

An Invisible Line

da un'idea di Corrado Canepa

Interaction design: Antonio Camurri, Corrado Canepa, Andrea Cera, Andrew Gerzso, Georg Hajdu, Gualtiero Volpe

Sound design e MaxMSP : Andrea Cera

Algoritmi di analisi del movimento EyesWeb : Paolo Coletta, Alessandro Fausto, Simone Ghisio, Maurizio Mancini

Lunedì 23 novembre, ore 18, Casa Paganini

Mercoledì 25 novembre, ore 14, Casa Paganini

Giovedì 26 novembre, ore 16, Casa Paganini

Venerdì 27 novembre, ore 16, Casa Paganini

Evento in rete internet con Ircam (Parigi) e Hochschule für Musik und Theater (Amburgo)

Ingresso libero e gratuito (fino a esaurimento posti).

« An Invisible Line » è un'installazione interattiva prodotta nel progetto UE Cultura 2007 « Comedia », frutto della collaborazione tra IRCAM (Parigi), Casa Paganini – InfoMus (DIST - Università di Genova) e la Hochschule für Musik und Theater (Hamburg).

« An Invisible Line » esplora l'espressività dei movimenti corporei attraverso tecniche e tecnologie per l'analisi del movimento e l'integrazione di suono, musica, movimento e immagini. La finalità del lavoro è duplice : da una parte è un esperimento scientifico per studiare nuove modalità di esperienza, di condivisione e interazione sociale in rete attraverso suono, movimento e immagini. Dall'altra è un innovativo progetto artistico che mette in gioco risultati della ricerca scientifico-tecnologica sviluppati da Casa Paganini.

Com'è possibile per due o più persone trovare una sintonia del movimento (o una distonia) attraverso una macchina che osserva il loro comportamento motorio?

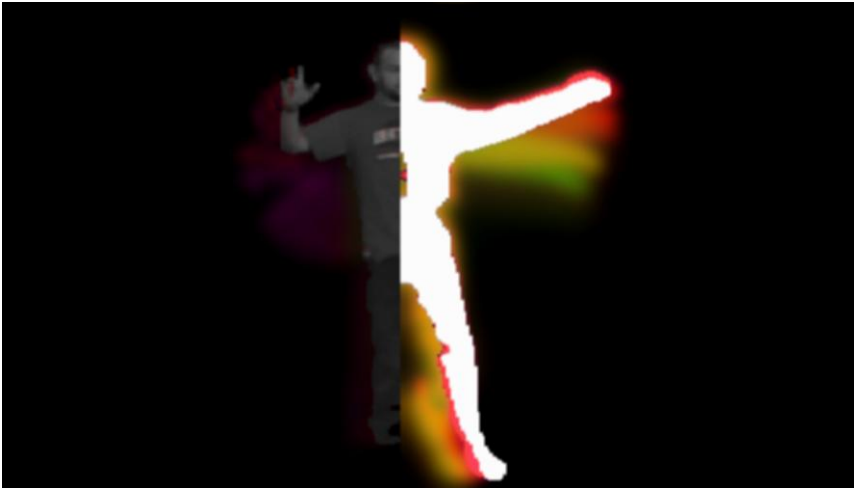
L'esperimento /installazione consiste nell'indagine della risonanza tra il comportamento non-verbale di due persone, la prima a Genova e la seconda ad Amburgo, collegate in rete Internet attraverso segnali sonori, visivi e gestuali. Invece di utilizzare modalità di interazione tipiche di sistemi di videoconferenza, basate su connessioni video in remoto, in questa installazione vengono utilizzati segnali espressivi relativi al gesto e a qualità del movimento, ricostruiti in remoto come rappresentazioni astratte, in termini di strutture sonore articolate e di immagini in movimento.

Il risultato visivo percepito da ciascun partecipante è volutamente incompleto: non è possibile vedere chiaramente il proprio partner a distanza e l'immagine di se stessi è dimezzata o deformata in base a caratteristiche espressive. Il flusso audio consiste in una serie di indizi sonori, a volte molto semplici, a volte metaforici. Questi suoni traducono l'analisi effettuata dal computer sul comportamento motorio dei partecipanti e sulla loro relazione sociale.

Subito dopo essere entrato nello spazio sensibile dell'installazione, l'utilizzatore osserva la propria immagine proiettata in uno specchio virtuale. L'immagine è distorta in modo da enfatizzare le qualità dinamiche di ogni singolo movimento. Per esempio, un movimento improvviso di un braccio o di una gamba, provoca nello specchio una deformazione temporanea che fa apparire l'arto più lungo. Se si abbassa o si slancia verso l'alto in punta di piedi, l'altezza della persona riflessa viene esagerata in modo corrispondente.

Quando il partecipante ha imparato a interagire con la propria immagine, si stabilisce il contatto con l'area remota, dove un altro partecipante sta vivendo la stessa esperienza.

Una volta stabilito il contatto, ogni partecipante vede una nuova immagine, costituita da due metà separate lungo una linea verticale. Una metà è ancora l'immagine allo specchio, mentre l'altra metà, che appare come una silhouette bianca, è una immagine "specchio" dell'utilizzatore remoto.



In altre parole, ognuno dei partecipanti vede solo metà della silhouette dell'altro. Tuttavia, questa immagine permette di percepire il movimento del partner remoto e di confrontarlo con il proprio.

Quando il comportamento motorio dei due partner converge, ad esempio trovando un modo comune di muoversi, il sistema rileva questa "risonanza" di comportamento e la premia con l'invio di un'immagine completa del partecipante remoto.



Il suono guida l'intera esperienza : il confronto del comportamento motorio dei due utilizzatori genera una colonna sonora che funziona come guida e stimolo per raggiungere la risonanza.

Installazione parzialmente finanziata dal progetto UE Culture2007 Co.Me.Di.A <http://www.comedia.eu.org>