

# L'arte interattiva

# Generative Art - Interactive Art

## Opera

stato attuale + tutte le implicazioni e potenzialità estetiche e concettuali ad essa associate  
(corpo virtuale dell'opera)

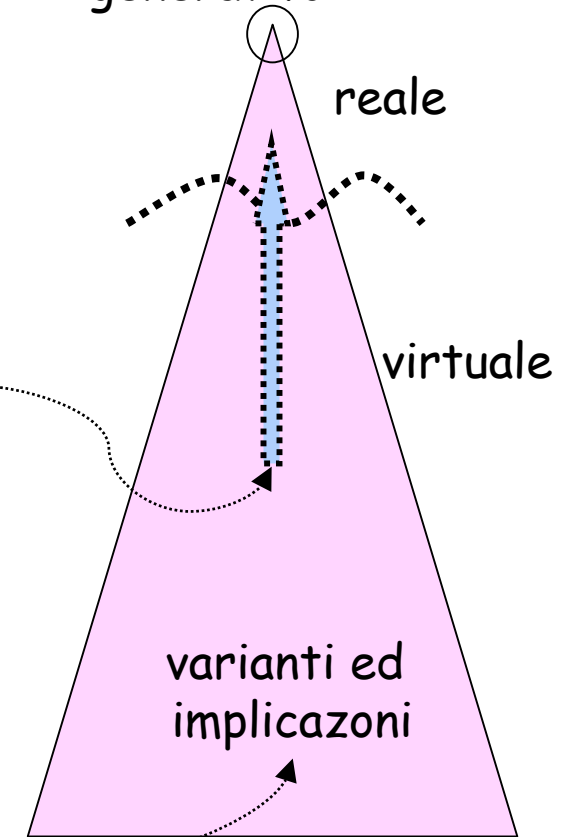
## Processo Creativo

Flusso generativo continuamente manipolato dall'artista (*meta-design*)

## Interazione

Coinvolgere l'osservatore nel processo di emersione dei contenuti dell'opera attraverso percorsi creativi personali e dinamiche percettive-esplorative

Istanza del flusso generativo

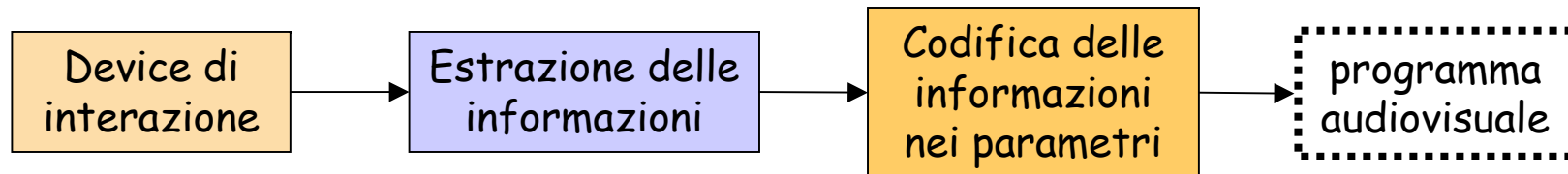


# "Embodiment"

Immersione del visitatore in un ambiente in cui è incorporato, ha forti relazioni e determina l'assetto e la fruizione dell'opera stessa

- **Interazione attiva:** l'azione visitatore modifica l'elaborazione del contenuto
- **Interazione naturale:** basata sui movimenti naturali delle mani o del corpo.
- **Responsività:** rapidità e precisione del sincronismo tra azione e reazione.
- **Sinestesia:** stimoli sincronici da diversi canali percettivi. Sintesi di immagini e suoni all'interno dello stesso programma

# I paradigmi di interazione



## Paradigma di interazione

Che device di interazione ?

Quali informazioni devo estrarre e come ?

Come tali informazioni si codificano nei parametri del programma ?

**Es: interazione con mouse su windows**

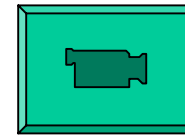
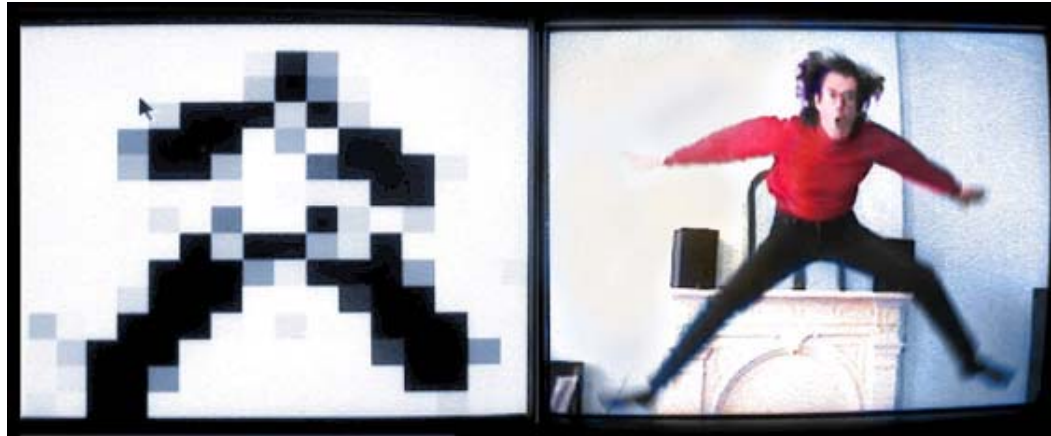
Device di interazione: mouse

Estrazione delle informazioni: movimento x-y e click dei tasti

Codifica: attivo delle procedure in relazione alla icona su cui sto clickando

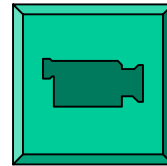
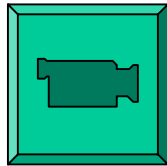
Utilizzare paradigmi intuitivi che il fruitore è in grado di apprendere immediatamente

# David Rockeby: Very Nervous System ('90)



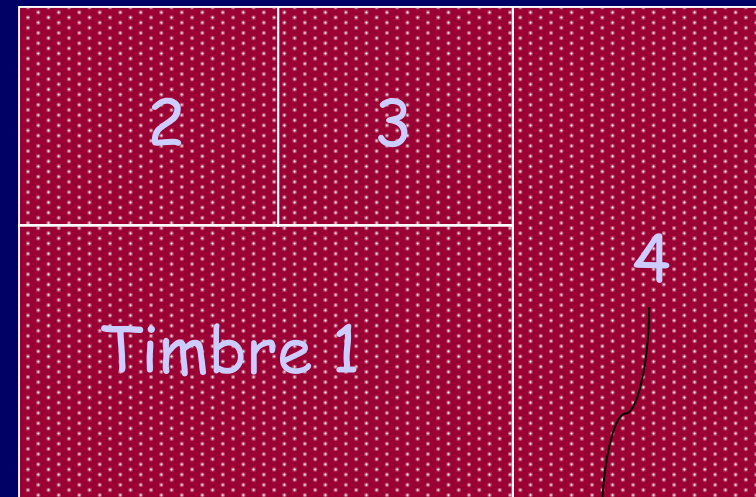
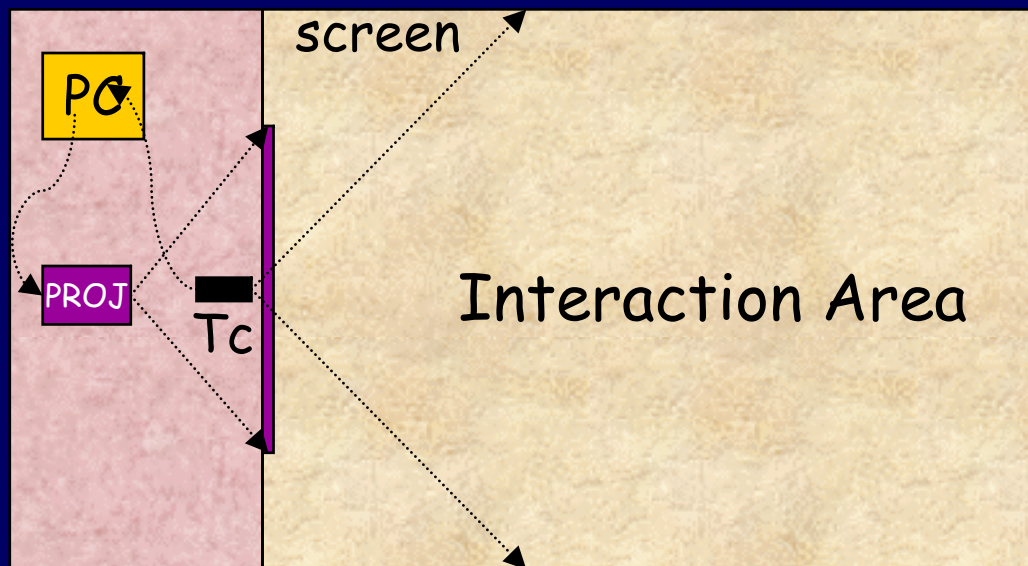
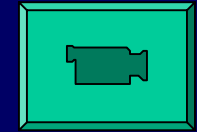
- Sensori: telecamera che inquadra il visitatore
- Interazione del visitatore : qualsiasi movimento
- Estrazione: analisi dei cambiamenti di luminosità rispetto all'istante precedente
- Codifica: note e sequenze musicali in relazione alla posizione ed alla rapidità dei cambiamenti di luminosità

# Studio Azzurro



- Sensori: fotodiodo o sensore di pressione nell'area di interazione-proiezione
- Interazione del visitatore: ingresso nell'area di proiezione
- Estrazione: ingresso di un visitatore (on-off)
- Codifica: attivazione di un filmato digitale precostruito

# Plancton: Stanze ('97)



- Sensori: telecamera che inquadra il visitatore
- Interazione del visitatore : qualsiasi movimento
- Estrazione: analisi dei cambiamenti di luminosità rispetto all'istante precedente
- Codifica: note, ritmi e timbri musicali in relazione ai simboli contenuti nella immagine sovrapposta a quella del visitatore



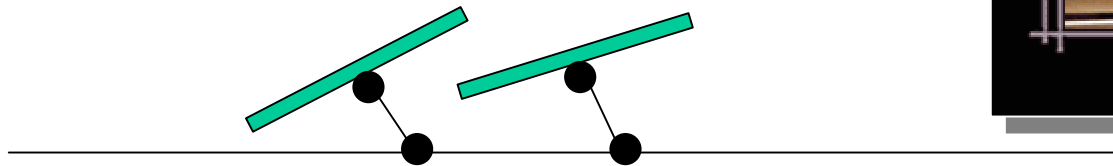
Daniel Rozin:  
wooden mirror



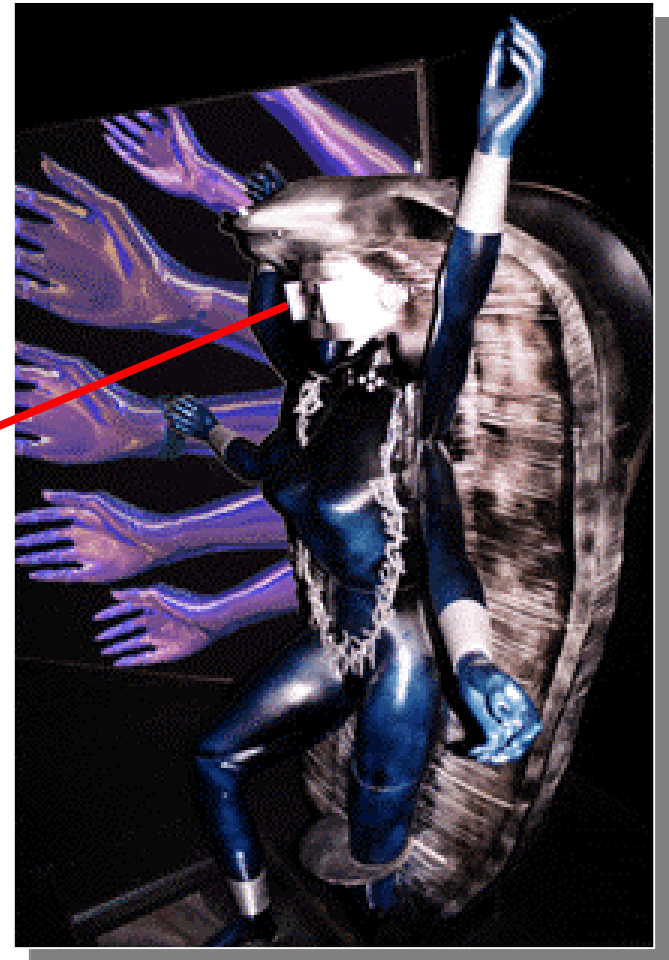
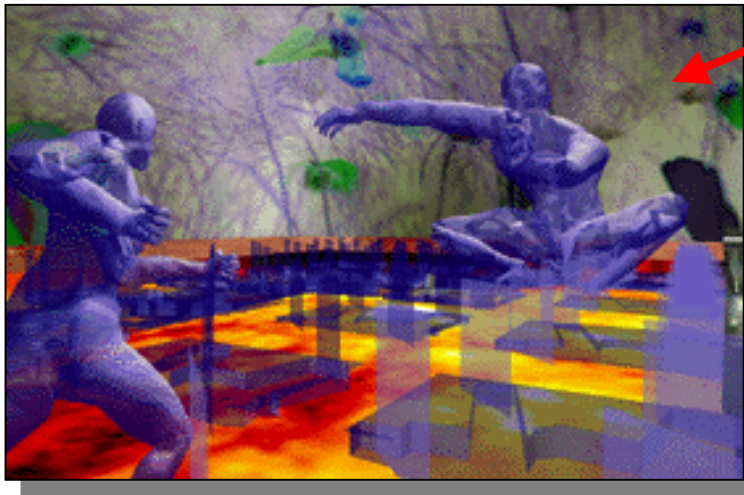


# Wooden Mirror

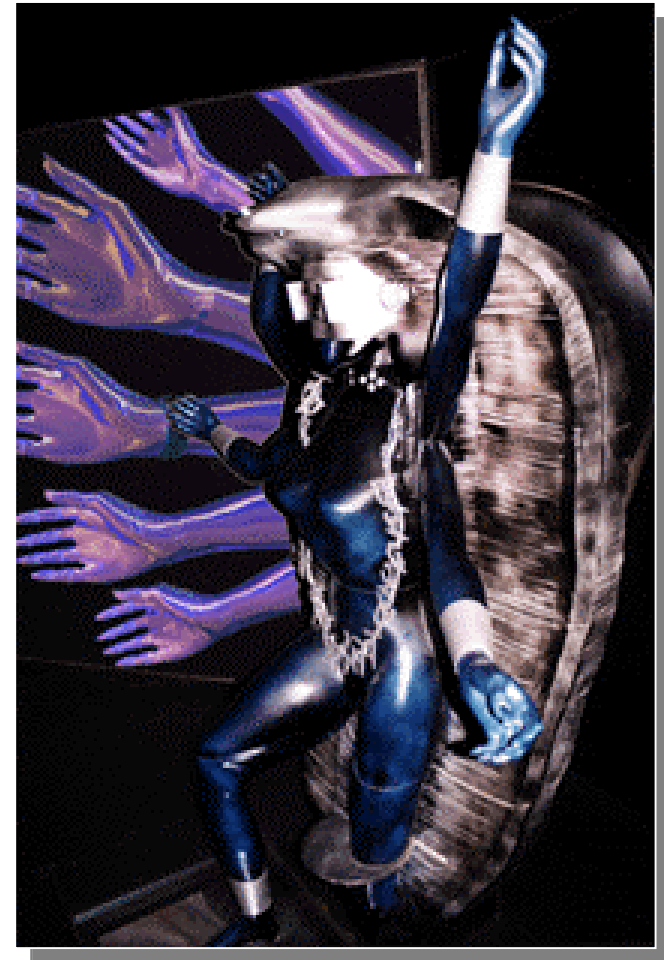
- Sensori: telecamera, posta al centro dello "specchio"
- Interazione visitatore: qualsiasi movimento
- Estrazione: luminosità di alcuni pixel della TC
- Codifica: la luminosità del pixel è tradotta in orientazione dei tasselli di legno



# Franz Fishnaller: Kalì ('01)



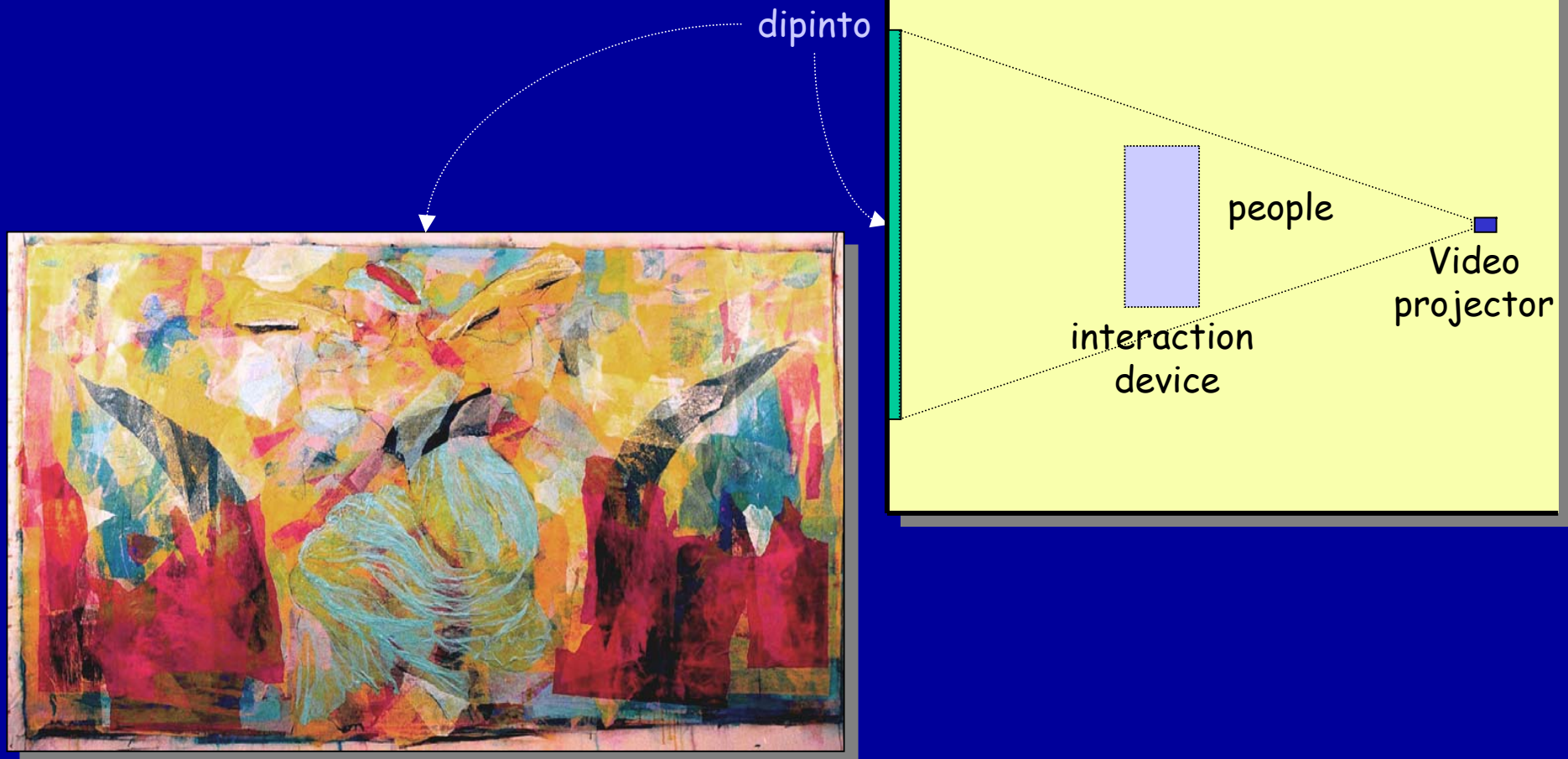
- Sensori: di contatto sulla superficie della statua
- Interazione del visitatore: toccare alcuni punti della statua
- Estrazione: tocco dei punti sensibili (on-off)
- Codifica: navigazione in un ambiente di realtà virtuale



# Sensitive Painting

(Annunziato, Tirelli, Pierucci, 2002)

*la percezione come processo dinamico...*











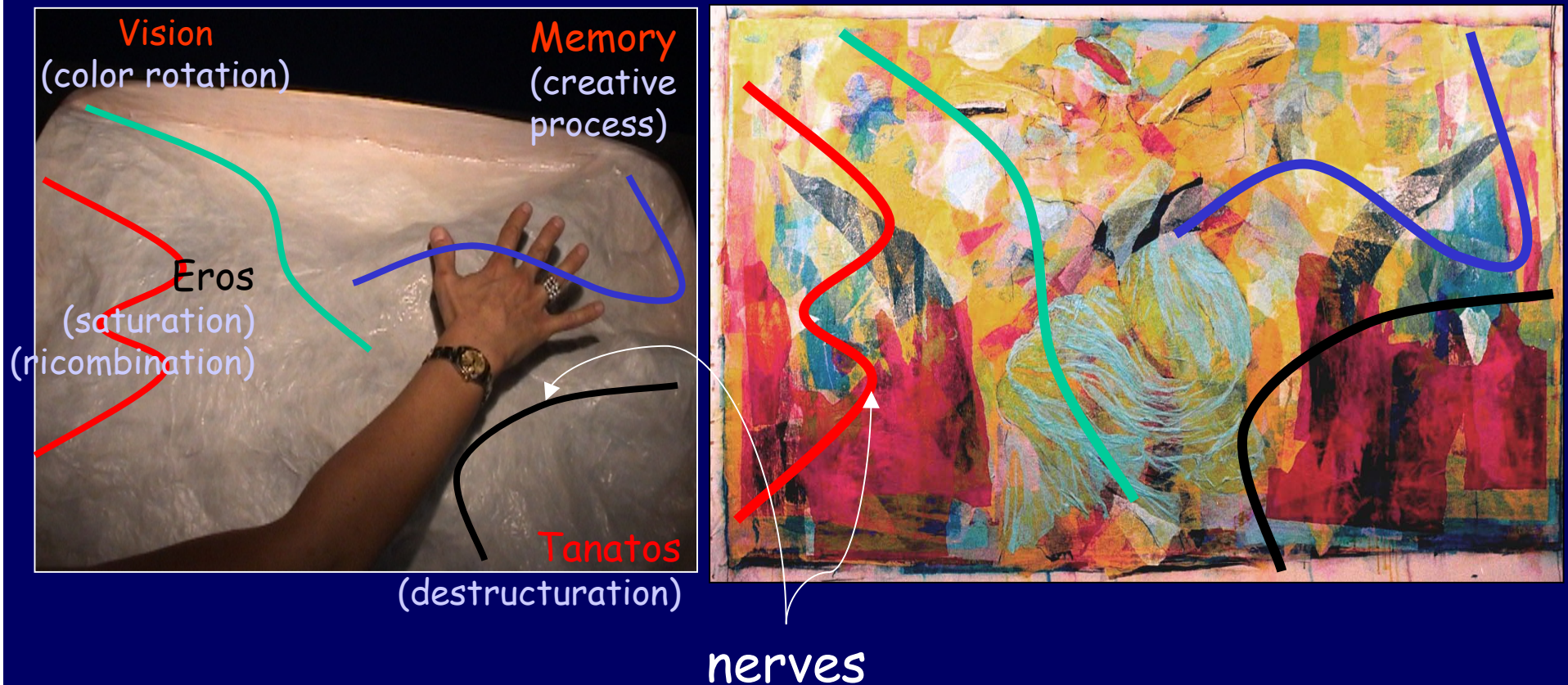
Alchemic painting  
(London, 2002)



Woman body  
(Florence, 2002)



- Sensori: telecamera sotto una superficie illuminata dall'alto
- Interazione del visitatore: movimento delle mani sulla superficie
- Estrazione: posizione delle ombre delle mani
- Codifica: posizione delle mani rispetto a nervature che controllano parametri di visualizzazione e suono







Clip from - Florence, High Tech Museum 2002 -