

Presentazione del progetto  
**FESTIVAL DELLA CULTURA CREATIVA 2019 - VI edizione**  
**Le banche in Italia per i giovani e il territorio**

Il sostegno di UBI Banca alla cultura, nelle varie declinazioni, passa anche attraverso iniziative territoriali come quella che andiamo a presentare.

Ideatrice è l'Associazione Bancaria Italiana e il tema di quest'anno è

**Intelligenze**

***Tra evoluzioni naturali e tecnologiche, tra mente ed emozioni per conoscere noi stessi e il futuro che ci circonda.***

L'argomento è sviluppato in chiave creativa ed artistica, perché è solo con l'immaginazione e la creatività umana che la scienza e la tecnologia progrediscono, stabilendo nuovi limiti e nuove frontiere da esplorare. È possibile consultare il sito [www.culturacreativa.it](http://www.culturacreativa.it) per approfondimenti.

L'obiettivo e il desiderio di questa edizione è quello di cercare di illuminare il termine "intelligenza" partendo dalle sue radici, evitando classificazioni che misurino chi o cosa sia più o meno intelligente e concentrandosi su esperienze che permetteranno a chi parteciperà di osservare ed indagare tale aspetto da tutti i punti di vista, con un approccio stimolante e partecipativo.

Per questo vorremmo proporre gratuitamente alle classi di ragazzi della **scuola primaria e della secondaria di primo grado** (indicativamente tra gli 8 e i 14 anni) un'attività laboratoriale, gestita da GAMEC - a garanzia della qualità offerta - da svolgersi in gruppi di circa 25/30 studenti alla volta (indicativamente una classe) per circa 1,5 ore (in un giorno n. 3 laboratori diversi: fasce orarie 8.45/10.15 - 10.30/11.45 - 14.30/16) nella **settimana dal 25 al 31 marzo** p.v..

I laboratori saranno incentrati su un'opera di **Eva Marisaldi**, *Tristan*, della collezione di UBI Banca (il dettaglio dell'opera e una biografia dell'artista si trovano in calce a questo documento).

I laboratori verranno realizzati nello spazio **UBI City, in piazza Vittorio Veneto n. 6, Bergamo**.

Entro il 22 febbraio le classi potranno aderire, fatta salva la disponibilità dei laboratori, scrivendo a [Ubi-relazioni.esterne-matbg@ubibanca.it](mailto:Ubi-relazioni.esterne-matbg@ubibanca.it) mettendo in cc [adria.bocchia@ubibanca.it](mailto:adria.bocchia@ubibanca.it)

Per chiarimenti e informazioni è possibile contattare Adria Bocchia tel. 035/3924076 o tramite mail.

## **Eva Marisaldi**

**TRISTAN**, 2000 – Collezione UBI Banca

10 stampe inkjet su carta da PC + videogioco

cm 21 x 29,7 cadauna

L'opera è composta da un insieme di dieci stampe a inchiostro tratte dal videogame *Tristan* realizzato dall'artista tra il 1999 e il 2000. Si tratta di un videogame basato su una storia in stile cartoons i cui protagonisti -un ragazzo e una ragazza di nome Tristan e Fede- vivono le situazioni tipiche di ogni adolescente. Tutti i protagonisti della storia sono rappresentati in forma di palle colorate che saltano e si muovono allegramente nello spazio del monitor. Lo spettatore-giocatore può interagire con l'opera muovendo il mouse e facendo interagire i personaggi attraverso una novantina di differenti situazioni/opzioni prima di approdare ad uno dei dieci possibili finali.

“All'epoca un mio amico lavorava alla Electronic Arts a Montreal, una grande softwarehouse per videogames. Mi raccontava allora che il vero problema dell'industria dei giochi elettronici era la questione femminile, ovvero la mancanza di interesse per i videogame da parte delle ragazze. Allora mi venne questa idea di inventare e progettare un videogame di tipo relazionale. In *Tristan* il giocatore è Fede, una ragazzina di quindici anni, che frequenta la prima superiore in un Liceo Artistico. A scuola c'è un ragazzo che si chiama Tristan... Gli episodi del gioco sono spalmati temporalmente sul periodo che va dall'inizio della scuola fino alle vacanze estive. Per ogni nuova partita, il programma propone al giocatore dieci scene da scegliere a caso tra le novanta a disposizione.

Ogni scenetta si presenta sotto forma di piccola animazione, in cui i personaggi comunicano tra loro con dei fumetti. A un certo punto al giocatore, che segue quanto accade nel videogame, viene proposta una serie di simboli astratti tra cui scegliere con un click; a seconda del simbolo che il giocatore sceglie la scenetta si chiude con un finale differente, e con un certo numero di punti. L'ultima scena, cioè il finale del gioco, è a sua volta una tra dieci possibili. Ovviamente i finali sono per Fede più o meno positivi a seconda dei punti accumulati dal giocatore. La durata di ogni sessione di gioco varia dai tre ai quattro minuti, a seconda delle scenette scelte” (E.M.).

Esposizioni:

*Italian Bureau*, PS1, New York 1999 (group show).

Eva Marisaldi, *Tristan*, Galleria Massimo De Carlo, Milano 2000 (personale).

*Sonsbeek 9*, Arnhem, 2001 (group show).

Eva Marisaldi, *Storyboard*, Mamco, Geneve 2003 (personale).

*Les enfants terribles. Il linguaggio dell'infanzia nell'arte 1909-2004*, Lugano, Museo Cantonale d'Arte 2004 (group show).

Attualmente, fino all'8 febbraio 2019, espone con una personale dal titolo “Trasporto eccezionale” al PAC di Milano.

Una copia di TRISTAN è nella Collezione del MAXXI, Roma

## **Eva Marisaldi (Bologna, 1966)**

Eva Marisaldi è stata Docente all'Accademia Carrara di Bergamo.

Dopo la partecipazione alla Biennale Giovani Artisti dell'Europa Mediterranea a Bologna (1988) che segna in qualche modo il suo esordio, l'artista si segnala per l'assoluta originalità di un percorso creativo impostato sulla ricerca di una dimensione rallentata, consapevole e quasi meditabonda della fruizione artistica. In un ambiente quanto mai accelerato e di rapida consumazione quale quello dell'arte contemporanea, l'artista si sforza di allestire delle opere-evento, delle opere-luogo, in cui lo spettatore è invitato a sostare per comunicare, riflettere, sognare, ricordare, parlare, in una dimensione di suggestiva intimità. In *Scatola di montaggio* (1991) l'artista conversava con il pubblico leggendo brevi testi di suoi amici stando nascosta in una scatola di cartone simile ad un sarcofago. In *Minima arteria* (1995) la comunicazione col pubblico era stabilita tramite la registrazione sonora delle voci di amiche che commentavano le sue opere insieme alle immagini di sé e di loro ricamate sulla parete. In generale l'artista ama alternare tecniche di manualità femminile (il cucito, il ricamo, il disegno) a lavori in videoanimazione grafica, a installazioni di favolistica evocazione caratterizzate da una vena di inconsueta finezza narrativa.

I suoi lavori sono stati esposti in importanti mostre personali e collettive, anche in sedi internazionali, tra cui: *Twice*, Whitechapel, Londra, 2012; *The Wordly House*, Documenta, Kassel, 2012; *Il confine evanescente*, MAXXI, Roma, 2011; *No Soul for Sale*, Tate Modern, Londra, 2011; *Voyage Sentimentale*, FRAC Languedoc Roussillon, 2009; *Think Invisible Exports*, New York, 2007; *Jumps*, MAMbo, Bologna, 2007; *Ghost track #2,S.A.L.E.S.*, Roma 2008; *Parties 3*, Art positions, Art Basel Miami, Miami, USA, 2006; *Gwangju Biennial*, South Korea, 2004; *Biennale Internazionale d'Arte di Venezia 2001*; *Istanbul Biennial*, Turchia, 1999; *Alessandria Biennial*, Egitto,1999; *La ville, le jardin, la memoire*, Villa Medici, Rome, 1998; *Fatto in Italia*, Centre d'Art Contemporain, Geneva and ICA Londra, 1997; *The 504 show*, Braunschweig Kunsthalle, Zentrum fur Kunst, Brauschweig, 1997; *Che cosa sono le nuvole*, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Guarene-Torino, 1997; *Officina Italia*, Galleria Comunale d'Arte Moderna, Bologna, 1997; *Manifesta*, Witte de With, Rotterdam, 1996; *Exchanging interiors*, Museum van Loon, Amsterdam, 1996; *L'hiver de l'amour*, ARC Musée d'Arte Moderne de la Ville de Paris e PS1, New York; 1994; *Biennale Internazionale d'Arte di Venezia 1993* e nel 2001.