

“FEEL ME”

per

PLAYABLE MUSEUM AWARD 2019

Progetto a cura di Marta Zanin

Il Museo è da sempre pensato come un luogo di apprendimento.

Ma COSA può insegnarci il museo?

Seguendo il modello di Obiettivi di Apprendimento KSA (Knowledge, Skills, Attitude) i musei hanno già dimostrato di saper trasmettere conoscenza (*knowledge*) ma perché confinarli solo a quest'area?

L'arte, da sempre, riesce a raccontare e informare ma anche ad emozionare, creando atmosfere, evocando esperienze e facendoci immedesimare nei suoi soggetti.

Il protagonista di un quadro, di una scultura o una fotografia può trasmetterci il suo vissuto ancor prima che noi arriviamo a scoprire chi è e qual è la sua storia. Questo dimostra il forte potenziale empatico delle opere d'arte: l'osservatore si **immedesima** in quello che vede e ne fa **esperienza emozionale**.

L'**empatia** è oggi considerata una tra le più importanti capacità trasversali (*soft skills*) da sviluppare nell'essere umano, dai bambini ai manager e leader.

Può la fruizione dell'arte al museo accompagnarci nel fare esperienza dell'empatia e nel migliorare la nostra intelligenza emotiva?

Il progetto **FEEL ME** si dà come obiettivo quello di sviluppare questa tematica attraverso una fruizione accompagnata delle opere d'arte, mediante un'app per smartphone integrata con un software di morphing/manipolazione grafica:

dopo aver riflettuto sulle emozioni e i sentimenti che riconosce nelle opere, il visitatore potrà selezionarne una o più, ricercarla nell'archivio dell'app, scattarsi un selfie e **diventare** lui stesso l'opera d'arte, vedendo il proprio viso assorbirne i materiali e l'espressione facciale, il suo volto si fonde con quello dell'opera.

<< Cosa sentirei se fossi io quella figura chiusa e rannicchiata in bronzo pesante? >>

<< Cosa sentirei se fossi io quella statua in pietra, possente e autorevole? >>

<<Cosa sentirei se fossi io quel cavaliere in sella al suo cavallo
che –sorridente- ammira il cielo col naso all'insù?>>



“Feel me” cerca di creare consapevolezza rispetto alle sensazioni provate davanti all’opera e rafforzarle attraverso un’immedesimazione visiva realistica che può avvenire grazie alle moderne tecnologie.



PERCHE' LA FUSIONE DI VOLTI

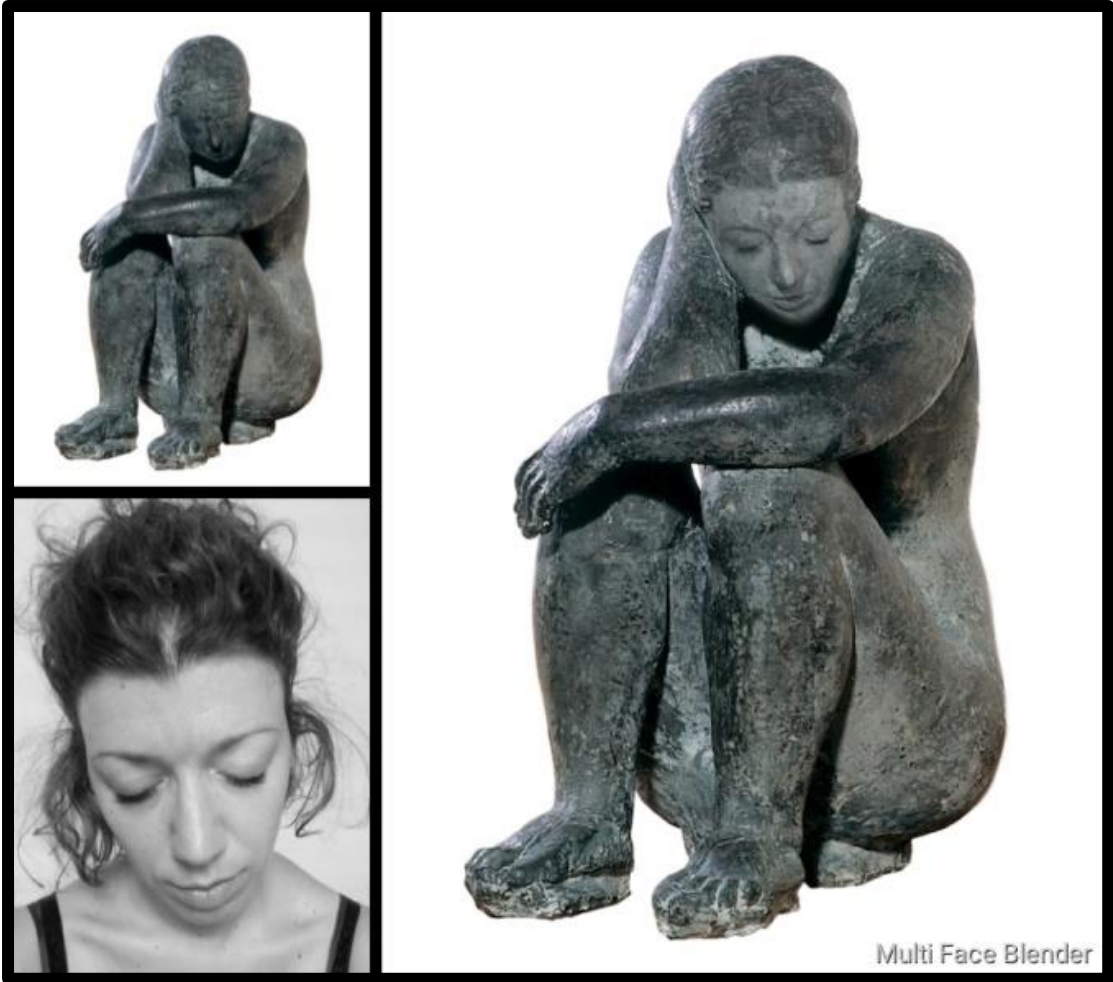
Il selfie è la tecnica di ritratto del XXI secolo, è estremamente diffusa tra i giovani ma anche tra gli adulti. Le persone hanno molta confidenza e interesse per questa tecnica, la usano con grande disinvoltura e senza inibizione.

Sempre di più i selfie e le immagini profilo dei social network sono immagini portatrici di identità e contribuiscono a comunicare al mondo esterno (e a noi stessi) chi siamo.

Esistono moltissime app o funzionalità che permettono di trasformare i selfie e di postare immagini molto diverse da quelle originariamente scattate.

Alcune si occupano di correggere “difetti” estetici e far avvicinare di più i volti ai canoni di bellezza prescelti, altre invece hanno obiettivi molto più ludici e permettono di aggiungersi accessori, cambiare il colore dei capelli, trasformarsi in animali, invertire parti del viso con un altro protagonista della foto, cambiarsi di sesso, ringiovanirsi o invecchiarsi. Il travestimento e la trasformazione sono tecniche facili e divertenti per fare esperienze di altri sé, senza rischi: aprono il mondo della nostra immaginazione.

È un’esperienza che l’essere umano non smetterà mai di fare per tutta la sua vita.



IPOTESI DI STRUTTURAZIONE DEL PROGETTO

1. L'archivio: selezione delle opere

All'interno dell'app il visitatore trova un numero prestabilito di opere, appartenenti alla collezione del museo, selezionate a seconda della compatibilità visiva con la trasformazione grafica.

Le opere possono essere indifferentemente sculture, dipinti, disegni o fotografie ma devono tutte contenere un VISO.

2. Identificazione delle opere nello spazio fisico del museo

Le opere presenti nell'app devono essere appositamente contrassegnate nello spazio fisico di loro esposizione così che il visitatore sappia che ha la possibilità di trasformarsi in quell'opera anche se non ha ancora guardato l'archivio.

3. L'interazione con l'opera attraverso l'app

Quando il visitatore seleziona un'opera compie con l'app un breve percorso diviso in fasi:

- Gli vengono poste alcune domande sulla sua esperienza di fruizione dell'opera, come "perché l'hai scelta? A cosa ti ha fatto pensare? Che sensazioni ti ha suscitato?";
- Potrà rispondere con dei semplici e veloci #hashtag che verranno attribuiti all'opera e salvati (es. "Quanta tristezza", "Evviva la libertà", "Sembra mio nonno", "la mia posizione preferita");
- Gli verrà poi chiesto di rimanere concentrato sulla sua personale lettura istintiva dell'opera e di usare le espressioni del proprio volto per riprodurla;
- Quando è pronto l'app mostrerà una sagoma della posizione in cui mettersi e a quel punto potrà scattare il selfie;
- Il software di morphing fonde le due immagini e ne elabora una nuova;
- A questo punto l'app mostra delle informazioni aggiuntive sull'opera (materiali, periodo, soggetto, tematiche, ecc.);
- Il visitatore può scegliere se aggiungere una breve nota sull'esperienza o sull'opera: l'idea dell'artista era simile alla sua? Com'è stato diventare quell'opera d'arte?

4. Una nuova carta d'identità per l'opera fatta dai visitatori.

Alla fine del percorso la persona ha accesso ad un'area in cui è contenuto tutto ciò che i precedenti visitatori hanno elaborato con quell'opera, dagli hashtag alle trasformazioni personali. Si confronta quindi con le esperienze degli altri e le può scoprire vicine o lontane dalle proprie. Può scegliere se condividere anche le sue o salvare l'immagine nel suo dispositivo.

****POSSIBILI ULTERIORI SVILUPPI****

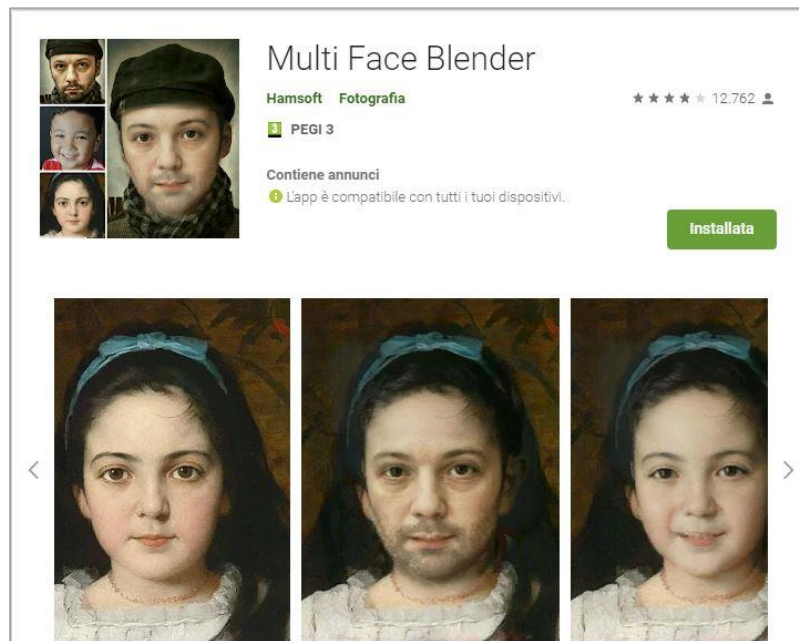
a) Il risultato finale potrebbe non essere una foto ma un breve video (o Gif) in cui si veda il processo di trasformazione. Ogni utente potrebbe associarci una musica e uno sfondo, scelti nell'ottica di creare un insieme di stimoli emotivamente coerenti, per evocare lo stato d'animo preciso a cui si stava pensando.

b) Nel museo c'è uno spazio apposito dove vedere proiettata la propria foto a grandezza naturale di persona umana, per mettersi faccia a faccia con questa nuova versione di sé (e volendo scattarsi una foto insieme).

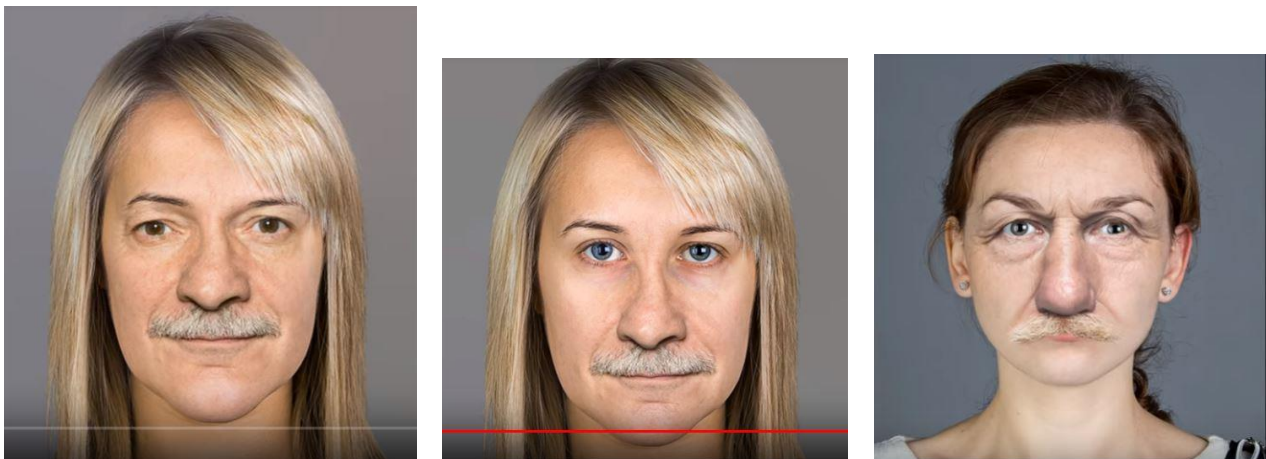
c) Grazie ad uno scanner 3D e una stampante 3D la "fusione" tra il visitatore e l'opera potrebbe diventare una vera e propria scultura tridimensionale, che il visitatore vede in anteprima in un rendering e può scegliere di acquistare in versione fisica, stampata da una stampante 3D.

Note Tecniche

Le immagini di esempio mostrate in questo file sono state eseguite con un'app gratuita chiamata "Multi Face Blender"¹ non di mia proprietà.



Le sue funzionalità sono abbastanza buone ma i moderni software professionali di manipolazione grafica (anche Photoshop²) raggiungono livelli di qualità finali molto più alti nella processazione di fusione di volti.



Lo sviluppo del progetto prevedrebbe la creazione di un'app apposita con professionisti esperti del settore (io non sono una sviluppatrice di software).

¹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hamsoft.face.blender&hl=it>

² https://www.youtube.com/watch?time_continue=241&v=LHdqxGy17IY o <https://www.youtube.com/watch?v=V-7qn807E1E>