

15/05/2023 13:23

THiNK, successo di pubblico per la 3^a edizione del festival della cultura digitale

Tanti i visitatori nei tre giorni della manifestazione organizzata dal Comune di Figline e Incisa Valdarno. Centinaia di migliaia le interazioni social nel corso delle ultime settimane

Il sorprendente mondo della realtà virtuale vissuto in prima persona tra la Gioconda di Leonardo e le vie dell'antica Roma. I bimbi che hanno provato ad entrare in relazione con un piccolo robot tra gli scaffali della biblioteca. Sfide infinite su console attuali o su vecchi cabinati vintage all'ultimo piano del Palazzo Pretorio. Uno youtuber di successo sul palco del Teatro Garibaldi. Ma anche riflessioni approfondite sulle nuove tecnologie, dall'intelligenza artificiale agli NFT, e sul ruolo delle donne nella rivoluzione digitale.

Sono tante le immagini che possono raccontare la terza edizione di THiNK - Festival della cultura digitale, organizzata dal Comune di Figline e Incisa Valdarno e appena conclusa: la manifestazione ha registrato **un'ottima risposta da parte del pubblico** che nei giorni di venerdì, sabato e domenica scorsi ha affollato i **quattro luoghi allestiti per gli eventi (Palazzo Pretorio, Teatro Garibaldi, Biblioteca Comunale Marsilio Ficino, Villa Casagrande), oltre a Piazza Marsilio Ficino** che è stato invece il cuore dello street food a cura della Pro Loco (nonostante le condizioni meteo non proprio favorevoli).

Il gran finale nella serata di domenica, quando **sul palco del Garibaldi** è stato accolto, con grande entusiasmo da parte di una platea giovanissima, **Sbriser, uno dei gamer più famosi su Youtube**, con oltre un milione e mezzo di iscritti al suo canale e ben oltre un miliardo di visualizzazioni per i suoi video.

Il Festival ha confermato anche in questa sua prima versione primaverile (le altre erano state organizzate in autunno) **la capacità di accostare le esperienze (virtuali e meno) e i laboratori pratici col momento della ricostruzione teorica delle trasformazioni che sta vivendo la nostra epoca.**

Non solo intrattenimento ma anche la capacità di **tracciare una serie di connessioni coi social e col mondo del lavoro.** Tenendo sempre aperto anche il **dialogo tra le generazioni.**

Un dato significativo le quasi **300 le presenze (e 81 i prestiti) alla Biblioteca Comunale Marsilio Ficino** dove si sono svolti i laboratori per i più piccoli e dove erano allestiti anche degli scaffali tematici. **250 le persone invece che hanno provato in realtà virtuale *Think Invasion***, il gioco realizzato proprio per la manifestazione.

Anche tutti i canali social dedicati alla manifestazione e il sito web dedicato (www.thinkfestival.it) hanno fatto

il pieno di interazioni sia nelle settimane precedenti sia in tempo reale durante il Festival, tra “like” e condivisioni sulle varie piattaforme. Sono state quasi **650mila le persone raggiunte su Facebook e Instagram dagli account ufficiali di THiNK nell’ultimo mese.**

“Siamo molto contenti della grande partecipazione di pubblico nel fine settimana, con tanti giovani e famiglie intere, provenienti anche da fuori del nostro Comune. Think ha reso Figline e Incisa Valdarno ancora una volta un **grande fulcro di riflessioni e di stimolo sui temi digitali** - le parole della sindaca Giulia Mugnai e dell'assessore alla transizione digitale Dario Picchioni - C'è grande soddisfazione da parte nostra per aver portato sul territorio contenuti di alto livello non sono nelle tavole rotonde ma in tutta la programmazione, che ha riguardato ogni aspetto: non solo divertimento ma anche lavoro, scuola, formazione. Per noi è questo il modo migliore per **stimolare il nostro territorio a intercettare le sfide del futuro** sull'importante tema della transizione digitale. Anche per questo siamo già **al lavoro per realizzare la quarta edizione nel 2024**”.

Gli eventi di THiNK, tutti a ingresso gratuito, sono stati realizzati grazie al sostegno degli sponsor (Villa Casagrande, UniCoop Firenze, Banca del Valdarno, Halley Toscana, Torelli-Hanzo, RTV38, Human Company Norcenni Girasole Village, Casa Me'Mà) e alle aziende fornitrici (Jets, RoboCode, SoWhat, EXP, Vintage Games Party).

Nelle foto: in evidenza un momento dell'evento finale con Sbriser. In gallery: alcuni momenti dei tre giorni di eventi.

Gabriele Fredianelli
Ufficio Stampa
Comune di Figline e Incisa Valdarno
mail ufficiostampa@comunefiv.it
tel +39 055 912 5318
cell +39 334 683 9848

Comune di Figline e Incisa Valdarno - Piazza del Municipio, 5 - 50063 - Figline e Incisa Valdarno (FI)