



Fondazione MAST promuove
VI BIENNALE DI FOTOGRAFIA
DELL'INDUSTRIA E DEL LAVORO

18.10 - 26.11.2023
BOLOGNA



GAME
L'INDUSTRIA DEL GIOCO
IN FOTOGRAFIA

VISITE GUIDATE VI EDIZIONE FOTO/INDUSTRIA 2023 – GAME

Fondazione MAST annuncia la **sesta edizione di Foto/Industria, l'unica biennale al mondo di fotografia dell'industria e del lavoro**, dal **18 ottobre al 26 novembre** a Bologna, sotto la direzione artistica di **Francesco Zanut**.

L'industria del gioco, GAME, è il tema del percorso fotografico di quest'anno ed è declinato in **dodici mostre, di cui undici personali e una collettiva**, allestite in 11 sedi del centro storico e al **MAST**.

Foto/Industria 2023 è l'edizione del decimo anniversario di Fondazione MAST e rientra nelle iniziative per i **100 anni** dell'impresa **G.D. "Fare del lavoro una cultura e della cultura un lavoro"**: sono le parole che legano queste due realtà e che rappresentano da un lato la cultura aziendale dell'impresa che si è consolidata nel tempo (G.D) e dall'altra quella della creazione di uno spazio innovativo e partecipativo di produzione del pensiero sul lavoro (MAST).

Dai giochi per bambini ai luna park, dai casinò ai giochi di ruolo, fino ai videogame, il settore del gioco ha assunto proporzioni senza precedenti, incorporando tematiche di straordinaria rilevanza e attualità.

Le **dodici mostre di Foto/Industria 2023** rappresentano una *timeline* di visioni sul tema del gioco a partire dalla fine dell'Ottocento fino ai giorni nostri e offrono l'occasione di osservare e approfondire la ricerca di **una selezione di artisti internazionali** (tra cui giovani emergenti e protagonisti della scena mondiale).

Per le scuole Secondarie di primo e secondo grado sono previste visite guidate tematiche presso alcune delle sedi, condotte da mediatori culturali.

SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Nel progetto di Hicham Benohud *La Salle de classe*, realizzato tra il 1994 e il 2000, l'artista che in quegli anni lavora come insegnante d'arte in una scuola di Marrakech, trasforma la sua aula in uno studio fotografico in cui gli studenti sono chiamati a recitare il ruolo di sé stessi dando luogo a una composizione inedita a metà tra esplorazione sociale e teatro delle marionette.

Danielle Udogaranya, content creator, esperta di gaming e artista 3D, in *Seeing me, seeing you, seeing us*, si concentra invece su gruppi di persone ancora senza volto per restituirgliene uno. Nel suo caso non si tratta più di immagini fotografiche, bensì di avatar digitali. Anche il contesto muta, non più il mondo reale ma una sua alternativa nello spazio virtuale.

Con il patrocinio di



Partner





Fondazione MAST promuove
VI BIENNALE DI FOTOGRAFIA
DELL'INDUSTRIA E DEL LAVORO

18.10 - 26.11.2023
BOLOGNA



GAME

L'INDUSTRIA DEL GIOCO
IN FOTOGRAFIA

Entrambe le ricerche mostrano una prospettiva diversa dell'idea di ritratto, inteso come momento di lettura del soggetto e costruzione dell'immaginario attraverso un confronto tra realtà e finzione, a cui gli artisti danno forma utilizzando tecnologie differenti.

Sedi:

San Giorgio in Poggiale, Biblioteca d'arte e di storia, Via Nazerio Sauro, n.20/2
Hicham Benhoud, *La Salle de classe*

Palazzo Paltroni, Fondazione Del Monte di Bologna e Ravenna, Via delle Donzelle, n.2
Danielle Udogaranya, *Seeing me, seeing you, seeing us*

Durata: 2h

SECONDARIA SECONDO GRADO

Nella ricerca *Flippers* Olivo Barbieri racconta i resti di alcune piattaforme di gioco analogiche abbandonate in un deposito, che diventano territori di tante immagini, capaci di evocare scenari legati al mito, al cinema hollywoodiano così come alla conquista del cielo. Le sue fotografie raccontano di un'epoca passata in cui lo stesso paesaggio raccoglie i segni di un panorama sempre più standardizzato.

Nel lavoro di Daniel Faust *Las Vegas*, le fotografie ritraenti la città mostrano invece il sogno americano, in cui nulla sembra vero e dove tutto lo diventa. Un caleidoscopico gioco di luci e immagini dove lo spettacolo della città si trasforma in realtà.

Dalla presenza del fotografo e della matrice analogica si passa a ricerche nelle quali è l'intelligenza artificiale a sostituirsi al soggetto. Un numero crescente di immagini è oggi prodotto dalle macchine per le macchine. La mostra *Automated photography*, su una ricerca dell'ECAL/University of Art and Design, esplora l'evoluzione dell'immagine digitale e l'automazione della pratica fotografica.

Torna il tema della standardizzazione, raccontato però da una prospettiva diversa.

Sedi:

Museo Civico Archeologico, Via dell'Archiginnasio n. 2
Olivo Barbieri *Flippers*; Daniel Faust *Las Vegas*

Ex Chiesa di San Mattia, Via Sant'Isaia, n.14/a
ECAL/University of Art and Design, *Automated Photography*

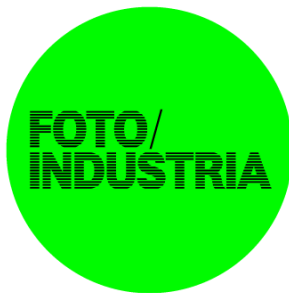
Durata: 2h

Con il patrocinio di



Partner





Fondazione MAST promuove
VI BIENNALE DI FOTOGRAFIA
DELL'INDUSTRIA E DEL LAVORO

18.10 - 26.11.2023
BOLOGNA



GAME

L'INDUSTRIA DEL GIOCO
IN FOTOGRAFIA

Le visite guidate, gratuite e su prenotazione, si svolgeranno dal **martedì** al **venerdì**, dalle 10.00 alle 12.00, dal 24 ottobre al 24 novembre.

Per informazioni e prenotazioni contattare il Team Gallery:
workshop@fondazionemast.org - Tel. 342-7711557

Per informazioni sulle mostre di Foto/Industria è possibile consultare la pagina dedicata sul sito di Fondazione MAST:

<https://www.mast.org/home>

<https://www.fotoindustria.it>

Con il patrocinio di



Partner

