

**RICERCA**

Il laboratorio di informatica musicale presso il Dist è dal 1984 struttura d'avanguardia

## A Genova «accademia» del software d'arte

**S**i chiama Mega (Multi-sensory expressive gesture applications) ed è un nuovo progetto di ricerca europeo che ha l'obiettivo di realizzare software e hardware per teatri, musei e festival. A lanciarlo è il laboratorio di informatica musicale dell'Università di Genova, una struttura che fa parte del Dist, il dipartimento di informatica, sistemica e telematica.

«Grazie a Mega — spiega Antonio Camurri, docente della facoltà di Ingegneria, direttore del laboratorio e responsabile del programma — progetteremo e realizzeremo nei prossimi tre anni nuo-

vi strumenti musicali, scenografie digitali, robot che interagiscono col palcoscenico. Forniremo a compositori, registi, danzatori, pacchetti informativi facili da usare, in grado di potenziare l'espressività degli artisti in tempo reale e di allestire spettacoli multimediali». Il progetto, che è finanziato dall'Unione europea, coinvolge anche partner italiani, svedesi, norvegesi e belgi, ma si basa in gran parte

sull'attività di ricerca di Camurri e del suo dipartimento, impegnato nel ruolo di capofila.

Il laboratorio di informatica musicale dell'Università ligu-

re è una struttura "di eccellenza" di livello internazionale, attiva dal 1984: un pezzo di "accademia" dove si realizzano importanti applicazioni nel campo dell'arte contemporanea. Qui, da anni, ingegneri, tecnologi e scienziati lavorano per fornire risposte e soluzioni tecnologiche alla creatività di registi, attori e musicisti. Antonio Camurri, pioniere dell'informatica musicale, ha dato vita a un'esperienza culturale di alto livello sia nella ricerca sia nella didattica, senza grossi finanziamenti pubblici, ma grazie a un po' di spirito imprenditoriale.

«Con una vocazione da piccola azienda — spiega — ci siamo concentrati su alcuni aspetti applicativi e siamo riusciti a stipulare contratti e con-

venzioni con i festival, come quello di Salisburgo, con i musei e con i teatri. E proprio in un tempio dell'opera, il Carlo Felice di Genova, dal '96 abbiamo aperto un laboratorio». Il Dist e i suoi studiosi si sono messi così al servizio dell'arte: «Ingegnerizziamo le cose che sviluppiamo nella ricerca: perché quella scientifica resta la nostra priorità. E poi siamo un luogo di scambio culturale, collaboriamo con altri docenti e con altre facoltà, accogliamo testisti che si laureano in discipline umanistiche e ospitiamo giovani ricercatori da tutto il mondo, attraverso un consorzio costituito da tredici centri di eccellenza europei».

Sul perché un ingegnere si debba occupare di arte, Antonio Camurri, scienziato e infor-

matico con una gran passione per la musica elettronica, non fa nessun tipo di retorica: «Si sta sviluppando un'industria culturale e dell'intrattenimento — dice — alla quale servono nuove tecnologie: si pensi ai videogiochi, ai parchi a tema. Per gli ingegneri dei nuovi media che sappiano dare risposte a queste particolari esigenze estetiche, in futuro il lavoro non dovrebbe mancare».

Intanto al Dist di Genova nascono pacchetti software, come EyesWeb, progettato per capire le emozioni umane: un sistema che misura l'espressività dei gesti di un ballerino e dal vivo ne rileva i movimenti, li rielabora e li trasforma in suoni, luci, immagini che vengono modellati dal danzatore.

Nel laboratorio diretto da Camurri si cercano modi nuovi, che non siano il mouse o la tastiera, per comunicare col computer. E si studia, solo per fare un esempio, come realizzare un walkman capace di scegliere la musica in base allo stato d'animo di chi la ascolta.

Un settore di ricerca, che attiene al campo dell'intelligenza artificiale, in cui hanno tradizionalmente dominato il Giappone (con il Kansei information processing) e gli Stati Uniti (con l'Affective computing), ma dove anche il centro del capoluogo ligure si sta affermando come un esempio da seguire per lo sviluppo dei nuovi media a livello europeo.

**LAURA CARCANO**