



L'esperimento degli studenti

«Con la tecnologia 3D abbiamo ricostruito la Battaglia perduta di Leonardo da Vinci»

di **Luca Bergamin**

Chissà cosa penserebbero Leonardo e Rubens che la ritrassero — uno in un misterioso dipinto, l'altro copiando il genio toscano — del lavoro artistico e tecnologico che alcuni studenti delle superiori hanno compiuto sul tema della Battaglia di Anghiari. Per accontentare la prima curiosità servirebbe una macchina del tempo che non esiste, ma chi visiterà la mostra *Umano* organizzata dalla Fondazione Golinelli (Bologna, dal 20 novembre al 9 aprile) avrà modo di apprezzare la fantasia mostrata da ragazzi dai 16 ai 19 anni alle prese con il celebre combattimento avvenuto nel 1440 tra i Visconti da una parte e la Repubblica Fiorentina (rimpolpata da truppe veneziane e pontificie) dall'altra. Le due summer school gratuite di-

rette da Alessandro Saracino, coordinatore di innovazione didattica e tecnologica alla Fondazione Golinelli, hanno visto la partecipazione di una quarantina di allievi da tutta Italia che si sono dedicati a sviluppare exhibit innovativi allo scopo di ridare materia, con le tecniche di oggi, alla

Battaglia di Anghiari. Il risultato, davvero eccellente e visibile alla mostra, consiste in due opere: *The art wall* costituisce una parte robotica volta alla riproduzione generativa di immagini, mentre *Virtual Reality* permette di vivere quelle che in gergo sono definite esperienze *immersive* e interattive tra arte e tecnologia. A fare capire il significato di quanto fatto nel corso di questa esperienza estiva, ci pensano due allievi. «Ho aderito al progetto incuriosito dal poter imparare competenze grafiche nuove — spiega Michele Mendolichio, 17 anni, che ha parteci-

pato al progetto *The art wall* —, si è rivelata un'avventura interessante e coinvolgente anche grazie al clima che si è creato tra studenti e coordinatori del progetto. L'ambiente di lavoro era allegro e stimolava la creatività. Lo scopo del progetto era ricostruire in modo moderno la battaglia di Anghiari attraverso l'uso di software di elaborazione grafica professionali, plotter da parete che usano pennarelli per tracciare linee in maniera precisa, e video proiezioni. Grazie al lavoro di squadra di studenti e coordinatori abbiamo raggiunto l'obiettivo: dare vita e consi-

stenza ad un dipinto misterioso nella ricorrenza del cinquecentesimo anniversario dalla morte di Leonardo da Vinci. Che intrigante è stata l'idea che i robot disegnassero sui muri esattamente quello che avevo immaginato: arte e scienza si sono ritrovate unite». Anche la

coetanea Anna Cassini si è sentita protagonista di un'esperienza tanto contemporanea, e nuova sul piano del linguaggio: «Il nostro compito era di realizzare videogiochi per realtà virtuale, che avessero per tema la ricostruzione del dipinto. Prima avevo soltanto giocato senza chiedermi realmente come venissero creati. Ma grazie alla guida di Shachar Oz, un game designer israeliano, dei tutor della scuola di videogame Event Horizon, e dello staff della Fondazione Golinelli ho imparato ad utilizzare Unity, un programma per la realizzazione di videogiochi, e creare un videogioco funzionante e curato graficamente in pochi giorni. Fin da piccola ho girato per musei e visitato mostre. Ora, sapere che ciò che ho realizzato con altri sarà esposto in una mostra mi rende orgogliosa ed entusiasta».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



La storia

● La Battaglia di Anghiari, opera perduta di Leonardo da Vinci la cui informazione in rete è stata ri-materializzata dai ragazzi che frequentano i laboratori sulla mostra di Fondazione Golinelli, usando la tecnologia 3D in occasione della mostra