



MEDIA ART, UN TERMINE AMPIO CHE FORSE NON NECESSITA DI DELIMITAZIONI

È POSSIBILE TROVARE UNA DEFINIZIONE? E SE SÌ SERVIREBBE A QUALCOSA O NE COSTITUIREBBE QUASI UN LIMITE? MOLTE LE DOMANDE A CUI BISOGNA TROVARE LE GIUSTE RISPOSTE, MENTRE ROMA CERCA DI INDAGARE IL RAPPORTO TRA ARTE E TECNOLOGIA CON IL MEDIA ART FESTIVAL

Cosa sono le **Media art**? Cosa si intende con un termine in apparenza così ampio? Ha senso delimitarne il campo, riconoscerlo come autonomo e strutturarne intorno delle teorie? E, qualora la risposta fosse affermativa, quali sono le storie e le archeologie che lo hanno determinato?

Domande che si presentano come generali e fanno da sfondo a una considerazione ampia dell'oggetto. Di quel rapporto fra **arte e tecnologia** che a nostro avviso pone le sue basi più di cento anni fa. Dopo queste prime domande ne è immediatamente sopraggiunta un'altra: come è possibile che in Italia non sia stato possibile, a differenza di altri Paesi come Germania, Olanda, Stati Uniti, Giappone o Inghilterra, creare un ambiente culturale, un luogo di accoglienza, per le media art?

Più di cento anni se si guarda agli esperimenti della fine dell'Ottocento, alle sperimentazioni delle **avanguardie storiche**, agli anni sessanta e così fino a oggi. Un vuoto scaturito da molti pregiudizi basati sull'idea di determinismo tecnologico che queste forme d'arte si portano dietro. Se l'accusa è sempre l'antica questione – almeno sin dai tempi della **fotografia** – del determinismo tecnologico, è anche vero che, soprattutto in Italia, studi approfonditi che permettessero di alleggerire tale pregiudizio non ci siano stati.

A una visione più profonda di cosa siano le media art, di quale storia e quali nuovi concetti esse siano portatori, balzerebbe davanti agli occhi non tanto l'**approccio deterministico**, ma il modo in cui le media art siano riuscite a mettere in crisi e ribaltare i principi di fondo di tale determinismo, ridefinendo continuamente il ruolo della tecnologia all'interno della produzione estetica e del rapporto che essa attiva nel momento in cui viene a contatto con il visitatore.

Ridefinire, dunque, e farci vedere un altro modo di concepire il nostro quotidiano, dominato sempre più da **strumenti tecnologici**.

Ridefinire gli ambiti è sempre qualcosa che implica atteggiamenti etici, filosofici e politici. È sempre qualcosa che implica un gioco sul limite di quegli insiemi cantoriani con i quali produciamo i nostri ambiti culturali.

Sono tematiche che abbiamo voluto indagare con il **Media Art Festival di Roma**, promosso dalla **Fondazione Mondo Digitale** (FMD), con il successo della sua prima edizione (febbraio 2015), si è affermato come il luogo per eccellenza in Italia dedicato alle relazioni tra arte e nuove tecnologie che ha l'ambizione e la prospettiva di diventare un evento internazionale di riferimento nel settore.

È un evento-progetto che crea un ponte tra musei, centri culturali, festival consimili, università, scuole e aziende, avvicinando le giovani generazioni a un nuovo modo di concepire e usare la tecnologia.

Sound art, video arte, performance, installazioni, videoinstallazioni; ma anche *talk*, tavole rotonde, *lecture* di esperti internazionali.

Sono molte le sfaccettature della **Media Art** e questo Festival, che rappresenta una novità assoluta nel panorama artistico, sociale e tecnologico italiano, vuole celebrarle e valorizzarle al massimo.

Un tentativo questo di creare finalmente un ambiente per le media art in Italia, arrivata in **ritardo sulla scena internazionale**.