Venezia, Isola di San Giorgio Maggiore

Biblioteca del Longhena

6 settembre 2024

La nascita di *Chameleon* ***|*** di Matt Pyke\*

***Chameleon* mira a catturare l’unicità della Fondazione Giorgio Cini** e, in particolare, a illuminare alcune delle aree meno viste di questo luogo. Abbiamo quindi filmato i chiostri, la Biblioteca del Longhena e la Manica Lunga, il bosco, le Vatican Chapels e altro ancora. Si tratta di arte digitale, ma in questo caso pensata con uno scopo peculiare: invitare il pubblico a immergersi nell'ambiente e scoprire alcuni degli aspetti e dei dettagli unici di un luogo così speciale.

**Una delle nostre aree di esplorazione, ormai da lungo tempo, è l'arte figurativa e la creazione di nuove forme di immagini in movimento.** Ci siamo ispirati naturalmente anche al lavoro di scansione e archiviazione svolto dalla Fondazione Giorgio Cini. E ci è piaciuta l'idea di combinare le due cose attorno a una figura che cammina, che esplora l'ambiente, ma scansiona e assorbe anche i materiali, le trame e le superfici dell'ambiente circostante**.**

L'architettura classica, combinata con i chiostri, i corridoi interni, gli arazzi e il bosco ci ha fornito tantissime texture interessanti con cui lavorare. Come materiale di partenza per noi era strutturalmente diverso da quello che usiamo abitualmente e per questo molto stimolante e ideale in termini di creazione con le nuove tecnologie.

**Il nostro punto di partenza è stato quello di indagare in quale modo fosse possibile mappare un ambiente visivo, fotografico o filmico sulla superficie di un corpo umano**. In secondo luogo dovevamo capire come quella superficie potesse essere modellata dal punto di vista scultoreo, così da non rivelarsi solo un'immagine su un corpo, ma una texture con rilievi e contorni.

**Abbiamo sviluppato questa tecnica di estrusione dell'ambiente per creare una figura tridimensionale in metamorfosi continua sulla base ai luoghi che attraversa.** Inizialmente è stato sviluppato in tempo reale, in modo da poter posizionare la figura in questi ambienti e vedere come il contesto influenzasse le texture del corpo. Infine abbiamo utilizzato un software per gli effetti visivi per tracciare la scena e ottenere la prospettiva, la luce e le ombre corrette, prima di aggiungere la figura a quelle scene.

**Dal punto di vista tecnologico, per creare *Chameleon*, abbiamo utilizzato innanzitutto un nuovo software AI estremamente interessante**, che traccia il movimento dell'attore che cammina nello spazio, estrae i dati e li rimuove dall'ambiente, per sostituirli poi con una figura CGI (Computer Generated Imagery). Quindi il risultato è un movimento umano realistico che attraversa lo spazio. Poi ci siamo concentrati sulla mappatura delle texture in tempo reale: tutte queste cose non sarebbero state possibili fino a poco tempo fa. **Il risultato ci sembra davvero unico.**

**Con questa tecnica da noi ideata, abbiamo scoperto che la figura in movimento funziona meglio con ambienti ad alto contrasto**, ad esempio passando da un corridoio a uno spazio esterno. Questi contrasti ci consentono di produrre effetti trasformativi sul *Chameleon*. Per questo abbiamo provato a introdurre molte e diverse istanze trasformative. Abbiamo riscontrato lo stesso effetto anche con le prestazioni umane: quanto più dinamico è il movimento della vita reale, tanto più interessanti diventano gli effetti. Quindi, anche se *Chameleon* sta semplicemente camminando, abbiamo integrato cambiamenti di ritmo e direzione per potenziarne l’effetto.

Gran parte del nostro lavoro figurativo è CGI, con il risultato di creare **un realismo impossibile** per certi aspetti in un ambiente abbastanza neutro. Ma qui la sfida è stata diversa: *Chameleon* si ispira agli sviluppi della scansione digitale, agli sviluppi della realtà aumentata e virtuale e alla natura della Fondazione stessa.

Il nostro obiettivo è stato fin da subito molto preciso, perché - ed è stato entusiasmante per noi - ci siamo dovuti chiedere come questa figura rispondesse all'ambiente del mondo reale in cui viveva e vive. Qui in isola.

\*\*\*

**Matt Pyke** è fondatore e direttore creativo di Universal Everything. Interessato alla percezione cognitiva e alla capacità umana di trovare un significato nell'astratto, Matt supervisiona la ricerca e lo sviluppo pionieristici di Universal Everything su nuove forme di rappresentazione naturale e lavora per artisti, istituzioni culturali e marchi come Apple, Nike, Hyundai, Chanel, Radiohead, Barbican, MOMA e Sydney Opera House.

[**universaleverything.com**](http://www.universaleverything.com/)