



Una delle opere del corso Net Art (foto Neg)

Opere d'arte in chiave digitale

In mostra i lavori ideati dagli studenti dell'Accademia S. Giulia

■ Sperimentare con il digitale in chiave artistica. Questa è stata l'unica linea guida per i 40 studenti del corso di Net Art, tutti iscritti al primo anno di Nuove tecnologie dell'arte all'Accademia Santa Giulia, che hanno messo in mostra le proprie opere. I lavori, guidati dai docenti Marco Cadioli e Alessandro Capozzo ed inaugurati alla presenza del direttore dell'Accademia Riccardo Romagnoli e dell'ex assessore alla Pubblica istruzione della Provincia Aristide Peli, hanno permesso ai ragazzi di dare libero sfogo alla creatività, con risultati interessanti. Lo studente Simone

Gilberti si è per esempio collegato alla realtà politica, «glitchando» l'immagine di tutti i parlamentari della Repubblica. «La Camera dei Deputati non è caratterizzata in questo modo da una divisione partitica, ma è scomposta in base ad un fattore estetico» spiega. Mettere a confronto «la scultura antica con quella che nascerà dall'utilizzo della penna 3D, chiedendo a ciascun visitatore di collaborare alla creazione dell'opera», è stato invece l'intento di Isabel Moretti ed Antonella Interisano, mentre Matteo Leone con la sua «Black graphic box» legata a un control-

ler a forma di chitarra, ha voluto mettere in mostra l'interazione tra musica ed immagine. E ancora l'evoluzione dell'uomo vista attraverso il videogioco, una ricostruzione del theremin, strumento musicale del 1919 che prevede la generazione di suoni attraverso il movimento delle mani, la possibilità di comporre il proprio volto attraverso l'utilizzo dei cellulari e la rappresentazione dell'uomo intrappolato nel web. Un percorso parallelo è stato guidato dal docente Capozzo: con lui gli studenti si sono dedicati alla scrittura di software per la creazione di immagini. **C. C.**