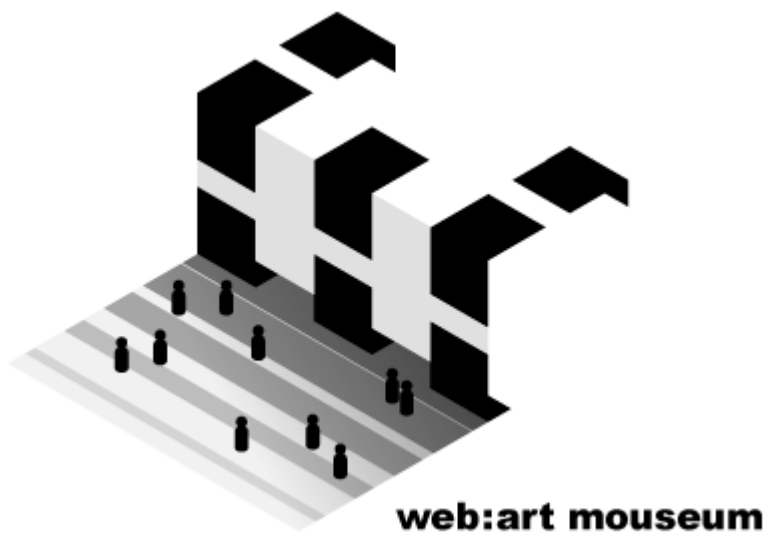


WAM WEB ART MUSEUM



1 DESCRIZIONE DEL PROGETTO

1.1 WAM Web Art Mouseum

Il progetto è incentrato sulla realizzazione del primo *museo* dedicato esclusivamente ad una delle realtà più interessanti dell'arte contemporanea: la web art.

Lo spazio, oltre ad ospitare una collezione permanente frutto del lavoro svolto da Shockart.net sin dal 1999, sarà la location ideale per mostre ed eventi dedicati non solo alla web art, ma ai rapporti tra arte e tecnologia, e tecnologia e comunicazione in generale.

Il progetto nasce infatti dalla mancanza di uno spazio per ospitare un progetto molto ambizioso di Shockart.net: la realizzazione della prima World Web Art Exhibition. La sensibilità delle istituzioni che si sono prese a cuore il progetto e la nostra convinzione nell'importanza socio culturale dell'iniziativa, hanno fatto sì che si potesse porre la prima pietra proprio a Roma, città riferimento artistico internazionale.

Il WAM non si propone solo come spazio espositivo, ma vuole essere anche un centro di formazione rispetto alle diverse discipline collegate alla web art ed alla comunicazione digitale.

Il museo diviene quindi entità aperta alla circolazione, distribuzione e connessione di varie forme di conoscenza e creatività.

1.2 Obiettivi

L'obiettivo del WAM è quello di creare un luogo sia fisico che virtuale di interscambio di esperienze artistiche, in grado di divenire, nel corso del tempo, un centro di eccellenza dell'arte e della comunicazione digitale a livello internazionale.

La creazione di un centro organizzato permetterà di divulgare e diffondere, attraverso una promozione attiva e produttiva, la cultura e l'arte digitale; mediante le opere di artisti digitali di tutto il mondo, potranno essere esplorate le innovazioni strutturali ed estetiche legate all'utilizzo della tecnologia, intesa come strumento di creazione artistica e comunicativa.

1.3 Tematiche

- Arte, comunicazione e tecnologia
- Web art e interattività
- Software art
- Net art e Hacker art
- Hardware art
- Digital video
- Video Live Performances
- Iper testo e ipermedialità
- Digital music, digital sound

1.4 Target audience

Il target di riferimento è piuttosto vasto ed eterogeneo, dal momento che il WAM è in grado di attrarre e coinvolgere tutti coloro che si occupano o sono interessati a tematiche relative all'arte, alla cultura digitale, alle nuove tecnologie e alla comunicazione.

Il WAM sarebbe poi un centro di attrazione anche per studenti, università, scuole e accademie.

1.5 Attività

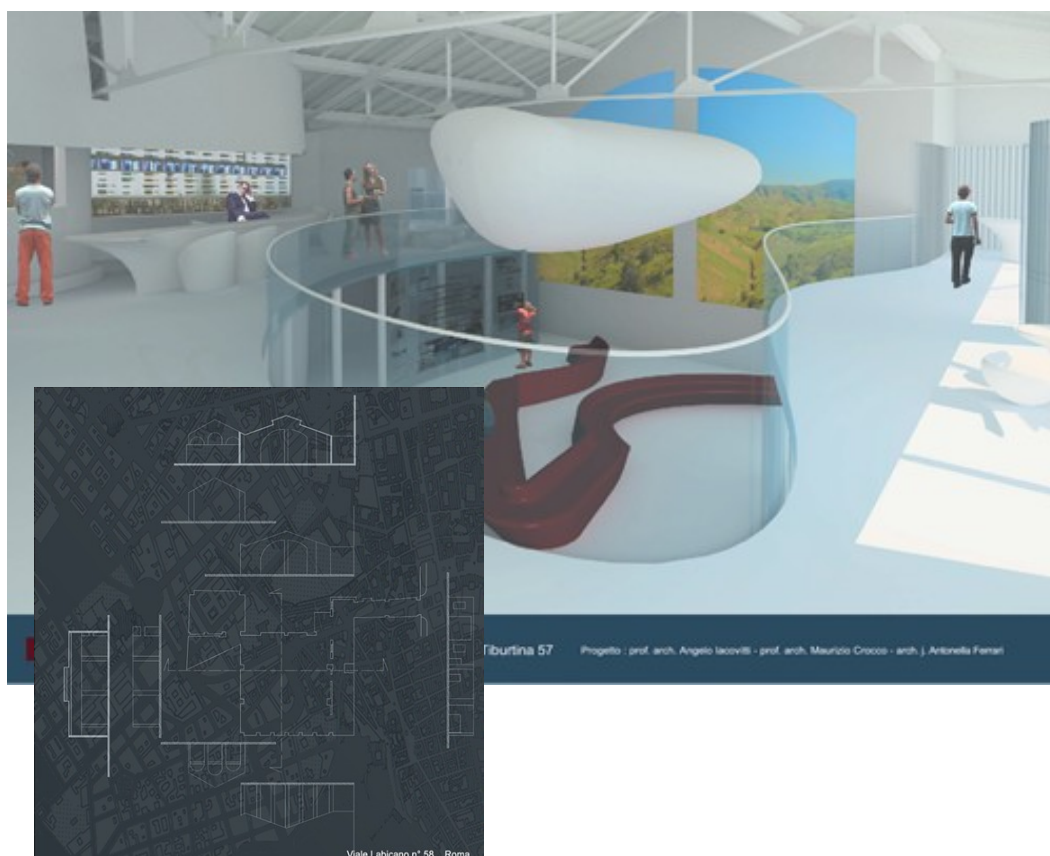
Il WAM si propone come struttura per:

- **esporre** opere e rappresentazioni digitali
- **intrattenere** i visitatori tramite l'organizzazione di happening, installazioni, performances, proiezioni e manifestazioni polivalenti
- **ospitare** festival internazionali legati alla cultura elettronica e all'arte digitale
- **creare un network** di promozione e diffusione delle proprie attività, sia attraverso i media tradizionali che quelli digitali
- **raccogliere e diffondere** tutto ciò che è espressione digitale dell'arte contemporanea
- **divulgare** attraverso seminari, convegni, incontri, conferenze e soprattutto workshop i temi del digitale e dell'arte contemporanea ad esso legate
- **fare attività di formazione** nel settore della comunicazione digitale
- **produrre informazione** intorno ai temi dell'arte e della tecnologia

1.6 Struttura, attrezzature e logistica

Il Comune di Roma ha selezionato l'edificio privato di Viale Labicano 58 come spazio di assegnazione per il WAM. Il Comune ha inoltre rilasciato le licenze per la ristrutturazione e per il cambio di destinazione d'uso dell'edificio, ponendo particolari vincoli in merito alla designazione culturale dello stesso.

Fig. 1 Esempio di progetto di ristrutturazione



La struttura prevede:

- una sala convegni
- un centro espositivo
- un centro di formazione
- un teatro
- uno studio di post-produzione video
- un centro di produzione digitale
- un sito web come nodo centrale del network

1.7 Soggetti proponenti

Flyer communication - New Media agency

Comune di Roma - Assessorato alla cultura del III Municipio

Shockart.net - Web_art project

Università La Sapienza, Facoltà di Architettura - Cattedra di Interior Design

1.8 Patrocini e principali partner

Provincia di Roma

Ministero dei Beni Culturali

Ambasciata di Francia

2 PIANO OPERATIVO

2.1 Prima fase (Maggio-Settembre 2007)

Definizione delle relazioni con istituzioni pubbliche e private, stesura del programma delle iniziative e del piano di comunicazione.

Attesa del termine dei lavori prevista per Settembre 2006 e conseguente installazione attrezzature e tecnologie.

2.2 Seconda fase (Ottobre 2007)

Avvio del piano di comunicazione

Inaugurazione della struttura

Inizio delle attività di produzione

Apertura Museo

Attuazione del programma

2.3 Terza fase (Gennaio 2008)

Avvio delle attività di formazione

2.4 Quarta fase (Marzo 2008)

Prima edizione della prima mostra esclusivamente dedicata alla web art
"WORLD WEB ART EXHIBITION"