

VIDEOARTE ► L'APPUNTAMENTO CON LA TERZA EDIZIONE DAL 23 AL 25 OTTOBRE AL GAZOMETRO OSTIENSE, NELLA CORNICE DELLA MAKER FAIRE ROME E LA ROME ART WEEK

Ecco i selezionati dell'Italia Media Art Festival

Sono tredici le opere di videoarte selezionate attraverso la Open Call internazionale e quattro gli artisti invitati che compongono la sezione Video Art della terza edizione dell'Italia Media Art Festival (IMAF), piattaforma internazionale dedicata alla media art promossa dall'Associazione "Piccola Venezia" APS in collaborazione con la Rome Art Week (RAW). L'edizione 2026 vede Enel sostenere la Open Call dedicata alla Video Art & Performance, mentre Snam sostiene quella riservata alle Video Installazioni. Il festival ha registrato quest'anno 144 candidature: 113 per la sezione Video Art & Performance e 31 per le Video Installazioni, il risultato più alto raggiunto finora dall'IMAF. La selezione riunisce artisti italiani e internazionali e attraversa linguaggi molto diversi: dalla pixel art alla video poesia, dall'intelligenza artificiale generativa alla sperimentazione audiovisiva e alla narrazione onirica. L'elenco delle opere selezionate per la sezione Video Art è già disponibili sul sito ufficiale del festival, mentre il 25 agosto sarà pubblicato l'elenco dei performer e delle video installazioni. A unire ricerche artistiche, linguaggi e provenienze così differenti è il tema curatoriale scelto dalla direttrice artistica Marinellys Tremamunno: "L'Energia che Trasforma: la Forza

"L'Energia che Trasforma" è il tema. Record storico di 144 candidature internazionali

Umana e Spirituale che diventa Azione per il Futuro". Tremamunno ha curato la selezione insieme a Jimmy Yáñez, direttore artistico dell'IMAF per l'America Latina, individuando le opere capaci di interpretare con maggiore originalità il tema dell'edizione 2026. «Cosa significa avere energia oggi? Non soltanto in termini di risorse e infrastrutture, ma come forza capace di orientare le scelte, generare responsabilità e rendere possibile il cambiamento», spiega Tremamunno. Una riflessione che attraversa l'intera selezione e che mette in relazione dimensione umana e spirituale, innovazione tecnologica e responsabilità verso il futuro.

ECCO TUTTI GLI ARTISTI

Tra i cinque artisti italiani selezionati, Laura D'Agate — in arte uta dag, da Catania — porta "Time and Space", viaggio surreale e autobiografico costruito con la tecnica del collage, in cui personaggi che invecchiano e si trasformano tra mondi marini e terrestri diventano le diverse stagioni della vita. La colonna sonora originale di Tazio Iacobacci ne amplifica il senso onirico di straniamento. Giorgio Gerardi (Venezia) porta "Tree", indagine visiva e sonora sull'intersezione tra percezione, tecnologia e oggetti del quotidiano. Filippo Prestinari (Milano) porta "Vis Viva": un film che riprende il concetto leibniziano di forza viva per immaginare la scomparsa simultanea di tutti gli esseri umani. Cosa rimane? Le tracce, i processi avviati, le infrastrutture della violenza che senza volontà che le alimentino si svuotano di senso. Ylenia Raviola (Milano) porta "Veemente": una riflessione sull'energia come forza che meraviglia e si trasforma, nata da una frase scritta di getto che diventa forma. Completa la selezione italiana Michela Sbrana (Pisa) con "Sacrificio", narrazione onirica sull'energia spirituale come forza di rinascita, in cui immagini reali e intelligenza ar-



ALCUNE DELLE OPERE SELEZIONATE: A SINISTRA "JUNGLE SOULS" DI JOHAN BARBOSA (IN ARTE TRIPPINGCATS); A DESTRA "LUX HUMANA" DI BRUNO CERBONI

tificiale generativa si fondono su una colonna sonora composta e suonata al pianoforte dall'artista stessa. È nella sezione internazionale che la portata globale del tema si rivela in tutta la sua estensione. Joseph Ayerle (Ginevra), nominato dal MIT tra i pionieri dell'arte basata sull'intelligenza artificiale, porta "1058 MHz. Basel Club Edit": meditazione ad alta frequenza in cui estetiche algoritmiche e fisicità corporea convergono in un flusso percettivo destabilizzante, concepito per i club EDM svizzeri. Johan Barbosa – in arte Trippingcats, da Bogotá – porta "Jungle Souls": la giungla come corpo spirituale vivente, popolato da giaguari, uccelli e simboli ancestrali che incarnano un'energia in trasformazione. La natura non come paesaggio, ma come soggetto cosciente. Andre Figueroa (Roma, di origini boliviane) porta "El Salar": un giovane fenicottero lasciato indietro durante la migrazione che cerca il dio antico capace di insegnargli a volare, in un'animazione pixel-art ispirata al folklore andino. Anastasia Pavlova (San Pietroburgo) porta "From One Point": un punto luminoso nato dentro una figura preistorica che si trasforma – senza soluzione di continuità – in architettura gotica, pittura, musica, danza, suggerendo che l'arte cresca sempre dalla stessa sorgente interiore. Kenneth Russo (Girona) porta "Doubt", video-

saggio sulla fragilità del pensiero critico in un mondo saturo di schermi: i pattern visivi ripetuti diventano metafora di sistemi mediatici che promettono libertà e riproducono rituali di controllo. Negar Samadikia (Karaj, Iran) porta "Time": uno spazio sospeso tra appartenenza e sradicamento, costruito con un montaggio sensoriale che esplora la psicologia della migrazione attraverso riflessi, soglie e raggi di sole. Angelina Voskopoulou (Atene) porta "I Soli che Bruciano": registrazione frammentaria di memoria costruita attorno a un angelo senza cielo, figura di transizione e perdita in uno stato esistenziale sospeso tra terra e assenza. Completa la selezione straniera Nan Zhang (Pechino) con "Hyperdimensional Symbiote": immagine digitale nata come cellula in movimento e trasformata in installazione fisica di sfere luminose e tentacoli che evocano nodi di coscienza e connessioni nervose tra le vite. Accanto alla selezione competitiva, quattro artisti invitati completano il programma. Marco Caridad (Maracaibo) porta "Noche de San Juan": una video-performance in cui il gesto rituale di entrare nel mare camminando all'indietro – rievocazione del rito caraibico della notte di San Giovanni – diventa atto simbolico di liberazione dall'ingiustizia. Bruno Cerboni (Roma) presenta "Lux Humana", poema visivo in tre



ALCUNE DELLE OPERE SELEZIONATE: A SINISTRA "TIME AND SPACE" DI LAURA D'AGATE (IN ARTE UTA DAG); IN ALTO "NOCHE DE SAN JUAN" DI MARCO CARIDAD



movimenti – ORIGO, TRANSMUTATIO, ACTIO – interamente generato in intelligenza artificiale nel linguaggio METAMORPHOSIS DÉCO, dove l'energia nasce nelle persone prima che nelle centrali. Victoria Thomen (Roma) porta "Mons Movens": la montagna come specchio dell'essere umano, entrambi abitati da un'apparente immobilità che nasconde trasformazione continua. Il duo GlitchA/V Project (Maurizio Zoccola e Vincenzo Ascione, Napoli) porta "Emergent Thoughts": volti femminili che si fondono e si permutano mentre ramificazioni scure si propagano come strutture nervose, su una composizione musicale per ensemble acustico e strato elettronico generato in Pure Data.

IL PROGRAMMA

Il primo grande appuntamento con il pubblico è confermato: 23, 24 e 25 ottobre 2026 al Gazometro Ostiense di Roma, nell'ambito della Maker Faire Rome – The European Edition e la Rome Art Week (RAW). Tutte le opere selezionate saranno proiettate in uno spazio dedicato all'interno della manifestazione. Il festival porterà anche un'area interattiva riservata alle video installazioni, seguendo il formato che nelle edizioni 2024 e 2025 ha raccolto migliaia di visitatori tra tecnologi, artisti e pubblico generalista. La Maker Faire Rome è oggi uno degli eventi

europei più importanti sull'innovazione: ospitarvi l'IMAF significa portare la riflessione sull'energia (artistica, spirituale, tecnologica) al cuore di chi quella energia la costruisce ogni giorno. Il programma della terza edizione si preannuncia il più ricco della storia del festival, ma i dettagli arriveranno a più riprese. Una première delle opere selezionate è attesa, sede e data saranno annunciate a breve. Per novembre, poi, si prepara qualcosa di inedito: per la prima volta nella storia dell'IMAF, una grande mostra internazionale dedicata alla Media Art. Sede, artisti e programma verranno comunicati nelle prossime settimane. Chi segue il festival da anni sa che quando Tremamunno annuncia qualcosa in costruzione, vale la pena aspettare. Il dato più eloquente di questa terza edizione non è la qualità delle opere — alta, e riconoscibile — ma la quantità di candidature ricevute: un numero che ha costretto la giuria a tempi più lunghi del previsto e che ha reso necessario scaglionare gli annunci. In un panorama segnato dalla contrazione delle risorse destinate alla cultura, l'Italia Media Art Festival sceglie dunque di ampliare il proprio raggio d'azione. E le 144 candidature ricevute suggeriscono che il tema dell'energia, oltre a essere una proposta curatoriale, intercetta una riflessione già presente nella ricerca di molti artisti contemporanei.

L'ENERGIA CHE TRASFORMA:
la forza umana e spirituale che diventa azione per il futuro

www.italiamediaartfestival.it

sponsors

partners

Da segnare

25 Agosto 2026
Pubblicazione della lista degli artisti selezionati per video installazioni e performance.

Première delle opere selezionate
Sede e data da annunciare.

23-25 Ottobre Maker Faire Rome – The European Edition, Gazometro Ostiense, proiezione integrale delle opere di videoarte.

Novembre 2026
Grande mostra internazionale di Media Art, sede e programma da annunciare.

Informazioni:
www.italiamediaartfestival.it
Instagram:
[@italiamediaartfestival](https://www.instagram.com/italiamediaartfestival)