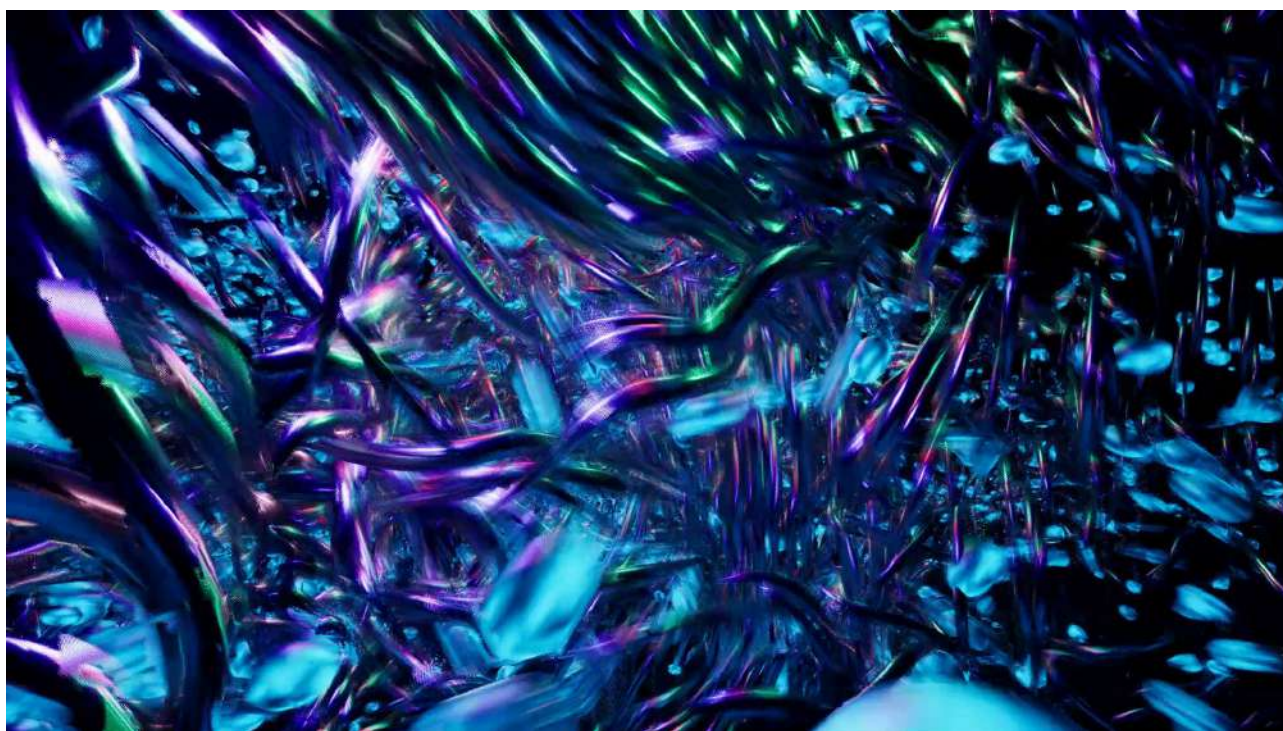


Audiovisioni antropoeccentriche

L'opera ambientale (che si compone di 2 videoproiezioni interattive, relativi sensori e dispositivi interattivi oltre che di una struttura/scultura olografica) intende mettere in scena un'interpretazione delle relazioni tra l'umanità e la natura in senso essenziale ed esistenziale cercando di visualizzare la condizione umana oltre la visione antropocentrica che ha governato il mondo (e l'occidente in particolare) per secoli. L'umanità quindi non occupa più un posto centrale nella natura nell'esistenza di tutte le cose e si scopre invece "piccola" e "laterale" nei confronti dello spazio infinito, non governa la natura a suo piacimento bensì scopre di dover trovare un modo di stare rispettosamente entro di essa. Non a caso si propone un particolare tipo di ambiente sensibile dotato di un comportamento autonomo che viene visibilmente influenzato dalle azioni umane ma mai determinato in modo univoco da queste: l'umanità è chiamata a trovare modi altri di abitare la natura, interagendo come parte tra le parti, instaurando un dialogo paritario con gli altri elementi oltre che disponendosi ad acquisire una presenza più sostenibile.

-REFORMED A.I. Flussi nell'oltre

Tecnica: Installazione audiovisiva (in 3D) sensibile ai suoni, interattiva, video-proiettata (e visitabile in VR)



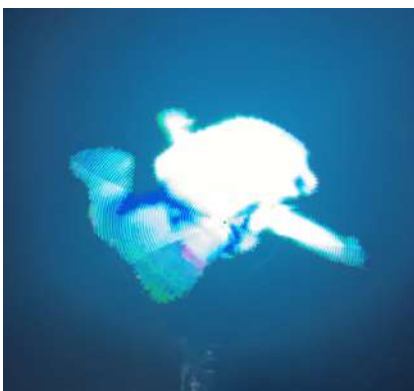
Cattura video

Sinossi

Un ecosistema sintetizzato, contemporaneamente artificiale e naturale, un ambiente sensibile, interattivo governato da algoritmi generativo/randomatici e popolato di intelligenze artificiali (da videogame) riformate nel corpo e quindi nelle loro capacità

relazionali nei confronti del tempo e dello spazio. Queste intelligenze artificiali sono state "riformate" (parola che ricorda il gergo usato in tempi di leva militare per gli inadatti al servizio) dall'artista per trovare possibilità di vita ulteriori al di là della funzione per la quale sono state originariamente pensate e create: un drone militare di terra (usato per cercare mine in zone di guerra) e una tipica A.I. da gaming (programmata per individuare la posizione del giocatore, raggiungerlo e aggredirlo) sono stati dotati di corpi particellari e luminosi sensibili al suono (a loro volta governati da algoritmi interni che generano movimenti in modo random prendendo dati da fenomeni naturali come certi movimenti di masse di uccelli e/o pesci e/o ancora delle correnti dei venti e/o di fluidi) in un gesto che l'artista definisce di "ri-appropriazione profonda" delle tecnologie... La ronda e l'aggressione si trasformano in una danza perpetua di speciali e avanzati *mobile* che pur "ispirandosi" a certi fenomeni naturali, non intendono certo imitarli, ma semmai ne reinventano radicalmente l'esperibilità, cercando di audio-visualizzare dimensioni percettive ipotizzabili e realizzabili concretamente solo grazie alle "magie algoritmiche" del digitale. L'ambiente, visualizzabile in una o più video-proiezioni (o monitor) modulari e visitabile tramite headset di realtà virtuale si dona quindi infine come canale aperto su una dimensione in continua mutazione, che ricomponne costantemente e si caratterizza anche come fenomeno di pittura sonora in movimento, in tempo reale, in un processo di perpetua "action re-painting". L'ambiente sensibile è pensato per fondare, nell'installarsi, uno spazio scenico (e metaforico) nel quale i fruitori partecipano attivamente della performance costantemente in atto influenzando l'andamento di detti flussi con i suoni prodotti prodotti (in sala o altrove) oltre che tramite un controller che permette di esplorare l'ambiente 3D (quando non in VR) muovendo una videocamera virtuale al suo interno (e quindi influenzare con il movimento dello sguardo anche l'andamento del processo). L'ambiente virtuale quindi dialoga direttamente con l'ambiente fisico in cui si installa, fondando una dimensione liminale ai confini tra il qui e l'oltre.

-The falling: lo stato della condizione umana



Sinossi

Una scultura di luce animata, in azione: un cosmonauta sospeso in una perenne caduta nel vuoto che non trovando mai fine rimane oscillante all'infinito tra la possibilità dello schianto mortale e lo slancio verso l'ignoto che è alla base di ogni scoperta.

L'ologramma fa parte dell'installazione generale dialogando (fisicamente e semanticamente) con l'installazione interattiva nel rappresentare la condizione

umana in relazione alla natura. Nella sua perenne caduta l'umanità è parte della natura, interagisce con essa eppure ne è anche separata ed è proprio questa condizione che viene messa in scena in quest'opera ambientale.

Dettagli installazione/allestimento:

L'installazione prevede una doppia videoproiezione dell'opera interattiva sopra citata (*REFORMED A.I. Flussi nell'oltre*) tale da riempire completamente le due pareti opposte di una sala illuminata dalle sole proiezioni e da un disegno (richiamante un circuito elettrico) fatto di strisce di led a pavimento. Al centro della sala saranno poste due colonne (dell'altezza di 1,5 M circa) sui quali saranno posti 2 oggetti: un touchpad wireless (tramite il quale perlustrare l'ambiente 3D oltre che generare suoni e visioni) e un microfono/scultura atto a catturare i dati sonori provenienti dall'ambiente.

L'installazione si completa con la presenza di una ventola olografica (con caricata l'opera *The Falling: lo stato della condizione umana*) posizionata (sempre in zona centrale) all'altezza di 2 metri da terra

Scheda tecnica:

1 computer Windows con scheda grafica (minimo NVIDIA 1070 o equiparabili)

1 moltiplicatore di canale HDMI (fornito dall'artista)

2 colonne/stativi

1 touchpad wireless

1 microfono/scultura ambientale

1 sistema casse audio

1 scultura/ventola olografica con stativo collegato ad asta alta 2 M

1 (opzionale) visore di realtà virtuale

Note:

Installazione modulare che può comporsi nello spazio in modo variabile e riformarsi nel processo di dialogo con i differenti spazi in cui potrebbe essere allestita: la versione di base prevede una videoproiezione che possa bagnare per intero una parete di un ambiente lasciato per lo più buio (o con luci minime per la sicurezza) ma sono possibili versioni completamente immersive che coinvolgono un maggior numero di proiezioni.

L'opera è visitabile anche in realtà virtuale ma anche in questo caso non dovrà venire a mancare la video proiezione (anzi la videoproiezione in tempo reale di quello che accade ai vari fruitori è un fenomeno precisamente voluto per trasformare l'esperienza di realtà virtuale, che si vorrebbe estraniante dal contesto e "solitaria" rispetto allo spazio in cui si muove il corpo in un processo collettivamente partecipato).

N.B.: L'opera può essere comunque esposta anche in compresenza di altre opere nella medesima sala e meglio se in compresenza di opere sonore (visto che interagirà con questi suoni) o anche in situazioni di pubblico passaggio come scenari urbani.

N.B. La presente documentazione non rispecchia la condizione ideale di installazione dei vari pezzi mostrati ma intende essere puramente indicativa

Prova di funzionamento interazione *REFORMED A.I. Flussi nell'oltre*:

<https://www.youtube.com/watch?v=VncPFwUUUOs>

Link alla cattura video *REFORMED A.I. Flussi nell'oltre*:

<https://www.youtube.com/watch?v=R3kuva6Y37E>

[https://www.instagram.com/reel/C2NUxY9I8zG/?](https://www.instagram.com/reel/C2NUxY9I8zG/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)

[utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/reel/C2NUxY9I8zG/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)



Dettaglio microfono/scultura (metallo, marmo, pittura smalto e foglia d'argento) ambientale e touchpad wireless