

THE SOURCE



The Source è un'installazione permanente, realizzata dallo Studio Grey-world ed inaugurata nel Luglio del 2004, presente nell'atrio della nuova sede della borsa di Londra.

Di notevoli dimensioni, 9 x 9 x 32 metri, si compone di una serie di sfere, 729, che a gruppi di 9 sono inserite in cavi, 81, sviluppati per tutta l'altezza dell'atrio.

All'interno ogni sfera è collegata al relativo cavo con un meccanismo simile ad una carrucola che, azionata da un motore elettrico, permette di alzarsi per una determinata altezza.

Tutto è controllato da un software, scritto in linguaggio Python, che stabilisce le locazioni che andranno ad assumere. Per ogni cavo le sfere hanno tra di loro un collegamento seriale in modo da evitare che vi siano possibili collisioni e che ognuna riceva informazioni diverse per quanto riguarda la posizione.

In sostanza le sfere si comportano come pixel animati, in grado di modellare qualsiasi forma tridimensionale in maniera fluida e dinamica.

Nata con lo scopo di far vivere le fluttuazioni che durante il giorno le quotazioni dei titoli subiscono nelle contrattazioni in Borsa in realtà, vista la grande flessibilità, assumono vari tipi di aspetto grafico rendendo particolarmente attrattivo il luogo dove sono installate.

Molte delle applicazioni di grafica generativa possono essere visualizzate da questa danza di palle sullo spazio.

MUSEO LABORATORIO DELLA MENTE



Nasce a Roma nel 2008 questa installazione permanente presso l'ex manicomio di Santa Maria della Pietà allo scopo di far rivivere le condizioni di chi era affetto da disagio mentale prima della promulgazione della legge Basaglia che ha determinato la chiusura dei manicomì.

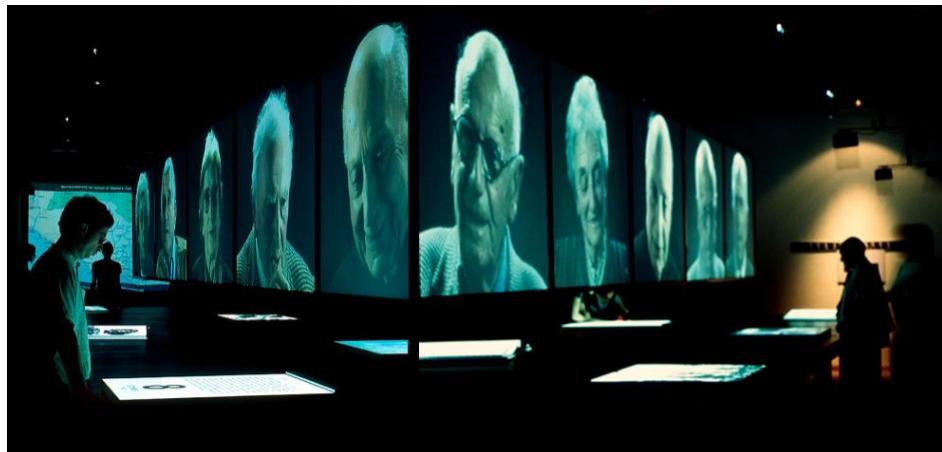
L'arteficie di questo nuovo percorso museale è l'equipe di Studio Azzurro che sviluppa, in coordinamento con un ex-dirigente dell'istituto, su di un piano della struttura, un percorso che, attraverso l'utilizzo di varie tecnologie, favorisce molte interazioni da parte del visitatore.

Parte delle attrezzature e strumenti invasivi utilizzati per la terapia dei malati sono rimasti nelle stanze dove venivano somministrate: elettroshock, camere di costrizione ed altre favorendo così la nascita di una profonda empatia verso i degeniti da parte di chi visita il museo.

L'elenco degli strumenti utilizzati da Studio Azzurro è consistente in quanto l'esperienza implica un coinvolgimento sensoriale completo.

L'interazione include parecchie attività: immagini, suoni, posture particolari che il visitatore vive in maniera indotta assumendo così inconsapevolmente gli atteggiamenti tipici del malato di mente.

MUSEO AUDIOVISIVO DELLA RESISTENZA



Questa museo interattivo permanente è stata realizzata a Fosdinovo in provincia di Massa Carrara dall'equipe di Studio Azzurro nell'anno 2000 allo scopo di reinterpretare il concetto museale con riferimento alla Resistenza.

Si tratta di una installazione composta da 13 videoproiettori, 6 schermi, 6 oggetti interattivi che fanno rivivere i ricordi tragici della guerra attraverso i racconti dei protagonisti.

Tutto è racchiuso attorno un grande tavolo dove sono proiettate delle mappe che, attraverso un sensore di prossimità, a quell'epoca si trattava di un semplice sensore per allarmi, percependo la vicinanza di un visitatore avviava un filmato sullo schermo posto di fronte.

Il filmato visualizza un partigiano che racconta la sua storia: ognuno di questi video è diverso e, anche se l'audio è orientato verso il visitatore, nella sala si crea una sovrapposizione di suono quasi cacofonica e stordente.

Il tavolo ha più postazioni ed ognuna propone una tematica differente alternando racconti ad immagini aspre e shoccanti della tragedia che ha pervaso il continente per molti anni.

Deportati, foto delle zone bombardate delle provincie di Massa Carrara e La Spezia cercano efficacemente di trasferire la memoria di un tragico