

LA MOSTRA L'accademia di belle arti promuove «Inside my laptop» da dieci anni

Santa Giulia, l'arte gioca con la realtà aumentata

In tre sezioni le opere indagano il mondo della intelligenza artificiale, del metaverso, dei social e della stampa 3D

Giada Ferrari

●● Dai glitch all'intelligenza artificiale, l'arte continua a crescere ed indagare il mondo del web. Campo di ricerca che ormai è una tradizione per l'Accademia di belle arti Santa Giulia, che da ben 10 anni promuove la mostra «Inside my laptop: more than net» realizzata con opere di Net art ideate e prodotte dagli studenti del primo anno del corso di Nuove Tecnologie dell'Arte.

«L'esperienza, che ha preso il via nel 2013, è stata talmente bella che non poteva non proseguire - commenta la direttrice Benedetta Albini -. Festeggiamo questo compleanno e lo facciamo all'interno di in un contenitore di grande valore, in quanto il mese di giugno è proprio dedicato alle nuove tecnologie». «Inside My Laptop» non è solo una mostra bensì un'esperienza didattica interattiva, coinvolgente e condivisibile. Le opere esposte, giocose e allo stesso tempo provocatorie, sono il frutto della continua ricerca degli studenti del proprio ruolo tra il reale e il virtuale.

La mostra, realizzata grazie al coordinamento del docente del corso di Net Art Marco Cadioli, si suddivide in tre sezioni.

La prima è un'antologica, dal titolo «Ten Years Of Net Art», dove sono state raccolte le opere di questi 10 anni di percorso: dalla nascita dei social media alla stampa 3D, dall'intelligenza artificiale alla realtà aumentata. «Avere proposto la Net art ai ragazzi in questi 10 anni è significativo, perché hanno visto esplodere le nuove tecnologie - spiega Cadioli -. Curiosità e sperimentazione, questo lo spirito con cui ci siamo approcciati, usando l'arte come strumento per parlare del nostro rapporto con le tecnologie digitali».

La mostra, fruibile dalle 19 e ad ingresso libero e gratuito, è stata allestita dagli studenti e strutturata in ordine cronologico, un percorso per vivere l'evoluzione tecnologica e artistica degli ultimi 10 anni. I temi trattati, difatti, sono molteplici: dal Creative Coding, ovvero creare arte dalla scrittura in codice, al Glitch, l'errore, ma ancora Meme nell'arte per un'analisi colta della sottocultura del-



Esposte opere di studenti dell'Accademia

la rete, Pixel art, Game art, opere audio, animated gif, fino anche ad una mostra online realizzata durante la pandemia che si configura in 2000 metri quadri di arte fruibile a tutti.

A questa sezione si aggiunge poi la mostra degli studenti attuali dedicata, in particolare, a lavori svolti con l'intelligenza artificiale e centrati sul tema del «credibile ed incredibile». Si trovano, dun-

que, fake e real news realizzate con catgut, immagini e opere pittoriche generate con l'AI e altre reali, progettazione di spazi virtuali nel metaverso e opere in realtà aumentata, molte delle quali fruibili in maniera interattiva con il visitatore. A terminare il compleanno della mostra di Hdemia, un evento volto al futuro della scuola: ovvero un dj-set con Alessio Bertalot fruibile sia fisicamente sia nel metaverso. ●