

DIGITAL ART Si apre sabato nella galleria dei Nani di Valdagno una particolare rassegna

La tecnologia, un motore in marcia con la fantasia

Per i dieci anni di "Metagraphika" è stata lanciata una sfida agli artisti. Hanno risposto da tutta la penisola sul tema "Non uccidere Mercuzio"

Veronica Molinari

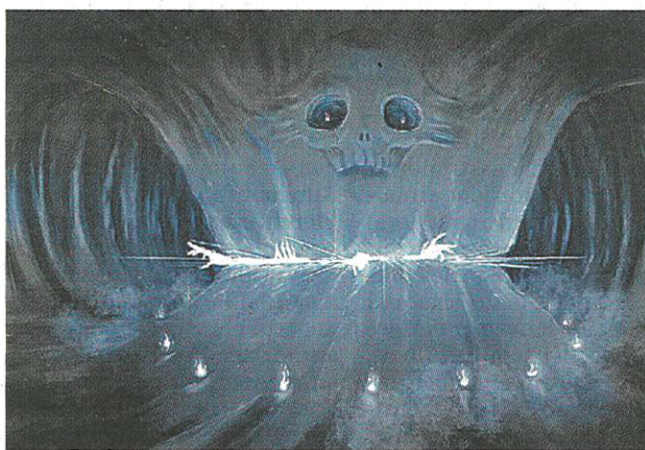
●● Dai sogni alla felicità attraverso un viaggio interiore con la Digital Art. È nata così la mostra che prenderà vita sabato 25, alle 17.30, in galleria dei Nani a Valdagno. L'esposizione è in realtà l'ultimo passo del "Digital Art Contest" promosso dall'agenzia di comunicazione laniera "Metagraphika" per festeggiare i suoi primi dieci anni di attività. È proprio la passione per l'arte grafica, che anima lo studio di via Dalma- zia, ha spinto la titolare Roberta Piazza a lanciare la sfida ad artisti che si sono misurati con il tema "Non uccidere Mercuzio" attraverso una forma d'arte che affonda le radici già negli anni Cinquanta e che oggi si impone sempre più all'attenzione del mondo della cultura.

Che la si indichi con i termini "computer art" oppure "arte multimediale" o, in modo più generico, "new media art", l'arte digitale trasforma le pratiche più classiche come la pittura, il disegno, la scultura e la fotografia attraverso l'uso del pc e di strumenti come il mouse, la tavoletta grafica e i software. Insomma, la tecnologia a servizio dell'arte. Ed è proprio questa la forma espressiva che era stata richiesta per partecipare al concorso e che è stata utilizzata dagli 82 artisti di tutta Italia che hanno inviato le loro opere a "Metagraphika".

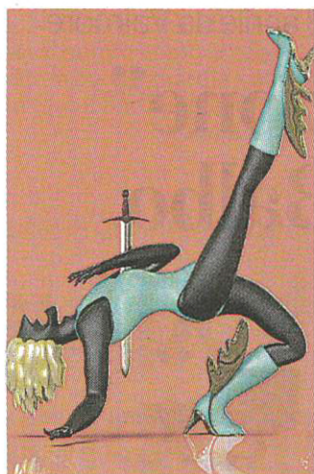
«L'idea era di trasmettere un messaggio che consideriamo vitale in un momento storico in cui, soprattutto dopo la pandemia, sembra che la disillusione e il senso di materialità ci ingabbino nella tendenza meccanicista del vivere quotidiano - ha spiegato Roberta Piazza -. Dobbiamo provare, invece, a riappropriarci della capacità di sognare perché riteniamo sia la chiave del futuro, del poter vivere felici. Per questo il te-



Martina Guglielmino di Catania si è aggiudicata il primo premio della giuria



Riccardo Zen di Recoaro Terme ha raggiunto un terzo posto ex aequo



Opera di Eleonora Iacovelli, 2° posto



Fabiana Belmonte, 3° ex aequo

ma scelto per il contest è stato ambizioso "Non uccidere Mercuzio". Anche richiamare i classici è stato decisivo credendo profondamente nella cultura: la figura di Mercuzio nella tragedia "Giulietta e Romeo" di William Shakespeare rappresenta la fantasia, l'immaginazione, la porta verso il mondo dei sogni. Alla fine non è la spada di Tebaldo ad uccidere Mercuzio, bensì la frase di Romeo "Taci, taci, Mercuzio, taci! Tu parli di sogni, tu parli di niente". Proprio tornare o iniziare a sognare è la strada che deve essere percorsa e il tema proposto è stata l'occasione per far riemergere l'importanza dell'immaginazione».

Attraverso la Digital Art è possibile utilizzare programmi che aprono nuove possibilità di espressione e questo è accaduto alle 82 opere in concorso. Sabato, e fino al prossimo 2 aprile, saranno visibili in galleria dei Nani di palazzo Festari le creazioni che hanno partecipato tra cui sono state selezionate le tre vincitrici. La giuria di esperti, composta dal fumettista Giuliano Piccinino, dal guru adobe Tiziano Fruet, dalla pittrice Orietta Dal Grande e dall'illustratore Andrea Alemanno, ha premiato nell'ordine Martina Guglielmino di Catania, Eleonora Iacovelli da Napoli e, terzi ex aequo, Fabiana Belmonte di Potenza e Riccardo Zen da Recoaro Terme. «Sono creazioni che rappresentano perfettamente il tema proposto - ha concluso Piazza -. Chi ha scelto di affrontarlo attraverso l'immagine dell'uomo che si apre in senso fisico liberandosi dal grigiore quotidiano, chi attraverso l'ironia che svela la realtà, chi con l'immagine della morte che paradossalmente va a braccetto con la fantasia perché solo affrontando le nostre paure si superano i propri limiti».