

ZCZC
DRS0016 2 LAV 0 DRS / WLF

GIOVANI. QUANDO L'ARTE INCONTRA IL FUTURO, DAL MARMO AL DIGITALE
Una settimana dedicata al legame fra arte e tecnologia, organizzata da Fondazione Mondo Digitale. Un percorso per avvicinare i giovani alle possibilità professionali fra creatività e competenze innovative. Oggi l'inaugurazione

(RED.SOC.)

ROMA - "Quando da ragazzino stavo sempre al computer credevano che perdessi tempo e giocassi, ora anche i genitori sanno che si tratta di una possibilità di lavoro. E' cambiato il paradigma". Lino Strangis, artista intermediale, spiega come e' cambiato l'approccio all'arte digitale i pochi anni, da quando egli era studente a oggi, quando ha realizzato l'opera collettiva "Il pifferaio magico" insieme a studenti dei licei Giulio Cesare e Benedetto Croce di Roma. L'opera, una proiezione in 4d avvolgente e onirica, e' una di quelle in mostra alla centrale Montemartini che sara' inaugurata oggi, "From body to mind. New generations of italian media artists", nell'ambito di Media Art Festival. Percorsi tra arte e tecnologie per una creativita' solidale dal 25 febbraio al 1° marzo 2015. E' un'iniziativa della Fondazione Mondo Digitale, promossa da Roma Capitale e organizzata in collaborazione con Intel Education e con il patrocinio di Universita' Roma Tre, dove si terranno alcune degli incontri, e British Council.

Sono bastate otto ore di lavoro comune in classe per realizzare opere complesse e multimediali, che utilizzano la tecnologia come mezzo per l'espressione artistica. "Il 95 % dei lavori gia' oggi usa una qualche forma di tecnologia digitale - spiega Alfonso Molina, professore di Strategie delle tecnologie all'Universita' di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale - ed altre sono in arrivo. Creativita', innovazione, lavoro di squadra ed empatia sono fondamentali, e sono il cuore dell'arte digitale". Obiettivo del progetto e' aprire anche in Italia uno spazio di confronto tra arte e nuove tecnologie, valorizzare le scelte creative degli artisti e sviluppare percorsi formativi per nuove professioni. La sfida e' creare, grazie alle tecnologie, una sinergia virtuosa tra mondi finora lontani: istituzioni, imprese, scuole, atenei, artisti, maker, creativi, innovatori.

Il lavoro preliminare, nei mesi scorsi, e' stato far incontrare alcuni artisti con classi delle scuole, per realizzare insieme opere artistiche utilizzando nuove tecnologie. "Solo due ragazzi avevano qualche cognizione del software utilizzato - continua Strangis - ma tutti hanno aderito con passione, abbattendo i diversi interessi per le materie, dedicando interi pomeriggi alla progettazione, e alcuni di loro stanno continuando, potrebbe uscirne a breve un nuovo progetto, trovandosi a 18 anni gia' con uno studio pratico e innovativo. E' la prima generazione che puo' usufruire anche lavorativamente di quanto abbiamo seminato faticosamente noi: capiscono al volo il funzionamento della tecnologia, e possono applicarla a qualunque ambito, dall'architettura alla pubblicita', all'arte pura". I ragazzi hanno ideato i personaggi del racconto e l'ambientazione della favola, mentre l'artista ha dato unita' a tutta l'opera. Ragazzi della scuola media Volumnia hanno realizzato un vero e proprio mondo parallelo dentro a una caramella insieme a Giacomo Lion, mentre Aye Aye si e' ispirato a Trilussa per realizzare un fondale nel bosco in cui le ombre di chi si avvicina si trasformano in animali da favola.

"Questo e' un luogo dove si incrocia la storia millenaria della citta', con i marmi antichi, e il suo recente passato industriale, con i macchinari della centrale elettrica - commenta Giovanna Marinelli, assessore alla Cultura di Roma Capitale -, dal marmo al digitale cambia il mezzo, ma e' sempre una interpretazione del mondo al passo coi tempi, la creativita' e' la capacita' visionaria del futuro". La settimana si articola fra performance di artisti, conferenze, lezioni magistrali e workshop aperti alle scuole, per avvicinare i ragazzi al mondo dell'arte digitale presso la Palestra dell'Innovazione.
(www.redattoresociale.it)

17:21 25-02-15

NNNN
NNNN