

tiscali:

Conoscenza e creatività

Oltre **800 gli studenti** coinvolti dalla **RealD Educational Campaign**, l'iniziativa formativa per le scuole promossa da RealD con Fondazione Mondo Digitale ha portato gli studenti dentro le potenzialità delle tecnologie 3D. I giovani hanno partecipato ai laboratori realizzando propri progetti creativi in 3D. Forte sensibilità a temi sociali ed etici è quello che emerge dai loro lavori.

Diffondere conoscenza e stimolare la creatività sono stati gli obiettivi della RealD Educational Campaign, l'iniziativa formativa che ha svelato i segreti delle tecnologie 3D agli studenti delle scuole medie e superiori di **Milano, Roma e Napoli**.

Promossa da **RealD**, leader mondiale nei sistemi 3D per il cinema, in collaborazione con **Fondazione Mondo Digitale**, l'Organizzazione impegnata a promuovere la condivisione della conoscenza, l'innovazione e l'inclusione sociale, la campagna ha coinvolto tra marzo e aprile oltre 800 ragazzi italiani. Le classi hanno avuto l'opportunità di partecipare a lezioni speciali sul 3D, scoprire come funzionano i sistemi alla base di questa tecnologia assistere a una proiezione 3D per cogliere effetti ed esperienze rispetto a una tradizionale visione in 2D.

Dopo la prima parte educativa, hanno partecipato a quella pratica; sono stati invitati all'**Immersive Storytelling Contest** in cui mettere a frutto la conoscenza acquisita: i ragazzi sono stati chiamati a creare un proprio progetto in 3D seguendo fantasia e talento; i partecipanti hanno inventato un personaggio, disegnandone un ritratto e descrivendone la caratteristiche distintive e la storia.

'Il coinvolgimento dei ragazzi è stato davvero notevole, hanno partecipato con impegno a un progetto creativo che li ha stimolati da molti punti di vista. Sono stati inviati dalle classi 30 lavori e ne sono stati selezionati 3 in base al contenuto, alla tecnica e allo stile. È interessante notare che in tutti si è ritrovata una grande sensibilità a temi sociali ed etici. Questo progetto ci ha restituito quindi una fotografia speciale che dimostra che i nostri ragazzi hanno consapevolezza dell'attualità e sono capaci di riflettere in modo profondo sulla nostra società', afferma **Ana Lain**, coordinatrice progetti autoimprenditoria e nuovi lavori per la Fondazione Mondo Digitale.

I tre vincitori del torneo sono **Erika Zito**, studentessa del liceo scientifico Claudio Cavalleri di Parabiago (MI), **Elena Valentini**, alunna dell'Istituto comprensivo Belforte del Chienti di Roma, la più giovane dei tre, e **Pasquale Bianco**, studente dell'Istituto tecnico industriale Galileo Ferraris di Napoli, autori di tre progetti che si sono distinti per l'originalità e la particolare sensibilità con cui hanno saputo interpretare tematiche molto attuali.

Dalisa, il personaggio di **Erika Zito**, è coraggiosa, leale e determinata, è 'l'angelo dei social', vive cioè sui social network per aiutare tutti i giovani che utilizzano questi canali per esprimere un disagio o, al contrario, nascondersi dietro false apparenze.

Octavia, inventata da **Elena Valentini**, è una ragazzina dell'Impero Romano che, grazie a tenacia e forza di volontà, combatte per cambiare la condizione delle donne.

Louis Gonzales de Riviera (detto Giggino), buffo, onesto e idealista, nato dalla fantasia di **Pasquale Bianco**, è un agente di polizia di origini messicane che viene promosso commissario con l'incarico di mantenere la pace a Scampia, un quartiere di Napoli poco raccomandabile, 'pieno di pizza, calcio, pistole e motorini'.

Ai tre giovani vincitori è stato offerto un premio speciale, ossia vedere il proprio personaggio prendere vita in 3D all'interno dell'**Immersive Lab** della Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale, un laboratorio all'avanguardia dove si sperimentano le tecnologie immersive più innovative. Con il supporto degli esperti della Fondazione hanno potuto scegliere dettagli e particolari, movimenti e movenze per dare forma ai personaggi attraverso l'aspetto che desideravano, imparando così le potenzialità creative e multidisciplinari di quella che è destinata a diventare la piattaforma digitale del prossimo decennio. Al cinema come in laboratorio, la tecnologia 3D permette di realizzare progetti all'avanguardia, concretizzare ciò che fino a poco tempo fa si immaginava come futuro.

'Siamo molto soddisfatti dell'entusiasmo con cui gli studenti hanno partecipato alla RealD Educational Campaign', afferma **Alice Tentori**, Country Manager per l'Italia di RealD. 'Sono stati bravissimi e abbiamo voluto offrire loro un'esperienza che fosse educativa e creativa allo stesso tempo. Il nostro desiderio è continuare a educare il giovane pubblico al cinema 3D per renderlo sempre più consapevole di quanto questa tecnologia visiva possa offrire loro come momento di divertimento e occasione di conoscenza, ma anche come opportunità professionale per il futuro'.