimal interference between plants, if you look at an industrial farm, everything looks very uniformed.

There's a trend today toward polyculture farming. Originally, farms were based on polyculture with different types of plants growing together, in close proximity. There are many benefits for the plants, in how their mutual resistance to disease and insects increases, as they can reinforce each other. They use less water, because they maintain and share root structures that share water. Luckily this is starting to be used again in farms, in order to reduce pesticides and water consumption.

But the problem is that this requires more human labor—so we tried to recreate a miniature polyculture garden and have the

robot garden completely on its own. Actually a real policulture garden might be too complex, beyond the capability of today's robots and artificial intelligence, but I still want to give it a try.



Ken Goldberg, The Telegarden, 1995-2004. In collaboration with Joseph Santarromana, George Bekey, Steven Gentner, Rosemary Morris, Carl Sutter, Jeff Wiegler. Courtesy the artist.

**The garden is a very big issue today in terms of the idea of a new-found relationship between the human being and the natural world. It is very important to find a third way because I think that we are still stuck into the old dichotomies—good-bad-kind-of. I feel your work helps us reflect on our contemporary art, while it creates this new path.**

Right! We're not just trying to maximize the amount of food or leaf material that could come from the garden. We want to maximize diversity as well. We have a measure of diversity based on entropy. We can measure this with cameras, we can look down, we can classify the different kinds of plants that are growing at any time. And we can come up with a measure of how diverse the garden is. That means we need to support plants that are slow growing, and prune back the plants growing faster, so that there's a balance. That's the challenge from an engineering perspective. It's very subtle because the interaction between plants is very difficult to model, even for the growth of a single plant. It's a nice research topic, how do you fit a distribution, and how the plant will grow over time. It is a statistical function, because we don't know exactly what the germination time is, or the radius over time, and the shape

of each plant varies. As soon as the plant comes in contact with another plant then there's a mutual effect. There's a shading of one plant in terms of light, but really importantly the root structure starts to connect. That can be a positive or negative effect of what we call companionship between two plants.

All this is very subtle and complex. It also involves other elements such as insects, natural pollinators like bees or other insects that can cross pollinate. The soil itself is very complex—but in our case, what we're trying to do is learn the model by experience. The big challenge is time, because the timescale for the natural world and for plants is very very long. So, to do a proper experiment requires months of time.

What we've done is we've created a simulator that simulates the growth of plants at 10,000 times the speed of nature. This lets us tune all the parameters, until we discover something that will yield a high-diversity polyculture garden. The challenge is to get the simulator to accurately reflect the real garden. This is known as the "reality gap". There's a distinction between what really happens and what we simulate, but you can start to tune these two things together, and we can observe the garden while we observe the simulator, we tune in the simulator, we observe the garden again, keep iterating.

**Can we accelerate and advance the ways we connect people from different backgrounds from vastly different cultures and experiences in terms of socio-economic backgrounds, genders, different ways of thinking, viewpoints, different kinds of training?**

Over the past year, we're slowly building a more sophisticated model of plants and interaction. Then we are using that model to generate a planting schedule, a seed placement we've received, as it grows we tune in the model to better match what we're observing.

The idea is that if we keep doing this sufficiently long, that will get to a point where the robot system will be able to anticipate how the garden will grow and to take actions that will steer it in a positive direction. This is the theory, but the practice—well, there are many. Here's one example: right now as we speak in January 2021, there's a camera watching our garden in Berkeley CA. It's all based on the time of year so the amount of light varies. Now it's fairly dark and days are very short.

When we run this experiment again in the summer, the behavior will be different, because temperature and light will be different. How those effects manifest is fascinating to me, and it's part of all the nuances because it all goes back to what you're saying about the Anthropocene, to what degree the natural world is controllable by us as humans.

I mean, think about how much has changed for humans in the past 100 years, or 1000 years in terms of technology, with the discovery of electricity, computing and the internet, but the natural world has changed remarkably little. We're literally eating the same foods as 1000 years ago mostly.

So what is that nuance of complexity, what is the continuity in terms of the natural world, how that hasn't changed—in contrast to the incredible evolution of the digital and the technological world. Regarding artificial intelligence, the claims are that an AI system can beat humans in many different areas like chess and Go. But can it do something as basic and human as tending a garden? That's a fundamental human skill, going back to Adam and Eve. But it is still very difficult for robots. So I look at the nuances of dexterity and perception in contrast to where we are with robots and artificial intelligence.

**Plants, animals, technology...with your work you have thrived on diversity for many years. This is why it is important to connect the *Telegarden* with *Alphagarden*, an update toward a new way to see us in the world. A chance to consider a new conception of the anthropocene toward a new relationship between human beings, technology and nature?**

Exactly. One of the things that we found so interesting is that the garden, and gardens in general, thrive on diversity, on having combinations of different things. So, you know, the monoculture garden has certain benefits, it can be very very productive. But monoculture is vulnerable to any small change that can cascade throughout the garden because it's all uniformed. It's the same thing in terms of culture. If we have people thinking along the same lines that you have the same vulnerability. What's really

important is diversity. Because when you bring people together with different viewpoints from different cultures from different training, different instincts, they begin to cross-fertilize and coexist. Basically, thrive together. That is, I think, one of the biggest challenges we face today. As we mentioned earlier, a new generation of students is coming out now with degrees that combine skills in the arts and technology.

Can we accelerate and advance the ways we connect people from different backgrounds from vastly different cultures and experiences in terms of socio-economic backgrounds, genders, different ways of thinking, viewpoints, different kinds of training? It's so important to understand the benefits of what I call "complementarity (<https://docs.google.com/document/d/1uWwG6gLg5QiCQfote6MtWmVxdL-S-8Evs/edit>)" between different ways of thinking the different—different cultures, different backgrounds, different cognitive styles and approaches.

**VALENTINO CATRICALÀ** is curator of the SODA Gallery in Manchester and lecturer at Manchester Metropolitan University. He is also director of the Art Section of the Maker Fair-The European Edition, the biggest Fair on creativity and innovation in Europe, and art consultant at Paris Sony CS Lab.

**KEN GOLDBERG** is an artist and William S. Floyd Jr. Distinguished Chair in Engineering, UC Berkeley. His artwork, exploring the intersection of the digital and the natural world, includes a living garden tended by a robot via the internet and the award-winning film *Why We Love Robots*.

**#ALGORITHM**

**([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/TAG/ALGORITHM/](https://www.neroeditions.com/tag/algorithm/))**

**#ARTIFICIAL INTELLIGENCE**

**([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/TAG/ARTIFICIAL-  
INTELLIGENCE/](https://www.neroeditions.com/tag/artificial-intelligence/))**

**#GARDEN**

**([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/TAG/GARDEN/](https://www.neroeditions.com/tag/garden/))**

**#ROBOTICS**

**([HTTPS://WWW.NEROEDITIONS.COM/TAG/ROBOTICS/](https://www.neroeditions.com/tag/robotics/))**



# ESPOARTE

CONTEMPORARY ART MAGAZINE (<https://www.espoarte.net>)



Valentino Catricalà durante SIMPOSIO #8, progetto di NONE collective. PH. Cristina Valtelli

## CRITICALL #7. VALENTINO CATRICALÀ: RITROVARE UN NUOVO RUOLO DELL'ARTISTA OGGI

LIVIA SAVORELLI ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/AUTHOR/DIREZIONE/](https://www.espoarte.net/author/direzione/)) x 5 FEBBRAIO 2021

ARTE ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/ARTE/](https://www.espoarte.net/category/arte/))

NEWS IN EVIDENZA ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/IN-EVIDENZA/](https://www.espoarte.net/category/in-evidenza/))

RUBRICHE ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/CATEGORY/RUBRICHE/](https://www.espoarte.net/category/rubriche/))



### CRITICALL | #CRITICALL

Con **#critiCALL** torniamo ad affilare le armi del dialogo intessuto dai fitti scambi della scorsa primavera/estate con **#acasattibene** e **#volver**. Dopo artisti e galleristi, senza attribuire gerarchie o classifiche, **la chiamata è rivolta ora ad una selezione di critici e curatori/curatrici** che, in questo preciso momento storico, si trovano a dover **rispondere con maggiore consapevolezza sul loro** ruolo all'interno di quello che è da tutti percepito come un sistema ma che di fatto fa parte di una struttura ancora più complessa e articolata: il mondo della cultura in perenne moto e rivoluzione. **critiCALL** è la nostra chiamata a chi vuole stare dentro a quel mondo sapendo che "chi affronta qualcosa di enigmatico come l'arte non può permettersi di essere modesto. Ma neanche può permettersi di non essere umile" (**Lea Vergine**, *L'arte non è faccenda di persone perbene*, Rizzoli, 2016).

#### Intervista a Valentino Catricalà di Livia Savorelli

Indubbiamente quest'ultimo anno, ha visto radicalmente modificato il nostro rapporto con la tecnologia che da mero strumento è diventata, grazie al distanziamento e alla negazione del rapporto in presenza, opportunità per portare avanti molte attività del nostro quotidiano: lavorative, sociali e relazionali. La tecnologia è ormai parte delle nostre esistenze e contribuisce a definire le attività in un mondo che, proprio a seguito della pandemia, è improvvisamente cambiato.

Accetto

Cookie Policy (<https://www.espoarte.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini

9/3/2021

Criticall #7. Valentino Catricalà: ritrovare un nuovo ruolo dell'artista oggi | Espoarte

Nel corso dei decenni, il rapporto tra **arte e tecnologia** è diventato oggetto di sempre maggiore interesse, uscendo dalla nicchia di mercato in cui era stato inizialmente relegato.

Oggi per **critiCALL** rivolgiamo la nostra attenzione ad un percorso curatoriale che si costruisce intorno al mondo dell'innovazione, intersecandosi all'arte contemporanea. Molte le esperienze professionali che hanno condotto **Valentino Catricalà** fino ad oggi, a partire dal **Media Art Festival**, con la **Fondazione Mondo Digitale** (e con essa anche la curatela della sezione *"Umano o sovrumano?"* nella mostra *Human+. Il futuro della nostra specie* tenutasi nel 2018 al Palazzo delle Esposizioni di Roma) alla **Maker Faire**.

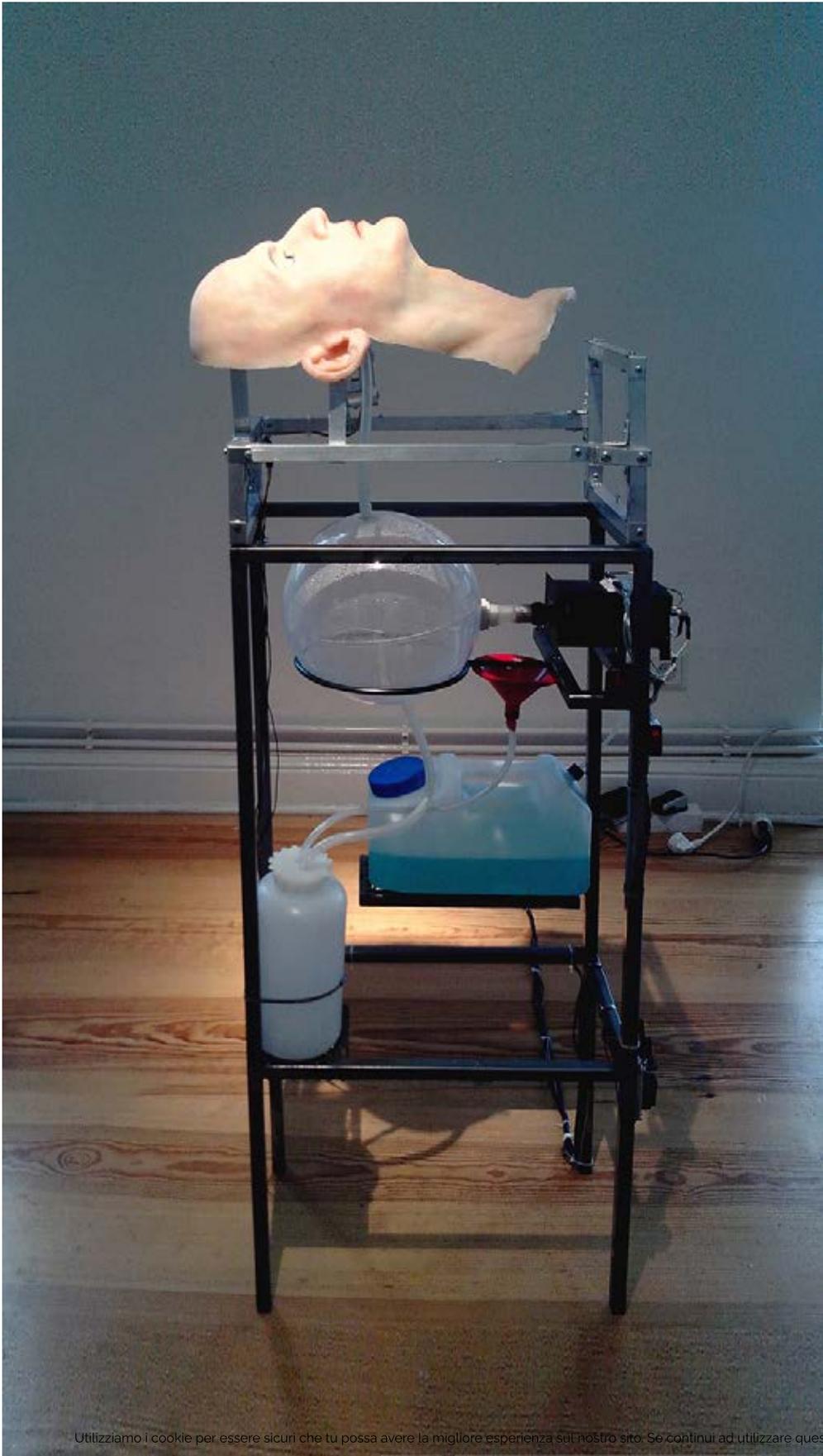
Ripercorriamo con lui i più recenti traguardi professionali, tra i quali la nomina a curatore della **SODA Gallery** di Manchester e *lecturer* presso la Manchester Metropolitan University..

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Accetto

Cookie Policy (<https://www.espoarte.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini



Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Accetto [Cookie Policy \(https://www.espoarte.net/cookie-policy/\)](https://www.espoarte.net/cookie-policy/)

([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/5.1-Piccolo\\_Leonardo\\_4.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/5.1-Piccolo_Leonardo_4.jpg))

<https://www.espoarte.net/arte/criticall-7-valentino-catricala/>



*Donato Piccolo, Leonardo sogna le nuvole, 2014, scultura cinetica (lattice, olio, alluminio, macchina da fumo, componenti elettroniche), cm 120x45x23. Courtesy l'artista e Galerie Mazzoli. Photo Angelo Sabatiello. Opera presente nella sezione UMANO, SOVRAUMANO?, a cura di Valentino Catricalà, Fondazione Mondo Digitale nell'ambito di Human+. Il futuro della nostra specie, Palazzo delle Esposizioni, Roma | 27 febbraio - 1 luglio 2018*

---

**Il tuo percorso formativo e professionale è fortemente caratterizzato da lunghe permanenze all'estero come ricercatore. Cosa è stato determinante per definire il tuo ambito di interesse e di specializzazione? Cosa ti ha spinto verso l'analisi del rapporto tra arte e nuove tecnologie/nuovi media?**

Il mio percorso professionale non è stato particolarmente lineare, altrimenti non sarei probabilmente finito a occuparmi di queste cose (*ride*, ndr). Ho iniziato studiando cinema e media, ma mi interessavo molto all'arte. Quando iniziai l'università non pensavo che esistesse un campo che mi permettesse di unire queste due dimensioni. Lo scoprii durante il dottorato, quando iniziai a viaggiare molto all'estero. Per ricerche (ciò che si chiama Ph.D. Visiting) andai mesi allo ZKM di Karlsruhe, alla Tate, all'Università di Dundee, al LIMA di Amsterdam. Incontrai molte persone stimolanti e iniziai a capire che esisteva un campo che univa lo studio sui media a quelli sull'arte, e così cominciai. All'epoca eravamo una nicchia, oggi è un ambito esploso anche nel mondo dell'arte contemporanea. Capii l'importanza di una ricerca ampia che comprendesse una parte più organizzativa e sul campo. Per me è fondamentale prendere la pratica curatoriale come una forma di ricerca e viceversa.

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Accetto

Cookie Policy (<https://www.esपोर्टe.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini



Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice. (https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/MAE-Julia-Hautojärvi\_115.jpg)

[Accetta](#) [Cookie Policy](#) (https://www.espoarte.net/cookie-policy/)



**Sei il direttore della sezione Arte della Maker Faire-The European Edition, sezione introdotta per la prima volta nel 2019 con lo scopo di valorizzare il connubio tra arte, scienza e innovazione tecnologica. Puoi tracciare un bilancio di questa esperienza, anche alla luce dell'ultima edizione svoltasi in digitale? Vorrei che aggiungessi una tua personale riflessione sul ruolo degli strumenti tecnologici in un momento, come quello determinato dalla pandemia, in cui la relazione fisica e in presenza ci è stata negata...**

Penso che sia fondamentale trovare un nuovo ruolo dell'artista oggi. Era una necessità che esisteva già da tempo e che il Covid ha accelerato. Da un certo punto di vista è una grande occasione. Gli artisti oggi usano tecnologie complesse, i media che fundamentalmente stanno modificando la nostra contemporaneità. Le usano inserendosi in contesti inediti, quali quello dell'innovazione (lavorando con Aziende del settore, tecnici e ingegneri), della scienza (sempre più artisti entrano in dipartimenti scientifici). Inserendosi in questi ambiti, spesso accade che l'artista dia nuovi input alla ricerca di questi settori, nuove idee e contenuti. L'artista così non è più solo colui che crea contenuti per il mondo dell'arte contemporanea, ma è anche un motore per l'innovazione, e per la società più in generale. È quello che ho iniziato a fare con il **Media Art Festival** (Museo MAXXI), insieme alla **Fondazione Mondo Digitale**, ed è il motivo che mi ha spinto a entrare nella **Maker Faire-The European Edition**, un contesto non artistico, che rappresenta il cuore del rapporto creatività e innovazione, essendo la fiera più grande in Europa in questi ambiti. Il successo della sezione arte è evidente proprio dall'ultima edizione. Grazie alla innovativa piattaforma siamo riusciti a creare progetti artistici ad hoc, oltre la semplice migrazione di contenuti in digitale. Nonostante tutti parlassero del fallimento delle fiere digitali, noi abbiamo avuto molto pubblico.



(<https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/freezing3.jpg>)

*Freezing per un'estetica della lontananza, opera in realtà aumentata prodotta in collaborazione con Maker Faire, Elena Bellantoni 2020. Courtesy dell'artista.*

**Il rapporto Arte e tecnologia è anche il fulcro del progetto editoriale condiviso con Cesare Biasini Selvaggi, uscito lo scorso anno per i tipi di Electa come secondo volume de *I Quaderni della Collezione*. Ci puoi raccontare obiettivi e genesi di questo volume e come nasce il dialogo con la Collezione Farnesina?**

Quando la Farnesina ci ha chiamato per proporci di scrivere un libro dedicato ai rapporti arte e tecnologia, per i quaderni della Farnesina, siamo stati colpiti e allo stesso tempo entusiasti. Un'ulteriore dimostrazione di come questo ambito da nicchia sia diventato sempre più comune, a tal punto da essere un argomento per i più importanti musei del mondo. Soprattutto, a ben guardare, a causa della pervasività della tecnologia digitale nelle nostre vite e nel lavoro delle nuove generazioni che non fanno più distinzione tra ciò che è tecnologico e ciò che non lo è. Questo infatti è proprio l'incipit del libro: ha senso oggi parlare ancora di rapporto arte e tecnologia? Per noi sì, oggi più che mai serve una riflessione su questi temi, ma va fatto da un nuovo punto di vista. Da qui, abbiamo approfondito i maggiori trend artistici degli ultimi anni in questi ambiti e che abbiamo suddiviso in: l'iperintelligenza; il postumano fra cyborg e antropocene; l'Expanded Internet Art; dalla realtà estesa alla videogame art; la sound art; "l'artista inventore". Inoltre, il libro contiene per la prima volta in Italia, una mappatura con schede inedite di più di 80 artisti e mappatura che adesso verrà migrata su un portale online.

Accetto

Cookie Policy (<https://www.espoarte.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini



([https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/quaderni\\_farnesina\\_ii\\_lr-1.jpg](https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/quaderni_farnesina_ii_lr-1.jpg))

Cover *Arte e tecnologia del terzo millennio. Scenari e protagonisti*. Autori: Cesare Biasini Selvaggi e Valentino Catricalà. Electa, 2020

**Quest'anno è prevista l'uscita di un altro libro a tua firma *The Artist as Inventor*? Di fatto, nel volume precedentemente citato un capitolo, intitolato *L'artista inventore*, fungeva già da citazione di questo volume. Ci puoi sintetizzare a quale tipologia di artisti ti riferisci con questa definizione e di che tipo di rapporto con la tecnologica devono farsi interpreti?**

Sì, sembra che scrivo chissà quanti libri! In realtà sono tutti progetti accumulatisi negli ultimi anni. Questo in particolare è un libro a cui tengo molto. Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice. Ho lavorato tanto e fa parte di una ricerca, anche curatoriale, che porto avanti da qualche anno sul rapporto arte e innovazione (che ho descritto

Accetto

Cookie Policy (<https://www.espoarte.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini

9/3/2021

Criticall #7. Valentino Catricalà: ritrovare un nuovo ruolo dell'artista oggi | Esपोर्टe

precedente domanda). La differenza con gli argomenti trattati sopra sta nell'approccio di ricerca. Questo è un libro che cerca di trovare le tracce storiche, attraverso un atteggiamento "archeologico", di questi rapporti, tratteggiandone una metodologia utile per analizzare ciò che sta succedendo oggi. Pensiamo ad artisti quali **Nam June Paik**, che insieme al suo amico ingegnere Abe, realizzò il primo sintetizzatore: il **Paik-Abe Synthesizer**; o **Michael Naimark** il quale realizzò, con gli ingegneri dell'MIT, la **prima mappa interattiva, antesignana di Google Street View**. Fino a oggi, con le grandi Aziende e Centri di Ricerca che hanno iniziato a creare interi dipartimenti dedicati a residence d'artista, a inglobare, dunque, gli artisti all'interno dei processi produttivi. È fondamentale che noi, "operatori culturali", e le istituzioni culturali, iniziamo a prendere seriamente questi cambiamenti.

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Accetto

Cookie Policy (<https://www.espoarte.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini



(<https://www.espoarte.net/wordpress/wp-content/uploads/2021/02/SODA-Gallery-Manchester.jpg>)

*Rendering del building della SODA School of Digital Art*

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Accetto

Cookie Policy (<https://www.espoarte.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini

**Il nuovo anno si è aperto con un incarico importante, sei stato infatti nominato curatore della neonata SODA gallery della Manchester Metropolitan University, che si prospetta diventare una delle più importanti realtà europee nell'ambito digitale e tecnologico. Di che modello parliamo e come avverrà il dialogo tra la formazione e la programmazione culturale?**

**Rispetto alla prevista inaugurazione nel settembre 2021, ci puoi dare qualche anticipazione? Che spazio riserverai agli artisti italiani?**

Esatto, il nuovo anno si è inaugurato con questa bella notizia, molto stimolante, anche se in un periodo ancora molto complesso. Ciò che mi stimola di più è la possibilità di lavorare per una nuova Gallery in un nuovo mondo, o, se non nuovo, un mondo che subirà dei cambiamenti. Ancora più interessante è il fatto che la Gallery è connessa con un nuovo Dipartimento, una struttura avanzata con laboratori, tecnologie, auditorium, expertise di alto livello. Questo permette di pensare alla Gallery come ad un qualcosa di dinamico, un vero centro di produzione e ideazione: mostre, ovviamente, ma anche residenze d'artista, commissioni per artisti di alto livello, progetti con giovani artisti e middle career. Stiamo ora attivando un network internazionale attraverso il quale attiveremo nuova progettazione e stiamo disegnando i futuri progetti. Inoltre, parte del lavoro della Gallery sarà uscire fuori e sviluppare progetti in contesti di alto prestigio. Sì, stiamo anche sviluppando una **opening exhibition**, ma probabilmente sposteremo la data dell'opening, quindi avremo tempo per approfondire (*ride*, ndr).

*Valentino Catricalà è studioso, curatore d'arte contemporanea. Si è specializzato nell'analisi del rapporto degli artisti con le tecnologie e con i media. Attualmente è direttore della SODA Gallery di Manchester e lecturer presso la Manchester Metropolitan University. È inoltre direttore della sezione Arte della Maker Faire - The European Edition e art consultant per il Sony CS Lab di Parigi. Su questi temi è dottore di ricerca presso l'Università degli Studi Roma Tre, è stato Part-Time Post Doc Research Fellow nella stessa Università. Ha svolto ricerche in importanti centri quali lo ZKM di Karlsruhe, la Tate Modern, l'Università di Dundee partecipando a Convegni internazionali e scrivendo diversi saggi in libri e riviste specializzate (vedi, academia.edu). [www.schoolofdigitalarts.mmu.ac.uk](http://www.schoolofdigitalarts.mmu.ac.uk) (<http://www.schoolofdigitalarts.mmu.ac.uk>)*

**Leggi anche le altre puntate di critiCALL: [www.espoarte.net/tag/criticall/](http://www.espoarte.net/tag/criticall/) (<https://www.espoarte.net/tag/criticall/>)**

Condividi su...

([https://web.whatsapp.com/send?](https://web.whatsapp.com/send?text=Criticall%20%237%20Valentino%20Catrical%C3%A0%3A%20ritrovare%20un%20nuovo%20ruolo%20dell%27artista%20oggi)

[text=Criticall%20%237%20Valentino%20Catrical%C3%A0%3A%20ritrovare%20un%20nuovo%20ruolo%20dell%27artista%20oggi](https://web.whatsapp.com/send?text=Criticall%20%237%20Valentino%20Catrical%C3%A0%3A%20ritrovare%20un%20nuovo%20ruolo%20dell%27artista%20oggi)

**LIVIA SAVORELLI ([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/AUTHOR/DIREZIONE/](https://www.espoarte.net/author/direzione/))**

7-

Livia Savorelli (1975). Piemontese di nascita, ligure d'adozione. Tra i fondatori dell'Associazione Culturale Arteam, fa parte del Consiglio direttivo. È stata Presidente di Arteam fino all'agosto 2017. Riveste il ruolo di Direttore Editoriale di Espoarte dal 2004.

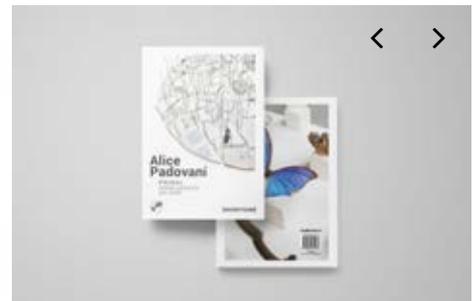
## RELATED POSTS



**CIRCUITO OFF... MOVING IMAGES FESTIVAL**  
([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/RUBRICHE/CINEMA/OFF-IL-MOVING-IMAGES-FESTIVAL/](https://www.espoarte.net/rubriche/cinema/off-il-moving-images-festival/))  
EDITOR  
([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/AUTHOR/ELENA/](https://www.espoarte.net/author/elena/)) x  
28 AGOSTO 2012



(<https://www.espoarte.net/arte/criticall-5-davide-sarchioni/>)  
**CRITICALL #5. DAVIDE SARCHIONI: PASSATO, PRESENTE E FUTURO, MEMORIA STORICA E IPOTESI FUTURIBILI**  
([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/ARTE/CRITICALL-5-DAVIDE-SARCHIONI/](https://www.espoarte.net/arte/criticall-5-davide-sarchioni/))  
LIVIA SAVORELLI  
([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/AUTHOR/DIREZIONE/](https://www.espoarte.net/author/direzione/)) x  
16 DICEMBRE 2020



(<https://www.espoarte.net/critica/vanillaedizioni/>)  
**VANILLAEDIZIONI PRESENTA LA MONOGRAFIA DI ALICE PADOVANI**  
([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/EDITORIA/VANILLA-PRESENTA-IL-CATALOGO-MONOGRAFICO-DI-ALICE-PADOVANI/](https://www.espoarte.net/editoria/vanilla-presenta-il-catalogo-monografico-di-alice-padovani/))  
REDAZIONE  
([HTTPS://WWW.ESPOARTE.NET/AUTHOR/REDAZIONE/](https://www.espoarte.net/author/redazione/)) x  
27 FEBBRAIO 2019

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Accetto

Cookie Policy (<https://www.espoarte.net/cookie-policy/>)

Privacy - Termini

Home &gt; News &gt; Focus

# Game Over | Intervista a Valentino Catricalà

In conversazione con il nuovo direttore della Soda Gallery di Manchester per discutere del rapporto tra arte, azienda, finanziamenti e ricerca e il ruolo dell'artista come 'inventore'

 by [Arshake](#) — 04/02/2021 in [Focus](#), [Game Over](#), [Interview](#)



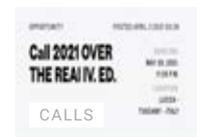
Nell'ottica di *GAME OVER.Loading*, proiettato nella ricerca e nello studio di nuove «entità culturali» volte alla ricostruzione del futuro, abbiamo incontrato Valentino Catricalà e discusso sul rapporto tra arte, azienda, finanziamenti e ricerca in una conversazione su zoom che si è svolta il 29 dicembre 2020 tra Anita Calà, Valentino Catricalà e Elena Giulia Rossi.

**E.G. R. Valentino, sei specializzato in arte e tecnologia, ma anche un curatore visionario, sempre impegnato a portare tante discipline alternative nel sistema. Ci interessava un tuo parere sulla nostra ricerca di una nuova generazione di ibridi/inventori.**

Valentino Catricalà: 'Visionario'...Ti ringrazio e lo prendo ovviamente in senso positivo (ride). Mi sono dedicato al rapporto tra arte e tecnologia durante il mio dottorato di ricerca unendo gli studi di Cinema e Media, dai quali provenivo, con quelli di storia dell'arte. Ho trovato questo rapporto molto interessante. All'epoca (e parlo di pochi anni fa!) eravamo in pochi a interessarci a questi temi. Oggi il tema è molto più comune. Questo anche per la pervasività della tecnologia oggi. Penso infatti che il rapporto degli artisti con la tecnologia stia cambiando (tema di un mio libro in uscita, *The Artists as Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra) e si stia generando un nuovo rapporto tra arte e innovazione, tra artisti, centri di ricerca e aziende del settore. Gli artisti hanno sempre lavorato con le industrie e aziende con tecnici e ingegneri, ma adesso questo rapporto



## CALLS



Call for submissions> Over The Real. IV Ed.

 28/04/2021



Call for submissions> Arcus Project 2021

 28/04/2021



Homeostasis Lab

 14/04/2021



Call for submissions> 1M sotto la metro

 11/04/2021



Per esempio, non ci stupisce più applicare il concetto di creatività all'ambito aziendale, o al *management*. In questo contesto, tuttavia, per creatività si intendeva, o un qualcosa di molto generale, o figure professionali specifiche quali designer, grafici, art director, ecc. Mai artisti. Oggi, invece, le grandi aziende, come Microsoft, Google, Adobe, e tantissime altre, sono sempre più orientate all'inglobamento degli artisti all'interno dei processi di produzione dell'azienda. Questo è un connubio nuovo, oltre l'idea di *sponsorship*. Il punto è, perché le aziende hanno bisogno degli artisti? E che succede nel momento in cui l'artista entra all'interno di una azienda? Noi lo abbiamo sperimentato con il Media Art Festival a Roma, con i progetto con Epson, Samsung e Microsoft, e oggi con la Maker Fair.

art\*science  
arte | cambiamenti climatici | ambiente  
art | climate change | environment



insight  
i territori della grafica

aarebyte

Anita Calà.: Come accennavi, c'era all'inizio un piccolo gruppo di nerd che andava in giro con queste nuove idee. Ora possiamo affermare che questi argomenti sono entrati prepotentemente nel mondo della cultura. In questo momento, quello che noi vogliamo fare è un gesto un po' più radicale, non di distruzione del sistema, piuttosto, di creazione di una realtà parallela. L'invenzione diventa una vera e propria trasformazione. Cerchiamo una nuova generazione di inventori, di creativi che vogliono andare oltre il dialogo interdisciplinare, verso una ricostruzione, un nuovo modo di vedere il mondo della Cultura. In questa fase preliminare del progetto, ci vogliamo confrontare con visionari che già consideriamo in qualche modo ibridi. Come tale ti chiedo: se potessi premere RESET e dimenticare cosa è stato il passato, cosa faresti nascere di nuovo? Cosa tratterresti? Cosa coltiveresti per una nuova visione del mondo?

Questa è una bella domanda, e arriva in un momento personale particolare, ora che sto iniziando un nuovo incarico a Manchester, dove sono stato chiamato a curare la nuova SODA Gallery, parte della nuova *School of Digital Art* della Manchester Metropolitan University. Si tratta di un progetto con grandi investimenti e molto ambizioso che inaugurerà a fine anno.

Che cosa terrei e che cosa non terrei sull'esperienza che ho fatto? Penso che adesso non siamo in un ambito di RESET totale. Ci saranno indubbiamente dei cambiamenti, ma non penso sia un mondo totalmente nuovo. Io auspico un ruolo più attivo dell'artista all'interno della società, del mondo dell'innovazione. Considerare l'artista un motore per la società. Una cosa che dobbiamo sempre tenere a mente quando si parla di arte e innovazione, e questo è anche l'argomento del mio prossimo libro in uscita, *The Artists as Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra). Perché l'artista va a lavorare da Microsoft? Non per realizzare tecnologie, ma perché lui ha bisogno di produrre le sue opere, di trovare il modo di raggiungere quello che, con un'accezione da estetica classica, possiamo chiamare l'«epifania della visione». E cosa guadagna l'azienda? Nuove idee. Quando Toshio Iwai creò il *Tenori-on* (un antesignano del *launch pad*) con la Yamaha (in realtà lo creò precedentemente, poi la Yamaha chiese all'artista di implementarlo) l'artista giapponese cominciò a lavorare con gli ingegneri e i tecnici dell'azienda. Iwai ha potuto realizzare un oggetto che a lui serviva per le sue performance, al contempo la Yamaha lo ha potuto vendere come prodotto. Credo che oggi anche le istituzioni culturali devono aprirsi a questi cambiamenti. Ed è quello che vorremmo fare con SODA. La cultura può diventare un motore anche per una nuova idea d'innovazione, che servirà nel futuro.

#### **A.Calà.: In questa visione di cambiamento che soluzioni proporresti per quanto riguarda anche il sistema economico e di finanziamento?**

Guardiamo al dibattito attorno agli artisti che c'è stato in questa pandemia. Si è parlato solamente dell'assistenzialismo agli artisti, dei poveri artisti che vanno aiutati perché non hanno soldi, tema giustissimo, ma l'immagine che ne è venuta fuori è un'immagine brutta: l'immagine di questi artisti, poveri, che vanno aiutati come animali protetti. Non si è invece mai cercato di ribaltare il discorso, cercando di vedere quanto gli artisti possano aiutare lo Stato e la società. E in particolare proprio quelli che entrano nei processi di innovazione tecnologica. Quindi, l'artista, secondo me, dovrebbe essere considerato una risorsa fondamentale per rileggere il futuro. Esagerando si potrebbe dire che dovrebbe far parte delle *task force* di governo, accedere a finanziamenti alternativi, oltre quelli per la cultura, anche quelli dell'innovazione. L'artista così non è considerabile solo come un creatore di «contenuti» per il mondo dell'arte, ma anche come un motore per l'innovazione e per rileggere le sfide del nostro futuro.

Insomma, creare una nuova visione dell'artista che lo sradichi dalla vecchia immagine *bohémien* e lo consideri come un vero e proprio professionista. Pensiamo, per esempio, a Tomás Saraceno, un artista che ha 60-70 dipendenti. Questa è un'azienda vera e propria che finanzia *designer*, ricercatori, ingegneri! Altro che *bohémien* solitario. Una nuova idea di artista oggi, secondo me, è più importante che mai.

#### **E.G.R. : Interessantissimo quello che dici. Tu sei molto focalizzato sull'aspetto arte-azienda e innovazione. L'artista e ingegnere Ken Goldberg, per esempio, che tu hai invitato alla Maker Faire-The European Edition questo autunno 2020, per noi è l'esempio perfetto di artista ibrido. Tutto quello che fa lui è proteso verso una sperimentazione al limite, tra arte e scienza, in maniera molto naturale. Quello che immaginiamo noi, come diceva Anita prima, è un po' l'«Inventor as an artist»...**

Le questioni sono diverse. Qualche tempo fa, nell'ambito di una conferenza alla Maker

Fair, ho chiesto a Lev Manovich, durante una sua interessantissimo talk, «perché parli di estetica e mai del ruolo degli artisti?». Lui ha risposto «ah! non mi interessa quest'idea romantica che l'artista può portare cambiamenti radicali». In realtà ha risposto così perché ha proprio quella idea romantica lì... Forse oggi noi dovremmo capire qual è il ruolo degli artisti; soprattutto ragionare sulla differenza tra artista e creativo.

Quindi secondo me è giusto vedere gli ibridismi e le connessioni ma non bisogna perdere di vista le differenze. Io credo ancora che l'artista sia una figura diversa da quella dell'ingegnere creativo, del designer, del grafico. Per questo per me è importante partire dall'artista. Ma ci sono anche tante sfumature. In realtà ci sono varie modalità. In *The Artist as Inventor* ne ho identificate alcune...e per chi è interessato consiglio di leggersi il libro (Risata)

**E.G.R.: Tu che ti trovi in una posizione, diciamo mediana, tra ricerca, produzione e curatela, come visualizzi lo schema di collegamento tra economia, finanziamenti, ricerca, rispetto a tutti questi argomenti di cui abbiamo trattato?**

Ho sempre pensato che la pratica curatoriale dovesse essere collegata ad una pratica di ricerca. Non è un caso che la SODA della Manchester Metropolitan University abbia come obiettivo proprio quello di stimolare un atteggiamento più imprenditoriale alla ricerca, e viceversa. La SODA ha una *Gallery* aperta al pubblico ed è però connessa con l'università, dove ci sono aule per la teoria, ma anche laboratori – *workshop*, dove faremo anche residenze d'artista. Diventerà un vero centro di produzione, dove la teoria è parte fondante. L'idea è, infatti, di ridurre quel *gap* che esiste tra mondo del lavoro e università, che in paesi anglosassoni è più ridotto rispetto all'Italia.

**A.Calà.: Da quello che hai detto, esce fuori un tema molto forte che noi ultimamente sottolineiamo spesso. Dobbiamo capire bene come instradarci e come portare avanti il progetto GAME OVER in maniera fattiva e credibile. Ma una domanda che ci viene spesso spontanea quando ci avviciniamo al lavoro di un artista è: "Sì, bello, ma è necessario all'umanità?". Volevo partire un po' da questo presupposto. Tu che pensi?**

Parte della mia ricerca si è basata sull'unire arte e innovazione, sul cercare di creare sinergie tra artisti e centri di ricerca e aziende. Quindi non solo esporre opere, sicuramente fondamentale, ma anche produrle e stimolare negli artisti nuove ricerche e possibilità. Non è semplice ma quando riesci a farlo da grande soddisfazione. Ho cercato, anche nelle mie ricerche di ribaltare, o di andare oltre, al vecchio motto: «l'arte è utile perché ci fa riflettere». Il punto è che oggi l'arte può, non solo farci riflettere o aprirci la mente, ecc., ma può produrre il nostro futuro. Entrando all'interno dei processi di produzione, venendo a contatto con media complessi che fondamentalmente stanno cambiando la nostra società, lavorando in team con ingegneri e tecnici, gli artisti non solo aprono riflessioni sul contemporaneo, ma lo generano. Ci sono degli esempi concreti di artisti che hanno creato vera e propria innovazione attraverso le proprie opere. Quindi, riportare l'arte al centro dei processi di innovazione e di sviluppo dei processi di identità, di società. Ed è qui che baseremo alcune attività della futura SODA.



images (cover 1) Valentino Catricalà ritratto (2) SODA, The School of Digital Arts, Manchester, image [via](#) (3) Valentino Catricalà con Ben Vickers

Studioso, curatore d'arte contemporanea. Si è specializzato nell'analisi del rapporto degli artisti con le tecnologie e con i media. Attualmente è direttore della SODA Gallery di Manchester e lecturer presso la Manchester Metropolitan University. E' inoltre direttore della sezione Arte della Maker Faire – The European Edition e art consultant per il Sony CS Lab di Parigi. Valentino è stato, inoltre, direttore e fondatore del Media Art Festival di Roma (Museo MAXXI) e coordinatore dei programmi Arte della Fondazione Mondo Digitale.

Su questi temi è dottore di ricerca presso l'Università degli Studi Roma Tre, è stato Part-Time Post Doc Research Fellow nella stessa Università. Ha svolto ricerche in importanti centri quali lo ZKM di Karlsruhe, la Tate Modern, l'Università di Dundee partecipando a Convegni internazionali e scrivendo diversi saggi in libri e riviste specializzate (vedi, [academia.edu](#)). Ha curato mostre in importanti musei e istituzioni internazionali fra i quali: Minnesota Street Project (San Francisco), Ermitage (San Pietroburgo), Palazzo delle Esposizioni (Roma), MAXXI (Roma), Museo Riso (Palermo), Media Center (New York), Stelline (Milano), Istituto Italiano di Cultura Nuova Dheli (India), Manchester Metropolitan University (UK), Ca' Foscari (Venezia), Centrale Idrodinamica (Trieste), Museo Centrale Montemartini (Roma). E' autore di diversi libri, fra i quali libri *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis, 2016), *Art and Technology In The Third Millennium* (Electa, 2020) e *The Artist as Inventor* (Rowman & Littlefield, Londra 2021).

L'intervista è parte di *Loading*, fase preliminare di **GAME OVER**, progetto finalizzato alla ricerca e allo studio di nuove "entità culturali", persone, oggetti o ricerche provenienti da diversi ambiti disciplinari (i.e. fisica, bio-robotica, AI, agricoltura, medicina) e al loro traghettamento nel mondo dell'arte. Si tratta di una ricerca ma anche di un gesto che va oltre il semplice dialogo interdisciplinare e diventa piuttosto radicale: un vero e proprio 'trapianto' di ambiti di ricerca indirizzato alla predisposizione di *future c(o)ulture*, dove la "creatività" corrisponde ad "invenzione" ed "invenzione" corrisponde a contribuire ad una trasformazione. Una scintilla, un segnale di mutazione genetica, un cambio di direzione, un cortocircuito. Un'energia diversa che sia il segnale di un cambiamento in atto e che possa costituire nuova linfa vitale per il sistema della Cultura. Questa prima fase è una fase investigativa e si rivolge a visionari, pensatori ibridi di vari settori, inclusi quelli della cultura, che possano esprimersi sulle necessità attuali, ciascuno in relazione al

proprio ambito disciplinare e, in linea più generale, nel rispetto della cultura e della società ad ampio raggio. Project team: Anita Calà Founder and Artistic Director of VILLAM | Elena Giulia Rossi, Editorial Director of Arshake | Giulia Pileci: VILLAM Project Assistant and Press Office | Chiara Bertini: Curator, Coordinator of cultural projects and collaborator of GAME OVER – Future C(o)ulture | Valeria Coratella Project Assistant of GAME OVER – Future C(o)ulture. [Interventi precedenti: Primavera De Filippi \(Arshake, 21.01,2021\)](#), [Azzurra Immediato](#), [Intervista a Leonardo Jaumann, Arshake, 28.01.2021](#))

Tags: Anita Calà Elena Giulia Rossi ars arshake artist as inventor manchester  
Soda Gallery Valentino Catricalà



Share



Tweet



Pin



Previous Post

[De Luca was here!](#)

Next Post

[VIDEO POST > The Tyranny of Birds](#)



[Arshake](#)

### Related Posts

FOCUS

**GAME OVER. Loading: Lorenzo Piombo**

BY [AZZURRA IMMEDIATO](#) 29/04/2021

FOCUS

**ITUBE. Arte e copia al tempo delle reti neuronali.Pt.2**

BY [MANUEL GRILLO](#) 28/04/2021



FACEBOOK



TWITTER



INSTAGRAM