

TRANSMEDIALITÀ E COSTRUZIONE DEL REALE: COMUNICARE IL DESIGN NELL'ERA DELL'INFORMAZIONE

conferenza organizzata dal
Master in Exhibit & Public Design della “Sapienza” Università di Roma
In collaborazione con il Dipartimento educazione del MAXXI

29 aprile 2014, ore 18.00
MAXXI B.A.S.E. | Sala Graziella Lonardi Buontempo | ingresso libero

Saluti: Margherita Guccione Introduce: Cecilia Cecchini
Intervengono: Salvatore Iaconesi, Andrea Natella, Corrado Peperoni, Oriana Persico

Provate a realizzare una falsa rapina in banca e fallirete miseramente, non riuscirete a fare una “falsa” rapina perché realtà e finzione si mischieranno in modo irrimediabile. *Jean Baudrillard* usa questo esempio calzante per descrivere il simulacro: una sorta di sospensione in cui è impossibile distinguere ciò che è vero da ciò che è falso, una condizione nella quale la nostra mente è costantemente e sempre più immersa.

Esistono degli indizi – raccolti attraverso quello che vediamo, annusiamo, ascoltiamo, leggiamo sui giornali, di cui facciamo esperienza sul web – che messi insieme ci fanno immaginare alcune cose piuttosto che altre. Tutti questi indizi si compongono nella nostra mente per formare quello che sappiamo del mondo. Una conoscenza che contiene tanti vuoti che riempiamo tramite un atto performativo, creando un modello mentale delle cose che ci circondano.

Questo è il modo in cui opera il nostro cervello: una modalità che tecnicamente si definisce “transmedialità”. Uno dei problemi più attuali del design è quello di non cogliere appieno tale possibilità, di non attivare modalità performative nelle persone, trascurando la transmedialità propria del nostro cervello.

La conferenza si interroga proprio sulla transmedialità e sulle forme di comunicazione avanzata come opportunità per il design, cioè la possibilità di creare non solo un oggetto – un evento, un allestimento... – ma anche di descrivere, inventare, costruire virtualmente il mondo in cui questo oggetto vive.

Sempre più *world building* e transmedialità sono cruciali nel mondo contemporaneo nel quale i media sono ubiqui. Smartphone, tablet, internet, social network, flash mob, etichette interattive, sensori, pubblicità, messaggi: la comunicazione ubiqua, nomade e interstiziale crea continuamente indizi su ciò che è vero, desiderabile, possibile, e che noi li utilizziamo per formare i nostri modelli mentali del reale.

Nel corso dell'incontro sarà anche presentata la pubblicazione digitale “*Un Simulacro per il Garbage Patch State*” realizzata dagli studenti del Master in Exhibit & Public Design A.A. 2013. Un mondo virtuale e verosimile costruito intorno al *Garbage Patch State*, lo “Stato” fondato a Parigi nella sede dell'Unesco l'11 aprile 2013 dall'artista Maria Cristina Finucci costituito dalle gigantesche 5 isole di rifiuti che vagano negli oceani. La sua prima Festa Nazionale è celebrata con una installazione dell'artista sulla piazza del museo e l'apertura della sua prima Ambasciata a cui gli studenti del Master in Exhibit & Public Design partecipano con la mostra “6 Ambasciate per il Garbage Patch” allestita all'interno del Padiglione Educazione del MAXXI.

Partecipanti:

Margherita Guccione – Direttore MAXXI Architettura

Cecilia Cecchini – “Sapienza” Università di Roma, Direttore del Master in “Exhibit & Public Design”

Salvatore Iaconesi – AOS Art is Open Source, docente, artista, hacker

Andrea Natella – Kook Agency, giornalista, esperto di comunicazione anticonvenzionale

Corrado Peperoni – “Sapienza” Università di Roma, esperto di narrazioni crossmediali

Oriana Persico – AOS Art is Open Source, docente, artista, esperta di comunicazione