

BOLOGNA24ORE.it

A Bologna va in scena “In piazza con Marino”

Appuntamento domani, sabato 17 febbraio, dalle 11 alle 18, in piazza Maggiore

Per ricordare Marino Golinelli la Fondazione che porta il suo nome organizza, sabato 17 febbraio, una festa con arte e scienza nel centro della città. Proprio in Piazza Maggiore, dove dal 2005 al 2014 Golinelli diede vita a *La Scienza in Piazza* – chiamata successivamente *Arte e Scienza in Piazza* – una grande manifestazione che coinvolse un numero impressionante di persone.

La Fondazione Golinelli per rendere omaggio al suo fondatore, chiama a raccolta tutta la cittadinanza, nel nome dell'arte e della scienza.

Sabato 17 febbraio, dalle 11 alle 18, il Crescentone ospiterà *In piazza con Marino*, un gioco urbano partecipativo che, combinando attività interattive ed esperienze digitali, coinvolgerà in prima persona cittadini e cittadine di ogni età.

Come nel tabellone di un grande gioco da tavolo, sul Crescentone saranno allestite cinque postazioni, ricavate secondo il *Diagramma di Voronoi*, una tecnica di partizionamento dello spazio che si basa su regole matematiche e geometriche specifiche. In natura ci sono svariati esempi di auto-organizzazione della materia che seguono questo particolare tipo di tassellatura, come le macchie delle giraffe, le venature delle foglie, i disegni sulle ali delle libellule.

La piazza sarà quindi suddivisa in tasselli, rivestiti con moquette colorata. Diventeranno il palcoscenico per attività esperienziali e collaborative, che si avvarranno delle più avanzate tecnologie digitali e di gamification.

Le cinque postazioni richiamano alcune delle opere esposte nella mostra *I preferiti di Marino. Capitolo I* in un ponte ideale che collega il gioco in piazza al percorso espositivo allestito al Centro Arti e Scienze Golinelli, dove fino al 2 giugno si possono ammirare gratuitamente i 40 capolavori della collezione privata di Marino e Paola Golinelli.

I partecipanti vivranno un'occasione unica, progettata per essere fruita a più livelli. Sarà infatti possibile esplorare le diverse postazioni in libertà, oppure, lasciarsi guidare da un'**applicazione digitale**, che integra la presentazione dei lavori d'arte con contenuti aggiuntivi, aneddoti e curiosità sulla figura di Marino Golinelli. In modo ludico e interattivo, l'applicazione inviterà tutti a una caccia all'opera che, tra quiz e indizi, permetterà di accumulare punti muovendosi tra le tappe che percorreranno il Crescentone.

Infine, i più avventurosi si potranno immergere in una **escape room virtuale** che rimarrà accessibile al pubblico anche dopo l'evento.

Le postazioni del gioco

Esperienza cubista: riflessi interattivi ispirati a Maurizio Galimberti e Warren Isensee

In questa postazione, ispirata alle opere del fotografo **Maurizio Galimberti** e del pittore americano **Warren Isensee**, il pubblico sarà accolto da telecamere che cattureranno i loro volti, scomponendoli secondo lo stile distintivo dei due artisti. Il risultato? Un affascinante effetto cubista che trasformerà l'immagine in modo unico e imprevedibile.

Tangram suprematista: sfida creativa con Malevich

Dynamischer Suprematismus n. 57 di **Kazimir Malevich** è l'opera protagonista di questo spazio, che includerà quattro postazioni dotate di tasselli giganti e colorati, ispirati al celebre rompicapo cinese *Tangram*. Grandi e piccoli si sfideranno nel combinare tutti i segmenti per creare oggetti dalle proporzioni corrette, allenando la logica e stimolando la fantasia. In questa avventura creativa, l'arte del padre del Suprematismo diventa un'esperienza tangibile e coinvolgente.

InkBlitz: sfida a colpi di pittura in realtà aumentata

Le abilità strategiche dei giocatori, dai 13 anni in su, saranno messe alla prova in questa postazione che si avvale di una nuova tecnologia raffinatissima. Combinando arte e tecnologia, il laboratorio coinvolge la cittadinanza in una performance di alterazione dello spazio fisico attraverso la realtà aumentata. Grazie ai visori *Meta Quest 3* i partecipanti si sfideranno per coprire con pittura virtuale lo spazio reale, ridefinendolo e creando una nuova prospettiva visiva.

Marino Infinito: arte e scienza con la tecnica del light painting

Marino Infinito, fotografia dell'artista **Giovanni Bortolani**, è un ricordo e una testimonianza della personalità di Marino Golinelli. In questa postazione, il pubblico sperimenterà all'interno di una camera oscura la tecnica del *light painting*, cimentandosi a disegnare il simbolo dell'infinito. Al termine dell'attività i partecipanti riceveranno una copia fotografica della propria creazione, un piccolo omaggio allo spirito creativo di Golinelli e all'opera di Bortolani.

ArchiStraw

L'ultima tappa del gioco è ispirata all'opera dell'artista **Paolo Cavinato**, *Interior Projection #13*. Utilizzando cannucce e connettori, i giocatori saranno coinvolti nella costruzione di strutture tridimensionali innovative, dalle più semplici alle più complesse, divertendosi con la prospettiva e la geometria dello sguardo, proprio come fa Cavinato nelle sue composizioni.