

7) che la RELAZIONE DESCRITTIVA DELL'INIZIATIVA è la seguente:

(descrivere in modo esaustivo l'iniziativa, con particolare riguardo alle finalità)

titolo	: RPBOTICS, FESTIVAL di ARTE E ROBOTICA
sito di svolgimento	: Centrale Idro Dinamica Porto Vecchio e altre sedi
periodo di svolgimento	15/30 novembre 2018

- descrizione dell'iniziativa anche in relazione ai criteri di cui all'art.13 del Regolamento

ROBOTICS Festival di Arte e Robotica

A Cura di Maria Campitelli/GRUPPO78 Trieste, con la collaborazione di Valentino Catricalà/PoetronicArt/Roma

Descrizione del progetto. Dopo il successo di Arte Scienza Tecnologia LA ROBOTICA del 2016, consapevoli dell'espansione inarrestabile della realtà robotica intendiamo riproporre l'argomento in chiave più allargata e approfondita, trasformando l'evento in un Festival di Arte e Robotica. **Arte, Scienza e Robotica** è una tematica ancora poca esplorata in Italia. Il progetto curato da Gruppo 78, è uno dei pochi esempi di tentativo di focalizzazione nei riguardi di queste tematiche. **Il progetto deve avere come obiettivo quello di diventare un punto di riferimento in Italia e all'estero su questi temi.**

Nello specifico l'obiettivo è l'informazione su di una tematica ad espansione planetaria come quella della robotica, in relazione ad una sfera comunemente insolita come l'arte, che tuttavia ha intrecciato con essa, già da decenni, un connubio proficuo di reciproca interazione.

L'obiettivo è quello di investigare come l'arte si inserisca in questo fenomeno a sviluppo esponenziale, tenendo presente che da sempre l'arte si è appropriata di territori, di linguaggi, di tecnologie che non le sono tradizionalmente pertinenti per introdurre creatività, fantasia, laddove territori e linguaggi puntano ad altri fini, di pratica funzionalità.

E nel contempo l'obiettivo fondante di tutta l'operazione è anche il concetto di arte intesa come strumento di conoscenza analogamente alla scienza, abbattendo eventuali barriere divisorie tra diversi settori dello scibile in una visione globale.

L'aspirazione alla conoscenza è perseguibile anche con le vie dell'arte, essendo la creatività alla base di entrambe, arte e scienza, attraverso l'immaginazione. Si auspica anche di **affiancare il progetto "Un nuovo Festival di Arte e Robotica" a ESOF, ovvero al grande progetto di Trieste capitale europea della scienza 2020**, integrando la ricerca scientifica, con i molteplici aspetti dei linguaggi artistici contemporanei, rinnovati ed implementati dalle inesauribili potenzialità tecnologiche. Spesso l'arte anticipa, in forma creativa, a volte provocatoria, conoscenze, fenomeni, dispositivi che poi vengono accertati scientificamente e anche tecnicamente realizzati

Nella molteplicità delle forme assunte oggi dalla robotica, di particolare suggestione appare certamente la replica umana, tenendo conto anche del pregresso storico, letterario, mitologico, dell'antica aspirazione all'automatismo.

Con la costruzione di intelligenze artificiali in continuo sviluppo, al di là delle sembianze fisiche già sorprendentemente "umanizzate", oggi si punta all'acquisizione di sentimenti ed emozioni, per parafrasare in tutto e per tutto la complicata macchina-uomo.

Laddove appare ineludibile l'inquietante tecno-destino dell'uomo – l'argomento investe di conseguenza aree socio/culturali molto più vaste, etiche, filosofiche, che tendono a scardinare l'impostazione antropologica fin qui perseguita.

Gli assi portanti del progetto si fondano sulle seguenti linee guida: Eventi / Ricerca / Educazione / Entertainment/ Innovazione / Network / Storia

Il core dell'iniziativa è l'esposizione internazionale alla Centrale Idro Dinamica del Porto Vecchio a Trieste.

Vi parteciperanno una trentina di artisti a valenza internazionale tra cui: PatricK Tresset (UK), Cirkulacija 2 (SLO), Gallina e allievi (Italia), Ken Rinaldo (U.S.A.), France Cadet (Francia), Garnet Hertz (U.S.A.), Sadam Fujioka (Giappone) Davide Quayola (Italia/UK), Donato Piccolo (Italia), Roberto Pugliese (Italia), Simone Pappalardo (Italia), Matteo Nasini (Italia), Robert Saucier (UK) Collettivo Audin (UK) Gijs Van Bon (Olanda) Scenocosme (Francia) Mark Shepard (UK) Antoni Abad (Spagna), Cesar Escudero Andaluz (Spagna), Alessio Chierico (Italia), Salvatore Jaconesi (Italia), Paolo Cirio (Italia).....

A questi si affiancano alcuni artisti del Gruppo78 che praticano la media-art: Cecilia Donaggio Luzzatto Fegiz, Guillermo Giampietro (argentino) Elisa Zurlo, Lucia Flego, Fabiola Faidiga, Luigi Tolotti, Paola Pisani.

Premessa storica

Ci sarà una sezione specifica dedicata a maestri del passato che hanno compiuto le prime esperienze in questo campo come Stelarc, cipriota di origine, australiano d'adozione, lo spagnolo Marcel Lì Antunez Roca, di cui saranno presentati dei video.

Comprenderà anche una ricognizione nel **mondo storico degli automi**, settore particolarmente prezioso che si realizzerà con la collaborazione di musei specialistici svizzeri.

Eventi collaterali

Uno spettacolo robotico al Teatro Miela. Copacabana Sex Machine di Bill Vorn (Canada)
10 robot che evocano sul palco il cabaret parigino di fine ottocento in chiave meccatronica
Una Rassegna video internazionale a cura dell'argentino Martin Romeo: documentazione delle nuove possibilità espressive attraverso il percorso robotico (back stages, perlustrazioni in corso d'opera...). All'Immaginario Scientifico

Eventi cinematografici, di fantascienza, con particolare riguardo al tema degli umanoidi, al post-umano, con recuperi storici, collaborazione con la Cappella Underground, a cura di Daniele Terzoli. All'Auditorium del Museo Revoltella.

Performances collaterali all'Immaginario Scientifico di Grignano con gli artisti Guillermo Giampietro, Cecilia Donaggio/Max Jurcev. E al teatro Miela con l'artista giapponese Sadam Fujioka assieme al performer Kaartik sul tema dello spazio-tempo partendo dal cono di luce di Minkowski.

Un Meeting internazionale

Sul tema: **intelligenza umana, intelligenza artificiale, l'uomo de futuro.**

Con la partecipazione di studiosi, ricercatori, docenti universitari tra cui i professori Paolo Gallina, Giuseppe O. Longo (Università di Trieste) Enrico Mussardo (Sissa), Francesco Varanini, Pier Luigi Capucci, Oliver Grau (Danube Univ., Krems, Austria), Sean Cubitt (Goldsmith Univ. Londra), Martin Kemps (Oxford University), Ryszard Kluszczyński (Univ. Lodz).

Educazione /coinvolgimento delle scuole, Un progetto laboratoriale con processi educativi innovativi quali il "project working" e "outdoor training" con la collaborazione di esperti del settore, di artisti e specialisti nel campo della formazione. Esposizione e premiazione dei lavori migliori. (Liceo Artistico, E.U.Nordio di Trieste, Istituto Malignani di Udine).

Un premio

Agli inizi del 2018 si aprirà un *call* per partecipare ad un concorso per la migliore opera in cui si evidenzino aspetti innovativi nel connubio arte/scienza/tecnologia, allo scopo di stimolare l'invenzione associata alle competenze scientifiche/tecnologiche per possibili applicazioni in settori produttivi.

I SETTE PUNTI SU CUI SI FONDA LA MOSTRA INTERNAZIONALE

Eventi Sono descritti nei contenuti del progetto generale.

Storia Ci sarà una sezione specifica dedicata a maestri del passato che hanno compiuto le prime esperienze in questo campo come Stelarc, cipriota di origine, australiano d'adozione, lo spagnolo Marcel Li Antunez Roca, di cui saranno presentati dei video.

Una ricognizione nel **mondo storico degli automi**, settore particolarmente prezioso che si realizzerà con la collaborazione di musei specialistici svizzeri.

Ricerca L'arte sposandosi alla scienza e alla tecnologia condivide con esse l'imput della ricerca. E' auspicabile che il progetto favorisca l'unione tra ricercatore e artista per una comune investigazione.

Educazione Piano didattico. Un workshop per le scuole superiori. Coinvolgimento interattivo delle scuole (Liceo Artitico E.U.Norido, di Trieste; Istituto Malignani di Udine). Aldi là delle visite guidate alla mostra, per far conoscere e sensibilizzare i giovani alle nuove modalità linguistiche ed espressive dell'arte contemporanea il progetto prevede una partecipazione attiva della scuola attraverso modalità laboratoriali caratterizzate dal "learning by doing" per stimolare e amplificare il processo di apprendimento. I laboratori, che avranno la durata di 4 mesi e mezzo partendo da gennaio fino a metà maggio, utilizzeranno modalità educative innovative quali il "project working" e "outdoor training", coinvolgendo artisti ed esperti del settore insieme a specialisti nel campo della formazione. L'obiettivo è di avvicinare i giovani a linguaggi multimediali sperimentali d'artista al fine di creare opere d'arte con le nuove tecnologie. Le opere verranno esposte nel Festival e le migliori verranno premiate da una giuria di esperti del settore.

Entertainment Con entertainment si intende soprattutto l'utilizzo della tecnologia per aumentare l'esperienza spettatoriale, coinvolgendo designer ed esperti per rendere il percorso della mostra dinamico ed attivo senza sovrastare la visione delle opere. Ciò permette di attivare un pubblico più numeroso, specie giovanile.

Innovazione Usando strumenti tecnologici complessi si tocca anche il mondo dell'innovazione. Gli artisti che operano con le tecnologie aumentano le possibilità di

utilizzo delle tecnologie stesse. Emergono così nuove potenzialità che possono essere sfruttate economicamente.

Network Puntando su alcuni personaggi chiave tra artisti e studiosi è da creare un network che favorisca lo scambio in una rete che vada oltre il singolo progetto, costruendo una trama di contatti internazionali, favorevoli alla reciproca conoscenza e informazione. Creando in questo modo un tessuto connettivo, favorevole ad esperienze d'ogni tipo, da residenze a comuni elaborazioni progettuali

