

Altroequipe

Workshop Sensoesteso

23-26 ottobre 2007, dalle 12:45 alle 17:45

Sala Auditorium delle Scuderie Aldobrandini Piazza Marconi 5- 00044 Frascati (RM)

ALTROEQUIPE è un organismo multimediale, generato dagli artisti del Circolo d'Arte e Cultura ALTRO, direzione artistica di Lucia Latour, da Orazio Carpenzano, architetto e docente presso il DAAC - SAPIENZA, Università di Roma, da Marco Donati e Mounir Zok, ingegneri informatici presso il Laboratorio Informatico - DiSMUS/IUSM, direzione di Aurelio Cappozzo, da Flaviano Pizzardi, creative director di POOL FACTORY, da Andrea Carfagna, regia video di MUSIC HOUSE, dalla società AURION s.r.l, distributore in Italia della strumentazione VICON - Real Time.

HALLALUNALALONE - progetto multimediale 2007 - 2009

Nel 2007, ALTROEQUIPE avvia il nuovo progetto HALLALUNALALONE, concepito come un sistema fluido che vive un ambiente «responsivo», attraverso un programma di azioni pluridirezionate, ed interagisce nei campi operativi della creazione, della formazione e della comunicazione, facendo confluire nell'iniziativa, oltre gli spettatori della performance, molteplici e differenti comunità di fruitori. L'intero progetto HALLALUNALALONE ha il time/prototyping di tre anni, inizia nel 2007 e si completa nel 2009. Ogni anno avrà una suo speciale stato dell'arte, in particolare il 2009, Centenario del Futurismo Italiano, sarà interamente dedicato alla potenzialità che il Manifesto tecnico della scultura futurista di Umberto Boccioni (1912) ha trasmesso nell'ambiente artificiale di HALLALUNALALONE. In specifico l'équipe si propone di incorporare nella sua «morfogenetica» alcuni concetti chiave della scultura di U. Boccioni, "Forme uniche della continuità nello spazio" (1913), in un entusiasmante nutrimento, generativo del contemporaneo che non ha confini storici e temporali.

WORKSHOP SENSOESTESO

Il WORKSHOP SENSOESTESO si situa in particolare nel milieu generativo del progetto HALLALUNALALONE dove le superfici si presentano come multiLayer di superfici, che vengono deformate dall'intervento di tutti i performer, ora agenti ora agiti, l'obiettivo è quello di seguire l'evoluzione di un organismo vitale che usa tutti i suoi contesti e tutti gli strumenti necessari per mutare e conoscere.

KEY IDEAS

Stereoplasticità, tutti gli agenti performativi devono essere sufficientemente plasmabili da fronteggiare gli ambienti sconosciuti nella loro formazione e nei loro sistemi di efficienza.

Adattività, durante il divenire della performance, gli agenti performer devono elaborare capacità autopoietiche e tradurle in forme sistematizzate. Gran parte delle «modellazioni», stratificate attraverso i processi di interazioni con l'ambiente «abitato», si possono impiegare nella creazione di comportamenti in ambienti sconosciuti. Nel comportamento dei robot, il processo di generare informazioni e forme sistematizzate è chiamato, generazione interna di informazione adattiva.

Co-embodiment con l'ambiente, l'interazione dovrebbe essere generata attivamente ed intenzionalmente dal performer a scopo di apprendimento, e la corporeità può essere reinterpretata come espansione del corpo fisico. Ossia, l'ambiente con il quale l'agente interagisce o che l'agente controlla, è parte del suo corpo.

Motilità innata e mobilità artificiale, l'interazione spazio-temporale generata dalla mobilità gioca un ruolo importante, non solo nella conformazione del corpo ma anche nello sviluppo delle funzioni di comportarsi adattivamente, in tempo reale, in ambienti reattivi parzialmente sconosciuti.

PROGRAMMA

Il workshop si basa sul processo interattivo tra la danza, il suono, l'architettura, la cattura del movimento, con il Motion Capture VICON Real Time, e l'animazione 3D, con MAYA e LEMUR.

Il workshop si pone obiettivi informativi in rapporto all'applicazione delle tecnologie di Motion Capture e Motion Graphics nell'ambiente multimediale. Ci si propone di stimolare l'interesse verso una formazione adatta a predisporre alla mutazione continua della progettazione mediale, spettacolo live, televisione e cinema. Il workshop introduce all'uso della Motion Capture quale interfaccia capace di informare l'esterno con l'interno del corpo umano e dei corpi performativi in generale. In tal senso si ricerca l'aumento della qualità propriocettiva del corpo vivo per mezzo della convivenza

con la simulazione in 3D, nel tempo reale del suo stesso movimento catturato. La metodologia elabora una interpolazione scientifica e creativa, dall'attuale al simulato, nella complessità percettiva del performer, attraverso la restituzione "trasfigurata" del suo movimento catturato.

Il workshop è rivolto agli studenti delle Università ed è aperto a professionisti che operano negli ambiti delle arti performative, dell'architettura, della motion capture e della motion graphics.

I giorni 23, 24, 25, 26 ottobre 2007, dalle 12.45 alle 17.45, alla Sala AUDITORIUM delle SCUDERIE ALDOBRANDINI, Piazza Marconi 5, 00044 FRASCATI (RM) si propone il WORKSHOP SENSOESTESO, che si basa sul processo interattivo tra la danza, il suono, l'architettura, attraverso la cattura del movimento, con il Sistema Motion Capture VICON Real Time, e l'animazione 3D, con i software MAYA Alias e Lemur.

Il workshop è diretto da Lucia Latour e Orazio Carpenzano, con la partecipazione di Luigi Ceccarelli e David Barittoni, per il suono, Marco Donati e Mounir ZokFlaviano Pizzardi per il Motion Graphics - MAYA Alias (POOL FACTORY) e Lemur. (DiSMUS/IUSM), per il Motion Capture VICON - Real Time,

Inoltre è prevista la collaborazione di Aurelio Capozzo, Direttore del Laboratorio Informatico del DiSMUS/IUSM, degli artisti, dei ricercatori e dei tecnici che a vario titolo costituiscono le componenti della ricerca in HALLALUNALALONE.

Il WORKSHOP SENSOESTESO è a numero chiuso, per un massimo di 30 partecipanti, rivolto agli studenti delle Università, aperto a professionisti che operano negli ambiti delle arti performative, dell'architettura, della produzione multimediale, cinematografica e televisiva, del motion capture e della motion graphics.

A conclusione del workshop viene rilasciato un attestato di partecipazione.

ALTROEQUIPE si predispone a fornire il supporto necessario agli studenti universitari che hanno partecipato al workshop e intendono ottenere presso le loro sedi universitarie i crediti formativi consentiti dalla regolamentazione.

