

# Laboratorio di Sintesi: Progettare Interazione

Spazi di cross-fertilizzazione tra arte, scienza,  
design ed immaginazione

Enrico di Munno  
Massimo Campari  
Esperto di Marketing/Financing

Mauro Annunziato  
fondatore del gruppo d'arte *Plancton*  
- arte generativa, interattiva e *vita artificiale* -

## Categorie classiche

Arti visive

Arti performative

Arti letterarie

Musica

Design

Architettura

Fisica

Tecnologia

Informatica

Biologia

Filosofia

Sociologia

Psicologia

Archeologia

design oggetto industriale

realizzazione di una installazione  
interattiva

design di un sito web

fruizione di un bene culturale

design di un carattere animato

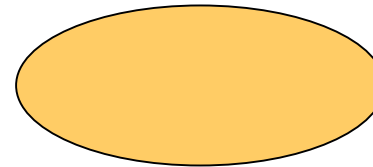
design di un ambiente sensibile

**Richiesta culturale:** opere ed idee trasversali che rivoluzionano le vecchie categorie culturali

**Problema:** come si fa a realizzare opere che includono conoscenze di diverse discipline ?

**Risposta:** creo un team di esperti di differenti settori

**Risultato:** ... difficoltà di comunicazione ed in generale diversità di approccio al problema.



→ manca una professionalità ed un linguaggio multidisciplinare

*art direction* capace di rivoluzionare gli schemi attuali

multidisciplinarietà come elemento di rottura

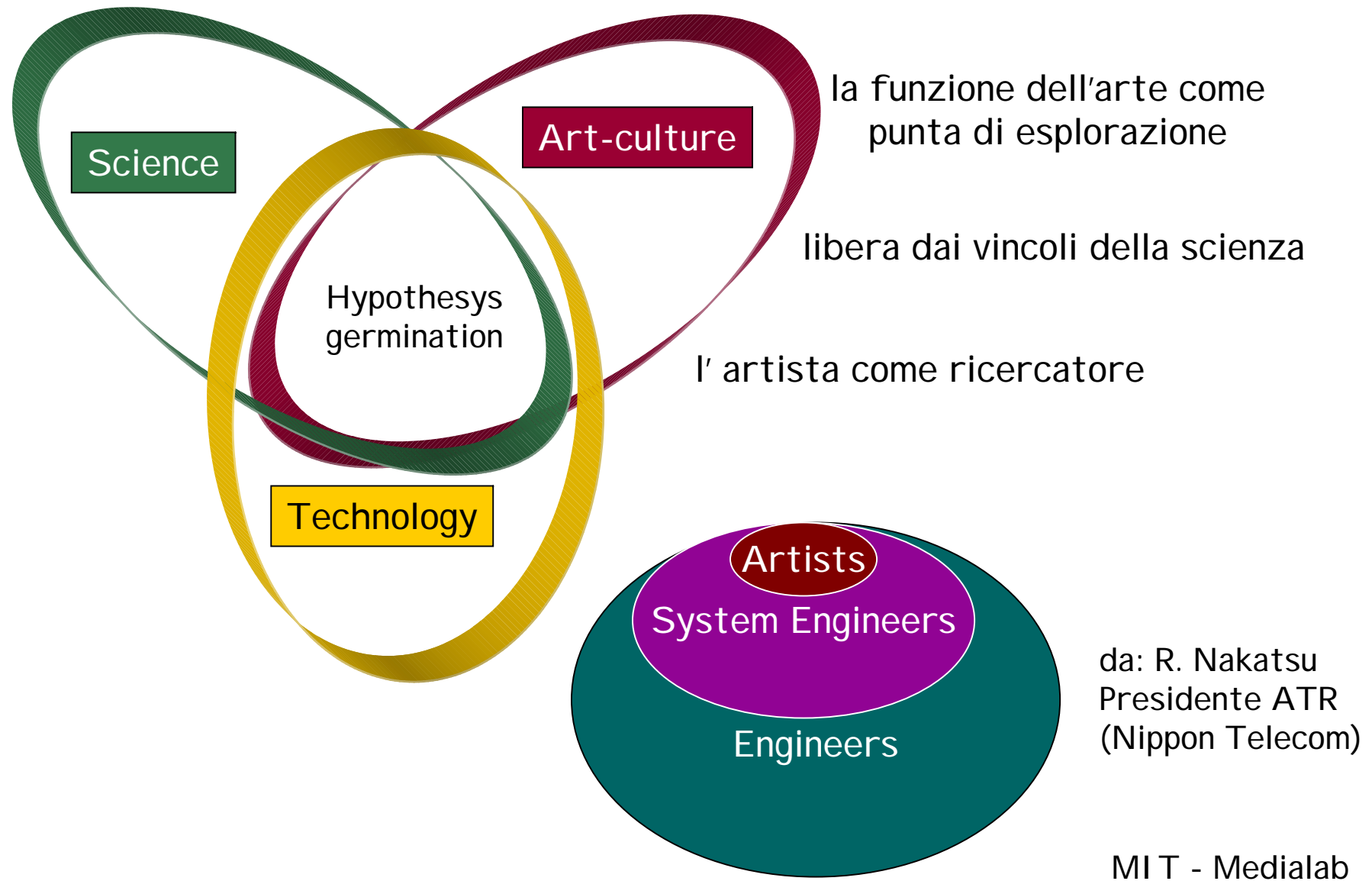
gioco a tutto campo e su tutti i tavoli

pensiero libero da schemi di contenimento

→ Rivoluzionare non significa rifiutare gli schemi in generale ma comprendere l'essenza comune di diversi punti di osservazione e proporre una nuova sintesi

Il "luogo" della multidisciplinarietà: l'intersezione arte-scienza

# Art-Science-Technology Intersections



# Paesaggi Sensibili

***Paesaggio sensibile*** -> una forma molto intensa di connettività ed interdipendenza tra l'ambiente e chi lo abita.

Un ambiente multiforme in grado di reagire agli stimoli dei suoi abitanti e dotato di una sua sensibilità e capacità reattiva che potrebbe evolvere nel tempo.

Più simile ad un organismo che non ad un *contenitore*.

L'arte è stata sempre affascinata dalla rappresentazione della vita.

Pittura, architettura, musica, scultura -> rappresentazione della vita

***Sfida del laboratorio di sintesi*** -> dalla rappresentazione della vita alla vita stessa

-> ambienti ed entità digitali che appaiono come organismi viventi

- Spunti di discussione
- Sviluppo di progetti

# Laboratorio di Sintesi

## *Progettare Interazione: spunti di discussione*

### Scienza e cultura

Teoria della complessità e nuove teorie della evoluzione  
Vita digitale e mente artificiale

### Arte e tecnologie emergenti

Arte e tecnologie digitali -> le suggestioni dell'arte generativa  
Uomo e creature, ambienti digitali -> interazione naturale, ecosistemi reali-artificiali, arte della emergenza  
Metafore e paradigmi di interazione -> esame analitico di opere artistiche interattive e di interactive life

### Discussioni e dibattiti

Dibattiti multidisciplinari (arte-scienza ed immaginario collettivo) che offrono spunti interessanti

- > l'opera d'arte come processo aperto ed evolutivo
- > ambiente come essere vivente, architettura sensibile
- > il rovesciamento dell'interazione uomo-macchina e gli ecosistemi ibridi
- > vita reale, vita artificiale
- > l'io, l'intelligenza di sciame e l'intelligenza sociale
- > umano-umanoide, coscienza digitale

# Laboratorio di Sintesi

## *Progettare Interazione: sviluppo di progetti*

Come fondere queste idee con l'ambiente ed il contesto culturale ed evocativo del MAXXI

Come si sviluppa un progetto per installazioni interattive: dalla ideazione al progetto esecutivo

Come comunicare la forma progettuale attraverso documenti, materiale illustrativo e presentazioni in workshop



# Struttura del laboratorio

## Sviluppo del concept

- concept (cornice contestuale) -> **Annunziato**
- lettura diagrammatica del MAXXI -> **Di Munno**
- visione della scena e della interazione -> **Annunziato, Di Munno, Palumbo**

## Primo workshop (luglio)

presentazione e discussione dei concept

## Sviluppo progetto

- descrizione dettagliata della scena e del paradigma di interazione -> **Annunziato**
- disegni ed elaborazioni architettoniche -> **Di Munno**
- elaborazioni e visualizzazione 3D -> **Campari**
- esperienza dimostrativa -> **Mancini, Pizzuti**
- approfondimenti specifici, soluzioni e problematiche applicative -> **Panzieri, Pierucci**
- elaborazione di un piano operativo e di marketing -> **Docente di Marketing**
- elaborazione del materiale illustrativo (immagini, movie, web, programma)

## Secondo workshop (settembre)

presentazione e discussione collettiva dei progetti definitivi

# Organizzazione

Gruppi: 3-4 persone

**Concept:** 4-6 concepts

**Coordinamento:** organizzazione dei concepts al fine di proporre 3-4 progetti tra loro correlati e finalizzati al MAXXI

Area Web comune (inclusa area di blog-forum)

Supporto per la produzione del materiale illustrativo

# Area web comune

- Comunicazioni dei docenti
- Informazioni sul corso (struttura, documenti di riferimento, slides)
- Materiali di riferimento (workshops, referenze, links, papers, immagini, video)
- Una cartella per ogni progetto
  - partecipanti
  - titolo e concept
  - draft progetto (preliminare e revisione)
  - materiale illustrativo (immagini, videoclips, webpage, vrmI)
- Blog -> forum creativo, feedback docenti/studenti, interventi esterni

## Risorse sull'arte generativa

punto di partenza: [www.plancton.com/genart](http://www.plancton.com/genart)

- links su arte generativa
  - estratto delle slides
- opere e papers di Plancton

plancton@plancton.com

- oggetti e prodotti industriali
- architetture
- ambientazioni e scenografie
- siti web avanzati
- interfacce uomo-macchina

design

- video-art
- fotografia ed immagini digitali
- installazioni
- musica e poesia generativa
- ambientazioni per arti performative

arte

- CD-Rom/DVD
- art direction di video games

editoria  
multimediale

Arte  
Generativa

installazioni

- eventi, convention, mostre
- recupero disabilità
- fruizione beni culturali
- parchi a tema
- installazioni didattiche per ragazzi e bambini

cinema-TV  
pubblicità

- effetti speciali
- caratteri ed animazioni

grafica

- loghi, immagini, video
- tools per la creazione grafica
- ambienti di realtà virtuale
- mondi virtuali