

PROGETTI DI RICERCA

Il progetto di ricerca dal titolo *FORMA. Rappresentare lo spazio: performance, documentazione e archivio immersivo* mira alla realizzazione di un prototipo di materiale audiovisivo dello spettacolo dal vivo che investa le tecnologie visive (riprese a 360°) e registrazioni sonore 3D, mettendo così al centro della ricerca l'analisi dello spazio di un evento spettacolare (teatrale, musica o coreografico). Il progetto introduce, per la prima volta nel settore disciplinare, un metodo di «ricerca applicata», in cui le competenze storico-teoriche trovano una verifica e al contempo un rinnovamento negli aspetti tecnologico-applicativi. L'originalità e la sfida del progetto risiede nel fatto che – allo stato attuale – il settore dello spettacolo dal vivo è privo di materiali di documentazione audiovisiva capaci di restituire le componenti spaziali (visive e sonore) attorno alle quali si organizza la creazione di un'opera scenica.

I materiali a disposizione sono quasi esclusivamente 2D, a fronte di uno sviluppo tecnologico che oggi ci permette agevolmente di progettare materiali documentali a 360° o in forma 3D. Se questo è l'aspetto inerente la produzione dei materiali, dall'altro, l'innovazione del progetto risiede, inoltre, nell'elaborazione di nuovi modelli di fruizione di questi materiali, che oggi – grazie alle tecnologie di spazializzazione del suono e dell'immagine – permettono una fruizione situata nello spazio fisico (e non più solo su supporto) di questi materiali, in cui l'utente interagisce con il materiale d'archivio in modo da riceverne un'esperienza diretta e interattiva. Questo aspetto rappresenta dunque il cuore della connessione interdisciplinare, che si avvarrà – oltre alle competenze nell'ambito delle tecnologie applicate allo spettacolo da vivo (L-ART/05) del tutor principali prof. Pitozzi (PI), delle competenze espresse dalla collaborazione con i due co-tutor (CO-PI) nello specifico il prof. Corazza (ING-INF/03 TELECOMUNICAZIONI) la cui ricerca è orientata nell'elaborazione di una «scienza del pensiero creativo», fondata sull'implicazione delle tecnologie applicate, e del prof. Tronchin (ING-IND/11 FISICA TECNICA AMBIENTALE) le cui ricerche riguardano invece gli aspetti legati allo spazio acustico, in particolare alla sua registrazione e ricostruzione 3D. Il progetto si avvarrà della collaborazione di Ravenna Teatro e del centro Malagola ad esso riferito.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Di conseguenza, al fine di articolare e organizzare le proposizioni sopra formulate in una prospettiva nuova e coerente, gli obiettivi specifici del progetto sono i seguenti:

1)- da un punto di vista produttivo: la realizzazione di un prototipo di audiovisivo dello spettacolo dal vivo che permette di cambiare l'approccio disciplinare adottando una logica di ricerca applicata, in cui il contributo pionieristico di metodologie come la «ripresa e modellazione a 360° e/o 3D», la «Ricostruzione sonora 3D» o i protocolli di «Digital Curation», contribuiranno ad orientare gli studi sulla performance verso la rappresentazione dei processi di creazione, che si esprimono primariamente mediante la composizione spaziale (visiva e soprattutto sonora) di una performance;

2)- da un punto di vista della fruizione: realizzare, a partire dal prototipo audiovisivo creato, un prototipo di dispositivo immersivo che permetta di rinnovare il modo di fruizione del materiale d'archivio legato allo spettacolo dal vivo. Ciò prevede, dunque, la progettazione di un ambiente fisico tecnologicamente equipaggiato così da accogliere l'utente in un'esperienza che gli faccia cogliere la scena come dall'interno.

OBIETTIVI IMPATTO RICERCA

- 1)- Produzione di almeno un prodotto della ricerca conferibile nell'ambito della VQR;
- 2)- Presentazione di una proposta progettuale nell'ambito di un bando per ricerca competitiva;

PIANO ATTIVITA'

Il PI, in stretta sinergia con i CO-PI, guiderà la ricerca attraverso una serie di Work Packages (WP) atti a garantire il raggiungimento degli obiettivi stabiliti, in un'ottica di fattibilità temporale ed economica. L'attività di ricerca si organizzerà nel modo seguente:

WP1 fare preparatoria (primi 2 mesi): Il ricercatore/la ricercatrice – guidato dal PI – definisce il caso studio da analizzare per produrre i prototipi di strumenti digitali. La scelta del caso studio sarà orientata in base alle caratteristiche di accessibilità dei materiali e disponibilità degli artisti. Per accelerare questa fase, il PI ha già identificato e avviato relazioni con artisti e spazi che già hanno in dotazione materiali tecnico che può essere messo a disposizione della ricerca. Nello specifico si tratta del centro di ricerca sulla voce e sul suono «Malagola» di Ravenna, di cui il PI è condirettore.

WP2 fase di ricerca (dal 3° al 9° mese): In questa fase del progetto il ricercatore/la ricercatrice, guidato/a dal PI e in accordo con i Co-PI stabilisce i parametri metodologici della ricerca, stabilisce una solida relazione con gli artisti la cui opera sarà oggetto del prototipo, raccoglie e analizza i materiali.

WP3 realizzazione del prototipo audiovisivo di documentazione immersiva (dal 4° al 12°): Parallelamente alla fase di ricerca, secondo le metodologie indicate, il ricercatore/la ricercatrice entrerà nella fase propriamente realizzativa del progetto, dapprima mediante la creazione del prototipo di documentazione 3D dello spettacolo dal vivo, poi nella fase di progettazione del dispositivo immersivo per la fruizione. Parallelamente, sotto la supervisione del PI e in accordo con i CO-PI procederà al monitoraggio degli standard di qualità dei materiali prodotti e alla chiusura del progetto.