

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

BOLOGNA  
18.10 – 26.11.2023

**GAME**

L'INDUSTRIA DEL GIOCO  
IN FOTOGRAFIA

## FOTO/INDUSTRIA 2023

### GAME

*L'industria del gioco in fotografia*

**Bologna, 18 ottobre – 26 novembre 2023**

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

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 10 sedi del centro storico e al **MAST**.

La mostra in corso al MAST, che propone un percorso sulle opere di grande formato dell'artista Andreas Gursky, entra a far parte della Biennale del 2023. Con la sua ricerca sulla relazione tra immagine e realtà Gursky esplora anche l'invenzione dello spazio reale, come avviene nei giochi e/o nei videogiochi.

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.

"L'indagine su un'attività universalmente diffusa come il gioco" – spiega Francesco Zanot – "che non conosce limiti di genere, età, luogo, ha rivelato punti di vista complessi e articolati, finalizzati a diversi obiettivi: dall'intrattenimento all'apprendimento, dal riposo alla gratificazione". Il legame con i temi della produzione industriale e del lavoro, alla base di ogni edizione di Foto/Industria, si riferisce qui a un comparto di grande ampiezza e solidità, capace di rinnovarsi nel corso del tempo per incontrare i cambiamenti del gusto e delle abitudini e dimostrarsi sempre estremamente

Con il patrocinio di



Partner





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

BOLOGNA  
18.10 – 26.11.2023

**GAME**

L'INDUSTRIA DEL GIOCO  
IN FOTOGRAFIA

ricettivo nei confronti dell'innovazione tecnologica, di cui costituisce uno dei principali destinatari e un banco di prova per ulteriori utilizzi.

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) attraverso **undici personali** e **una mostra collettiva**: **Ericka Beckman** (Stati Uniti, 1951), **Olivo Barbieri** (Italia, 1954) e **Raed Yassin** (Libano, 1979) esplorano alcune strutture tipiche del gioco cogliendone gli aspetti culturali, la dimensione simbolica e le relazioni con altri modelli sociali; **Heinrich Zille** (Germania, 1858-1929), **Linda Fregni Nagler** (Italia, 1976) e **Daniel Faust** (Stati Uniti, 1956) sono orientati all'osservazione dello spazio del gioco, che nello specifico si estende dalla scala del luna park di Berlino alla fine dell'Ottocento ai playground che punteggiano le città contemporanee, fino a un'analisi quasi-tipologica di Las Vegas, dove il gioco ha determinato l'architettura e l'urbanistica di un'intera città; il rapporto tra gioco, identità e relazioni sociali è invece al centro delle ricerche di **Hicham Benohoud** (Marocco, 1968), **Danielle Udogaranya** (Regno Unito, 1991) ed **Erik Kessels** (Paesi Bassi, 1966), i cui lavori spaziano dal valore pedagogico del gioco al suo ruolo nella formazione dell'immagine di sé, dalla maschera alla costituzione di un'esperienza sociale; nelle opere di **Andreas Gursky** (Germania, 1955), **Cécile B. Evans** (Stati Uniti/Belgio, 1983) e nella collettiva **Automated Photography** (organizzata in collaborazione con l'ECAL/University of Art and Design Lausanne) si investiga il tema dell'invenzione della realtà, alla base dell'esperienza del gioco sia come puro esercizio della fantasia sia nel senso della costruzione di veri e propri universi virtuali alternativi, all'interno dei quali si svolgono le avventure dei videogame.

Le molteplicità del tema del gioco sono oggetto di un ampio **programma di talk, proiezioni, presentazioni e workshop** per il pubblico.

Ai più giovani è dedicato un **booklet** per scoprire le mostre attraverso racconti, curiosità e giochi da svolgere negli spazi espositivi e a casa.

Il **catalogo** della Biennale è pubblicato da Fondazione MAST con la prefazione della Presidente Isabella Seràgnoli e un testo di approfondimento critico di Francesco Zanot.

Con il patrocinio di



Partner





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

BOLOGNA  
18.10 – 26.11.2023

**GAME**

L'INDUSTRIA DEL GIOCO  
IN FOTOGRAFIA

***Fondazione MAST** (Manifattura di Arti, Sperimentazione e Tecnologia) è un'istituzione no profit nata a Bologna nel 2013 per sostenere una crescita economica, sociale e culturale condivisa. Il MAST è un centro culturale di livello internazionale che ospita avanzati servizi di welfare per le persone che operano nel gruppo industriale Coesia e propone alla comunità attività culturali gratuite incentrate sulle arti e sulla fotografia dell'industria e del Lavoro.*

## **FOTO/INDUSTRIA 2023**

*A cura di Francesco Zanot*

**Bologna**

**18 ottobre – 26 novembre 2023**

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

## **FONDAZIONE MAST**

via Speranza, 42

Bologna

[www.mast.org](http://www.mast.org)

## **Ufficio stampa:**

Fondazione MAST [press@fondazionemast.org](mailto:press@fondazionemast.org) tel +39 051 6474406

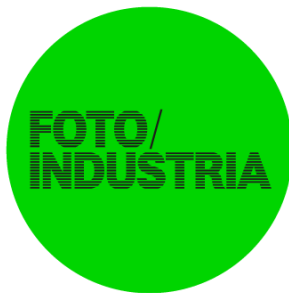
Alessandra Santerini [alessandrasanterini@gmail.com](mailto:alessandrasanterini@gmail.com) tel +39 335 68 53 767

Con il patrocinio di



Partner





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

BOLOGNA  
18.10 - 26.11.2023

**GAME**

L'INDUSTRIA DEL GIOCO  
IN FOTOGRAFIA

Si ringraziano le **sedi**:

- Alchemilla - Palazzo Vizzani
- Direzione Regionale Musei Emilia-Romagna - Ex chiesa di San Mattia
- Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna - Casa Saraceni
- Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna - Palazzo Paltroni
- Genus Bononiae - San Giorgio in Poggiale, Biblioteca d'arte e di storia
- Musei Civici Bologna - Mambo - Museo d'arte Moderna di Bologna
- Musei Civici Bologna - Museo Civico Archeologico
- Palazzo Boncompagni
- Spazio Carbonesi
- UniCredit - Palazzo Magnani

Si ringrazia l'**Accademia di Belle Arti di Bologna** per la consueta collaborazione nel servizio di mediazione culturale.



Genus  
Bononiae  
musei



UniCredit



Alchemilla+

éca |



Con il patrocinio di



Partner

