

Rome Open Museum Exhibition

ARTLOG_00_/2015

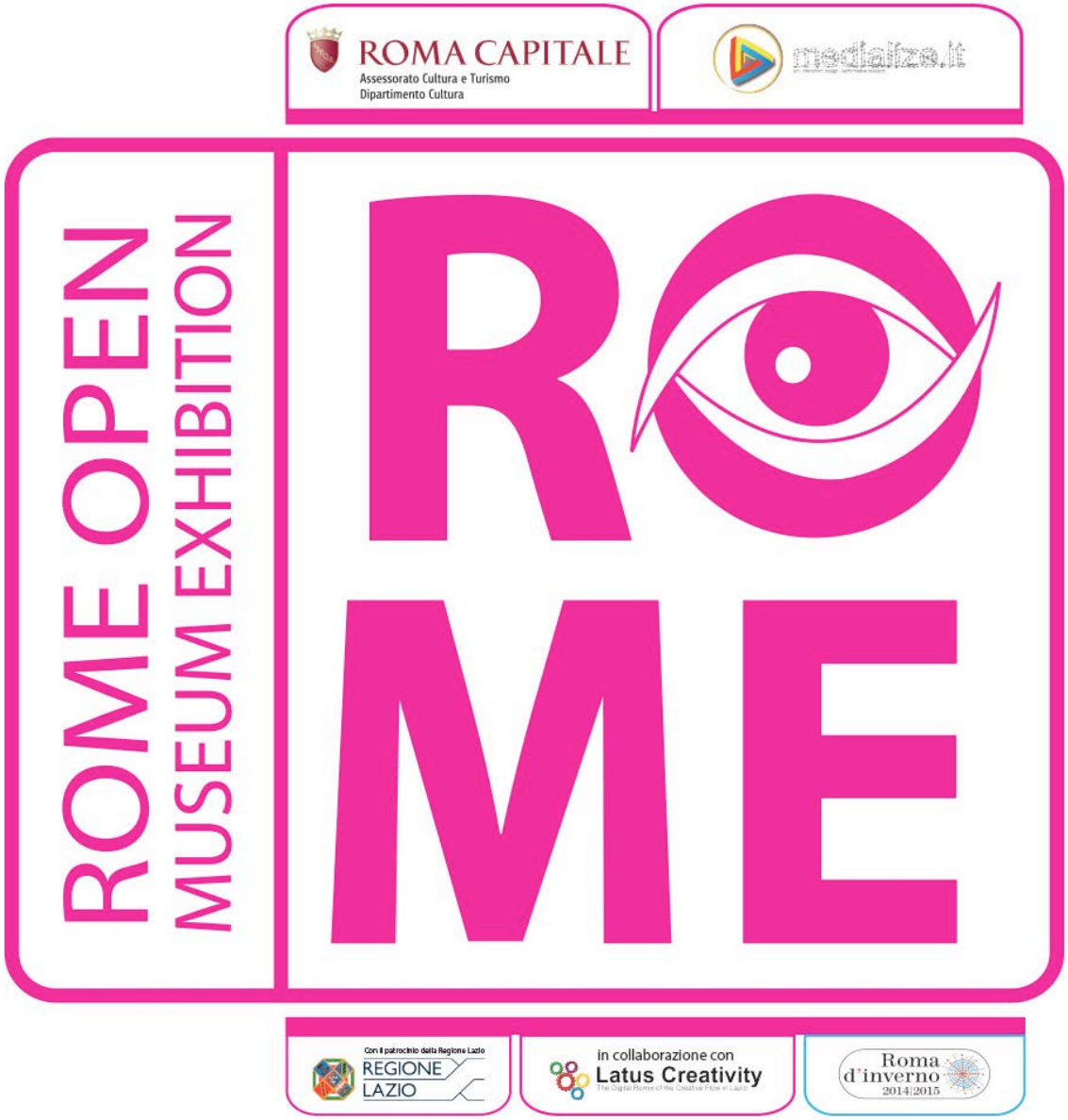
Edizione integrata 2026

Pasquale Direse
Autore e curatore

Rome Open Museum Exhibition

ARTLOG_00_/2015

Edizione integrata 2026

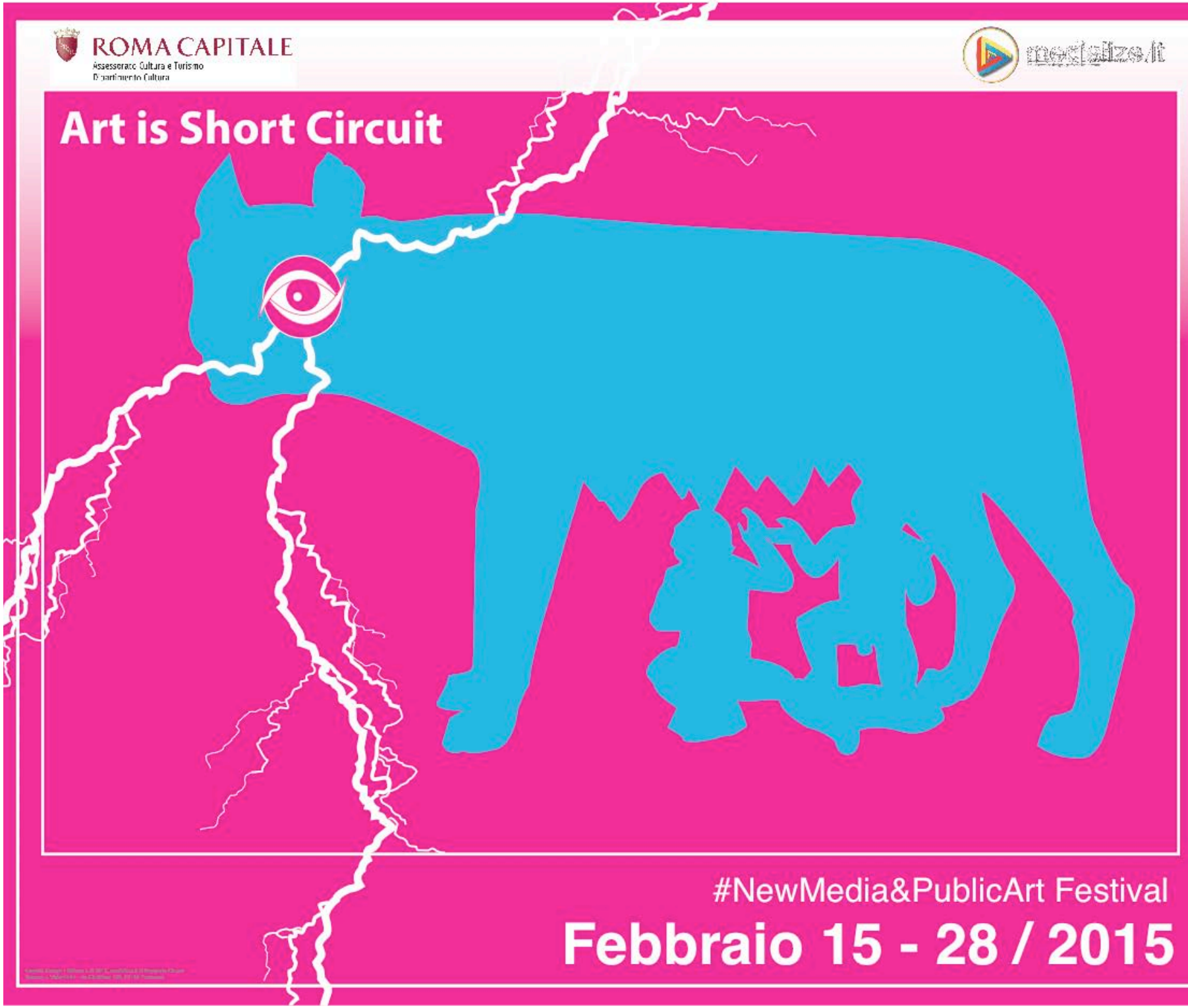

ROMA CAPITALE
Assessorato Cultura e Turismo
Dipartimento Cultura
mediaire.it
ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION
ROME
Con il patrocinio della Regione Lazio
REGIONE LAZIO
in collaborazione con
Latus Creativity
Roma d'inverno
2014|2015


ROME
ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION
Art is Short Circuit

ROMA CAPITALE
Assessorato Cultura e Turismo
Dipartimento Cultura

nextalize.it

Art is Short Circuit



#NewMedia&PublicArt Festival

Febbraio 15 - 28 / 2015

Roma

15 Febbraio
Edificio Nuovo Corviale
ore 17:00 - Opening @ via Mazzacurati 61
ore 19:00 - Facciata laterale del Serpentone

18 Febbraio
Teatro Ambra Jovinelli
dalle ore 19:30 - Piazza Guglielmo Pepe

23 Febbraio
Quartiere Coppede'
dalle ore 19:30 - Porta di Via Dora

25 Febbraio
Villa De Sanctis
dalle ore 18:00 - Casa della Cultura Via Casilina

28 Febbraio
Villa Gordiani
dalle ore 18:00 - Sala Ottagonale/
Parco archeologico _Via Prenestina

RomeOpenMuseumExhibition
RomeOpenMuseum

ROMA CAPITALE
Assessorato Cultura e Turismo
Dipartimento Cultura

nextalize.it

REGIONE LAZIO

in collaborazione con Latina Creativity

Roma d'inverno

ROME
ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION



INIZIATIVA PRODOTTA DA
MEDIALIZE.IT

CON IL SOSTEGNO DI
ROMA CAPITALE
DIPARTIMENTO CULTURA - ASSESSORATO CULTURA E TURISMO

IDEAZIONE - DIREZIONE ARTISTICA
PASQUALE DIRESE

AUTORE E CURATORE DELLA PUBBLICAZIONE
PASQUALE DIRESE

ORGANIZZAZIONE
MEDIALIZE.IT

in collaborazione con AGGELIKI TSEKENI e MICHAEL DOTOLO

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION è l'Esposizione Internazionale di New Media & Public Art di Roma. Proietta nuove interazioni tra arte, cultura, tecnologia e spazio pubblico. Ha guardato e immaginato, sperimentato e promosso Roma come museo aperto, sensibile, diffuso, luogo espanso della conoscenza e della memoria. Ha praticato le nuove tecnologie nell'interconnessione tra arte, cultura ed ambiente urbano.
Uno speciale evento d'arte dei nuovi media che attraverso molteplici progetti d'innovazione territoriale ha valorizzato il patrimonio culturale della Capitale coinvolgendo attivamente gli abitanti, i viaggiatori urbani ed i visitatori in nuovi modi di esperire lo **spazio pubblico**:

come ambiente urbano interattivo,
come architettura sensibile reinventata dalla luce,
come paesaggio sonoro generato dalla presenza dei corpi,
come esperienza creativa, ludica, connettiva.

La mostra internazionale d'arte pubblica dei nuovi media R.O.M.E. ha coinvolto un ampio sentiero urbano che ha messo in luce e valorizzato spazi insoliti e meno noti della Città, per rilanciarne la bellezza e la poesia, per metterli in mostra come opera d'arte pubblica.

R.O.M.E. ha sperimentato la città come ecosistema autopoietico, pulsante e propulsivo in cui l'arte dei nuovi media diventa elemento totemico di aggregazione sociale per lo sviluppo territoriale attraverso la cultura e la creatività.

Spettacoli crossmediali, installazioni interattive, grandi proiezioni architettoniche, concerti transmediali, piazze aumentate si sono susseguite in un programma ricco di appuntamenti artistici e culturali spaziando, **in chiave new media**, dall'arte al teatro, dalla danza alla musica jazz ed elettronica, dal biofeedback al videoprojection mapping. **R.O.M.E.** ha attraversato spazi pubblici aumentati che hanno connesso artisti ed operatori culturali distanti migliaia di chilometri tra loro (da **Roma, New York City - USA, Atene - Grecia, Curitiba - Brasile, Amsterdam - Olanda, Taipei - Taiwan, Mexico City - Messico, Lisbona - Portogallo**).

A questa sperimentazione di grande valore artistico e culturale **Rome Open Museum Exhibition** ha affiancato la generazione di **un laboratorio internazionale per la produzione di New Media & Public Art che ha attivato incontri, open discussings, aperitivi culturali ed eventi collaterali dai quali è nato un nuovo lungimirante dibattito ed un tavolo progettuale**

sul confronto tra ambiente urbano, arte e tecnologie emergenti nell'era dell'informazione alla velocità della luce.
Un laboratorio di nuovi media, arte pubblica ed ecosistema urbano al tempo delle reti complesse che ha visto la collaborazione ed il co-working di operatori culturali e centri di ricerca locali, nazionali ed internazionali tra cui **il Dipartimento Cultura, l'Assessorato Cultura e turismo, l'Assessorato alla Cultura del II e del V Municipio di Roma Capitale, la Regione Lazio, la Scuola di Architettura di Siracusa, Università di Catania, The Java Project di Brooklyn - New York, Mapas Das Ideas dal Museo del Mare di Lisbona in Portogallo, l'Associazione culturale Corviale Domani, il Teatro Ambra Jovinelli, l'Icult di Viterbo, la BIC Lazio, la casa olandese di new media softwares Resolume.**

La sperimentazione di Rome Open Museum Exhibition ha messo in luce la possibilità di generare un turismo culturale glocale e intelligente, la formazione di nuovi pubblici locali ed internazionali che esperiscono l'arte contemporanea attraversando i luoghi della Città reinventati dal Museo Aperto della Capitale.

Un'esposizione d'arte pubblica **site-specific**, mediata dai **nuovi flussi performativi per le arti digitali e per l'architettura dell'interazione tra opera e spettatore**, che si è innestata nel patrimonio memetico della Città di Roma con una traccia riconoscibile: un nuovo modo di concepire le tecnologie emergenti, lo spazio pubblico ed il patrimonio culturale come luoghi che generano partecipazione attiva e creativa.

R.O.M.E. ha trasformato lo spazio in luogo immersivo per la condivisione sociale, per lo scambio emozionale ed affettivo, per nuova memoria collettiva realmente e fisicamente esperita attraverso la presenza. Ha stimolato nuovi slanci per la riflessione critica mostrando la possibilità di interpretare le nuove tecnologie come l'emergenza degli strumenti e delle tecniche per l'intelligenza collettiva e la creatività condivisa. Ha proposto un corto circuito nel flusso uniformato ed omologato della logica del personal computer che scandisce i tempi e le dinamiche del contemporaneo. Il Museo Aperto della Capitale, attraverso la peculiare ricerca performativa ed artistica di **medialize.it, ha sperimentato un collective computer, sponda alle derive autoreferenziali, solipsiste, entropiche del personal computing.**

Rome Open Museum Exhibition proietta **la città come scenografia urbana immateriale nel teatro dei media emergenti** i cui attori sono i cittadini ed i viaggiatori urbani. Ha presentato opere d'arte generative di cui lo spettatore diventa medium e protagonista apponendo il proprio segno creativo.

L'evento ha coinvolto artisti di tutto il mondo chiamati ad interpretare la Porta del Quartiere Coppedé attraverso il premio internazionale **R.O.M.E. #NewMediaPublicArt Prize 2015** ed **una speciale Call per opere digitali *unplagged***, ovvero concepite digitalmente ma che non fanno uso di energia elettrica, la **Call per #NonElectricalDigitalArtworks.**

La prima esposizione internazionale d'arte pubblica dei nuovi media di Roma ha dato vita ad una rete d'innovazione collaborativa locale, nazionale ed internazionale ed ha realizzato numerose opere site-specific producendo eventi che sono stati definiti "storici" dai cittadini dei quartieri coinvolti. Il **"Serpentone" a Corviale, il parco archeologico di Villa Gordiani, il Quartiere Coppedè, il Teatro Ambra Jovinelli, la Casa della Cultura di Villa De Sanctis sono le locations che R.O.M.E.** ha selezionato per una première inedita, progetto pilota per la generazione di un laboratorio di co-progettazione sempre attivo attraverso cui immaginare un **Museo Aperto di Roma**.

Un museo sensibile in grado di scambiare informazioni con i propri visitatori che stimola la scoperta della città attraverso il reincanto e la sorpresa.
L'architettura e il paesaggio urbano diventano così materia viva che attraverso l'espressione artistica è capace di generare nuova memoria e nuova sensibilità, nuove tracce emozionali ed affettive.

Rome Open Museum Exhibition è un'idea ed un progetto di Pasquale Direse – medialize.it con il sostegno di Roma Capitale – Assessorato alla Cultura e Turismo – Dipartimento Cultura.
In collaborazione con Aggeliki Tsekeni e Michael Dotolo.

"Immagina una città dove ovunque si proietta sugli edifici, dove tutti possono avere i propri media in qualunque modo piaccia. Dove ogni strada è inondata di milioni di colori e suoni. Dove fermarsi ad aspettare l'autobus non è mai noioso. Una città che si avverte come una festa alla quale sono tutti invitati, non solo azionisti e baroni del grande business. Immagina una città come
questa e non appoggiarti al muro: è interattivo!"

Zel from Banksy

Rome Open Museum Exhibition scopre ed esplora, attraverso una sorprendente offerta culturale, un nuovo flusso artistico e creativo che trasforma la Città in studio d'artista, laboratorio, bottega per un nuovo artigianato digitale.

R.O.M.E. immagina una "società degli artisti" che svela il tessuto urbano in nuove forme e concepisce lo spazio pubblico come luogo relazionale ed emozionale.

Cinque luoghi della Capitale hanno preso forma di museo aperto, accessibile, gioco di tutti, libero e partecipato.

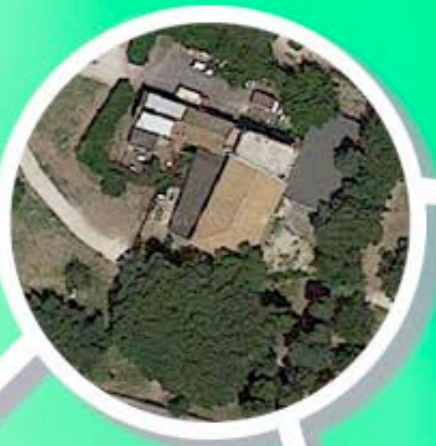
R.O.M.E. ha transmediato la tecnologia portando in città un nuovo concept di "computer collettivo", una nuova memoria dei luoghi che genera critica, pensiero ed azione.

Nuove forme di comunicazione tangibile ed esperibile attraverso una rete sociale reale in cui porre al centro le relazioni e l'emozione piuttosto che il cieco calcolo del consumo, dell'immagine e del profitto.

Il Museo Aperto della Capitale ha proposto nuovi codici interpretativi della Città sentita come luogo poietico, ludico e interattivo in cui le tecnologie che corrono alla velocità della luce diventano possibilità creativa e generativa della collettività.

Il flusso artistico di Rome Open Museum Exhibition è appena nato e già corre verso nuove avventure.

Pasquale Direse











ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION

ROME

ROMA CAPITALE
Assessorato Cultura e Turismo
Dipartimento Cultura

art - interaction design - performative research

Con il Patrocinio di:

REGIONE LAZIO

Università degli Studi di Catania
SCA
Scuola di Architettura Siracusa

Brands4Culture >>>

Latus Creativity
The Digital Remix of the Creative Flow in Lazio

TEATRO AMBRA JOVINELLI

THE JAVA PROJECT

resolume

MAPA DAS IDEIAS

Roma d'inverno 2014|2015

INTRODUZIONE

Dal 15 al 28 febbraio 2015 si è svolta la manifestazione artistica e culturale **Rome Open Museum Exhibition**, l'Esposizione Internazionale di New Media & Public Art della Capitale, un progetto inedito ed unico nel suo genere, concepito con l'obiettivo di promuovere il Territorio, l'ecosistema urbano, la Città come **Museo Aperto**, accessibile, ***locus ludens,*** socialmente interattivo, inclusivo e partecipato.

medialize.it ha generato nuovi linguaggi espressivi e comunicativi per rispondere alla *Call* di Roma Capitale, **"Roma Creativa: l'offerta culturale per i nuovi pubblici"** e per condividere e interconnettere, attraverso l'uso consapevole e responsabile delle tecnologie emergenti, realtà culturali, artistiche e performative a livello locale, nazionale ed internazionale.

R.O.M.E. è un flusso culturale urbano e territoriale che esplora e sperimenta le emergenti affinità tra arte, scienza e tecnologia direttamente nello spazio pubblico, a contatto con gli abitanti e gli *urban travellers* che diventano protagonisti interattivi dell'opera d'arte pubblica Nuovi ***vestiti mediali*** permettono di immaginare "***una città elastica e flessibile, capace di scambiare informazioni con il mondo esterno***"[1].

Rome Open Museum Exhibition ha coinvolto cinque Quartieri particolarmente identitàri della Capitale: il "Serpentone" a Corviale, l'Esquilino, il parco archeologico di Villa Gordiani, il Quartiere Coppedè, il Casilino. Locations che medialize.it ha reinventato con sperimentazioni inedite nel panorama dell'arte contemporanea.

Il progetto ha dato vita in questi luoghi ad originali dialoghi artistici e culturali con i cittadini che hanno preso parte alle ***street performative conferences*** di apertura degli eventi e che hanno partecipato attivamente alla presentazione delle opere di new media art.

[1] Toyo Ito, 1994

#Arte #Creatività #Territorio #ArtePubblica #NewMediaArt #SiteSpecific #Interattività #SpazioPubblico #LocusLudens #SocialMediaReale #VestitoMediale #ArchitecturalDressing #SoundEnvironment #Jazz #Esperienza #Emozione #Dialogo #Danza #ImmaterialPainting #CrossmediaPerformance #Internazionalizzazione #CinemaLiquido #PartecipazioneInterattiva #ArcheologiaAumentata #TeatroDeiNuoviMedia

#R.O.M.E.

IL FLUSSO ARTISTICO R.O.M.E.

Il Festival Internazionale d'arte pubblica dei nuovi media **Rome Open Museum Exhibition** è dedicato alla sperimentazione e allo sviluppo di nuovi modi di esperire lo spazio pubblico nell'era della società dell'informazione. Il progetto mira a rendere tale informazione sensibile ed esperibile attraverso l'arte e la creatività, a rendere tangibile, attraverso la sua realizzazione, la visione di una "**società degli artisti**" che genera il **Museo Aperto della Città**.

L'*International committee for museology* dell'*International council of museums* ha definito il **museo** come ***«istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano testimonianze materiali dell'umanità e del suo ambiente: le acquisisce, le conserva, le comunica e, soprattutto, le espone a fini di studio, educativi e di diletto».***

Sul piano artistico **R.O.M.E.** introduce interessanti novità culturali sia nel panorama nazionale che a livello internazionale grazie alla combinazione di innovative forme espressive e di emergenti e ancora inesplorati linguaggi e codici dell'arte contemporanea. Le grandi installazioni interattive di medialize.it hanno reso possibile un contesto di scambio d'informazione tra chi vive ed attraversa la città e lo spazio pubblico.
Painteractive4Architecture, ad esempio, ha permesso di colorare e disegnare l'imponente facciata laterale del condominio più lungo d'Europa, il Serpentone a Corviale ed altre locations urbane; Urban Puzzle ha combinato assieme la possibilità di un Vjing interattivo, la Pop-Art, ambienti sonori generativi e la valorizzazione dei beni archeologici. In questo ecosistema di ricombinazione creativa l'arte diventa forma e fonte di comunicazione e informazione.

Le tecnologie contemporanee irradiano fasci di luce - attraverso ogni tipo di schermo - che continuamente forniscono indicazioni su come produrre le nostre azioni (dal bancomat al social networking).

R.O.M.E. utilizza i codici aperti della creatività per esporre installazioni urbane interattive che valorizzano il patrimonio culturale del Territorio e danno all'*audience* la possibilità di diventare co-autore dell'opera d'arte pubblica, di ascrivere il proprio segno in una memoria sensoriale tangibile. Una forma di scrittura emozionale e memoriale attraverso l'immaterialità dei media elettronici e digitali.

R.O.M.E. sperimenta la città come ecosistema autopoietico e pulsante in cui l'arte dei nuovi media diventa elemento totemico di aggregazione sociale per lo sviluppo territoriale attraverso la cultura e la creatività.

Il progetto si è confrontato con importanti realtà locali, nazionali ed internazionali: Mapas Das Ideas dal Museo del Mare di Lisbona, The Java Project di Brooklyn a New York, la Scuola di Architettura di Siracusa dell'Università di Catania, il Teatro Ambra Jovinelli, le associazioni culturali ed i Municipi dei quartieri coinvolti tra gli altri. Ha invitato alla partecipazione artisti e collaboratori del Territorio, e provenienti da diversi Paesi del mondo: Grecia, Stati Uniti, Messico, Brasile, Taiwan, Olanda, Portogallo. Ha inoltre coinvolto la partecipazione di maestri d'arte come Fabrizio Crisafulli e Carmine Fornari noti in Italia e nel mondo nell'ambito della sperimentazione teatrale e cinematografica. Ha collaborato con importanti musicisti americani della scena sperimentale come Nick Lesley, David Moss, David Aaron.

Ha generato una rete di collaborazione artistica innovativa che produce ricerca attraverso la realizzazione nella quale si incontrano le competenze e gli slanci di ciascuno per creare un progetto comune.

LOCUS LUDENS
Verso un nuovo spazio pubblico

Rome Open Museum Exhibition ha progettato l'ardua sfida di generare arte pubblica, libera e accessibile, a contatto con il Territorio, con il patrimonio culturale e storico della Città, con chi la vive quotidianamente.

Ha attivato un corto circuito...
Le forme comunicative contemporanee mostrano un remix caotico tra la sfera pubblica e quella privata. I tasti che digitiamo per ottenere e trasmettere informazioni hanno trasformato la comunicazione in una sorta di dialogo interiore mediato dal computer[2]: esploriamo lo spazio pubblico e le relazioni, il mondo e la realtà attraverso dispositivi digitali ed elettronici sempre più sofosticati, sempre più comodi, *pixels* sempre più definiti. Una comodità d'accesso virtuale che ci immerge in una dimensione presso la quale cadono le dinamiche di riconoscimento reciproco proprie del dialogo e del discorso, del "teatro della realtà". Le relazioni interumane si sviluppano sempre più spesso attraverso dinamiche etero-programmate al ritmo del codice computato dalle memorie virtuali. Le relazioni dei *social networks,* ad esempio, sono programmate da algoritmi di cui non conosciamo nè gli autori nè le loro intenzioni. Questa peculiare inaccessibilità apre una delicata questione sulla libertà intesa come dimensione in grado di opporsi al gioco aleatorio, al caso, alla combinazione di informazioni senza scelta. La libertà si misura attraverso la competenza, la capacità di realizzare una differenziazione, di scegliere, di generare combinazioni.
E' nel dialogo che vengono eliminate le informazioni ridondanti, casuali, quelle che non si è in grado di selezionare. E nella capacità di dialogare si gioca la differenza tra l'entropia della natura e la creatività della cultura.
La sfida delle nuove tecnologie, la loro potenzialità, dovrebbe giocarsi su questo piano dialogico, in questo gioco creativo con gli altri, nel dialogo esteriore in cui tutti partecipano consapevolmente e con competenza alla produzione di informazione.
Un territorio di ricerca che medialize.it esplora attraverso intenzioni e produzioni artistiche che sperimentano nuove pratiche di riconoscimento reciproco e di generazione d'informazione: un **Teatro dei Media Emergenti**.

[2] Si veda Vilem Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Cap. 12, "Creare", pp. 131-144.

In quest'ottica **Rome Open Museum Exhibition** ha aperto nuovi sguardi e visioni che hanno animato cinque Quartieri considerati particolarmente significativi e rappresentativi della Città di Roma con il seguente ritmo:

15 febbraio >>> Quartiere Corviale - XI Municipio Arvalia

18 febbraio >>> Quartiere Esquilino - I Municipio

25 febbraio >>> Villa De Sanctis - Casa della Cultura - V Municipio

27 febbraio >>> Quartiere Coppedè - II Municipio

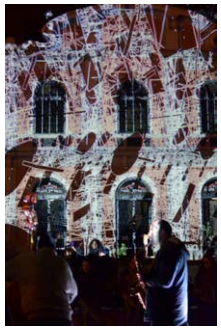
28 febbraio >>> Villa Gordiani - Parco archeologico - V Municipio

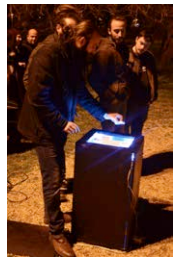
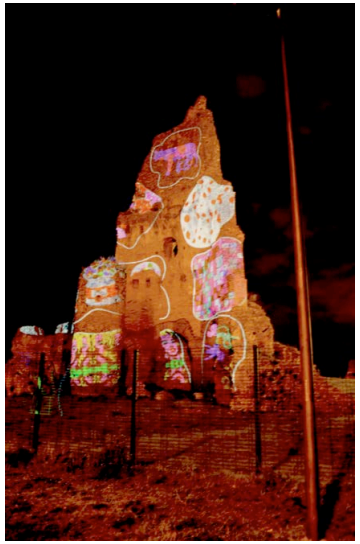
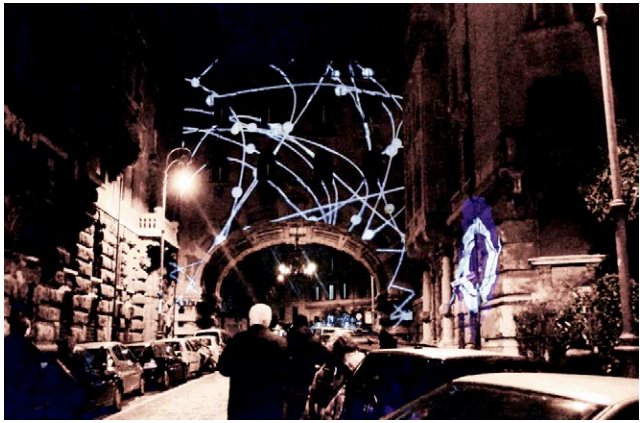
Il ricco programma di performances ed installazioni urbane interattive assolutamente originali, inedite e site-specific ha visto la collaborazione e coinvolto la partecipazione attiva degli abitanti e delle realtà istituzionali che hanno accolto e supportato il progetto in Italia ed all'estero.

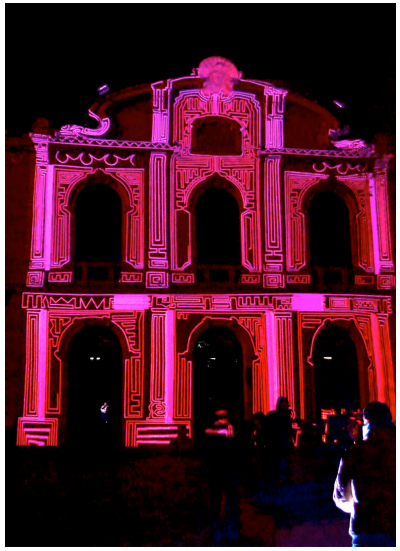
In ogni location del Festival medialize.it ha realizzato delle peculiari ***Street Performative Conferences*** aprendo e stimolando dibattiti glocali sul concetto e sulla sperimentazione attiva del **museo aperto** **e sul confronto tra ambiente urbano, arte e tecnologie emergenti nell'era dell'informazione alla velocità della luce**. Vi hanno preso parte urbanisti ed architetti, rappresentanti istituzionali e cittadini, artisti, ricercatori e docenti universitari, rappresentanti delle realtà associative ed imprenditoriali del territorio ed internazionali.

R.O.M.E. ha promosso un **turismo culturale glocale e connettivo**, la formazione di **nuovi pubblici locali ed internazionali che esperiscono l'arte contemporanea attraversando i nuovi luoghi generativi della Città. Ha generato condivisione sociale, scambio emozionale, memoria collettiva, riflessione critica e partecipazione attiva**.

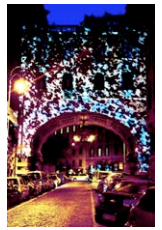
Rome Open Museum Exhibition ha proiettato la città come **scenografia urbana immateriale nel teatro dei media emergenti** i cui attori sono i cittadini e i viaggiatori urbani.

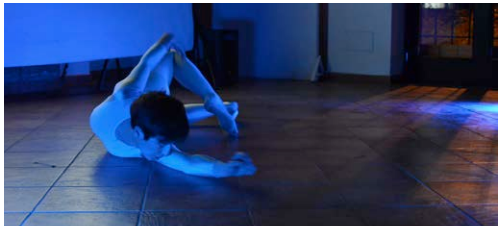













#RomeOpenMuseumExhibition

Gli eventi del Festival si sono svolti come indicato nel programma annunciato da *Roma d'inverno* l'iniziativa culturale del Comune di Roma, fatta eccezione per la data del 23 febbraio, che in accordo con il Dipartimento Cultura, l'Assessorato Cultura e Turismo ed il II° Municipio di Roma Capitale e con la Soprintendenza di Stato ai Beni Architettonici e Paesaggistici, si è convenuto di rimandare al 27 febbraio, data in cui si è realizzato l'evento di Architectural Dressing e la premiazione della Call internazionale di #NewMedia&PublicArt, previsti presso la Porta di Via Dora, al Quartiere Coppedè.

Di seguito vengono presentate le opere crossmediali ed interattive per ognuna delle locations del Festival. Nelle pagine precedenti ed in quelle che seguono sono presenti alcuni ***QRcodes*** che, opportunamente scansionati con *apps* dedicate via *smartphone*, permettono di accedere ai contenuti multimediali in Rete.

Nella pagina successiva ed in quella seguente le immagini della brochure, del flyer e della locandina dell'Evento.





ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION

ROMA CAPITALE
Assessorato Cultura e Turismo
Dipartimento Cultura

#NewMedia&PublicArt Festival

Febbraio 15 - 28 / 2015

medialize.it

Art is Short Circuit

ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION

Roma

15 Febbraio
Edificio Nuovo Corviale
ore 17:00 - Opening @ via Mazzacurati 61
ore 19:00 - Facciata laterale del Serpentone

18 Febbraio
Teatro Ambra Jovinelli
dalle ore 19:30 - Piazza Guglielmo Pepe

23 Febbraio
Quartiere Coppede'
dalle ore 19:30 - Porta di Via Dora

25 Febbraio
Villa De Sanctis
dalle ore 18:00 - Casa della Cultura Via Casilina

28 Febbraio
Villa Gordiani
dalle ore 18:00 - Sala Ottagonale/
Parco archeologico _Via Prenestina

ROMA CAPITALE
Assessorato Cultura e Turismo
Dipartimento Cultura

medialize.it

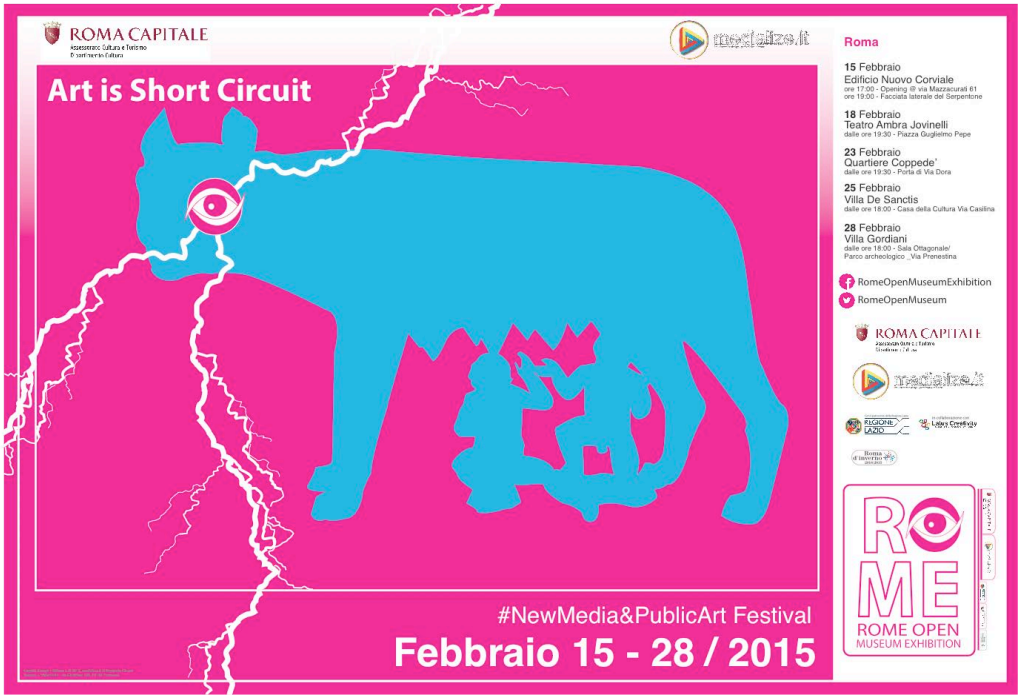
Con il patrocinio della Regione Lazio
REGIONE LAZIO

in collaborazione con
Latus Creativity

Roma d'inverno 2014|2015

Non buttarmi! Sono il tuo nuovo segnalibro!
Don't throw me away! I'm your new bookmark!

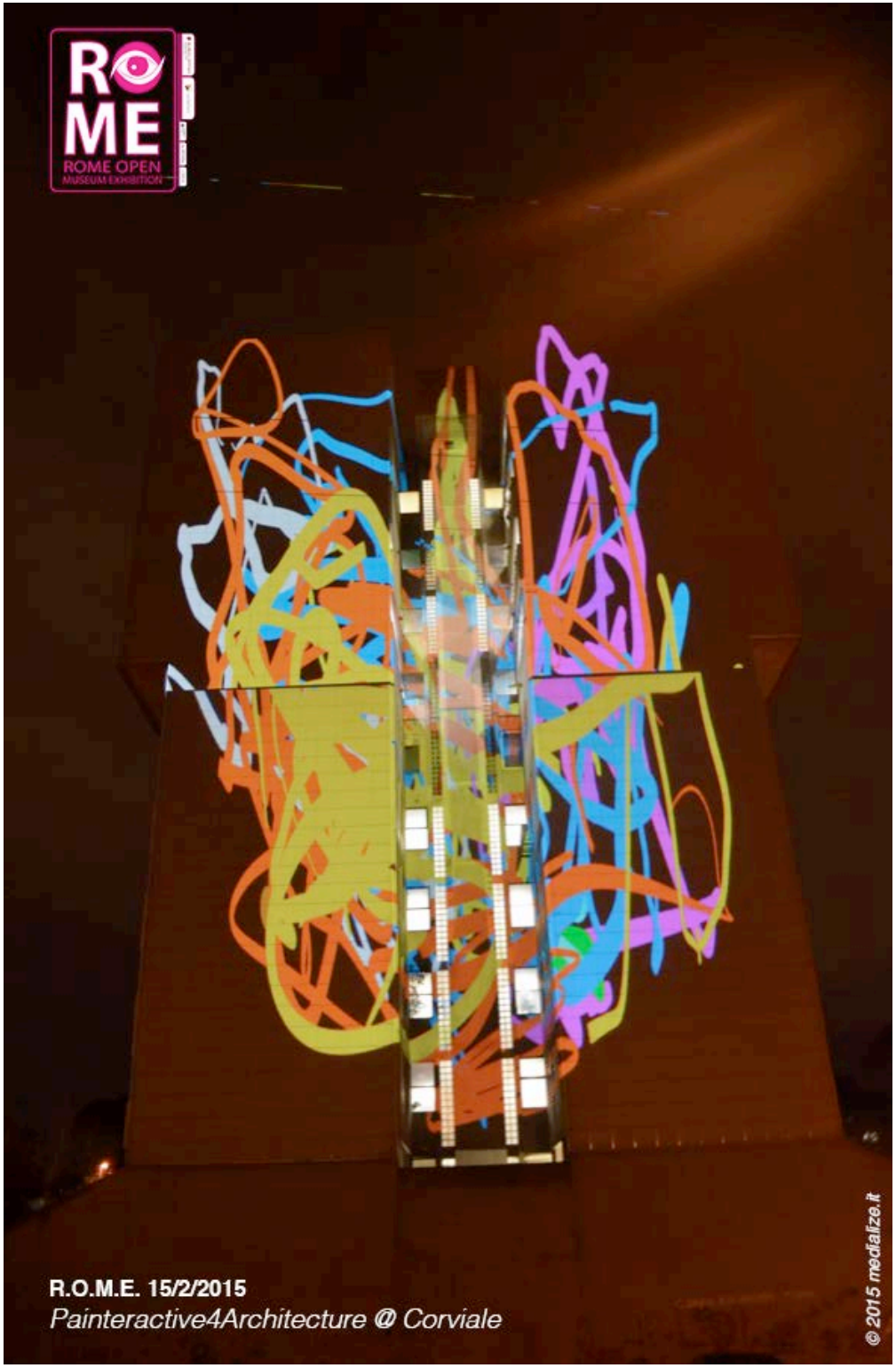
Graphic Design / Editore > © 2015, medialize.it di Pasquale Direse
Stampa > VisionPrint - via Marittima 133, 03100 Frosinone



15 febbraio 2015 >>>

QUARTIERE CORVIALE

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION @ CORVIALE



L'avventura **Rome Open Museum Exhibition** è iniziata a **Corviale**, una periferia complessa e molto particolare, ricca di contraddizioni e problemi sociali. Nel sentire comune il Serpentone è esperibile come un enorme blocco di cemento armato che cancella lo sguardo sulla meravigliosa campagna romana e sulla Città, segno imponente di una colossale aberrazione della progettazione urbana, dell'architettura e della concezione di spazio pubblico.

Qui **R.O.M.E.** è intervenuta con una grande installazione urbana interattiva, **Painteractive4Architecture** di Pasquale Direse, un'opera di new media art attraverso la quale il pubblico ha dipinto l'imponente facciata laterale del Serpentone con le proprie mani e senza alcun altro supporto, attraverso la luce e con la vibrazione di ambienti sonori.

Molti cittadini sorpresi dalla novità dall'edificio inondato di colore e di suoni, si sono fermati e sono scesi dalle proprie automobili per colorare lo spazio che vivono quotidianamente nel grigiore del cemento armato.

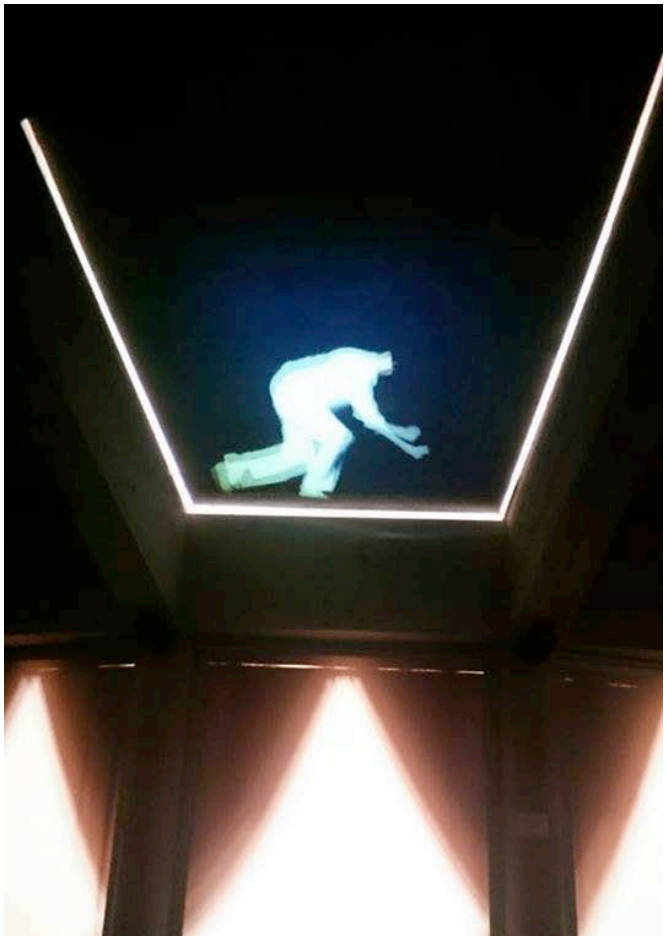
I rappresentanti delle realtà associative del quartiere come Corviale Domani, Corviale Urban Lab, il Mitreo Arte Contemporanea ed i cittadini convenuti hanno parlato di un "evento storico per il quartiere. Qualcosa che non si immagina di vedere tutti i giorni a Corviale...".

Rome Open Museum Exhibition ha trasformato l'ultimo lotto di Corviale in un laboratorio creativo per l'arte mediata dalle nuove tecnologie e dall'intervento attivo del pubblico che ha colorato e fatto "vibrare" attraverso ambienti sonori, una parete verticale di oltre duemila metri quadri. Segni di luce ed echi urbani generati dagli abitanti del quartiere che hanno potuto esperire un'inedita azione creativa.
Un progetto pilota che ha mostrato modi d'uso e potenzialità non convenzionali per uno spazio pubblico problematico come Corviale.

L'arte pubblica ha generato sorpresa ed attenzione tra i cittadini e presso le associazioni culturali del quartiere. Il Mitreo Arte Contemporanea, ad esempio, una realtà associativa attiva nella rigenerazione culturale di Corviale ha ospitato la Conferenza Performativa di apertura di **Rome Open Museum Exhibition** ed una mostra estemporanea di new media art che ha presentato le seguenti opere:

- Il danzatore non pensava di essere visto di Fabrizio Crisafulli. Videoinstallazione site-specific





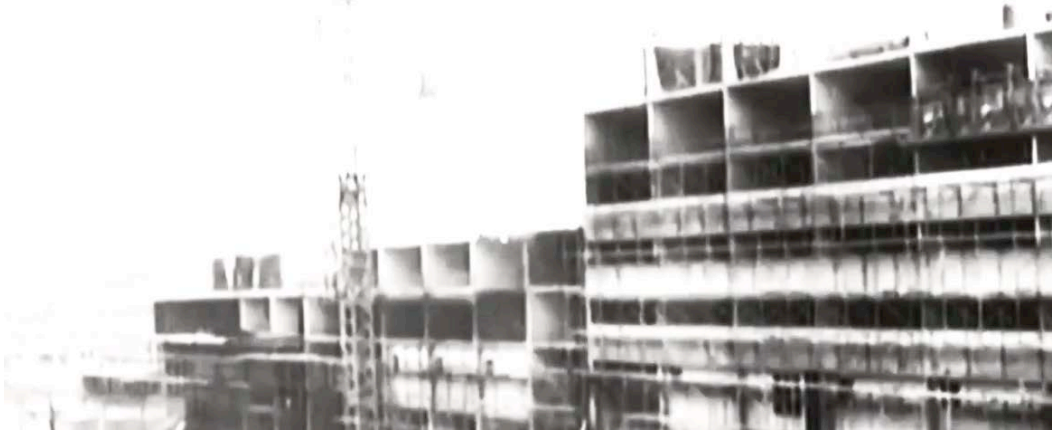


Fabrizio Crisafulli, *Il danzatore non pensava di essere visto,* 2015.
Fotografia: Carlotta Gioia





- ***Pillole di Memoria @ Corviale*** **di Carmine Fornari. Videoclip sulla memoria del quartiere e del Serpentone**



Carmine Fornari *"Pillole di Memoria @ Corviale"*, 2015. Fotogrammi.





Carmine Fornari *"Pillole di Memoria @ Corviale"*, 2015. Fotogrammi.



- ***Eric's Pool*** **di Lorenzo Balducci. Videoinstallazione**















ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION
2015

LORENZO BALDUCCI

ERIC'S POOL

Eric non parla. Non ne sente il bisogno. Probabilmente non ha amici. Passa gran

parte del suo tempo in solitudine , in una piscina vuota. Forse vive in quella

piscina. Forse non è un essere umano. A volte il suo sguardo si perde nel vuoto.

Una leggera forma di autismo che colora il suo volto. Ama ballare, per un

pubblico che non esiste, per una ragazza conosciuta per caso a New York, per il

ragazzo di cui si è innamorato a Barcellona. Da cui è fuggito. Troppa paura

dell'amore. Le persone vogliono creare legami. Eric non può fermarsi. Non

adesso. Vuol ballare in giro per il mondo, restando in silenzio. E quando sentirà il

bisogno di parlare lo farà attraverso la voce di qualcun altro.

Ogni volta che qualcosa lo spaventa inizia a correre. Ama gli spazi aperti, gli

alberi, l'architettura moderna, i luoghi abbandonati, il latte con i cereali, la

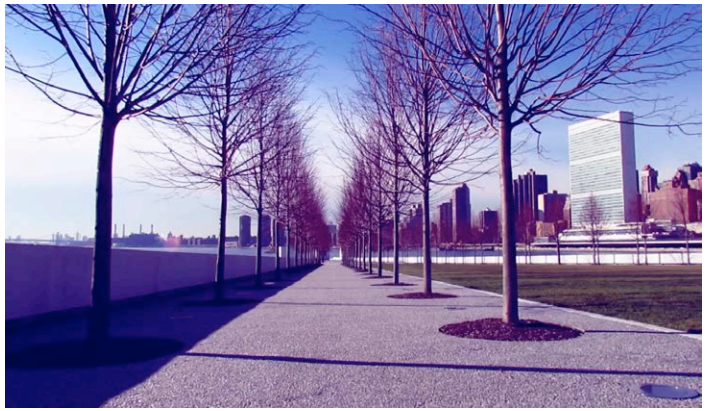
musica pop, guardare il tramonto insieme a sua nonna. Prima di partire per il suo

viaggio si sono abbracciati a lungo. Ha visitato gli Stati Uniti, il Messico,la Spagna

e la Germania. Osserva il mondo e capisce che non è facile sentirsi parte di

qualcosa. Per ora continuerà a vivere mantenendo la giusta distanza. Da tutti gli

altri. Da tutto il resto. Da se stesso.
di Lorenzo Balducci



Durante la conferenza-dibattito sono state presentate inoltre le "***Carte d'identità energetiche***" del "Quadrante" Corviale realizzate dall'artista **Monica Melani** in collaborazione con gli abitanti del Serpentone.



Monica Melani, Carta d'identita energetica degli abitanti del Serpentone

Alla conferenza hanno preso parte diversi ospiti locali, nazionali ed internazionali: gli artisti **Aggeliki Tsekeni** in diretta da Atene e **Michael Dotolo** in diretta da New York, collaboratori del progetto **R.O.M.E.**; **Pino Galeota** e l'urbanista **Mauro Martini** impegnati nel Quartiere con l'Associazione culturale **Corviale Domani**; **Sofia Borges e Ines Bettencourt da Camara**, **Mapas Das Ideas**, connesse dal **Museo del Mare di Lisbona**; la Prof.ssa **Francesca Castagneto** dell'**Università di Catania** per l'**Hub Sicilia-Malta**; il Prof. **Vittorio Fiore** della **Scuola di Architettura di Architettura di Siracusa**, Università di Catania; **Marina Bellini** e **William Nessuno** che hanno presentato un *machinima* in **Second Life** sulla valorizzazione dei beni culturali della Capitale; **Carmine Fornari** (cineasta, videoartista) e **Raffaele Golino** (scenografo) , docenti dell'**Accademia di Belle Arti di Frosinone**; l'artista ed architetto **Fabrizio Crisafulli**, docente dell'**Accademia di Belle Arti di Roma**.

L'*open discussing* ha agganciato relazioni e confronti cross-territoriali e cross-culturali dando vita ad un tavolo progettuale che prosegue nel corso dell'anno grazie all'ospitalità offerta dal **Business Innovation Center della Regione Lazio** e dall'incubatore culturale regionale **ICult** di Viterbo che hanno sostenuto l'iniziativa.





Gli interventi di Marina Bellini e Monica Melani nella Conferenza Performativa R.O.M.E.



Marina Bellini e William Nessuno, *Domus Romana, Im@ginarium*, 2015

La Conferenza Performativa si è conclusa con una passeggiata che ha attraversato il Quadrante Corviale da via Mazzacurati a via Poggio Verde portando il pubblico su via Ettore Ferrari davanti al prospetto laterale del condominio più lungo d'Europa, un blocco di cemento armato imponente, alto oltre 60 metri e largo 40 che è stato trasformato in una "tela" creativa su cui dipingere e suonare le proprie emozioni:

- ***Painteractive4Architecture @ Corviale* di Pasquale Direse**

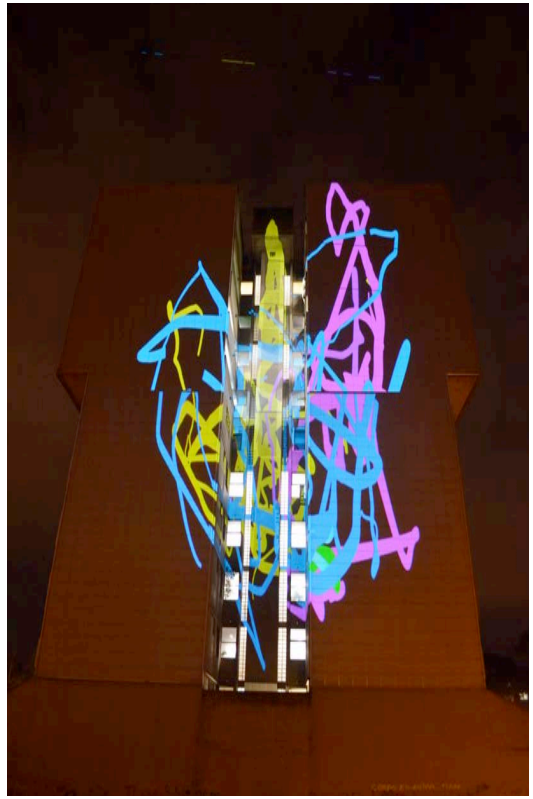
è un'installazione urbana interattiva di luce e suono che permette allo spettatore di dipingere e disegnare inserendo le mani in una cornice vuota dalla quale si scruta l'imponente facciata del Serpentone. Ogni gesto delle mani è accompagnato da un'eco armonica, un ambiente sonoro generato dalle dita dello spettatore che dipinge e disegna sull'architettura attraverso segni videografici e colori.



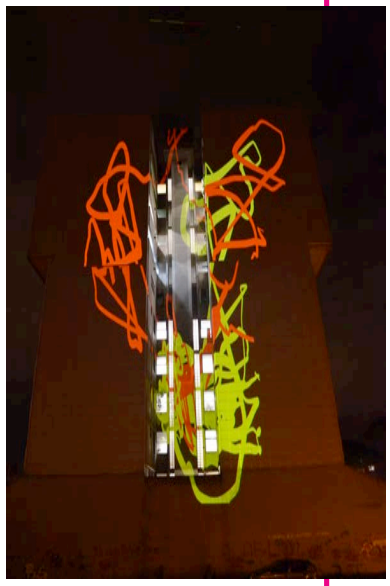






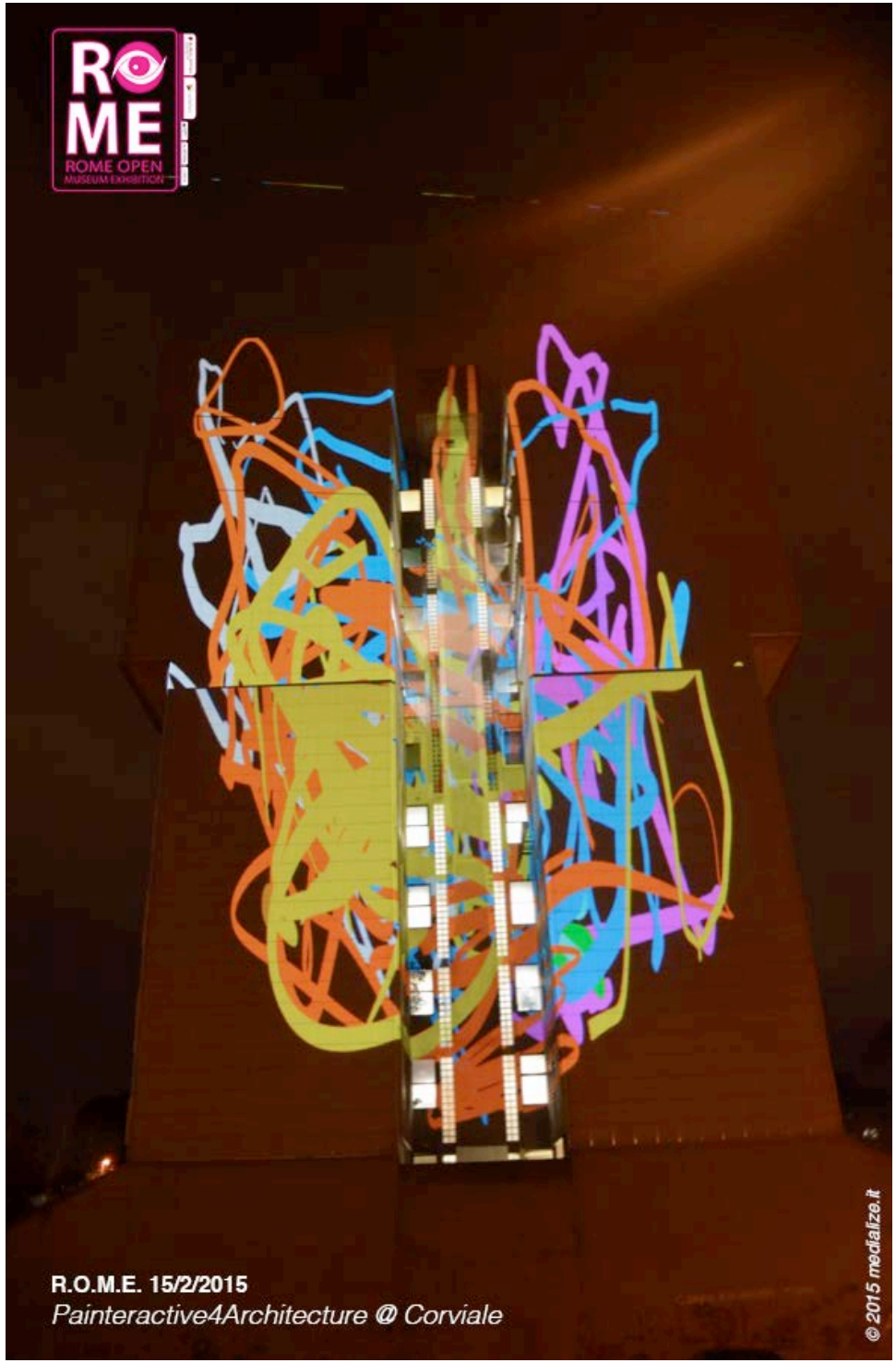






Pasquale Direse, *Painteractive4Architecture @ Corviale*, 2015







R.O.M.E. 15/2/2015

Painteractive4Architecture @ Corviale


EXHIBITION ROME OPEN MUSEUM

18 febbraio 2015 >>>

QUARTIERE ESQUILINO

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION @ AMBRA JOVINELLI

La seconda tappa del sentiero urbano di **New Media & Public Art** tracciato da **Rome Open Museum Exhibition** si è svolta nel vivace e complesso **Quartiere Esquilino**, in Piazza Pepe, **davanti al Teatro Ambra Jovinelli.**




R.O.M.E. 15/2/2015
Via Giolitti
© 2015 medialize.it

L'Ambra Jovinelli è uno dei teatri storici della Capitale, un luogo della cultura che ha vissuto le interpretazioni e le sperimentazioni di grandi maestri come Alberto Sordi, Federico Fellini, Anna Campori, Totò. Qui medialize.it ha progettato uno speciale spettacolo crossmediale, una sperimentazione d'arte pubblica generata e condivisa in tempo reale da artisti e spettatori distanti migliaia di chilometri tra loro.

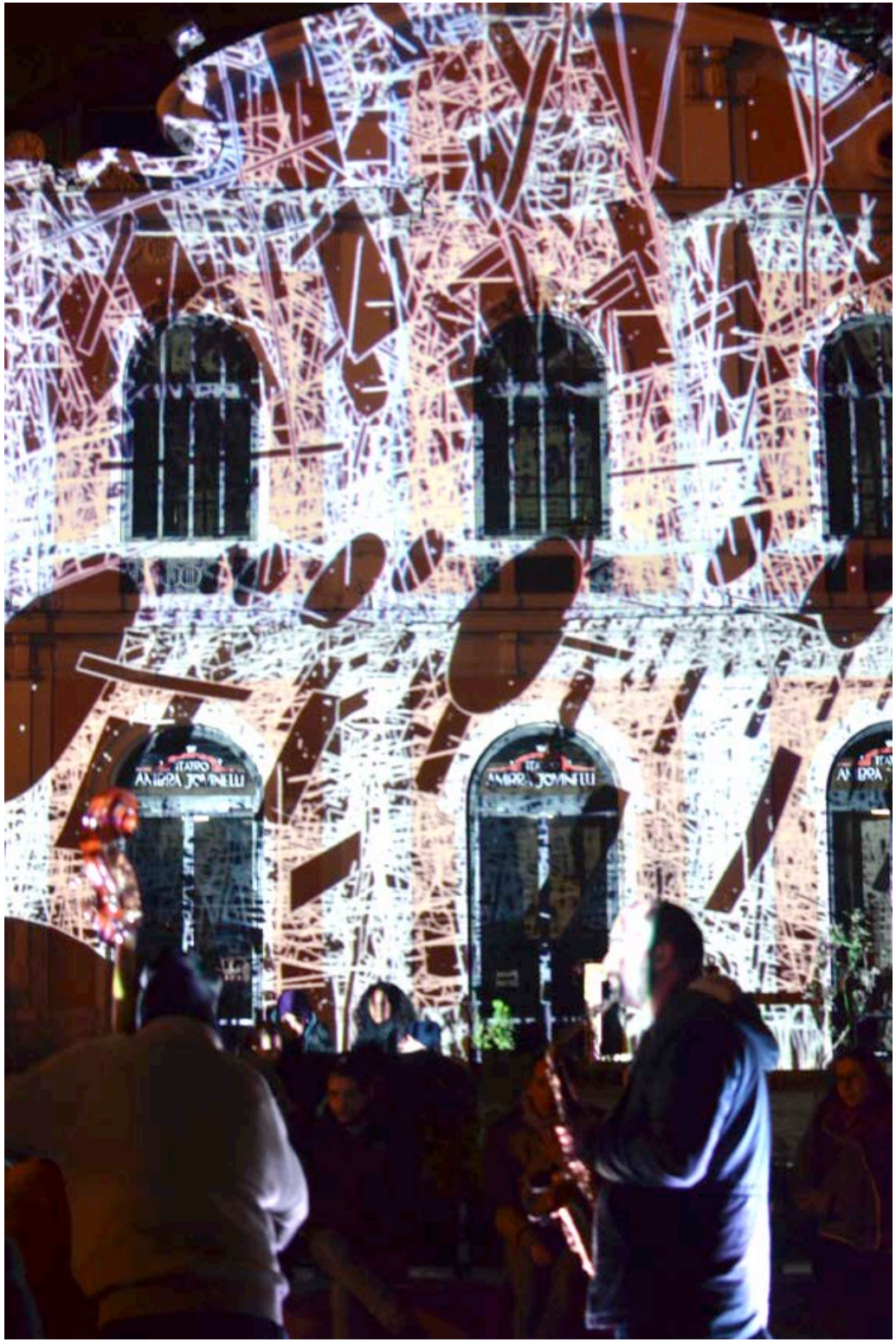
Rome Open Museum Exhibition @ Ambra Jovinelli ha offerto una *premiére* mondiale con un concerto jazz in cui i musicisti (presenti in Piazza Pepe, in diretta dall'hub culturale The Java Project di Brooklyn - New York e da uno studio di registrazione ad Amsterdam) hanno improvvisato melodie ed armonie sul tema sonoro della Città.

Alcuni microfoni nascosti nelle strade del Quartiere hanno catturato rumori e suoni dell'Esquilino. I musicisti a Roma e connessi dall'estero hanno improvvisato attraverso il Jazz su questo "pentagramma" generativo, sul tappeto sonoro della Città.

Ciascuna nota strumentale ha illuminato gli elementi architettonici che caratterizzano la facciata dell'Ambra Jovinelli attraverso una **performance di videoprojection mapping tridimensionale ed interattivo** esclusiva ed unica nel suo genere che ha omaggiato la storia del Teatro e degli autori che l'hanno contraddistinta.

L'*happening* artistico è stato preceduto da un format di comunicazione sperimentale che medialize.it ha inaugurato proprio a Piazza Pepe: la ***Street Performative Conference***, una conferenza non convenzionale, informale e partecipata, che si è svolta direttamente nello spazio pubblico ed a contatto con gli abitanti ed i viaggiatori urbani.

Ospiti dell'*open discussing* la direttrice del Teatro Ambra **Jovinelli Fabrizia Pompilio** e **Dakota Sica** direttore del centro culturale The Java Project a Brooklyn, New York. Ne è scaturito un'interessante dibattito sulla condizione della cultura nell'era dell'informatica, sulla necessità di ricostruire nuovi valori affettivi per lo spazio pubblico in Italia come negli Stati Uniti e nel resto del mondo. Si è discusso della possibilità di utilizzare le nuove tecnologie per produrre cultura che non si isoli nel mero consumismo e nella comodità e che pratichi invece la creatività attraverso nuove forme di condivisione e collaborazione artistica e sociale.



- ***Concerto per Jazz Ensemble e Città*** **di Pasquale Direse**

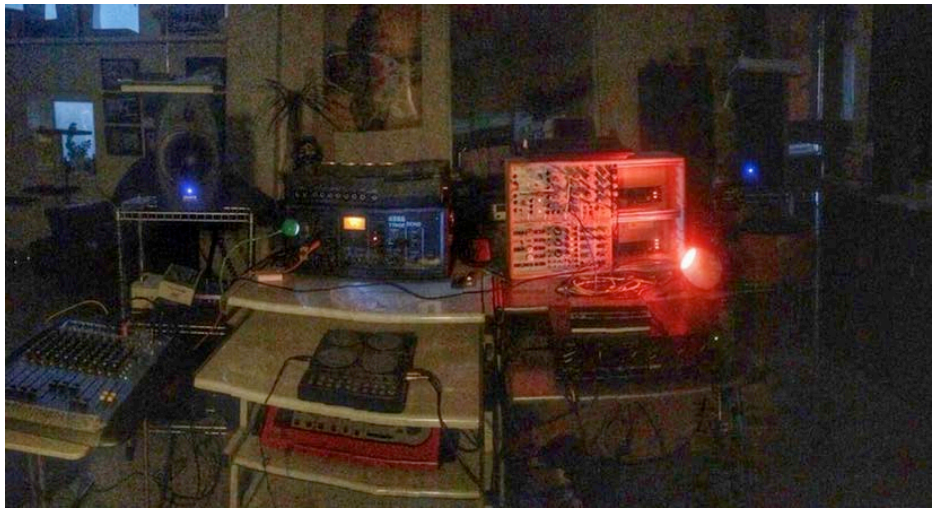
Uno spettacolo crossmediale unico ed inedito che ha connesso tre melting pot culturali mondiali in un'unica piazza pubblica.
Il Centro di Roma, il Quartiere di Brooklyn a New York, la periferia di Amsterdam si incontrano in un'improvvisazione artistica urbana dove si fondono assieme arte dei nuovi media, musica, videoarte, interazione visuale e sonora.

L'arte pubblica per moltiplicare lo spazio, generare nuove relazioni, attivare flussi di co-creazione e nuovi ambienti generativi.

Con Fabrizio Galasso - Sax Alto, Daniele Labbate (Amsterdam) - Synths, Michael Dotolo (New York) - Electronic Instruments, Luigi Zitano - Sax Tenor, Luca Pacetti - DoubleBass, David Moss (New York) - Double Bass, David Aaron (New York) - Sax Tenor
Mapping & A/V interaction > Damiano Spina, Angelo Ruta, √isualpaco
Tecnica > medialize.it, Angelo Romano, The Java Project, De Fenestrated
Concept, design e regia > Pasquale Direse



David Moss e David Aaron in diretta da The Java Project, New York City proiettati sul muro della Stazione Termini in Via Giolitti, Roma



Daniele Labbate, Live Synths da Amsterdam. Setup





Pasquale Direse, Damiano Spina, Angelo Ruta, Omaggio a Federico Fellini



Carmine Fornari, *Pillole di Memoria @ Ambra Jovinelli*. Omaggio a Totò







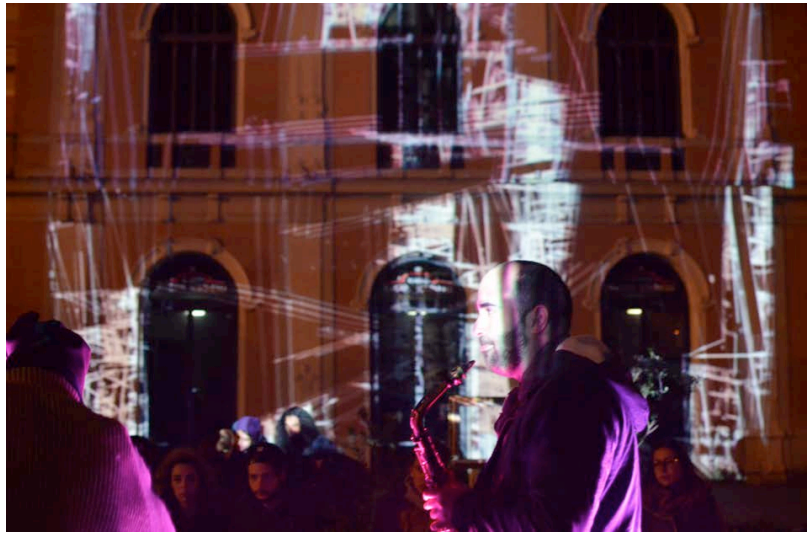

Concerto for Jazz Ensemble & City @ Piazza Pepe - Teatro Ambra Jovinelli
ROME OPEN
© 2015 medialize.it





Michael Dotolo, David Aaron, Davide Moss live da
The Java Project - Brooklyn - New York City





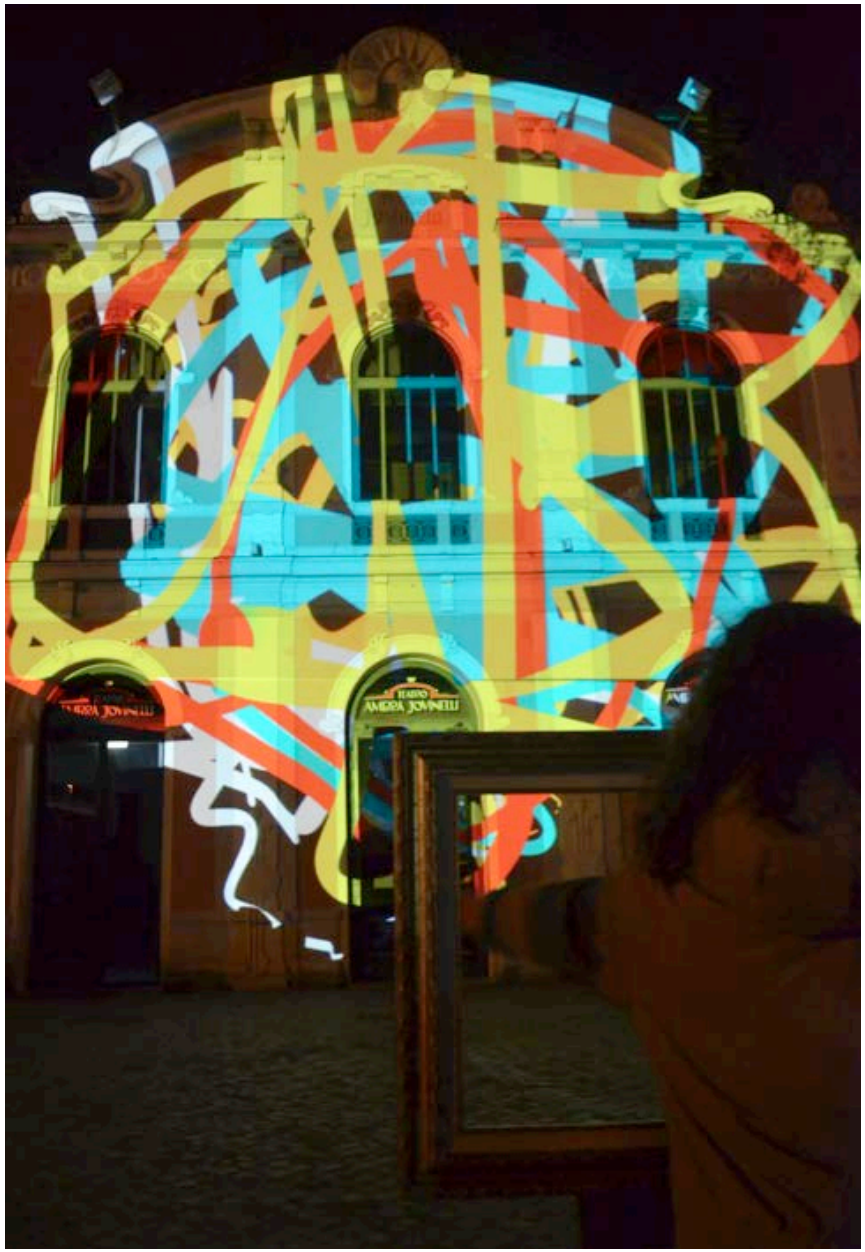


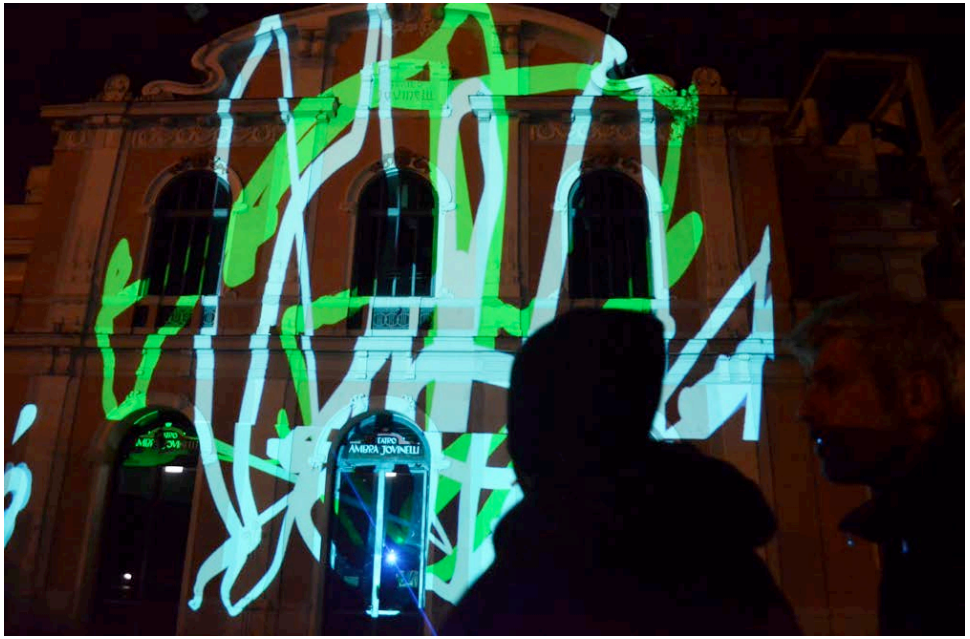
Fabrizio Galasso, Luca Pacetti, Luigi Zitano, Piazza Pepe, Roma.





Dopo il concerto il pubblico della serata ha dipinto la facciata dell'Ambra Jovinelli con l'installazione interattiva **Painteractive4Architecture di Pasquale Direse.**





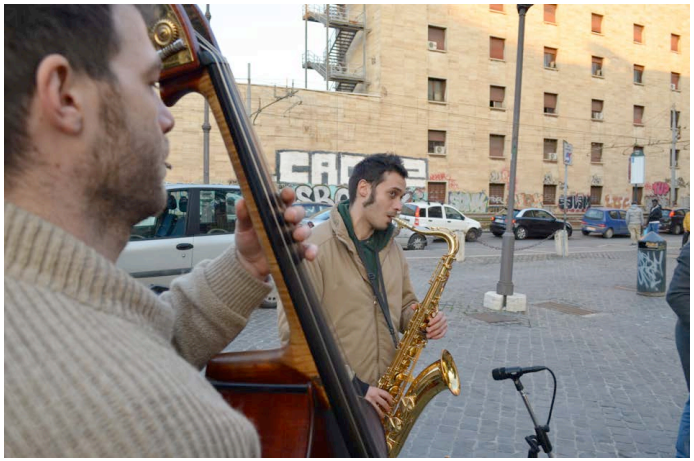
Pasquale Direse, *Painteractive4Architecture*, 2015. Installazione Urbana Interattiva

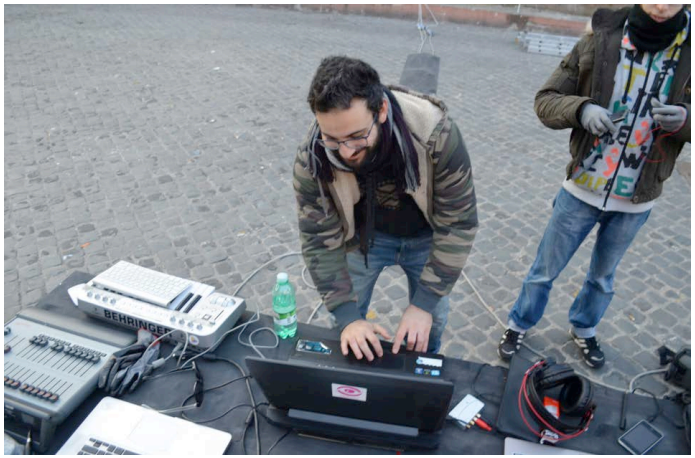
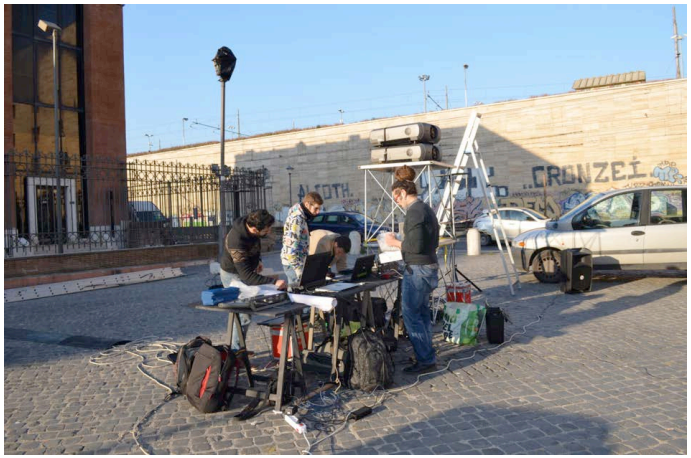
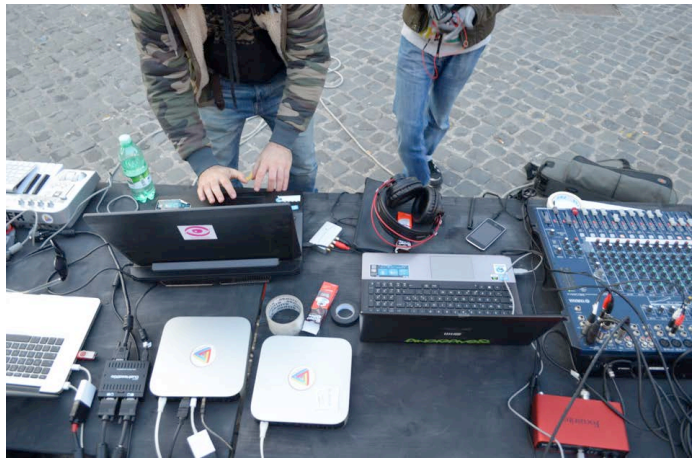
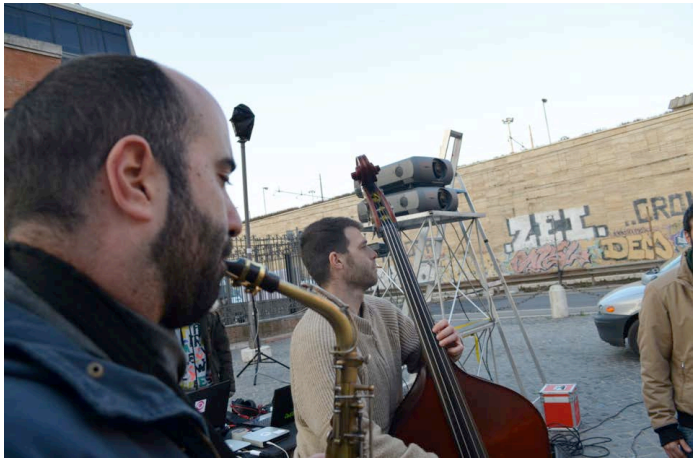




R.O.M.E. 18/2/2015

Painteractive4Architecture @ Piazza Pepe - Teatro Ambra Jovinelli

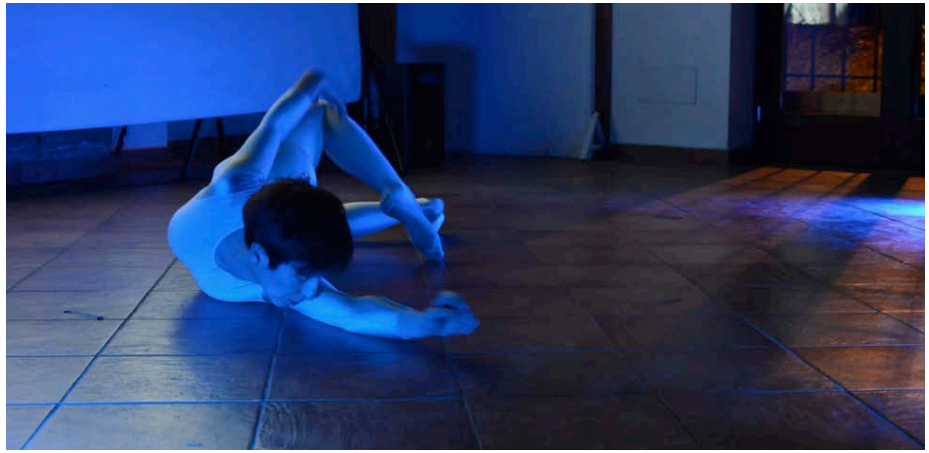

Art is #research
Art is #experimentation
Art is #feeling
Art is #improvisation
Art is #jazzing
Art is #multiplying #space & #relations

ART IS SHORT CIRCUIT

25 febbraio 2015 >>>

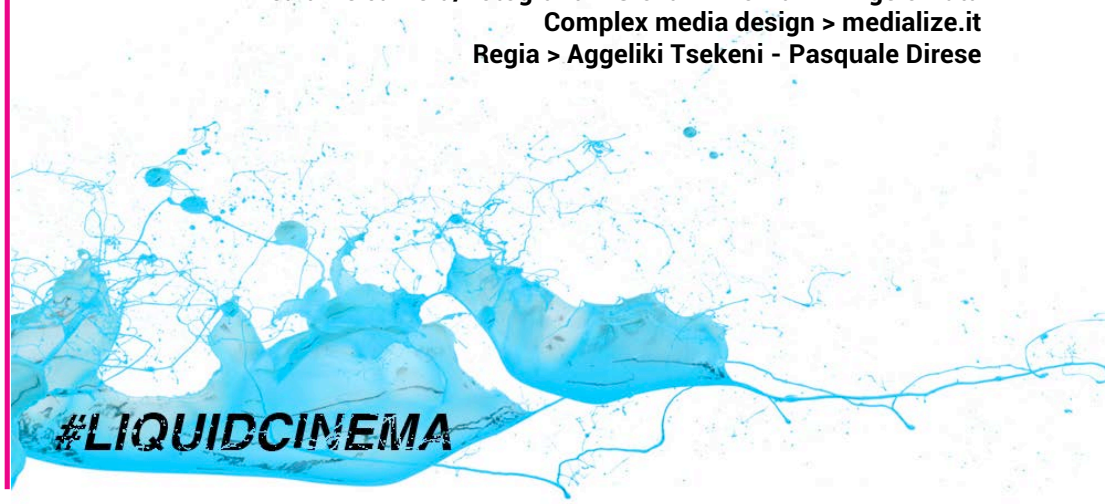
VILLA DE SANCTIS - VIA CASILINA

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION @ CASA DELLA CULTURA



Presso la **Casa della Cultura di Roma Capitale in Villa De Sanctis,** sulla Via Casilina, **medialize.it** ha presentato uno speciale evento crossmediale. Un esperimento multidisciplinare, in sintonia con il *melting pot* cross-culturale del Quartiere di Tor Pignattara, che ha combinato assieme cinema, teatro, danza ed arte dei nuovi media. Un flusso performativo definito **#LiquidCinema** ha inaugurato questa peculiare sperimentazione con la performance ***Underwater* di Aggeliki Tsekeni e Pasquale Direse.**

Coreografia e danza > Olivia Giovannini
Realtime soundrack > Michal Dotolo - Nick Lesley (New York)
Realtime camera/Fotografia > Giovanni Fornari - Angelo Ruta
Complex media design > medialize.it
Regia > Aggeliki Tsekeni - Pasquale Direse



© 2013 Pasquale Direse



La Casa della Cultura è sott'acqua. Lo spettatore è invitato a tuffarsi e a danzare con le creature del mondo degli abissi che si presenta nel qui ed ora del teatro dei media emergenti di **Rome Open Museum Exhibition**.

Lo spettacolo sperimenta l'assenza di gravità nell'ambiente subacqueo attraverso la poesia della danza, del videoprojection mapping e della ricerca musicale. Un mondo parallelo e fantastico in cui l'architettura risuona come materia viva e vibrante. Luogo altro dall'uso quotidiano. Interpretazione creativa e performativa dello spazio pubblico.



#LIQUID CINEMA is the new art project by √isualpaco

a new performative concept based on moving images, bodies and architectures

site-specific, emotional, participative, hi-mediated, here & now

cinema, architectural & body projection mapping, audio/visual interaction, performing arts,social participation and inclusion are combined into a unique kinaesthetic performative flow

theatre becomes technology of the network

generating flux of memory, stream of pathos

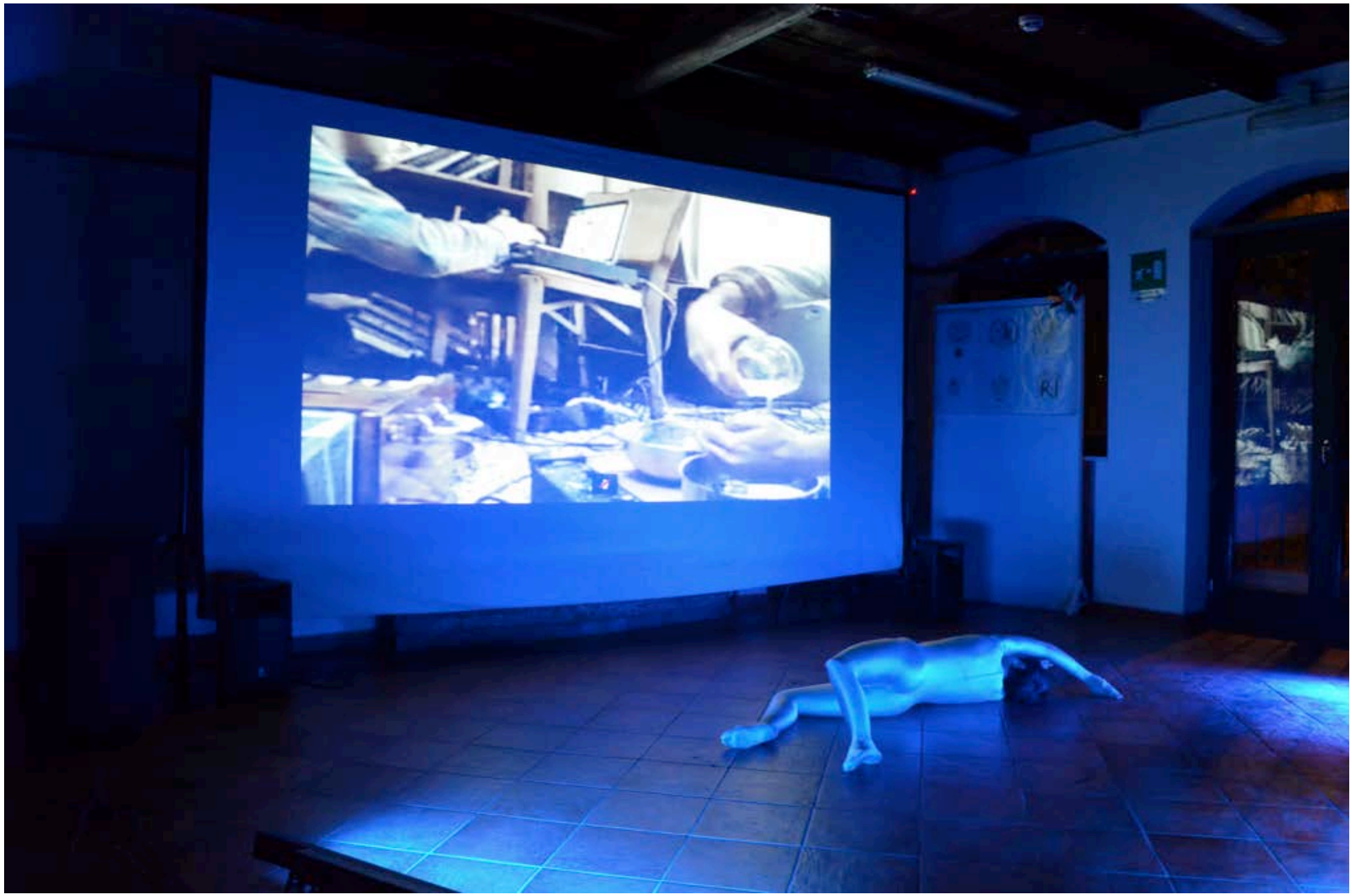
body and space as place of narration

a complex piano-sequence where cinema, digital art, dance, music, theatre emerge into a liquid film

a fluid membrane to expand sensation
to profound sense
to play reality through the ephemeral sign of liquid arts



© 2013 Pasquale Direse

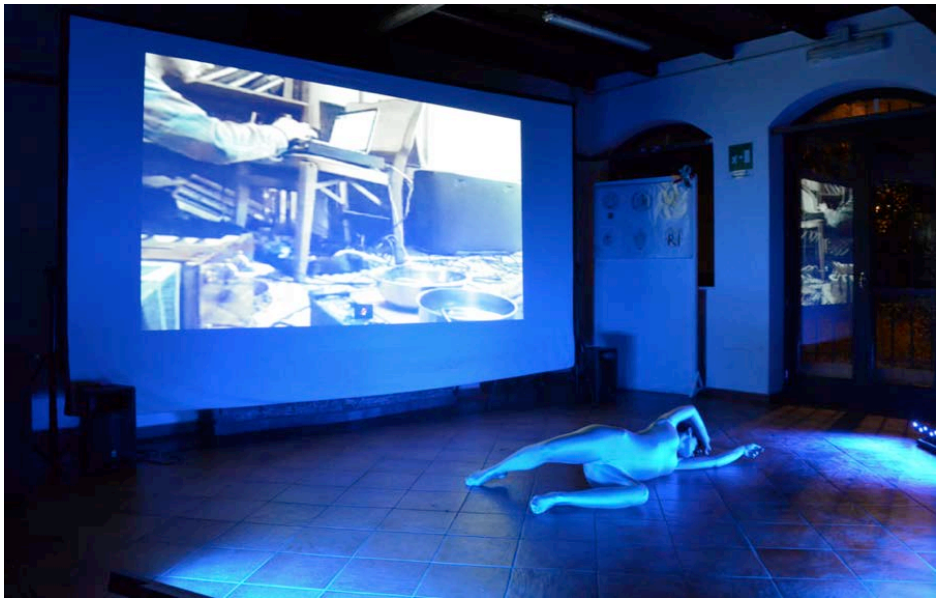


Aggeliki Tsekeni - Pasquale Direse, *Underwater,* 2015.
Danza: Olivia Giovannini. Musica sperimentale: Michael Dotolo - Nick Lesley (New York)



Aggeliki Tsekeni - Pasquale Direse, *Underwater,* 2015. Dettaglio del videoprojection mapping sulla Casa della Cultura di Via Casilina





Aggeliki Tsekeni - Pasquale Direse, *Underwater,* 2015.
Danza: Olivia Giovannini. Musica sperimentale: Michael Dotolo - Nick Lesley (New York City)



ROMA CAPITALE
Assessorato Cultura e Turismo
Dipartimento Cultura

medialize.it

Con il Patrocinio di:
REGIONE LAZIO
SCA

UNDERWATER





Concept > Pasquale Direse
Regia > Aggeliki Tsekeni - Pasquale Direse
Coreografia e danza > Olivia Giovannini
Realtime soundrack > Michal Dotolo - Nick Lesley (strumenti acquatici in diretta da New York City)
Realtime camera > Giovanni Fornari - Angelo Ruta
Complex media design > medialize.it

Prodotto da medialize.it con il sostegno di Roma Capitale, Dipartimento Cultura e Assessorato Cultura e Turismo e V Muniicipio

ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION



Nella location della **Casa della Cultura di Villa de Sanctis** **Rome Open Museum Exhibition** ha presentato anche una mostra unica nel suo genere in quanto ha esibito **opere concepite digitalmente e realizzate senza l'uso di corrente elettrica o di un computer:**
la Call for #NonElectricalDigitalArtworks.

Questo concorso artistico internazionale ha presentato una sfida ed una provocazione per attivare nuova critica sul concetto di "digitale" e delle relative tecnologie emergenti. Un invito a generare "rimediazioni" che mettono in primo piano l'attenzione sul tema dell'ecologia, del codice, della memoria.

medialize.it ha proposto agli artisti di generare arte come elaborazione sensibile di combinazioni creative di "0" e "1", le condizioni elementari "acceso/spento" che, nell'era dell'informazione alla velocità della luce, regolano le vite di miliardi di persone attraverso l'utilizzo del codice.

La Call for Art ha voluto così proporre alternative creative alla programmazione eterodiretta delle tecnologie che utilizziamo quotidianamente. Un invito a produrre tecnologia che attivi un elaboratore sorprendente prima di ogni computer: la nostra mente.

R.O.M.E. ha selezionato ed esposto le opere di ceramica create specificamente per la Call dall'artista **Chiara Pochettino**.

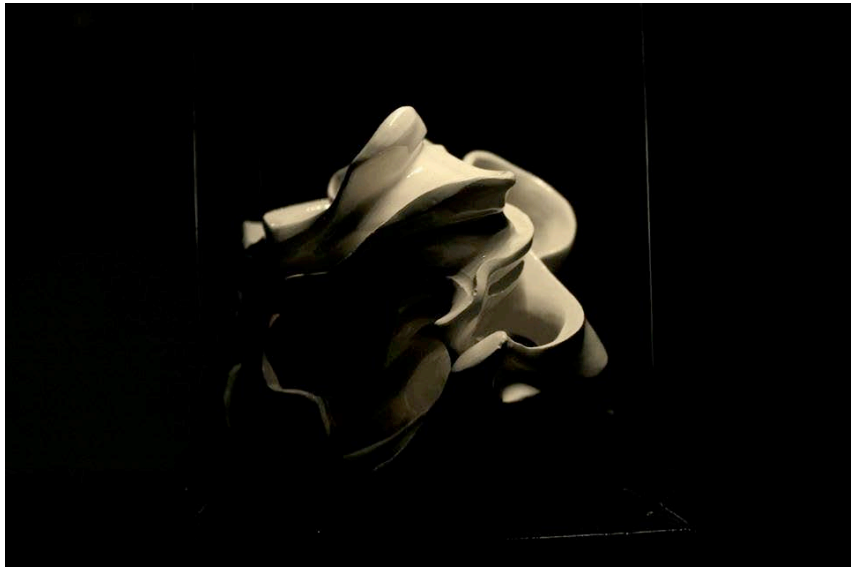


Chiara Pochettino, *Impermanenze*, 2015. Installazione di sculture in ceramica



- **Chiara Pochettino, *Impermanenze*, 2015.**

L'esposizione sviluppa il concetto di pareidolia , l'illusione dell'inconscio a ricondurre a forme note oggetti dalla forma casuale.
Qui l'elemento ispiratore é il vapore acqueo nel suo vorticoso movimento, che stimola la fantasia e la creazione di giochi antropomorfi, marini, elementali vegetali e molto più. Anche l'allestimento vuole ricreare la dimensione dei giochi aerei dell'acqua attraverso la sospensione delle opere, 12 pezzi in ceramica, con fili trasparenti quasi invisibili che occupano lo spazio espositivo, portando il fruitore a muoversi tra le opere stesse e permettendo cosi un'esplorazione a 360°.
Movimento e stasi.
Il momento in cui il nulla si fa materia.
È questa apparente dicotomia a scandire il ritmo vitale della natura.
La materia si vorticizza, si compatta, si addensa, lasciando al proprio interno il nulla.
Un nulla che in quel momento è fatto di tutto, come un buco nero nello spazio ingloba tutto ciò che gli sta intorno. 0 ed 1.



Chiara Pochettino, *Impermanenze*, 2015. Installazione di sculture in ceramica





27 febbraio 2015 >>>

QUARTIERE COPPEDÉ

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION @ PORTA DI VIA DORA



Rome Open Museum Exhibition ha letteralmente messo in luce - per la prima volta attraverso i media emergenti - uno dei luoghi più caratteristici e simbolici della Capitale: **il Quartiere Coppedé.**

Qui **R.O.M.E.** ha presentato un inedito spettacolo di **Architectural Dressing, il flusso performativo che trasforma lo spazio pubblico in una Scenografia Urbana Immateriale.**

Il progetto è stato precedeuto da una ***Street Performative Conference*** alla quale hanno partecipato: **l'Assessore alla Cultura Agnese Micozzi e l'Assessore alle Attività Produttive Emilia La Nave del II° Municipio di Roma Capitale; in diretta dalla Scuola di Architettura di Siracusa la Prof.ssa Francesca Castagneto ed il Prof. Vittorio Fiore; i Proff. Raffaele Golino e Carmine Fornari, docenti dell'Accademia di Belle Arti di Frosinone; il Prof. Fabrizio Crisafulli, docente dell'Accademia di Belle Arti di Roma.**

Durante la serata **Rome Open Museum Exhibition** ha assegnato il **Premio della Call per la #NewMedia&PublicArt** con la presentazione dei lavori selezionati dalla giuria internazionale.

- **Pasquale Direse, *Architectural Dressing*, 2015. In collaborazione con Angelo Ruta e Damiano Spina**

Vestire l'architettura significa progettarle un vestito mediale, immateriale e concreto, che trasforma lo spazio urbano in luogo narrativo che si racconta generando partecipazione emozionale, attenzione pubblica, memoria.

Architectural Dressing è un flusso performativo ed un concept di new media art che pratica la crossmedialità tra la più arcaica tecnologia della rete, il teatro, e le emergenti tecnologie elettroniche e digitali. Raccoglie le diverse sfumature transdisciplinari dello spettacolo, nella combinatoria offerta dai media emergenti, offrendo una nuova visione, un nuovo sguardo, un nuovo modo di sentire il tessuto urbano.

Poiesis artistica, artigianato digitale, teatro e nuovi media si incontrano per dar vita ad uno spettacolo d'arte pubblica studiato e progettato specificamente per la Città e le sue architetture.

Architectural Dressing guarda al territorio come al luogo relazionale in cui si pratica la valorizzazione, la promozione, l'inclusione e la partecipazione sociale dello spazio pubblico.

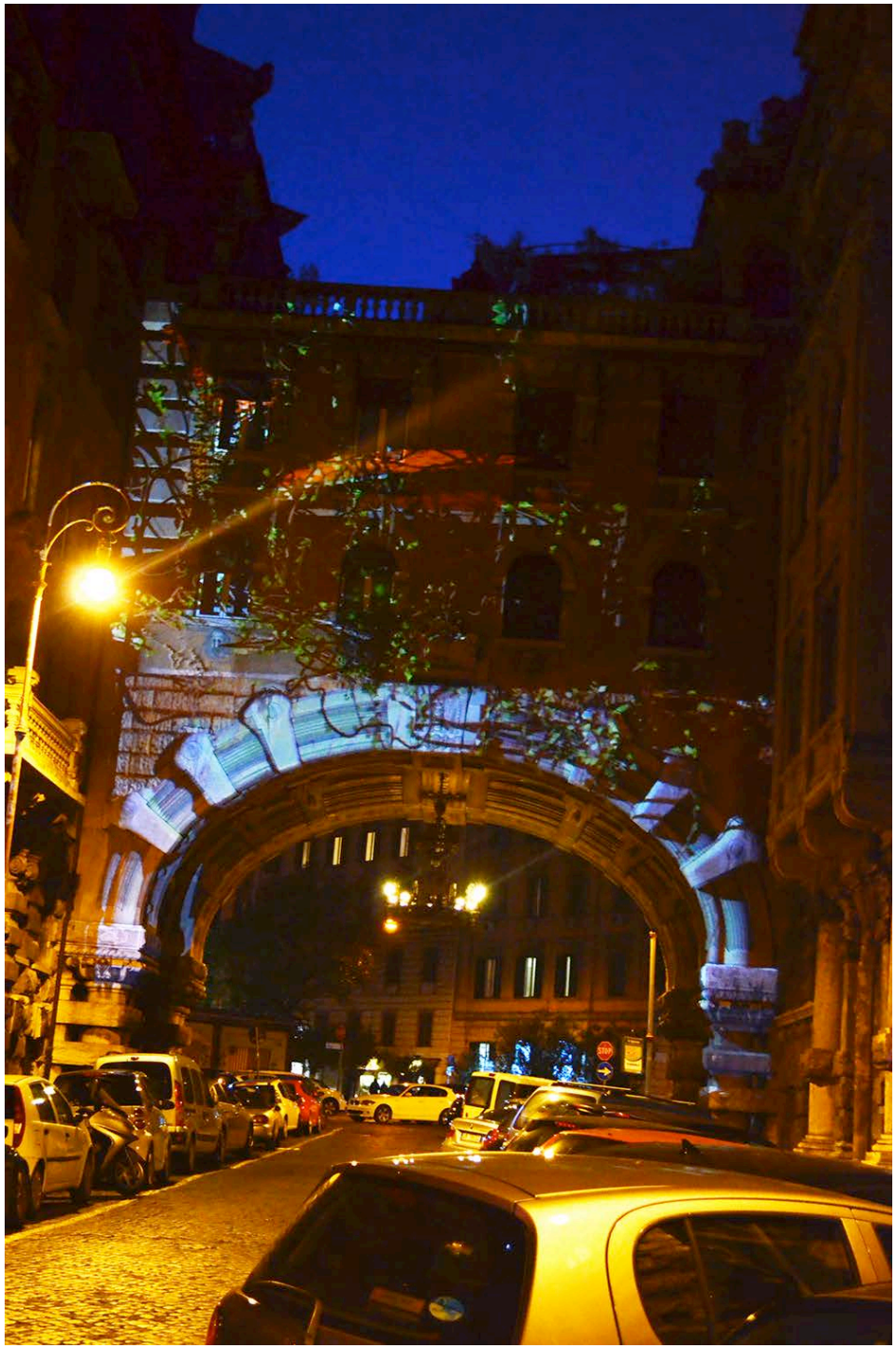
Percorsi di luce, paesaggi sonori, ambienti sinestetici ed interattivi ascrivono un segno drammaturgico che esplora la traccia urbana arricchendola di nuovi linguaggi e significazioni.

La spettacolarità e lo shock percettivo offerto dalle tecniche di videoprojection mapping, dall'interaction design, dalla scenografia virtuale, diventano il connettivo totemico attraverso il quale si formano nuove comunità che collaborano creativamente.

Nuove tribù creative reinventano l'architettura progettando scenografie urbane immateriali.



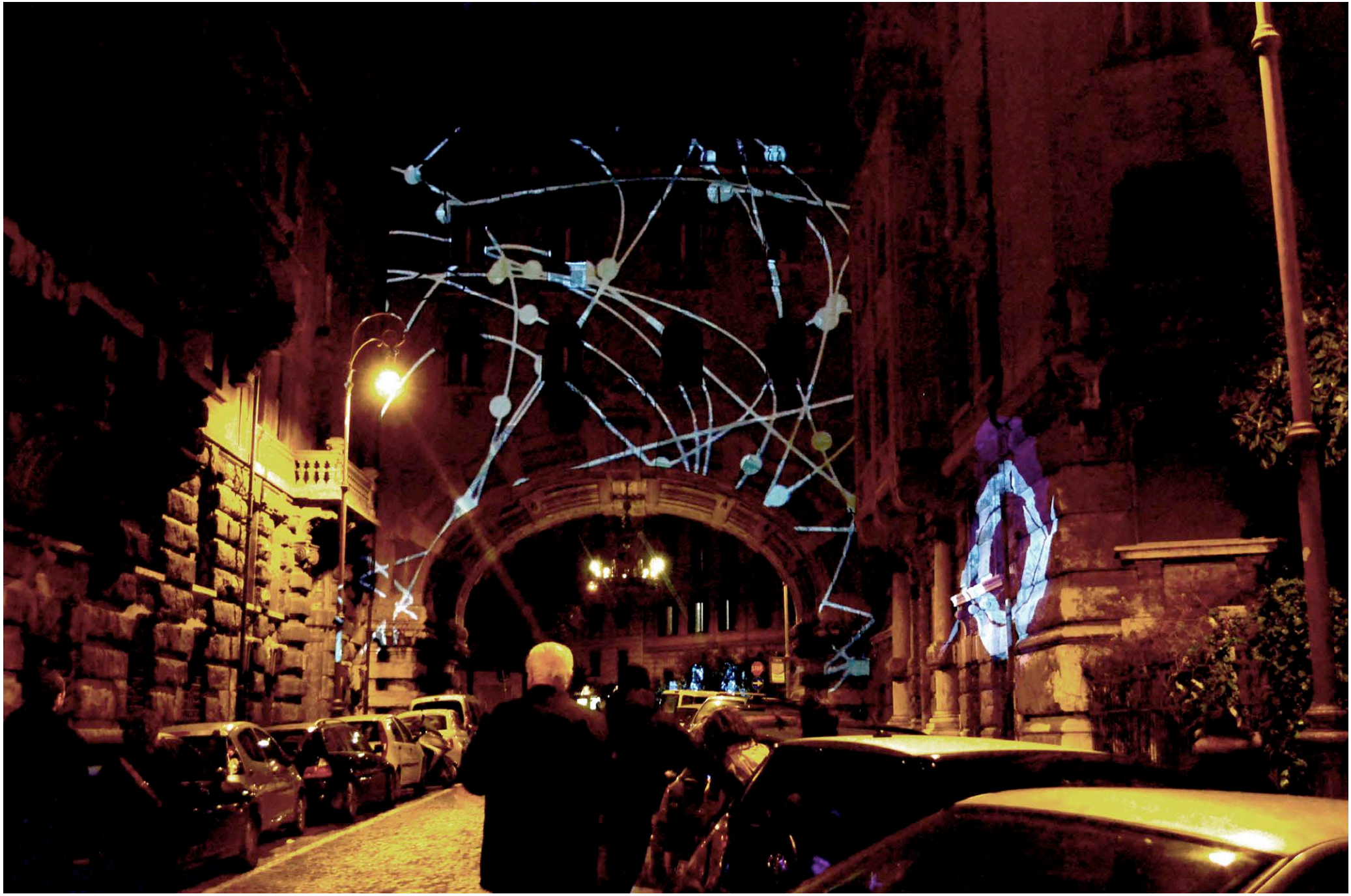






Pasquale Direse con Angelo Ruta e Damiano Spina, *Architectural Dressing*, 2015.
Videoprojection mapping architettonico





Pasquale Direse con Angelo Ruta e Damiano Spina, *Architectural Dressing*, 2015. Videoprojection mapping architettonico


R.O.M.E. 27/2/2015
Architectural Dressing @ Quartiere Coppedé - Via Dora / Pliazza Mincio
© 2015 medialize.it

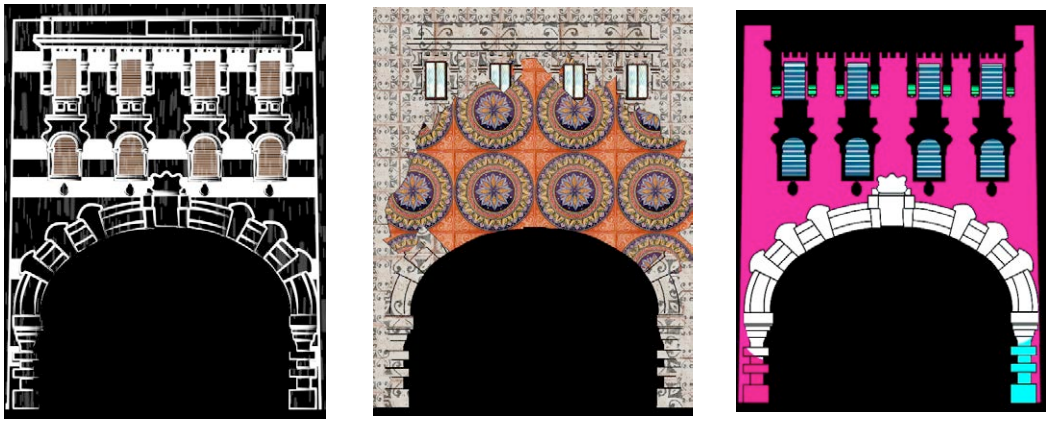


Per il Quartiere Coppedé **medialize.it** ha lanciato una speciale **Call per la #NewMedia&PublicArt** dedicata a vestire le architetture del Quartiere Coppedé con la luce e con ambienti sonori. Un conocorso internazionale che ha coinvolto artisti da tutto il mondo con la selezione di tre opere provenienti dall'Italia, dal Messico e dal Brasile.

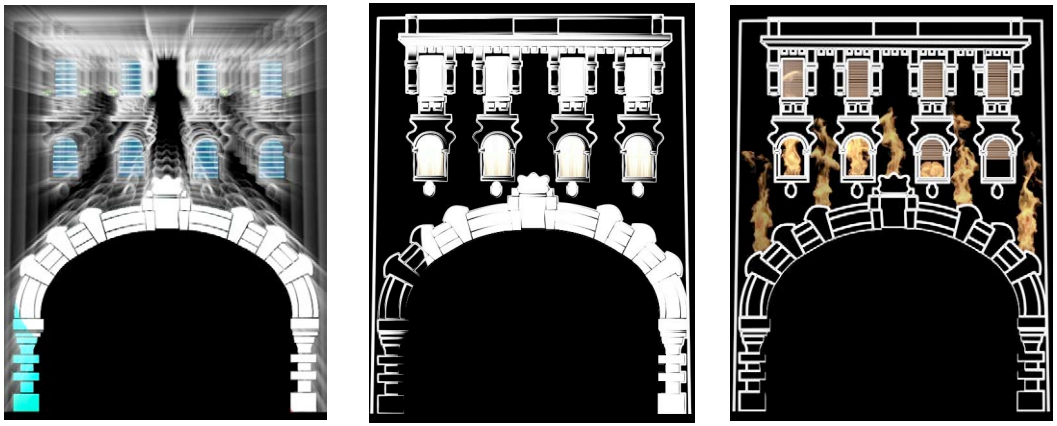
Proprio dal **Brasile**, da **Curitiba**, proviene il progetto vincitore della Call. **Manolo Fraga ed il suo collettivo Ilouminus con il progetto ATEMPORAL si sono aggiudicati il Premio #NewMedia&PublicArt** con la seguente valutazione della giuria internazionale composta da **Francesca Castagneto Vittorio Fiore, Raffaele Golino, Sofia Borges - Lisbona, Michael Dotolo e Dakota Sica - New York:**

> **"Il lavoro di Manolo Fraga è molto articolato nella sceneggiatura e nella scelta iconografica che sottolineano, esaltano e interpretano il linguaggio architettonico dell'edificio, mantenendo l'aderenza ai partiti architettonici e interpretando l'apparato decorativo in senso volumetrico. Anche la scelta musicale che accompagna le diverse fasi del progetto grafico appare coerente."**


R.O.M.E. #NewMedia&PublicArt Prize 2015 - QUARTIERE COPPEDE'
Winner Project > ATEMPORAL by Manolo Fraga, Iluminous, Cutiriba - Brazil
ROME
ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION



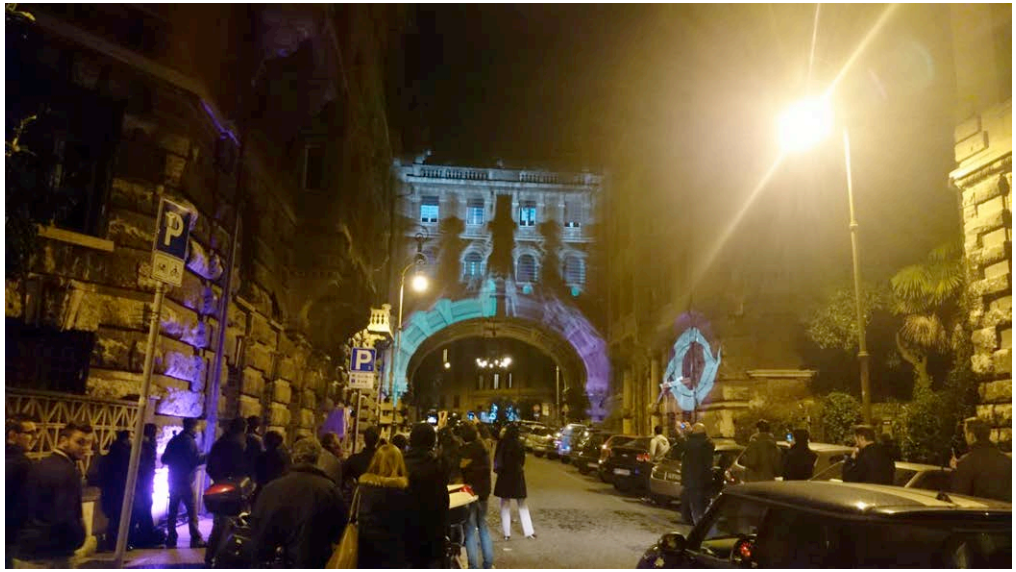
Manolo Fraga - Ilouminus, *ATEMPORAL*, 2015. Fotogrammi di renderings

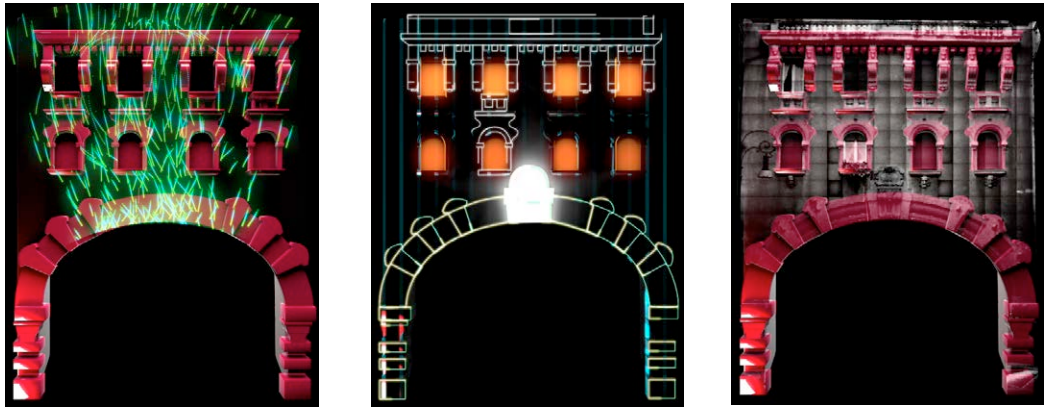


Durante l'evento al Coppedé sono stati presentati anche i lavori **Crossing Bridges di Roberto Gutiérrez Palma - Mexico City, Messico** e **Ambasciatori di Michele Cirulli**, Roma.



Roberto Gutiérrez Palma, *Crossin Bridges*, 2015. Videoprojection mapping





Roberto Gutiérrez Palma, *Crossin Bridges*, 2015. Fotogrammi di renderings



Michele Cirulli - Vj Miko, *Ambasciatori*, 2015. Videoprojection mapping



28 febbraio 2015 >>>

VILLA GORDIANI
Parco archeologico di Via Prenestina
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION @ SALA OTTAGONALE



Rome Open Museum Exhibition ha concluso la prima Esposizione Internazionale di New Media & Public Art della Capitale nel Parco archeologico di Villa Gordiani in via Prenestina, presso la Sala Ottagonale, un'architettura del III° sec. a.C.

Anche in questa location storica medialize.it ha presentato una novità assoluta progettando per l'occasione un'installazione urbana interattiva di new media art con l'obiettivo di valorizzare il bene archeologico della Capitale. Un gioco urbano interattivo che rende il pubblico protagonista del processo di rigenerazione urbana attraverso l'arte mediata dalle tecnologie emergenti introdotta da R.O.M.E.

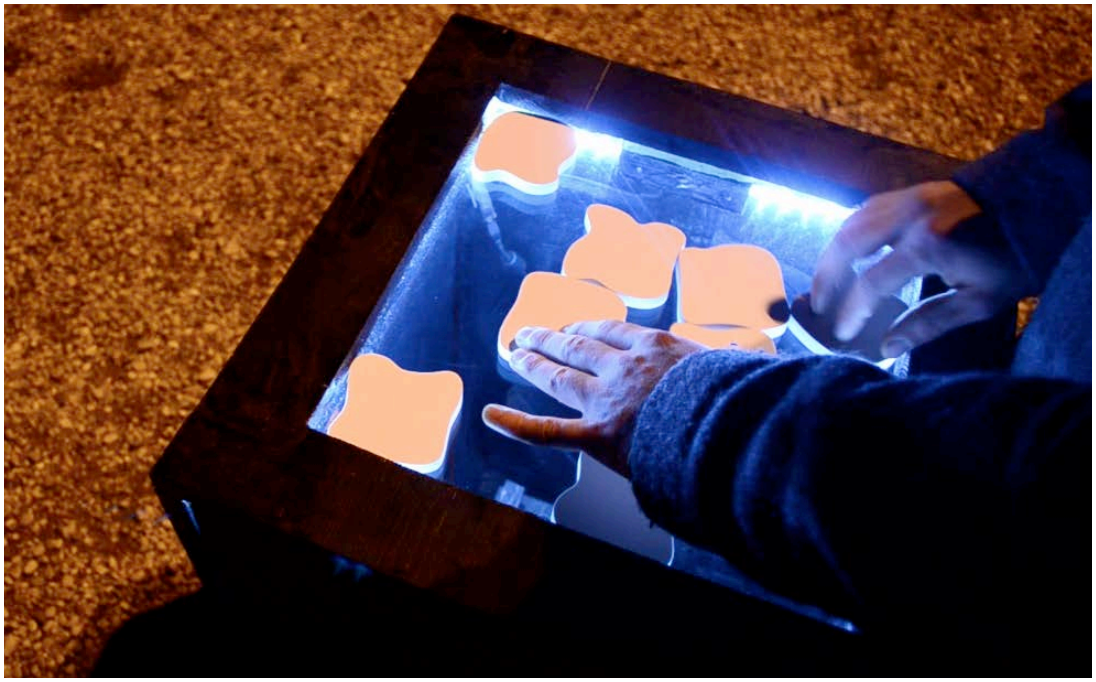
Un corto circuito in cui si scopre un'architettura del passato attraverso il gioco interattivo e generativo.

- ***Urban Puzzle*** **di Pasquale Direse ed Aggeliki Tsekeni. Urban Interactive Game**

Urban Puzzle è un gioco urbano interattivo. L'architettura che la Storia ci tramanda dal passato diventa un mosaico culturale che lo spettatore ricompone giocando con i tasselli sul tavolo interattivo.

Urban Puzzle esplora la PopArt e le sue grandi autrici ed autori da Yayoi Kusama a Andy Warhol, da Keith Haring a Wayne Thiebaud, da Robert Rauschenberg a Franco Angeli e rende il pubblico protagonista: lo spettatore che muove le tessere del puzzle genera in tempo reale ambienti di musica elettronica e realizza una performance di Vjing attraverso il videoprojection mapping sulla Sala Ottagonale.

Il risultato è un'opera d'arte generativa che prende forma a partire dall'interazione e dalla partecipazione attiva dei cittadini e degli *urban travellers* che hanno giocato a ricostruire i resti della Sala Ottagonale attraverso il gioco della luce e la suggestione degli ambienti sonori che hanno prodotto animando il Parco di Villa Gordiani.

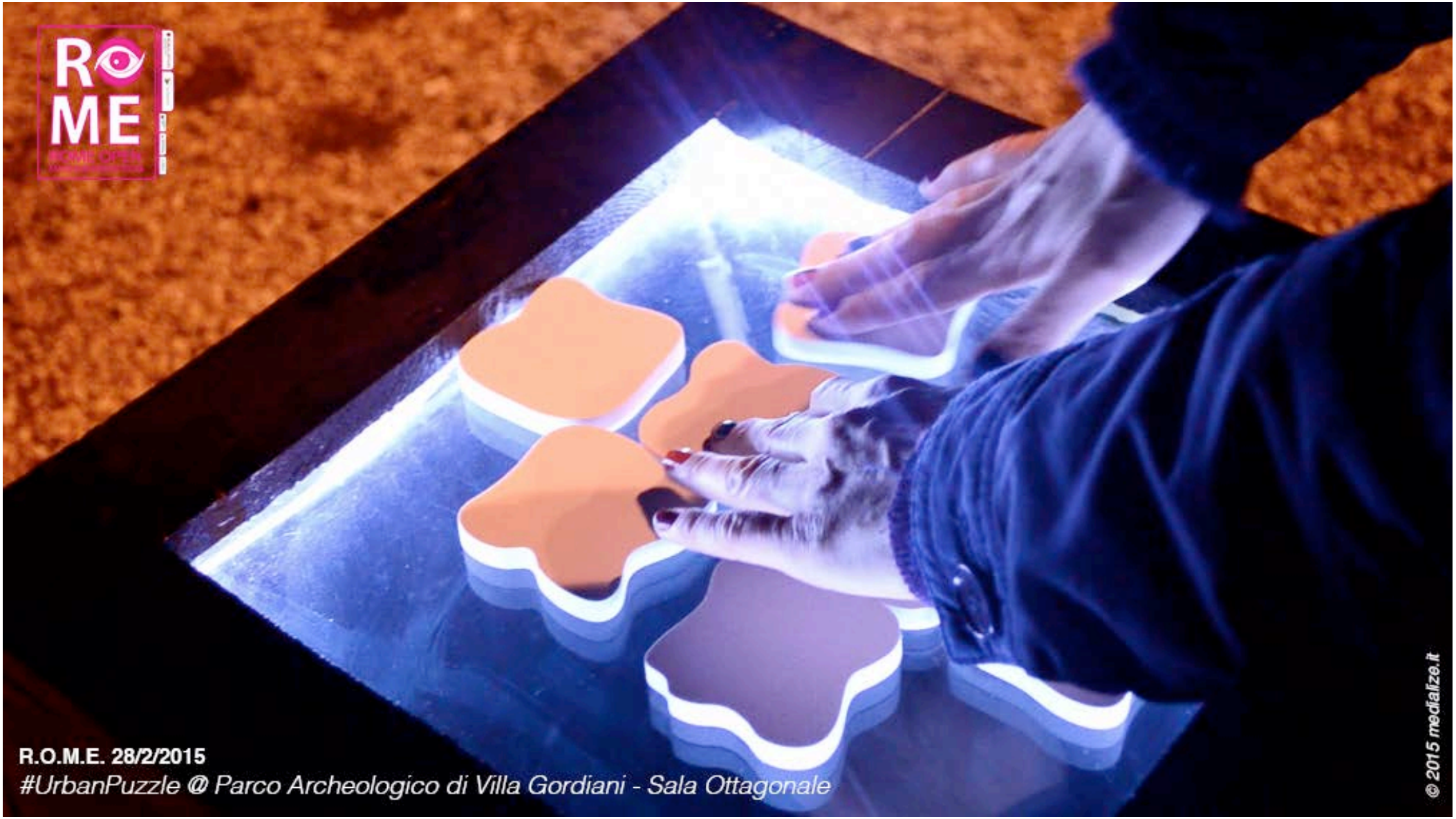




Aggeliki Tsekeni - Pasquale Direse, *Urban Puzzle,* 2015. Videoprojection mapping architettonico




R
ME
ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION
R.O.M.E. 28/2/2015
#UrbanPuzzle @ Parco Archeologico di Villa Gordiani - Sala Ottagonale
© 2015 medialize.it



Aggeliki Tsekeni - Pasquale Direse, *Urban Puzzle,* 2015. Tavolo interattivo







R.O.M.E. 28/2/2015
#UrbanPuzzle @ Villa Gordiani - Sala Ottagonale



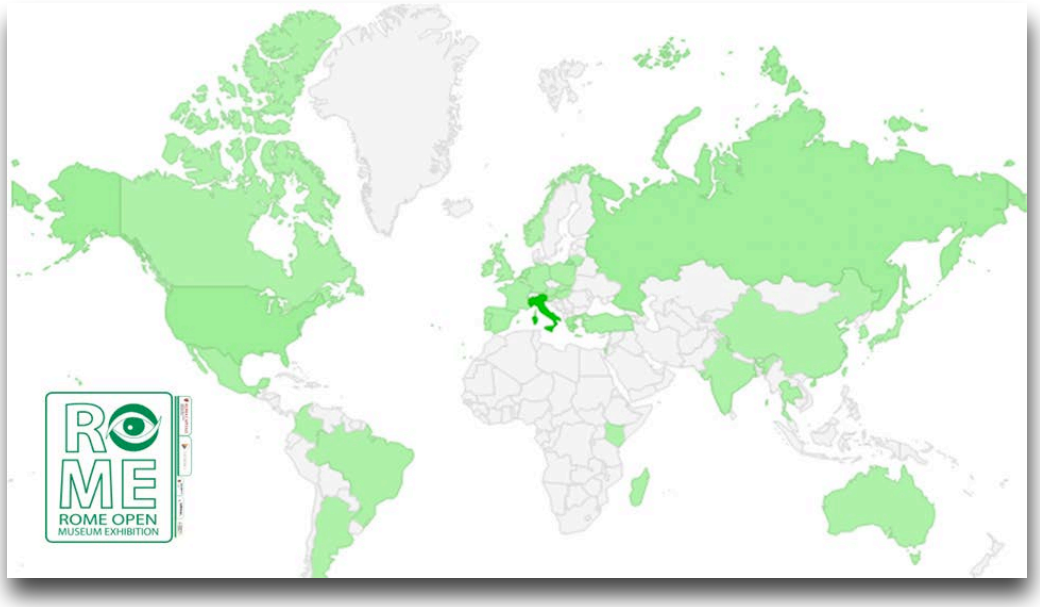


Rome Open Museum Exhibition si innesta nel panorama mondiale della *new media art* con installazioni urbane interattive inedite ed innovative che hanno generato una rete d'interesse mondiale.

Centri culturali come la Fundação Cultural de Curitiba in Brasile, Mapas Das Ideas in Portogallo, The Java Project negli Stati Uniti, e collaboratori come Cheng Hsien Yu in Taiwan, Resolume in Olanda tra i molti altri, hanno permesso di far conoscere il Museo Aperto della Capitale e la Città di Roma attraverso un suo volto inedito sia in Italia che nel resto del mondo.

R.O.M.E. ha lanciato sul Territorio una rete d'innovazione collaborativa e generativa, aperta ed internazionale con l'obiettivo di promuovere la Città di Roma attraverso l'uso non convenzionale e creativo delle nuove tecnologie.

Un Festival internazionale di New Media & Public Art che ha lanciato l'idea e la reale possibilità di generare un Museo Aperto della Città di Roma attraverso un progetto sperimentale che ha raccolto consenso ed apprezzamento sia tra i cittadini dei quartieri e gli urban travellers che dalle amministrazioni locali, da diversi ambienti accademici e della ricerca a livello internazionale sui nuovi media. La rete R.O.M.E. ha raggiunto immediatamente migliaia di persone in diversi Paesi del mondo in quattro continenti.



La mappa degli users in Rete attivi su romeopenmuseum.org nella prima settimana del Festival

«La struttura sociale che sta affiorando è quella di una sincronizzazione delle immagini che vengono irraggiate con gli uomini che, dispersi, soli e massificati, siedono presso i terminali di questi irraggiamenti.
La rivoluzionaria capacità di uni-formazione cerca di sostituire questa struttura con un'altra. Non una nella quale le immagini servano a nuove forme di rappoti interpersonali e, in tal modo, conducano a nuovi, e al momento senza nome, gruppi sociali.
Una tale forma sociale sarebbe comunque contraddistinta dalle immagini tecniche, e si potrebbe definire, con ancora maggiore correttezza rispetto a quella presente, come "cultura dell'Immagine".
Si troverebbe dunque nel nucleo di una siffatta società, non più il rapporto tra l'immagine e l'uomo, bensì il rapporto tra l'uomo e l'uomo attraverso le immagini. E solo allora i media si guadagnerebbero il proprio nome, che oggi si arrograno ingiustamente. Perchè solo allora infatti legherebbero gli uomini agli uomini, come i funicoli nervosi legano l'una all'altra le cellule nervose.
E grazie a questi legami la società produrrebbe sempre nuove informazioni. Questa sarebbe una struttura sociale che, per definirla nel modo migliore, dovrebbe esser chiamata "cervello cosmico". Sarebbe una società degna dell'essere umano, poichè la specifica dignità dell'uomo risiede nel produrrre informazioni, nel diffonderle e nel conservarle.
E' questo, io credo, l'impegno dei nuovi rivoluzionari»

Vilem Flusser, 1985

Con il sostegno di
Roma Capitale - Assessorato Cultura e Turismo – Dipartimento Cultura

Una produzione
medialize.it

CONCEPT / DESIGN / DIREZIONE ARTISTICA
Pasquale Direse

ARTISTI R.O.M.E.
Pasquale Direse
Aggeliki Tsekeni (Athens)
Michael Dotolo (New York)

INTERACTIVE DESIGN
medialize.it

GRAPHIC & CROSSMEDIA DESIGN
Aggeliki Tsekeni & Pasquale Direse
medialize.it

Supporto tecnico
Morgan Pellegrini
Angelo Romano

Progetto editoriale
Pasquale Direse

CROSSMEDIA PRODUCTION / R.O.M.E. ARTS LAB & GUESTS
Pasquale Direse
Aggeliki Tsekeni
Michael Dotolo
Fabrizio Crisafulli
Olivia Giovannini
Carmine Fornari
Raffaele Golino
Francesca Castagneto
Vittorio Fiore
Lorenzo Balducci
Hsien Yu Cheng (Taipei)
Samantha Gabriele
Angelo Ruta
Damiano Spina
Daniele Labbate (Amsterdam)
Fabrizio Galasso
Marina Bellini
William Nessuno
Monica Melani
Luigi Zitano
Luca Pacetti
David Moss (New York)
David Aaron (New York)



ROME
ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION

In questa pagina ed in quella successiva la Open Data Map
che presenta l'attività di social media networking del progetto R.O.M.E.
medialize.it - Marzo 2015


ROME
ROME OPEN
MUSEUM EXHIBITION

index

15-24 **QUARTIERE CORVIALE**
25-35 **QUARTIERE ESQUILINO**
36-45 **VILLA DE SANCTIS**
46-54 **QUARTIERE COPPEDE'**
55-60 **VILLA GORDIANI**

65-66 **R.O.M.E. SOCIAL MEDIA NETWORK**
68 **MULTIMEDIA INDEX***

*contenuti navigabili via smartphone ed apps per QRcode

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION
ARTLOG_00_/2015
Versione e-Book Aprile 2015
© 2015 medialize.it di Pasquale Direse

Rome Open Museum Exhibition in Rete:

Sito Web >>>
http://romeopenmuseum.org

Canale Video >>>
youtube.com/RomeOpenMuseumExhibition

Pagina Facebook >>>
facebook.com/RomeOpenMuseumExhibition

Account Facebook >>>
facebook.com/RomeOpenMuseumLab

Account Twitter >>>
twitter.com/RomeOpenMuseum

info >>>
rome@romeopenmuseum.org





APPENDICE 2026

museOn
La IIª edizione di Rome Open Museum Exhibition

CITY OPEN MUSEUM 2016
La Città Museo Aperto

CITY OPEN MUSEUM TRA CO-CREAZIONE, SPAZIO URBANO E RICERCA AFAM
L'Accademia come infrastruttura per la ricerca e per la produzione di arte pubblica

Nel 2016 la ricerca avviata con Rome Open Museum Exhibition viene sviluppata attraverso museOn, esplicitamente presentato nei documenti progettuali e istituzionali come seconda edizione di Rome Open Museum Exhibition. La continuità non è soltanto nominale: museOn riprende e approfondisce il paradigma della città come museo aperto, spostando ulteriormente l'attenzione sul rapporto tra patrimonio storico, tecnologie emergenti, spazio pubblico e partecipazione attiva.

Il progetto interpreta il centro storico di Roma come un museo a cielo aperto, interattivo e aumentato, liberamente accessibile, nel quale alcune tra le architetture e i luoghi più rappresentativi della città vengono riattivati attraverso opere monumentali di New Media Public Art. Teatro di Marcello, Fontana di Trevi e Piazza del Popolo diventano così tre differenti e inediti campi di sperimentazione artistica e relazionale. Non si tratta di trasferire semplicemente un contenuto artistico nello spazio urbano, ma di concepire il luogo stesso come parte attiva del dispositivo: architettura, memoria, presenza del pubblico, luce, suono, movimento e interazione co-creativa del pubblico concorrono alla definizione dell'opera.

La natura site-specific degli interventi è particolarmente evidente nei tre progetti presentati nel settembre 2016. ZEN-DO, realizzato presso il Teatro di Marcello, trasforma l'Area Archeologica in un'arena delle arti e in un ambiente performativo nel quale differenti linguaggi espressivi e corporei entrano in relazione. BLOW, concepito per la Fontana di Trevi, coinvolge attivamente il pubblico attraverso un'installazione urbana interattiva in videomapping che mette in gioco architettura, immaginazione e partecipazione. DOORS, presso la Porta del Popolo, trasforma invece l'architettura monumentale in un passaggio simbolico e percettivo attivato dall'interazione degli spettatori.

un progetto made in
medialize.it
ART IS SHORT CIRCUIT

ROMA, UNA CULTURA CAPITALE.

museon
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION

© 2015/16 medialize.it

NEW MEDIA PUBLIC ART

Con il contributo di
ROMA ESTATE ROMANA

Con il patrocinio della
REGIONE LAZIO

In collaborazione con
Latus Creativity
The Digital Remix of the Creative Flow in Lazio

SIAE DALLA PARTE DI CHI CREA

un progetto made in
medialize.it
ART IS SHORT CIRCUIT

romeopenmuseum.org

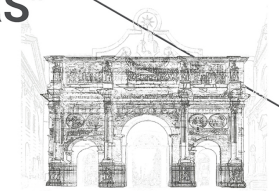
ROMA, UNA CULTURA CAPITALE.

museon
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION

21:30 - 00:00
30 Settembre 2016
Piazza del Popolo

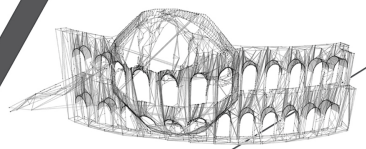
"DOORS"





"BLOW"

Piazza di Trevi
24 Settembre 2016
21:30 - 00:00



"Zen - dō"

Teatro di Marcello
17 Settembre 2016
21:30 - 00:00

Con il contributo di
ROMA ESTATE ROMANA

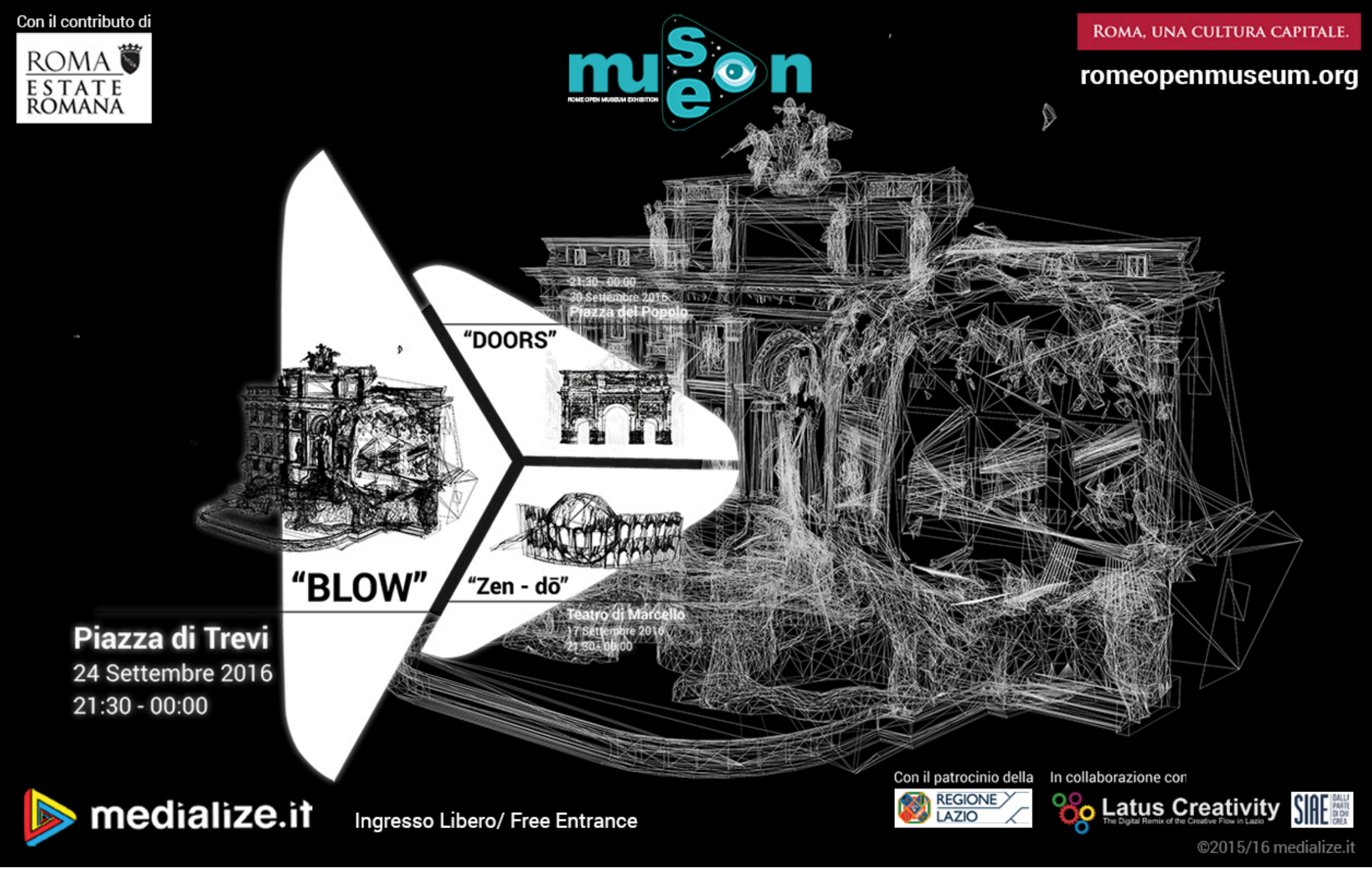
Ingresso Libero/ Free Entrance

Con il patrocinio della
REGIONE LAZIO

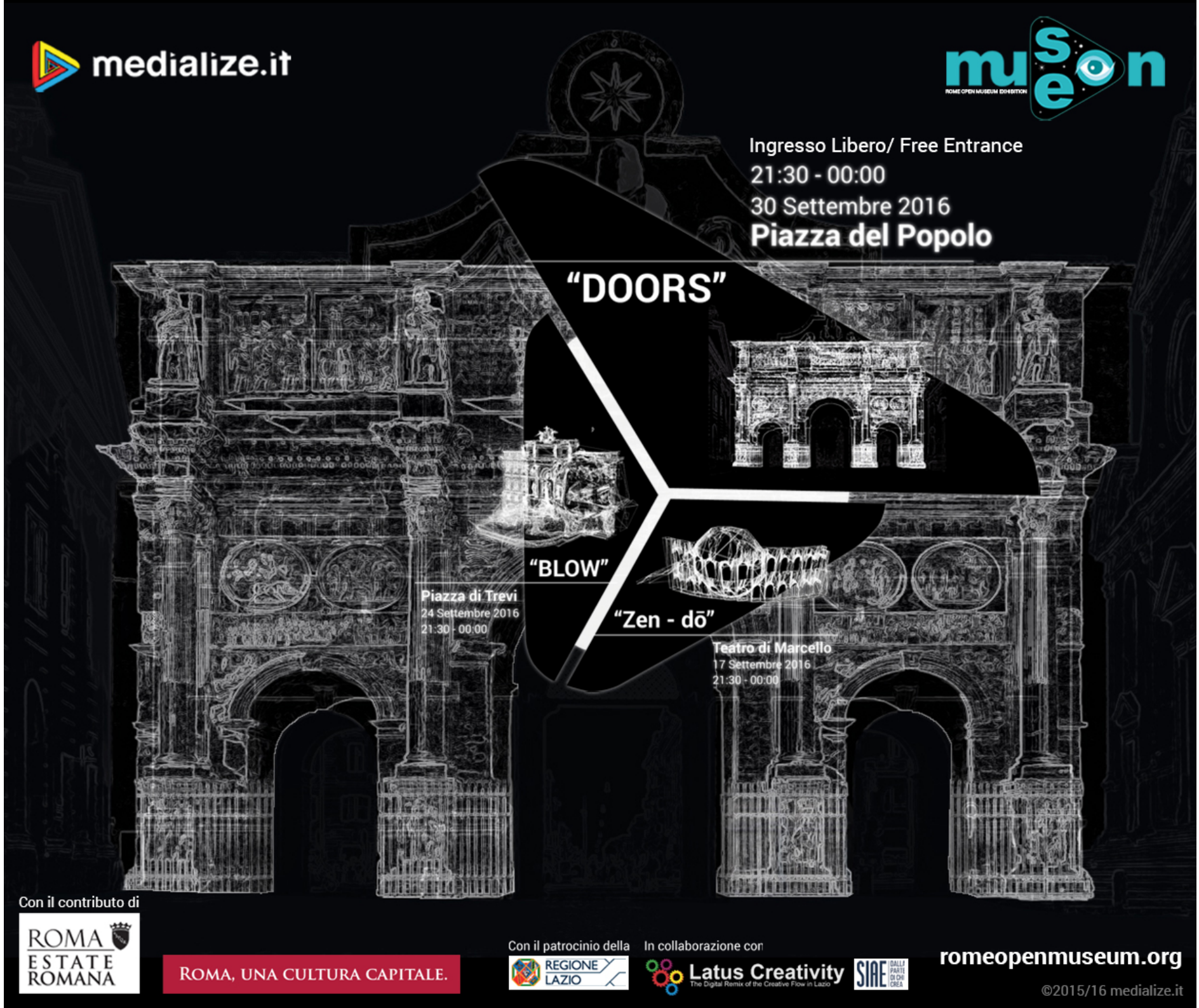
In collaborazione con
Latus Creativity
The Digital Remix of the Creative Flow in Lazio
SIAE DALLA PARTE DI CHI CREA

©2015/16 medialize.it

A2


Con il contributo di
ROMA ESTATE ROMANA
museon
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION
ROMA, UNA CULTURA CAPITALE.
romeopenmuseum.org
"DOORS"
21:30 - 00:00
30 Settembre 2016
Piazza del Popolo
"BLOW"
"Zen - dō"
Teatro di Marcello
17 Settembre 2016
21:30 - 00:00
Piazza di Trevi
24 Settembre 2016
21:30 - 00:00
medialize.it
Ingresso Libero/ Free Entrance
Con il patrocinio della
REGIONE LAZIO
In collaborazione con
Latus Creativity
The Digital Remix of the Creative Flow in Lazio
SIAE
©2015/16 medialize.it

A3


medialize.it
museon
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION
Ingresso Libero/ Free Entrance
21:30 - 00:00
30 Settembre 2016
Piazza del Popolo
"DOORS"
"BLOW"
Piazza di Trevi
24 Settembre 2016
21:30 - 00:00
"Zen - dō"
Teatro di Marcello
17 Settembre 2016
21:30 - 00:00
Con il contributo di
ROMA ESTATE ROMANA
ROMA, UNA CULTURA CAPITALE.
Con il patrocinio della
REGIONE LAZIO
In collaborazione con
Latus Creativity
The Digital Remix of the Creative Flow in Lazio
SIAE
romeopenmuseum.org
©2015/16 medialize.it

A4


Con il contributo di
ROMA ESTATE ROMANA
museon
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION
ROMA, UNA CULTURA CAPITALE.
romeopenmuseum.org
21:30 - 00:00
30 Settembre 2016
Piazza del Popolo
"DOORS"
"BLOW"
Piazza di Trevi
24 Settembre 2016
21:30 - 00:00
"Zen - dō"
Teatro di Marcello
17 Settembre 2016
21:30 - 00:00
Ingresso Libero/ Free Entrance
medialize.it
Con il patrocinio della
REGIONE LAZIO
In collaborazione con
Latus Creativity
The Digital Remix of the Creative Flow in Lazio
SIAE DALLA PARTE DI CHI CREA
©2015/16 medialize.it

Queste opere vengono ricondotte a una concezione dell'arte pubblica mediata dalle tecnologie emergenti, transdisciplinare e multisensoriale, capace di coinvolgere pubblici di ogni età e cultura.

In museOn il patrimonio non viene quindi assunto come superficie passiva o come semplice scenario monumentale. Le opere intervengono sulla memoria e sull'esperienza dei luoghi, cercando di produrre nuove modalità di percezione, sensibilità e di relazione con lo spazio urbano. Il museo aperto è qui un dispositivo temporaneo ma intenso di ri-mediazione culturale: il patrimonio storico e architettonico diventa materia di un'esperienza condivisa, nella quale il pubblico non è soltanto osservatore, ma componente attiva del processo artistico.

Rispetto alla prima edizione del 2015, museOn rende ancora più evidente il passaggio da una logica espositiva a una logica processuale. La città non è soltanto luogo nel quale l'opera viene presentata, ma sistema relazionale da attivare, stimolare, coinvolgere, diffondere.

Le tecnologie emergenti acquistano significato proprio perché consentono di articolare nuove relazioni tra corpi, architetture, memoria e partecipazione. In questa prospettiva, la seconda edizione di Rome Open Museum Exhibition consolida il museo aperto come modello di ricerca artistica nello spazio pubblico e prepara il terreno per una sua formulazione ulteriormente espansa e laboratoriale.

City Open Museum 2016 - La Città Museo Aperto

All'interno di museOn prende forma nel 2016 City Open Museum - La Città Museo Aperto, concepito come laboratorio e open debate internazionale dedicato alla città come spazio di ricerca, progettazione artistica e co-creazione. Un workshop internazionale dislocato e aperto, sviluppato contemporaneamente tra Roma, Pechino, Delhi e Ravenna, con il coinvolgimento di istituzioni universitarie e accademiche, docenti, studiosi e studenti. Il progetto si è svolto all'interno di museOn presso la Sapienza Università degli Studi di Roma, che ospita il laboratorio nelle giornate del 7, 8 e 9 settembre 2016.

City Open Museum nasce quindi, già in questa prima formulazione, come dispositivo che supera la dimensione dell'evento artistico per assumere una struttura di ricerca e di progettazione condivisa. L'obiettivo è coinvolgere attivamente gli studenti delle realtà universitarie e accademiche partecipanti nella progettazione collaborativa e co-creativa di un'opera di arte pubblica dei nuovi media da presentare nella città di Roma. Il laboratorio non viene dunque concepito come momento teorico separato dalla produzione, ma come parte di un processo generativo capace di connettere riflessione, sperimentazione, formazione e futura realizzazione artistica.

I temi affrontati mostrano con chiarezza l'ampiezza del paradigma di ricerca attivato nel 2016. Il workshop interroga il rapporto tra produzione artistica contemporanea e valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le tecnologie emergenti nel coinvolgimento di università e centri di ricerca, accademie in Italia e all'estero; considera il corpo e lo spazio urbano come scena immateriale e operativa; affronta l'overload delle immagini e la trasformazione dei linguaggi espressivi; mette al centro la possibilità di generare processi di co-creazione per immaginare la città come museo a cielo aperto e come luogo pubblico della creatività collettiva e condivisa, di una co-creazione che prende luogo e vita dalla collaborazione dei luoghi e contesti deputati alla ricerca e produzione artistica e nella pratica attiva presso gli spazi pubblici delle città coinvolte dal progetto. In

questo senso, City Open Museum si presenta già come un laboratorio transdisciplinare nel quale arte, ricerca, didattica, patrimonio storico-artistico e culturale, partecipazione sociale, centri di ricerca e luoghi della produzione di conoscenza vengono pensati come dimensioni interdipendenti, connettive, generative.

Particolarmente significativa è la struttura internazionale del laboratorio. Il coinvolgimento simultaneo della Sapienza Università degli Studi di Roma, della Pearl Academy di Delhi, della Hongyu International School di Pechino e dell'Accademia di Belle Arti di Ravenna introduce una dimensione multiculturale che non ha carattere puramente rappresentativo, ma è incorporata nella metodologia stessa del progetto. Videoconferenze, workshop, sessioni di confronto, dibattiti e dialoghi aperti vengono pensati come strumenti per produrre scambio culturale e progettazione condivisa tra soggetti geograficamente distanti. La rete diventa così parte del dispositivo creativo: non soltanto infrastruttura comunicativa, ma condizione attraverso la quale differenze culturali, disciplinari e formative possono concorrere alla definizione di nuovi scenari per l'arte pubblica.

In questa prima esperienza emerge anche un elemento destinato a diventare centrale nelle successive formulazioni di City Open Museum: l'idea della città come laboratorio aperto, fucina co-creativa. Lo spazio urbano non è soltanto il luogo finale della produzione e restituzione artistica, ma il campo nel quale si intrecciano ricerca, progettazione, esperienza, memoria e relazione sociale. Il museo aperto viene quindi pensato come ambiente di produzione culturale capace di generare forme di partecipazione non riducibili alla semplice fruizione dell'opera.

L'evento del 2016 consente pertanto di individuare in City Open Museum una matrice concettuale e metodologica già chiaramente strutturata: progettazione collaborativa, reti internazionali, co-creazione, valorizzazione del patrimonio, tecnologie emergenti, spazio pubblico, multiculturalità e produzione di nuove esperienze condivise. Non si tratta dunque soltanto di un nome o di un titolo utilizzato all'interno di museOn, ma di una prima formalizzazione di un modello di ricerca destinato a svilupparsi e diffondersi ulteriormente negli anni successivi. La genealogia che connette Rome Open Museum Exhibition, museOn e City Open Museum appare così come una traiettoria continua, nella quale il museo aperto evolve progressivamente da progetto espositivo diffuso a dispositivo relazionale, laboratoriale e transdisciplinare.

medialize.it
ART IS SHORT CIRCUIT

ROMA, UNA CULTURA CAPITALE.

museon
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION

CITY OPEN MUSEUM

international

LAB/OPEN DEBATE

Con il contributo di
ROMA ESTATE ROMANA

Con il patrocinio di
REGIONE LAZIO

LABAI

LABORATORIO AUDIOVISIVO PER LO SPETTACOLO
DIPARTIMENTO DI STORIA DELL'ARTE E SPETTACOLO
SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA

Pearl Academy
DESIGN · FASHION · BUSINESS

Hongyu School

In collaborazione con
SIAE DALLA PARTE DI CHI CREA

La Città Museo Aperto

Open workshop

Open workshop finalizzato al confronto internazionale fra docenti, studenti, artisti per discutere e immaginare la città come museo espanso, luogo creativo per l'espressione artistica contemporanea mirata alla valorizzazione del patrimonio culturale, architettonico e paesaggistico, per la riscoperta del bene comune. Il workshop, suddiviso in tre incontri, si svolge presso il Dipartimento di Storia dell'arte e Spettacolo della Sapienza Università di Roma e coinvolge altri importanti istituti: la Hongyu International School di Pechino, la Pearl Academy di Delhi e Mumbai in India, l'Accademia di Belle Arti di Ravenna. E' previsto il coinvolgimento attivo degli studenti per la progettazione di un'opera d'arte pubblica dei nuovi media, collaborativa e condivisa, dedicata a uno spazio urbano della Città di Roma e da realizzarsi nell'edizione 2017 di Rome Open Museum Exhibition.

Partecipano:

Prof. Vito Di Bernardi Presidente del Corso di Laurea Magistrale Teatro, Cinema, Danza e Arti Digitali
Prof.ssa Valentina Valentini - Dip. di Storia dell'arte e Spettacolo
Desirée Sabatini - Dip. di Storia dell'arte e Spettacolo, moderatrice e responsabile scientifica
Fabrizio Crisafulli - Pudore Bene in Vista
Giulia Mafai - Storica del costume
Raffaele Golino - Accademia di Belle Arti di Roma
Maurizio Nicosia - Accademia di Belle Arti di Ravenna
Carmine Fornari - Accademia di Belle Arti di Torino
Laura Tassinari - Direttore Generale Bic Lazio
Antonia Pavesi - Consigliere incaricato alla Cultura del Comune Verona
Aggeliki Tsekeni - Artista - medialize.it
Pasquale Direse - Accademia di Belle Arti di Ravenna - medialize.it
Michael Dotolo - Pearl Academy di Dehli/Mumbai
Andrea Polcaro / Marta D'Andrea - MRAMP - Università Sapienza - Università di Perugia
Jin Fang / Chiara Muscarello / Alessio Gozzi / Giuseppe Rizzo - Hongyu International

Gli incontri si svolgeranno presso il dipartimento di Storia dell'Arte e Spettacolo
Università Sapienza di Roma
CALENDARIO INCONTRI:
7 settembre – 10/13 Aula Levi
8 settembre – 15/18 Aula A
9 settembre – 15/18 Aula Levi

museon
ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION

CITY OPEN MUSEUM TRA CO-CREAZIONE, SPAZIO URBANO E RICERCA AFAM

L'Accademia come infrastruttura per la ricerca e per la produzione di arte pubblica

#CityOpenMuseum #RomeOpenMuseumExhibition #MuseOn #NewMediaPublicArt #ArtePubblica #ArteDigitale #Interattività #CoCreazione #SpazioUrbano #MuseoAperto #RicercaArtistica #RicercaAFAM #PatrimonioCulturale #MemoriaDeiLuoghi #ArchitetturaDellInterattività #SpazioPubblico #Partecipazione #InnovazioneArtistica #AFAM #TecnologieEmergenti #SiteSpecific

#C.O.M.

ABSTRACT

Il presente contributo propone una riflessione sul ruolo delle istituzioni AFAM come infrastrutture artistiche e culturali capaci di attivare processi di ricerca artistica, sperimentazione didattica e produzione di arte pubblica attraverso la mediazione delle tecnologie emergenti.

A partire da una traiettoria progettuale che connette Rome Open Museum Exhibition, museOn e City Open Museum, il saggio mette in evidenza una linea di ricerca coerente nella quale la città viene interpretata come museo a cielo aperto, il patrimonio storico, artistico e culturale come dispositivo attivo di relazione e l'architettura dell'interattività come metodologia di co-creazione.

In tale prospettiva, l'Accademia non coincide più soltanto con il luogo della trasmissione del sapere artistico, ma si configura come *hub* territoriale di reti transdisciplinari, internazionali e partecipative, capace di mettere in relazione arti, scienze, tecnologie, culture, spazio pubblico e comunità. Il contributo intende mostrare come questo modello possa costituire un paradigma significativo per la ricerca artistica in ambito AFAM: un modello site-specific, laboratoriale, aperto, di co-creazione capace di produrre nuova sensibilità, nuova memoria e nuove forme di esperienza condivisa del patrimonio e delle città.[1]

INTRODUZIONE

Negli ultimi anni il sistema AFAM è stato chiamato a ridefinire il proprio ruolo all'interno di un quadro culturale sempre più caratterizzato da interdisciplinarità, innovazione tecnologica, progettazione complessa e apertura verso il territorio. In questo scenario la ricerca artistica non può più essere pensata esclusivamente come produzione interna agli spazi canonici della formazione, né come semplice elaborazione individuale separata dai luoghi, dalle comunità e dai processi vivi della contemporaneità. Essa è sempre più chiamata a misurarsi con lo spazio pubblico, con il patrimonio, con la città, con i linguaggi emergenti, con la necessità di costruire forme di esperienza multiculturale e condivisa.

È in tale prospettiva che si colloca il concetto di City Open Museum. L'idea della città come museo aperto non coincide con la delocalizzazione di opere o eventi fuori dal museo, né con una mera estensione spettacolare dei linguaggi digitali nello spazio urbano. Essa introduce piuttosto una diversa concezione del museo, dell'istituzione artistica e della produzione culturale. Il museo non è più soltanto un contenitore o un presidio di conservazione, ma un ecosistema aperto, relazionale, diffuso, site-specific, capace di produrre e condividere pensiero, esperienze, forme di co-creazione, pratiche di ricerca e nuova sensibilità ed esperienza. In tale visione, lo spazio pubblico, la città e il territorio vengono interpretati come laboratorio e fucina creativa, come luogo generativo di nuove relazioni, di nuova memoria e di nuova esperienza estetica e relazionale.

City Open Museum insiste con particolare chiarezza su questa dimensione dialogica e partecipativa. Il progetto è definito come il *concept* e l'esperienza della città come museo aperto nella ri-mediazione culturale delle tecnologie emergenti; come un luogo espanso della ricerca, della sperimentazione e della produzione artistica; come il primo co-museo a cielo aperto delle arti e delle culture contemporanee ed emergenti. Tale dispositivo è concepito come format di ricerca, sperimentazione e produzione artistica site-specific, promosso e diffuso dall'Accademia di Belle Arti come *hub* di una rete multiculturale, meta-disciplinare e internazionale. In questa formulazione è già contenuta una proposta precisa sul ruolo possibile dell'Accademia nel presente: non solo luogo di formazione, ma infrastruttura culturale capace di generare reti di reti, processi, scambi, opere e memoria, condivisione pubblica della cultura in essa prodotta e diffusa.[2]

Questa idea matura, tuttavia, dentro una traiettoria progettuale e teorica più ampia. Rome Open Museum Exhibition, nel 2015, si è presentato come esposizione internazionale di *New Media Public Art* di Roma, immaginando e sperimentando la Capitale come museo aperto, sensibile, diffuso, luogo espanso della conoscenza e della memoria.[3] *museOn*, nel 2016, ha rilanciato tale prospettiva trasformando il centro storico di Roma in museo aperto, interattivo e aumentato e affiancando agli interventi artistici un laboratorio internazionale significativamente intitolato proprio come *City Open Museum "La Città Museo Aperto"*.[4] Tale progetto si situa quindi come esito e al tempo stesso rilancio di una ricerca coerente, nella quale il museo aperto non è semplice slogan curatoriale ma struttura metodologica, dispositivo concettuale e visione istituzionale.

Il presente saggio intende leggere questo percorso e traiettoria come proposta per una possibile ridefinizione della ricerca artistica in ambito AFAM. La tesi di fondo è che il museo aperto, inteso non come format espositivo ma come paradigma processuale e relazionale, possa offrire una chiave di lettura feconda per ripensare il rapporto tra Accademia, Conservatorio, Università, città, patrimonio, creatività collettiva e sociale, tecnologie emergenti. L'interesse del discorso non risiede soltanto nella descrizione di alcune esperienze progettuali, ma nella possibilità di cogliervi un modello di ricerca e di produzione artistica e culturale capace di integrare didattica, sperimentazione, internazionalizzazione, coinvolgimento del territorio e costruzione di nuovi immaginari dello spazio pubblico.

———

LA CITTÀ COME MUSEO APERTO

Il punto decisivo di questa linea di ricerca consiste nella trasformazione della città da sfondo delle pratiche artistiche a campo attivo di produzione culturale. Nella prospettiva del museo aperto, la città non è un contenitore neutro entro cui avvengono eventi, ma diviene materia viva, vibrante, infrastruttura relazionale, scena sensibile, ambiente di interazione sociale, partecipazione pubblica. Lo spazio urbano viene assunto come luogo e laboratorio in cui arte, memoria, tecnologia, corpi e pratiche di attraversamento possono generare esperienza condivisa e nuova immaginazione pubblica.

Già Rome Open Museum Exhibition proponeva questa direzione con particolare forza. Il progetto presentava Roma come museo a cielo aperto, accessibile, *locus ludens*, socialmente interattivo, inclusivo e partecipato. La città veniva trattata come ecosistema urbano e culturale da reinventare attraverso nuove interazioni tra arte, cultura, tecnologia e spazio pubblico. Il dossier parla della città come studio d'artista, laboratorio, bottega per un nuovo artigianato digitale, e insiste sull'idea di uno spazio pubblico concepito come luogo relazionale ed emozionale. Non si tratta di una semplice estetizzazione dell'urbano. E' il tentativo e la sperimentazione di fare della città il luogo di un'esperienza attiva, sensibile, ludica, interattiva, partecipativa in cui l'arte pubblica dei nuovi media possa generare nuova memoria dei luoghi e nuove modalità di stare insieme attraverso la creatività.[5]

Questa trasformazione può essere letta anche come passaggio da un modello rappresentativo dell'arte pubblica a un modello interattivo e

relazionale. In termini genealogici, Krauss descrive lo slittamento dalla scultura-oggetto a installazioni dinamiche e site-specific che ingaggiano lo spettatore; e questa transizione è particolarmente utile per inquadrare l'arte pubblica digitale come ambiente, situazione, processo.[6] In parallelo, la cultura delle immagini tecniche descritta da Flusser sposta l'autorialità dalla produzione di oggetti alla programmazione di sistemi di possibilità: l'artista non "chiude" la forma, ma progetta un campo di interazione che evolve nel tempo.[7]

Anche museOn si muove lungo questa stessa linea, ma la sviluppa con un'attenzione ancora più marcata per il patrimonio monumentale e archeologico. Il centro storico di Roma viene reinventato come museo aperto e aumentato, dedicato alla valorizzazione e alla reinvenzione del patrimonio architettonico, archeologico e paesaggistico della città in modo peculiare. Il pubblico multiculturale e di ogni età partecipa infatti alla definizione della forma stessa delle opere presentate, ne diventa partecipante attivo e co-creatore. E' presenza dirimente senza la quale l'opera non genera la propria forma istantanea e mutevole. Le tre locations principali — Teatro di Marcello, Fontana di Trevi, Porta del Popolo — non vengono trattate come meri supporti scenografici, come "piedistalli urbani" cui fa riferimento Adachiara Zevi nel volume XXI Secolo dell'Enciclopedia Treccani, ma come luoghi da riattivare attraverso forme site-specific di New Media Public Art capaci di generare nuova memoria ed esperienza del patrimonio e dell'identità culturale della città.[8] In questo senso, la valorizzazione non coincide con l'illustrazione del monumento, ma con la produzione di un'esperienza che riattiva il rapporto affettivo, percettivo, co-creativo con il luogo.

City Open Museum compie un ulteriore passo. Qui la città come museo aperto non è soltanto il luogo di alcune opere o di una costellazione di eventi. È un format di ricerca e produzione artistica che interpreta lo spazio pubblico, la città e il territorio come laboratorio, fucina creativa, luogo generativo di nuove relazioni, di nuova memoria e di nuova sensibilità attraverso l'arte e la creatività condivisa. Il progetto insiste inoltre sul fatto che gli spazi pubblici possano diventare opere d'arte comunicanti, interattive, luoghi ludici e performativi, nati dall'interrelazione tra linguaggi dell'arte e della scienza, dall'enhancement del patrimonio, dal recupero e dalla reinvenzione creativa dei luoghi marginali e dismessi.[9]

In questa formulazione il museo aperto si configura come espansione del campo museale oltre la sua architettura tradizionale. Non si tratta di negare la funzione del museo, ma di ripensarne il raggio d'azione. La stessa sinossi di City Open Museum richiama la definizione ICOM di museo come istituzione al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, orientata alla ricerca, alla comunicazione e all'esposizione. L'interesse del progetto sta proprio nell'espandere questo campo d'azione allo spazio urbano e al paesaggio, attraverso il passaggio effimero e al tempo stesso tangibile della cultura digitale e immateriale.[10]

———

INTERATTIVITÀ COME FORMA DI RELAZIONE

Un aspetto decisivo di questa ricerca riguarda la concezione dell'interattività come architettura delle relazioni tra artista, opera, spazio, pubblico. Nei materiali progettuali analizzati, l'interattività non appare come effetto accessorio, né come semplice componente tecnologica finalizzata alla sorpresa o al coinvolgimento spettacolare del pubblico. Essa viene piuttosto assunta come struttura relazionale dell'opera e come metodo di produzione di esperienza condivisa.

Rome Open Museum Exhibition parla di nuove forme di comunicazione tangibile ed esperibile attraverso una rete sociale reale, capace di porre al centro le relazioni e l'emozione invece del calcolo del consumo, dell'immagine e del profitto. Il dossier insiste sulla figura di uno spettatore che diventa medium e protagonista, apponendo il proprio segno creativo dentro opere generative. In questa prospettiva l'interattività coincide con un rovesciamento della posizione tradizionale del fruitore: il pubblico non è destinatario passivo ma agente, presenza trasformativa, co-autore del processo artistico.[5]

In museOn (seconda edizione di Rome Open Museum Exhibition) questa impostazione viene ulteriormente chiarita. Il progetto dichiara di voler attivare processi di co-creazione capaci di contribuire alla generazione e al remix creativo di nuovi linguaggi ed espressioni, in grado di fare da contrappeso ai ritmi odierni e caotici della trasmissione delle informazioni alla velocità della luce, delle relazioni e delle emozioni. L'arte pubblica dei nuovi media è qui interpretata come innesto critico e poiético nell'attuale streaming e overload di immagini, capace di produrre nuove riflessioni attive, partecipazioni, cambiamenti che prendono forma dal movimento e dallo slancio verso il produrre collettivo.[11]

In tale prospettiva, le tecnologie emergenti non sono assunte come apparato meramente tecnico o spettacolare, ma come condizione per un computer collettivo: un paradigma in cui la città diventa interfaccia e il "mainframe" non coincide con una macchina, bensì con una comunità fatta di persone e di intelligenza collettiva e connettiva in azione. Qui la mediazione tecnologica è progettata per superare il limite dello schermo e rendere esperibile l'universo digitale "fuori" dalle interfacce elettroniche, come contatto sociale aperto, condiviso e co-creato, capace di generare nuove relazioni e integrare nuova memoria dei luoghi.

City Open Museum porta questa logica fino alla soglia di una visione istituzionale. Il museo aperto viene descritto come laboratorio aperto ed espanso di ricerca e innovazione tecnologica nella ricombinazione e nel confronto libero tra arti e scienze, che diffonde pratiche di co-creazione condivisa delle quali protagonisti attivi sono studentesse e studenti, corpo docente, autrici e autori multidisciplinari, abitanti, turisti, *urban travellers* di ogni età e cultura.[12] In altre parole, l'interattività non riguarda solo il rapporto fra opera e pubblico, ma investe la struttura stessa del museo aperto come dispositivo e modello di produzione culturale.

La rilevanza di questo punto, in ambito AFAM, è notevole. Una concezione siffatta dell'interattività consente infatti di sottrarre il discorso sulle tecnologie emergenti tanto al riduzionismo tecnico quanto alla retorica dell'innovazione fine a se stessa. Le tecnologie acquistano valore nella misura in cui diventano strumenti per attivare presenza, contatto, partecipazione, memoria, relazione con i luoghi, processi di invenzione collettiva, partecipazione sociale mediata dal libero pensiero dell'arte. Qui la prospettiva relazionale di Bourriaud è utile, ma deve restare in tensione con la critica di Bishop: non ogni partecipazione è emancipante; occorre interrogare chi decide i confini dell'interazione, chi controlla l'esito, e se l'opera produce davvero agency o soltanto *engagement*.[13]

In termini metodologici, City Open Museum propone di leggere le opere come architetture dell'interazione: non oggetti, ma strutture di ingaggio, sistemi di input-output e feedback loop, in cui interazione corporea nello spazio, interazione digitale e interazione sociale sono intrecciate.[14] In questa lente, l'interattività è processo *open-ended*: l'opera è tanto più significativa quanto più è capace di mantenere coerenza trasformandosi, senza collassare né in caos né in *script* rigido.

———

PATRIMONIO, MEMORIA, NUOVA SENSIBILITÀ

Un altro nucleo forte di questa traiettoria di ricerca riguarda il modo in cui il patrimonio viene concepito. Il patrimonio non è trattato come fondale immobile o come bene da conservare passivamente. Esso viene invece interpretato come materia sensibile capace di generare nuova esperienza, nuova memoria, nuove forme di relazione affettiva e percettiva con i luoghi.

Rome Open Museum Exhibition insiste sull'idea di un patrimonio storico-artistico e culturale valorizzato non in modo illustrativo, ma attraverso la sperimentazione di ambienti urbani interattivi, architetture sensibili reinventate dalla luce, paesaggi sonori generati dalla presenza dei corpi, esperienze creative e connettive. Un passaggio emblematico è l'idea di "nuova memoria dei luoghi": una memoria non archivistica ma esperienziale, prodotta da tracce, relazioni, emozioni, gioco.[5]

In museOn questa dimensione si lega con forza alla valorizzazione dei beni culturali locali. Il progetto descrive tre luoghi monumentali (Teatro di Marcello, Fontana di Trevi/Palazzo Poli, Porta del Popolo) come scenografie urbane immateriali e interattive che coinvolgono la partecipazione attiva e creativa di cittadini, viaggiatori urbani e turisti, per scoprire "nuovi modi di sentire la Città" come protagonisti attivi e co-creatori dell'opera d'arte pubblica.[8] In questa prospettiva, la tecnologia non "copre" il monumento, ma lo riattiva come esperienza: il patrimonio diventa soglia di relazione e co-creazione.

City Open Museum riprende e amplia questo asse, parlando esplicitamente di diffusione e cura di nuova sensibilità, memoria e bellezza. Il museo aperto viene descritto come dispositivo e paradigma artistico-scientifico capace di mettere in relazione luoghi e persone attraverso l'arte, producendo pratiche co-creative che trasformano la città in esperienza sensibile e immersiva.[2] Questa impostazione è cruciale perché suggerisce che la valorizzazione del patrimonio non si esaurisce in un'azione comunicativa o educativa in senso stretto, ma implica la possibilità di generare nuovi immaginari condivisi dei luoghi e nuove forme di cittadinanza culturale.

Il *computer collettivo* opera dunque come dispositivo di produzione di memoria: in R.O.M.E. è associato a una "nuova memoria dei luoghi" che genera critica, pensiero e azione; in C.O.M. viene esplicitato come intelligenza connettiva che, reinventando e manipolando le tecnologie emergenti, produce arte per lo spazio pubblico e, con essa, anche cura e tutela creativa, miglioramento della qualità di vita e della fruizione del patrimonio collettivo.

Il quadro teorico rafforza questa lettura con due avvertenze. Da un lato, la critica di Baudrillard al regime del simulacro mette in guardia dal rischio che le rappresentazioni digitali producano spettacolo senza sedimentazione culturale.[15] Dall'altro, la riflessione di Groys sulla natura "in flusso" della cultura digitale evidenzia l'ephemeralità come condizione strutturale: la sfida è trasformare l'effimero in traccia, e la traccia in memoria condivisa.[16] Qui entra la *trace analysis*: analizzare tracce digitali, sensoriali e urbane diventa un modo per misurare l'impatto oltre l'evento e per rendere la memoria un oggetto di ricerca.[17]

———

LA DIMENSIONE LABORATORIALE E LA RICERCA AFAM

Uno dei motivi per cui questa linea di ricerca appare particolarmente rilevante per il sistema AFAM risiede nella sua natura profondamente laboratoriale. La ricerca artistica che emerge da questi progetti non è pensata come attività astratta o separata dalla prassi. È una ricerca che si sviluppa dentro processi di progettazione, sperimentazione, confronto, costruzione di reti, produzione *site-specific*, relazione con contesti reali e con pubblici reali.

In Rome Open Museum Exhibition questa vocazione è già evidente nella definizione del progetto come laboratorio internazionale per la produzione di New Media & Public Art, capace di attivare incontri e discussioni sul confronto tra ambiente urbano, arte e tecnologie emergenti. Il dossier parla esplicitamente di progetto pilota per la generazione di un laboratorio di co-progettazione sempre attivo attraverso cui immaginare un museo aperto di Roma.[5] Tale formulazione consente di leggere R.O.M.E. non come evento isolato, ma come infrastruttura di ricerca.

museOn esplicita ulteriormente questo carattere attraverso il laboratorio internazionale C.O.M. - City Open Museum - "La Città Museo Aperto", descritto come workshop dislocato e aperto fra Roma, Delhi e Pechino. L'obiettivo è coinvolgere attivamente studenti e studiosi in una progettazione collaborativa e condivisa di un'opera d'arte pubblica dei nuovi media da presentare a Roma. Il testo insiste sulla specificità formativa: incontro tra discipline umanistiche e performative, valorizzazione del patrimonio attraverso tecnologie emergenti, questione del corpo e dello spazio urbano come scena, overload di immagini e linguaggi espressivi, investigazione di temi e possibilità di co-creazione.[18]

Con City Open Museum questa dimensione laboratoriale acquista una forma ancora più strutturata. Il progetto parla di laboratori del pensiero, di performatività condivisa tra studenti europei e internazionali, di documentazione e diffusione delle ricerche, e indica l'Accademia di Carrara come *pilot project* del flusso sperimentale applicato alla città e al territorio.[2] In questa formulazione, il laboratorio non è accessorio: coincide con la forma stessa della ricerca artistica istituzionale e con la sua capacità di produrre conoscenza condivisa.

In termini teorici, questo asse laboratoriale dialoga con la prospettiva di McCullough sul "digital ground" e sul computing pervasivo come conoscenza ambientale: la città come interfaccia non è una metafora, ma una condizione di progetto in cui il sapere nasce dall'attraversamento, dal contatto e dalla progettazione situata.[19] Allo stesso tempo, Kwinter consente di leggere questi sistemi come dispositivi "far from equilibrium": non in equilibrio, dunque continuamente attraversati da perturbazioni e adattamenti.[20] Tali cornici rendono scientificamente plausibile la lettura del museo aperto come ecosistema di ricerca e non come semplice format curatoriale.

———

L'ACCADEMIA COME HUB TERRITORIALE E RETE INTERNAZIONALE

Il punto forse più avanzato della formulazione di City Open Museum riguarda il ruolo attribuito all'Accademia. La sinossi parla esplicitamente dell'Accademia come *hub* territoriale di una rete espansa, autogenerativa, internazionale e transdisciplinare, capace di assumere le forme di ricerche sempre nuove, aperte, produttrici di scambio culturale, trasferimento di conoscenza, creatività condivisa e relazioni, da cui nascono opere d'arte pubblica materiali e immateriali, temporanee o permanenti, concepite per i luoghi della città.[2]

L'analisi di C.O.M. viene condotta a partire dalla proposta progettuale originaria (autoriale) depositata presso il MUR e ammessa a finanziamento nell'ambito PNRR Internazionalizzazione AFAM. Le successive riconfigurazioni attuative e organizzative non costituiscono qui oggetto di trattazione: il focus resta sul paradigma di "museo aperto" e sull'architettura metodologica della ricerca.

Questa immagine dell'Accademia come *hub* territoriale è di particolare interesse nel quadro attuale del sistema AFAM. Essa supera la figura dell'istituzione chiusa nella sola didattica e propone l'Accademia come dispositivo di relazione tra territorio e reti internazionali. La sinossi elenca partnership immediate o già sedimentate (Public Art Lab Berlin, Universidade do Porto, Connecting Cities EU, Seoul Institute of the Arts, National Academy of Art Sofia, Axis Syllabus International Research Network, La MaMa ETC New York, oltre a istituzioni italiane).[10] Tale elenco non è ornamentale: definisce una geografia operativa di scambio e co-progettazione.

L'articolo in inglese rafforza questa dimensione con riferimenti a infrastrutture e contesti internazionali (ZKM Urban Media Art Projects; Media Architecture Biennale; report MUR su infrastrutture urbane digitali emergenti), collocando il modello di museo aperto dentro un discorso più ampio sulle trasformazioni dello spazio pubblico digitale e sulle condizioni di sostenibilità.[21] In questo punto emerge anche un nodo politico: la pressione verso privatizzazione e branding dello spazio pubblico. Sassen è utile come cornice critica per evitare che la co-creazione venga assorbita come engagement commerciale; il museo aperto deve restare infrastruttura culturale e non dispositivo di marketing.[22]

———

VERSO UN PARADIGMA AFAM DEL MUSEO APERTO

Alla luce di quanto emerso, City Open Museum può essere interpretato non soltanto come progetto artistico, ma come formulazione di un possibile paradigma AFAM del museo aperto. Tale modello si fonda su alcuni elementi riconoscibili: espansione del campo artistico e scientifico nello spazio urbano e nel territorio, nella collaborazione attiva tra arte e scienza; centralità dell'interattività e della co-creazione come metodologia relazionale; valorizzazione del patrimonio attraverso produzione di nuova memoria e nuova sensibilità; dimensione laboratoriale e processuale della ricerca; accademia come hub di reti artistiche e scientifiche glocali.

Il valore del paradigma è duplice. Da un lato, consente all'AFAM di riconoscere come ricerca ciò che spesso resta confinato a "progetto": la costruzione di dispositivi complessi, la progettazione di condizioni di possibilità, l'attivazione di processi co-creativi, la produzione di tracce e memorie. Dall'altro, consente di definire strumenti di valutazione e sostenibilità. La *temporality* delle installazioni (alcune permanenti, altre effimere) richiede modelli sostenibili che bilancino innovazione tecnologica, profondità artistica e inclusività, evitando l'effetto "spettacolo" senza impatto di lungo periodo.[23]

In tale prospettiva, anche le categorie metodologiche diventano "politiche": *role mapping* e *architettura dell'interattività* aiutano a distinguere tra co-creazione autentica e partecipazione guidata; *temporal framing* e *trace analysis* aiutano a distinguere tra evento e memoria; la lettura autopoietica (con estensione teorica al campo della biologia espresso da Maturana/Varela) consente di pensare il museo aperto come sistema che si auto-organizza attraverso *feedback* e relazioni, mantenendo coerenza trasformandosi.[24]

———

CONCLUSIONI

La traiettoria che connette Rome Open Museum Exhibition, museOn e City Open Museum rende visibile una linea di ricerca artistica coerente, stratificata e progettualmente matura, nella quale l'arte pubblica dei nuovi media diventa strumento di ri-mediazione culturale dello spazio urbano, del patrimonio e delle relazioni. In tutti e tre i casi la città viene pensata come museo aperto; lo spazio pubblico come luogo sensibile e generativo; il patrimonio come occasione di nuova memoria; l'interattività come metodologia di relazione; l'Accademia come laboratorio, rete e infrastruttura culturale, luogo della co-creatività.

Il valore di questa linea di ricerca, in rapporto all'AFAM, risiede nella sua capacità di articolare insieme dimensione artistica, pedagogica, territoriale e istituzionale. Essa mostra che la ricerca artistica può assumere forme pienamente pubbliche senza perdere intensità sperimentale; che la didattica può configurarsi come partecipazione a processi reali di progettazione culturale; che il patrimonio può essere valorizzato non solo mediante conservazione e comunicazione, ma anche attraverso reinvenzione poetica, presenza, co-creazione e attivazione di nuova sensibilità; che l'internazionalizzazione può essere costruita come pratica effettiva di scambio e non soltanto come segnaletica simbolica.

In un tempo attraversato da overload di immagini, smaterializzazione delle relazioni e crescente distanza dal reale, il museo aperto appare come una risposta critica e generativa. Esso rimette al centro il corpo, la presenza, il contatto con i luoghi, la possibilità di produrre memoria condivisa e immaginazione pubblica attraverso l'arte. Da questo punto di vista, City Open Museum non rappresenta soltanto un progetto, ma una proposta più ampia di ridefinizione del ruolo dell'istituzione artistica nel contemporaneo: l'Accademia, anziché limitarsi a trasmettere competenze, può diventare luogo espanso di ricerca, sperimentazione, produzione e relazione; può farsi infrastruttura viva di creatività condivisa, capace di mettere in dialogo patrimonio e futuro, territorio e reti internazionali, tecnologie emergenti e forme nuove di esperienza comune.

Note

1. Draft in inglese “ROME2015_2025”: quadro generale su digital public art, co-creation, public engagement e riferimenti teorici (Bourriaud, Bishop, Manovich) e contesti internazionali (Ars Electronica, ZKM).
2. C.O.M. – City Open Museum. Sinossi di progetto: definizioni di co-museo a cielo aperto, format site-specific, accademia-hub, rete autogenerativa e glocale.
3. ROME – ARTLOG 00/2015: presentazione di ROME come esposizione internazionale di New Media & Public Art e città come museo aperto/diffuso.
4. museOn – Progetto: museo aperto e aumentato + laboratorio “La Città Museo Aperto”.
5. ROME – ARTLOG 00/2015: città come locus ludens, “computer collettivo”, nuova memoria dei luoghi; spazio pubblico come luogo relazionale ed emozionale.
6. Rosalind Krauss, Passages in Modern Sculpture (MIT Press, 1981), 205–210.
7. Vilém Flusser, Into the Universe of Technical Images (University of Minnesota Press, 2011), 56–58; 62.
8. museOn – Progetto: locations (Teatro di Marcello, Fontana di Trevi/Palazzo di Poli, Porta del Popolo) e obiettivo di generare nuova memoria/esperienza del patrimonio.
9. C.O.M. – City Open Museum. Sinossi: spazi pubblici come opere comunicanti e interattive; recupero/reinvenzione luoghi marginali e dismessi; relazione arti/scienze.
10. ICOM (definizione di museo) riportata nella sinossi C.O.M. e proposta di espansione allo spazio urbano e al paesaggio.
11. museOn – Progetto: co-creazione, remix creativo come contrappeso a streaming/overload; “orto creativo” e gioco.
12. C.O.M. – Sinossi: protagonisti attivi (studenti, docenti, autori, abitanti, turisti, urban travellers); laboratorio aperto ed espanso.
13. Nicolas Bourriaud, Relational Aesthetics (Les Presses du réel, 1998); Claire Bishop, Artificial Hells (Verso, 2012), 67–72.
14. “Architecture of Interaction” (About), framework citato nel volume in inglese di Lino Hellings.
15. Draft in inglese: creative role mapping, temporal framing, trace analysis (tracce digitali/sensoriali/urbane).
16. Boris Groys, In the Flow (Verso, 2016), 94–100.
17. Draft in inglese: trace analysis e necessità di “archival trace” per impatto di lungo periodo.
18. museOn – Progetto: Lab/OpenDebate “La Città Museo Aperto” (Roma/Delhi/Pechino) e obiettivi formativi/di ricerca.
19. Malcolm McCullough, Digital Ground (MIT Press, 2004).
20. Sanford Kwinter, Far from Equilibrium (Actar, 2001).
21. Draft in inglese: MUR “City Open Museum Project report” (2024); Media Architecture Biennale Reports (2018–2023); ZKM Urban Media Art Projects.
22. Saskia Sassen, Expulsions (Harvard University Press, 2014).
23. Draft in inglese: sostenibilità e temporality delle installazioni; rischio spettacolo vs impatto di lungo periodo; obsolescenza e alfabetizzazione digitale.
24. Humberto Maturana & Francisco Varela, The Tree of Knowledge (Shambhala, 1987), 73–75 (autopoiesi)

Bibliografia essenziale

Baudrillard, Jean. The Disappearance of Art. Milano: Politi, 1988.
Best, Anna, AA.VV., An Architecture of Interaction, Mondriaan Foundation, Fonds BKVB, Amsterdam, 2004.
Bishop, Claire. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London: Verso, 2012.
Bourriaud, Nicolas. Relational Aesthetics. Dijon: Les Presses du réel, 1998.
Flusser, Vilém. Into the Universe of Technical Images. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
Grau, Oliver. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
Groys, Boris. In the Flow. London: Verso, 2016.
Krauss, Rosalind. Passages in Modern Sculpture. Cambridge, MA: MIT Press, 1981.
Kwinter, Sanford. Far from Equilibrium: Essays on Technology and Design Culture. Barcelona: Actar, 2001.
Lévy, Pierre. Il virtuale. Milano: Raffaello Cortina, 1997.
Manovich, Lev. AI Aesthetics. Moscow: Strelka Press, 2018.
Maturana, Humberto; Varela, Francisco. The Tree of Knowledge. Boston: Shambhala, 1987.
McCullough, Malcolm. Digital Ground. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
Sassen, Saskia. Expulsions. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2014.
ZKM – Center for Art and Media. Urban Media Art Projects. Karlsruhe.
Rome Open Museum Exhibition – ARTLOG 00/2015.
museOn – Progetto.
C.O.M. – City Open Museum. Sinossi di progetto.
Draft in inglese “ROME2015_2025”.

INDICE DELL’APPENDICE 2026

museOn - La IIª edizione di Rome Open Museum Exhibition A1
City Open Museum 2016 - La Città Museo Aperto A6

City Open Museum tra co-creazione, spazio urbano e ricerca AFAM A9
Abstract A9
Introduzione A9
La città come museo aperto A10
Interattività come forma di relazione A11
Patrimonio, memoria, nuova sensibilità A12
La dimensione laboratoriale e la ricerca AFAM A13
L’Accademia come hub territoriale e rete internazionale A14
Verso un paradigma AFAM del museo aperto A15
Conclusioni A15
Note A16
Bibliografia essenziale A17
Colophon A18

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION
ARTLOG 00/2015

Pubblicazione originaria: 2015
Edizione integrata: 2026

Ideazione, direzione artistica e curatela
Pasquale Direse

Progetto editoriale e coordinamento
Pasquale Direse

Appendice 2026
City Open Museum tra co-creazione, spazio urbano e ricerca AFAM
L'Accademia come infrastruttura per la ricerca e per la produzione di arte pubblica
Saggio di Pasquale Direse

ISBN: [979-12-243-4511-4]

Prima pubblicazione: Roma, 2015
Edizione integrata: 2026

La presente edizione riproduce integralmente la pubblicazione originaria del 2015 e la integra con l'Appendice 2026, appositamente realizzata per questa edizione.

© 2015 medialize.it
© 2026 Pasquale Direse, per il saggio e l'Appendice 2026

Tutti i diritti riservati.

ROMA CAPITALE
Assessorato alla Cultura, Creatività, Promozione Artistica e Turismo
Dipartimento Cultura

medialize.it

ROME OPEN MUSEUM EXHIBITION

ROME

Con il patrocinio della Regione Lazio
REGIONE LAZIO

in collaborazione con
Latus Creativity
The Digital Remix of the Creative Flow in Lazio

Roma d'inverno 2014|2015



© 2015-2026 Pasquale Direse

