



Installazioni interattive

Random Access, 1963

Nam June Paik



Magnet Tv, 1965

Nam June Paik



Video Corridor, 1969

Bruce Nauman



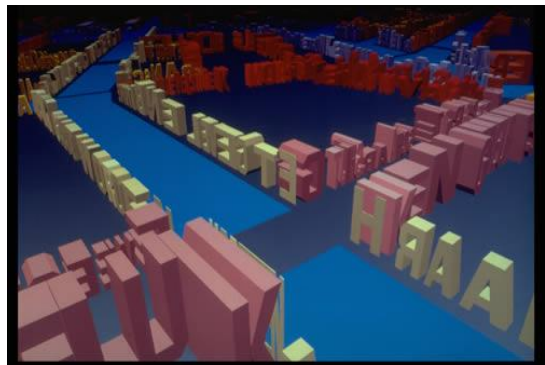
Present Continuous Past(s), 1974

Dan Graham



The legible city, 1990

Jeffrey Shaw

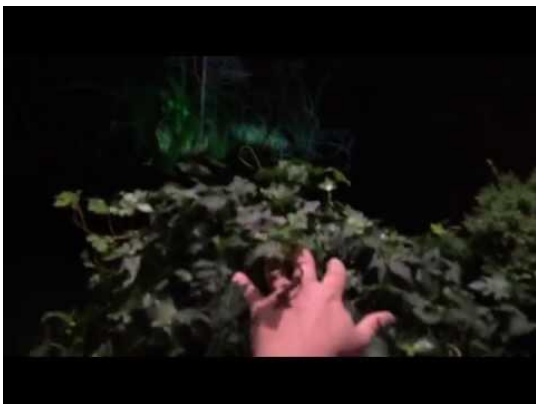
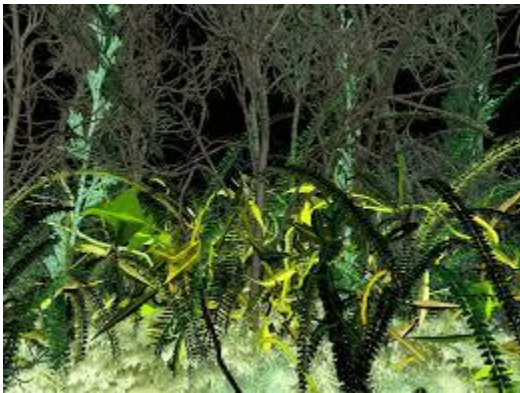


Viaggiare attraverso queste città di parole è di conseguenza un viaggio di lettura; la scelta del percorso intrapreso crea una ricombinazione di questi testi e congiunzioni spontanee di significato.

La versione di Manhattan (1989) di questo lavoro comprende otto storie immaginarie separate sotto forma di monologhi dell'ex sindaco Koch, Frank Lloyd Wright, Donald Trump, una guida turistica, un imbrogliatore di fiducia, un ambasciatore e un tassista. Ogni trama ha un colore di lettera specifico, in modo che se il ciclista desidera può seguire i percorsi di ogni narrazione.

Interactive plant, 1992

Christa Sommerer & Laurent Mignonneau



"Interactive Plant" è un'installazione che affronta il principio della crescita di organismi vegetali virtuali e il loro cambiamento e modifica in tempo reale nello spazio virtuale tridimensionale di un computer. Queste modifiche di "organismi vegetali artificialmente viventi" predefiniti si basano principalmente sul principio di sviluppo ed evoluzione nel tempo. La crescita artificiale di piante basate su programmi è un'espressione del desiderio di scoprire il principio della vita, che è sempre definito dalle trasformazioni e dalla morfogenesi di alcuni organismi.

Toccando piante reali o muovendo le mani verso di loro, gli spettatori umani possono influenzare e controllare in tempo reale la crescita virtuale di 25 piante che vengono contemporaneamente visualizzate su uno schermo video di fronte agli spettatori. Producendo un'interazione sensibile con gli impianti reali, anche gli spettatori diventano parte dell'installazione. Decidono come questa interazione viene tradotta sullo schermo e come avviene la crescita sullo schermo.

Tavoli (perchè queste mani mi toccano?), 1995

Studio Azzurro



Sei tavoli comunicano attraverso immagini proiettate un senso di lentezza, ripetizione e staticità: una donna distesa, una mosca ronzante, una goccia d'acqua che cade ossessivamente su una ciotola. Questa sensazione di calma apparente viene bruscamente interrotta quando qualcuno tocca l'immagine: la figura reagisce, si attiva e mostra una piccola parte della propria storia.

Il rapporto tra reale e virtuale si sviluppa attraverso materiali familiari, senza nessun tipo di struttura tecnologica. Gli spazi si frammentano, ambiente fisico e progetto multimediale diventano tutt'uno. Il passaggio dell'immagine da oggetto di contemplazione a esperienza interattiva racchiude il senso di quest'opera.

Totale della battaglia, 1996

(videoambientazione ispirata alla *Battaglia di San Romano* di Paolo Uccello)
Studio Azzurro

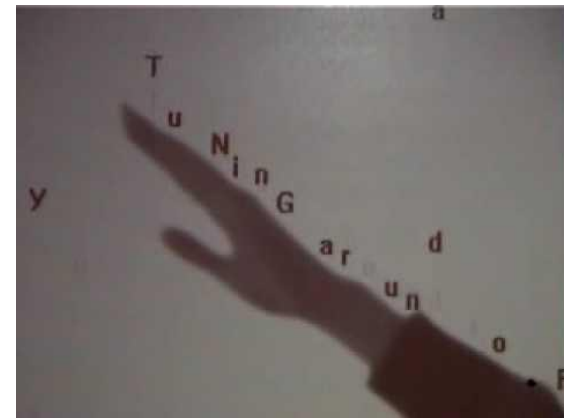
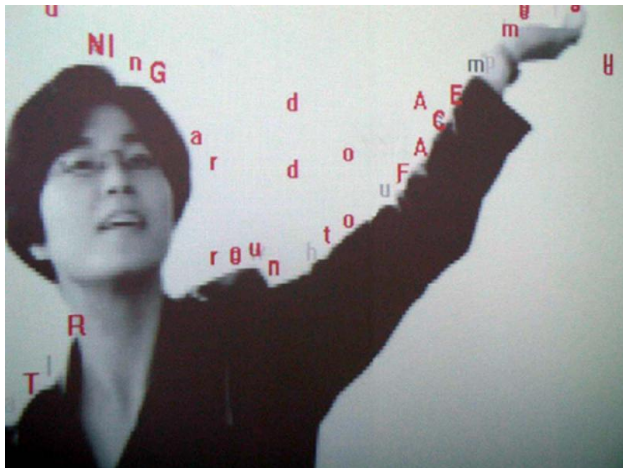


Costruita come un insieme di frammenti da montare, la videoambientazione ispirata alla *Battaglia di San Romano* di Paolo Uccello permette allo sguardo dello spettatore di decidere liberamente come muoversi tra le immagini.

Attraverso due corridoi allestiti con una serie di videoproiezioni, il percorso conduce a un centro, vero e proprio snodo spettacolare della battaglia. Entrando in questo ambiente, lo spettatore sente risuonare delle voci, che lo coinvolgono nella produzione dei rumori della battaglia: si crea un susseguirsi di richiami, di grida, di battiti di mani. Lo spettatore diviene attore protagonista dell'evento. I suoni prodotti attivano immagini e figure che emergono dall'acqua, dalla terra, dalle foglie.

Text Rain, 1999

Romy Achituv & Camille Utterback



Text Rain è un'installazione interattiva in cui gli spettatori giocano con il testo in caduta libera di una poesia.

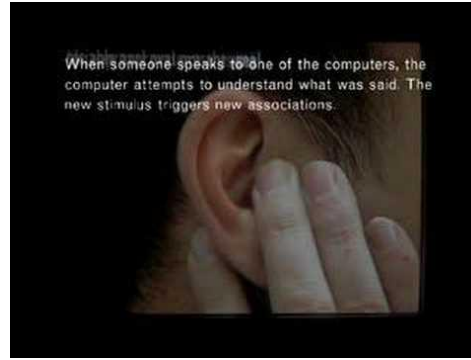
Il testo risponde al movimento e può essere catturato, sollevato e rilasciato per ricadere. Se i partecipanti accumulano abbastanza lettere lungo le braccia tese o lungo la sagoma di qualsiasi oggetto oscuro, possono leggere parole e frasi formate dalle lettere che cadono

Il testo è preso dalla poesia "Talk, You" di Evan Zimroth.

"Siamo costantemente sorpresi dai singoli metodi che le persone sviluppano per interagire con il testo. Alcuni si fermano lasciando che le lettere si accumulino lentamente su testa, spalle, braccia e gambe; altri si muovono rapidamente o saltano su e giù, usando tutto il loro corpo per influenzare e alterare il display; altri ancora collegano le braccia o allungano gli indumenti attraverso lo schermo nel tentativo di catturare quante più lettere possibili"

n-Cha (n) t, 2001

David Rokeby



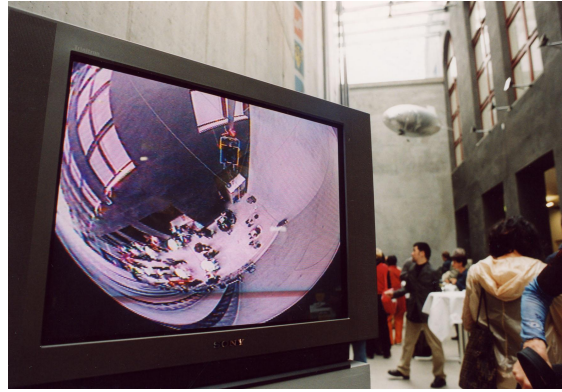
Il visitatore entra nello spazio, dove sette computer e monitor sono sospesi al soffitto, comunicando (cantando) l'uno con l'altro. Ogni computer ha la sua voce, che parla in inglese frasi grammaticalmente corrette. Inoltre, ogni entità è dotata di un microfono e di un software di riconoscimento vocale. Quando un visitatore parla in uno dei microfoni, queste parole dall'esterno "distraggono" quel computer, stimolando un cambiamento nello "stato mentale" di quell'entità. Di conseguenza, quell'individuo (cioè quel particolare computer) si allontana dal canto. Quando inizia a comunicare questo nuovo input ai vicini, il canto della comunità perde la sua coerenza creando un caos di voci. In assenza di ulteriori interruzioni il canto riprende in maniera omogenea.

I computer comunicano e interagiscono tra loro e sembrano costituire un sistema perfettamente chiuso e armonioso.

Qualsiasi comunità, che sia meccanica o umana, ha i suoi meccanismi di difesa pronti a respingere una minaccia esterna. Viene evidenziata la paura di ogni comunità quando entra in contatto con una intrusione.

Floating Eyes, 2001

Hiroo Iwata



Uno schermo sferico indossato sulla testa consente agli spettatori di guardarsi mentre camminano come se guardassero giù da una mongolfiera. Questa esperienza di fluttuare sopra il proprio corpo è una ricerca sulla propria identità.

Delicate Boundaries, 2008

Christine Sugrue

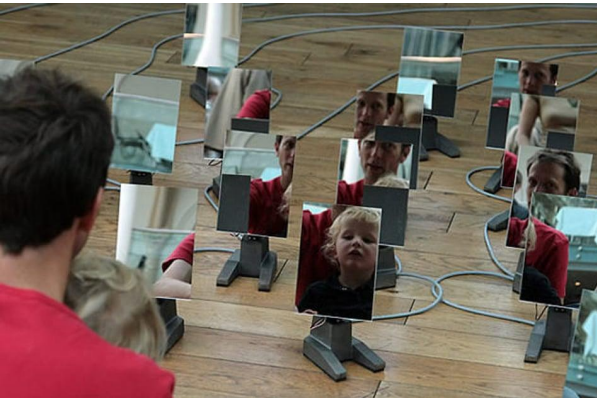


Questa installazione interattiva immagina che i mondi all'interno dei nostri dispositivi digitali possano spostarsi nel mondo fisico. Piccoli insetti fatti di luce strisciano fuori dallo schermo di un computer sui corpi umani che entrano in contatto con loro, sorprendendo spesso il loro pubblico mentre provano ad abbandonare un'esistenza virtuale. La magia dell'illusione prende forma mentre il pubblico permette loro di esplorare i loro corpi, strisciare da una persona all'altra in un modo stranamente intimo.

Man mano che le tecnologie digitali si sono incorporate nella vita di tutti i giorni, il confine tra virtuale e reale è sempre più confuso. *Delicate Boundaries* esplora giocosamente le nostre aspettative e comprensione delle interfacce e dell'interattività.

Audience, 2009

rAndom International



Ogni specchio si muove in un modo particolare per simulare diverse caratteristiche del comportamento umano. Alcuni chiacchierano tra loro, altri si allontanano e altri si muovono con sicurezza per attirare la tua attenzione.

Quando uno spettatore entra nel perimetro dell'installazione, gli specchi lo seguono con curiosità se lo trovano interessante. Avendo scelto il soggetto, si sincronizzano tutti e girano la testa verso di lui. All'improvviso quella persona può vedere il proprio riflesso in tutti gli specchi.

Quando non sono più interessati cercheranno un altro soggetto o torneranno alle loro chiacchiere private.

L'installazione vuole invertire i ruoli dello spettatore, cosa succede quando veniamo ignorati?

Fabrizio De Andrè, 2009

Studio Azzurro

fabrizio de andrè
la mostra



Rain Room, 2012

Random International



Rain Room è un ambiente immersivo di acqua che cade incessantemente e che si blocca quando viene rilevato un corpo umano. L'installazione offre ai visitatori l'opportunità di sperimentare ciò che è apparentemente impossibile: la capacità di controllare la pioggia.

Rain Room da l'opportunità di riflettere sui ruoli che scienza, tecnologia e ingegnosità umana possono svolgere nel stabilizzare il nostro ambiente.

In order to Control, 2013

Nota Bene Visual



Quando uno spettatore accede allo spazio, la sua ombra copre le parole sul pavimento, che vengono proiettate sul muro. Per dare un senso al testo, lo spettatore deve muoversi e possibilmente unire le braccia con altri spettatori. Il tema dell'installazione sono l'etica e la moralità.

Ci sono domande del tipo: "La possibilità di essere imprigionato ti rende libero quando cammini per le strade?" e frasi come "Tutto ciò che è legale non è sempre giusto. Tutto ciò che è giusto non è sempre legale". Il testo copre una varietà di argomenti come la violenza, la prigionia, le norme sociali, ecc...

In principio (e poi), 2013

Studio Azzurro



La videoinstallazione interattiva *In Principio (e poi)* è stata realizzata da **Studio Azzurro** per il primo Padiglione della Santa Sede alla Biennale Internazionale d'Arte di Venezia del 2013, dedicato alla *Genesi*.

Invitato ad elaborare un'opera sul tema della *Creazione*, Studio Azzurro ha ideato un ambiente sensibile, reattivo e interattivo, che si sviluppa intorno al mistero delle origini, alla nascita dell'universo e dell'uomo, che senza dimenticare la ricca tradizione iconografica legata al tema, ne propone una lettura radicalmente contemporanea.

È necessario toccare con mano i pannelli che compongono lo scrigno, dischiuso per accogliere il visitatore in una diversa dimensione percettiva. Nella grande sala quattro schermi: a terra un fascio di luce intercetta la mano dando vita ad un cerchio vitale, ogni volta diverso e unico; alle pareti figure in uno stato di semi-quiete sono in attesa di un contatto per iniziare a narrare il regno delle piante, degli animali e dell'uomo. La mano diventa dunque simbolo della creazione e si fa tramite ed emblema della relazione con l'altro.

Attachment, 2014

Ecal / David Colombini



PomPom Mirror, 2015

Daniel Rozin



Il lavoro di Rozin presenta allo spettatore la sua sagoma come una pelliccia nera su uno sfondo di pelliccia bianca.

Rozin ha lavorato molto con gli specchietti sensibili al movimento con molti materiali diversi.

Questo tipo di lavoro mostra te stesso solo in modo diverso. Noi, come esseri umani, controlliamo la nostra immagine all'interno di specchi / telecamere in continuazione, anche più volte a minuto.

Quantum Space, 2015

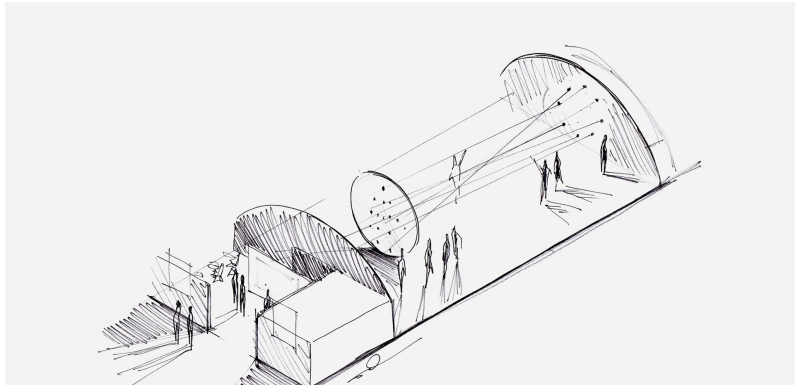
Kuflex



Una stanza con una proiezione video panoramica che immerge lo spettatore in uno spazio densamente pieno di fotoni. Una volta in questa stanza, lo spettatore si divide in migliaia di quanti di luce e si dissolve nell'universo. L'intera immagine è completamente interattiva e viene generata in base ai movimenti del pubblico nello spazio. Lì puoi ballare, solo guardare o meditare.

Humanscale "Bodies in motion", 2019

Todd Bracher, Milano



Vles, 2015

<https://vimeo.com/128466327>

L'installazione offre allo spettatore di sentire l'atmosfera della foresta mistica e incontrare i suoi abitanti, spostando il raggio di luce attraverso la superficie visiva panoramica



Miracolo a Milano, 2016

Studio Azzurro



Miracolo a Milano mette in scena una storia sognante, sviluppata nel grande ovale del soffitto, dove le proiezioni si inseriscono tra affreschi e sinopie, e su quattro specchi sensibili posti tra le cariatidi. L'ambiente sensibile è silenziosamente popolato di figure nascoste – quegli abitanti invisibili di Milano – che si presentano solo quando il riflesso di un visitatore riempie uno degli specchi. È allora che al posto del riflesso compare un personaggio. Questi avanza, si ferma e racconta qualcosa di sé e della città. Poi, alleggerito del peso della sua storia, con un salto si solleva e raggiunge il cielo nel grande ovale al centro della sala. Là si unisce ai personaggi che già volano tra le nuvole, nel cielo

www.marcopucci.it

puccimarco76@yahoo.it



I testi sono condivisibili sotto l'etichetta Creative Commons (non è possibile commercializzarli e modificarli)

Identità persa, 2006

Marco Pucci

<http://www.marcopucci.it/identita-persa-2006/>



Vedimi!, 2007

Marco Pucci

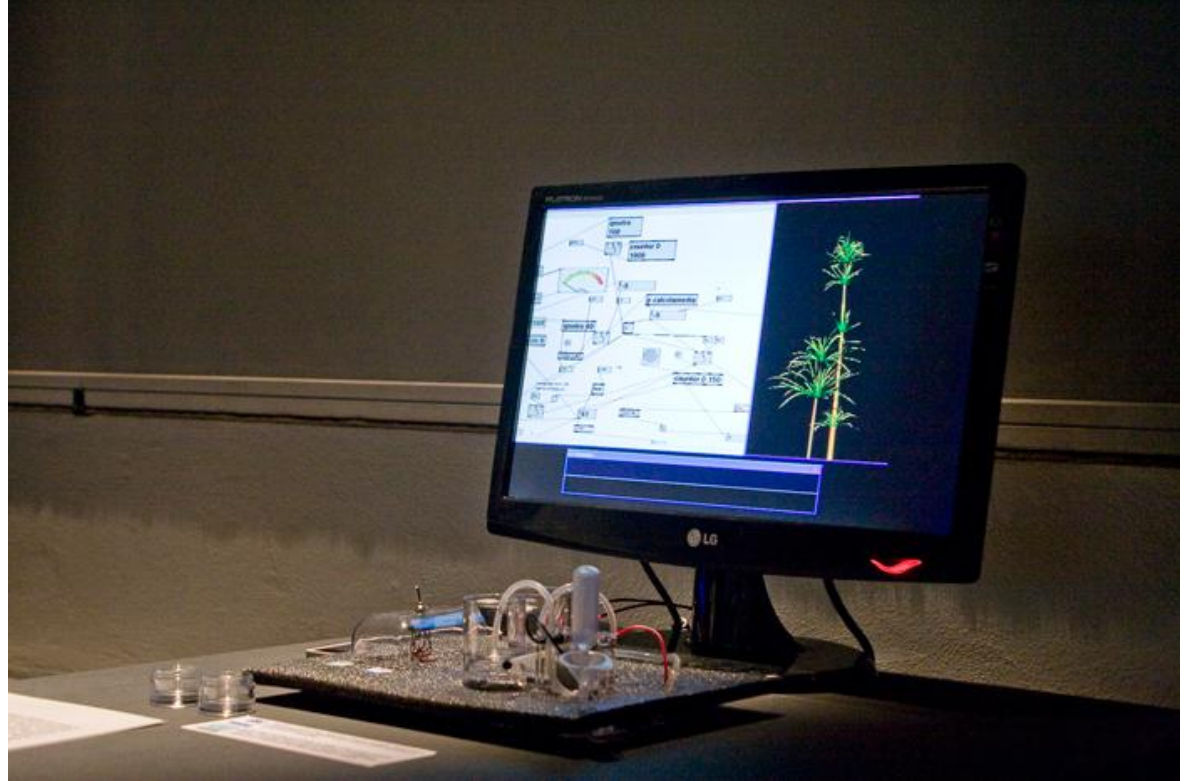
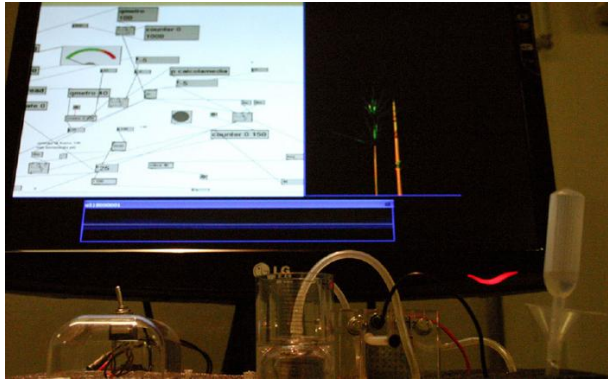
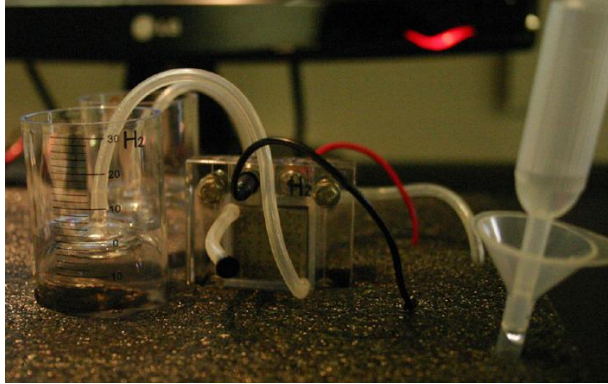
<http://www.marcopucci.it/vedimi-2008/>



Non calpestare l'erba, 2009

Marco Pucci

<http://www.marcopucci.it/non-calpestare-lerba/>



Virtual Tree, 2009

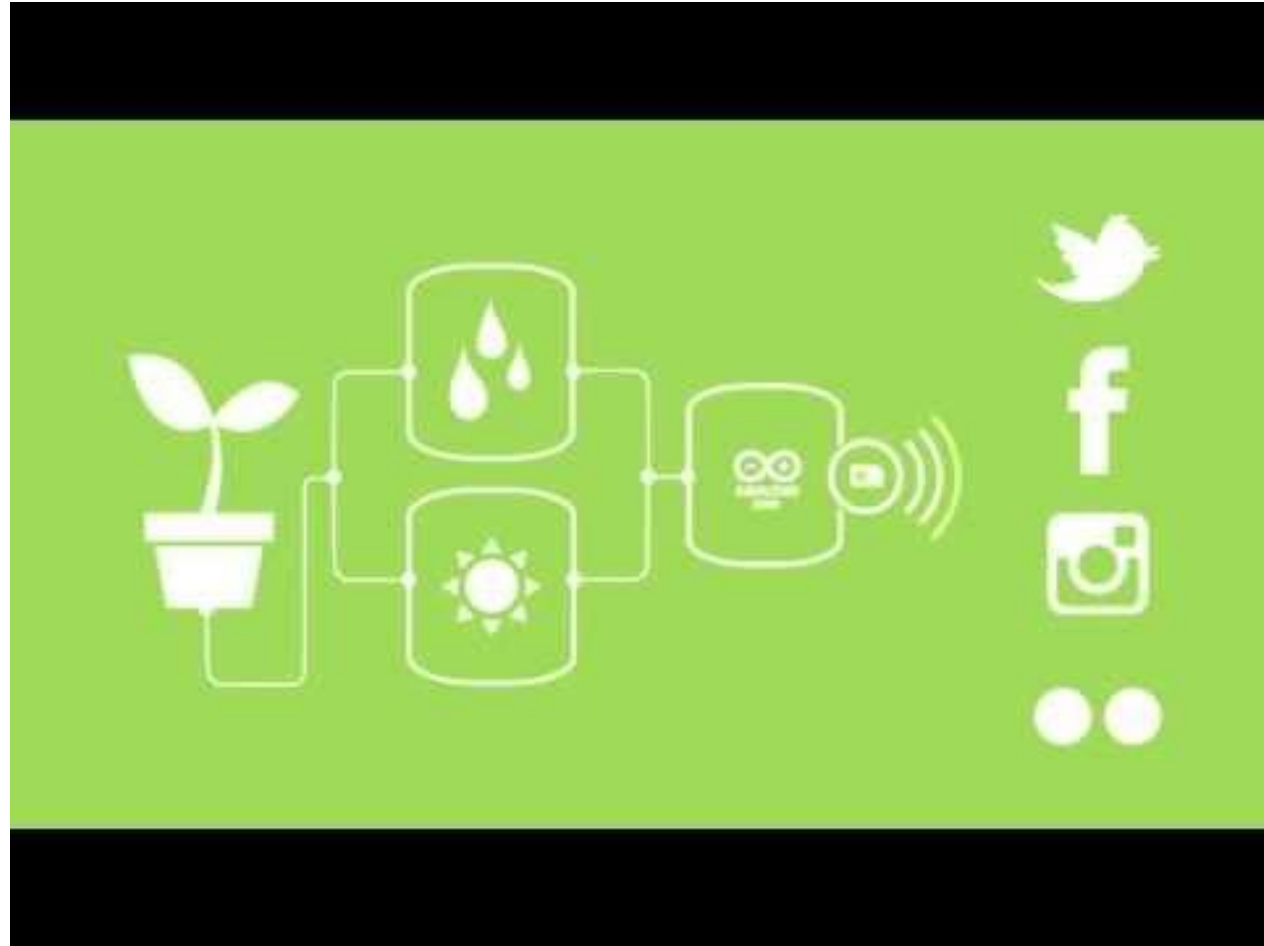
Marco Pucci

<http://www.marcopucci.it/virtual-tree-2009/>



Ina, 2014

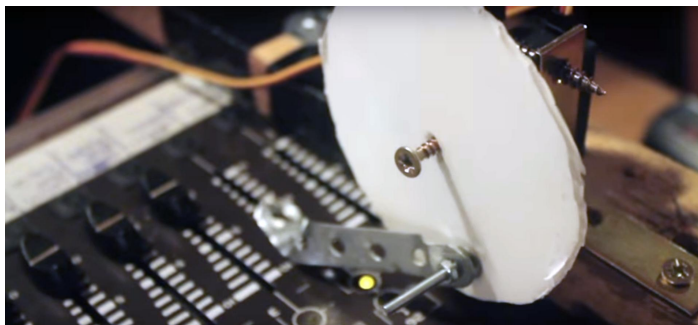
InSynchLab



Risvegli, 2016

Unical

<http://www.marcopucci.it/risvegli-installazione-multimediale/>



The Swimmers, 2017

IULM

<http://www.marcopucci.it/the-swimmers/>



THE SWIMMERS

GIULIA FALCHI ALICE FRASSOLDATI MARZIA GROVA MATTIA LOBOSCO
JACOPO MILANESI GIACOMO PELLEGRINI OTTELO PICCOLI CLAUDIA VANACORE

LIBERA UNIVERSITÀ DI LINGUE E COMUNICAZIONE IULM
MILANO, VIA CARLO BO 1, EDIFICIO 6, PRIMO PIANO
20 - 21 - 22 - 23 FEBBRAIO, ORARIO 12 - 18

SI RINGRAZIANO MARCO CURRO E RAFFAELLA DIAMANTI PER IL SUPPORTO TECNICO, RAFFAELLA DIAMANTI PER LA CONSULENZA AMMINISTRATIVA,
TUTTI GLI STUDENTI DEL LABORATORIO. INSTALLAZIONE FOTOGRAFICA DA MICHELANGELO FRAMMARTINO, MARCO PICCOLI
INSTALLAZIONE INTERATTIVA ISPIRATA A "THE SLEEPERS" DI BILLY WILDA E AL "NUTRIZIONE" DI STUDIO AZZURRO REALIZZATA DAGLI STUDENTI DEL CORSO DI LAUREA
MAGISTRALE VISUAL STUDIES, LABORATORIO DI VIDEOARTE E INSTALLAZIONI INTERATTIVE SFIORANDO L'ACQUA CON LE MANI APPARE LA MACCHIA DEL CINEMA.



Stessa Terra, 2016

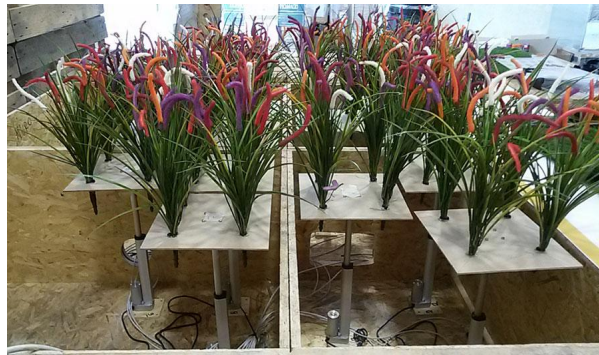
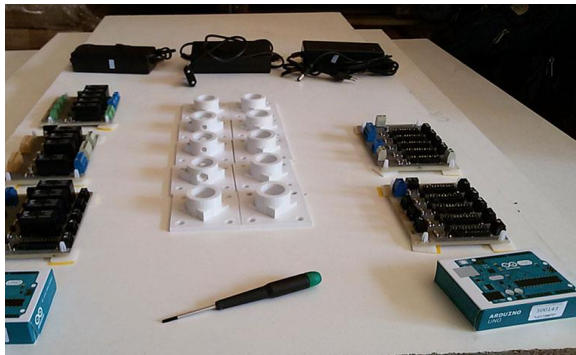
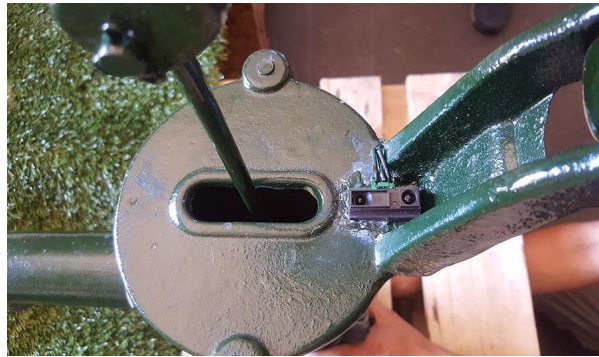
Stylum / Particula.Studio

<http://www.particula.studio/work/stessaterra>



Stessa Terra, 2016

Stylum / Particula.Studio



Voci dal passato, 2018

Particula.Studio / Rataplan



<http://www.particula.studio/work/museo-villa-bernasconi/>

Gli oggetti raccontano, 2019

Particula.Studio / Rataplan





Siti web

Ars Electronica - Archivio - <http://archive.aec.at/prix/>

DARS Magazine - <http://www.darsmagazine.it/>

Digicult - <http://digicult.it/>

Noema - <https://noemalab.eu/>

