

## LA RIVISTA

**ArtApp** è una rivista semestrale interdisciplinare che coinvolge tutte le forme d'arte in un dialogo internazionale tra culture. Una piattaforma di discussione indipendente tra le principali forme dell'espressione creativa **nata per suscitare nuovi appetiti culturali** attraverso contributi liberi di artisti, intellettuali, ricercatori e golosi. Ogni numero di ArtApp è monotematico. L'argomento, scelto anticipatamente dalla redazione, viene declinato attraverso contributi liberi nelle varie discipline dell'arte: architettura, scultura, cinema, cucina, danza, filosofia, fotografia, letteratura, musica, psicologia, teatro e molto altro in 88 pagine arricchite da immagini e fotografie.

## IL CONTEST

L'associazione culturale Scuola Permanente dell'Abitare (SPdA) riserva una pagina della rivista ArtApp alla creatività di un artista che sappia rappresentare al meglio il tema del numero in uscita attraverso un'opera di **disegno | pittura | scultura | fumetto | fotografia | grafica | design | installazione | performance**.

---

PROSSIMO TEMA

ARTAPP 18 | GIUGNO 2017

# UTOPIA

---

## REGOLAMENTO

### 1 | CRITERI DI PARTECIPAZIONE E TEMA

La partecipazione al concorso è **gratuita e aperta a tutti gli artisti o gruppi di artisti**.

Le opere verranno valutate secondo criteri qualitativi e di aderenza al tema del prossimo numero: **UTOPIA** il cui editoriale è allegato al presente Bando.

### 2 | MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E TEMPISTICHE

Ogni artista o gruppo di artisti potrà candidare un massimo di **due opere**.

La candidatura sarà accettata solo se l'opera soddisfa il criterio di aderenza al tema proposto e se saranno rispettati tutti i requisiti a), b), c) e d) al punto 3 del Bando entro il termine indicato per la consegna del materiale.

La candidatura avverrà esclusivamente in forma digitale inviando il materiale in unica spedizione tramite *WeTransfer* ([www.wetransfer.com](http://www.wetransfer.com)) entro domenica **30 aprile 2017** (ore 23:59) all'indirizzo **contest@artapp.it**.

La redazione darà conferma via e-mail della ricezione e correttezza del materiale fornito con esito della candidatura. Tutte le opere in concorso saranno pubblicate sul sito [www.artapp.it](http://www.artapp.it). Entro venerdì **12 maggio 2017** saranno pubblicati i risultati della selezione con le 3 opere finaliste in gara. Il **19 maggio 2017 sarà nominato il vincitore** tra i 3 artisti finalisti e la sua opera sarà pubblicata sulla rivista ArtApp. Al vincitore verrà richiesto di fornire l'immagine dell'opera in alta qualità, formato Tiff o Jpeg in quadricromia (CMYK), 300 dpi.

### 3 | MATERIALE

L'artista, o gruppo di artisti, che desidera partecipare al Contest dovrà inviare in unica spezione la seguente documentazione e materiale:

- a) Modulo di Partecipazione** allegato al presente Bando, debitamente compilato e sottoscritto in formato Pdf o Jpeg;\*
- b) una o più immagini dell'opera**, o delle opere, in formato Jpeg in bassa risoluzione (72 dpi);
- c) una breve descrizione** esplicativa per ogni opera candidata (formato Word max 1500 battute) incluso: titolo, dimensioni, tecnica, materiali;
- d) breve biografia** personale o di gruppo (formato Word max 1500 battute), eventuale sito web o social network personale dell'artista o del gruppo di artisti.

\* In caso di candidatura di gruppo è richiesto il Modulo di Partecipazione di ogni artista componente il gruppo debitamente compilato e sottoscritto. Non è richiesta la nomina di un capogruppo.

### 4 | GIURIA

La selezione dell'opera vincitrice sarà compiuta dalla Giuria così composta: **Edoardo Milesi** Direttore Editoriale ArtApp | **Aurelio Candido** Direttore responsabile e Art Director ArtApp | **Giovanni Cutolo** Designer, Presidente Comitato Scientifico en FWD-Food Wine Design | **Donato Di Bello** Fotografo, collabora dal 1992 con la rivista Domus | **Salvatore Ligios** Professore di fotografia presso l'Accademia di Belle Arti di Sassari | **Carlo Pozzi** Professore ordinario di Progettazione Architettonica all'Università di Chieti-Pescara | **Élisabeth Schneider** Comitato Scientifico ArtApp | **Tiziana Tommei** gallerista, fondatrice di Galleria33 Arezzo.  
L'associazione SPdA e ArtApp si riservano la facoltà di modificare e ampliare la composizione della Giuria.

### 5 | CODIZIONI

I partecipanti concedono gratuitamente all'Associazione SPdA e a Edizioni Archos i diritti di riproduzione delle immagini delle opere e dei testi rilasciati agli organizzatori del bando per il semestrale ArtApp, il sito internet e ogni forma di promozione legata all'Associazione SPdA, alla rivista ArtApp e al contest. L'iscrizione implica l'accettazione automatica di tutti gli articoli del presente Bando. Eventuali integrazioni e/o modifiche al presente Bando o eventuali comunicazioni afferenti la procedura saranno pubblicati sul sito [www.artapp.it](http://www.artapp.it) pertanto costituisce onere di ogni soggetto interessato consultare il suddetto sito.

L'iscrizione implica l'accettazione automatica di tutti gli articoli del presente concorso.

### 6 | PRIVACY

I partecipanti al Bando autorizzano l'associazione a trattare i dati personali ai sensi della Legge 675/96 e successive modifiche D. Lgs.196/2003. I partecipanti autorizzano Edizioni Archos a trattare i dati personali ai sensi della Legge 675/96 e successive modifiche D. Lgs. 193/2003.

---

#### INFO E CONTATTI

**Cristian Carrara** | ArtApp

Tel. +39 035 772 499

[contest@artapp.it](mailto:contest@artapp.it)

[www.artapp.it](http://www.artapp.it)

## L'UTOPIA

editoriale di **Edoardo Milesi**

Un figlio chiede al padre che cosa sia l'utopia. Il padre risponde: «È all'orizzonte. [...] Mi avvicino di due passi, lei si allontana di due passi. Cammino per dieci passi e l'orizzonte si sposta di dieci passi più in là. Per quanto io cammini, non la raggiungerò mai.» Il figlio chiede «A cosa serve l'utopia?» La risposta è stata «Serve proprio a questo: a camminare».

Eduardo Galeano

«[...] È chiaro che compito del poeta non è dire le cose avvenute, ma quali possono avvenire, cioè quelle possibili secondo verosimiglianza (eikòs) o necessità».

Aristotele

L'utilizzo del termine Utopia risale all'opera dell'umanista inglese Tommaso Moro (Thomas More), in *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia*, uno scritto di progettazione politica, caratterizzato da una palese componente onirica, che evidenzia il carattere fittizio dell'opera. Una prospettiva verso la quale andare modellando il nostro progetto ideale, anche se a livello semantico il termine ha assunto sia una connotazione positiva e salvifica, che quella della pericolosa follia.

**L'Utopia**, nonostante la sua etimologia incerta (*eu-topia*: luogo del bene e *ou-topia*: non-luogo/nessun-luogo benché di significato diverso si pronunciano allo stesso modo e Thomas More ne era strumentalmente consapevole) **è il vero motore dell'arte, se per arte intendiamo la capacità visionaria di vedere oltre, libera dalle pressioni del mercato, dalle richieste della committenza, dai luoghi comuni, dalla cultura dominante e dai sentimenti correnti.** Di fatto un pericoloso e temuto sradicamento. Abbandonare certezze anche scomode è pur sempre affacciarsi all'ignoto.

Per l'architetto l'utopia è la strada da percorrere verso una riforma possibile. In questi termini rendere concreta l'utopia, dovrebbe essere il mestiere dell'architetto. La sua capacità di interpretare le sensazioni e i desideri, quasi sempre inconsci, e trasformarli in un progetto (pro-jecto), è solo una parte del suo compito.

Riuscire a entrare a farne parte e creare le condizioni perché il sogno si realizzi, trasforma l'artista in architetto. L'artista, infatti, può permettersi di fermare la sua attività nella proposta utopica; l'architetto deve renderla concreta mediante un processo condiviso affinché il suo committente se ne appropri definitivamente e la realizzi. È così che l'architetto rende concrete le utopie mediante la trasformazione dei *non luoghi* o dei *luoghi del bene* in luoghi di relazione, radicando in essi i nostri comportamenti.

Mediante la consapevolezza che lo spazio, la sua forma, i suoi materiali, la sua luce, i suoni che contiene e produce condizionano i nostri comportamenti. Mediante l'uso della forma, del colore, dell'odore e finanche della memoria che questi elementi lasciano dentro di noi. Questi sono gli strumenti fisici dell'architettura, governarli ci dà potere e responsabilità.

Utopie concrete sono anche quelle che Michel Foucault ha chiamato *eterotopie*. È "eterotopico" lo specchio in cui ci vediamo, ma dove sappiamo di non esserci, o il cimitero dove andiamo a trovare coloro che abbiamo amato pur nella certezza che non sono lì. Secondo Foucault esistono *spazi che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano*. Lo sono evidentemente i teatri, i cinema, i manicomi, le carceri. Ma con minor evidenza lo sono anche i treni, le camere d'albergo, i collegi e i giardini.

Kant fa della funzione dell'utopia una vera e propria fondazione filosofica. In *Critica della ragion pura* parla delle idee come di prospettive della ragione alle quali dobbiamo al tempo stesso l'unità e il progresso del sapere.

Le idee, in quanto ideali della ragione, non hanno un contenuto compiuto, ma costituiscono una sorta di regola, per realizzare l'unità e la progressività del sapere. È utopico andare oltre affidandosi alla ragione, limitata e non mai assoluta.

Così proprio nella sua totale inaffidabilità, nella sua impossibilità di essere esaustiva, nella sua instabilità tanto etimologica che semantica, sta il suo formidabile potenziale evolutivo. Punto di ripartenza di ogni momento di crisi, per ampliarne il significato, le si attribuiscono sempre nuovi affissi. Dominique Gonzalez-Foerster propone il termine *distopia* — che all'origine del suo utilizzo assumeva il significativo proiettivo di futuri bui e incerti — per rappresentare un nuovo punto critico verso migliori soluzioni.

La poetessa canadese Margaret Atwood suggerisce di utilizzare, per opere letterarie e cinematografiche che si collocano tra rivisitazione della tradizione utopica e fantascienza, il neologismo *ustopia* per segnalare l'inevitabile mescolanza di elementi utopici e distopici da sempre, attraverso i miti, vero e proprio nutrimento di tutte le culture. Ma come si colloca in questo contesto il culto dell'immagine della nostra società contemporanea?

Attraverso l'artificio tecnico sempre più sofisticato, le immagini diventano veri e propri luoghi immersivi abitabili, distogliendoci dalla sostanza reale delle cose o peggio proprio dall'elaborazione personale di quei miti nati per raccontare, attraverso i secoli, della verità, del significato e del senso della presenza degli esseri umani su questa terra.

Joseph Campbell.

La nostra società produce sempre più immagini, dall'ecografia in avanti siamo prigionieri di immagini che non sono più semplici apparenze. Non più col solo pensiero, e la nostra fantasia interiore, immaginiamo il sogno che ci raccontiamo, ma nelle immagini virtuali, che ci vengono proposte sempre più realistiche, metabolizziamo il nostro essere, abitandole.

Il rischio è quello di interpretare queste metafore come realtà, perdendo proprio il senso della mitologia, nata per stabilire e mantenere un contatto forte con la natura, dalla quale deriviamo. Una nuova forma di religione che sempre Campbell definiva *mitologie di tipo sociologico* da temere, se in grado di legarci a una particolare società allontanandoci dalla natura, che inevitabilmente abitiamo assieme a tutti gli altri.

D'altra parte mi convince, leggendolo, ciò che scrive Grant Morrison, uno dei maggiori autori contemporanei di fumetti, nel suo libro di saggi sul fumetto dei supereroi:

Viviamo nelle storie che ci raccontiamo. In una cultura secolare razionale e scientifica priva di una convincente guida spirituale, le storie dei supereroi parlano a voce alta e con coraggio alle nostre più grandi paure, ai desideri più profondi e alle più alte aspirazioni. Non hanno paura di avere speranze, non si imbarazzano a essere ottimiste e sono assolutamente senza paura dell'oscurità. Sono quanto di più lontano ci sia dal realismo sociale, ma le migliori storie di supereroi toccano direttamente gli elementi mitici dell'esperienza umana che ci riguardano da vicino, in modo fantasioso, profondo, divertente e provocatorio.

Per finire basti citare il filosofo marxista tedesco Ernst Bloch che in *Spirito dell'utopia*, considerandola una prospettiva attraverso la quale pensare e costruire un nuovo assetto socio-politico-culturale, ne fa il fondamento della critica e della speranza e Herbert Marcuse, della scuola di Francoforte, secondo il quale per fronteggiare la progressiva e preoccupante invasività della tecnica e il controllo delle autorità sulla società bisogna aprire la scienza alle prospettive dell'utopia (*Fine dell'utopia*).

**MODULO DI PARTECIPAZIONE | ENTRY FORM**

Il presente modulo, compilato in tutte le sue parti, deve essere inviato tramite WeTransfer ([www.wetransfer.com](http://www.wetransfer.com)) all'indirizzo e-mail [contest@artapp.it](mailto:contest@artapp.it) allegando la documentazione richiesta al punto 3 del Bando.

This form, completed in all its parts, must be sent via WeTransfer ([www.wetransfer.com](http://www.wetransfer.com)) at [contest@artapp.it](mailto:contest@artapp.it) enclosing all required documents specified in the point 3 of the Rules

---

**nome** / first name

---

**cognome** / family name

---

**data di nascita** / date of birth

---

**nazionalità** / nationality

---

**indirizzo** / address

---

**città** / city

---

**stato** / country

---

**CAP** / ZIP code

---

**telefono** / phone number

---

**indirizzo e-mail** / e-mail address

---

**sito web o social network** / web site or social network

---

**OPERA | ARTWORK**

---

**titolo dell'opera** / work title

---

**anno di esecuzione** / year of creation

---

*altezza / height*

---

*larghezza / width*

---

*profondità / depth*

---

**dimensioni dell'opera** / sizes of the work

---

**tecnica e materiali** / technique and materials

---

**DICHIARO | I HEREBY ASSERT THAT**

- di essere il creatore e/o il solo detentore dei diritti d'autore della suddetta opera.
- I am the creator and/or the sole owner of the exclusive copyrights of this artwork.

---

**TERMINI E CONDIZIONI**

L'Associazione SPdA e Edizioni Archos si impegnano a rispettare la legislazione vigente in tema di trattamento dei dati personali. Nell'ambito dell'attività di promozione e comunicazione del Contest, l'organizzazione si riserva di utilizzare immagini, curriculum e altre note del dossier dell'artista, in rapporto alle esigenze della rivista, del materiale informativo e pubblicitario, del sito internet e di divulgazione alla stampa e ai mass-media. Accettando il presente regolamento, l'artista libera integralmente le immagini della sua opera dai diritti d'autore, acconsentendo al loro utilizzo per gli usi previsti dal progetto. Tutti i materiali forniti degli artisti, selezionati e non, rimarranno negli archivi della redazione di ArtApp. La firma della presente scheda implica l'accettazione del regolamento allegato.

**TERMS AND CONDITIONS**

For promotional and communicational purposes (website, information, press and publicity) the organization reserves the use of photographs, curriculum vitae and any other documents from the artist's file. Signing this entry form, the artist relieves the pictures of the artwork to copyrights, consenting their use for all the scopes provided for the project. The files of all the artists (selected or not selected) will remain in ArtApp archives. Signing this form the artist accepts the attached conditions.

---

**firma dell'artista** / artist's signature