

VITRUVIO VIRTUAL MUSEUM

I quaderni di Vitruvio Virtual Museum



M
Può una tecnologia in divenire come la realtà virtuale immersiva integrarsi e aggiungere valore alle arti classicamente intese?

Può la realtà virtuale favorire la raccolta, la catalogazione e le diffusione dell'arte come ogni altro museo, ma in un modo completamente nuovo?



Queste sono le domande che ci siamo fatti quando abbiamo immaginato Vitruvio Virtual Museum; queste sono le domande che ci facciamo ogni giorno. Il dialogo fra umanesimo e tecnologia anima le nostre giornate; una sintesi di saperi e conoscenze che indagano e studiano e realizzano esperienze di realtà virtuale estremamente immersive dedicate a chi ama le arti e che hanno gli obiettivi di:

- allargare i confini geografici e temporali delle collezioni museali e mostrare ciò che non si può tradizionalmente mostrare;
- vedere e riprogettare gli spazi prima della realizzazione degli spazi;
- ricostruire ciò che è andato perduto o costruire ciò che non è ancora costruito;
- realizzare – in partnership con artisti e curatori – nuovi linguaggi per le arti e gli spazi ad esse dedicati;
- creare piccoli lampi di bellezza.

Questi stessi obiettivi affidiamo ai nostri quaderni, attraverso il racconto dei progetti più innovativi, ambiziosi e importanti che decidiamo di portare avanti con cura e dedizione virtuali. Come l'odore della carta.

Hanno lavorato a Synapse

Alessandro Agostini

Ideatore e guida di Vitruvio Virtual Museum. Dopo il servizio militare ha cominciato a fare l'imprenditore e ha smesso di farsi la barba.



Maurizio Agostini

Capo del team di modellatori 3D, si occupa di ricerca e sviluppo e non ama apparire in pubblico. Usa LightWave 3D anche per fare il caffè.



Ubaldo Righi

Allievo di AG Fronzoni, art director e mentore di Vitruvio Virtual Museum. La sua biblioteca personale lo ha di recente buttato fuori casa.



Simone Salomoni

Co-ideatore di Vitruvio Virtual Museum. Nessuno capisce cosa faccia per davvero, ha forse suggerito i contenuti del quaderno che tieni fra le mani.



Fabio Totaro

Laurea in architettura, indirizzo Graphics and Multimedia Design. Può essere considerato il braccio destro di Maurizio e la mano sinistra del diavolo.



Al 23 ottobre 2017, inoltre, fanno parte di Vitruvio Virtual Museum:

Daide Bovi,
Michele Franco,
Matteo Marras,
Alejandro Martinez Rey,
Sandro Selva,
Pierpaolo Strocchi,
Simone Tosi,
Valerio Zucchini

di Enrico T. De Paris

Synapse

*La rappresentazione
del mondo che
ci circonda
è la mia sfida
il mio interesse
la mia strada
la mia priorità.*



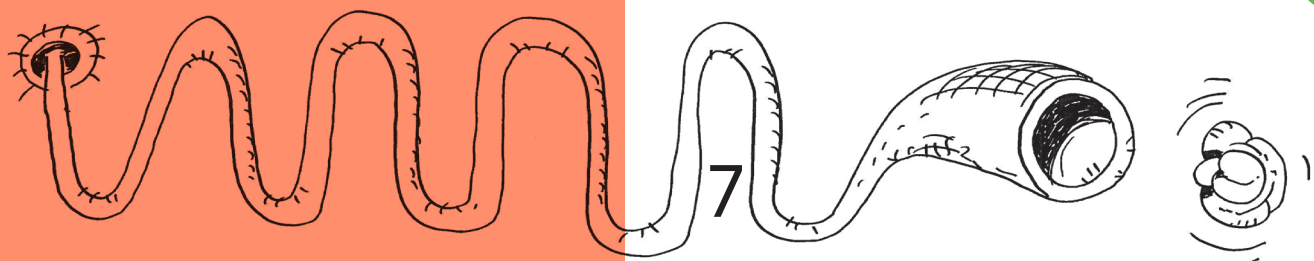
Questa simulazione del mondo che ci circonda è ottenuta tramite metafore e simboli, elaborando un pensiero ironico e positivo. Raccontare la vita di tutti i giorni, entrarci dentro.

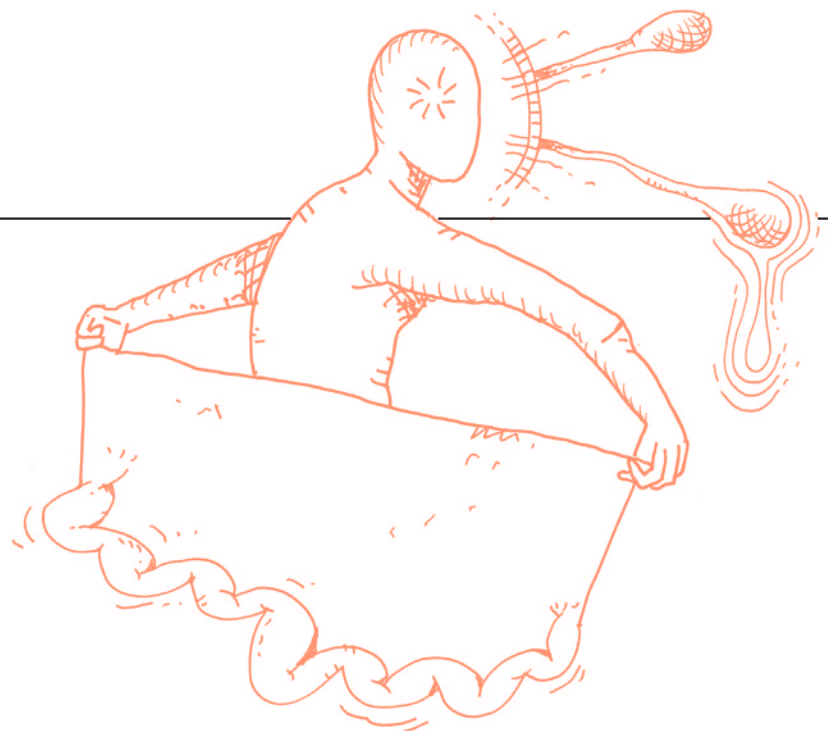
Lo spettatore è sempre immerso nell'esperienza ed è parte attiva dell'opera artistica, che si svolge in un percorso labirintico a struttura molecolare. Percorrendo tratti di congiunzione fra le varie "stanze" si è stimolati da mille piccoli oggetti volanti; arrivati in ciascuna "stanza" ci si trova a contatto con un oggetto emblematico metaforico che potremo manipolare-attraversare-muovere-fare nostro. A questo punto il percorso continua scegliendo la nuova strada da percorrere, in ogni "stanza" ci sono più possibilità.

Raccontare la vita di tutti i giorni, entrarci dentro. Penso all'uomo in fuga dalla realtà... corre verso un sogno che lo accompagna ricco di piccole metafore... le varie sequenze formano un'opera ad alto tasso artistico e spettacolare. Noi con difficoltà riusciamo ad adattarci alle continue modificazioni che la realtà subisce. Dobbiamo interpretare gli stimoli con cui il mondo ci bombarda quotidianamente.

Una realtà in evoluzione continua ci obbliga a riadattare i nostri pensieri continuamente, una visione del mondo, della vita e del rapporto con gli altri costantemente consapevole che il futuro è l'oggi.

Siamo un po' spettatori ed un po' artefici della nostra vita e del mondo che ci circonda, un po' soggetti deboli ed un po' forti, sempre in fuga da guerre o violenze. Le accelerazioni che le dinamiche socio-politiche-economiche-scientifiche apportano al mondo devono essere vissute come un valore assoluto, un bene per la collettività... è difficile - sarà difficile ma fondamentale perché così si uscirà da quell'imbuto di negatività-cattiveria-chiusura mentale... verso il diverso e lo sconosciuto.





In questo momento caotico è importante amare-capire-fare esperienza; ecco perché la mia rappresentazione del mondo è parcellizzata, frazionata, molecolare, ricca, esagerata, turbolenta, gioiosa e in certi momenti tragica.

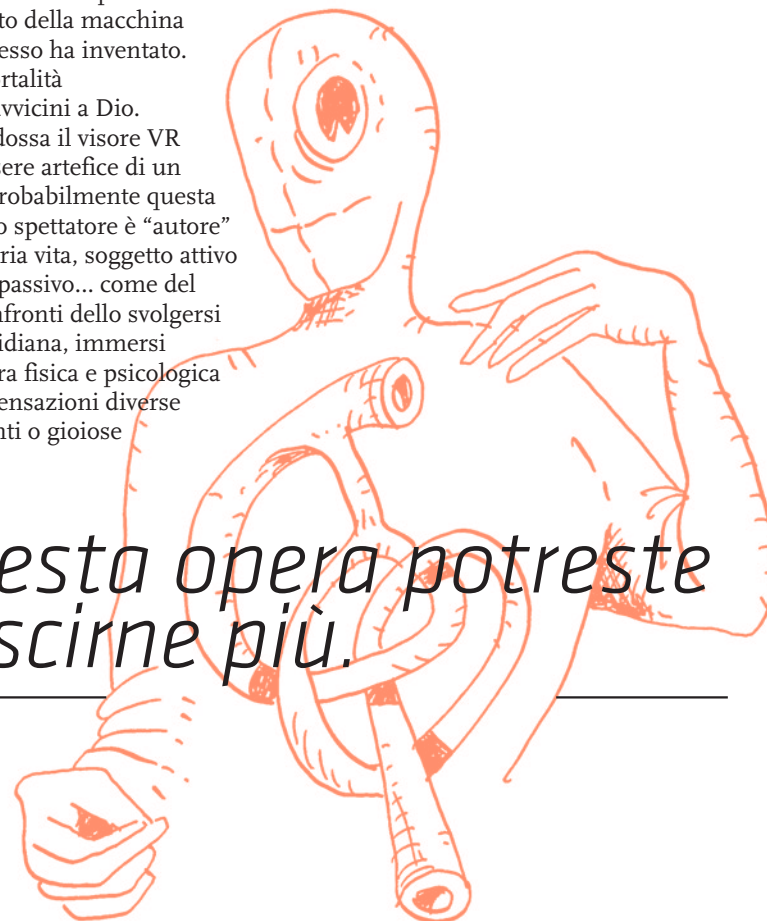
Nella mia nuova sperimentazione di realtà virtuale immersiva cerco di individuare forme e strutture che parlino una nuova lingua... Interpreto le zone limpide e le zone oscure della realtà in divenire... da qui la mia voglia di anticipare il futuro

e sperare in una umanità ricca di rispetto verso sé stessa e verso la natura. La consapevolezza di "essere" solo quando si è in rapporto con l'altro, essere meno egoisti. Come artista sono un essere sociale e devo donare... domande-dubbi-incertezze-emozioni-gioia... sono molto interessato a come l'uomo percorre la vita verso il futuro, la natura, l'amore verso il prossimo, le biotecnologie, i neuro-trasmettitori, le protesi, la fame nel mondo, le guerre, il terrorismo, le migrazioni sociali, le strutture finanziarie,

il potere occulto, la politica, le religioni, dio ed altro girano nella mia mente e mi stimolano a costruire il mio messaggio. Le mie opere sono delle tragicomiche sintesi umane e metafore di un mondo sempre più lontano da sé stesso, l'essere umano ha quasi dimenticato-allontanato-omesso la parte naturale di sé per trasformarsi in un arto della macchina tecnologica che lui stesso ha inventato. Cerca così una immortalità che teoricamente lo avvicini a Dio. L'artista mette chi indossa il visore VR nella posizione di essere artefice di un percorso "proprio"; probabilmente questa è la prima volta che lo spettatore è "autore" veramente della propria vita, soggetto attivo e nello stesso tempo passivo... come del resto tutti noi nei confronti dello svolgersi della nostra vita quotidiana, immersi in scenari dove la sfera fisica e psicologica si fondono creando sensazioni diverse e a volte destabilizzanti o gioiose per ognuno di noi.

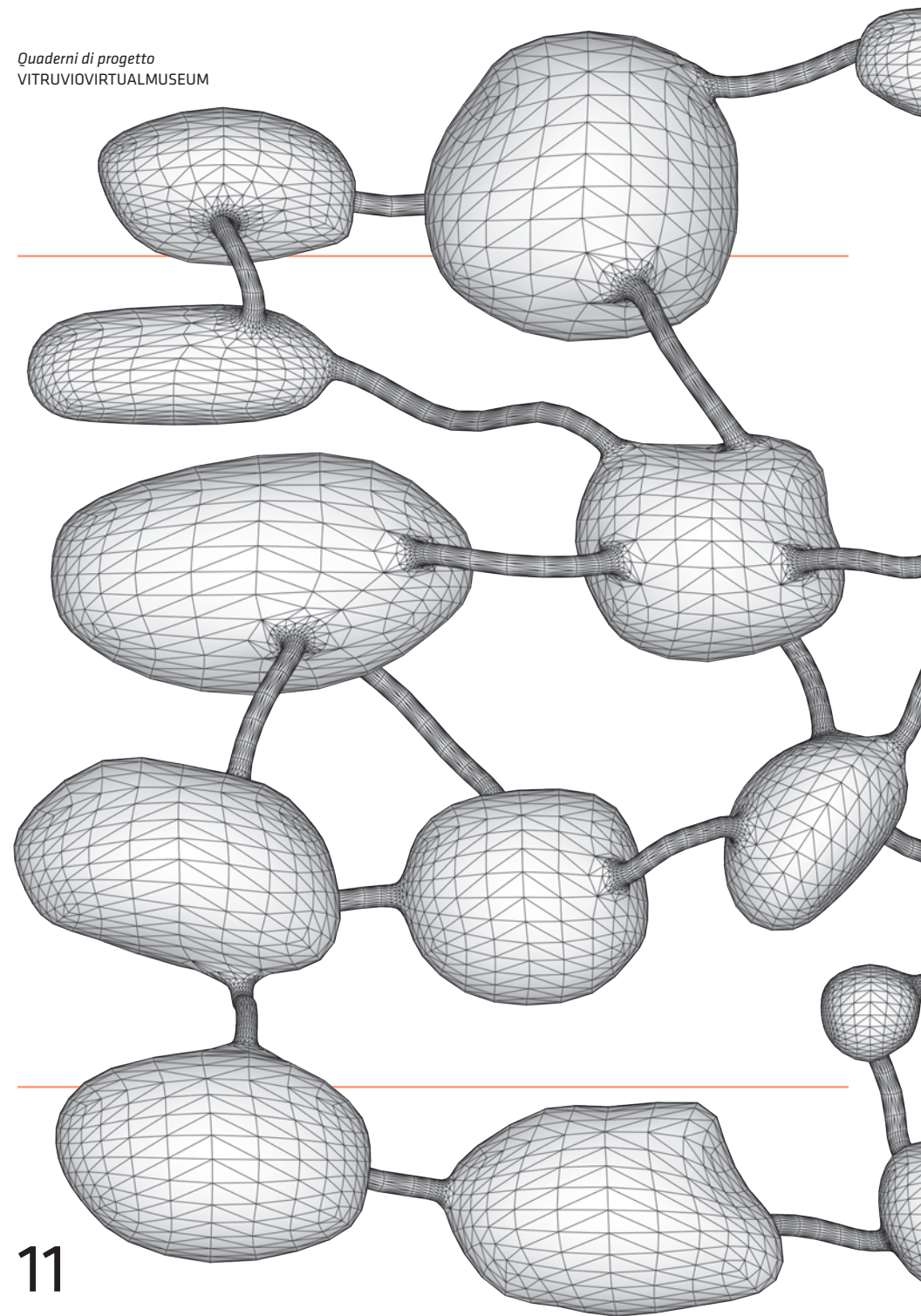
L'arte non dà risposte ma alle domande risponde con nuove emblematiche visioni del mondo e del suo enigmatico destino, opere come attivatori di nuove suggestioni ed esperienze.

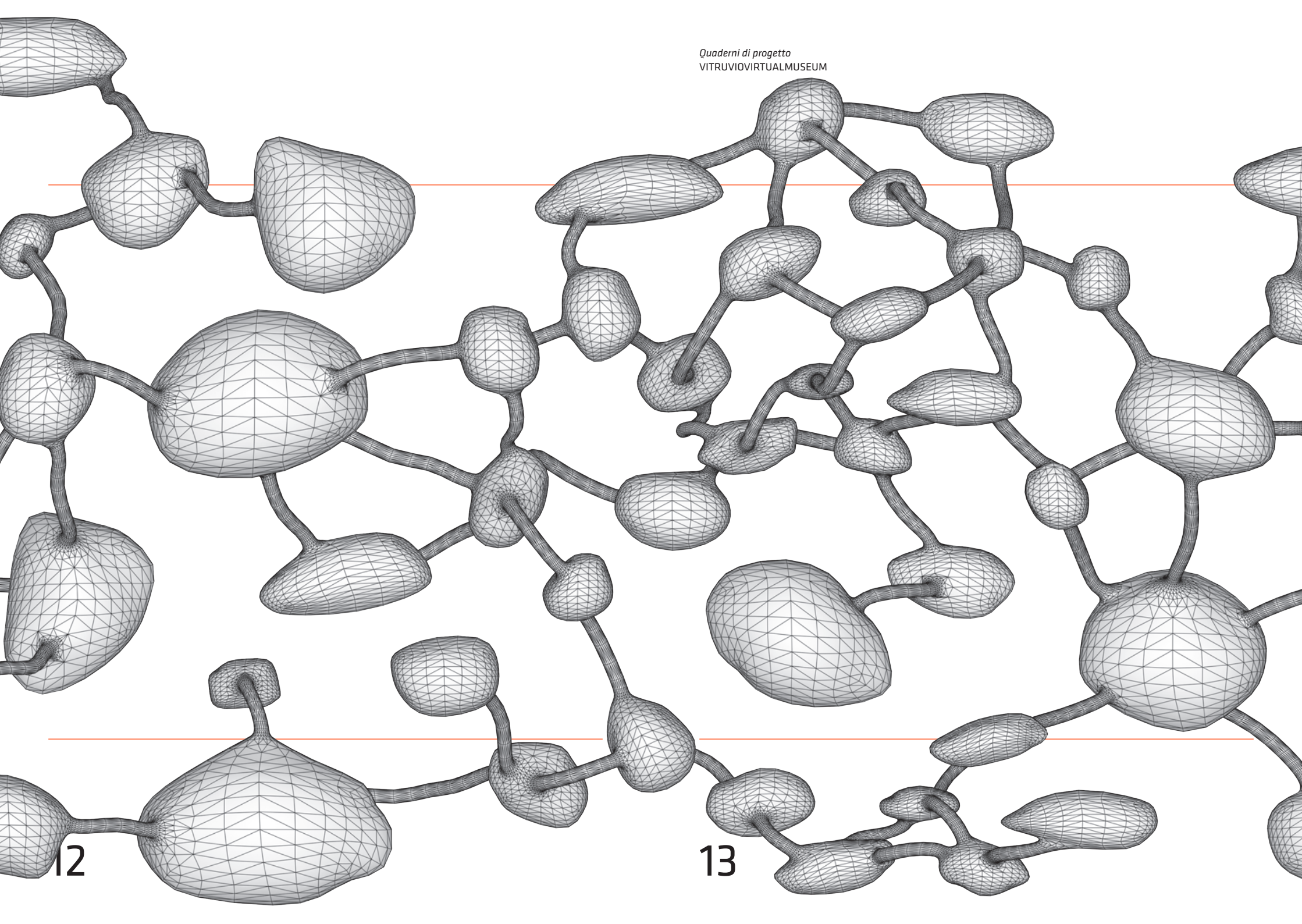
Da questa opera potreste non uscirne più.

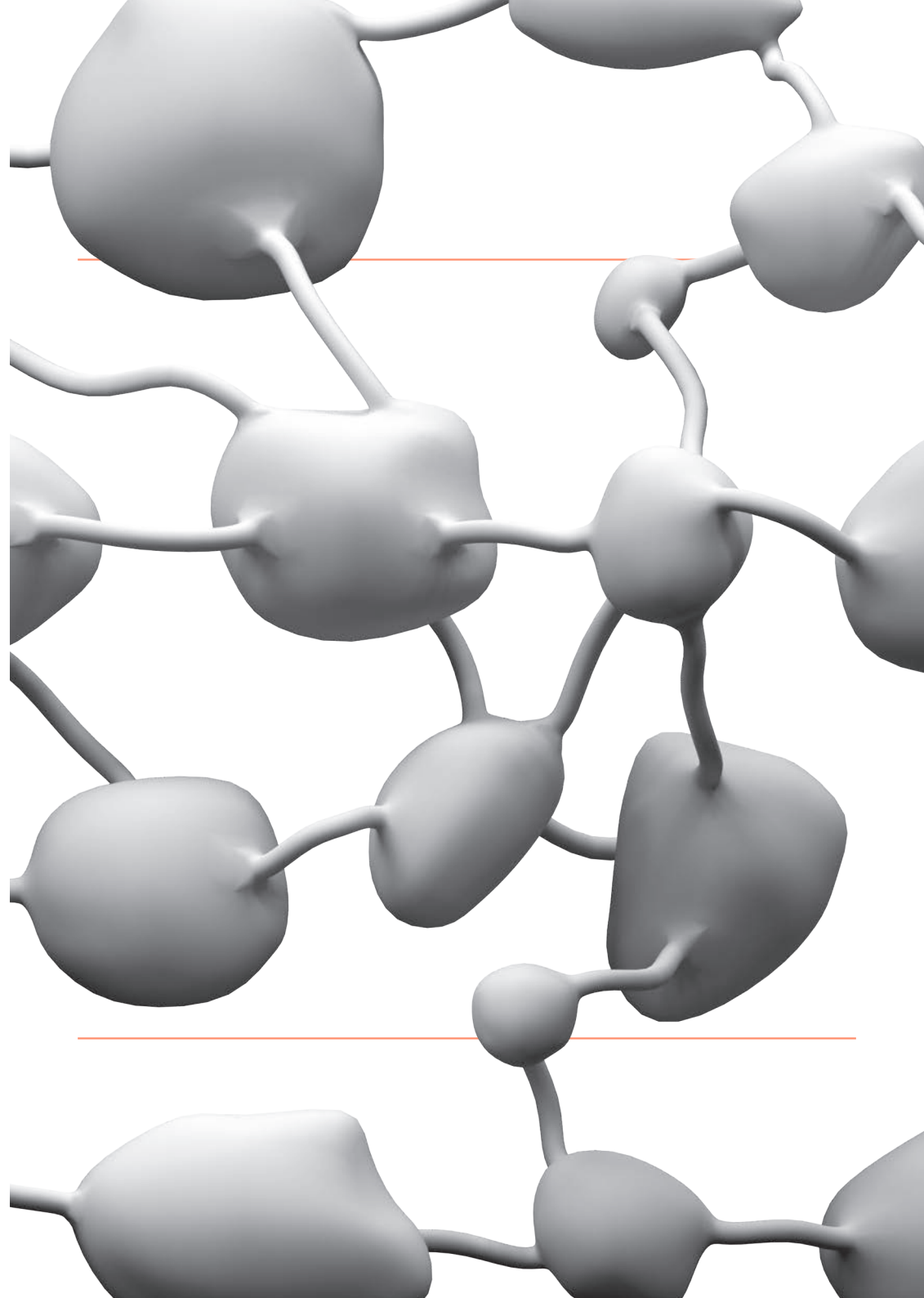
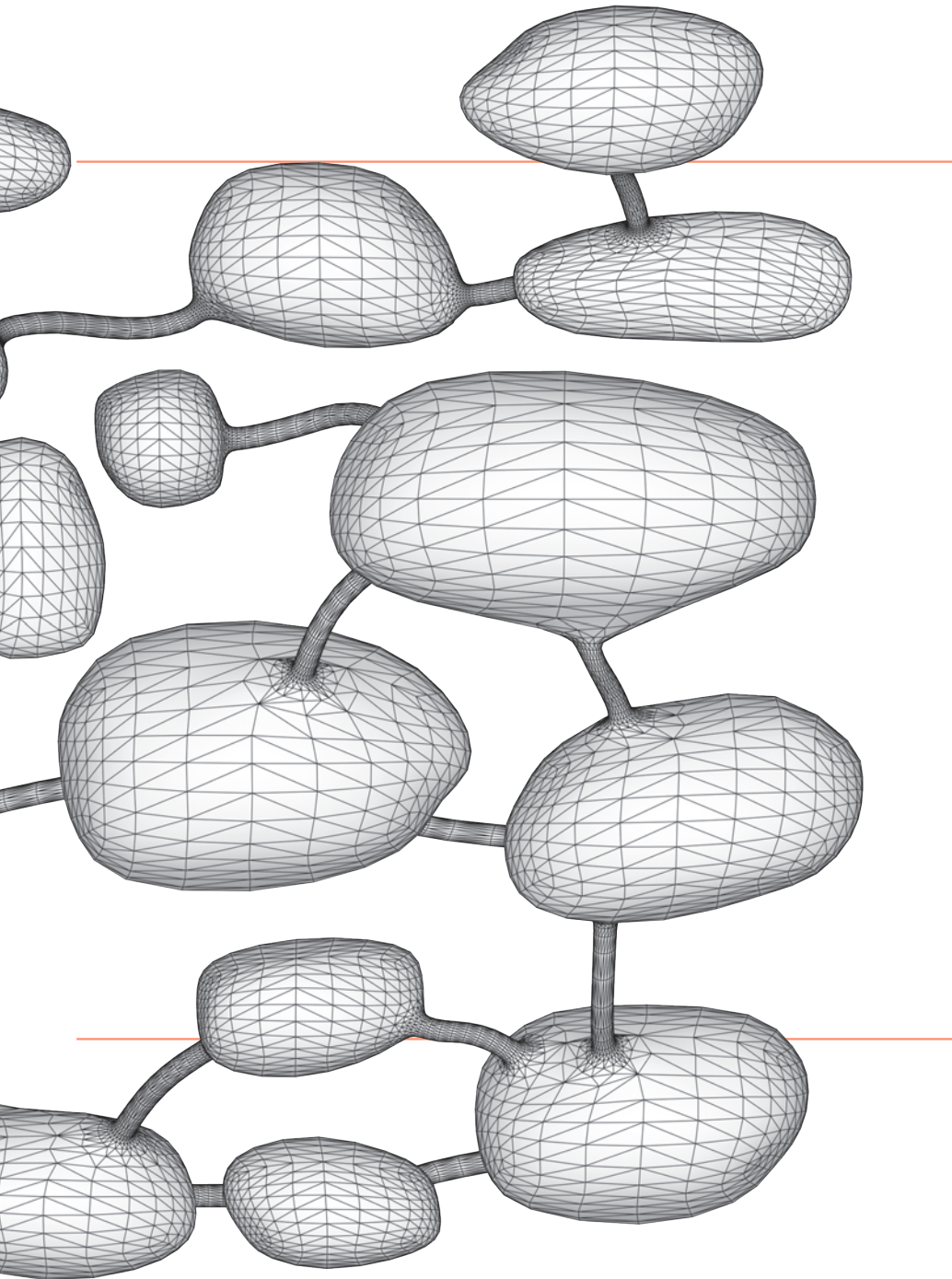


Il percorso

68 stanze
13 stanze di partenza random
4 stanze The END
91 tunnel
3,275 chilometri di tunnel
35 metri lunghezza media di ogni tunnel
20 secondi tempo percorrenza media di un tunnel
30 minuti tempo percorrenza senza sosta dei 3,275 chilometri di tunnel

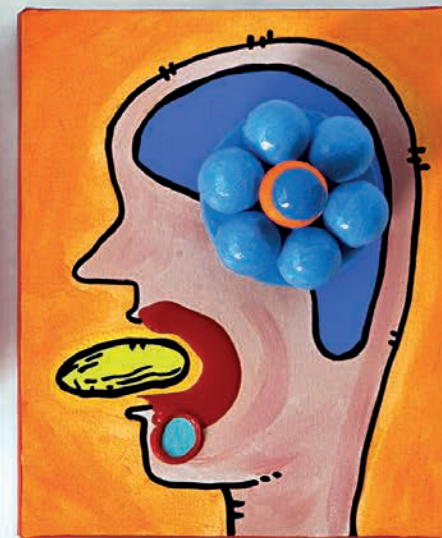






L'artista

*Enrico T.
De Paris*



Enrico T. De Paris, nato nel 1960 a Mel - Belluno, utilizza diversi media: pittura, immagini digitali, scultura, installazioni, luci, video. La sua sperimentazione porta lo spettatore ad immergersi in luoghi della mente, il risultato è l'evoluzione del pensiero e dell'attenzione alla vita, opere ibride e sperimentali. Opere come attivatori di nuove visioni ed esperienze.

PEZZO DI UNIVERSO # 240814
2014 (62 x 70 x 17 cm)



Mostre (selezione)

Palazzo delle Contesse, Made in Mel, Belluno, Italy (2016)
 Fondazione Millenium BCP, Lisbona, Portugal (2016)
 Triennale, Milano, Italy (2014)
 Museo Scienze naturali, Torino, Italy (2013)
 Museo MART, Rovereto, Italy (2011)
 Museo Scienze naturali, Torino, Italy (2011)
 Ministero Ambiente olandese, Den Haag, Nederland (2010)
 Kunsthalle Merano arte, Italy (2009)
 Stadtgalerie Kiel, Germany (2008)
 Kunsthalle Graz, Austria (2008)
 "Tina B." the Prague contemporary, Prague, Czech Republic (2007)
 Museo Scienze naturali, Trento, Italy (2007)
 51esima Biennale di Venezia >Chromosoma< Arsenale Novissimo, Venezia, Italy (2005)
 50esima Biennale di Venezia, Santa Maria della Pietà, Venezia, Italy (2003)
 Detroit Video festival, Museum-MONA, Detroit, U.S.A. (2003)
 Galleria civica Arte contemporanea, Trento, Italy (2002)
 PAC Padiglione Arte contemporanea, Milano, Italy (2000)
 MAMbo Museo Arte moderna, Bologna, Italy (1997)
 Castello di Rivoli Museo Arte contemporanea, Torino, Italy (1996)
 Museum van Bommel - van Dam, Venlo, Nederland (1996)
 Koninklijk Museum S.K./I.C.C., Anversa, Belgium (1996)
 Centro Cultural la Beneficencia, Valencia, Spain (1996)
 Civico Museo Revoltella, Trieste, Italy (1994)
 Trevi Flash Art Museum, Perugia, Italy (1993)

Disegni serie ORGANIC

A close-up portrait of Maurizio Agostini, a man with dark hair and a beard, wearing a white shirt. The image is partially obscured by a large, stylized orange text overlay.

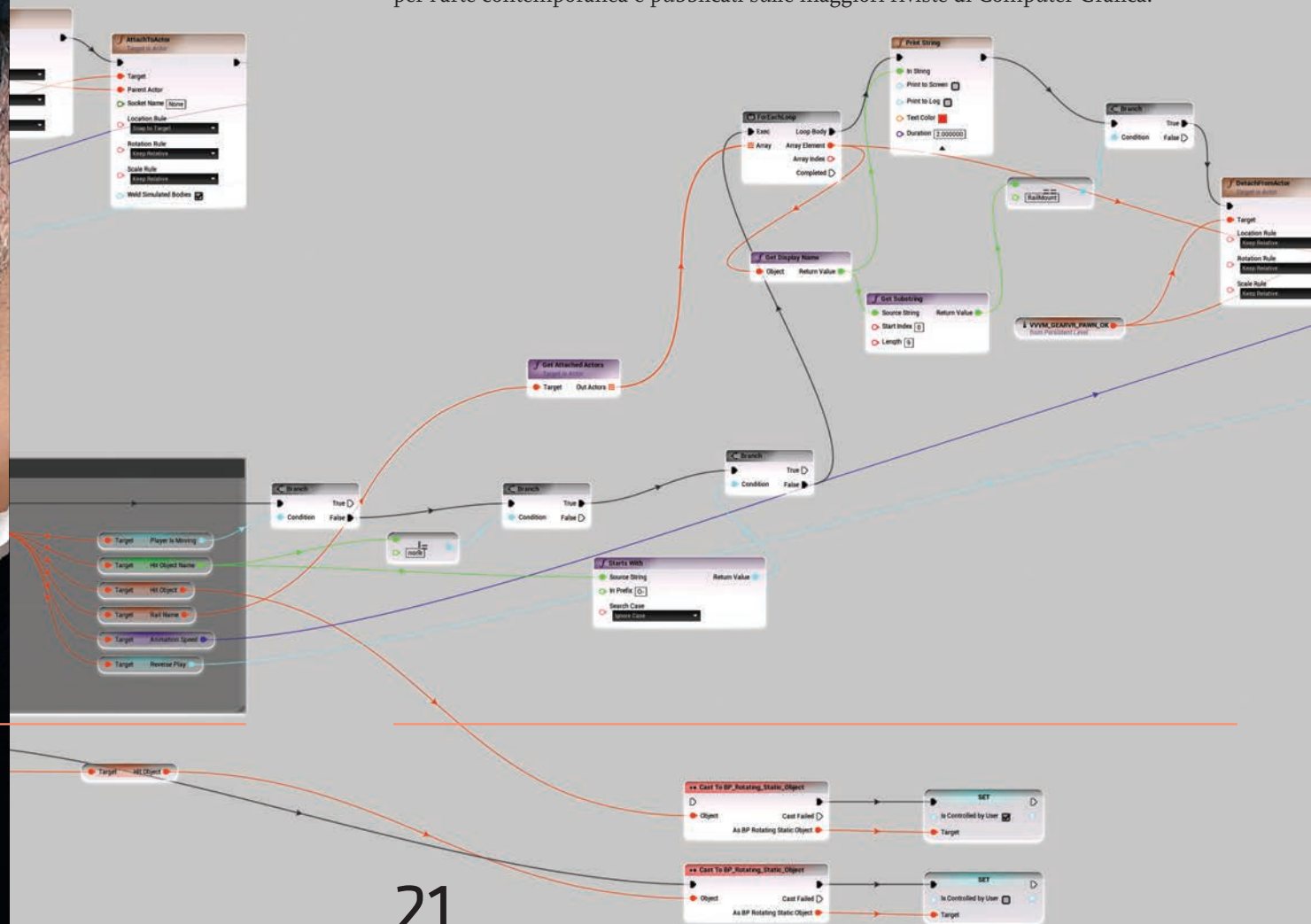
Maurizio Agostini

20



Quaderni di progetto
VITRUVIOVIRTUALMUSEUM

Maurizio Agostini è nato il 30 novembre del 1975. Modella in 3D dal 1991, con Lightwave 3D dal 1996. Sperimenta e utilizza headsets per la realtà virtuale dal 2009. Suoi lavori sono stati esposti alla Triennale di Milano e nei maggiori musei italiani per l'arte contemporanea e pubblicati sulle maggiori riviste di Computer Grafica.



21

Realizzazioni VR

What if, autoproduzione (2017)

Negozio Gavina Bologna, autoproduzione, Milano Design Week, Milano, Italy (2017)

Centro arti e scienze Golinelli, architetto Mario Cucinella, Artefiera, Bologna, Italy (2017)

Museo etrusco fondazione Rovati, architetto Mario Cucinella, Triennale di Milano, Milano, Italy (2016)

Centro Direzionale Unipol, architetto Mario Cucinella, Triennale di Milano, Milano, Italy (2016)

Casa do ut do 2016, architetto Alessandro Mendini, committente amici della Fondazione Isabella Seràgnoli, Madre, Reggia di Caserta, MaXXI, MAMbo, MART, Pinacoteca di Bologna, MAST, Italy (2016)

Antolini Immersive Lifestyle, architetto Claudio Silvestrin, committente Antolini SpA, Marmomacc, Verona, Italy (2016)

Casa Malaparte, autoproduzione, Bologna Design Week, Bologna, Italy (2015)

Apparato tecnologico



Il visore scelto per permettere al pubblico di entrare in Synapse è il Samsung Gear VR di seconda generazione compatibile con Samsung S8; i due dispositivi, accoppiati, sostengono la realizzazione di un'esperienza virtuale immersiva in vero 3D real time, identico a quello già supportato da visori più evoluti, ma dalla scarsa portabilità. Il movimento all'interno dell'esperienza è stato realizzato con un sistema hotspot governabile attraverso il nuovo controller.

Il Gear VR di Samsung porta la realtà virtuale nel mondo mobile grazie alla possibilità di agganciare il Galaxy S8 (versioni normali o edge) e trasformando lo smartphone in un display immersivo. Grazie alla tecnologia Oculus Rift di Facebook, Samsung Gear VR è un prodotto dalle potenzialità rivoluzionarie.

Pro

- HMD relativamente economico
- Leggero
- Immediato
- Senza fili
- Controller bluetooth

Contro

- Il processore è quello di uno smartphone
- Incide sulla durata batteria

Specifiche tecniche e funzioni

- Risoluzione 2.560 x 1.440 pixel, campo visivo di 96 gradi, refresh rate di 60 FPS
- Touch pad e controller bluetooth

Una conversazione con Enrico T. De Paris



26

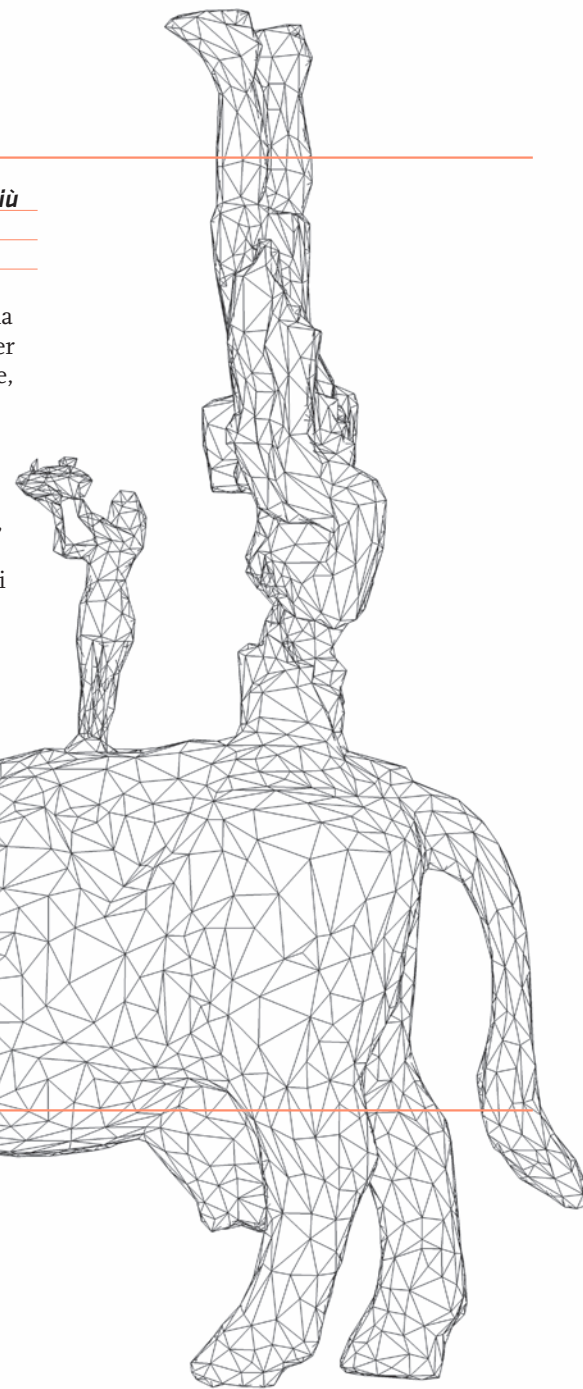


Acquisizione 3D scultura Synapse 30

SS *Per la tua formazione è stato più importante Picasso, Duchamp o nessuno dei due?*

ETDP Nessuno dei due. Picasso mi ha sempre affascinato per il suo segno e per l'alto livello di introspezione delle forme, Duchamp per il salto temporale che ha realizzato con le sue opere. Sinceramente tutti gli Artisti con il loro lavoro mi hanno lasciato qualche cosa nella mente e nell'anima, siamo umani, pertanto assorbiamo sensazioni. Ho origini venete, quindi nei miei occhi di bimbo ho sempre visto dal vivo quei cieli fantastici con nubi bianche gonfie di acqua che ho ritrovato nei soffitti delle chiese.

27



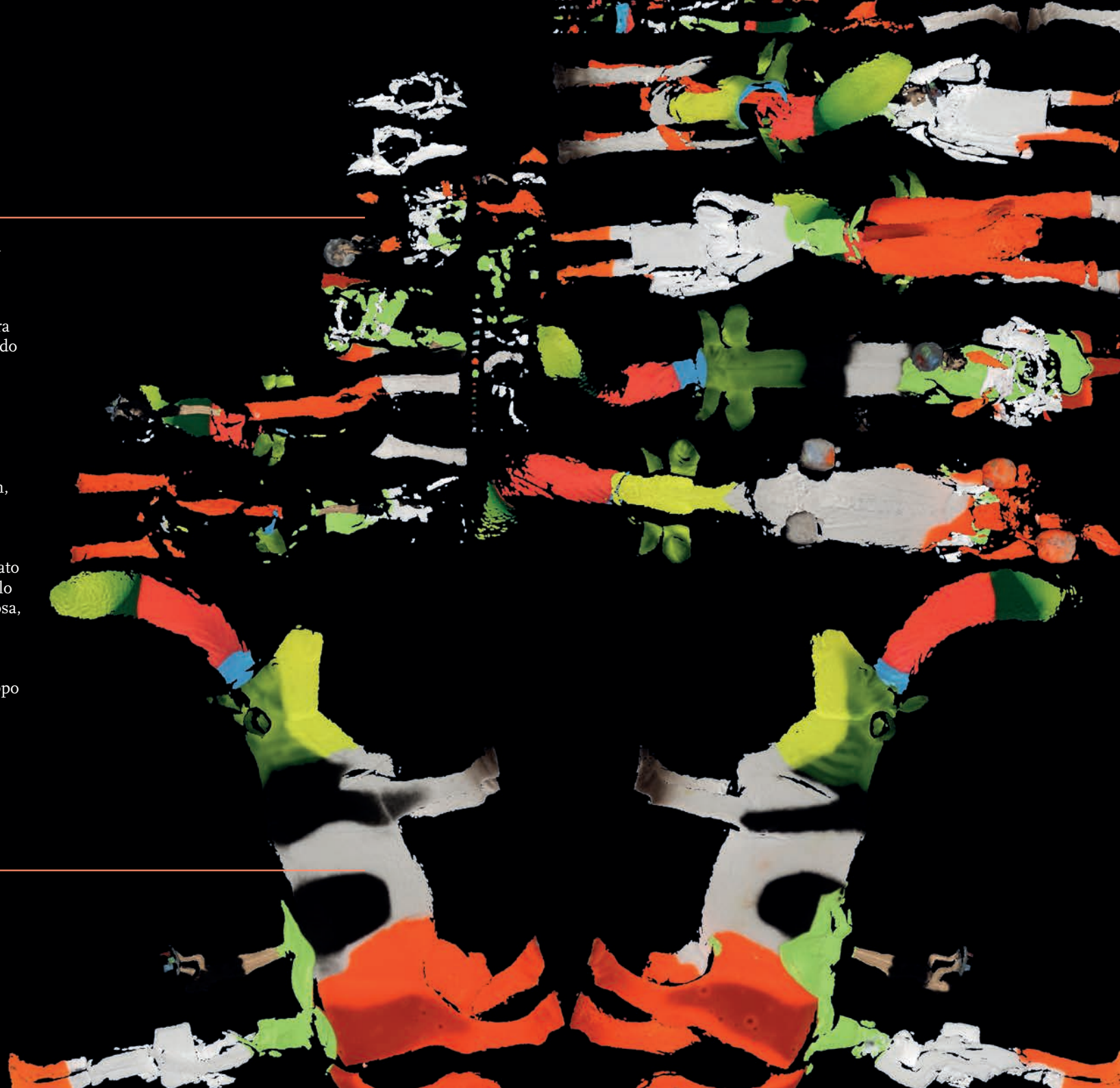
Giovan Battista Tiepolo, Giovan Battista Piazzetta, poi Guido Reni, Caravaggio, ecco loro mi hanno parlato...

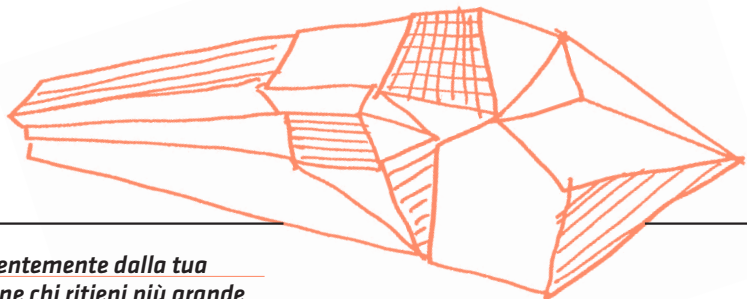
Con il passare del tempo ho sempre ammirato l'Arte di Artisti che in maniera genuina portavano avanti ricerche usando un linguaggio almeno otticamente positivo, come Enrico Prampolini, Mario Schifano, Jean Arp, Alexander Calder, Alighiero Boetti, Mario Merz, Donald Judd, Willem De Kooning, David Salle, Jean-Michel Basquiat, Garry Winogrand, Bill Viola, Eric Wurm, Jessica Stockholder, eccetera.

Io non ho fatto studi accademici quindi la mia formazione è da autodidatta, ho frequentato studi di Artisti, ho studiato e mi sono applicato in solitudine a quello che per me era ed è una Vita meravigliosa, quella dell'Artista.

Questa mia formazione mi ha aiutato ad essere molto più libero e incosciente per quanto riguarda l'approccio e sviluppo del mio linguaggio, una libertà che in Accademia ai miei tempi non era possibile.

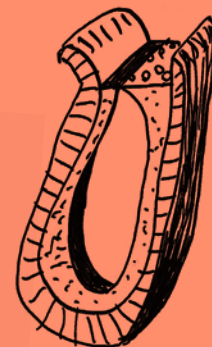
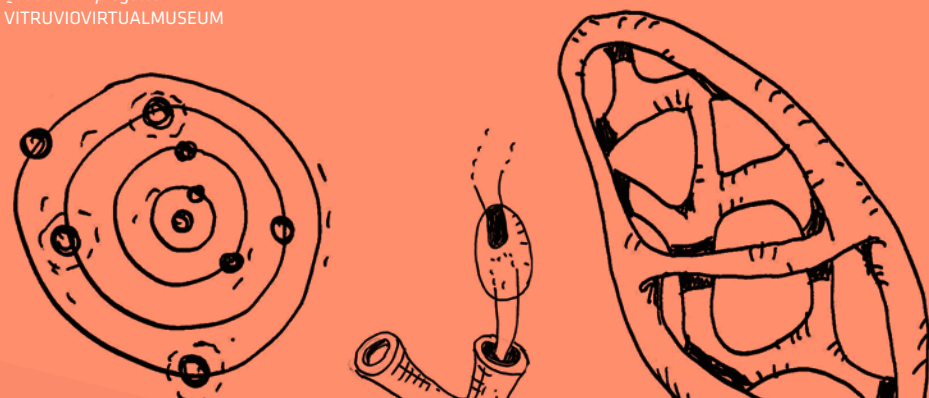
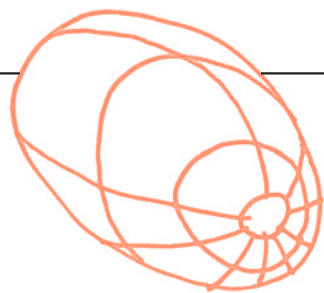
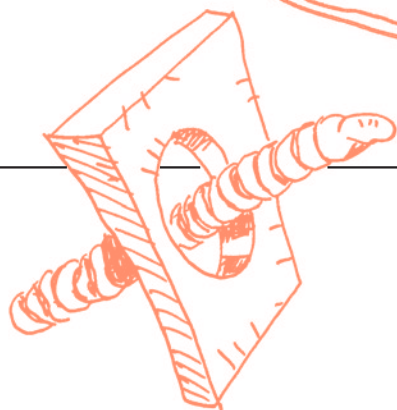
Texture Synapse 30





SS *Indipendentemente dalla tua formazione chi ritieni più grande fra Duchamp e Picasso, e perché?*

ETDP Sicuramente Duchamp, artista fantastico per aver vissuto l'arte e i movimenti artistici del suo tempo dal Cubismo al Dadaismo fino all'Arte concettuale, sempre sperimentando e aggiungendo al linguaggio usato nuovi percorsi. Secondo me è stato un grande maestro.



Disegni
Organismo verde

SS *Cosa significa per te essere artista, oggi, 23 ottobre 2017?*

ETDP Fare l'Artista non è una professione, non studi da Artista, non decidi di fare l'Artista... una spinta interiore ti guida... direi che è una vocazione. Fondamentalmente le opere sono la risposta a questa vocazione. Difficilissimo ed anche facile dichiararsi artista oggi, quando i tempi sono così accelerati, le notizie incomplete e distorte, i rapporti ingabbiati in dinamiche commerciali per cui la sperimentazione non è accettata se non integrata a situazioni quasi preconfezionate e modaiole.

Io, come molti miei compagni di vita (Artisti), mi sento un po' animale in via di estinzione. Oggi essere proprietario di un talento innato, di capacità particolari, di un vero linguaggio, di un sentire delicato, e poi non godere di un rapporto speciale con un gallerista-mercante e mecenate che ti aiuta a portare avanti il lavoro, a diffonderlo fra i collezionisti i Musei, le Fondazioni bancarie... sei invisibile!!

Purtroppo essere Artisti oggi implica un lavoro di pubbliche relazioni estremo e



non tutti siamo preparati a farlo, sia psicologicamente che materialmente, e molte volte subentra un fattore soggettivo di etica.

Comunque, secondo me, la funzione dell'Artista nella società è quella di portare ai più un segnale di speranza; fare l'Artista vuol dire comunicare una visione, quindi applicare anche un senso critico nei confronti della realtà che lo circonda, avere una prospettiva dove speranza, etica, umanità e, aggiungo, gioia, formano parte del messaggio. Non mi piace quel tipo di Arte che parla solo a pochi eletti, mi auguro che l'arrivo di nuove tecnologie come la Realtà Virtuale allarghino l'orizzonte sia degli Artisti che dei fruitori dei messaggi.

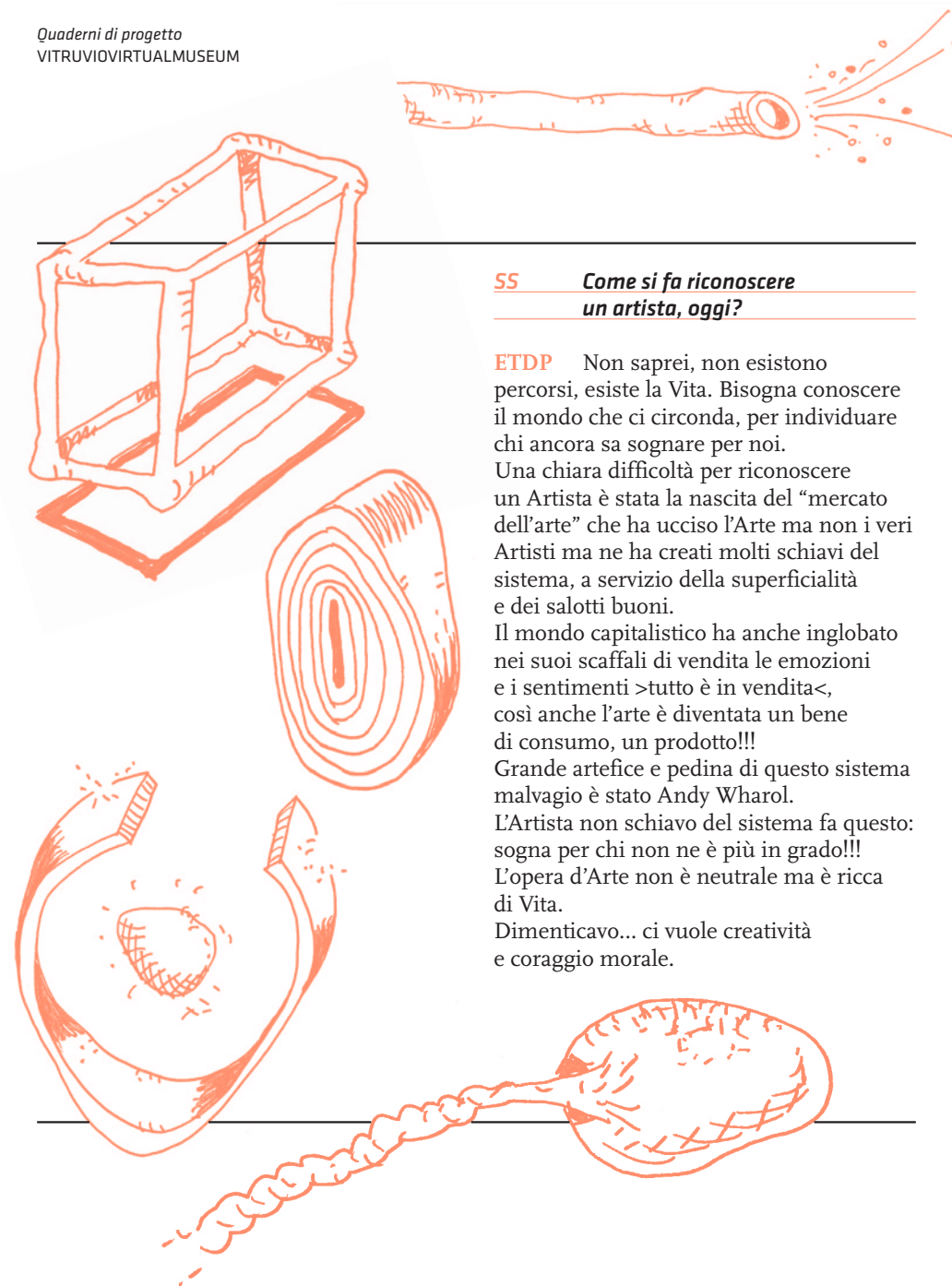
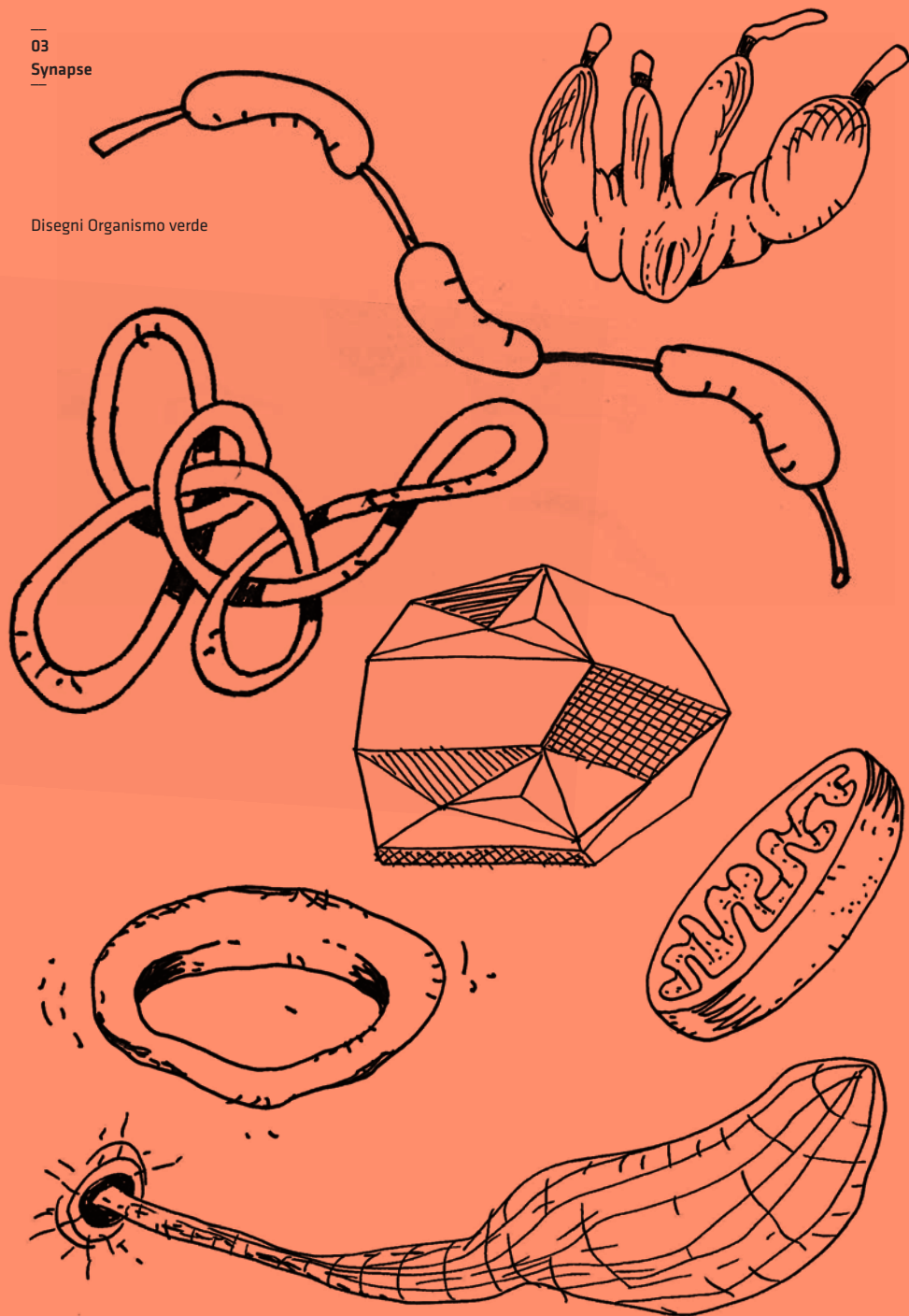
SS *L'arte contemporanea gode di buona salute?*

ETDP La società attorno è malata, quindi anche il mondo dell'Arte Contemporanea non è che se la passi molto bene, non vorrei dare una lettura negativa, ma mi sembra che il "corpo" sia intossicato ed il malato faccia finta di nulla. Ormai anche il mondo dell'Arte è così maledettamente legato al denaro che ne ho quasi repulsione e, sinceramente, tutte queste dinamiche commerciali speculative le intuisco vagamente ma non le comprendo proprio. È come se esistessero due mondi opposti: il mondo creativo-artistico (che ha valori spirituali) e quello economico-politico.

Modelli 3D
Organismo verde



Disegni Organismo verde



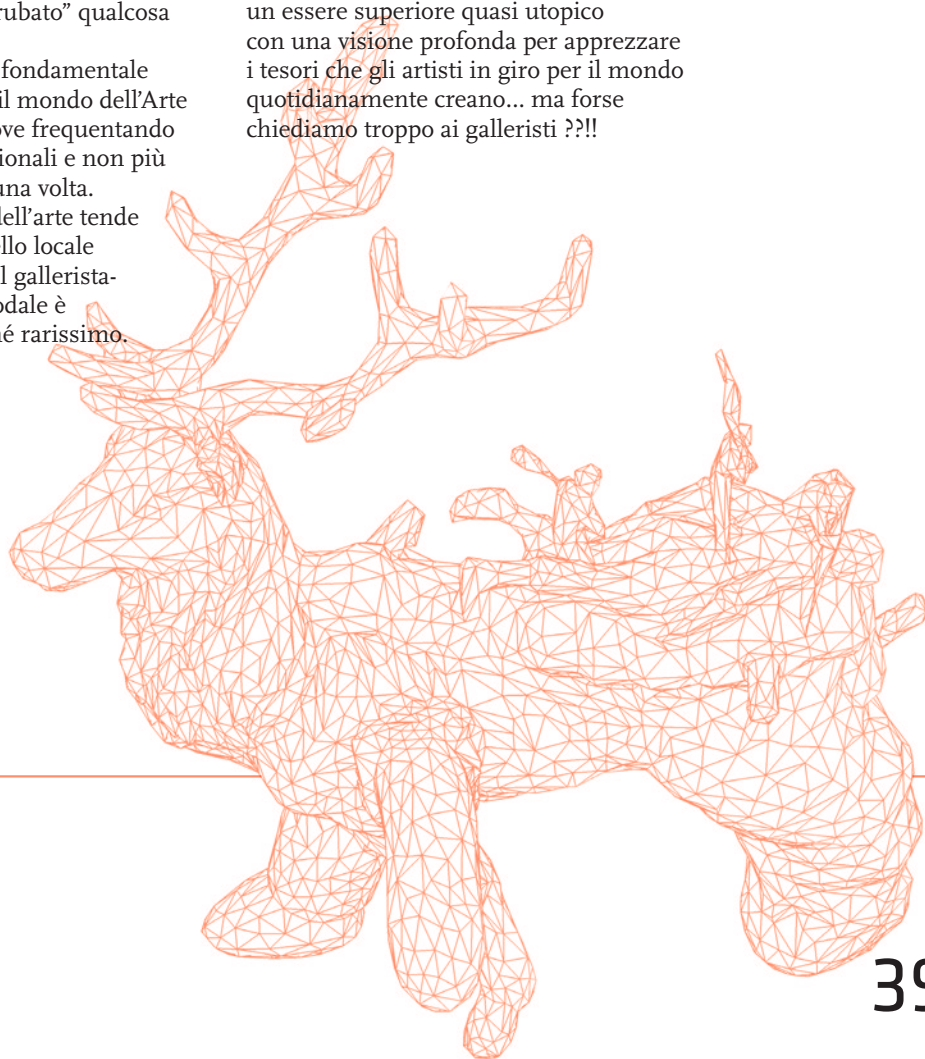
SS Come si fa riconoscere un artista, oggi?

ETDP Non saprei, non esistono percorsi, esiste la Vita. Bisogna conoscere il mondo che ci circonda, per individuare chi ancora sa sognare per noi. Una chiara difficoltà per riconoscere un Artista è stata la nascita del “mercato dell’arte” che ha ucciso l’Arte ma non i veri Artisti ma ne ha creati molti schiavi del sistema, a servizio della superficialità e dei salotti buoni. Il mondo capitalistico ha anche inglobato nei suoi scaffali di vendita le emozioni e i sentimenti >tutto è in vendita<, così anche l’arte è diventata un bene di consumo, un prodotto!!! Grande artefice e pedina di questo sistema malvagio è stato Andy Warhol. L’Artista non schiavo del sistema fa questo: sogna per chi non ne è più in grado!!! L’opera d’Arte non è neutrale ma è ricca di Vita. Dimenticavo... ci vuole creatività e coraggio morale.

SS ***Tu hai un gallerista.
Quanto è importante la galleria
per l'arte contemporanea?***

ETDP Ho avuto diversi galleristi, ognuno di loro mi ha "rubato" qualcosa in termini di tempo. Il gallerista-mercante è fondamentale oggi più di ieri, poiché il mondo dell'Arte Contemporanea si muove frequentando le Fiere d'Arte Internazionali e non più le gallerie d'arte come una volta. Il mondo globalizzato dell'arte tende a non riconoscere a livello locale i propri talenti, quindi il gallerista-mercante-viaggiatore-sodale è importantissimo nonché rarissimo.

Si potrebbe pensare che il gallerista dovrebbe essere un essere superiore, capire di arte-economia-sociologia-filosofia-antropologia, un tedesco parlerebbe anche di astrologia, comunque un essere superiore quasi utopico con una visione profonda per apprezzare i tesori che gli artisti in giro per il mondo quotidianamente creano... ma forse chiediamo troppo ai galleristi ??!!



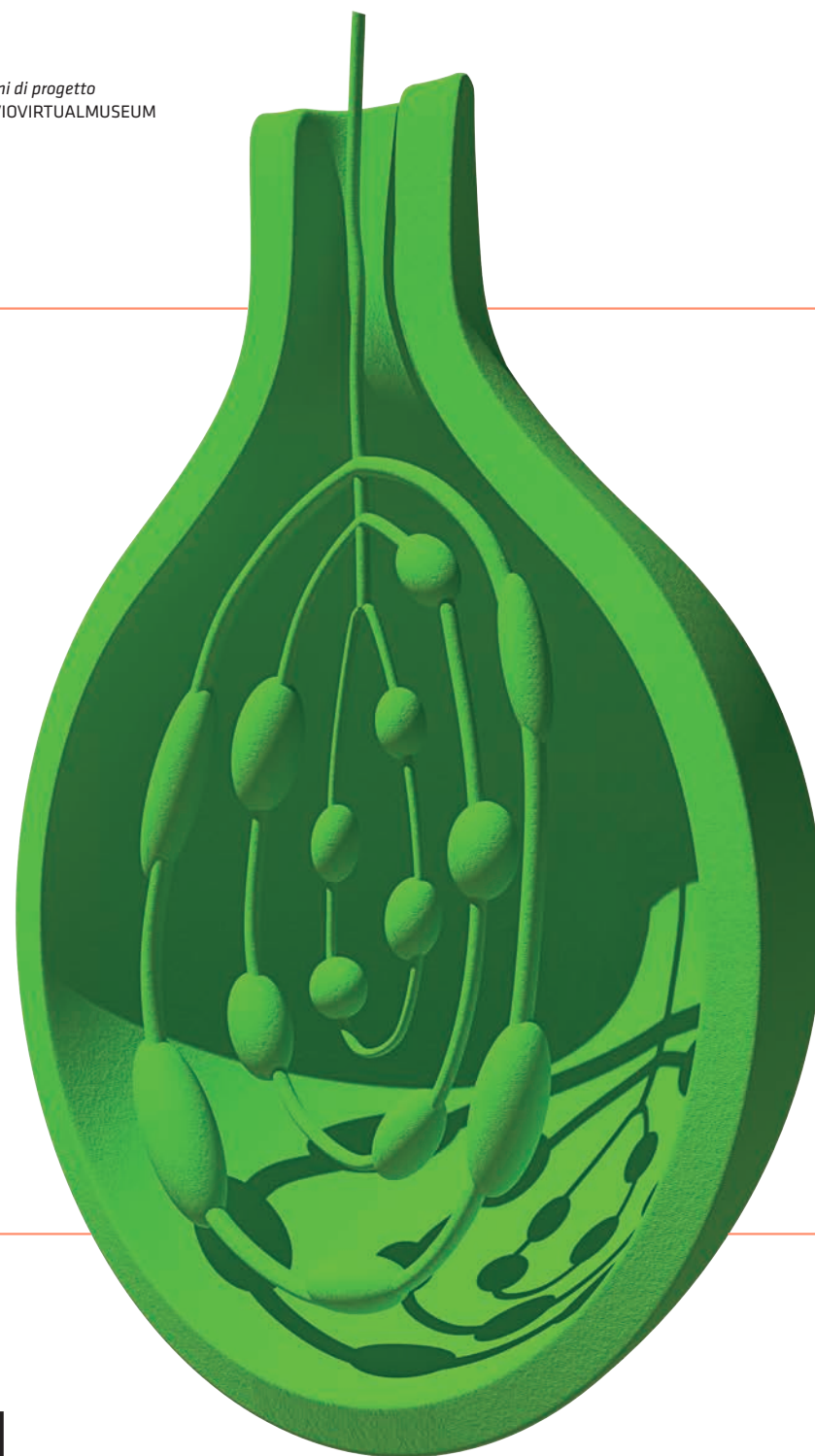
SS *L'artista è per me un folle, inteso come lo intendeva Erasmo da Rotterdam. La follia è insita nel pensare di poter essere un artista. Allora ti chiedo. Come hai cominciato? Non quando. Ma come. Come ti sei riconosciuto artista? Come sei arrivato a dire: sì, per quanto sia folle pensarlo, io sono un artista?*

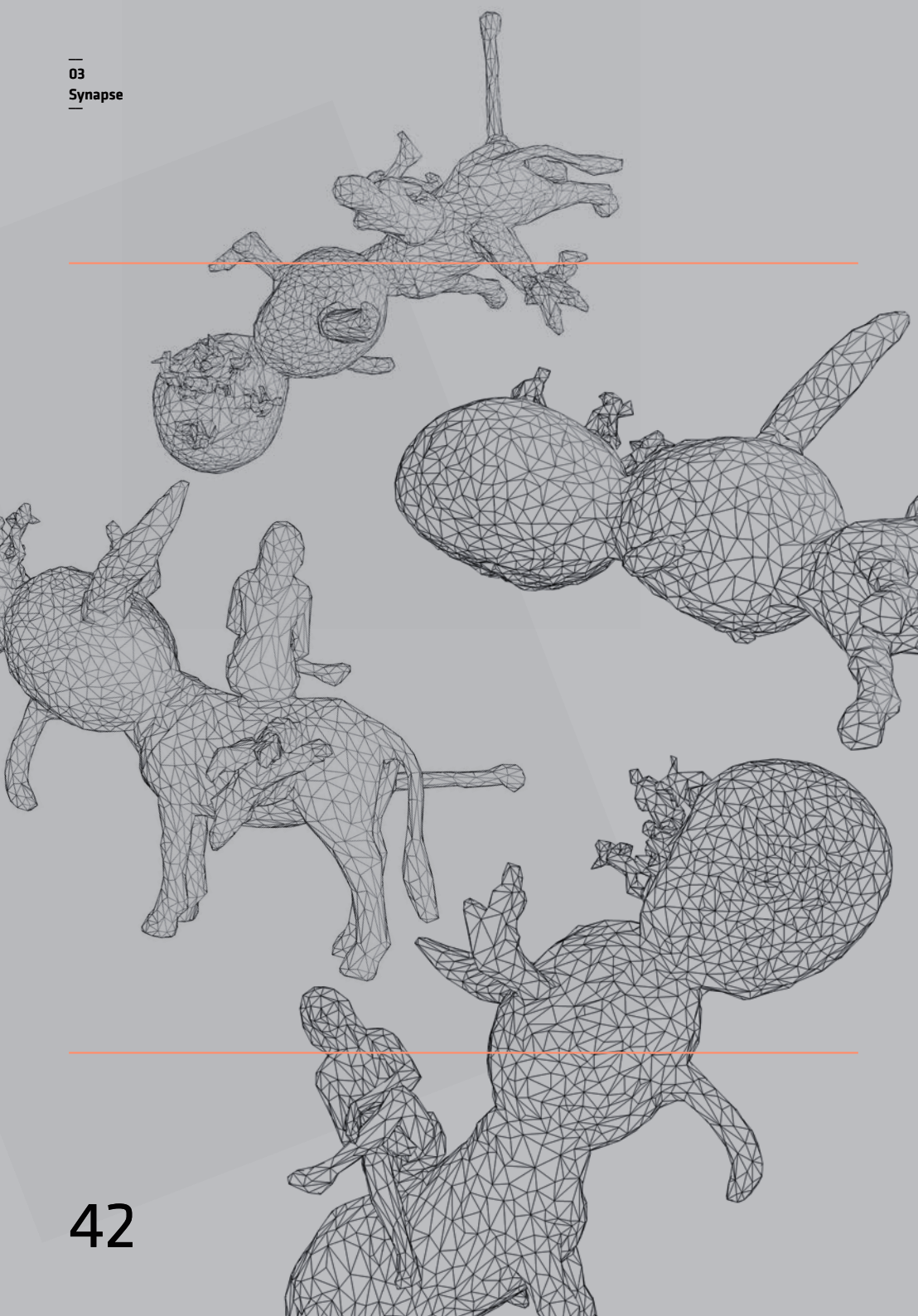
ETDP A parte il fatto che oggi come oggi... artista... mi sembra un termine abusato ed usato con troppa leggerezza, e poi non è nemmeno più declinato a persone che si dedicano al Bello. L'Arte ti sceglie e ti porta lontano dalle convenzioni che in generale tutti vivono. Mi sono sentito artista quando nel 1989 il gallerista Guido Carbone di Torino mi disse: «A dicembre farai una mostra personale da me». Avevo 29 anni ed avevo alle spalle il mio diploma in elettronica industriale, tre anni di studi in Medicina, diverse attività lavorative finalizzate al mantenermi "in piedi" per ottenere quel primo risultato. Da quel momento ho sempre esposto con continuità ed ho potuto fare la mia strada e costruire il mio linguaggio.

Modello 3D
Organismo verde

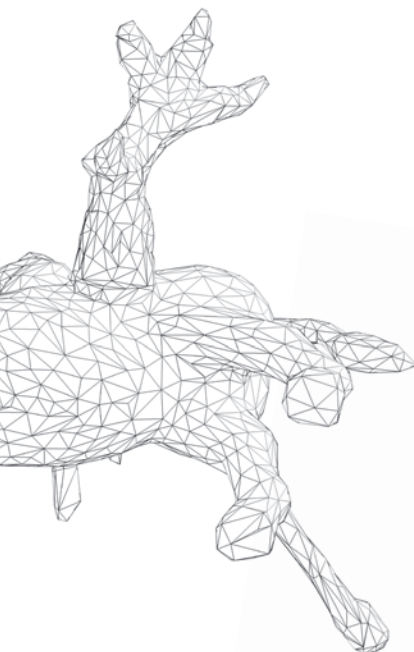
Le persone che ho incontrato ed hanno amato le mie opere, mi hanno chiamato e rispettato come uomo e come "Artista". C'è una gran dose di umiltà da utilizzare con sé stessi in questo campo. C'è molta fatica... quotidiana. C'è molto rispetto... per la Vita per il Mondo.

Artista e Follia poi, sono sempre stati termini in qualche modo accomunati non so per quale motivo. Penso che l'artista con la sua vita poco convenzionale e poco condizionata dal vivere comune sia stata la molla di questa connessione. Certo è che nella mia serie di lavori digitali Bio-Landscape sono stato stimolato dalla lettura di un saggio dedicato ai nuovi neuro-trasmittitori usati per malattie mentali di vario genere, ma non per questo sono folle! Probabilmente oggi la libertà è follia.



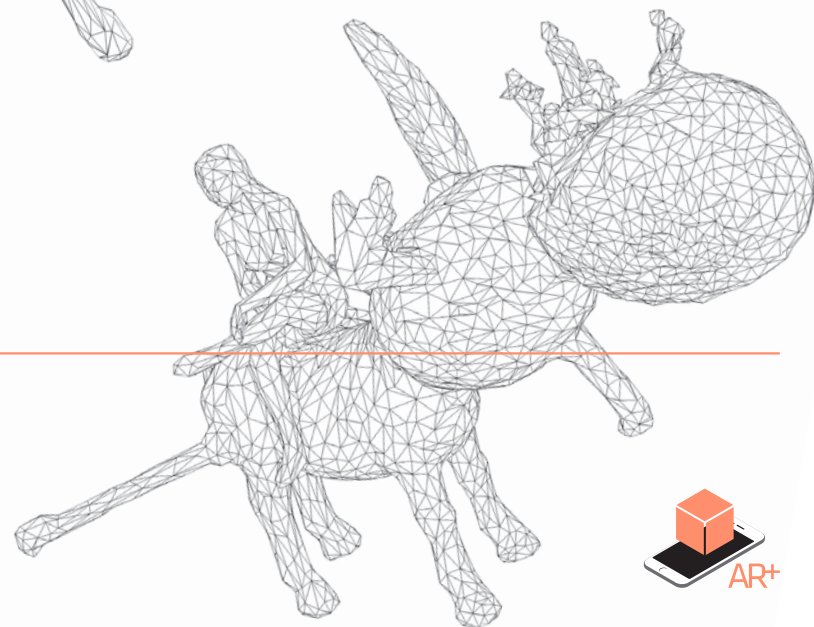


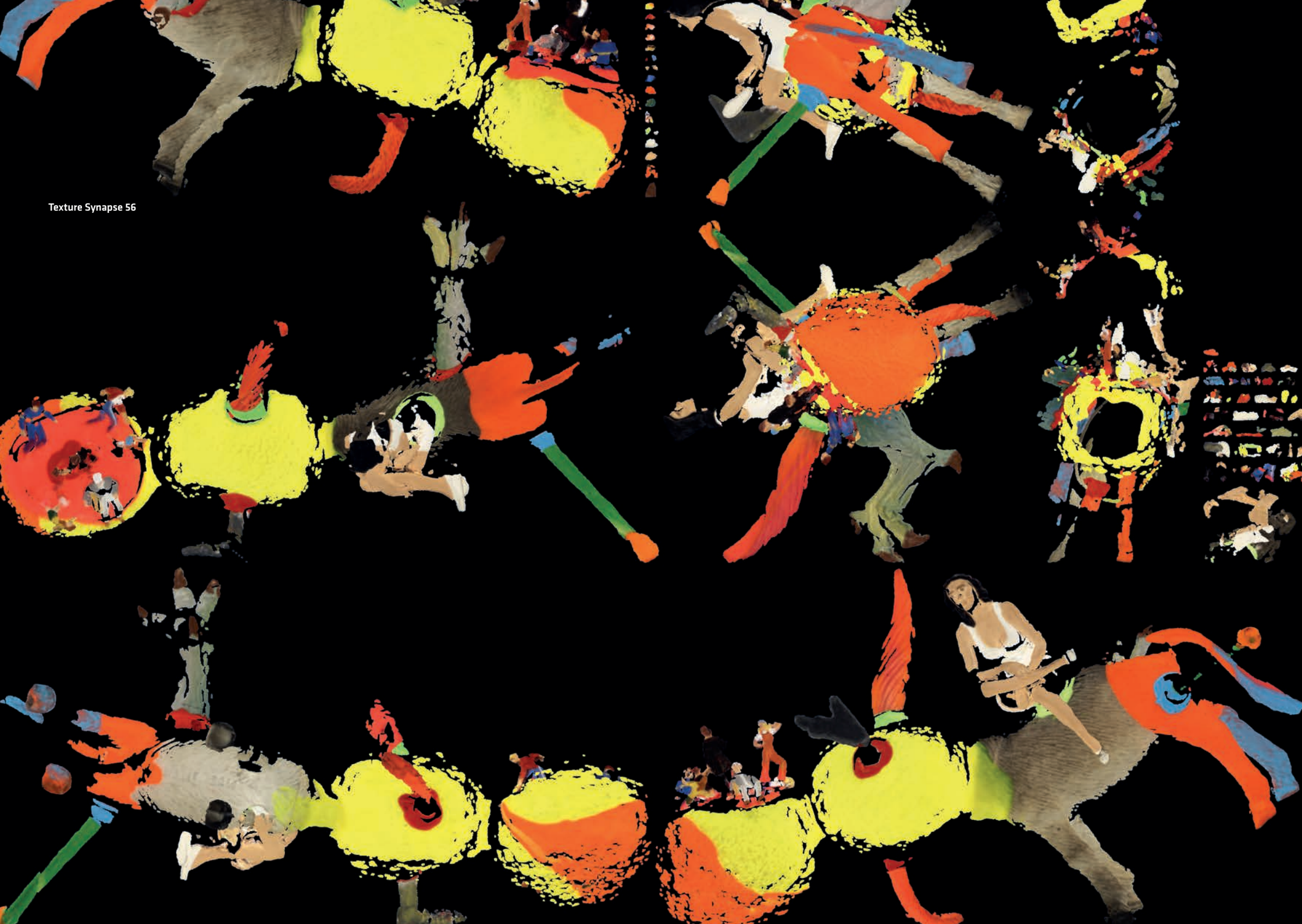
Acquisizione 3D Synapse 56



SS ***Vuoi raccontarci brevemente come
alimenta la tua anima artistica?***

ETDP Leggo molto e di tutto ma preferisco la poesia, perché è una lettura “aperta”, non esiste per me un inizio o una fine nella poesia, ma c’è solo ricchezza di emozioni. Non penso di essere un creativo, penso di essere un grande trasformatore, una macchina in carne-anima e cervello che trasforma gli impulsi che riceve quotidianamente in opere-messaggi. Sviluppo così una vita fondamentalmente basata su sentimenti, emozioni e non su razionalità interesse e trasformismo. Non nascondo che è un percorso decisamente difficile, ma sono dotato di una buona carica di ottimismo e credo nella Provvidenza.







SS *Hai accennato ai tuoi studi.
Parlaci del tuo percorso.
Quali sono state le tappe
fondamentali del tuo percorso?*

ETDP Le tappe fondamentali sono state gli incontri con alcune persone, in ordine di apparizione nella mia vita: la mia famiglia, artisti, poeti, galleristi, collezionisti, critici, tecnici elettronici, scrittori, musicisti... ed ora esperti del virtuale... che mi hanno guardato con occhi trasparenti e che hanno cercato semplicemente di capirmi. Comunque parte importante della mia vita sicuramente sono stati i miei studi, seguendo le indicazioni di mia madre mi sono diplomato in elettronica industriale (volevo fare il liceo artistico), appena diplomato una grande azienda torinese mi ha assunto, esperienza di 5 giorni

e mi sono licenziato, (sono seguiti momenti poco allegri), ho frequentato poi la facoltà di Medicina per tre anni con risultati lusinghieri, e (sono seguiti momenti poco allegri)... insomma una Vita un pò travagliata. Tutto questo per dire che la formazione di ognuno di noi sono studi di qualsiasi genere, ma che poi lo sviluppo del proprio essere è completamente un'altra cosa. Bisogna imparare a non farsi condizionare, ad apprezzare il proprio essere nella sua parte più intima, semplice, diretta, forte, sensibile eccetera eccetera.



SS *Sei ospite a View Conference con un'opera chiamata Synapse. Raccontaci la sua genesi e la sua collocazione all'interno del tuo percorso artistico e umano.*

ETDP L'opera Synapse nasce e si è sviluppata in seguito all'incontro con il gruppo di Vitruvio Virtual Museum, che mi ha dato la possibilità di pensare ad un progetto e realizzarlo grazie alle loro tecnologie. Synapse è un percorso che attinge a pieno nel mio immaginario e nel mio pensiero rivolto a rappresentare il mondo che ci circonda; questa è la mia sfida il mio interesse la mia strada la mia priorità. La mia poetica simulazione del mondo che ci circonda è ottenuta tramite metafore e simboli, elaborando un pensiero ironico e positivo. Synapse segue il mio modo di essere artista, ho sempre usato molta curiosità ed un approccio sperimentale nell'esprimermi. Già nel 2000 realizzai il CD-rom "Molte realtà", nel 2003 l'installazione interattiva Laboratory alla Biennale di Venezia e nel 2005 l'installazione Chromosoma, sempre alla Biennale di Venezia.

Sono poi seguite altre opere e diversi sviluppi tecnologici, ora presento a View Conference di Torino questa nuova speculazione del mio lavoro. Ritengo che la funzione dell'Artista nella società sia proprio quella di sperimentare linguaggi di diverso genere per dare un segnale ulteriore in questo mondo sempre più condizionato da chi detiene il potere economico e socio-politico.



Synapse 15

Synapse 79 - 01

SS *Synapse è un'opera per la realtà virtuale immersiva. La realtà virtuale immersiva, prima ancora che essere tecnologia è linguaggio. Come sei entrato in contatto con questo linguaggio? Cosa ti ha convinto ad adottarlo per realizzare quest'opera?*

ETDP La tecnologia in generale oggi è molto invasiva, oramai ci ha inglobato e non ce ne rendiamo quasi conto, basti pensare al telefono cellulare che è un vero computer.

Siamo tutti fotografi ed usiamo Instagram per autocelebrarci, usiamo Photoshop per migliorare i nostri selfie, i computer ci aiutano in mille modi e queste "macchine" sono parte di Noi.

Tutti artisti, tutti pittori, tutti fotografi, e con il copia e incolla anche scrittori e opinionisti.

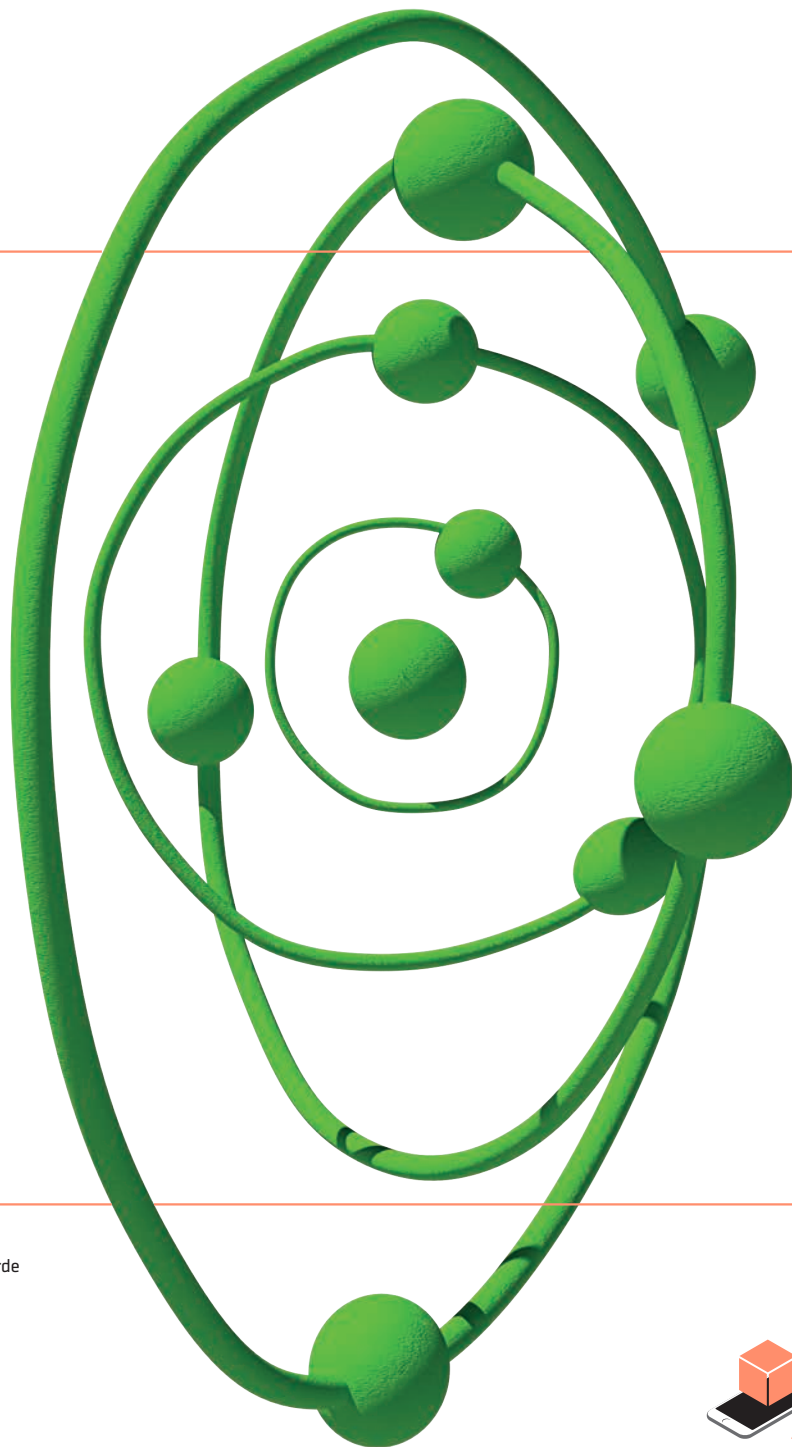
Comunque l'Artista di oggi, esprimendo emozioni, suggestioni e non tecnicismi, può e deve usare mezzi sempre nuovi, fregandosene del mercato.

L'opera Synapse, grazie al linguaggio della realtà virtuale immersiva, esalta il mio sistema espressivo.

Sono subito rimasto affascinato dalle possibilità di questa tecnica, il mio percorso ha trovato un'esaltazione fantastica.



Il fatto più interessante è che il fruitore dell'opera non è più di fronte ma dentro l'opera, sì in modo virtuale, ma con tutti suoi sensi attivi, ed è emozionalmente coinvolto.

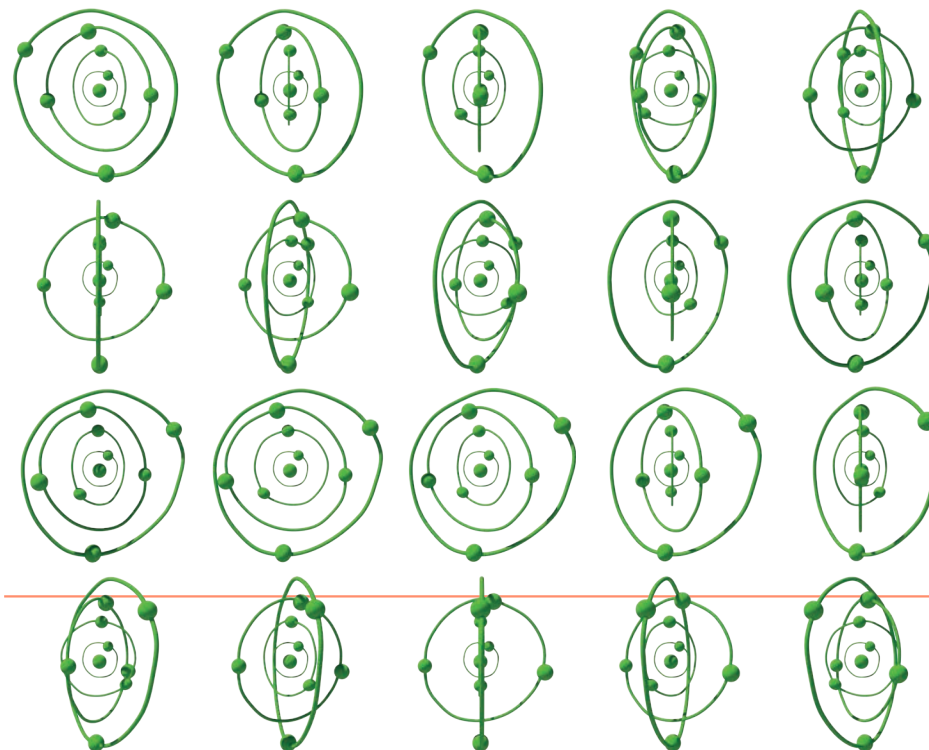


Modello 3D
Organismo verde



SS *Senza la realtà virtuale Synapse
esisterebbe ugualmente?
Che forma avrebbe?*

ETDP Fondamentalmente l'opera era già nella mia mente e in un cassetto del mio studio e allo stato embrionale in alcune opere della serie Biolandscape, Mappe molecolari e Organic. Opere sviluppate con diverse tecniche, dai light-box alle opere pittoriche. Con la realtà virtuale è nata Synapse che ha la sua autonomia e la sua piena identità proprio anche grazie alla tecnica usata.





Synapse 42
Texture Synapse 42



SS *Per realizzare Synapse hai collaborato con i programmatori e i disegnatori 3D di Vitruvio Virtual Museum. Come è nata e come è progredita questa collaborazione? Pensi che l'opera rispecchi esattamente il tuo pensiero o risenta - in positivo o in negativo - dell'intervento arrivato dall'esterno?*

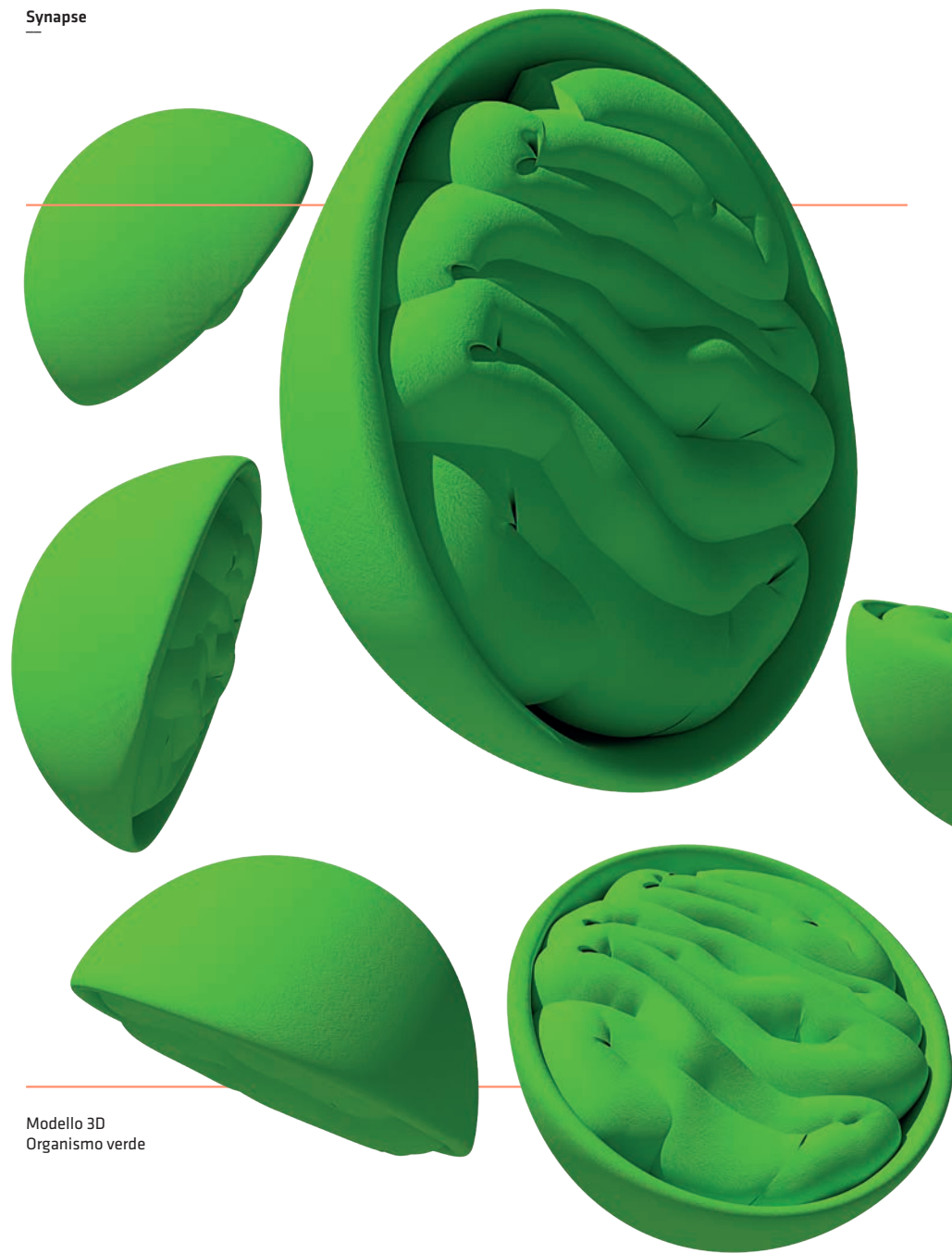
ETDP L'opera Synapse è quello che immaginavo e che non osavo immaginare, la "banda" Vitruvio mi ha fatto conoscere aspetti e possibilità sconosciute ed insieme abbiamo potuto realizzare un'opera decisamente visionaria, come del resto è il mio lavoro.



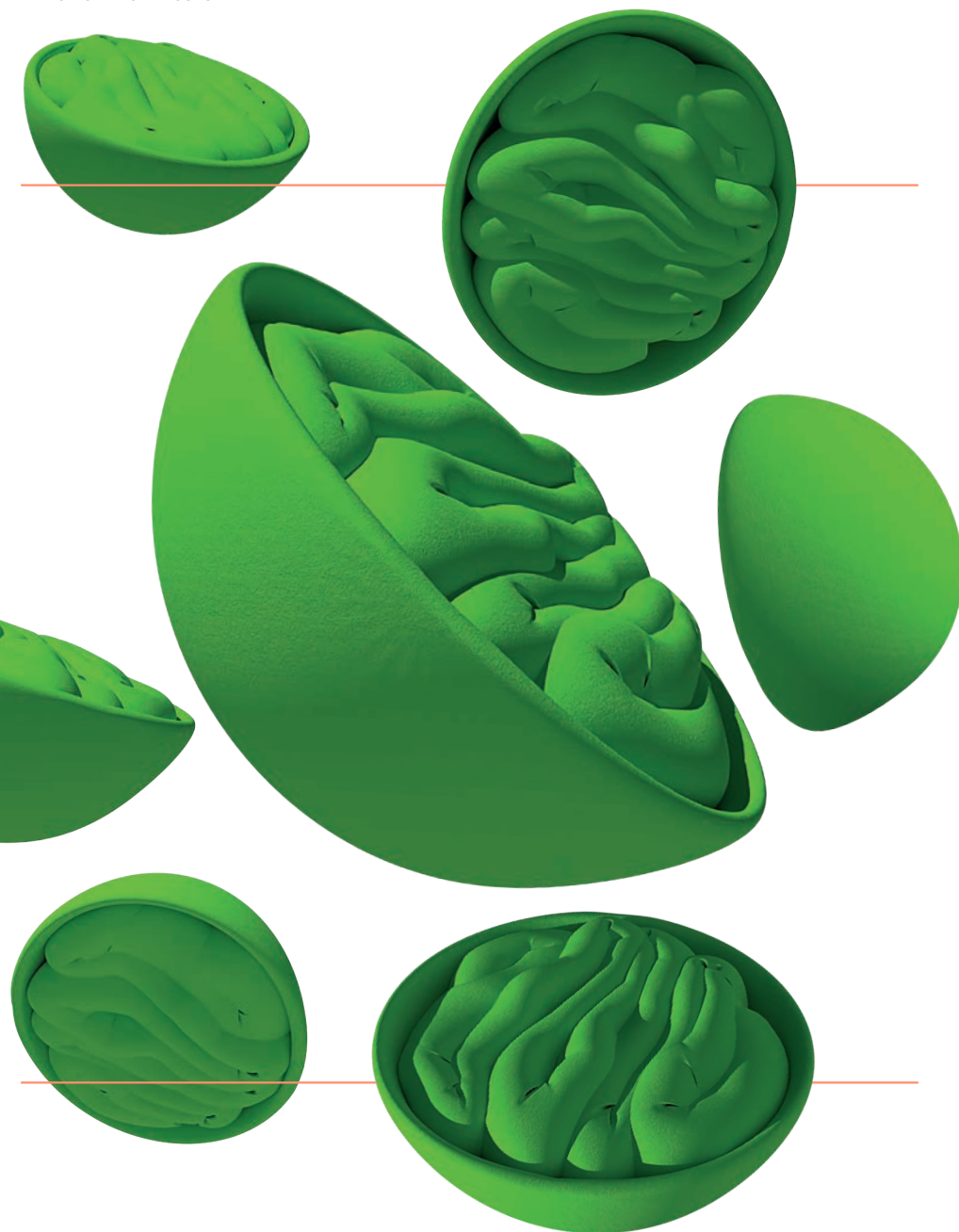
Synapse 09 - 16



Synapse 28 - 40



Modello 3D
Organismo verde

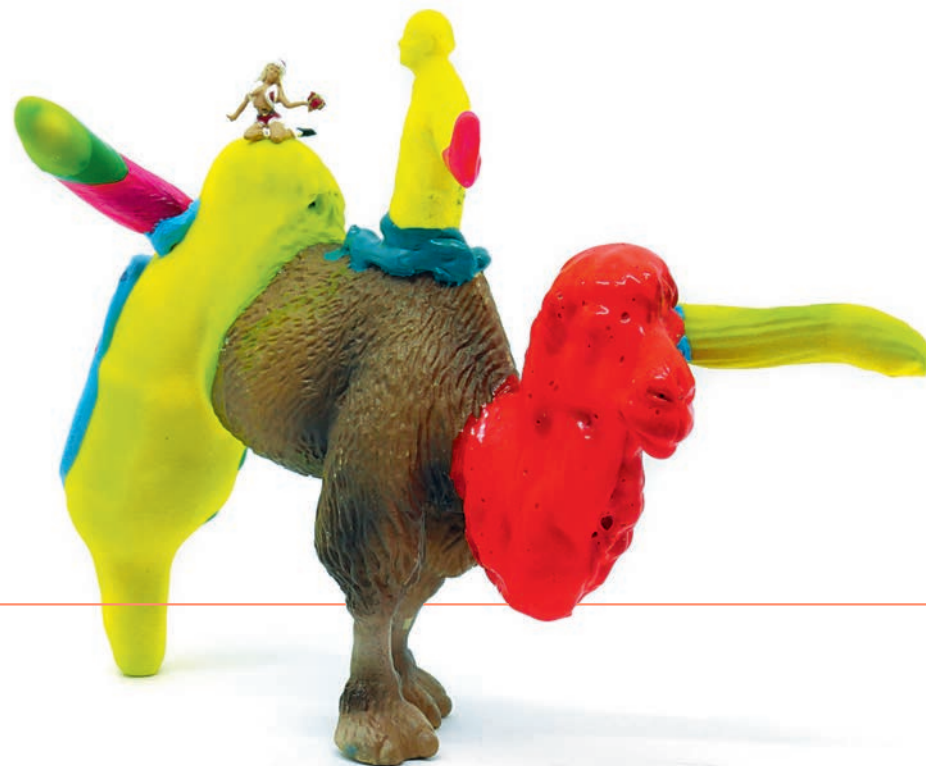




Synapse 48
Texture Synapse 48

SS *Prima di questa esperienza avevi fatto esperienze simili?*
Intendo dire: per concretizzare e rendere accessibile al pubblico una parte del tuo immaginario, ti era già capitato di collaborare in maniera così stringente con altri?

ETDP Nel mio percorso artistico ho collaborato con musicisti, ingegneri elettronici, fotografi, pubblicitari, architetti, fabbri, trasportatori, montatori, artigiani di diverso genere, uffici stampa, critici, galleristi, quindi non è per me cosa nuova realizzare delle collaborazioni, per fortuna ho sempre trovato persone attente e rispettose.



Synapse 13

SS *Come giudichi la collaborazione con Vitruvio Virtual Museum?*

ETDP La collaborazione è stata simbiotica, sono mentalmente entrati nel mio lavoro e con grande sensibilità hanno esaltato i miei pensieri e seguito le mie indicazioni.

Spero di realizzare qualche altra opera con loro.



SS *Le aspettative che avevi nei confronti della realtà virtuale sono state esaudite? Intendo dire: dopo averne fatto esperienza credi che la realtà virtuale sia un linguaggio davvero utile all'arte? Quali le potenzialità? Quali i limiti?*

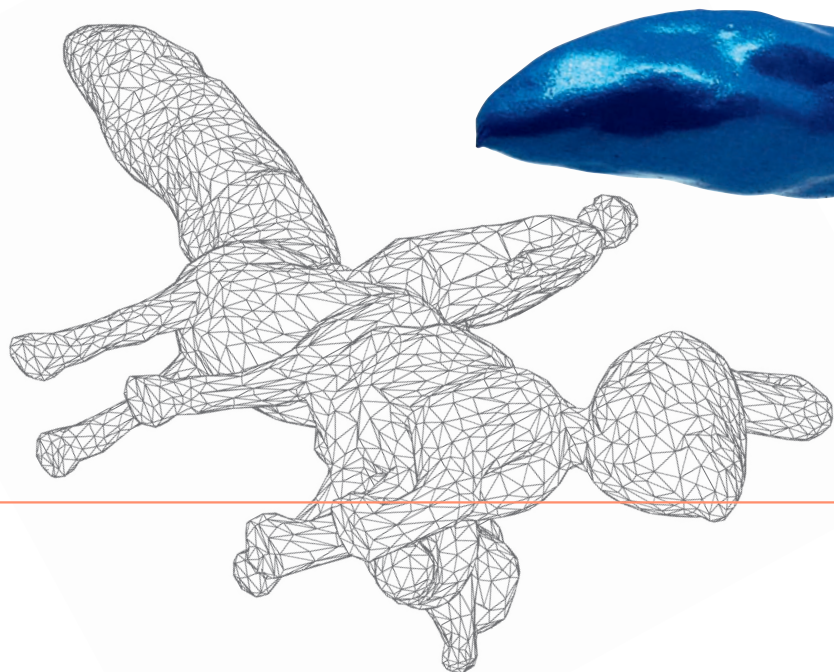
ETDP Personalmente sono molto contento di questa esperienza, assai costruttiva da ogni punto di vista, un'ennesima accelerata al mio pensiero e all'Arte. Sicuramente diventerà uno strumento utile ai creativi di vario genere, nel mondo dell'arte potrà svilupparsi in modo decisamente interessante per le visioni che gli Artisti svilupperanno. Penso che questa tecnologia abbia tutte le potenzialità per entrare nel mondo dell'Arte come nuova espressione, rimane il fatto che è un lavoro di team, quando questa tecnologia diventerà più accessibile e sviluppabile autonomamente allora sarà un vero linguaggio artistico. L'artista è un essere fragile, delicato, solitario ed ha bisogno di rimanere solo per creare quello che non esiste. O forse sono un artista di vecchio stampo.

Synapse 52 - 58

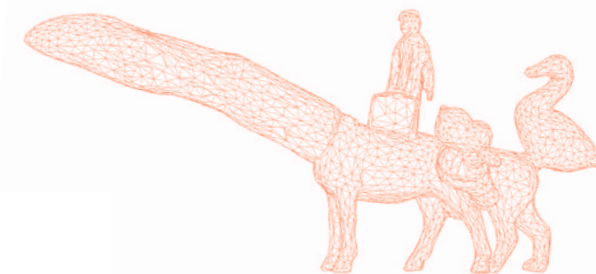


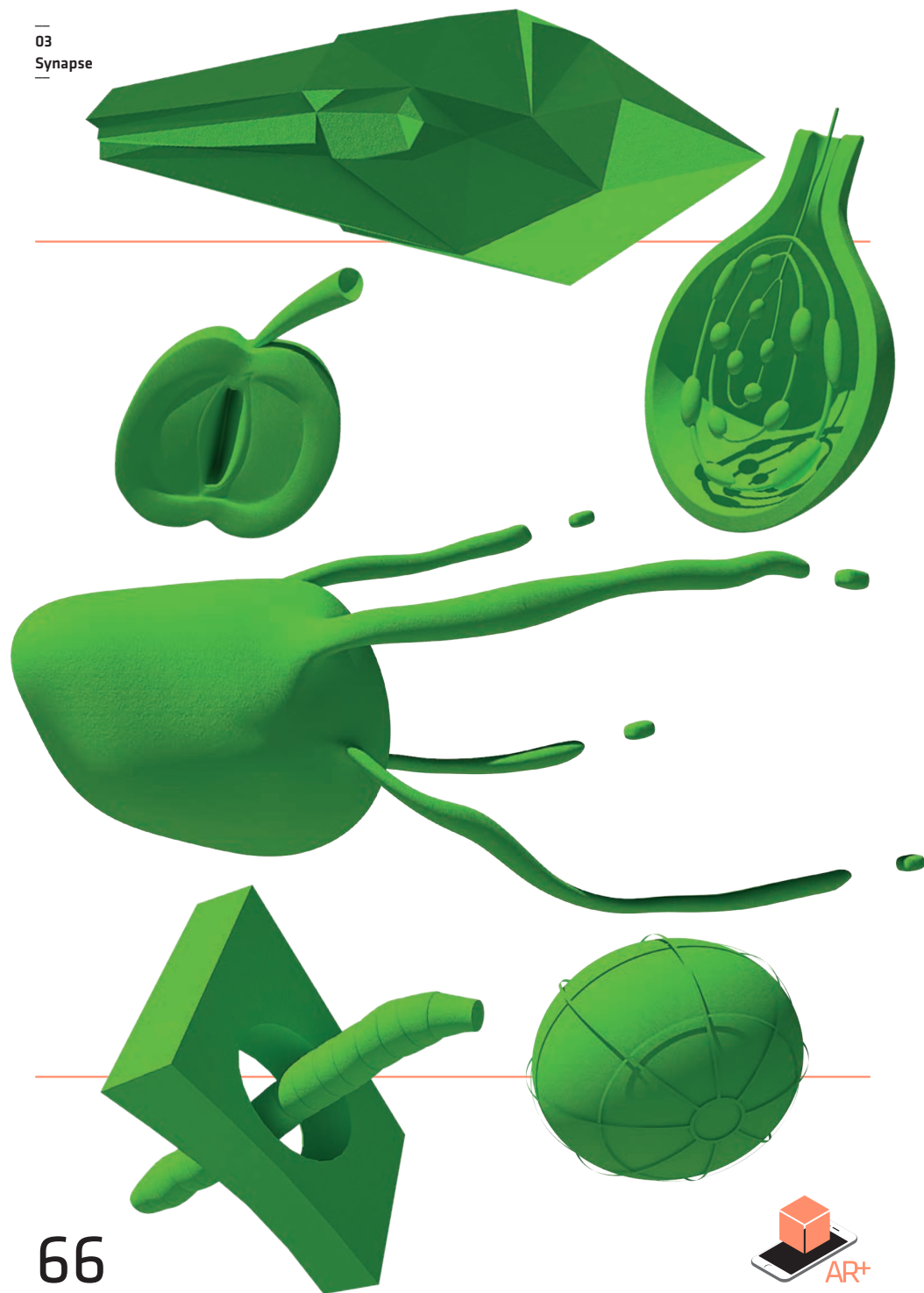
SS *A tuo parere esiste un artista contemporaneo, un artista nato dopo il 1950, della cui opera ancora parleranno fra centocinquanta anni?*

ETDP Sicuramente si parlerà di quegli artisti che hanno raggiunto cifre molto alte nelle vendite all'asta, questo se non succederà un cataclisma dove le regole dell'economia odierna verranno stravolte. Oggi il mercato è governato dalle case d'asta che si autoalimentano con fittizi movimenti di cassa. Artisti come bond finanziari, quindi bolle speculative di diverso genere e guadagni possiamo dire "illeciti", cose di cui non mi occupo e in cui non voglio entrare.



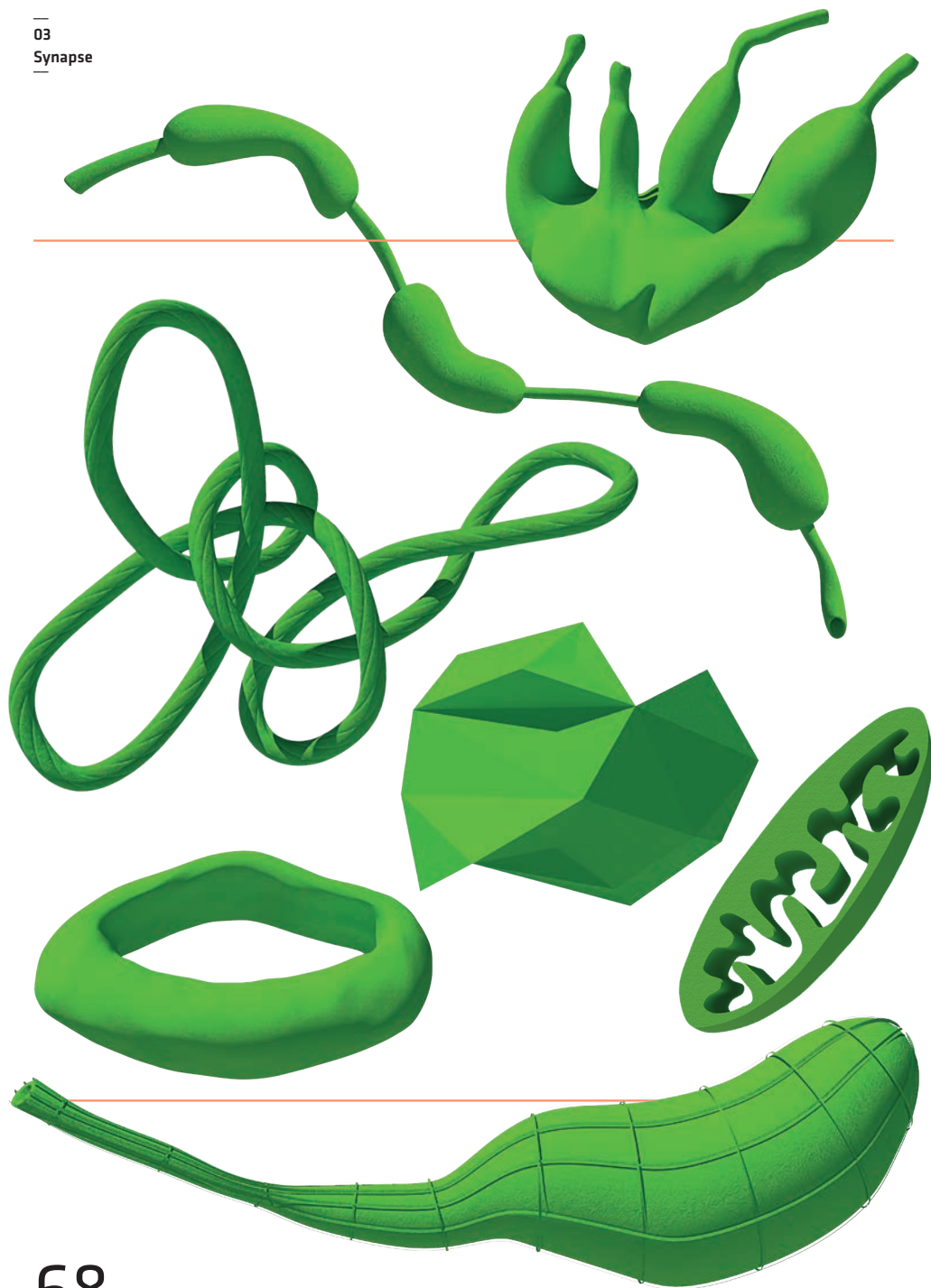
Synapse 65 - 46





Modello 3D
Organismo verde



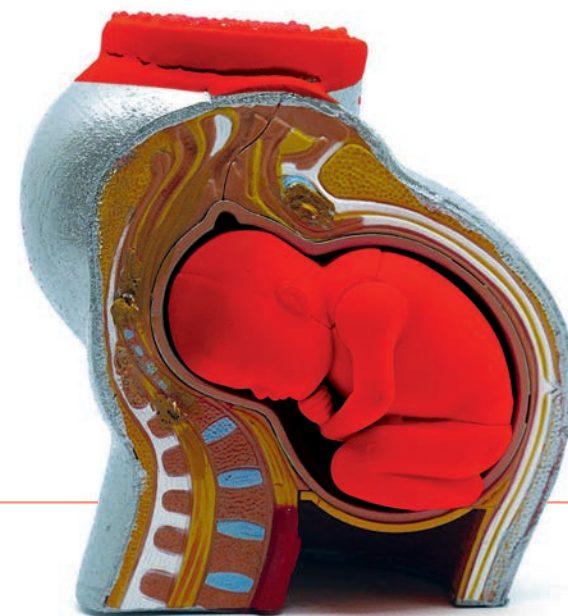


Modello 3D
Organismo verde

SS *Di Enrico Tommaso De Paris,
invece, cosa diranno
fra centocinquanta anni?*

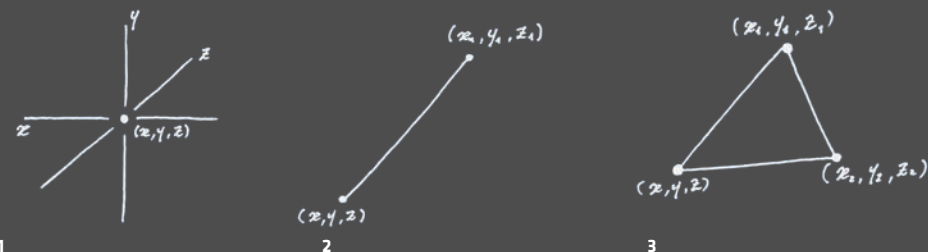
ETDP «[...] Oggi E.T. De Paris non c'è più, ma aveva una specializzazione rara e insolita - oggi non esiste più - era un Artista, costruiva esseri e strutture di paesaggio, raccoglieva notizie e stimoli da una primitiva realtà tecnologica, da questa otteneva poco probabili ma molto poetiche ipotesi».

Synapse 79



Una conversazione con Maurizio Agostini

360° rendering normal map
Empatia Creativa. Milano metropolitana:
cinque cantieri di Mario Cucinella Architects



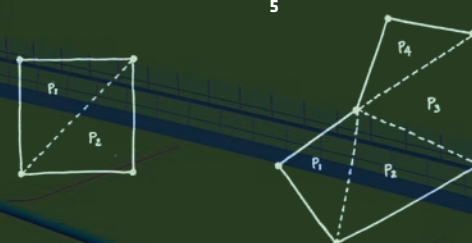
SS *Cosa significa modellare?
Intendo dire: spiega cos'è
la modellazione 3D a un bambino
di 5 anni.*

MA Il termine modellare significa, esattamente come per la scultura, plasmare qualcosa per farle assumere la forma che desideriamo. Nel caso di uno scultore la materia da 'modellare' è fisica e tangibile: creta, marmo, legno; nel caso di un modellatore 3D, invece la materia prima è qualcosa di intangibile, i poligoni. I poligoni non sono altro che (semplificando un po') comuni triangoli, che il modellatore deforma, posiziona e unisce in uno spazio senza vincoli fisici, come a comporre un grande mosaico che diventerà poi il modello finale. Il compito del modellatore sta proprio nell'unire in maniera armonica questi poligoni fino a far loro assumere la forma desiderata fin nei minimi dettagli per poi poter applicare al modello stesso materiali che ne esaltino le qualità.

SS *Sei autodidatta. Quando hai cominciato a modellare 3D?
Cosa ti ha attratto di questa che, a mio parere, è un'arte a tutti gli effetti? In altre parole: cosa significa, per te, modellare?*

MA Nel 1991 mi recai allo SMAU di Milano: scoprii le Silicon Graphics, vidi la riproduzione della maschera di Tutankamon e la proiezione di Knick Knack della Pixar. Già disegnavo in 2D con il PC e vedendo quelle realizzazioni ho pensato: voglio farle anch'io! Così ho iniziato a modellare con DKB Trace. L'interfaccia visuale non esisteva, ogni cosa che volevi realizzare doveva essere scritta sotto forma di codice. Pertanto, preliminarmente, passavi molto tempo a disegnare a mano quello che successivamente volevi visualizzare a monitor in 3D. Il primo modello da me realizzato è stato un dado da gioco, grande come un'emoicon: per calcolarlo furono necessari due giorni. Da quel giorno a oggi posso dire di avere provato tutti i programmi di modellazione 3D rilasciati.

- 1 Punto (monodimensionale 1D)
- 2 Linea (2D)
- 3 Poligono (3D) 'Tassello' base di ogni modello 3D
- 4 Quad
- 5 N-gon



SS *Come si riconosce un bravo modellatore?*

MA Il bravo modellatore è quello che con il proprio programma di riferimento riesce a modellare esattamente quello che gli viene chiesto di modellare. Un bravo modellatore non disegna qualcosa di simile a quello che gli viene chiesto, disegna esattamente quello che gli viene chiesto. Non disegna una mela, disegna quella esatta specifica mela, uguale a sé stessa e diversa da tutte le altre.

SS *In vent'anni ti sei molto specializzato nella modellazione di architetture e - più in generale - nella riproduzione iperrealista degli oggetti. Ultimamente, invece, hai affrontato lavori dove il realismo non era alla base del buon risultato. Quali differenze hai riscontrato?*

MA Riprodurre un'architettura o un oggetto del quale abbiamo una conoscenza e un'esperienza diretta è senza dubbio più semplice che riprodurre qualcosa che esiste solamente nella mente di una terza persona. Il rischio che si corre è interpretare quello che questa persona ha in mente, anziché riprodurlo esattamente com'è.

SS *Da qualche anno realizzi esperienze per la realtà virtuale immersiva. Che cosa della realtà virtuale ti affascina? Cosa ti spaventa?*

MA Grazie alla realtà virtuale un modellatore può finalmente vivere gli ambienti e gli oggetti che ha costruito. Mi rendo conto che il paragone può apparire eccessivo, ma è come essere un piccolo Dio che possiede il completo controllo sul mondo che ha inventato o riprodotto. Vedere le persone che vivono e si entusiasmano per i tuoi mondi è bellissimo e molto gratificante. Francamente fatico a capire come la realtà virtuale possa non entusiasmare. Cosa mi spaventa? La possibilità che un giorno la realtà virtuale sia talmente entrata nel quotidiano delle persone da inibire l'entusiasmo che vedo oggi.

Screenshot real-time VR experience
WHAT IF

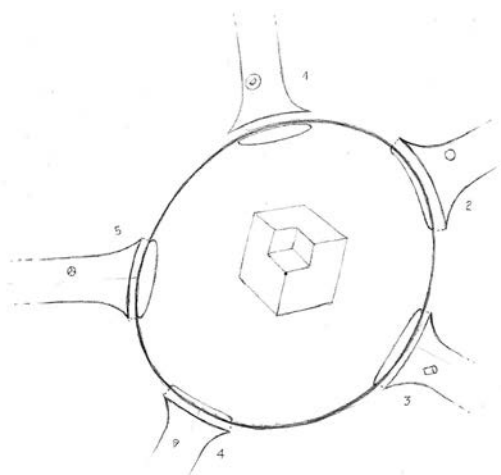
SS *Modellare per la realtà virtuale immersiva è diverso da modellare per il video?*
Se sì, in cosa?

MA Certo, è diverso. Ogni modellatore sa che quello che non si vede non esiste. Quando modelli per la realtà virtuale immersiva non è così: tutto quello che non vedi, ovvero: tutto quello che non hai davanti agli occhi, esiste comunque: pertanto è necessario prevederlo, conoscerlo, disegnarlo. Inoltre: il tipo di modellazione per la realtà virtuale si avvicina molto alla modellazione tradizionale dei videogiochi. Necessita cioè di un enorme lavoro di ottimizzazione, di alleggerimento. Il bravo modellatore per la realtà virtuale è colui che riesce a ottenere un risultato estetico ottimale utilizzando il minor numero di poligoni possibile.

SS *Synapse non è il primo lavoro per l'arte che realizzi.*
Però è il primo realizzato a così stretto contatto con un altro artista. Com'è stato lavorare con Enrico Tommaso
De Paris? Com'è stato modellare Synapse?

MA Lavorare con Enrico è stato molto bello, anche per l'entusiasmo che ci ha messo Enrico. Nella sua testa c'era già un mondo virtuale, tanto che siamo partiti da una mappa; lui, forse senza saperlo, aveva un'idea molto precisa, perfetta per la realtà virtuale, impossibile per la realtà che tutti viviamo e abbiamo davanti agli occhi. Modellare Synapse è stato per me molto divertente, perché mi ha permesso di dare vita a un'immaginazione molto interessante anche se diverso dal mio.

Sketch preliminare stanze e tunnel Synapse



3D sculpt
Empatia Creativa. Milano metropolitana:
cinque cantieri di Mario Cucinella Architects
Museo etrusco fondazione Rovati

Wireframe environment
Casa Malaparte VR experience

SS *Ci racconti il flusso di lavoro?*

MA Siamo partiti dai disegni di Enrico per studiare il metodo migliore per realizzare gli oggetti e la mappa del labirinto. Attraverso le scansioni dei suoi schizzi abbiamo realizzato, texturizzato e animato 35 oggetti di pura fantasia. Altri 25 sono stati realizzati utilizzando scansioni 3D di sculture reali costruite da Enrico, ottimizzate (ovvero: il modello è stato semplificato geometricamente conservandone le peculiarità estetiche) per la realtà virtuale.

Una volta completati, questi asset sono stati inglobati e disposti in un grande labirinto virtuale (all'interno del motore grafico che utilizziamo per la realtà virtuale: Unreal Engine 4) anch'esso ricostruito e texturizzato a partire dai disegni e dalle indicazioni di Enrico. Terminata questa prima fase abbiamo programmato 91 diversi percorsi - per una totale di 3,275 chilometri - all'interno del motore grafico. Una volta impostate le luci, le animazioni e gli effetti sonori, abbiamo impacchettato la App.

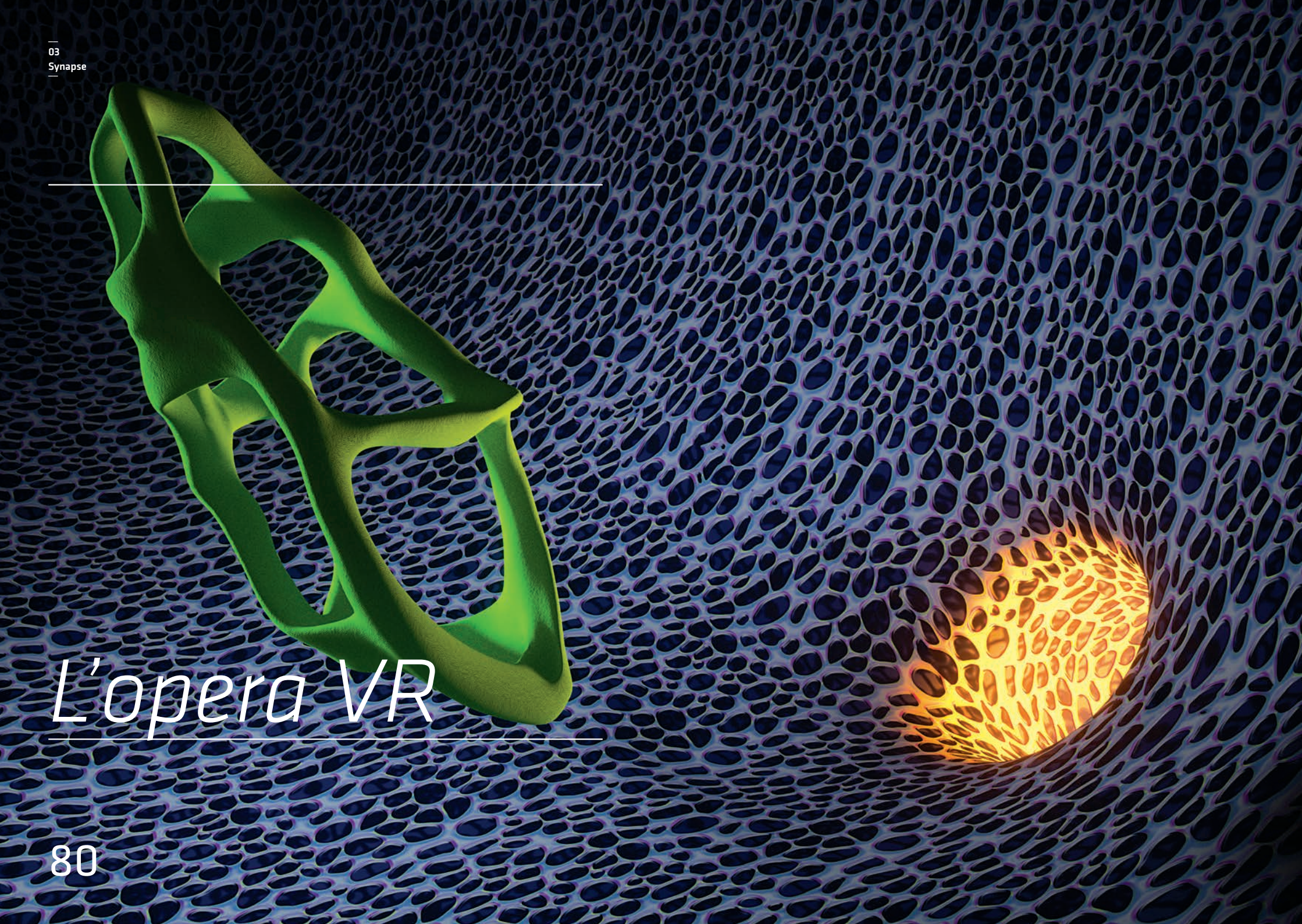
SS *Qual è stata la parte più complessa di questo lavoro?*

MA Da un punto di vista realizzativo il lavoro non è stato particolarmente complesso, cioè: non è stato complesso nelle sue singole parti. La complessità è stata assemblare queste singole parti, anche molto differenti fra loro, contenerle in una APP e renderle fruibili attraverso un semplice smartphone.

SS *Esiste una tipologia di lavoro che non hai ancora fatto, ma che in futuro ti piacerebbe fare?*

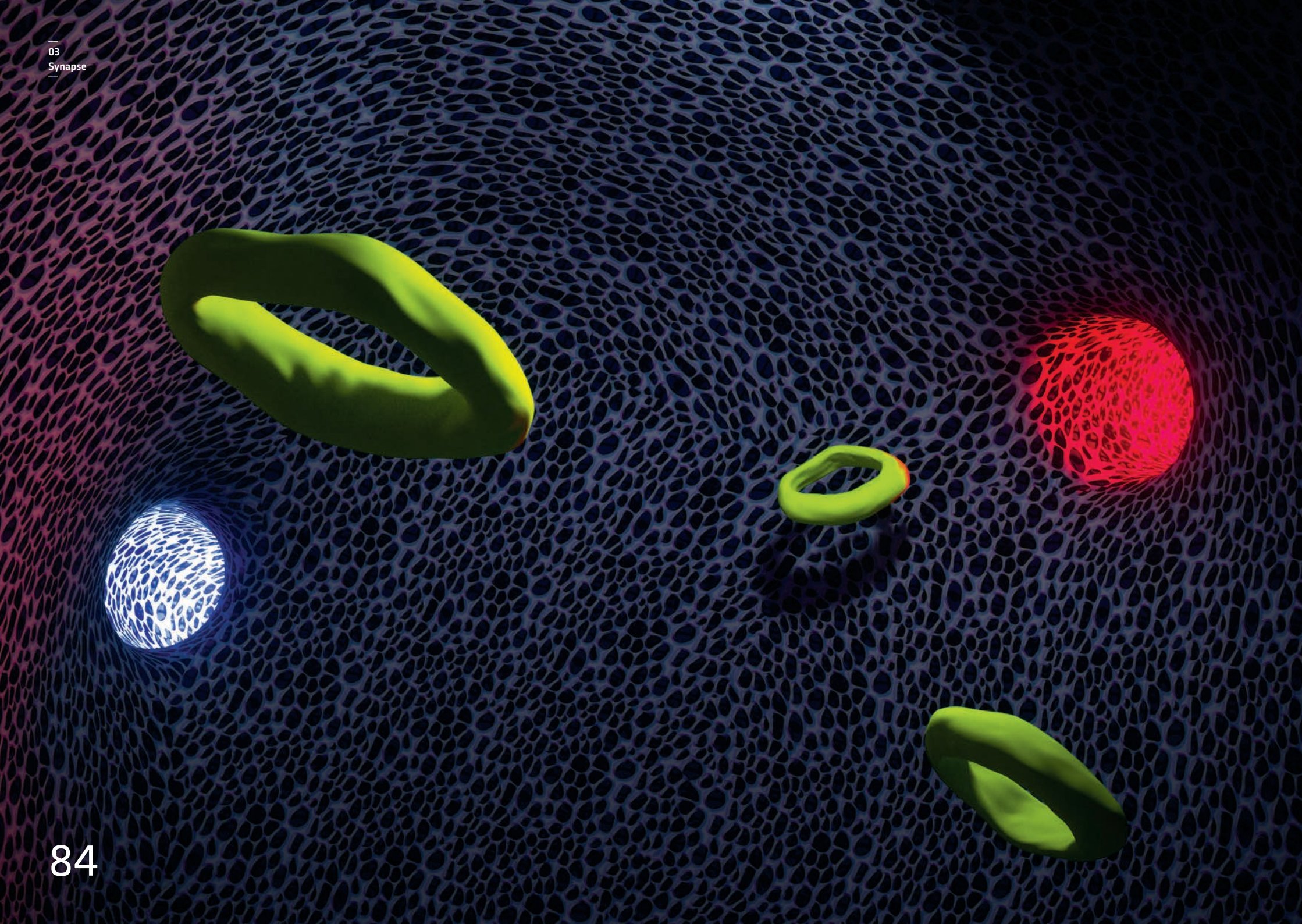
MA Per fortuna sono tanti i lavori che non ho mai fatto e che voglio fare. Due su tutti: un cortometraggio in CG, VR o non VR, e - questo lo desidero almeno dal 1986 - un videogioco.

didascalia
2017

The background is a dark blue, textured surface with a pattern of small, irregular, light blue oval shapes. On the left, a green, abstract, sculptural form resembling a chair or a complex knot is visible. On the right, a bright, glowing orange and yellow light source is visible, creating a tunnel-like effect that draws the eye towards the right side of the image.

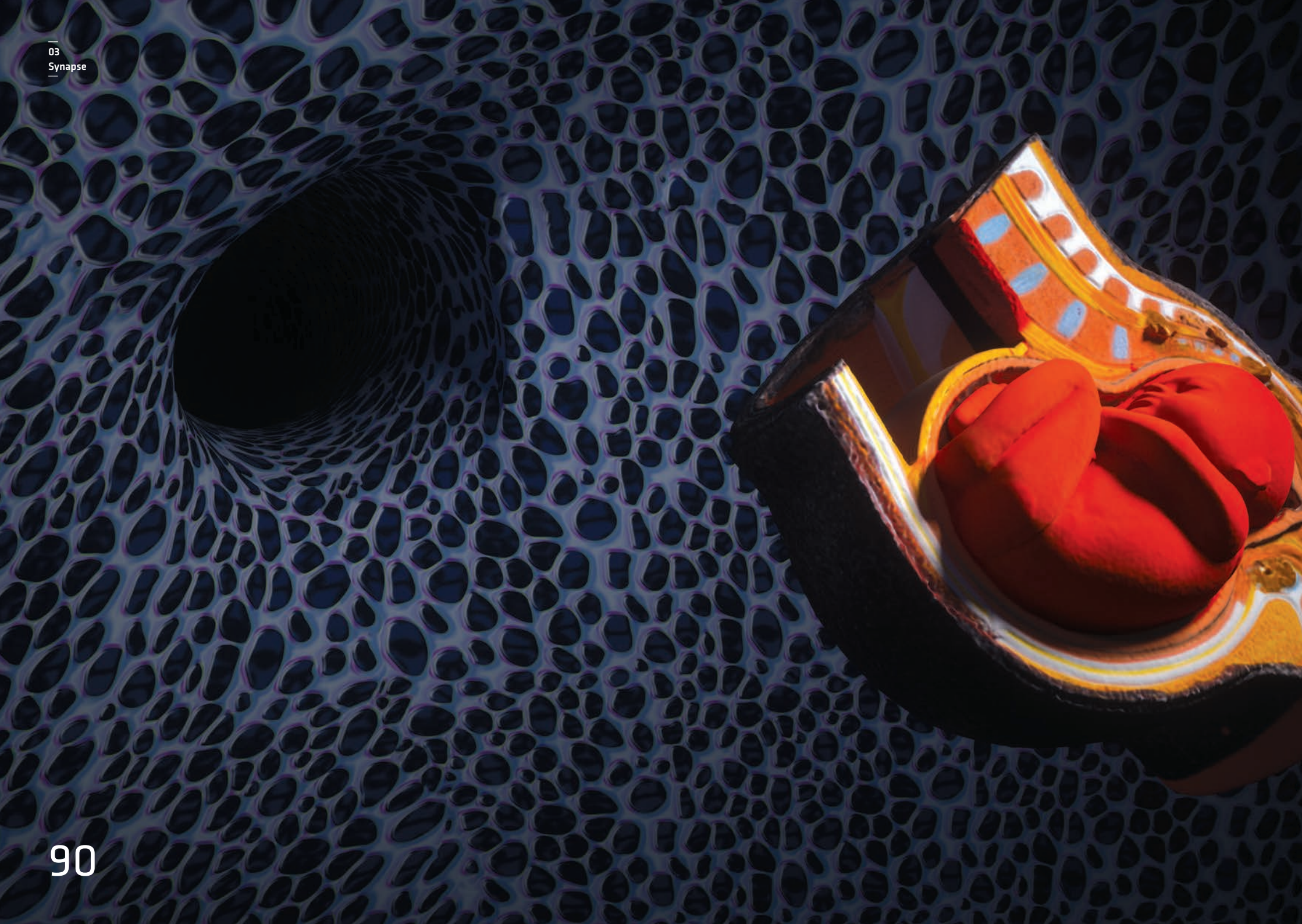
L'opéra VR















—
Copyright © rendered images: **Assa Srl**

Copyright © testi: **Simone Salomoni, Enrico T. De Paris, Maurizio Agostini**

Copyright © immagini fotografiche: **Francesco Paolucci, Ubaldo Righi, Salvatore Geremicca**

—
Proprietà intellettuale progetto Synapse: **Enrico T. De Paris**

—
Progetto grafico e impaginazione: **Ubaldo Righi**

—
Assa Srl è a disposizione degli eventuali aventi diritto per le fonti non individuate.

—
Stampato in Italia da Grafiche Baroncini, Imola (Bologna), ottobre 2017