

TITOLO MARTE MEDIA ART LAB

Soggetti attuatori:

- MARTE S.r.l.: gestisce lo spazio della Mediateca dal 2011; la società organizza e promuove attività ed eventi culturali in svariati settori, ospita manifestazioni esterne di diverso genere, il MARTE è luogo privilegiato al servizio della cittadinanza dove è possibile accedere a numerose risorse digitali, realizza corsi di formazione, accoglie ed indirizza flussi turistici e sviluppa partenariati con Università, enti pubblici ed aziende private per l'attivazione di stage, tirocini e workshop d'aggiornamento professionale. La società MARTE SRL dotandosi di un laboratorio stabile per lo sviluppo della realtà virtuale attraverso canali multimediali ed interattivi punta alla realizzazione di applicazioni di natural user interface e di applicazioni audio visuali interattive. Si punterà a sviluppare il settore applicato all'arte moderna e d'avanguardia nella sua offerta di spazi espositivi e organizzazione di eventi relativamente alle arti figurative, e la media arte costituisce sicuramente il terreno di sviluppo di tutte le forme di espressione artistica a base figurativa presente e futuro.
- Università degli Studi di Salerno, Dip. di Studi e Ricerche Aziendali - Management and Information Technology: Il Dip. di Studi e Ricerche Aziendali Management and Information Technology dell'Università degli Studi di Salerno analizzerà le caratteristiche e le funzionalità degli ambienti in questione, o altri eventualmente nel frattempo disponibili, e di classificarli ai fini della rispondenza ai requisiti di un'applicazione hardware e software di media arte, in modo da procedere all'approfondimento di quello/quelli selezionati per formare il personale tecnico del MARTE e realizzare le applicazioni prototipali dimostrative che costituiscono uno degli obiettivi realizzativi del progetto. Se necessario si valuterà la possibilità di aggiungere all'ambiente selezionato, sviluppandoli all'interno del progetto, nuovi moduli specifici per l'implementazione di funzionalità necessarie e non già disponibili nel toolkit, come ad esempio per l'interfacciamento a un dispositivo di NUI non previsto e che di cui si ritiene qualificante disporre nel MMAL e moduli che implementino particolari simulazioni fisiche di cui un'applicazione-opera deve disporre per il buon fine della sua realizzazione.

Ambito di intervento

- Industrie culturali, artistiche e di intrattenimento: attività che producono beni e servizi destinati ad essere consumati sul posto (come concerti, fiere artistiche, esposizioni), ovvero arti visive (pittura, scultura, artigianato, fotografia), mercato dell'arte, arti dello spettacolo (comprendenti l'opera lirica, le orchestre, il teatro, la danza, il circo) e il patrimonio culturale (includendo musei, siti patrimoniali ed archeologici, biblioteche ed archivi);
- **Soluzioni tecnologiche:** *interfacce uomo-macchina per l'interazione avanzata, e di visualizzazione tridimensionale realtime, modelli 3D suoni, immagini-texture, animazioni, ecc.*

Il progetto mira a creare nella sede del MARTE un laboratorio stabile per la creazione, lo sviluppo, la diffusione e la formazione di nuove competenze tecniche specialistiche orientate alla media arte, un filone di espressione artistica che sfrutta la visualizzazione grafica interattiva, l'auralizzazione audio, le interfacce di realtà virtuale e le tecniche di realtà aumentata, le recenti Natural User Interface ed altri mezzi di interfacciamento e di stimolazione sensoriale della persona per una forma moderna e coinvolgente di fruizione di performance video-artistiche, diventando successivamente installazioni espositive interattive da fruire sul posto (esposizioni, concerti, mostre, performance interattive partecipative individuali e in gruppo) e da diffondere attraverso le più moderne tecnologie di Internet.) inoltre si propone come unico polo campano dove si svilupperà un diverso concetto di presentazioni aziendali, commerciali e di intrattenimento, mirato ad un diverso concetto di comunicazione, presentazione di eventi e marketing per nuovi prodotti e/o servizi.

Dal punto di vista tecnico la soluzione tecnologica che si intende sviluppare è un laboratorio di media arte composto da hardware di calcolo (computer, con spiccate capacità grafiche tridimensionali) e da un sistema di visualizzazione, tipicamente realizzato in forma di sistema di proiezione per servire più spettatori contemporaneamente. A questi due componenti di base si collegano una serie di dispositivi di interazione uomo-macchina che servono, tipicamente, al tracciamento dei corpi delle persone che interagiscono in modo che l'applicazione software dell'opera ne recepisca con continuità il movimento e gli eventi discreti. Tra gli

approcci alla proiezione quello stereoscopico sarà sicuramente la scelta per favorire la sensazione di immersione nella scena spaziale dell'opera, mentre per il tracciamento l'approccio ottico, che si basa su sistemi di telecamere nel visibile e/o nell'infrarosso, è la chiave per evitare la "vestizione" dei partecipanti con ingombranti sensori mobili di tracciamento. A sua volta tra questi andranno preferiti i sistemi che non richiedono marcatori passivi (es. riflettori di luce infrarossa) che comunque farebbero ricadere nella necessità di richiedere che lo spettatore indossi appendici estranee all'azione. Completa la realizzazione fisica dell'ambiente, un sistema di auralizzazione sonora in grado di riprodurre il suono di cui si percepisca la collocazione spaziale della sorgente in modo da poter associare il fronte sonoro a quello grafico tridimensionale della scena spaziale rappresentata.

Dal punto di vista del software, altra necessaria componente di un qualsiasi sistema informatico, un'opera artistica multimediale interattiva può essere considerata a tutti gli effetti una applicazione di simulazione e visualizzazione che viene eseguita in tempo reale: essa raccoglie gli input di interazione dall'utente, li utilizza per modificare la scena tridimensionale (spostamento di oggetti o modifica della loro forma, cambiamenti di colori, modificare l'evoluzione di sistemi di particelle, generare suoni, musica e rumori spazializzati) e ne visualizza graficamente la risultante scena tridimensionale. Un'opera bidimensionale, come ad esempio l'immagine di un quadro, può essere vista come un caso particolare del 3D per cui il sistema realizzato può essere comunque impiegato: rispetto a una semplice proiezione monoscopica a parete esso, però, offre in più all'artista la libertà di pensarne una fruizione in cui attraverso la "porta" costituita dal quadro digitale, avvicinandovisi molto, si entra nella scena di fantasia sottesa dall'idea artistica come già realizzato per quadri figurativi rappresentanti ambientazioni storiche.

La realizzazione del MMAL nella sua accezione di laboratorio fisico e di formazione del personale sarà accompagnata, come obiettivo realizzativo del proposto progetto, alla realizzazione di un paio di applicazioni di media arte interattiva che ne abiliteranno la capacità dimostrativa e costituiranno il volano di stimolo per la realizzazione di altre quando, dopo la fine del progetto, il laboratorio MMAL potrà entrare a regime produttivo ed ospitare in pianta stabile artisti e tecnici per la continuazione, anche con risvolti commerciali, dell'iniziativa.

A regime i principali prodotti del MARTE Media Art Lab saranno le applicazioni della struttura realizzata per realizzare opere artistiche multimediali interattive, che verranno proposte all'audience del MARTE attraverso performance organizzate come specifici eventi pubblici, esposizioni a tempo, dimostrazioni a richiesta o su base pre-organizzata. In alcuni casi l'artista presenzierà e costituirà probabilmente il principale "interattore", mentre in altre situazioni il personale tecnico e/o quello artistico permanente potrà essere addestrato ad "eseguire" l'opera in sua assenza.

Il settore di riferimento, quello della media arte italiana, non potrà che avvantaggiarsi di un presidio meridionale come quello che il MARTE intende creare e che servirà sia a diffondere la cultura di questa moderna disciplina artistica, al passo con il mutato modo di fruire dell'arte figurativa soprattutto da parte dei giovani dell'era digitale, sia come uno dei poli più qualificati ed equipaggiati dove andare da media artist per la realizzazione di proprie opere e per crescere e maturare la propria sensibilità in un "brodo" tecnico-culturale favorevole.