

Società

Quando l'arte incontra il futuro, dal marmo al digitale. Al via "Media Art Festival"

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



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. È cambiato il paradigma". Lino Strangis, artista intermediale, spiega come è 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, è una di quelle in mostra alla centrale Montemartini che sarà 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 creatività solidale](#) dal 25 febbraio al 1° marzo 2015. È un'iniziativa della Fondazione Mondo Digitale, promossa da Roma Capitale e organizzata in collaborazione con Intel Education e con il patrocinio di Università 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 già oggi usa una qualche forma di tecnologia digitale – spiega Alfonso Molina, professore di Strategie delle tecnologie all'Università di Edimburgo e

direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale – ed altre sono in arrivo. Creatività, innovazione, lavoro di squadra ed empatia sono fondamentali, e sono il cuore dell'arte digitale". Obiettivo del progetto è 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 è 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, è 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 già con uno studio pratico e innovativo. È la prima generazione che può 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 pubblicità, all'arte pura". I ragazzi hanno ideato i personaggi del racconto e l'ambientazione della favola, mentre l'artista ha dato unità 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 è ispirato a Trilussa per realizzare un fondale nel bosco in cui le ombre di chi si avvicina si trasformano in animali da favola.



“Questo è un luogo dove si incrocia la storia millenaria della città, 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 è sempre una interpretazione del mondo al passo coi tempi,

la creatività è la capacità 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.