il Resto del Carlino BOLOGNA

PAESE :Italia
PAGINE :69
SUPERFICIE :35 %
PERIODICITÀ :Quotidiano□□

DIFFUSIONE :(20866)
AUTORE :N.D.

► 16 febbraio 2024 - Edizione Bologna

In Piazza con Marino Si 'gioca' sul Crescentone

Domani la giornata di arte e scienza nel ricordo di Golinelli, scomparso due anni fa
Cinque postazioni e spazio diviso in tasselli per mettersi alla prova a tutte le età

Si avvicina il giorno dedicato a **Marino Golinelli** nel cuore della città. Domani, infatti, la Fondazione che porta il suo nome ha organizzato una festa con arte e scienza in quella Piazza Maggiore, dove dal 2005 al 2014 l'imprenditore e filantropo scomparso due anni fa diede vita a *La Scienza in Piazza*, chiamata poi *Arte e Scienza in Piazza*. E così, dalle 11 alle 18, il Crescentone ospiterà *In piazza con Marino*, un gioco urbano partecipativo che, combinando attività interattive ed esperienze digitali, coinvolgerà 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 divisione 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 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 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 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. Sarà dunque 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 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.

Queste le postazioni del gioco. *Esperienza cubista*, con riflessi interattivi ispirati a Maurizio Galimberti e Warren Isensee. In questa postazione, ispirata alle opere del fotografo e del pittore americano, il pubblico sarà accolto da telecamere che cattureranno i loro volti, scomponendoli secondo lo stile distintivo dei due artisti. Si passa poi a *Tangram suprematista:* sfida creativa con *Malevich. Dynamischer Suprematismus n. 57* di Kazimir Malevich è l'opera protagonista di questo spazio, che

Tutti i diritti riservati

il Resto del Carlino BOLOGNA

PAESE : Italia
PAGINE :69
SUPERFICIE :35 %
PERIODICITÀ : Quotidiano□□

DIFFUSIONE :(20866)
AUTORE :N.D.

► **16 febbraio 2024 - Edizione Bologna**

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. **Segue** *InkBlitz: sfida a colpi di pittura in realtà aumentata* dove 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: grazie ai visori Meta Quest 3 i partecipanti si sfideranno per coprire con pittura virtuale lo spazio reale. Un'altra postazione è *Marino Infinito: arte e scienza con la tecnica del light painting*, dove il pubblico sperimenterà all'interno di una camera oscura la tecnica del light painting, cimentandosi a disegnare il simbolo dell'infinito. *ArchiStraw* è l'ultima tappa del gioco, ispirata all'opera dell'artista Paolo Cavinato, *Interior Projection #13*. Utilizzando cannucce e connettori, i giocatori saranno coinvolti nella costruzione di strutture tridimensionali innovative.

Tutti i diritti riservati