IN/VISIBLE CITIES/URBAN MULTIMEDIA FESTIVAL
LINEE GUIDA ARTISTICHE

La città è uno spazio vivo, composito, in perenne mutamento. Case, strade, piazze, cortili, edifici industriali, aree verdi compongono un mosaico carico di suggestioni visive, sonore e tattili profondamente legate alla fisicità e alla concretezza dei luoghi ma anche ai gruppi umani che in questi luoghi abitano e agiscono, creando relazioni e contrasti.
Con lo spazio urbano ci confrontiamo quotidianamente nello scorrere repentino e routinario degli impegni che muovono le nostre vite, e da questo rapporto emergono sensazioni, stati d'animo, emozioni. Quando, poi, si verifica un evento speciale, un accadimento che diventa punto d'incontro tra la piccola storia delle persone e delle collettività e la grande storia degli Stati e delle masse, i segni di quanto avvenuto rimangono impressi non solo nella memoria dei testimoni ma anche nelle pietre, negli anfratti e nei vuoti che nel frattempo sono andati a modificare la struttura urbana. E se la città odierna conserva al suo interno un innumerevole numero di "città del passato", stratificate e ibridate tra di loro, é altrettanto vero che presenta, attraverso tanti piccoli segnali, le sue potenzialità di cambiamento e sviluppo.
Città visibili e città invisibili intrattengono un rapporto stretto di compresenza e collaborazione, influenzano i comportamenti degli abitanti tanto quanto l'azione dell'uomo interviene a modificare gli spazi vissuti.
In/visible cities – Festival internazionale della multimedialità urbana intende portare alla luce e riflettere su queste complesse dinamiche che legano spazi, persone e dimensione emotiva attraverso le potenzialità offerte dai linguaggi della multimedialità e dell'interattività. Uno sguardo a 360 gradi, capace di esplorare e agire sulla città attraverso le arti digitali e il dialogo tra media e linguaggi differenti, sfruttando stimoli e contraddizioni che emergono dall'interazione tra artisti e pubblico. Se da un lato l'arte è sicuramente in grado di agire direttamente sugli spazi fisici, rendendoli elementi attivi, significativi, capaci di raccontare storie e comunicare emozioni, dall'altro le nuove tecnologie offrono molte possibilità di esplorare ciò che della città non appare visibile ad occhio nudo: la sua storia, le molteplici vicende delle diverse comunità, i rapporti sociali ed economici, ma anche le possibilità di immaginare e progettare il futuro.
Il festival, dunque, ha coniato il termine #multimedialitàurbana per riassumere tutti i possibili rapporti tra le città (visibili e invisibili) e i linguaggi artistici e tecnologici capaci di raccontarle.

RED LINE ARTISTICA (SEZIONI GRANDI EVENTI, ESPERIENZE E PROPOSTE)

Tutte le proposte che andranno a costituire il programma del festival dovranno attenersi ad alcuni punti chiave che definiscono una sorta di red line artistica:
sezione NELLE CITTÀ VISIBILI: installazioni artistiche che intervengano direttamente sullo (e nello) spazio fisico della città al fine di esplorarlo, scoprirlo, valorizzarlo, sfruttandone tutte le

possibilità “comunicative”. I luoghi non devono essere considerati come semplici contenitori ma come elementi significanti e parti integranti delle installazioni/spettacoli. L’obiettivo è stimolare gli artisti a riflettere su come l’arte possa diventare uno strumento di promozione degli spazi urbani e della socialità che si sviluppa al loro interno ma anche su come le città rappresentino, di per sé, un materiale e un linguaggio carichi di potenzialità.
Agli artisti verrà chiesto di riflettere sulle specificità di diversi luoghi scelti come possibili location: piazze (grandi e piccole), cortili interni, strade pedonali, gallerie, vie di passaggio, spazi espositivi, giardini. Ognuno di questi spazi è caratterizzato da elementi fisici da sfruttare in modo creativo, ma anche da un “paesaggio sonoro” che può essere rielaborato creativamente. Inoltre ogni location implica un diverso rapporto con il pubblico.
Esempi: spettacoli di videomapping, installazioni sonore, spettacoli itineranti, videoproiezioni su spazi architettonici antichi.

sezione LE CITTÀ INVISIBILI: iniziative che affrontano il tema della città puntano a rielaborarne in forma artistica gli eventi del passato, la situazione sociale presente o gli sviluppi futuri, promuovendo una riflessione sulla memoria, sulle relazioni comunitarie, sull’immaginario, sulle dinamiche economiche. In questa sezione confluiranno gli spettacoli e le installazioni che si basano sul web e l’informatica, esplorando le potenzialità comunicative offerte dal rapporto tra dimensione immateriale/virtuale e fisicità degli spazi. In particolare s’intende stimolare l’uso artistico della realtà aumentata, dei social media e delle applicazioni di storytelling. Inoltre, ci piacerebbe che artisti, architetti, progettisti, informatici dialogassero e collaborassero, ragionando sulle modalità più innovative e affascinanti per immaginare, progettare, visualizzare quelle che potrebbero essere le città del futuro, sia dal punto di vista della struttura urbana, sia sul piano della socialità, dell’uso degli spazi, della loro reinvenzione o riqualificazione. In quest’ambito rientrano anche quelle pratiche finalizzate a raccogliere opinioni, ricordi, proposte, immagini da parte dei cittadini, stimoli che possano essere utilizzate per realizzare installazioni artistiche, mappe di comunità, app informatiche ecc.

MULTIMEDIALITÀ: è l’elemento che dovrà caratterizzare ciascuna iniziativa e può essere intesa in due modi:

- come interazione tra media e linguaggi tradizionali (immagini in movimento, fotografie, parole, suoni, testi ecc.), combinati in modo originale ed interattivo;
- come “multimedialità digitale”, e quindi esplorando quei linguaggi tecnologici che si basano sull’informatica, sul web, sulla virtualità, sul rapporto uomo-macchina, sui social media.

Il festival intende anche valorizzare quelle opere che sperimentano il passaggio dalla “multimedialità” all’“intermedialità”, cioè una particolare modalità di relazione tra i linguaggi, che non si limiti all’accostamento di elementi differenti e nemmeno al trasferimento delle produzioni artistiche tradizionali su diversi “mezzi di comunicazione”, come il web. Si tratta forse, più propriamente, di una filosofia alla cui base c’è la contaminazione e l’ibridazione tra linguaggi, arti, tecnologie che modificano le proprie caratteristiche e peculiarità proprio sulla base della relazione reciproca. L’obiettivo potrebbe essere quello di estendere ed espandere il potenziale espressivo di ogni

medium grazie all'elaborazione di metodologie apposite di creazione, di restituzione dei risultati, di relazione col pubblico.

SPAZIO URBANO: rappresenta una sorta di perimetro, fisico e ideale, delle performance artistiche che devono essere costruite intorno, dentro, sopra, in mezzo all'elemento spaziale. Si auspica che lo spazio urbano possa diventare protagonista delle opere e non solo contenitore, che possa fungere da stimolo visivo, sonoro, tattile. Ma le città, del presente, del passato e del futuro possono anche rappresentare il "tema" dello spettacolo o dell'installazione, che quindi ci "parleranno", ci "racconteranno" e ci aiuteranno a "riflettere su" le città. Beninteso: non solo Gorizia e Nova Gorica. Il tema delle città può e deve essere affrontato con uno sguardo più ampio, portando riflessioni su aree urbane anche lontane dai luoghi del festival privilegiando, naturalmente, i paesi partner ma senza limitarsi ad essi.
Per fare un esempio di come lo spazio urbano possa avere un ruolo attivo:
una performance costruita attraverso i suoni delle città (registrati o dal vivo) fa dell'urbano parte attiva dell'opera; un gruppo musicale che suona in uno spazio della città, invece, confina lo spazio in un ruolo passivo di contenitore e non rientra quindi nelle iniziative promosse dal festival;

PARTECIPAZIONE: le performance dovranno essere il più possibile coinvolgenti rispetto al pubblico, permettendo al visitatore di interagire in modo attivo con l'opera (es. occupando uno specifico spazio, suonando, toccando con mano, attivando pulsanti) o di contribuire direttamente alla realizzazione dell'opera (per esempio inviando foto su instagram, postando riflessioni, facendo live twitting o venendo coinvolti in workshop e laboratori).
Sempre nella prospettiva di coinvolgere il più possibile il visitatore, e nell'idea di ottemperare alle linee guida dell'Unione Europea in materia di audiance development, si ritiene utile privilegiare iniziative artistiche che possano essere facilmente comprese/apprezzate anche da un pubblico meno abituato al linguaggio artistico e in particolare a quello multimediale. Pertanto alla sperimentazione sfrenata e a performace eccessivamente astratte e concettuali si preferiranno opere capaci di attrarre diverse tipologie di pubblico, in cui l'originalità non sia un elemento di distanza dal visitatore e che siano di facile comprensione pur utilizzando i linguaggi innovativi della multimedialità.

"LE CITTÀ E LA GRANDE GUERRA": essendo la prima edizione del festival dedicata al tema "le città e la guerra", circa la metà delle opere proposte dovrebbe affrontare il tema della prima guerra mondiale indagandolo da vari punti di vista ed elaborandolo attraverso diversi linguaggi.
Rientrano in questo filone:

- rielaborazioni artistiche di fonti storiche;
- narrazioni multimediali di storie ed eventi legate alla guerra;
- iniziative di valorizzazione dei luoghi della memoria;
- riflessioni sul tema pace/conflitti;
- valorizzazione dei prodotti multimediali legati al centenario della grande guerra (app, mu-

sei interattivi, ecc.).
Queste dunque le parole chiave che definiscono la linea artistica del festival e che ne dovranno caratterizzare anche le proposte formative e le occasioni di dibattito.

Incontri, workshop, masterclass
Anche le iniziative di carattere formativo s'ispireranno ai principi sopraelencati e si articoleranno in:

- workshop finalizzati a fornire competenze per la realizzazione pratica di opere d'arte/prodotti/servizi multimediali (es. workshop su come si fa un videomapping, su come si costruisce una app di storytelling, sull'uso artistico dei social media);
- incontri laboratoriali in cui si presentano progetti/buone pratiche legate a servizi/prodotti che sfruttano l'arte e la multimedialità per valorizzare il patrimonio culturale o urbano della città (es. progetti realizzati in altre città e che non possono essere "trasportati" al Festival; smart cities);
- laboratori in cui vengono realizzate installazioni artistiche nella città. Un artista esperto guida il gruppo nella realizzazione dell'opera che potrà poi essere fruita durante il festival (es. un laboratorio di fotografia su instagram);
- masterclass finalizzati all'ideazione di progetti con grandi esperti di diversi settori;
- incontri e tavole rotonde focalizzati su tematiche più ampie, con un taglio più divulgativo (per esempio artisti/esperti che raccontano il loro peculiare approccio agli spazi urbani o il loro uso della multimedialità).