MUS3.0

la proposta.

In risposta all'iniziativa InnovaMusei, Brain Drain, Artediant e Studio Antimateria presentano Mus3.0, una proposta integrata per fornire un piano di comunicazione e modalità di trattamento del patrimonio museale adeguate ai linguaggi della contemporaneità.
Brain Drain, azienda di comunicazione e organizzazione eventi, che abitualmente coordina e impiega risorse creative esterne, fa da capofila, mettendo al servizio le proprie competenze manageriali e strategie comunicative.
Artediant, progetto dell'animatrice Giulia Formica, fornirà le capacità necessarie al racconto delle collezioni museali in forma di storytelling.
Studio Antimateria, studio di new-media art, si occuperà della direzione creativa e della messa a servizio delle nuove tecnologie nella produzione di contenuti audiovisivi.
La proposta prevede soluzioni scalabili e modulari, sintetizzate in coda al progetto, formulate come possibili offerte agli Enti Museali Lombardi, suddivisi per categorie di grandezza.
Dalle nostre analisi, infatti, il tessuto culturale regionale è in gran parte costituito da istituti di media e piccola dimensione, che conservano un patrimonio prezioso per la memoria collettiva, ma in un quadro economicamente parcellizzato che ne disperde le potenzialità.
È ritenuto da noi importante, perciò, fornire soluzioni all'avanguardia che possano incontrare qualunque budget e valorizzare ogni collezione, sia essa d'arte, storica o scientifica.
Descriviamo, nel seguito della presentazione, prodotti audiovisivi che possano attribuire valore immediato al patrimonio culturale, sia in termini di visibilità e fruizione ibrida su canali fisici e telematici, che dal punto di vista artistico, proponendo un dialogo tra le ricchezze immateriali storicizzate e la koinè del mondo odierno, soprattutto giovanile: il digitale.

la proposta.

Le grandi istituzioni museali impiegano già da tempo i linguaggi della new-media art per espandere il proprio contenuto al di là dei suoi limiti fisici.
L'innovazione consiste nella proposta di modalità che sono già prassi su scala internazionale, ma riservate a enti culturali che dispongono di grandi budget, o al mondo aziendale, con il quale siamo abituati a collaborare; modalità che spesso incontrano i bisogni di questo particolare momento storico, ma che si stavano standardizzando già prima dell'emergenza sanitaria, la quale farà inevitabilmente da acceleratore.
La possibilità di sfruttare un tempo dilatato, o con accessi contingentati, per fruire dell'opera in presenza, o poterne fruire a distanza attraverso la tecnologia, è un punto fondante dello spirito time-based e site-specific della new-media art e della nostra proposta, caratteristica che ben si inscrive nel quadro di provvedimenti tesi alla risoluzione della pandemia, oltre che nell'inclusione di soggetti diversamente abili, declinando determinate lavorazioni in vesti che diano rilievo al potere sinestesico delle arti digitali.
Che si tratti di installazioni interattive, realtà virtuale o aumentata, o soluzioni smart di comunicazione social, la nostra offerta lavora trasversalmente su tutti i target in base ai quali l'abbiamo suddivisa.
Una delle difficoltà principali nella trasmissione delle potenzialità delle nuove tecnologie è costituita per l'appunto dalla complessa compenetrazione di possibilità che queste offrono, compreso il rischio che la tecnica sovrasti ciò che invece avrebbe dovuto esaltare.
La nostra scelta è indicare quindi su quale aspetto dell'istituto museale, e della sua collezione, opera ogni prodotto, in modo che le scelte interpretative convergano nell'output migliore a seconda delle decisioni curatoriali, per customizzare ogni lavorazione ed inserirla in un piano singergico di creazione e comunicazione dei contenuti.
La presentazione seguente serve quindi da collettore di possibilità, che in ogni caso necessita di un percorso progettuale condiviso, in cui l'ente museale dialoghi non solo con dei tecnici, ma con dei creativi, per avere un risultato soddisfacente, in grado di porre la tecnica al servizio del patrimonio culturale.

chi siamo.

Brain Drain Srls è azienda di comunicazione e organizzazione di eventi. Si occupa di comunicazione pubblica e istituzionale per imprese, enti e pubbliche amministrazioni.
La creazione di contenuti è alla base della sua idea di comunicazione. Proprio per questo BrainDrain oltre alle proprie competenze interne si avvale da un vivaio di giovani aziende e professionisti del settore creativo e culturale capaci di realizzare processi semplici e complessi volti alla promozione e al racconto.

Ci occupiamo di:

. Realizzazione di siti web
. Realizzazione di app
. Storytelling e creazione di contenuti online e offline
. Realizzazione di video
. PR e Digital PR
. Creazione di strategie di comunicazione
. Animazione del territorio
. Realizzazione di eventi

Giovanni Collinetti
Laurea in Linguaggi dei media Università cattolica del Sacro Cuore con specializzazione in Organizzazione e gestione di eventi.
Lavora nel settore della comunicazione pubblica e turistica e si occupa della realizzazione di progetti creativi e strategia di comunicazione delle imprese.

Luca Tetesi
Laureato in Scienze dei Beni Culturali presso l'Università Statale di Milano
Esperto di sistematica e gestione di siti web si occupa di realizzare infrastrutture online per aziende. Con l'esperienza maturate negli anni realizza piani di riorganizzazione e migrazione di contenuti, piattaforme online e siti e-commerce.

C O N T A C T

Via Giancarlo Sismondi, 50, 20133 Milano MI

Mail | info@braindraincomunicazione.it

Website | www.braindraincomunicazione.it

STUDIO
ANTIMATERIA

chi siamo.

Studio Antimateria è uno studio di new-media art fondato nel 2012.
Il nostro lavoro vive dell'utilizzo creativo delle tecnologie digitali, dell'indagine della percezione umana, dell'interpretazione dello spazio e della ricerca sui materiali.
Il nostro linguaggio impiega come alfabeto la luce, l'immagine e il suono, in stretta sincronia audiovisiva. La nostra intenzione è interrogare la soggettività umana, confrontandola con i nuovi limiti posti dal progresso scientifico e tecnologico.

Selezione di Lavori

. The Sleeping Beauty – 2019 – Real-time sound visualization – LaVerdi – Milano.
. Heed – 2019 – Installazione audiovisiva – Roche – Milano.
. Skin – 2019 – Installazione audiovisiva – MiDi – Bergamo.
. Buffa Racconta – 2018 – Videoproiezioni per documentario – SkySport – Bergamo.
. Bosch Convention nazionale – 2018 – Videoscenografie – Bosch – Milano.
. Five vision – 2018 – Installazione interattiva – Jumbo Group – Milano.
. Buffa Racconta Ettore Majorana – 2018 – Videoscenografia – SkyArte – Como.
. Ettore Majorana, cronache di infinte scomparse – 2018 – Videoscenografia – Como.
. OpenCity – 2017 – Installazione interattiva – Politecnico di Milano – Piacenza.
. NOI TECH PARK – 2017 – installazioni audiovisive – NOI TECH PARK – Bolzano.
. LeapCode – 2017 – Installazione interattiva – Eleva Festival – Reggio Emilia.
. MapCode – 2017 – Live video performance – Eleva Festival – Reggio Emilia.
. Lighting trees – 2017 – Architettura di luce – Lascaux arte e cultura – Monza.
. Light Code – 2017 – Intallazione luci – Silent Disco – Piacenza.
. Shape in scapes – 2017 – Installazione audiovisiva – Politecnico – Piacenza
. Hypernova – 2017 – Installazione audiovisivia – Milano design week – Milano.
. X | ICS – 2016 – architectural mapping – Festival delle luci – Como.
. Antelitteram – 2016 – architectural mapping – Albiena propriety – Reggio Emilia.

Insegnamento

. Corso laurea triennale – 2019/20 – Compuert Art – NABA – Milano.
. Workshop – 2019 – Videomapping – XJTLU – Shanghai.
. Workshop – 2019 – Real time sound visualization – NABA – Milano.
. Workshop – 2016 – Data visualization – Archivio terragni – Como.

Stefano Caimi | Fondatore & Visual Artist | dal 2012
Consegue la Laurea specialistica in Architettura della progettazione sostenibile. Docente di Computer Art alla NABA (Nuova accademia di belle Arti, Milano). All'interno dello studio si focalizza sulla ricerca e lo sviluppo della componente visiva nei progetti. Si occupa principalmente di coding generativo, real time performace, data visualization, installazioni interattive. Linguaggi di programmazione Processing & Arduino (Java), Shader (GLSL).

Mattia Nuovo | Sound-Artist | dal 2016
Studia Composizione e Musica Elettronica al Conservatorio di Como. Dal 2010 al 2016 frequenta le masterclass di composizione di Riccardo Vaglini. Dal 2015 è interprete dell'Acousmonium Audior. Dal 2019 è docente di Computer Art presso NABA Milano. Oltre alla progettazione dei lavori, si occupa di installazioni interattive, performance in tempo reale e produzione, quasi interamente nell'ambiente di sviluppo e linguaggio di programmazione SuperCollider.

Marco Usuelli | Visual Artist & Set Designer | dal 2016
Laureato in Architettura Ambientale presso il Politecnico di Milano sede di Piacenza, Nel 2014 fonda il collettivo studentesco "Presidio Temporaneo di Architettura" dove aveva il ruolo di curatore. All'interno dello studio si occupa di produzione video, visual art, progettazione e allestimento scenografico. I software principalmente utilizzati sono TouchDesigner, Blender e After Effects. Inoltre si occupa di progettazione di scenografie teatrali legate al mondo della lirica.

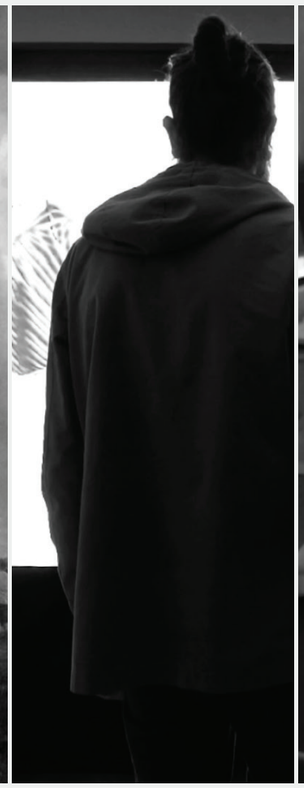
STUDIO
ANTIMATERIA

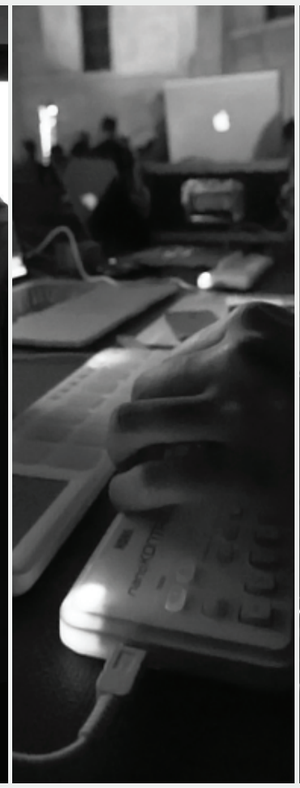
chi siamo.

N E W M E D I A A R T

Architectural
Video mapping

Real-time Light
installation


Interactive
installation

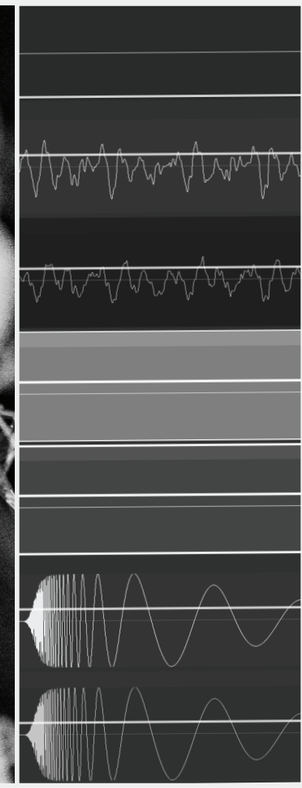

RT Live
performance

Sound & Data
visualization

New media
installation

Digital
set design

CGI video
production


Sound Design &
sound synthesis

C O N T A C T

Via Giancarlo Sismondi, 50, 20133 Milano MI

Mail | info@studioantimateria.com

Website | www.studioantimateria.com

chi siamo.

ARTÈDIANT è un progetto che si avvale delle innovazioni digitali e della loro collaborazione con la creatività per creare nel presente un ponte tra passato e futuro. Si genera un movimento di arte nell'arte, che ha come obiettivo la valorizzazione del ricco patrimonio artistico presente in tutto il mondo, espressione dell'anima di una cultura e quindi di chi eravamo ieri, chi siamo oggi e chi saremo domani.

«La cultura popolare è un continuo manifestarsi di fantasia, di creatività e di invenzione. I valori oggettivi di queste attività vengono accumulati in quello che si chiama tradizione [...]».
Bruno Munari in Fantasia

Artèdiant permette il continuum di quel processo del tramandare l'arte alle generazioni future, rigenerando il processo creativo degli artisti del passato, reinterpretandolo ed aumentandolo nell'era digitale tramite l'utilizzo di animazioni e sonorizzazioni ad hoc che rispettano la sensibilità dell'opera originale.

Il prodotto finale ha tre chiavi di lettura: l'originale, l'audiovisivo e l'unione dei due attraverso la realizzazione di installazioni nello spazio, lasciando alle emozioni il ruolo guida della narrazione.
Grazie alla digitalizzazione, è possibile svincolare l'opera dal luogo fisso, permettendone una fruizione veloce e applicabile in diverse tipologie di output a livello globale.

Selezione di Lavori

. Last Supper Alive – 2019 – installazione av – Italian Art Festival,Osaka
. Last Supper Alive – 2019 – installazione av – File Festival,Sao Paulo
. Belleza Y Locura – 2019 – installazione av – Museo El Prado,Madrid
. Caraviaggianti – 2018 – scenografia av – Umbria Jazz,Perugia
. Cassina 9.0 – 2017 – installazione interattiva – Salone del Mobile,Milano
. Vans 50th – 2017 – installazione interattiva – Vans,One Block Down

Giulia Formica | Visual Designer e Musicista
Giulia Formica, in arte Julie Ant, è musicista e visual designer laureata al Politecnico di Milano in Design della Moda con specialistica in Design della Comunicazione.
Nel 2019 è docente al corso di Graphic Communication Languages presso il Politecnico di Milano e nell'anno accademico 2020/ 2021 è assistente al corso di Computer Art presso l'Università Naba.

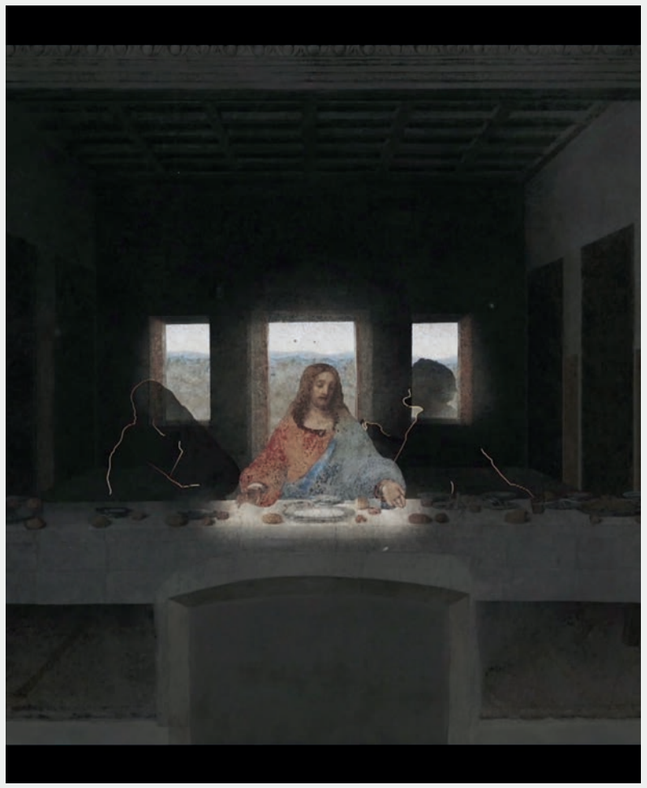
«Credo fortemente nel bello e nell'arte come potenti strumenti di espressione, in quanto direttamente connessi all'anima, all'emotività e a tutto ciò che è intraducibile in parole. Ciò che accompagna costantemente il mio percorso è la passione per la ricerca di quel legame sinergico e sinestesico che intreccia arte e musica che fa vibrare le corde invisibili di ciò che ci rende umani: le emozioni. Sia l'arte visiva che quella sonora sono i veicoli per tradurre in tangibile ciò che è intangibile. La storia ne è ricca, e ciclicamente continua ad influenzare il nostro presente.»

Sperimenta con l'utilizzo di tecniche digitali per dare movimento e suono ad opere classiche, greche, a raffigurazioni su vasi antichi e arazzi, oltre che alle proprie personali illustrazioni. Lavora all'animazione del Cenacolo Vinciano portandolo ad Osaka, Giappone, e Sao Paulo, Brasile; anima anche trentuno opere ospitate al museo El Prado di Madrid per celebrarne il bicentenario, e dà vita a suon di jazz ad alcune opere del Caravaggio, creando le scenografie per il concerto della compositrice Rita Marcotulli all'Umbria Jazz 2018 a Perugia.

chi siamo.

A U D I O V I S U A L A R T

Animazione e storytelling di oggetti d'arte



Installazioni Audiovisive

Animazione dipinti classici

Concerti Multimediali

C O N T A C T

Via Giancarlo Sismondi, 50, 20133 Milano MI

Mail | la.giuliaformica@gmail.com
Website | www.julieant.com
www.artediant.com

i musei.

La capillarità della proposta culturale lombarda risulta eterogenea e ben distribuita su tutto il territorio regionale.

Da una ricerca effettuata è necessario suddividere l'ecosistema Museale in 3 tipologie:

Piccolo Museo - museo di vicinato o cittadino con una proposta locale poco strutturato e attivo tramite volontariato locale.

Medio Museo - piccolo polo Museale con una attrazione territoriale riconosciuto a livello nazionale con una struttura interna basata funzionamento quotidiano.

Grande Museo - Museo riconosciuto a livello nazionale e internazionale con una forte reputazione e strutturato a livello aziendale.

La strategia che viene proposta nelle prossime sezioni si pone l'obiettivo di fornire strumenti di comunicazione, promozione e sorytelling artistico utilizzabili in maniera scalabile e pacchettizzata sui 3 livelli museali.

Varie soluzioni per diversi progetti e budget economici caratterizzati da un solo filo conduttore:

La qualità e la tessitura di progetti su misura.

i musei.

Piccolo Museo

Definizione

Struttura permanente, a volte senza scopo di lucro, aperta al pubblico su prenotazione o tramite volontari. Solitamente si sviluppa su una specifica area tematica. Espone e rende fruibile il patrimonio materiale e immateriale tradizionale di un luogo. Si pone l'obiettivo di divulgare cultura locale offrendo esperienze di educazione e intrattenimento.

Esigenze

Piano di comunicazione o promozione

Visibilità regionale

Contenuti e allestimenti innovativi

Digitalizzazione

Medio Museo

Definizione

Struttura permanente, a scopo di lucro, aperta al pubblico, che si apre a vari filoni artistici e tematici permanenti. Espone e rende fruibile materiale artistico facendo ricerca e divulgazione culturale e offrendo esperienze di educazione e intrattenimento. Il Medio museo è conosciuto a livello locale regionale e si pone come punto di attrazione per il comune che lo ospita.

Esigenze

Contenuti innovativi per la comunicazione social

Visibilià nazionale

Digitalizzazione

Contenuti sviluppati ad hoc

Nuovi metodi di rappresentazione/esposizione

Grande Museo

Definizione

Struttura permanente, a scopo di lucro, aperta al pubblico, che si apre a vari filoni artistici e tematici permanenti e temporanei, Espone e rende fruibile materiale artistico facendo ricerca e divulgazione culturale e offrendo esperienze di educazione e intrattenimento e ricerca. Il Grande museo è conosciuto a livello locale nazionale e internazionale e si pone come punto di attrazione per la nazione che lo ospita. Il Grande Museo è sede di mostre internazionali e esporta opere e allestimenti anche all'estero.

Esigenze

Contenuti innovativi per la comunicazione social

Visibiltà internazionale

Contenuti sviluppati ad hoc

Nuovi metodi di rappresentazione/esposizione

Ricerca e sviluppo di nuove tecnologie per la rappresentazione di contenuti e per l'intrattenimento

Le nostre soluzioni

COMUNICAZIONE

- DIGITAL PR
- SOCIAL
- IMMAGINE COORDINIATA

PRODUZIONE

- CONTENUTI MUSEALI
- EVENTI
- CONFERENZE STAMPA
- IDENTITÀ DEL MUSEO

COMUNICAZIONE

digital pr.

In un paese come l'Italia, patologicamente affetto dal morbo dei musei vuoti, organizzare una mostra è un'impresa che necessità di ogni mezzo possibile per raggiungere il pubblico.

Le Digital PR sono uno strumento molto prezioso a disposizione delle amministrazioni, enti, grandi o piccole che siano, perché offrono molti più vantaggi rispetto alle pubbliche relazioni tradizionali. Affinché esse siano realmente di aiuto per un brand, però, è importante costruire una strategia precisa.

- **Realizzare azioni online e offline volte a promuovere l'iniziativa;**
- **Monitorare le conversazioni degli utenti sul web rispetto al brand;**
- **Dialogare con l'utenza online attiva sui social network e nelle communities;**
- **Gestire possibili eventi di crisi nella comunicazione sui social network;**
- **Mantenere alta la web reputation del brand;**
- **Utilizzare appositi tool per controllare andamento e successo delle campagne online.**

COMUNICAZIONE

social.

I social con l'emergenza COVID-19 sono diventati un nuovo modo di incontrarsi e fare cultura.

Sono un nuovo spazio a disposizione per artisti, galleristi e istituzioni culturali. Proprio per questo intendiamo supportare e sostenere le organizzazioni e gli enti museali nella realizzazione di progetti di comunciazione volti a migliorare la percezione e la visone del museo.

Grazie al supporto di professionisti della comunicazione possiamo dare un supporto e una consulenza sulle tematiche web e social.

- **I social media sono uno strumento fondamentale per creare o rafforzare l'immagine del museo: il segreto del famoso "personal branding";**

- **Tramite una accurata e completa strategia di social media marketing è possibile raccontare la storia del museo, seguendo le tappe più importanti. In questo modo si crea un pubblico, lo si coinvolge e si incrementa il senso di appartenenza alla Community. Il visual storytelling è un elemento essenziale per costruire questo percorso;**

- **Coinvolgere il pubblico, creando interesse verso una nuova iniziativa o verso il nuovo artista che verrà ad esporre: questo è l'obiettivo primario di ogni strategia di comunicazione social;**

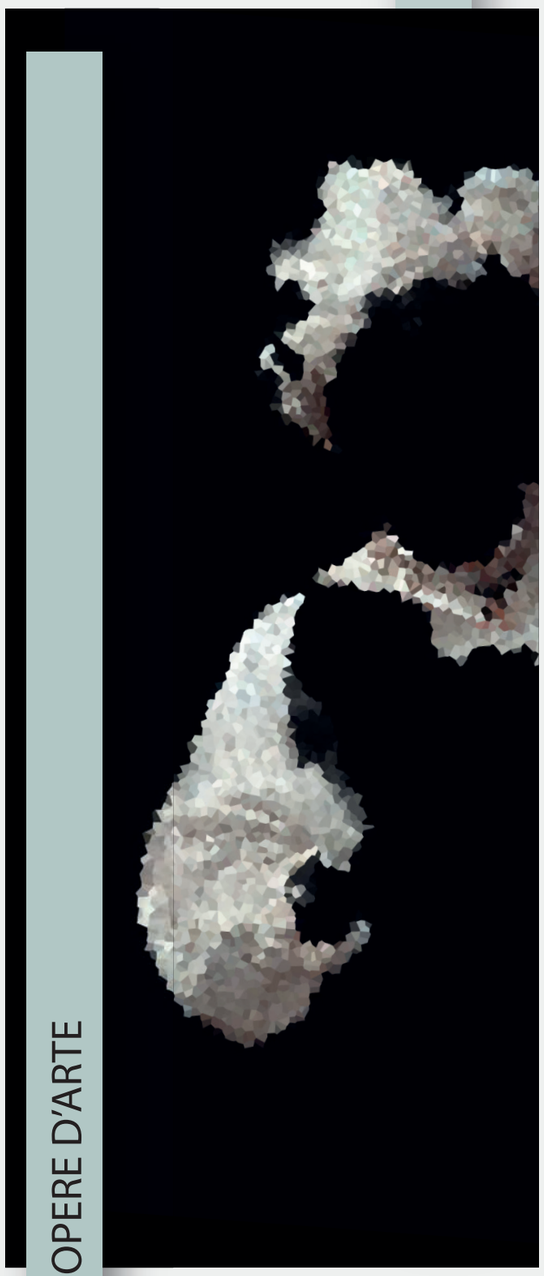
- **Tramite i social media si può fare anche un buon Customer Service: le risposte alle diverse curiosità ed esigenze dei visitatori possono e devono essere soddisfatte immediatamente e in modo diretto.**

immagine coordinata.

Negli ultimi decenni una profonda trasformazione ha coinvolto i musei in una progressiva apertura e attenzione verso le diverse tipologie di pubblico.
In questo contesto hanno assunto sempre maggiore importanza il graphic e il visual design.
Queste discipline, insieme, servono a creare l'immagine coordinata di un'itituzione e a supportare le scelte museografiche dei curatori in un'ottica di accessibilità sia fisica sia culturale.

- **individuazione delle caratteristiche salienti del contenuto;**
- **estrapolazione dei tratti grafici propri di ciascun carattere;**
- **elaborazione di una sintesi grafica che riassuma i tratti distintivi del contenuto, in un unico "Concetto grafico";**
- **Realizzare un immaginario visivo;**
- **Realizzare prodotti visivi volti alla comunicazione del museo.**

contenuti museali.



OPERE D'ARTE

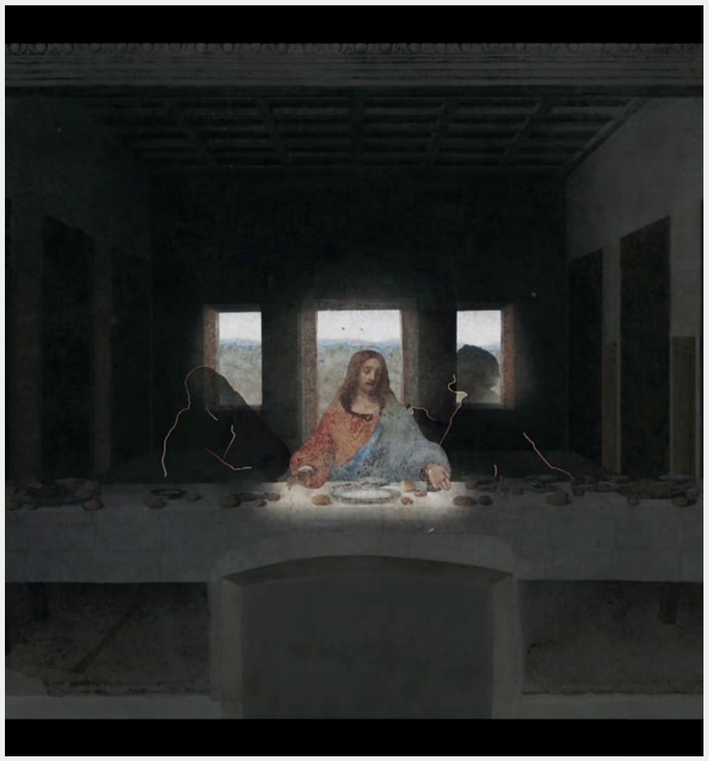
PROCESSI CREATIVI

TEMATICHE

opere d’arte.

Si elabora un prodotto audiovisivo ad hoc che preveda l’animazione e/o elaborazione o reinterpretazione digitale di opere d’arte pittoriche, scultoree, raffigurazioni su vasi, arazzi, etc.
Queste vengono da noi analizzate, interpretate, e realizzate nell'output più coerente rispetto alla direzione curatoriale, che abbia essa come intento la sacrale restituzione, calata nel tempo, dell'opera originale, o una sua, più o meno audace, reinterpretazione.
Attraverso l'animazione bidimensionale e tridimensionale è possibile dare una seconda anima ai soggetti, mostrando le loro azioni in movimento, contestualizzate in uno storytelling che renda l'opera un racconto direttamente esperibile, oppure mostrare una serie di opere tra loro coerenti per movimento artistico d'appartenenza, trasformandole le une nelle altre tramite la programmazione algoritmica, in modo da illustrarne implicitamente i tratti comuni.

Il prodotto audiovisivo aiuta il museo a riscuotere un'attrattiva ed un interesse maggiore nei confronti della propria collezione, ponendola in dialogo con i mezzi e i linguaggi digitali, divenuti ormai, non solo per i più giovani, il tessuto comunicativo della contemporaneità.

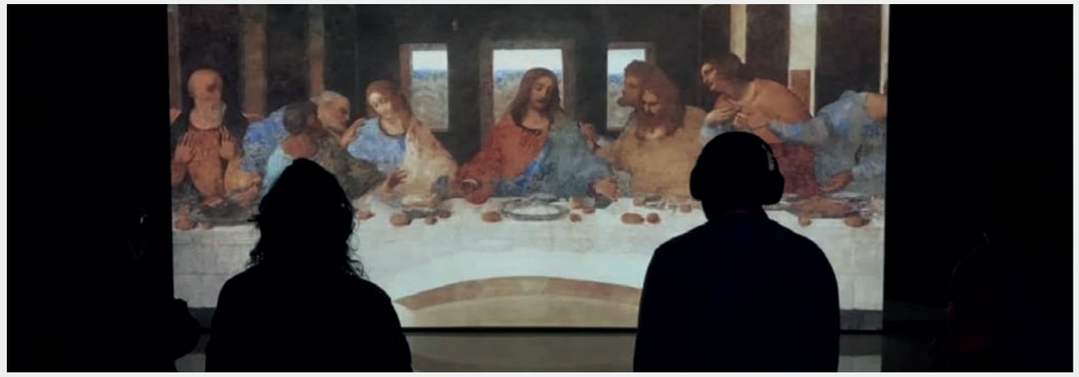


Last Supper Alive - Artediànt per Karmachina - Sao Paolo

Belleza Y Locura - Artediànt per Karmachina - Madrid

La Danza dei due Mondi - Artèdiant - Mesagne

Applicazioni



Last Supper Alive FILEFESTIVAL - Artédiant per Karmachina - Sao Paolo

Video loop su monitor

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su monitor in loco, oppure utilizzabile come contenuto web e social.
Garantisce diverse modalità di fruizione, andando a raggiungere anche i soggetti impossibilitati all'accesso fisico ad un museo.

Beauty - Artédiant per Rino Stefano Tagliafierro

Installazione

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, e/o con light/kinetic design.
Il prodotto può essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.

Five Ways In - Joseph Fraioli - Minneapolis

Visual sonification

Sound-design in tempo-reale o differito, anche interattivo, da esperire in loco, sia in diffusione che in cuffia, che ricostruisca l'ambiente acustico di un'opera, e che la collochi suggestivamente nella storia che racconta. Lo stesso prodotto può avere diffusione via web, destinato a implementare gallerie online e tour virtuali, oltre che costituire una grande risorsa per poter raccontare un'opera visiva esclusivamente tramite il senso dell'udito.

In Order to Control - NOTA BENE - Istambul

Installazione Interattiva

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, anche con light/kinetic design.
Il prodotto può essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo, ed attraverso l'uso di sensori rispondere agli input degli utenti, che possono ad esempio svelare i contenuti in modo ludico e non sequenziale, scoprendo attivamente i dettagli di un'opera d'arte, o facendosi direttamente narratore del racconto che l'opera conserva in sè.

Applicazioni

Jheronimus Bosch, The Garden of Earthly Delights - Pieter van Huijstee - Online

Realtà Virtuale

Prodotto audiovisivo che permette di effettuare riproduzioni più o meno fedeli di luoghi di patrimonio storico e culturale, le quali possono essere pubblicate e diffuse tramite diversi dispositivi, media e piattaforme, consentendo all'utente di vivere l'esperienza museale da remoto.

Alkanoids - Alkemicha, Milano

Realtà Aumentata

Prodotto audiovisivo che espande digitalmente le possibilità della mostra fisica, attraverso l'impiego di strumenti tecnologici che permettono animare illusoriamente un'opera durante la sua contemplazione.
È possibile aumentare l'ambiente museale via app installabile sugli smartphone degli utenti o via web, fornendo così un ulteriore motivo di curiosità nei confronti delle opere.

Modigliani Art Experience- The Face Factory - Mudec

Ambiente Immersivo

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto tramite video-proiezione a 360°.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.
Lo spettatore, trovandosi immerso nella video-proiezione, assume un ruolo attivo come esploratore dell'ambiente digitale, vivendo un'esperienza impattante e suggestiva, che accenda progressivamente l'interesse per la scoperta della storia e dell'anima delle opere.

Caravaggianti - ArtediAnt per Rino Stefano Tagliafierro - Umbria Jazz

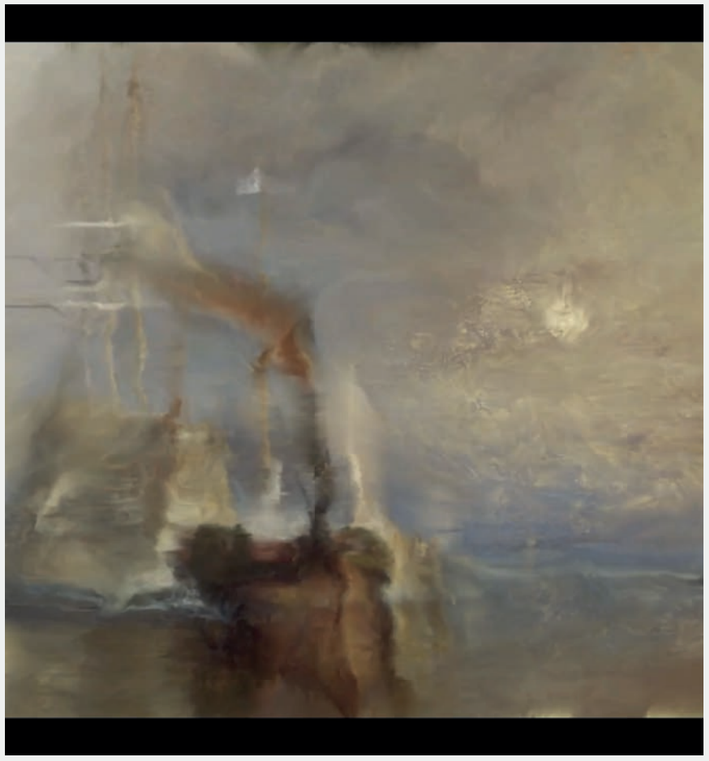
Video Mapping

Prodotto audiovisivo proiettato su superfici tridimensionali, da un oggetto di medie dimensioni alla facciata di un edificio.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, avere un carattere impattante o meditativo, didascalico o puramente emozionale.
La trasfigurazione dell'immagine e gli effetti illusori di morphing tra l'animazione delle opere e l'oggetto impiegato da superficie di proiezione consentono, indipendentemente dalla sua forma e dimensione, un racconto su più livelli in grado di raggiungere un vasto pubblico in modo immediato.

processi creativi.

Una possibilità di trattamento della raccolta di un museo d'arte è la produzione di contenuti volti a mettere in luce ed esaltare i processi creativi e compositivi fondanti una o più opere, correnti artistiche e periodi storici.
Le scelte o le tecniche di uno o più autori, così come le innovazioni portate alla storia dell'arte, vengono da noi analizzate, interpretate, e restituite secondo l'output più coerente rispetto alla direzione curatoriale.
È possibile creare animazioni che fedelmente ricostruiscano i passaggi realizzativi di un quadro, di una scultura etc., anche fornendo ai visitatori l'occasione di scoprirli interattivamente, così come creare un contenuto che reinterpreti l'opera, sposando tecniche storicizzate dell'arte classica ed il linguaggio contemporaneo della new-media art, al fine di isolarne suggestivamente le caratteristiche realizzative.

Il prodotto audiovisivo serve il museo per il suo carattere didattico e divulgativo, avendo lo scopo di restituire concetti complessi, tendenzialmente riservati agli intenditori o agli esperti del settore, in modo interattivo, dinamico e non lineare, e tramite l'impiego dei nuovi linguaggi digitali, ingaggianti anche nei confronti dei più giovani.



Festival Della Luce 2020 - Studio Antimateria

#Iconographies - Davide Quayola

Applicazioni

Strata #2 - Davide Quayola - Roma

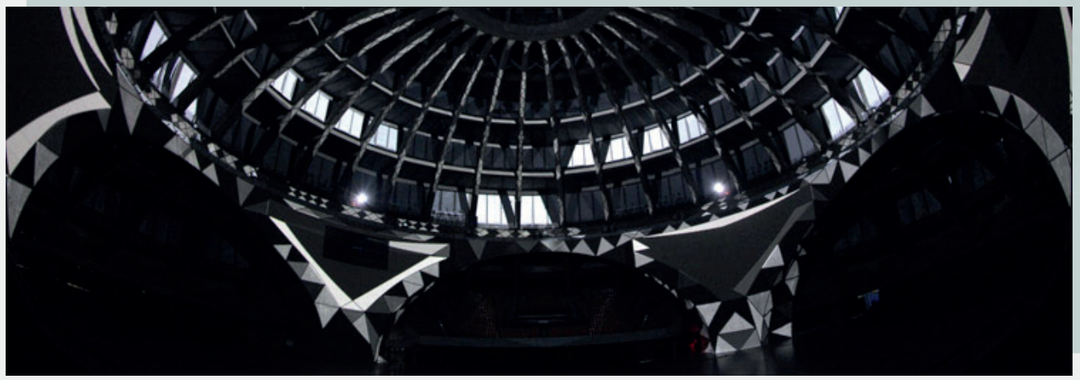
Video loop su monitor

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su monitor in loco, oppure utilizzabile come contenuto web e social.
Garantisce diverse modalità di fruizione, andando a raggiungere anche i soggetti impossibilitati all'accesso fisico ad un museo.

Strata #1 - Davide Quayola - Roma

Installazione

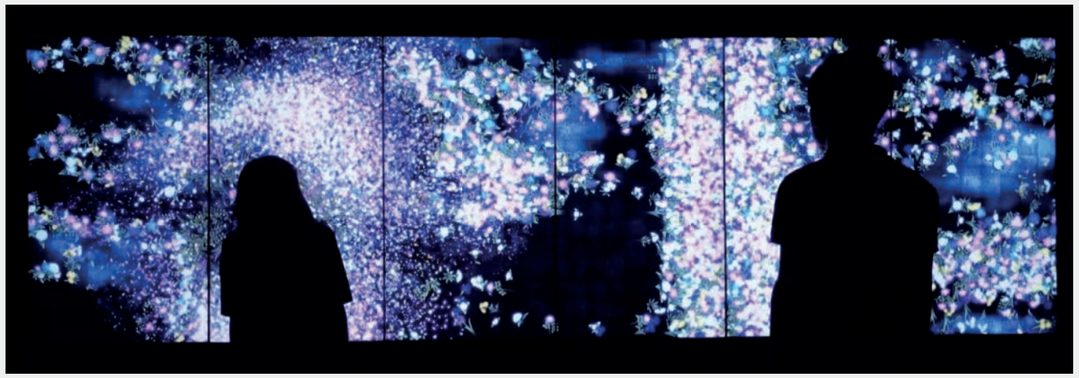
Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, e/o con light/kinetic design.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.



ArtediAnt - Caraviaggianti, Umbria Jazz

Video Mapping

Prodotto audiovisivo proiettato su superfici tridimensionali, da un oggetto di medie dimensioni alla facciata di un edificio.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, avere un carattere impattante o meditativo, didascalico o puramente emozionale.
La trasfigurazione dell'immagine e gli effetti illusori di morphing tra l'animazione dei processi creativi e l'oggetto impiegato da superficie di proiezione consentono, indipendentemente dalla sua forma e dimensione, un racconto su più livelli in grado di raggiungere un vasto pubblico in modo immediato.

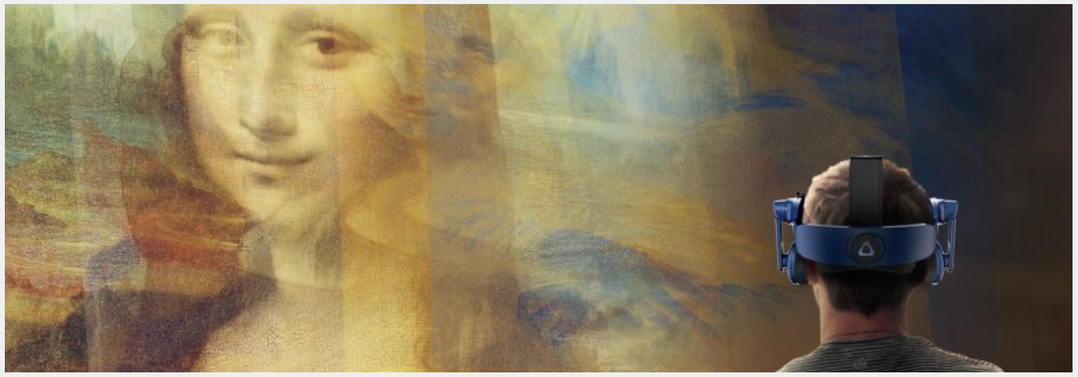


Infinite Dimension - teamLab - Shanghai

Installazione Interattiva

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, anche con light/kinetic design.
Il prodotto può essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo, ed attraverso l'uso di sensori rispondere agli input degli utenti, che possono ad esempio svelare i contenuti in modo ludico e non sequenziale, scoprendo attivamente i processi compositivi di un'opera d'arte, o sperimentando in prima persona gli effetti di una tecnica artistica simulata in digitale.

Applicazioni



Mona Lisa: Beyond the Glass - Emissive - Louvre

Realtà Virtuale

Prodotto audiovisivo che può fungere sia come ambiente virtuale nel quale collocare animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali che mostrino ed elaborino i processi compositivi, andando a costituire una mostra d'approfondimento virtuale, oppure come esperienza da vivere in loco in alternativa alle classiche modalità di fruizione dei contenuti.

Universal Everything, Milan

Realtà Aumentata

Prodotto audiovisivo che espande digitalmente le possibilità della mostra fisica, attraverso l'impiego di strumenti tecnologici che permettono animare illusoriamente un'opera durante la sua contemplazione.
È possibile aumentare l'ambiente museale via app installabile sugli smartphone degli utenti o via web, fornendo così un ulteriore motivo di curiosità nei confronti delle opere.

Renaissance Dreams - Refik Anadol - Milano

Ambiente Immersivo

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto tramite video-proiezione a 360°.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.
Lo spettatore, trovandosi immerso nella video-proiezione, assume un ruolo attivo come esploratore dell'ambiente digitale, vivendo un'esperienza impattante e suggestiva, che accenda progressivamente l'interesse per la scoperta dei dettagli tecnici e compositivi di una o più opere.

tematiche.

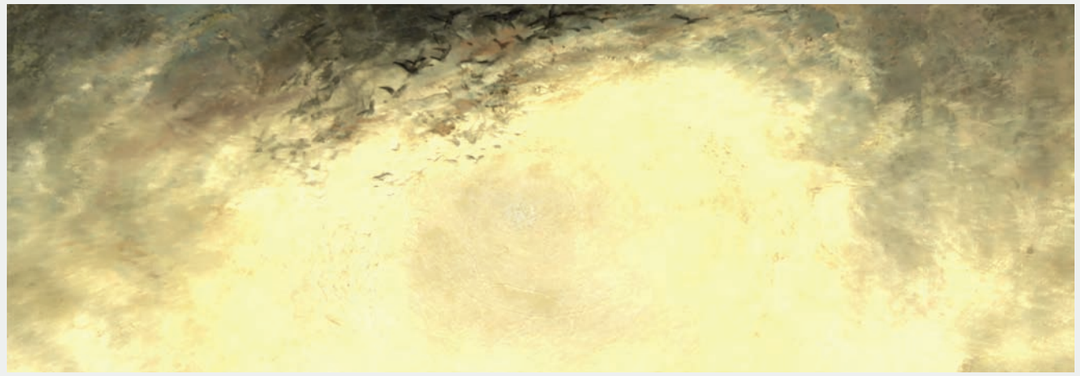
È possibile trattare le raccolte dei musei tematici, ampiamenti diffusi sul nostro territorio, producendo contenuti che raccontino una collezione amplificandone la portata immaginifica, pur mantenendone il fine divulgativo e didattico.
Temi storici, geografici o scientifici, vengono da noi analizzati, reinterpretati e restituiti secondo l'output più coerente rispetto alla direzione curatoriale.
È così possibile creare un racconto animato che collochi una collezione museale nel tempo, restituendone la dimensione storiografica, come realizzare un'installazione che ci cali nella temperie di una data epoca o luogo a livello acustico e visivo, o interattivamente mostri il funzionamento di un'innovazione scientifica o di dati d'interesse culturale.

Il prodotto audiovisivo aiuta il museo ad esporre la propria collezione amplificandone le possibilità di attrattiva e interesse. Consente di amalgamarla analizzandone i tratti in comune, o restituirne le caratteristiche fondanti in modo ludico e suggestivo tramite la veste contemporanea della new-media art.

Studio Antimateria - Shape in Scapes - Piacenza

Aaron Koblin - eCLOUD - San Jose

Applicazioni



Studio Antimateria - Festival della luce - Como

Video loop su monitor

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su monitor in loco, oppure utilizzabile come contenuto web e social.
Garantisce diverse modalità di fruizione, andando a raggiungere anche i soggetti impossibilitati all'accesso fisico ad un museo.

Studio Antimateria - NOI TechPark, Bolzano

Sound Art

Sound-design in tempo-reale o differito, anche interattivo, da esperire in loco, sia in diffusione che in cuffia, che ricostruisca l'ambiente acustico di una collezione, e che la collochi suggestivamente nello spazio/tempo che racconta. Lo stesso prodotto può avere diffusione via web, destinato a implementare gallerie online e tour virtuali, oltre che costituire una grande risorsa per poter raccontare un'opera visiva esclusivamente tramite il senso dell'udito.

Sfelab - La Botanica Della Musica - Como

Installazione

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, e/o con light/kinetic design.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.
Attraverso la data-visualization e data-sonification, è possibile rappresentare informazioni di carattere storico-geografico-scientifico in modo intuitivo, mediato da un racconto che attribuisca ai dati una dimensione umana con la quale il pubblico si possa più agilmente confrontare.

Universal Everything, Milan

Installazione Interattiva

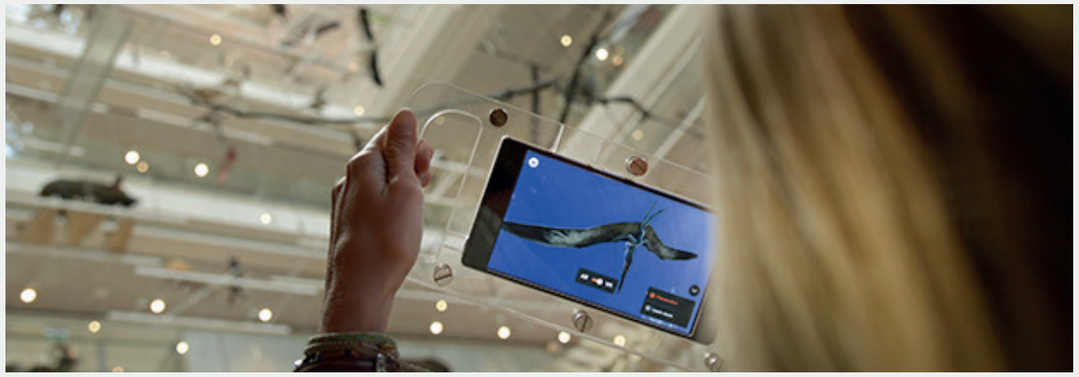
Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, anche con light/kinetic design.
Il prodotto può essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo, ed attraverso l'uso di sensori rispondere agli input degli utenti, che possono ad esempio svelare i contenuti in modo ludico e non sequenziale, scoprendo attivamente le informazioni come siamo ormai abituati a fare via web..

Applicazioni

Gallerie degli Uffizi - Virtual Tour Uffizi - Firenze

Realtà Virtuale

Prodotto audiovisivo che permette di effettuare riproduzioni più o meno fedeli di luoghi di patrimonio storico e culturale, le quali possono essere pubblicate e diffuse tramite diversi dispositivi, media e piattaforme, consentendo all'utente di vivere l'esperienza museale da remoto.



MUSE - GO!Muse - Trento

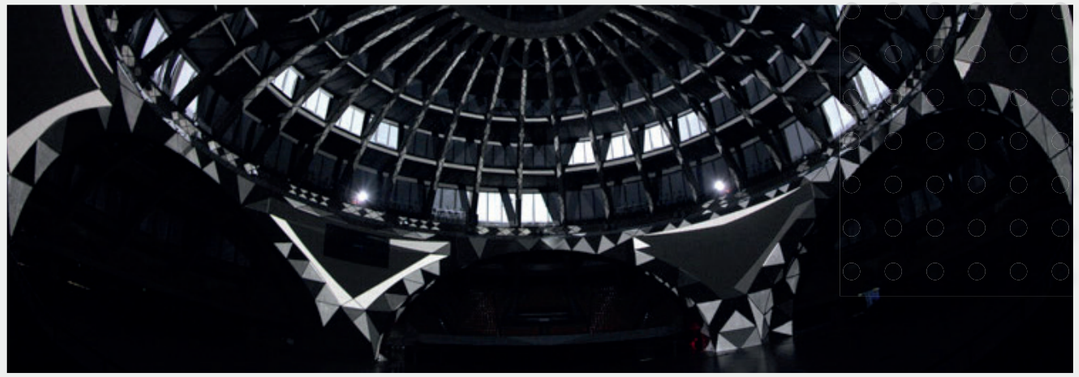
Realtà Aumentata

Prodotto audiovisivo che espande digitalmente le possibilità della mostra fisica, attraverso l'impiego di strumenti tecnologici che permettono di visualizzare informazioni aggiuntive su un manufatto, un'innovazione scientifica, un argomento di carattere culturale, etc.
È possibile aumentare l'ambiente museale via app installabile sugli smartphone degli utenti o via web, fornendo così un'audioguida 2.0 perfettamente integrata al percorso espositivo.

Palais Data Universe - Refik Anadol - Istanbul

Ambiente Immersivo

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto tramite video-proiezione a 360°.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.
Lo spettatore, trovandosi immerso nella video-proiezione, assume un ruolo attivo come esploratore dell'ambiente digitale, vivendo un'esperienza impattante e suggestiva, che attribuisca una dimensione emotiva personale a collezioni di oggetti storici o scientifici, ad argomenti sociali e culturali.



Studio Joanie Lemercier - Omicron - Wroclaw, Poland

Video Mapping

Prodotto audiovisivo proiettato su superfici tridimensionali, da un oggetto di medie dimensioni alla facciata di un edificio.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, avere un carattere impattante o meditativo, didascalico o puramente emozionale.
La trasfigurazione dell'immagine e gli effetti illusori di morphing tra l'animazione della collezione e l'oggetto impiegato da superficie di proiezione consentono, indipendentemente dalla sua forma e dimensione, un racconto su più livelli in grado di raggiungere un vasto pubblico in modo immediato.

eventi.

Dato il carattere fortemente impattante e le possibilità espressive calabili in soluzioni e output diversi, i nostri contenuti sono facilmente spendibili per eventi medi e grandi, che coinvolgano un grande numero di persone.
Ogni output, sia che tratti i contenuti del museo, come precedentente illustrato, o ne sia completamente slegato, può avere una importante funzione comunicativa per dare risonanza in occasione di vernissage o finissage, inaugurazione di spazi o presentazione di rassegne, e più in generale per ogni occasione in cui l'ente abbia necessità di comunicare al proprio bacino d'utenza con l'intento di fidelizzarlo o ampliarlo.

Studio Antimateria - Lighting Trees, Monza

Spettacolo Audiovisivo

Prodotto audiovisivo che esaspera, nella forma di spettacolo-concerto, la sincronia tra eventi sonori ed eventi visivi, generato integralmente o parzialmente in tempo reale, in forma bidimensionale, tridimensionale o ibrida.

Quayola - Transient, Roma

Sound Performance

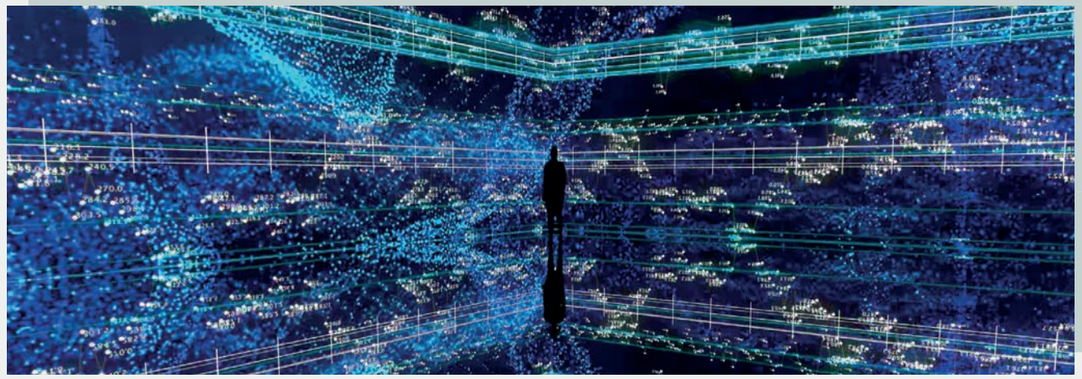
Prodotto sonoro in forma concerto di musica elettronica digitale, interamente generato in tempo-reale.

Applicazioni

Studio Antimateria - Skin - Bergamo

Installazione

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, e/o con light/kinetic design.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.



Ouchhh - Atlas Ocean Data - Bordeaux

Ambiente Immersivo

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto tramite video-proiezione a 360°.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo.
Lo spettatore, trovandosi immerso nella video-proiezione, assume un ruolo attivo come esploratore dell'ambiente digitale, vivendo un'esperienza impattante e suggestiva, che accenda progressivamente l'interesse per la scoperta dei dettagli tecnici e compositivi di una o più opere.

Studio Antimateria - HEED - Milano

Installazione Interattiva

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco, anche con light/kinetic design.
Il prodotto può essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, mantenendo vivo l'interesse del pubblico anche in caso di allestimenti molto prolungati nel tempo, ed attraverso l'uso di sensori rispondere agli input degli utenti, che possono ad esempio svelare i contenuti in modo ludico e non sequenziale.

Studio Antimateria - X|ICS - Como

Videomapping

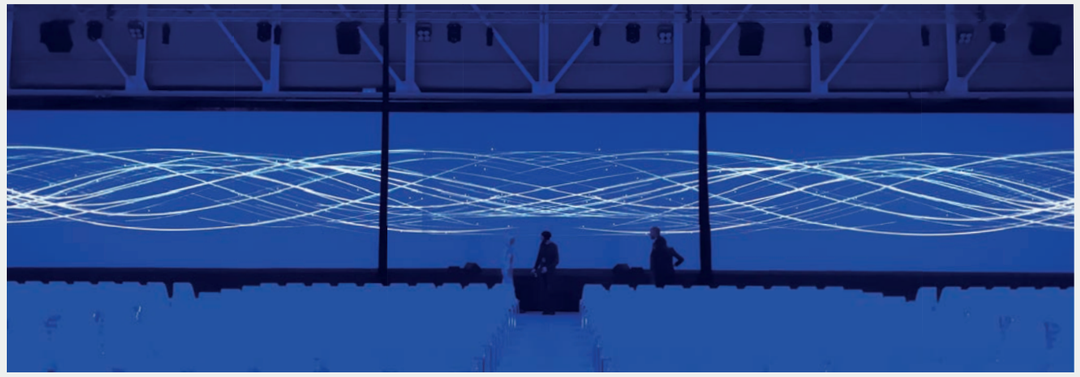
Prodotto audiovisivo proiettato su superfici tridimensionali, da un oggetto di medie dimensioni alla facciata di un edificio.
Il prodotto può essere un loop pre-realizzato o essere integralmente o parzialmente generato in tempo-reale, avere un carattere impattante o meditativo, didascalico o puramente emozionale.
La trasfigurazione dell'immagine e gli effetti illusori di morphing tra l'animazione della collezione e l'oggetto impiegato da superficie di proiezione consentono, indipendentemente dalla sua forma e dimensione, un racconto su più livelli in grado di raggiungere un vasto pubblico in modo immediato.

conferenze.

Abbiamo la possibilità di realizzare contenuti animati, gestendone anche l'esposizione live, per presentazioni e conferenze di settore o generaliste, siano esse in presenza o telematiche, che accompagnino l'esposizione dei relatori in modo dinamico ed emozionale, fornendo un ulteriore elemento per mantenere viva l'attenzione ed ampliando le possibilità di mostrare didascalicamente contenuti complessi.

Studio Antimateria - Bosch conference - Milano

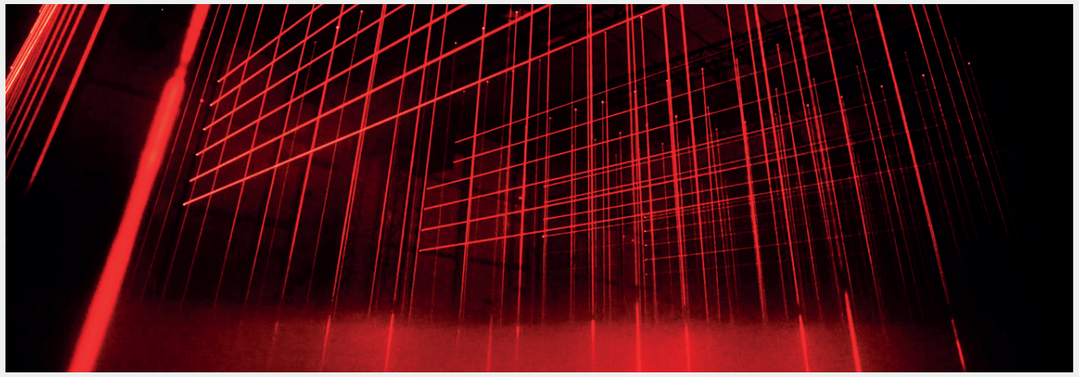
Applicazioni



Studio Antimateria - Bosch Convention - Milano

Video su monitor

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su monitor in loco, oppure utilizzabile come contenuto web e social.
Garantisce diverse modalità di fruizione, andando a raggiungere anche i soggetti impossibilitati all'accesso fisico ad un museo.



Tundra - Jaguar E-Pace - Mosca

Installazione

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su telo o su parete in loco.

Studio Antimateria - Pandora Kick-Off - Milano

Ambiente immersivo

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto tramite video-proiezione a 360°.

Studio Antimateria - the red wire from the big bang to life - Como

Videomapping

Prodotto audiovisivo proiettato su superfici tridimensionali, da un oggetto di medie dimensioni alla facciata di un edificio.
La trasfigurazione dell'immagine e gli effetti illusori di morphing tra l'animazione della collezione e l'oggetto impiegato da superficie di proiezione consentono, indipendentemente dalla sua forma e dimensione, un racconto su più livelli in grado di raggiungere un vasto pubblico in modo immediato.

PRODUZIONE

identità.

Determinati contenuti da noi prodotti hanno un taglio spiccatamente comunicativo dell'identità del museo,sebbene tutti concorrano a rinforzarla.
Ognuno di questi può essere impiegato per promuovere l'ente in quanto tale, oppure una mostra, delle conferenze, il nuovo elemento di una collezione, ed in generale qualunque aspetto il museo voglia rendere oggetto di comunicazione.
Forniamo, quindi, contenuti audiovisivi per necessità comunicative che contemplino, per la propria campagna, un taglio spiccatamente tecnologico e d'apertura alla contemporaneità.

Applicazioni

Immagine coordinata

Progettazione e sviluppo dell'immagine coordinata del museo

Video su monitor

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, riprodotto su monitor in loco, oppure utilizzabile come contenuto web e social.

Realtà Virtuale

Prodotto audiovisivo che permette di effettuare riproduzioni più o meno fedeli di luoghi di patrimonio storico e culturale, le quali possono essere pubblicate e diffuse tramite diversi dispositivi, media e piattaforme, consentendo all'utente di vivere l'esperienza museale da remoto.

Manifesto Animato

Prodotto visivo o audiovisivo con animazioni e/o effetti bidimensionali e/o tridimensionali, customizzato per la riproduzione su totem led pubblicitari.