

## PHYGITAL AR-T

### NON L'INIZIO, MA LA SINTESI DI UN LUNGO PROCESSO

di Tiziana Primavera

#### ESPRESSIONE ARTISTICA E CORRELAZIONE CON TECNOLOGIE INNOVATIVE

Arte è sostanzialmente quell'energia dirompente che scaturisce dall'osservazione dell'opera.

L'Artista è in grado di veicolare attraverso una forma espressiva un'emozione in grado di coinvolgere l'osservatore, l'Arte può pertanto definirsi come l'espressione estetica dell'interiorità e dell'animo umano.

La forma può assumere connotazioni iconiche esplicite e direttamente connesse alla Realtà o totalmente implicite, ma ciò che è essenziale è la sua capacità di attrarre a sé, *sé-ducere* dunque, e per compiere quel passaggio sublime di scambio empatico tra chi crea e chi osserva è necessario adottare uno specifico linguaggio.

Un linguaggio talvolta delicato o talvolta violento, ma che certamente affonda le sue potenzialità nel nucleo più nobile dell'essere umano.

Un *modus-operandi*, quello dell'artista, contaminato dal contesto sociale, dalle innovazioni tecniche, dai fermenti culturali del proprio tempo di vita.

Non avremmo potuto assistere alla magia pittorica dell'impressionismo, senza l'invenzione dei tubetti di stagno: John Goffe Rand brevettò il prezioso contenitore per il pigmento nel settembre del 1841 e la sua nuova dirompente funzionalità, la trasportabilità, consente ai pittori progressisti di poter indagare liberi sulla luce e sugli effetti di essa sulla materia sensibile, in rapporto al fluire temporale. FIG 1-2

Il processo creativo, all'epoca rivoluzionario, avveniva finalmente "*en plein air*", non più nei rigidi confini di ambienti chiusi e principalmente su formati di tele contenute, e non di imponenti composizioni, rompendo bruscamente gli schemi classici rappresentativi ed accantonando il disegno, per investigare curiosi, sulle nuove esperienze possibili. FIG 3-4

Stimoli inconsueti naturalistici affascinano le anime più sensibili, che del colore fanno lo strumento di indagine investigativa del mutare del Tempo, delle stagioni, della luce e i suoi riflessi...

Certamente il movimento impressionista fu fortemente caratterizzato da una profonda pulsione di una ricerca artistica libera, totalmente affrancata da compromessi, limiti e rigidi schematismi <sup>1</sup>, ma i risultati, le immagini, la materia prodotta non avrebbe potuto essere generata, se non grazie ai materiali adatti allo scopo.

Con un approccio alla ricerca totalmente orientato verso i rapporti cromatici, i nuovi strumenti influenzano più o meno consapevolmente l'Opera, il colore assume ad un nuovo ruolo: da *medium* strumentale ad oggetto nobile di approfondito studio. FIGG. 5-6

---

<sup>1</sup> un desiderio di infrazione e rottura delle atmosfere coercitive delle accademie di Belle Arti all'inizio del secolo, di cui l'Ecole *des Beaux-Artes* costituiva il centro di riferimento. Il corpus degli studi verteva sostanzialmente sulla rappresentazione grafica, sul disegno, sulle morfologie, la gestione delle luci e delle ombre, pertanto gli studenti raramente erano nelle condizioni di stendere colori sulle tele.

Da ciò scaturisce una riflessione più ampia. L'*iter creativo* e ' di fatto privo di confini, la pulsione interna e gli strumenti innovativi determinano entrambi le condizioni per far scaturire un nuovo linguaggio, autoalimentandosi in un processo mentale e fisico attuativo bidirezionale.

Non è sufficiente il pensiero astratto intellettuale ad indurre una rivoluzione artistica, e tantomeno la stessa può essere semplicemente alimentata reagendo a vecchie convenzioni e stereotipi operativi.

Il metodo si fonda su ricerca e sperimentazione per dar forma pittorica, più generalmente artistica, a concetti e pensieri, offrendo ai nuovi linguaggi espressivi soluzioni estetiche innovative, pronte ad assurgere e divenire più o meno velocemente, patrimonio culturale, acquisito e consolidato nella cultura viva sociale.

Così il più grande movimento culturale, che ha caratterizzato nel Novecento la prima avanguardia Europea, il Futurismo ridefinisce ed interpreta il proprio mondo, in un connubio felice e virtuoso di Arte e Scienza, contaminando mutualmente tecniche artistiche pittoriche, scultoree, cinematografiche, fotografiche etc. e rivoluzionando completamente eterogenei settori culturali. (*i.e. poesia, pittura, scultura, architettura, arti applicate, musica, cinema, fotografia, cucina, volo, editoria, teatro etc.*)

La Vita, nel pensiero futurista, non può esprimersi, se non attraverso il concetto di una continua, costante evoluzione, un perenne divenire, negando l'esistenza di qualsivoglia forma compiuta definita e statica, riferibile soltanto alla definizione di ciò che è immobile, essa è dunque la mutevolezza continua di una forma, in grado di rappresentare la Realtà, nel suo continuo movimento (*Boccioni, pittura futurista 1912*)

L'articolata frammentazione del Reale, il dinamismo, la simultaneità sono rappresentazioni oramai acquisite e metabolizzate nella nostra cultura viva, il movimento culturale - pittorico futurista ci ha consentito di riflettere sulla correlazione stretta della mutevolezza formale rapportata allo spazio-tempo, al processo dinamico sotteso ad ogni Realtà, esplicitato attraverso sistemi complessi di immagini frammentate tese a rappresentarne la loro intrinseca, infinitesima particellarità. FIGG. 7-8

Una rappresentazione, innegabilmente concepita in stretta correlazione con la composizione del movimento tipica dei fotogrammi video, delle pellicole cinematografiche del primo Novecento, e degli studi dinamici di fotografi (*i.e. Marey nel 1891 e prima ancora Muybridge*), che le trasmuta in vere e proprie composizioni futuriste.<sup>2</sup> FIGG. 9-10

Assieme a Fortunato Depero, Giacomo Balla nel manifesto "Ricostruzione futurista dell'Universo" articola così le sue finalità *"Daremo scheletro e carne all'invisibile, all'impalpabile, all'imponderabile, all'impercettibile, troveremo gli equivalenti astratti di tutte le forme e gli elementi dell'Universo, poi li ricombineremo insieme secondo i capricci della nostra ispirazione"*.

Ambizioso progetto, dalle enormi potenzialità, il cui limite risiede proprio nei grandiosi intenti, ben teorizzati, ma spesso difficilmente realizzabili in compiute forme visuali, che trovarono però fertile sviluppo nei decenni successivi, proprio grazie alle opere di artisti, divenuti maturi ed inizialmente formati nel movimento futurista.

---

<sup>2</sup> Giacomo Balla ha studiato ossessivamente, con metodo cartesiano-scientifico, tipico di uno scienziato naturalista, le numerose macchine nel fluire del traffico di una fervida via Veneto a Roma. Le rappresentazioni delle sue autovetture, i cui studi grafici evocano i disegni leonardeschi, divengono sempre più stilizzate per poi essere totalmente omesse al fine ultimo di evidenziare le sole linee di fuga, reali rappresentazioni iconiche del movimento di penetrazione nello spazio del mezzo. Grazie agli effetti fisiologico-percettivi della persistenza delle immagini nella retina, le parti in movimento, deformandosi appaiono molteplici, susseguendosi, in numero indefinito, e dunque vibranti nello spazio di percorrenza. Ed ecco dunque che un cavallo da corsa non ha più quattro gambe: *"Tutto si muove, tutto corre, tutto volge rapido. Una figura non è mai stabile davanti a noi ma appare e scompare incessantemente. Per la persistenza della immagine nella retina, le cose in movimento si moltiplicano, si deformano, susseguendosi, come vibrazioni, nello spazio che percorrono. Così un cavallo in corsa non ha quattro gambe: ne ha venti e i loro movimenti sono triangolari."* Manifesto tecnico.1910 BOCCIONI, CARRÀ, RUSSOLO, BALLA, SEVERINI

## INTERACTIVE AR-T

Prima dell'*Azione* viene il tempo della *riflessione*, più o meno conscia, della *teoria* e della *progettazione*, e la contaminazione con le innovazioni tecnologiche, sociali induce il pensiero e l'intuito ad evolvere in particolari direzioni e ne catalizza i processi.

Quali artisti nel nostro tempo, non possiamo prescindere da quanto ci ha preceduto e al contempo non è possibile ignorare i fermenti culturali ed i nuovi pensieri e riflessioni indotti dalle tecnologie visuali contemporanee immersive ed interattive, particolarmente accattivanti ed innovative con il loro superamento sensoriale.

L'arte interattiva inizia un suo proprio autorevole percorso negli anni più recenti, pur commettendo soprattutto nei suoi esordi, il grave errore di ignorare le installazioni visuali tridimensionali e delegando alle sole grafiche multimediali, per lo più bidimensionali, la declinazione applicativa.  
<https://insideart.eu/2017/02/07/ar-te/>

Si delineano approcci di ricerca progressisti, che esprimono una specifica strada concettuale ben definita: *il collegamento della materia al dato digitale*, per definire un superamento espressivo dell'opera d'arte, per amplificare le sue implicite potenzialità di veicolazione di contenuti, interpretando il dato materico, come uno soltanto degli elementi di un linguaggio più articolato e complesso.

Il dato materiale trasmuta in un elemento relazionale, e non solo.

Integrando le opere materiche con le tecnologie digitali visuali interattive, (Augmented Reality<sup>3</sup>), si attua, *de facto*, il seduttivo e sorprendente abbattimento del limite tipico di un linguaggio univoco grafico-pittorico, di natura mono - direzionale, (rivolto all'osservatore dall'artista) e lo si trasmuta in una molteplicità di nuovi possibili contenuti. FIGG. 11-15

Si costituisce una nuova capacità comunicativa, potenzialmente illimitata, dalle qualità/caratteristiche proprie del dato liquido, digitale, che persegue un'unica finalità, il **superamento sensoriale ed il potenziamento dei livelli espressivi del manufatto artistico**, perché in fondo *la nostra è una Realtà diversa, in cui lo stesso spazio, i nostri oggetti che ci circondano, sono spesso interconnessi e sono pervasi da contenuti digitali di cui quotidianamente ci serviamo, ed allora perché non le opere d'arte?*

Per le ragioni suddette, l'opera d'arte materica, abbandona volutamente la sua caratteristica univoca e di rigidità, viene investita da una nuova flessibilità, e si rende sempre più capace di incarnare il nostro Tempo e rendere tangibili le più intime espressioni, riflessioni dell'autore dell'opera.

Tutto ciò comporta la necessaria ed indispensabile evoluzione dell'artista contemporaneo, sempre più connesso alla ricerca nel mondo scientifico, esso si pone quale interprete altamente sensibile capace di recepire ed articolare i nuovi contesti e paradigmi di fruizione interattiva.

---

<sup>3</sup> Scienza che studia sistemi proiettivi di contenuti virtuali che si compongono con dati reali

## PHYGITAL AR-T - LA NUOVA AVANGUARDIA

L'esperienza estetica descritta rimanda certamente a *layer* di contenuti liquidi digitali fruibili interattivamente da uno spettatore, ma questi pur essendo coinvolto attivamente in un'ispezione visiva di natura soggettiva, rimane comunque un semplice osservatore di un'installazione.

Ma è possibile operare con nuovi paradigmi più partecipativi e provocatori, riflettendo sulle numerose identità, che ciascuno di noi assume in un mondo contemporaneo, in cui si sovrappongono e si autoalimentano identità reali e digitali per ciascuno di noi.

A tali riflessioni si affiancano nuove scoperte e possibilità tecnologiche, si delineando nuovi *tools*: negli anni più recenti *l'augmented reality* ha integrato nei suoi sistemi, tecnologie di tracciamento dello spazio, più sofisticate, capaci di far evolvere la branca della tecnologia visuale nella *Mixed Reality*, più avanzata ed interattiva.

È questa l'era, non più della sola *virtual and augmented reality*, ma dello *Spatial Computing* e ciò consente di ampliare ancor più la ricerca di nuovi paradigmi ed espressioni artistiche.

Stiamo approcciando una nuova fase sociale, quella di un mondo strettamente interconnesso anche spazialmente con il mondo virtuale, in cui Reale e Virtuale possono coesistere e consentire alti livelli di interazioni sensibili in tempo reale, non più relegandole al solo senso della vista<sup>4</sup>.

Integrando alcune delle tecnologie più all'avanguardia, che sottendono il tracciamento dello spazio reale dello *Spatial Computing*, in una ricerca artistica, si intravedono dunque nuove possibili prospettive applicative.

In un Mondo che si dirige verso una dimensione Reale-Virtuale, la cui ambizione massima è quella di definire un *continuum spaziale* digitale-fisico, senza soluzione di continuità, in un contesto filosofico dove le discipline quantistiche ci insegnano che *tutto è in tutto*, ed il Tempo è concepito secondo un'accezione non lineare, si delineano e prendono forma nuovi punti di vista prospettici per una ricerca estetica, che intende pertanto coniugare strettamente il passato classico, il presente ed i fermenti progressisti, integrando conseguentemente in questo processo, l'azione non soltanto dell'artista, che crea le condizioni estetiche, *ma anche quella dell'uomo osservatore*, che con le proprie azioni, il proprio movimento, determina l'installazione visuale, divenendo così un fruitore attivo, capace di determinarne le possibili soluzioni artistiche.<sup>5</sup>

Si concretizza una nuova forma d'arte contemporanea di natura *cross-mediale*, in grado di interpretare il mondo "*Phygital*", la vera frontiera del prossimo futuro, riconnettendosi alle filosofie scaturite dalle scienze quantistiche.

---

<sup>4</sup> Mixed Reality: possiamo definire una realtà ibrida in cui la mescolanza dei mondi digitale e virtuale per produrre nuovi ambienti e visualizzazioni in cui oggetti virtuali e fisici coesistono ed interagiscono tra di loro in tempo reale

<sup>5</sup> in accordo a quanto ci suggerisce l'equazione di Schrödinger. Un'equazione fondamentale della meccanica Quantistica, che determina l'evoluzione temporale dello stato di un sistema, in termini semplicistici al momento dell'osservazione lo stato di un Quanto, particella fondamentale, costituente la materia, collassa in uno dei potenziali autostati, ogni volta differenti. Qualsiasi proprietà si cerca di misurare essa sarà indeterminata, entro un range di possibilità, sino a quando non la osserveremo.

Tale espressione artistica, consta nella ricerca di una serie di installazioni, che costituiscono la sintesi di una dialettica hegeliana che, partendo dal concetto di arte classica (di impostazione seicentesca), con un forte contatto della materia e una tela trattata con gesso e colla di coniglio, grazie ai nuovi *tools* e materiali contemporanei trasmuta e si contrappone ad essa in un'olografia (fase digitale), interattiva grazie al fruitore dell'esperienza estetica (fase contemporanea).

L'utente entra in contatto diretto con l'opera d'arte del passato ed in una metamorfosi di fruizione, diviene sostanzialmente la sua anima. Non più spettatore passivo, come nell'arte classica, o spettatore coinvolto nel solo processo di fruizione (*Augmented Art*).

**L'osservatore diviene il motore di un dinamismo dell'opera: la incarna sostanzialmente coinvolgendosi nella sua dinamica, e l'opera creata secondo canoni classici si stringe in un legame fortissimo con il suo fruitore/osservatore, aprendosi al futuro della rappresentazione. Si coniugano le tecniche, perché tutto è in tutto, passato presente e futuro, dalla ricerca caravaggesca della resa realistica e della nobiltà dell'olio, l'opera trasmuta nella sua veste olografica multimediale contemporanea, i cui effetti sono attivati soltanto attraverso la movimentazione dell'osservatore. FIGG. 16-18**

Una sorta di *bridge*, che intende ripercorrere le tappe evolutive della rappresentazione, *classica - digitale - interattiva*: una installazione, che si prefigge di essere fruita senza soluzione di continuità. Rivisitando le possibilità offerte dalle più recenti tecnologie, che riflettono ed interpretano il nostro nuovo Mondo, i nostri nuovi Spazi, provvisti di innumerevoli *layers* e semantiche.

Di fatto, riassumendo in una breve sintesi, la PHYGITAL AR-T intende attuare un ponte inconsueto fra la liquidità tipica del digitale e la materia classica, tangibile e rassicurante, ma in una cornice che contempla un'elevata soglia di interattività e che nel processo coinvolge attivamente l'osservatore, attivando modalità comunicative di natura biunivoca.<sup>6</sup>

E così facendo, in un certo senso riconcilia l'opera classica materica, il suo indiscutibile valore con la contemporanea esigenza del fattore interattivo e della multimedialità, rinunciando alla scelta, interpretandone il fluire temporale.<sup>7</sup>

La PHYGITAL AR-T è al contempo emozione e riflessione, attivando risonanze emotive e processi introspettivi in chi le osserva. A contraddistinguere queste nuove categorie estetiche, generate dalla necessaria simbiosi di elementi classici (la tela/scultura)<sup>8</sup> e tecnologici (dati digitali eterogenei multimediali), è lo stretto legame di

---

<sup>6</sup> Ripercorrendo in chiave attuale un'operazione concettuale che rimanda a Pistoletto, con i suoi vetri specchianti, seppur in modalità completamente diversa, l'osservatore entra nel processo creativo e diviene il suo protagonista

<sup>7</sup> Centro statico, la tela, e danza mutevole, evanescente, suggestiva l'installazione multimediale proprio da essa generata; che riflette l'opera classica e la fa vivere di una nuova vita. L'osservatore fruisce una armonia di contrasti, che stimola vivacemente la sua attenzione e sorpreso entra nell'opera, animandola e sperimentando una forte soggettivazione esperienziale, incarnando nuovi ruoli, e vivendo un'esperienza estetica che evoca diverse gamme emozionali, emozioni che spaziano dalla ludica curiosità o che riflettono diverse connotazioni creative.

<sup>8</sup> La materia offre il suo innegabile valore, roccaforte di certezze e rassicurante, il digitale onirico ed evanescente collima con il Reale, diviene tangibile solo grazie all'azione obbligata dell'utente.

L'installazione liquida diviene interattiva, registrandosi prospetticamente alle espressioni facciali o al corpo del fruitore dell'opera.

L'artista mette in comunicazione diretta la sua opera con chi la fruisce, e quest'ultimo diviene attore attivo e dunque non più meramente spettatore passivo nei confronti della tela dipinta o della scultura tracciata.

E così grazie al connubio inconsueto della materia, solida, classica, rassicurante, limitata e del dato digitale, liquido, intangibile, illimitato, è possibile pervenire ad una esperienza, che supera la sensorialità umana. Una sintesi possibile dell'installazione dal forte fascino espressivo.

*un linguaggio espressivo, che si contamina con le più recenti scoperte scientifiche in campi afferenti alla Computer Vision.*

*L'importanza di ciascun'opera non risiede solo nel contenuto della comunicazione visiva, ma anche negli eterogenei mezzi utilizzati per realizzarlo (un dipinto unico fatto a mano).*

*L'Arte ha certamente senso quando stimola fantasia e creatività, consente agli individui di svolgere, vivere e sviluppare la propria natura più profonda ed istintuale, l'Arte ha un suo fascino quando comunica sé stessa e la propria procedura realizzativa per poter essere replicata, metabolizzata, trasmessa ed amplificata, contribuendo ad accrescere le capacità espressive di ogni linguaggio estetico e cultura visuale.*

*In questo senso la PHYGITAL AR-T, si pone come strumento di indagine e di crescita per obiettivi non definiti, tali da oltrepassare i suoi stessi confini, un Arte concepita dunque come un mezzo e non un fine dell'agire espressivo.*



#### TIZIANA PRIMAVERA -SHORT BIO

Augmented Reality Ph.D. Architetto e Docente Accademico,

AR/VR Senior Advisor /Researcher di esperienza decennale, MISE-Innovation Manager. Svolge dal 2004 attività di docenza presso Istituti Universitari per quanto concerne l'insegnamento di materie afferenti alle Scienze della Rappresentazione e del Rilievo (geometria descrittiva-geometria descrittiva - stage informatici etc.)

Esperto e ricercatore nei settori delle Scienze della Rappresentazione tradizionali, digitali ed interattive.

Key note speaker e coordinatore scientifico di seminari e convegni sul tema delle tecnologie interattive di visualizzazione XR (AR, VR, MR) dal 2011. Autore di numerosi articoli e pubblicazioni oggetto di numerose citazioni. Istituisce in Italia nel 2012 i primi corsi di formazione per tecnologie di *Augmented Reality* presso gli Ordini Professionali Tecnici di Ingegneria e Architettura (corsi accreditati dal CNI). *Innovative Tech evangelist*, è ideatrice e realizzatrice del Technology Hub piazza AR-VR a Milano, concept di divulgazione scientifica e comunicazione integrata inerente alle tecnologie interattive di rappresentazione (XR). In qualità di consulente ha affiancato, diverse prestigiose Imprese ed Istituti Universitari, per lo sviluppo di progetti di Realtà Aumentata. Nel contesto internazionale dedicato al Design, in occasione del *Design for Next*, presenta il primo prototipo di *packaging* interattivo. Membro del Comitato Scientifico della Rivista di settore *Smart for city*. *Art Director* delle riviste tecniche e dei quaderni tecnici di ingegneria IOROMA. Nel 2019 Le viene affidato il prestigioso incarico di *Art director* ed *Augmented Reality Project Manager* per il rilevante progetto del Circo Massimo Experiences a Roma, progetto altamente pionieristico, che costituisce un rilevante *casa History* nel settore, (MENZIONE D'ONORE - PREMIO SPINA) concertato con la RTI vincitrice del Bando e la Sovrintendenza preposta per Zetema Progetto Cultura.

<https://www.facebook.com/MashableItalia/videos/2489157901143069/?v=2489157901143069>

<https://www.ilmessaggero.it/video/roma/circo-massimo-experience-virginia-raggi-4530211.html>

<https://www.technologyhub.it/it/initiative/piazza-ar-vr>

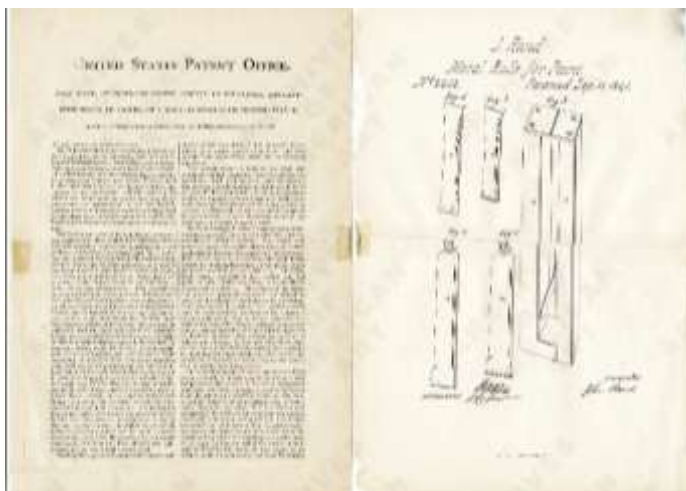
Visionaria, Designer, Artista iperrealista ed autodidatta, conduce ricerche sulle tematiche della rappresentazione, sia classiche che contemporanee, investigando sui confini e le contaminazioni possibili tra manualità e disegno automatico.



**FIG 3** Claude Monet, La Grand Décoration. Parigi, Musée de l'Orangerie. I, Sailko [GFDL (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>) o CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)]



**FIG 4** Claude Monet, La Grand Décoration. Parigi, Musée de l'Orangerie. I, Sailko [GFDL (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>) o CC BY-SA 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)]



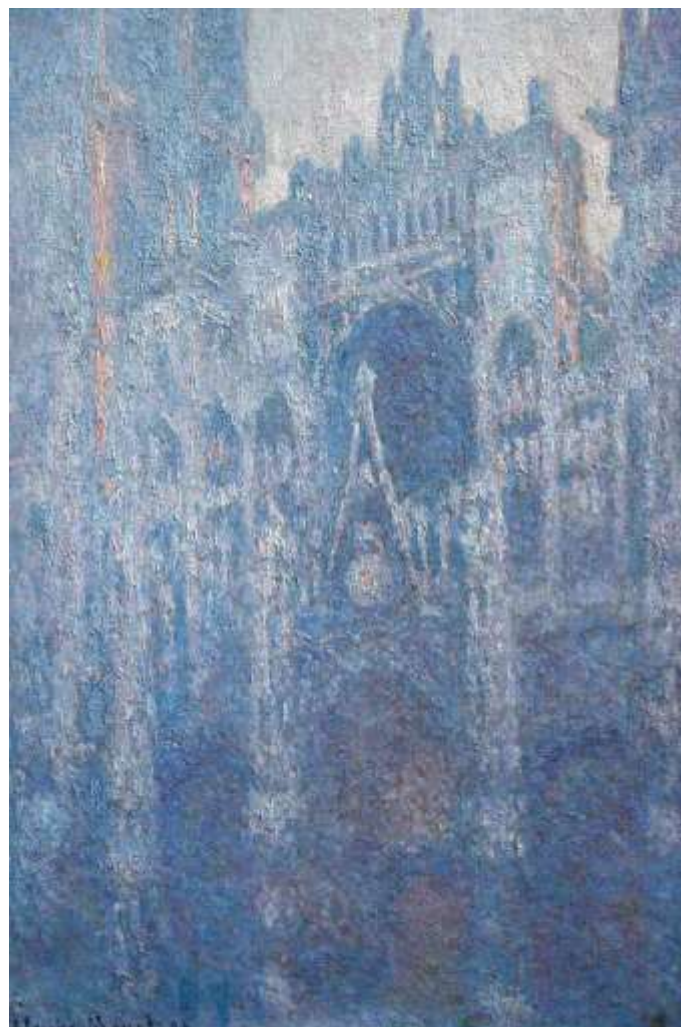
**FIG 1** Brevetto di John Goffe Rand 1841 Tubes Tin. Crediti: Archives of American Art.

**FIG 2** a) Tubi di stagno per la trasportabilità dei pigmenti  
b) Pannello storico dei contenitori di colore per artisti (1840-1911) Immagine opzionale





**FIG 5** Claude Monet, *La Cattedrale di Rouen, il portale e la torre di San Romano, effetto della luce solare*



**FIG 6** Claude Monet, *La Cattedrale di Rouen, il portale e la torre di San Romano, effetto mattutino, armonia bianca*

**FIG 5-6** La serie della cattedrale di Rouen fu dipinta nel 1890 dall'impressionista francese Claude Monet . I dipinti della serie catturano ciascuno la facciata della cattedrale in diversi momenti della giornata e dell'anno e riflettono i cambiamenti nel suo aspetto in diverse condizioni di illuminazione

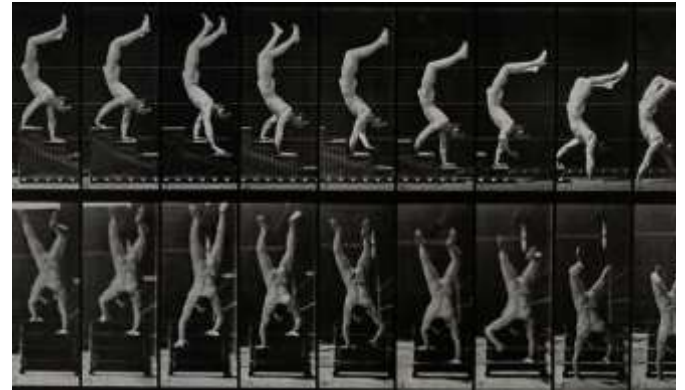
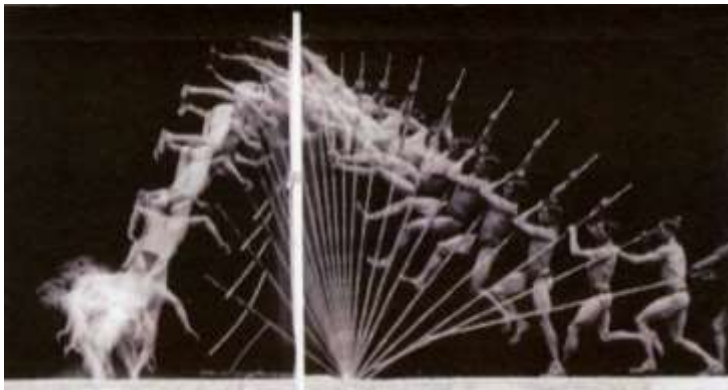




**FIG 7** Giacomo Balla, *Automobile in accelerazione*, 1912, olio su tavola, 55.6 x 68.9 cm. New York, The Museum of Modern Art (MoMA)



**FIG 8** Vittorio Corona: "Dinamismo di un Treno" (1920), Tecnica mista su Tela, 74x98,5 cm.



**FIGG.9-10** Marey nel 1891 e prima ancora Muybridge nel 1887 avevano fatto studi stroboscopici per descrivere il movimento di un corpo nello spazio,

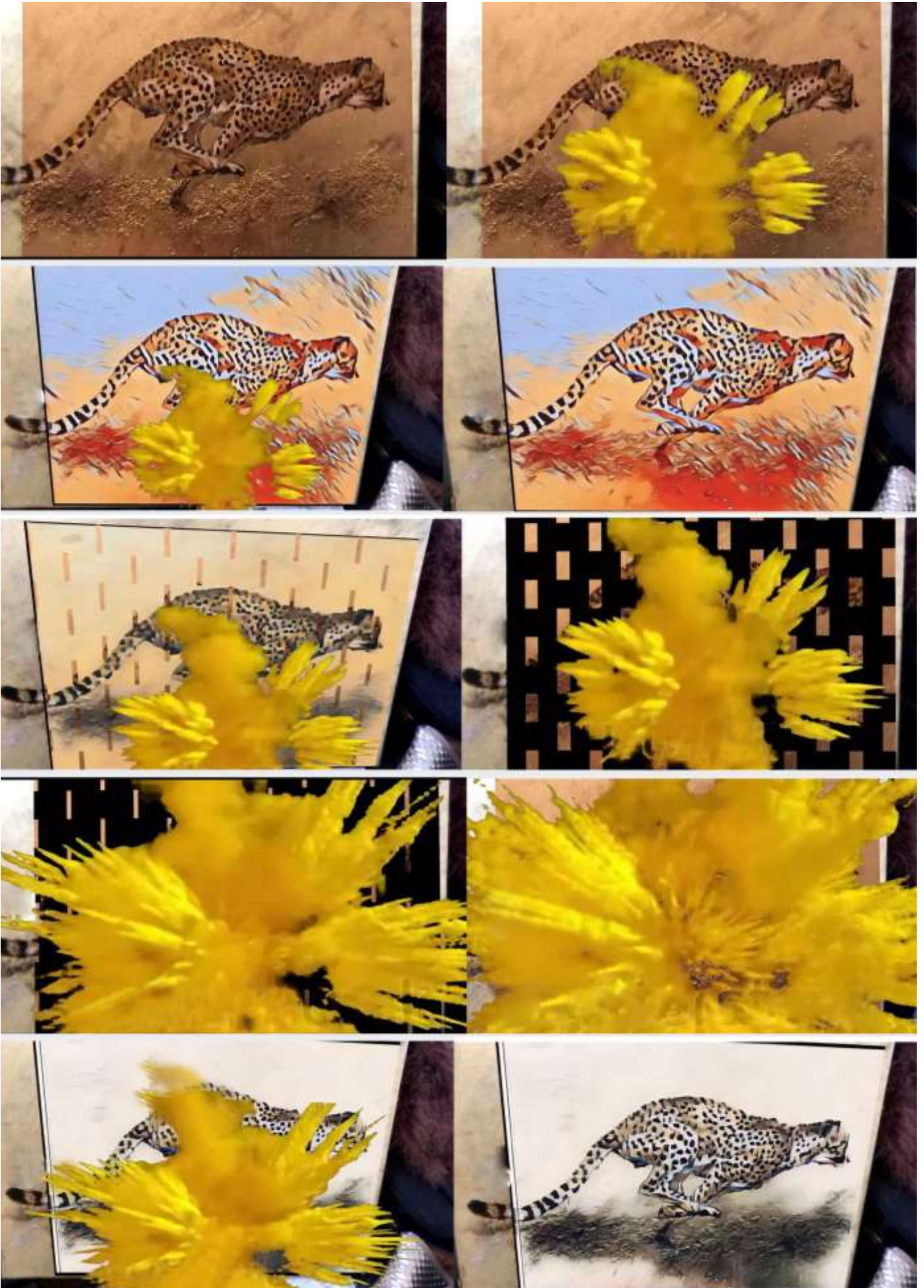


FIG..11



FIGG.12-13





**FIGG.10** -Tiziana Primavera Studio: "Dinamiche a contrasto", 2018 Olio su tela \_Augmented Reality\_ Interactive Oil on Canvas  
Sequenze dell'installazione

**FIGG. 11-14** Tiziana Primavera" Evanescenza", 2018 Olio su tela \_Augmented Reality\_ Interactive Oil on Canvas  
Sequenze dell'installazione

Si tratta di un cambio di paradigma e di metodo, l'arte classica si interconnette alle tecnologie visuali interattive. L'osservatore può attivamente ispezionare l'installazione (che appare sempre registrata prospetticamente al proprio punto di vista), **rimanendo però comunque estraneo al processo estetico.**

**FIGG. 15** Tiziana Primavera" Metamorfofi", 2017 Olio su tela \_Augmented Reality\_ Interactive Oil on Canvas

Sequenze dell'installazione interattiva bidimensionale. Il dipinto vive digitalmente assumendo diverse soluzioni estetiche, con un'accurata collimazione reale -virtuale, per dematerializzarsi e scomporsi figurativamente a tempo di musica.



FIG..15







[LINK AL VIDEO](#)

**CLIP VIDEO FIG 16** Tiziana Primavera Studio: *Connessione*, 2020,  
Tecnica Mista (Spatial Computing \_Oil on Canvas 120 x 80 cm)  
**Phyigital Sequence - studio**

*Visione dinamica in cui si assiste ad un movimento apparente del soggetto del dipinto, determinato non da preordinate sequenze, ma dal movimento dello spettatore stesso. L'arte classica si interconnette alle tecnologie dei nuovi materiali ed alle tecnologie visuali interattive, per una sintesi hegeliana delle arti.*

Le caratteristiche essenziali, oggetto di indagine e ricerca sono: la dimensione del Tempo, non mera rappresentazione, ma contestualmente presente; l'inclusione nell'opera dello spettatore, che in un operazione catartica ne realizza "l'autoritratto dell'anima"; il connubio di coppie di opposte polarità (statico/dinamico, materico/liquido, assoluto/relativo, passato/futuro, reale/virtuale ecc.), costituite e attivate dall'interazione tra l'opera classica e ciò che avviene nello spazio virtuale generato dalla conversione multimediale; bridge di connessione bilaterale che mette in comunicazione arte e vita.

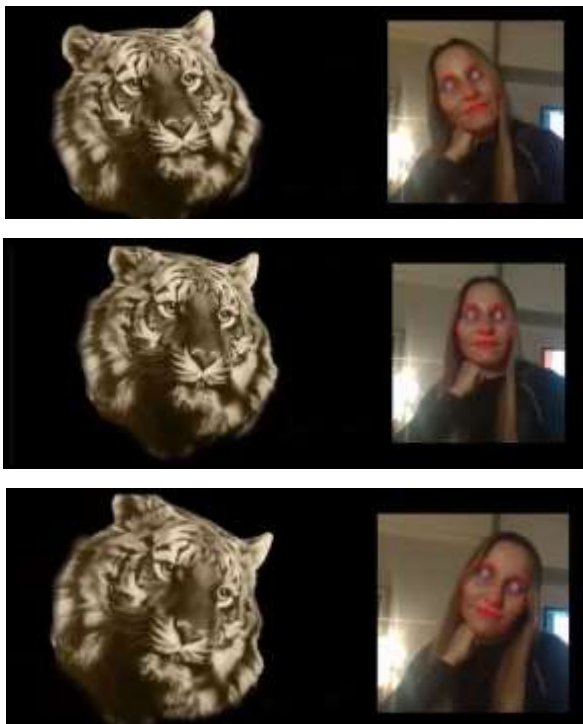
***Queste composizioni indagano su ambiti cinetico-percettivi, ponendo al centro dell'opera lo spettatore attraverso forme classiche, inizialmente stabili, ma che divengono aperte, consentendogli filosoficamente ed esteticamente di divenire interprete di una realtà in divenire, animata.***

Dal punto di vista compositivo, gli artisti necessitano dunque di competenze raffinate di impostazione classica, ma si lasciano contaminare dalle tecnologie più innovative nei settori rappresentativi, la loro realizzazione ha un iter progettuale e necessita di competenze tecniche del settore delle loro avanguardie





FIG 17 Tiziana Primavera - Original oil on canvas – 120 x 80 cm



[LINK AL VIDEO](#)

FIG 18 Sequenze della clip di studio del tracciamento del viso (face tracking)