

# MONITORAGGIO MEDIA

Giovedì 13 Febbraio 2025



SIFA srl - Via G. Mameli, 11 – 20129 MILANO  
+390243990431  
[help@sifasrl.com](mailto:help@sifasrl.com) - [www.sifasrl.com](http://www.sifasrl.com)

| Sommario |            |     |                        |                                                                      |                                      |   |
|----------|------------|-----|------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---|
| #        | Data       | Pag | Testata                | Titolo                                                               | Rubrica                              |   |
| 1        | 13/02/2025 | 16  | IL GIORNALE DI BRESCIA | <a href="#">INSIDE MY LAPTOP: QUANDO LA CREATIVITÀ INCONTRA L'IA</a> | ACCADEMIA DI BELLE ARTI SANTA GIULIA | 1 |

Data: 13.02.2025 Pag.: 16  
 Size: 217 cm2 AVE: € 3472.00  
 Tiratura: 33727  
 Diffusione: 27342  
 Lettori: 415000



# Inside My Laptop: quando la creatività incontra l'IA



**Protagonisti.** La mostra è stata allestita nei giorni scorsi

## L'esposizione

**All'Accademia SantaGiulia successo per la mostra realizzata dal corso Net Art**

■ Inside My Laptop: la mostra dei progetti artistici dell'Accademia di Belle Arti SantaGiulia, realizzata dagli studenti del primo anno del corso di Nuove Tecnologie dell'Arte nell'ambito del corso di Net Art, ha sorpreso i visitatori con opere in-

novative. Come ha sottolineato Angelo Vigo, direttore dell'Accademia, «siamo fieri delle opere mostrate, perché riflettono la capacità di pensiero dei nostri studenti nel loro rapporto con le nuove tecnologie»

Marco Cadioli, docente del corso di Net Art, ha evidenziato come ogni progetto sia il frutto della ricerca e dell'ispirazione degli studenti, concretizzando le tendenze artistiche emergenti del nostro istituto. Un'esperienza interattiva e coinvolgente: i visitatori hanno potuto confrontarsi con installazioni artistiche variegata. Tra i pro-

getti più significativi si trovavano viaggi virtuali nei piccoli cinema indiani, resi possibili da Google Street View; rivisitazioni moderne del gioco del Monopoli; e filtri in stile TikTok ispirati a eventi di attualità internazionale. Altre opere comprendevano avatar virtuali che creavano rappresentazioni artistiche personalizzate, installazioni simboliche sulla nascita dell'intelligenza artificiale che combinavano corpi virtuali con elementi naturali, opere di «Glitch Art» e videogiochi sulla diffusione dei dati personali online.

Molte delle installazioni sono state realizzate con l'ausilio dell'Intelligenza Artificiale, un elemento centrale nella progettazione artistica degli studenti. «L'uso dell'IA in ambito creativo è oggi una realtà - ha detto Cadioli -, è parte integrante della didattica, ed è compito delle discipline accademiche abbracciare questa evoluzione, spingendo gli studenti a confrontarsi con questi nuovi mezzi». Anche Roberto Bonisoli, coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie, ha evidenziato l'importanza di un approccio progettuale funzionale: «Un utilizzo dell'IA e delle nuove tecnologie, in modo più amalgamato e coerente con una progettazione funzionale, è uno degli obiettivi principali del corso di Net Art». La mostra è stata allestita per un tempo limitato, l'elevato numero di visitatori ha rappresentato un incoraggiamento per proseguire su questa strada. // C. P.