



Il ricordo

In piazza con Marino giochi ed esperienze nel segno di Golinelli

Per dieci anni la Fondazione Golinelli ha portato in Piazza Maggiore laboratori, mostre, incontri e dibattiti a carattere scientifico. Dal 2005 al 2014 il format «La Scienza in Piazza», con qualche modifica nel titolo, ha coinvolto quasi 500mila visitatori, tanti giovanissimi. Dopo l'apertura del permanente Opificio Golinelli, la cittadella per la conoscenza inaugurata nei pressi dell'Ospedale Maggiore nell'ottobre 2015, lo science center temporaneo in piazza ha così lasciato il passo ai 9.000 metri quadri di una struttura che accoglie tutto l'anno studenti e insegnanti di scuole di ogni ordine e grado. Quell'esperienza resta però scolpita in modo indelebile nella storia recente di Bologna e così, per ricordare Marino Golinelli, scomparso due anni fa, oggi il Crescentone tornerà ad animarsi, almeno per un giorno, con una grande festa. «In piazza con Marino», dalle 11 alle 18, si presenta come un gioco urbano partecipativo che combinerà attività interattive ed esperienze digitali. Come nel tabellone di un grande gioco da tavolo, saranno allestite cinque postazioni, ricavate secondo il Diagramma di Voronoi, una tecnica di partizione dello spazio che

si basa su regole matematiche e geometriche. Riscontrabile anche in natura, dalle macchie delle giraffe alle venature delle foglie o ai disegni sulle ali delle libellule. Piazza Maggiore sarà dunque suddivisa in tasselli, rivestiti di moquette colorata, con cinque postazioni che si avvarranno delle più avanzate tecnologie digitali e di gamification. Richiamando alcune delle opere esposte nella mostra «I preferiti di Marino. Capitolo I», in un ponte ideale che collega il gioco in piazza al percorso allestito fino al 2 giugno al Centro Arti e Scienze Golinelli, che raccoglie quaranta capolavori dalla collezione privata di Marino e Paola Golinelli. I partecipanti

potranno esplorare gratuitamente 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 su Golinelli. 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. Ci si potrà così sfidare grazie ai visori Meta Quest 3 per coprire con pittura virtuale lo spazio reale. Oppure, in collegamento con la fotografia *Marino Infinito* di Giovanni Bortolani, cimentarsi all'interno di una camera oscura, grazie alla tecnica del «light painting», nel disegnare il simbolo dell'infinito. E ancora sfidare Malevich in quattro postazioni dotate di tasselli giganti e colorati ispirati al rompicapo cinese Tangram. Con la possibilità di combinare tutti i segmenti per creare oggetti dalle proporzioni corrette, allenando la logica e stimolando la fantasia. Al termine i partecipanti riceveranno una copia fotografica della propria creazione. Infine ci si potrà immergere in una escape room virtuale che rimarrà accessibile al pubblico anche dopo l'evento.

Piero Di Domenico

© RIPRODUZIONE RISERVATA

