**La maschera del tempo**

Testo di Ennio Bianco, curatore del progetto di arte digitale

“*Per valorizzare la bellezza del Teatro e renderlo il protagonista di una rinnovata creatività, si è progettato di porlo al centro dell’attenzione nazionale e internazionale attraverso creazioni artistiche che rinnovino la sensibilità nei confronti di quest’opera straordinaria che ha molto segnato la vita artistica e culturale di Venezia.*

*Il primo progetto a muoversi in questa direzione è stato affidato a Mattia Casalegno, uno dei migliori artisti digitali italiani con studio a New York, l’autore più adatto a questo scopo “La Maschera del Tempo”.*

*Partendo dalla considerazione che le persone interagiscono con il mondo attraverso molteplici flussi sensoriali, combinando informazioni e formando associazioni tra i sensi e che i dati del mondo reale sono costituiti da vari segnali che si verificano contemporaneamente, come fotogrammi video e tracce audio, immagini Web, didascalie, tracce vocali, è naturale applicare una logica simile nella creazione dell’opera multimodale “Maschera del Tempo”.*

*Immagini, suoni, video, testi sono stati generati contestualmente attraverso l’utilizzo creativo dei più recenti software di animazione 3D in collaborazione simbiotica con la produzione musicale e testuale.*

*Factum Foundation, con un sapiente utilizzo dei droni per la fotogrammetria nell’ambito del progetto di digitalizzazione 3D dell’Isola di San Giorgio, ha fornito il completo rilievo del Teatro Verde.*

*Mattia Casalegno ha così avuto la possibilità di muovere, all’interno dello spazio del Teatro Verde virtuale, degli Attori Umani-Digitali ad alta definizione realistica, creati avvalendosi dei software MetaHuman Creator di Unreal Engine e Character Creator di Reallusion.*

*MetaHuman Creator è un software che consente di creare esseri Umani-Digitali fotorealistici. Il personaggio viene perfezionato con strumenti di scultura e guide di controllo in modo da definire infinite variazioni nelle caratteristiche facciali e corporee.*

*Character Creator 3 permette al designer di creare e personalizzare facilmente soggetti realistici da utilizzare nelle piattaforme Unreal Engine e Unity, collegando in un unico sistema la generazione di personaggi 3D, l'animazione, il rendering e la progettazione interattiva. In particolare permette di applicare ad una persona ferma la tecnologia di scansione 3D, prodotta dalla Scanlab Photogrammetry e adottata dalle produzioni di giochi di Hollywood, per creare un personaggio completamente vestito che si muove liberamente nello spazio e parla.*

*Questi Attori Umani-Digitali, o Avatar iper reali, possono così muoversi o essere fissati in Tableau Vivant Digitali, all’interno di una spazialità teatrale virtuale, resa possibile dal software Unity di Unity Technologies.*

*In prospettiva sarà possibile utilizzare tutti i materiali utilizzati per questo video, per esempio ricreando dei percorsi all’interno del Teatro Verde permettendo agli spettatori di dialogare con personaggi generati in Realtà Aumentata, oppure offrire una esperienza di visita virtuale interattiva al Teatro Verde nel contesto del Metaverso”.*