

L'informatica si fa arte

Esposizione all'Usi per mostrare il lato creativo del computer

Una ragazza sta a piedi nudi sul pavimento dell'aula magna dell'Università della Svizzera italiana. Si muove rapida, poi si ferma. Spicca un salto e poi, delicatamente, fa un passo in avanti. Sembra che stia danzando e invece sta solo giocando al computer. Senza mouse, senza tastiera, senza "manetta". Sulla parte del pavimento un proiettore disegna l'immagine di un labirinto virtuale pieno di buche. Una webcam coglie i movimenti della giocatrice e li invia a un software che fa spostare una palla virtuale a dipendenza della posizione. Lo scopo è quello di far compiere alla sfera tutto il percorso senza farla cadere nei buchi.

Un gioco semplice con cui si sono divertiti oltre un migliaio di ragazzi che frequentano le scuole medie superiori ticinesi, ma anche una delle installazioni di "Informatica è arte", l'esposizione multimediale ideata dall'Usi in collaborazione con informatica08 e l'Associazione ticinese elaborazione dati. L'esposizione, aperta fino a sabato prossimo, ha come scopo quello di invogliare gli studenti che frequentano la scuola postobbligatoria a imboccare la via degli studi universitari in scienze informatiche. Perché, spiega il coordinatore per il Ticino del programma della Confederazione "informatica08" Mauro Prevostini, «attualmente in Svizzera c'è penuria di laureati in questo ramo». Una mancanza anche di forza lavoro a cui le aziende sopprimono assumendo personale estero. Come fare dunque a stimolare la voglia degli Svizzeri, e - in questo caso - dei giovani ticinesi, a studiare una materia che, apparentemente, sembra elitaria ed eccessivamente rigorosa? Semplice, dimostrando loro come il computer possa essere abbinato con successo a quello che potrebbe essere il suo esatto opposto: l'arte. «L'informatica fine a sé stessa ha ormai dato tutto quanto doveva dare - prosegue Prevostini -. Ora è giunto davvero il momento di mostrare come i calcolatori possano portare un enorme contributo

in molti altri rami». Alcuni dei quali del tutto inattesi.

A questo scopo, da lunedì nell'aula magna dell'Usi campeggiano altre quattro installazioni. Tre sono delle opere d'arte create dall'artista ticinese Roberto Vitalini e proiettate sulle pareti da potenti proiettori: figure astratte capaci di reagire ai suoni e al movimento. La quarta è semplicemente la replica del gioco del labirinto. Ma in questa versione viene "svelato il trucco": le pareti del percorso a ostacoli non sono più solide, ma scomposte in semplici linee, mentre al centro dell'immagine viene mostrato quello che percepisce il computer attraverso la webcam. «È un modo per dire che chiunque può riuscire a ottenere un risultato come questo - spiega Bill Keays, l'ideatore del software che guida il gioco -. Oggi chiunque ha in casa un computer abbastanza potente per realizzare progetti come questo. Basta solo applicarsi un po'».

E per fugare ogni dubbio, gli organizzatori danno la possibilità ai giovani visitatori di mettere le mani nel codice, di programmare insomma. Accanto alla mostra sono infatti previsti alcuni atelier dove gli studenti possono sbizzarrirsi nel creare videogiochi, programmi in grado di reagire al mondo esterno o software che usano video in tempo reale. Tra i "tool" che vengono utilizzati durante le mini-lezioni vi è in particolare "Vvuv" (www.vvuv.org), il software gratuito e open source utilizzato da Vitalini per le opere d'arte interattive esposte all'Usi.

La mostra, che rimarrà aperta al pubblico fino a sabato (dalle 10 alle 20, sabato fino alle 19), vuole insomma dimostrare che l'informatica non è affatto una scienza austera, rigorosa e priva di creatività. Lo stesso messaggio che si prefigge di comunicare una mostra itinerante che, a partire dall'autunno e fino alla prossima primavera, farà tappa nei licei e nelle scuole medie superiori ticinesi. **LA**