

L'esposizione



Pratica Gli studenti sono iscritti a Nuove tecnologie dell'arte

Il mondo attraverso gli occhi e le opere degli artisti del futuro

• **Quaranta studenti della Accademia SantaGiulia portano in mostra le loro idee sperimentando linguaggi innovativi**

Grande successo e grande entusiasmo ha riscosso l'undicesima edizione di «Inside My Laptop», mostra dei progetti di Net art realizzati da studentesse e studenti del primo anno del corso di Nuove tecnologie dell'arte dell'Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia. Aperta al pubblico solo nella giornata di ieri, la mostra ha proposto «opere perfettamente coerenti con il nostro tempo e con il modo di vivere l'arte da parte dei giovani d'oggi», ha osservato il direttore dell'Accademia Angelo Vigo. Sotto la guida del docente e artista Marco Cadioli e di Edoardo Massenza Milani, tutor del corso e artista attivo nel panorama artistico locale, una quarantina di studenti ha esposto le proprie creazioni, che spaziano dall'intelligenza artificiale alle installazioni, dalla digital art alle sperimentazioni più innovative. «Sono opere che parlano il linguaggio della quotidianità, strettamente legate a chi le ha realizzate», ha aggiunto Cadioli.

Il tutor Massenza Milani, ex studente che è rimasto

legato all'Accademia, era al suo secondo anno per questo progetto ed è rimasto «orgoglioso di vedere gli studenti capaci di mettersi in gioco e creare opere che rappresentano il loro punto di vista sul mondo».

I 40 studenti sono stati chiamati a confrontarsi con le più nuove tecnologie, si sono interrogati sul mondo dell'arte digitale, ispirandosi all'arte del XXI secolo e concentrandosi in particolare sulla Net Art degli ultimi due anni, con focus sull'intelligenza artificiale che è già divenuta parte integrante del curriculum didattico dell'Accademia. Le opere sono state realizzate con creatività a con approcci che spaziano dall'analogico al digitale. Serena Voltini, ha preso «ispirazione dalle xerografie di Bruno Munari, cioè da lavori degli anni Sessanta realizzati spostando oggetti e fotografie durante la fase di scansione – ha spiegato – creando una stampa su alluminio delle mani allungate dell'artista, effetto realizzato direttamente con scanner, completato da un glitch». Filippo Bisutti si è concentrato dapprima «sulla fusione tra old e new media – ha raccontato – e poi con il mio gruppo di lavoro ho sviluppato graffiti in digitale attraverso la realtà aumentata». **Ir.Pa.**