



Les demoiselles dynamiques

//Alessio Chierico
2012

"Alla superficie che mi appresto a dipingere, disegno un rettangolo di qualsiasi dimensione, che considero come una finestra aperta attraverso la quale il soggetto da dipingere può essere osservato."
- Leon Battista Alberti

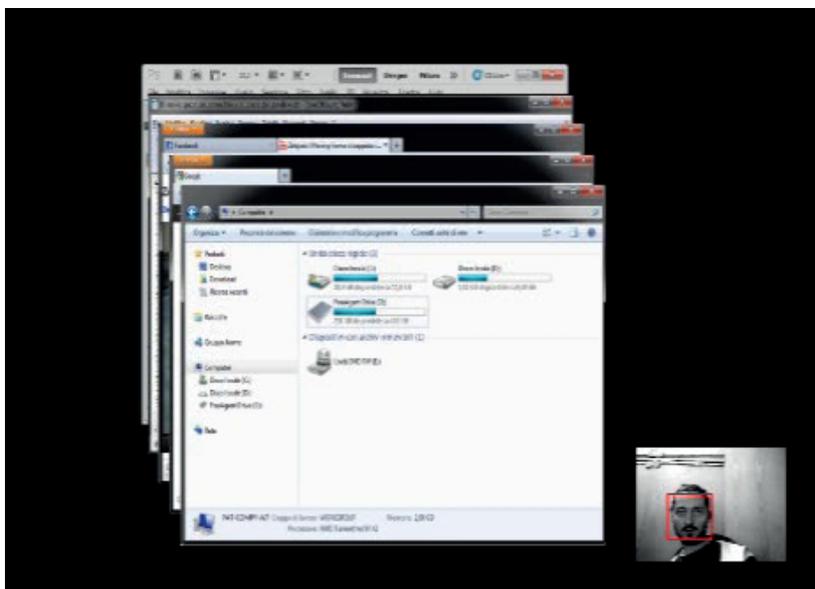
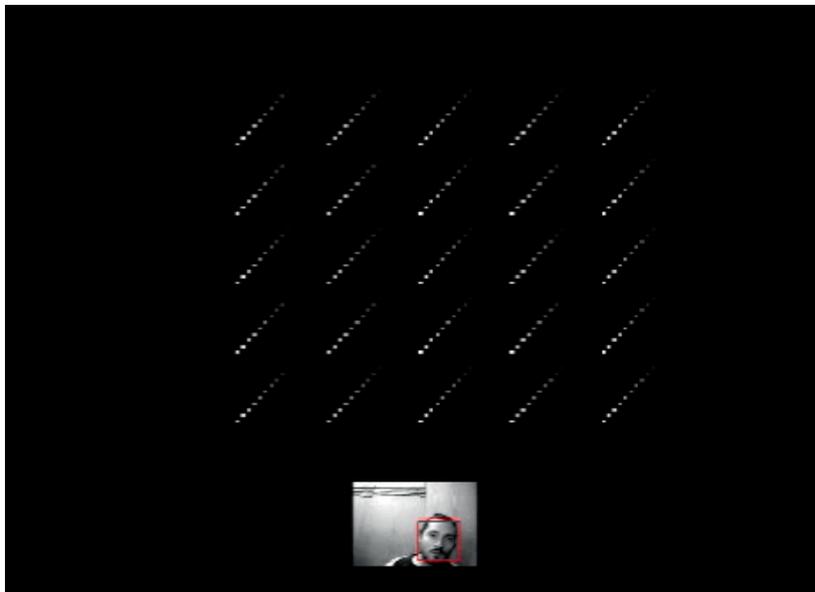
Concept

Nella storia del linguaggio visivo, la rappresentazione ha confinato l'immagine e l'immaginabile in uno spazio delimitato, aperto sul mondo. Questo aspetto è esplicitato nella concezione di "finestra" di Leon Battista Alberti. Il quadro è lo spazio fisico che realizza lo spazio del possibile, dell'immaginazione. Tuttavia il quadro è solamente un'interpretazione simbolica della forma essenziale di "display", nella sua accezione di supporto. Nel tentativo di emancipare la pittura dalla sua natura bidimensionale e statica, alcune tendenze delle avanguardie, hanno portato a sperimentazioni che hanno aggiunto alla rappresentazione elementi temporali e/o una pluralità prospettica in supporti totalmente estranei a queste capacità. Il cubismo è stata una delle avanguardie che ha maggiormente esplicitato questa volontà.

Les demoiselles dynamiques è un'installazione interattiva che ripresenta l'immagine di uno dei quadri simbolo del cubismo (Les demoiselles d'Avignon di Picasso) per realizzare la volontà multiprospettica dell'immagine cubista, basandosi su un supporto bidimensionale, ma simulando l'effetto della parallasse tra gli elementi rappresentati e il punto di vista del fruitore. In tal modo lo schermo non è un supporto ad una realtà indifferente alla fruizione, ma cerca di scomparire come oggetto per restituire un'esperienza che simula le qualità di fruizione del reale. La finestra sul mondo, che per Leon Battista Alberti significava un'apertura del pensiero in uno spazio fisico, diventa una finestra dove è possibile osservare anche il paesaggio sotto la sua cornice.

Applicabilità tecnica

La struttura tecnica dell'installazione Les demoiselles dynamiques è sostanzialmente molto semplice e offre un ampio margine di perfezionamento per migliorare la qualità dell'interazione. L'installazione è infatti la sperimentazione di una tecnica che potrebbe essere utilizzata per arricchire l'esperienza interattiva in una vasta serie di interfacce. L'ipotesi di base è quella di poter sfruttare questo tipo di interazione "naturale", quale strumento di navigazione per interfacce grafiche di sistemi digitali. Ad esempio, nei sistemi operativi a "finestre" è possibile dare una profondità allo spazio di lavoro come se si interagisse con oggetti fisici sospesi nello spazio, e disposti su differenti livelli. Questo comporterebbe la percezione e l'utilizzo di uno spazio più ampio di quello che la superficie di un monitor consente, pur rimanendo un sistema visivo bidimensionale, e una maggiore immediatezza nell'interazione. Un altro settore in cui è efficacemente applicabile questo tipo di interazione, è certamente l'ambito gaming. In particolar modo in videogiochi "first person shooter", questa tecnica può offrire un più profondo livello di immersione. Ma anche in altri generi di videogiochi, la simulazione dell'effetto della parallasse può rendere l'esperienza di gioco più autentica.



Funzionamento

Il set up hardware essenziale dell'installazione è costituito da un pc e una webcam. Il software è stato sviluppato utilizzando vvvv, e si basa sull'utilizzo dello strumento che permette il riconoscimento degli oggetti in un immagine (detection object), in questo caso delle facce. Si tratta in pratica di un face tracking che restituisce dati relativi alla posizione della faccia identificata nell'area ripresa, e la sua grandezza, che corrisponde alla vicinanza tra il volto e la webcam.

Tali dati vengono utilizzati per far reagire le immagini nello spazio visivo e determinandone il movimento e la dimensione. L'immagine originaria viene infatti scomposta per ognuna delle figure disposte in differenti piani, e animata singolarmente. In ogni singola immagine è stato ricostruito artificiosamente lo sfondo nei punti che erano precedentemente occupati dalle altre figure ritagliate, in modo da ottenere un effetto di continuità spaziale.

