



## OPEN CALL ARTISTI E DESIGNER

### SCADENZA 10-11-2025 h. 23.59 CET

#### LINEE GUIDA

### 1. SVELARE L'INVISIBILE. L'ENERGIA COME MATERIA POETICA, POLITICA E PROGETTUALE

#### 1.1 Il mondo come organismo energetico

Ogni oggetto che ci circonda, dal più banale al più sofisticato, è una condensazione di energia. Un condensato di tempo, lavoro, natura, storia. Nulla è mai davvero 'semplice' o 'leggero'.

Ogni oggetto porta con sé una biografia invisibile che attraversa miniere, porti, fabbriche, linee elettriche, algoritmi e discariche. È energia che prende forma, che si accumula, che si consuma. È materia animata da processi, trasformazioni, scarti, resistenze.

L'energia non è solo una questione di consumi ma la condizione stessa dell'esistenza materiale. È ciò che permette agli oggetti di esistere, ai gesti di compiersi, alle tecnologie di funzionare.

Come ricorda Georges Bataille in *La parte maledetta* (1949), l'energia in eccesso è il fondamento dell'economia umana e della cultura stessa. La nostra civiltà è un enorme circuito di trasformazione energetica, che va oggi decifrato non solo con gli strumenti della tecnica, ma anche con quelli dell'immaginazione.

#### 1.2 Tecnologie opache e responsabilità dello sguardo

Viviamo in un'epoca di dispositivi sempre più 'intelligenti' e sempre meno 'leggibili'. La loro complessità è nascosta dietro interfacce user-friendly che nascondono le catene energetiche che li sostengono.

L'elettronica, il digitale, la connettività producono una 'illusione di leggerezza', quella che il filosofo Byung-Chul Han chiama *trasparenza opaca*. Tutto appare accessibile, ma nulla si lascia realmente comprendere.

Questa opacità non è neutra. È un velo che impedisce

alle persone di esercitare un giudizio etico e politico su ciò che usano. Come afferma Ivan Illich in *Tools for Conviviality* (1973), una tecnologia non è mai innocente. Essa può abilitare o disabilitare, rendere consapevoli o dipendenti, sostenere o distruggere.

Per questo l'artista, il designer, il creativo hanno oggi un compito radicale: riattivare lo sguardo critico, rompere il silenzio dell'oggetto, portare alla luce ciò che è stato nascosto.

#### 1.3 L'energia come materia poetica

Che cos'è, allora, l'energia se non un soggetto estetico, simbolico, poetico?

L'arte ha sempre avuto un rapporto profondo con l'energia. Le icone religiose, le cattedrali gotiche, le architetture rinascimentali, le sculture cinetiche, le installazioni contemporanee. Tutte esprimono forme di forze invisibili che agiscono, fluiscono, plasmano.

L'energia è *pathos*, è tensione, è trasformazione. È il sacro nella materia.

Nel Novecento, artisti come Joseph Beuys hanno visto nell'energia una chiave spirituale e politica. Beuys parlava della 'scultura sociale' come forma di energia creativa capace di trasformare la società. Anche James Turrell, Antoni Muntadas, Rebecca Horn o Olafur Eliasson lavorano sulla percezione e sulle condizioni fisiche della luce, del calore, del movimento. Tutti questi lavori non 'parlano di energia' ma sono energia resa percepibile.

In questa prospettiva, il progetto **Energia fatta ad Arte** si pone come un invito a trasformare dispositivi comuni in atti simbolici. A trasfigurare oggetti in opere che interrogano, che raccontano, che attivano. L'energia non è più solo un input funzionale. È una materia da modellare, da coreografare, da contemplare.

---

## 1.4 Oggetti educanti: verso un nuovo comportamento ecologico

Accanto alla dimensione poetica, vi è una seconda tensione, quella pedagogica. Se l'arte può rivelare, il design può trasformare. In particolare, il behavioral design, il progetto dei comportamenti, offre strumenti per orientare gesti, abitudini, scelte quotidiane in una direzione più consapevole e sostenibile.

Un oggetto educante non è didascalico ma esperienziale, situato, sottile. Parla attraverso la forma, la resistenza, l'interazione. Pone domande invece di dare risposte. Un interruttore che resiste quando si lascia accesa una luce troppo a lungo. Una lampada che varia l'intensità in base al picco energetico della rete. Una presa che mostra in tempo reale la sua 'impronta ambientale'.

Questi non sono semplici gadget. Sono micro-urgenze poetiche, che cambiano il modo in cui abitiamo la tecnologia. Come afferma Ezio Manzini, «la sostenibilità non si progetta solo nei prodotti, ma nelle relazioni che essi generano». Un oggetto educante è uno specchio e un alleato. Ci aiuta a comprendere che ogni scelta energetica è anche una scelta etica.

### 1.5 Il ruolo dell'artista come rivelatore di sistemi

L'artista, in questo contesto, è un *rivelatore di sistemi*. Non più solo autore di forme, ma attivatore di consapevolezza. Il suo sguardo può scomporre un oggetto nelle sue stratificazioni simboliche e materiali; può connettere ciò che l'economia ha separato; può restituire profondità dove il consumo aveva portato alla superficialità.

Come affermava Walter Benjamin, l'opera d'arte autentica non è mai consolatoria. È un corto circuito tra visibile e invisibile, tra presente e memoria, tra estetica e politica. Così, un vecchio dispositivo elettronico può diventare una reliquia post-industriale, un simulacro energetico, un monumento all'estrazione.

### 1.6 Una nuova estetica della transizione

In conclusione, **Energia fatta ad Arte** si propone come una piattaforma creativa per immaginare una nuova estetica della transizione ecologica. Un'estetica che non moralizza, ma sensibilizza. Che non giudica, ma invita. Che non nasconde la complessità, ma la celebra come occasione di trasformazione.

Siamo chiamati a un nuovo ruolo: non solo consumatori di tecnologia, ma suoi interpreti e custodi. Gli oggetti non devono più soltanto funzionare, devono raccontare. Non devono solo servire, devono insegnare. L'energia non è qualcosa da consumare, ma qualcosa da onorare.

È tempo di ascoltare ciò che le cose non dicono. Di aprire le tecnologie come si apre un libro. Di usare la forma per attivare uno sguardo nuovo.

È tempo di fare energia ad arte.

## 2. LINEE DI ISPIRAZIONE CREATIVA

*(Spunti per rileggere la tecnologia attraverso l'arte e il design)*

Questa sezione fornisce piste poetiche e progettuali per gli artisti e i designer coinvolti nel progetto **Energia fatta ad Arte**. Non si tratta di vincoli, ma di inviti. Ogni punto è una possibilità di interpretazione, un modo per interrogare il materiale tecnico e trasformarlo in linguaggio visivo.

### 2.1 Smontare per comprendere

*Ogni tecnologia è un archivio silenzioso. Ogni oggetto è un organismo fatto di relazioni.*

- Scegli il dispositivo elettronico o tecnologico.
- Smontalo, decostruiscilo, dissezionalo come un anatomista del contemporaneo.
- Riorganizza i componenti interni come se fossero reliquie o elementi museali.
- Metti in scena la loro **storia energetica sommersa**. Da dove provengono i materiali? Quali paesi, quali energie, quali mani?

*Ispirazioni:* Thomas Hirschhorn, Mark Dion, Michael Landy, Taryn Simon.

### 2.2 Trasfigurare la funzione

*Un oggetto può smettere di servire per iniziare a raccontare.*

- Scegli un oggetto funzionale e alterane radicalmente il senso, liberandolo dalla sua funzione.
- Cosa succede se un vecchio computer diventa una reliquia post-industriale? O un caricatore USB una scultura votiva?
- Lavora con la sottrazione, l'astrazione, l'iperbole, l'ironia.
- Usa luce, suono, calore o movimento per evocare l'energia nascosta.

*Ispirazioni:* Mona Hatoum, Rebecca Horn, Pierre Huyghe, Shana Moulton.

### 2.3 Visualizzare l'energia invisibile

*Il flusso che alimenta il mondo può essere disegnato, illuminato, sonificato.*

- A partire dall'oggetto, progetta un'installazione che renda visibile o percepibile l'energia (elettrica, termica, solare, cinetica...).
- Lavora con LED, sensori, piccoli motori, materiali piezoelettrici, fluidi conduttivi.
- Oppure fai l'opposto. Crea uno spazio di assenza, dove la mancanza di energia diventa esperienza sensoriale.
- Usa l'energia stessa come medium artistico.

*Ispirazioni:* Olafur Eliasson, Rafael Lozano-Hemmer, James Turrell, Tatsuo Miyajima.

---

## 2.4 Dare voce agli oggetti

*Ogni tecnologia è un frammento narrativo. Basta ascoltarla.*

- Costruisci un'opera narrativa in cui l'oggetto racconta la sua storia materiale, industriale, geopolitica.
- Usa il formato del diario, dell'oggetto parlante, dell'audioguida museale, del confessionale postumano.
- Lavora con suono, parole, testi proiettati, ologrammi, voci sintetiche.
- Trasforma il design in letteratura visiva.

*Ispirazioni:* Camille Henrot, Lawrence Abu Hamdan, Janet Cardiff, Forensic Architecture.

## 2.5 Progettare oggetti educanti

*Non solo arte che riflette, ma forme che trasformano il comportamento.*

- Progetta dispositivi che stimolino comportamenti più sostenibili attraverso logiche di feedback visivo, resistenza, interazione significativa.
- Pensa a oggetti che rendano il consumo energetico percepibile in tempo reale, che cambino forma in base all'uso, che "dialoghino" con chi li utilizza.
- Sperimenta con materiali reattivi, interfacce, esperienze tattili o sonore.

*Ispirazioni:* critical design (Dunne & Raby), speculative design, interaction design.

---

TEMA: Filosofia della tecnica  
TITOLO: *La questione della tecnica*  
AUTORE: Martin Heidegger

NOTE: Saggio seminale sulla tecnica come rivelazione del mondo

---

TEMA: Pensiero critico  
TITOLO: *Tools for Conviviality*  
AUTORE: Ivan Illich

NOTE: Invito a un uso consapevole e umano della tecnologia

---

TEMA: Design sostenibile  
TITOLO: *Design, When Everybody Designs*  
AUTORE: Ezio Manzini

NOTE: Sul ruolo sociale e trasformativo del design

---

TEMA: Arte & sostenibilità  
TITOLO: *Art and Ecology Now*  
AUTORE: Andrew Brown

NOTE: Rassegna di pratiche artistiche ecologiche

---

TEMA: Energia & ecologia  
TITOLO: *Hyperobjects*  
AUTORE: Timothy Morton

NOTE: Sui fenomeni globali non-localizzabili, come l'energia o il cambiamento climatico

---

TEMA: Filosofia contemporanea  
TITOLO: *La parte maledetta*  
AUTORE: Georges Bataille

NOTE: L'energia come eccedenza, come potenza che sfugge all'ordine economico

---

TEMA: Estetica della materia  
TITOLO: *Vibrant Matter*  
AUTORE: Jane Bennett

NOTE: Riflessione sulla vitalità degli oggetti e delle sostanze

---

---

### 3. RISORSE E RIFERIMENTI

Una **cassetta degli attrezzi teorica e pratica** per chi vuole approfondire temi, linguaggi, materiali.

#### Mostre e progetti

- **Broken Nature**, Triennale di Milano, a cura di Paola Antonelli (2019) – Il design come pratica riparativa nel contesto della crisi ambientale.
- **Hello, Robot**, Vitra Design Museum (2017) – Un'indagine sull'impatto della robotica nella vita quotidiana e nella cultura.
- **Eco-Visionaries**, MAAT Lisbona / Royal Academy Londra (2018–2019) – Artisti e designer che affrontano crisi climatiche ed ecologiche.
- **Critical Making**, curato da Garnet Hertz (2012–2020) – Un progetto che fonde making, pensiero critico e attivismo tecnologico.
- **Power Plant**, Olafur Eliasson e Minik Rosing (2012, Louisiana Museum) – Installazione che unisce arte, geologia e sostenibilità.
- **Designs for Different Futures**, Philadelphia Museum of Art / Walker Art Center / Art Institute of Chicago (2019–2021) – Scenari futuri affrontati tramite oggetti e prototipi di design.
- **Waste Age: What Can Design Do?**, Design Museum di Londra (2021) – Un'esplorazione sul ruolo del design nella crisi globale dei rifiuti.
- **Mitigation of Shock**, Superflux (dal 2017) – Visione speculativa della vita in una Londra futura post-crisi ambientale.
- **The World as Project**, Haus der Kulturen der Welt, Berlino (2020) – Il design come strumento per comprendere sistemi globali e locali.
- **RE-Source**, Dutch Design Week (2022) – Materiali rigenerativi e processi sostenibili nel design contemporaneo.

- **Design Emergency**, Paola Antonelli & Alice Rawsthorn (dal 2020) – Progetto editoriale e Instagram che esplora il design in risposta alle emergenze globali.

#### Podcast / video / ispirazioni

- **The Energy Transition Show** (podcast) – Approfondimenti tecnici e politici sulla transizione energetica globale.
- **Future Ecologies** (podcast) – Narrazioni ecologiche e relazioni tra natura, cultura e tecnologia.
- **99% Invisible** (podcast) – Storie “invisibili” dietro il design e l'architettura del mondo quotidiano.
- **The Futures Archive** – Design Observer (podcast) – Analisi critica della progettazione a partire dagli oggetti che usiamo ogni giorno.
- **Design Matters** con Debbie Millman (podcast) – Interviste a designer, artisti e innovatori sulla creatività e il cambiamento.
- **Documentario: Anthropocene: The Human Epoch** – Un viaggio visivo sull'impatto irreversibile dell'uomo sulla Terra.
- **TED Talk: Kate Raworth – A healthy economy should be designed to thrive, not grow** – La visione dell'economia della ciambella per un futuro sostenibile.
- **TED Talk animati / scritti di Donella Meadows – Dancing with Systems** – Fondamenti del pensiero sistemico applicati a design e società.
- **Video: Can You Hear the Future?** – Superflux – Esperienza audiovisiva sulle ansie e speranze legate alla crisi climatica.