



ITALIEN

INNOVAZIONE INCLUSIVA

MONDO DIGITALE, PER UNA SOCIETÀ DEMOCRATICA DELLA CONOSCENZA



Phyrtual Factory | © Fondazione Mondo Digitale

Una scuola ribattezzata “Città educativa di Roma” al Quadraro, una delle periferie storiche della città. Con una vista sul Parco degli Acquedotti che non ti toglie il respiro, ma al contrario te lo restituisce, dopo che hai superato i palazzoni e il traffico di Cinecittà. È la sede di Fondazione Mondo Digitale, organizzazione no-profit che lavora “per una società democratica della conoscenza”. Una società che includa tutti, cioè, anche i più svantaggiati, perché i benefici che provengono dalle conoscenze, dalle nuove tecnologie e dall’innovazione debbano essere a disposizione di tutte le persone, senza alcun tipo di discriminazione.

“L’acquedotto lo sfruttiamo molto come simbolo” mi dice Valentino Catricalà, direttore artistico Media Art Festival e coordinatore programmi arte e media della Fondazione Mondo Digitale, accogliendomi all’ingresso, “e in un certo senso ci rappresenta, è un modello di passaggio, di collegamento tra parti diverse. E conferma la nostra appartenenza a questo territorio.”

Attraversiamo insieme aule che Mondo Digitale chiama “ambienti di apprendimento”, dove i bambini imparano a programmare con giocattoli a forma di ape, dove si sviluppano videogiochi e robottini, ma non solo, dove si sviluppano applicazioni per la realtà virtuale o la fabbricazione digitale, dove si lavora sulla media art, sui video, sull’“internet delle cose”. In fin dei conti siamo in una scuola però, e imparo anch’io nuovi termini, nuovi concetti. Che un *maker* non è solo un realizzatore, ma una persona creativa, che ha idee, e che ha bisogno di uno *space*, uno spazio condiviso con attrezzature all’avanguardia, per metterle in pratica. Imparo che è fondamentale la *phirtualità*, “l’integrazione della dimensione fisica con quella virtuale in tutti i processi di innovazione promossi”.

L'EDUCAZIONE PER LA VITA



© Fondazione Mondo Digitale

Imparo molte cose anche dalla conversazione con Valentino Catricalà. “L’obiettivo con cui nasce Mondo Digitale è l’inclusione” mi dice, “in tutti i settori, a cominciare da quello educativo e si basa sulle teorie del direttore scientifico Alfonso Molina, per trenta anni professore ordinario all’università di Edinburgo, teorico dell’educazione per la vita. Perché l’educazione non riguarda le ore che passi a scuola” continua a spiegare Catricalà, “ma deve essere un concetto molto più

ampio, che racchiude l’intero percorso dell’esistenza, le profondità dell’animo umano e tutti gli ambiti della conoscenza. E che deve riguardare tutte le persone, dagli anziani, per esempio, ai disoccupati. E la nostra ‘palestra dell’innovazione’ è la concretizzazione di queste teorie, è il luogo dove l’inclusione si realizza. La grande forza di Mondo Digitale è che dietro le attività pratiche c’è un forte supporto teorico e che, viceversa, a un forte impatto teorico corrisponde la spinta alla messa in pratica.”

MEDIA ART FESTIVAL

Il lavoro della Fondazione non è solo all’interno della sede del Quadraro. Dopo il grande successo degli anni precedenti, Mondo Digitale curerà anche nel 2017 l’organizzazione del Media Art Festival, che nasce da un’idea portata per primo in Italia proprio da Valentino Catricalà. “Il festival, oltre a presentare sempre artisti di grande levatura, persegue l’obiettivo di collegarsi a sistemi educativi innovativi, cosa spesso non facile per la cronica mancanza di fondi. Nel 2016 tredici artisti internazionali hanno lavorato con gli studenti di dodici scuole di Roma, Milano e Napoli, che hanno sperimentato la tecnologia unendola con l’arte contemporanea. Gli artisti hanno lavorato insieme ai ragazzi per produrre opere poi esposte al festival”. È un appassionato Catricalà, prima di tutto, e la sua passione si sente in ogni parola. “L’artista che si relaziona con le tecnologie cambia il modo di vedere le tecnologie stesse perché sperimentare le tecnologie vuol dire cambiargli il senso, e grazie all’arte si trovano nuovi usi a quelle esistenti. Il valore aggiunto degli artisti che si occupano di tecnologie è proprio questo, gli artisti rompono gli schemi, dando più forza alla ricerca, trovano nuovi utilizzi spingendo le aziende allo sviluppo”. Mi fa l’esempio di tecnologie portate avanti negli scorsi decenni grazie alle necessità tecniche di artisti, come il sintetizzatore o la telecamera digitale. “Il ruolo sociale della media art è evidente, e è riconosciuto anche dalle grandi aziende quando accolgono artisti a lavorare al loro interno. La media art collega in questo modo il mondo dell’arte, dell’innovazione e dell’educazione, e la forza di Mondo Digitale è riuscire a portare questo collegamento nelle grandi aziende.”

RESIDENZE D'ARTISTA

L'impegno di Mondo Digitale con l'arte non si ferma al Festival, e arriva fino in Germania. "Vogliamo innovare il concetto di 'residenza di artista', togliendolo dal chiuso delle accademie, che per quanto posti stupendi, non sono molto a contatto con la realtà del territorio. L'idea è quella di creare uno scontro creativo di culture e di radicare e collegare questo scontro nel territorio". Mondo Digitale creerà una vera e propria connessione tra Roma e Berlino. "Due artisti italiani andranno in Germania, due artisti tedeschi verranno in Italia. L'idea sarebbe quella di farli lavorare insieme ma è difficile concordare le date, qui a Roma organizzeremo comunque delle serate dedicate agli artisti visitatori tedeschi che potranno anche esporre i loro progetti."

IL GOETHE-INSTITUT E IL MAKER SPACE

Per non parlare del Maker Space all'interno del Goethe-Institut di Roma. "È un progetto del Goethe-Institut, a cura di Mondo Digitale e in collaborazione con Biblioteche di Roma e Università Roma Tre, con l'idea che questo Maker Space possa poi essere replicato nelle biblioteche e all'università. Mondo Digitale curerà tutta la parte dei contenuti progettuali. Il Maker Space sarà un luogo di incontro e di scontro tra maker, hacker, artisti e artigiani, legati dal digitale, che collaboreranno organizzando la fabbricazione digitale. Ma non solo, il Maker Space sarà anche un luogo di educazione."

Esco dalla "Città educativa", verso la metro, mi aspettano una decina di minuti a piedi. Mi allontano dal verde del Parco e dall'acquedotto che è ancora là dopo duemila anni. Non posso fare altro che rimuginare una parola che mi ha colpito molto, phirtualità. Phirtualità. Con chi me la potrò rivendere? Con chi ci potrò fare bella figura?