

SINESTESIA TRA MUSICA E ARTI VISIVE

DESIGN E PRODUZIONE DI ANIMAZIONI 3D



DAVIDE PIOVANO

MARCO REGIS



**Politecnico
di Torino**

Politecnico di Torino

Corso di laurea in design e
comunicazione
A.A. 2024/2025

Sessione di laurea Dicembre 2025

SINESTESIA TRA MUSICA E ARTI VISIVE: DESIGN E PRODUZIONE DI ANIMAZIONI 3D

Relatori:
Andrea Di Salvo
Federico De Lorenzis

Candidati:
Davide Piovano (s301184)
Marco Regis (s297882)

ABSTRACT

Il progetto analizza il rapporto tra animazione 3D, narrazione visiva e dimensione sonora attraverso la realizzazione di un'animazione ispirata all'immaginario visivo dei Mathame. L'obiettivo generale è esplorare come la luce, il colore, il movimento e la musica possano integrarsi in un'esperienza sinestetica unica, in cui elementi visivi e uditivi collaborano per amplificare l'impatto emotivo e simbolico della scena.

La parte centrale della ricerca riguarda il ruolo della sinestesia tra le percezioni visive e uditive. L'integrazione dei due piani sensoriali, quando progettata in modo coerente, consente di aumentare il coinvolgimento dello spettatore e di trasformare la visione in un'esperienza immersiva. Il progetto intende mostrare come il dialogo tra suono e immagine possa diventare un vero strumento narrativo, capace di rafforzare il significato delle sequenze.

L'animazione progettata racconta un percorso di trasformazione ambientato in un contesto distopico, dove la dimensione umana e quella tecnologica si intrecciano attraverso un linguaggio visivo basato su un forte dualismo cromatico. Le scelte di regia, composizione e ritmo visivo seguono una struttura narrativa lineare ispirata ai principi fondamentali dello storytelling.

Dal punto di vista tecnico, il lavoro è stato realizzato con Blender, dall'ideazione delle forme alla modellazione, dall'animazione alla costruzione delle luci, fino alla fase di compositing. Successivamente, il montaggio ha permesso di definire il ritmo visivo e rafforzare la continuità narrativa. Il processo progettuale è stato influenzato da riferimenti artistici e culturali eterogenei, che hanno contribuito a costruire un'estetica coerente.

Il risultato finale è un'opera audiovisiva che combina ricerca teorica e sperimentazione pratica, offrendo una riflessione sul ruolo dell'animazione digitale come strumento di connessione tra musica, immaginario visivo e narrazione simbolica.

*“Il colore è il mezzo per esercitare un
influsso diretto sull’Anima. Il colore è il
tasto. L’occhio è il martelletto. L’anima è
un pianoforte con molte corde. L’artista è
la mano che con questo o quel tasto
porta l’anima a vibrare”*

-Kandinsky, “Lo spirituale nell’arte”

1

INTRODUZIONE

1.1 OBIETTIVI	10
1.2 MOTIVAZIONE	11
1.3 STRUTTURA	12

2

CONTESTO E BACKGROUND

2.1 EVOLUZIONE DELLE VISUALIZZAZIONI NEI LIVE MUSICALI	14
2.2 IL RUOLO DELLE ARTI DIGITALI NEL DJING E NEI LIVE SET	16

3

LE ARTI DIGITALI E LO STORYTELLING

3.1 LE BASI DELLE ARTI 3D	22
3.2 L' IMPORTANZA DELLO STORYTELLING NELLE VISUALIZZAZIONI MUSICALI	27

5

PROGETTO

5.1 CONCEPT	94
5.2 RICERCA E SVILUPPO	95
5.3 PROGETTAZIONE E PRE-VISUALIZZAZIONE	109
5.4 LA GENESI DI NEO	125
5.5 PRODUZIONE	147
5.6 RISULTATO FINALE	182

4

CASI STUDIO

4.1 INTRODUZIONE AI CASI STUDIO	30
------------------------------------	----

4.2 RIFLESSIONE CONCLUSIVA	91
-------------------------------	----

6

CONCLUSIONE

6.1 IMPATTO SUL PUBBLICO	186
-----------------------------	-----

6.2 FEEDBACK	187
--------------	-----

6.3 RIFLESSIONI FINALI	189
------------------------	-----

6.4 PROSPETTIVE FUTURE	190
---------------------------	-----

7

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

SITOGRAFIA IMMAGINI	192
---------------------	-----

SITOGRAFIA TESTI	195
------------------	-----

8

RINGRAZIAMENTI

RINGRAZIAMENTI	198
----------------	-----



INTRODUZIONE

1.1. OBIETTIVO DELLA TESI

L'obiettivo di questa tesi è esaminare come i **visuals*** nei concerti musicali non solo migliorino l'estetica degli eventi, ma fungano da elemento cruciale per amplificare l'**esperienza emotiva** e **percettiva** del pubblico. Grazie all'evoluzione delle tecnologie visive e alle applicazioni artistiche sempre più sofisticate, l'**interazione tra musica e immagini** è diventata uno strumento potente per creare un impatto emotivo unico e indimenticabile.

L'IMPORTANZA DELLA MULTISENSORIALITÀ NEI CONCERTI

Numerosi studi in ambito neuroscientifico hanno evidenziato come la combinazione di **stimoli uditivi e visivi** sia in grado di amplificare in modo significativo la risposta emotiva del pubblico. L'interazione sinergica tra musica e contenuti visuali attiva simultaneamente diverse aree cerebrali, tra cui il giro temporale superiore, deputato all'elaborazione dei suoni, e la corteccia visiva, responsabile della decodifica delle immagini, generando così un'**esperienza percettiva unitaria**.

Questa integrazione sensoriale non si limita a potenziare l'impatto emotivo del concerto, ma favorisce un **coinvolgimento profondo e immersivo**, trasformando l'evento da semplice performance musicale a vera e propria esperienza multisensoriale totalizzante. I contenuti visivi, lungi dall'essere meri elementi decorativi, assumono un ruolo narrativo, contribuendo alla costruzione di un immaginario condiviso che accompagna e amplifica il messaggio sonoro.

Come sottolinea il visual designer Dan Hadley, l'obiettivo di tali produzioni è "rimuovere le persone dalla loro routine quotidiana e immergerle in un'esperienza collettiva unica". La sincronizzazione accurata di luci, cromie, forme e animazioni con le dinamiche musicali stimola emozioni condivise, rafforzando il senso di connessione tra i partecipanti e generando ricordi duraturi che spesso si imprimono in maniera indelebile nella memoria emotiva dell'individuo.

IMPATTO EMOTIVO E SOCIALE

Oltre a migliorare l'esperienza individuale, i visuals nei concerti favoriscono una **connessione collettiva tra i partecipanti**. Gli eventi diventano spazi di interazione sociale e culturale, dove il pubblico condivide emozioni amplificate da effetti visivi e sonori. Questa connessione è particolarmente evidente nei grandi festival musicali, dove le scenografie elaborate e le luci sincronizzate con i ritmi musicali creano una sensazione di comunità unica.

Un ulteriore aspetto da considerare è l'effetto della sinergia tra musica e luci sulla **memoria del pubblico**. Ricercatori dell'Università della California hanno dimostrato che esperienze multisensoriali hanno una maggiore probabilità di essere ricordate rispetto a quelle monocentriche, poiché attivano più vie neurali nel cervello. Pertanto, i concerti con visuals ben progettati sono in grado di generare forti emozioni sul momento e di rimanere vivi nella memoria degli spettatori molto più a lungo.

TECNOLOGIA E INNOVAZIONE

La crescente consapevolezza dell'importanza della multisensorialità nei concerti ha stimolato un'evoluzione tecnologica senza precedenti. Per amplificare l'impatto emotivo generato dalla combinazione di stimoli visivi e sonori, artisti e designer si affidano sempre più a soluzioni immersive di ultima generazione. Tecnologie come la **realtà aumentata (AR)** e la **realtà virtuale (VR)**, unite a proiezioni di mapping 3D, display olografici e schermi LED interattivi, permettono di trasformare lo spazio scenico in un ambiente dinamico e in continua metamorfosi.

Questi strumenti, oltre a supportare la performance musicale, diventano parte integrante della narrazione visiva, contribuendo a costruire veri e propri mondi alternativi in cui il pubblico può immergersi. L'obiettivo non è più solo assistere a un concerto, ma vivere un'esperienza in cui la musica si fonde con paesaggi digitali, architetture virtuali e scenografie in movimento, espandendo così i confini dell'immaginazione collettiva. Esempi concreti si ritrovano nelle performance di artisti contemporanei che uniscono musica elettronica e arte digitale per trasportare lo spettatore in dimensioni completamente nuove, dove la percezione sensoriale viene continuamente stimolata e ridefinita.

CONCLUSIONE

L'integrazione di visualizzazioni tridimensionali nei concerti musicali rappresenta oggi un'evoluzione naturale e necessaria dell'**arte performativa**. Non si tratta più solo di "guardare un concerto", ma di viverlo in un modo nuovo e coinvolgente, dove ogni elemento, sonoro, visivo, emozionale, è parte di un tutto perfettamente orchestrato. Questa trasformazione riflette una crescente domanda da parte del pubblico di esperienze immersive e multisensoriali, spingendo gli artisti e i produttori a innovare continuamente per soddisfare tali aspettative.

*Visual: insieme coordinato di elementi grafici, come immagini, colori, tipografie e composizione, progettato per comunicare un messaggio in modo immediato e riconoscibile, orientando la percezione del pubblico e rafforzando l'impatto comunicativo del contenuto.

1.2. MOTIVAZIONE DELLA SCELTA DELL'ARGOMENTO

La scelta di esplorare il tema della **fusione tra musica e visualizzazioni 3D** nei concerti nasce da un percorso personale e accademico condiviso da entrambi gli autori di questa tesi.

Sin dal primo anno del corso di laurea in Design e Comunicazione al Politecnico di Torino, abbiamo sviluppato un interesse particolare per la modellazione tridimensionale al computer. Lavorare con software specializzati per creare ambientazioni, materiali, texture e forme ci ha permesso di scoprire e affinare le nostre capacità tecniche e la nostra sensibilità artistica.

Negli anni successivi, questo interesse si è trasformato in una vera passione, applicata in diversi progetti accademici. Parallelamente, abbiamo coltivato un amore per il **genere musicale elettronico**, che ci ha portato a scoprire i concerti organizzati da **Afterlife**, un'etichetta nota per l'integrazione di musica elettronica e **visualizzazioni monumentali**. Questi eventi ci hanno ispirati profondamente: i soggetti animati, le atmosfere immersive e il design delle proiezioni hanno rappresentato e rappresentano per noi tutt'ora un esempio straordinario di come l'**arte visiva** possa amplificare il **potere emozionale della musica**. Questa esperienza ha sottolineato l'importanza di combinare discipline come l'arte, il design e la musica per creare contenuti che non solo siano tecnicamente impeccabili, ma che possano anche comunicare emozioni potenti. Il desiderio di approfondire l'intersezione tra questi ambiti ci ha spinto a scegliere questo tema per la nostra tesi di laurea triennale.

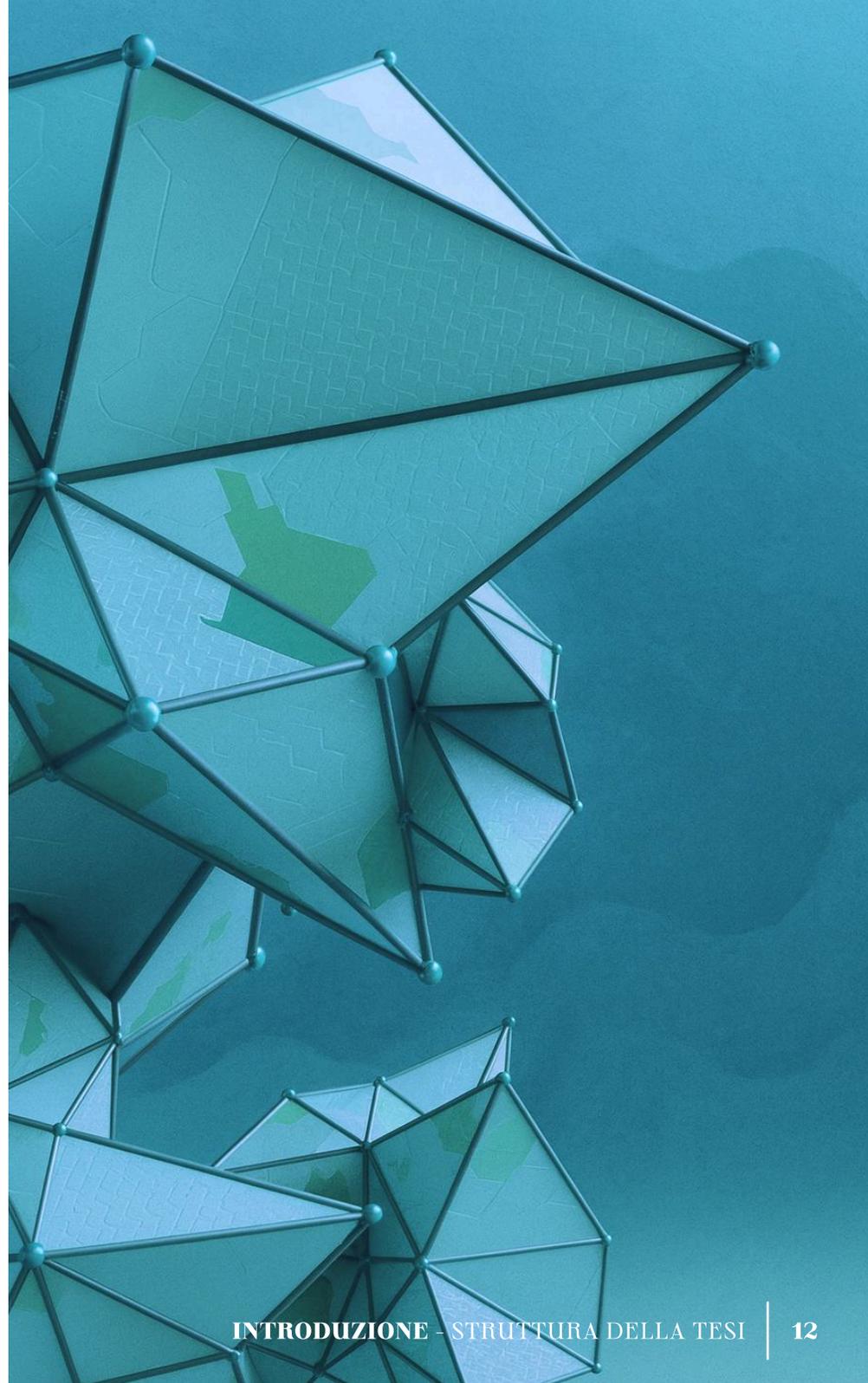


1.3. STRUTTURA DELLA TESI

Questa tesi è suddivisa in **otto capitoli**, ognuno dei quali affronta un aspetto specifico del tema della connessione tra musica e visuals animate. La struttura è pensata per guidare il lettore attraverso un percorso che parte dal contesto generale fino ad arrivare all'applicazione pratica, culminando con la realizzazione di un progetto personale.

- 1. INTRODUZIONE:** Il primo capitolo introduce il progetto, spiegando i motivi che hanno portato alla scelta di questo argomento. Viene presentato l'obiettivo della tesi e illustrata la struttura complessiva per orientare il lettore.
- 2. CONTESTO E BACKGROUND:** Questo capitolo offre una panoramica storica dell'evoluzione delle visualizzazioni nei concerti musicali, evidenziando le innovazioni tecnologiche e artistiche più significative.
- 3. LE ARTI 3D DIGITALI E LO STORYTELLING:** Qui vengono descritte le basi delle arti 3D, inclusi i software e le tecniche utilizzate per la modellazione, l'animazione e il rendering*. Viene poi approfondita l'importanza dello storytelling nelle visualizzazioni musicali, mostrando come una narrazione visiva possa amplificare il messaggio e l'impatto emotivo della musica.
- 4. CASI STUDIO SULLE ARTI 3D DIGITALI APPLICATE ALLA MUSICA:** Questo capitolo analizza una serie di casi studio che illustrano le diverse applicazioni delle arti 3D digitali nel contesto musicale. Gli esempi sono organizzati per temi, come immersività, storytelling visivo, innovazione tecnologica e surrealismo, e includono artisti e progetti iconici, da Anyma a Eric Prydz, fino a spettacoli tecnologicamente avanzati come The Sphere di Las Vegas.
- 5. IL PROGETTO:** Animazione per il DJ set: In questo capitolo viene descritto il progetto pratico sviluppato per la tesi. Si parte dal concept creativo, passando per le fasi di ricerca, progettazione, produzione e revisione, fino al risultato finale: un'animazione pensata per accompagnare un DJ set dei Mathame. Vengono inoltre dettagliati gli aspetti tecnici, come l'uso di Blender e altri strumenti.
- 6. CONCLUSIONE:** Questo capitolo riflette sull'impatto dell'animazione creata e sul suo potenziale effetto emozionale e sensoriale sul pubblico. Include anche considerazioni sulle lezioni apprese durante il progetto e sulle prospettive future per ulteriori sviluppi o applicazioni.
- 7. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA**
- 8. RINGRAZIAMENTI**

***Rendering:** processo con cui il computer calcola e genera l'immagine finale a partire dalla scena 3D, traducendo luci, materiali, ombre, camere ed effetti in un'immagine o in un'animazione completa.



CONTESTO & BACKGROUND

2.1. EVOLUZIONE DELLA SINESTESIA

ORIGINI DELLA SINESTESIA ARTISTICA

La **sinestesia artistica**, intesa come intreccio intenzionale tra percezioni visive e uditive nella creazione estetica, non nasce con le tecnologie contemporanee, ma affonda le sue radici in una lunga storia di idee che mettono in **relazione colori e suoni**. L'idea di stabilire corrispondenze fra suono e colore, infatti, nasce già nei primi studi scientifici e filosofici sull'armonia e sulla percezione. Nel XVII secolo, Isaac Newton, con l'**Opticks** (1704), elaborò una prima sistematizzazione dello spettro visibile, associando i **sette colori principali** alle **sette note della scala musicale**. Questa visione "armonico-matematica" del rapporto fra luce e suono alimentò per secoli il sogno di una musica dei colori.

IL CLAVICEMBALO CROMATICO E LE PRIME INNOVAZIONI

Un passaggio cruciale si ebbe nel XVIII secolo con il **Clavecin oculaire** (Clavicembalo cromatico) di Louis-Bertrand Castel. Questo strumento, ideato intorno al 1725, era concepito come un "clavicembalo per gli occhi": a ogni tasto corrispondeva l'attivazione di un meccanismo che mostrava un colore, proiettando **luce colorata sincronizzata con le note musicali**. Sebbene rudimentale e mai pienamente funzionante, l'invenzione rappresentò uno dei primi tentativi concreti di creare un'arte multisensoriale, fondendo **percezione uditiva e visiva**.

SINESTESIA NEL MODERNISMO: KANDINSKY E SKRJABIN

All'inizio del Novecento, con le **avanguardie artistiche**, la ricerca sinestetica assunse una dimensione più sofisticata. Wassily Kandinsky, pur non essendo in modo certo un sinesteta (il dibattito rimane aperto), sviluppò una teoria artistica in cui i **colori** e le **forme** erano **paragonati ai timbri e ai ritmi musicali**. Le sue tele astratte miravano a evocare emozioni pure, simili a quelle suscitate da una sinfonia. Parallelamente, il compositore russo Aleksandr Skrjabin realizzò opere innovative come **Prometheus: Poema del Fuoco** (1910), che prevedeva una **partitura per luci colorate**, da proiettare in sala insieme alla musica, facendo diventare quest'opera un capolavoro pionieristico di integrazione tra linguaggi artistici diversi.



Fig. 1 - Caricatura del clavicembalo cromatico di Castel

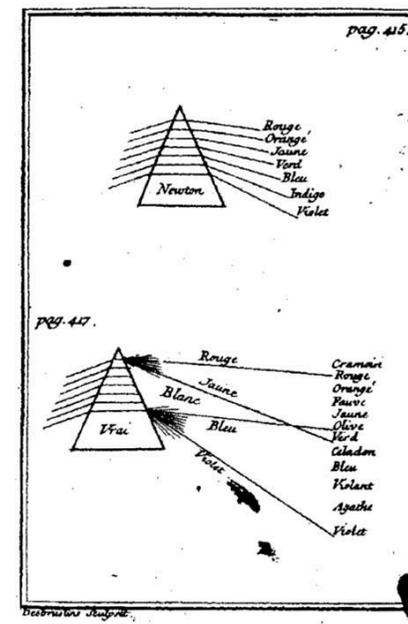


Fig. 2 - Illustrazione dall'opera di Castel, 1740

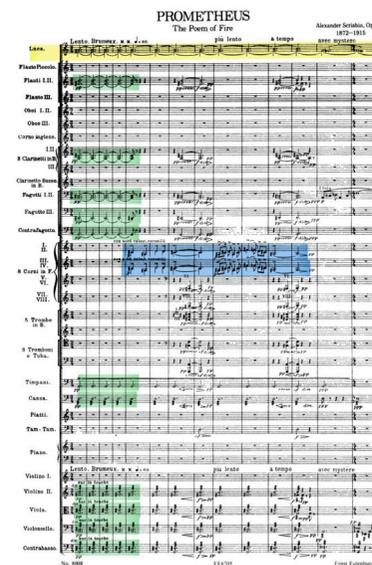


Fig. 3 - Prima pagina della partitura del Prometheus, Aleksandr Skrjabin, 1910

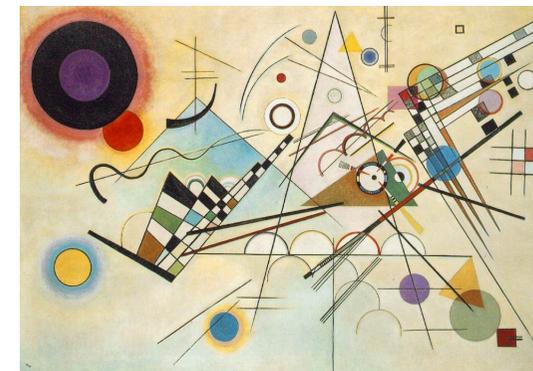


Fig. 4 - Composizione VIII di Wassily Kandinsky, 1923

L'ETÀ DELLA PSICHEDELIA E I CONCERTI IMMERSIVI

Negli anni Sessanta e Settanta la sinestesia artistica si trasferì nel mondo della cultura pop e rock. Gruppi come i **Pink Floyd** o i **Grateful Dead** sperimentarono con **proiezioni liquide, laser e giochi di luci psichedeliche**, creando atmosfere immersive che trasformavano il concerto in un'esperienza multisensoriale. Le tecnologie analogiche dell'epoca, **proiettori, specchi e filtri ottici**, furono i primi strumenti di quello che oggi chiamiamo **live visual**, aprendo la strada all'integrazione odierna tra musica elettronica, arte digitale e ambienti virtuali.

TECNOLOGIE DIGITALI E INNOVAZIONE

Con l'introduzione dei computer e dei software di grafica negli anni '80 e '90, la sinestesia tra musica e arte visiva raggiunse nuove frontiere. Il musicista **Brian Eno**, considerato un pioniere dell'ambient music, sperimentò **installazioni visive che sincronizzavano luci, immagini e suoni** per creare ambienti immersivi. Parallelamente, artisti come **David Hockney** iniziarono a utilizzare la loro sinestesia personale per progettare **scenografie teatrali e opere digitali**.

Oggi, eventi più complessi e sofisticati, soprattutto nell'ambiente musicale techno, portano avanti questa tradizione. Questi spettacoli utilizzano tecnologie avanzate come **schermi LED** ad alta risoluzione, **intelligenza artificiale** e VR per creare un'interazione dinamica tra suono e immagine, con l'effetto di ottenere un'esperienza i grado di immergere il pubblico in un mondo multisensoriale, dove la musica diventa tangibile attraverso forme e colori.

PROSPETTIVE CONTEMPORANEE

Il percorso storico della sinestesia artistica dimostra come l'integrazione tra suono e immagine sia sempre stata una costante della **ricerca estetica**, pur trasformandosi radicalmente nel corso dei secoli. Dai primi esperimenti ottici del Settecento, passando per le avanguardie del Novecento, fino ai concerti psichedelici e all'introduzione delle tecnologie digitali, l'obiettivo è rimasto quello di **amplificare l'esperienza sensoriale ed emozionale** del pubblico. Oggi, le tecnologie immersive e i software di grafica 3D rappresentano non un punto di rottura, ma l'approdo naturale di questa lunga tradizione. In questa prospettiva, gli spettacoli contemporanei possono essere letti come l'evoluzione di un dialogo continuo tra arti visive e musica, che si rinnova costantemente grazie all'**innovazione tecnologica** e alla ricerca narrativa.



Fig. 5 - Pink Floyd live onstage at the UFO Club, Andrew Whittuck/Redferns



Fig. 6 - The Grateful Dead, at Berkeley Community Theater, 1971



Fig. 7 - Dietro le quinte, Joshua Light Show



2.2. IL RUOLO DELLE ARTI DIGITALI NEL DJING E NEI LIVE SET

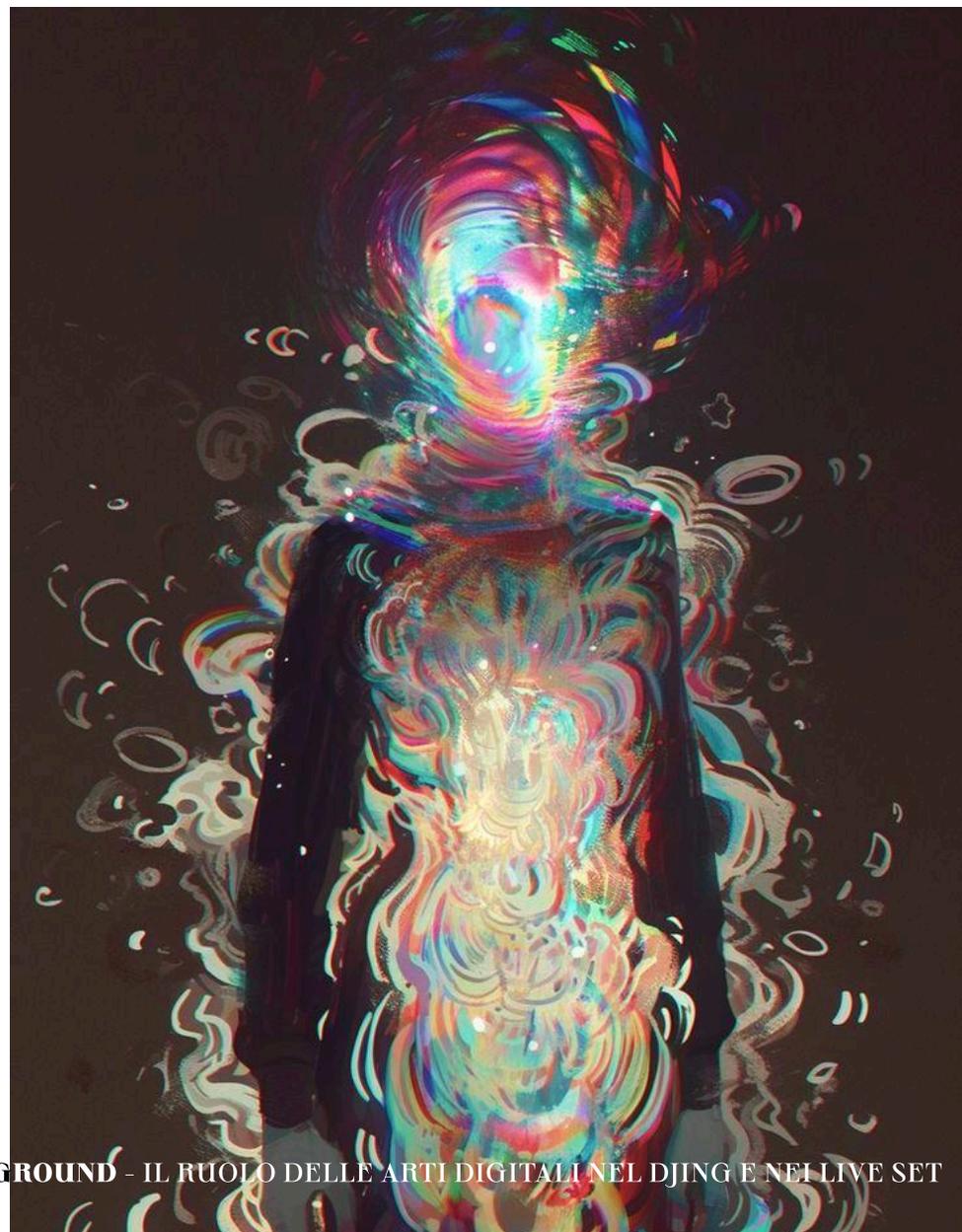
I VISUALS COME AMPLIFICATORE EMOTIVO

I **visual digitali** non sono semplici elementi decorativi, ma funzionano come un vero e proprio **“amplificatore emotivo”** dell’esperienza musicale. Quando immagini e suoni sono coordinati e sincronizzati, il pubblico tende a percepirli come un’unica esperienza sensoriale, più intensa e coinvolgente. La ricerca scientifica dimostra infatti che il cervello integra spontaneamente stimoli visivi e uditivi quando questi risultano coerenti, aumentando così la forza emotiva e l’impatto complessivo della performance.

Nell’ambito della musica dal vivo, gli studi hanno evidenziato che le **componenti visive**, come luci, movimenti scenici e grafiche, non solo orientano l’attenzione, ma influenzano anche la **percezione della qualità e delle emozioni** trasmesse da un brano. In alcuni casi, il pubblico attribuisce maggiore importanza a ciò che vede rispetto a ciò che ascolta, confermando il ruolo dominante delle immagini nel rafforzare o modificare l’esperienza musicale.

Un aspetto fondamentale è rappresentato dalle corrispondenze “naturali” tra suono e immagine. Ad esempio, suoni acuti vengono spesso associati a forme visive poste in alto, timbri brillanti a colori luminosi e ritmi veloci a sequenze visive dinamiche e pulsanti. Allo stesso modo, tonalità musicali allegre e veloci tendono a essere collegate a colori chiari e saturi, mentre tonalità lente e malinconiche evocano cromie più scure. Queste associazioni intuitive permettono di progettare visuals che rispecchiano la musica e ne amplificano l’effetto emotivo.

Anche parametri visivi di base, come la **luminosità** o la **saturazione** dei colori, hanno un’influenza diretta sulle **emozioni**. Colori vivaci e brillanti, ad esempio, aumentano il livello di **energia percepito** dal pubblico, mentre tonalità più cupe possono rafforzare **atmosfera introspettive**. Quando questi elementi sono pensati in modo coerente con la musica, non solo arricchiscono la performance, ma la trasformano in un’esperienza immersiva, capace di lasciare un ricordo duraturo negli spettatori.



TECNOLOGIE E STRUMENTI PER LE VISUAL PERFORMANCE

Le visual performance che accompagnano i DJ set moderni si basano su una combinazione di strumenti digitali che permettono di creare, gestire e sincronizzare immagini in tempo reale con la musica. In fase di progettazione, software 3D come **Blender** o Cinema 4D vengono spesso utilizzati per modellare e animare gli elementi visivi. Successivamente, altri programmi specifici per il live, come TouchDesigner, Notch o Resolume, consentono di generare effetti interattivi e di adattare le animazioni al ritmo musicale.

Un ruolo fondamentale è svolto dai cosiddetti **media server**, ovvero computer e software dedicati che permettono di distribuire i contenuti visivi su grandi schermi LED o su superfici architettoniche attraverso tecniche di video mapping. Grazie a queste tecnologie, un palco può trasformarsi in uno spazio immersivo, in cui immagini, luci e musica dialogano tra loro in perfetta sincronia.

La **sincronizzazione tra audio e visual** può avvenire in vari modi: analizzando direttamente il segnale musicale, utilizzando protocolli digitali come MIDI o DMX (che collegano strumenti, luci e video), oppure seguendo un **timecode**, cioè un “orologio” comune che scandisce con precisione ogni momento della performance, assicurando così che i cambi di luce, i visual e i colpi di musica coincidano perfettamente.

Negli ultimi anni, le innovazioni tecnologiche hanno reso le visual performance ancora più dinamiche. Schermi LED ad altissima risoluzione, l'adozione crescente di **AI generativa** e shader-based graphics (GLSL/HLSL) nei motori sopra citati amplia il ventaglio espressivo: texture procedurali, particellari e morfismi controllati dal suono rendono possibile un'estetica “viva”, reattiva e coerente con identità di artista e venue. L'insieme di questi strumenti, dalla creazione al playback, fino alla sincronizzazione e al trasporto, costituisce l'infrastruttura tecnica che rende oggi le visual performance per DJ set spettacolari, narrativamente precise, modulabili in tempo reale e scalabili su palchi di qualunque dimensione.





Fig. 8 - stadio Johan Cruyff Arena di Amsterdam

LUCI COME TERZO ELEMENTO: IL RUOLO CENTRALE DEL LIGHTING DESIGN

Nel contesto dei live set contemporanei, il **lighting design** assume un ruolo cruciale come elemento espressivo autonomo: oltre a illuminare palco e performer, agisce come un vero e proprio “strumento narrativo”, capace di canalizzare emozioni, guidare l’attenzione del pubblico e consolidare l’esperienza immersiva. Le luci, siano esse con luminiscenti di faretti, laser taglienti o wash ampi, concorrono insieme alla musica e ai visual a un’architettura sensoriale che trasforma la performance in momento condiviso (illuminating emotions, interassets contemporanei).

Le funzioni delle luci vanno ben oltre la visibilità; esse modellano il **mood scenico**, attraverso variazioni di colore e intensità. Toni caldi (rossi, ambra) vengono associati a sensazioni di passione o intimità, mentre i toni freddi (blu, verde) possono evocare introspezione o mistero. Questa modulazione cromatica, quando sincronizzata con la dinamica sonora, crea una struttura emotiva coerente e coesa.

Una componente particolarmente efficace del lighting design consiste nella sincronizzazione con la musica, dove elementi dinamici come stroboscopi, lanterne mobili (moving heads) e laser, quando gestiti in tempo reale o tramite cues programmate, accentuano i momenti chiave della performance, per esempio, i drop in un brano elettronico o le transizioni ritmiche, amplificando la percezione del climax e rafforzando il coinvolgimento sensoriale.

Le luci, inoltre, svolgono una funzione di **messa a fuoco narrativa**: highlight, spot, contrasti luminosi e ombre guidano l’occhio dello spettatore verso un punto strategico, creando momenti di focalizzazione visiva che supportano la drammaturgia della performance. Questo “punctum luminale” assicura che ogni momento cruciale della narrazione artistica venga percepito con la giusta tensione emotiva.

Infine, il ruolo del lighting design è anche quello di creare momenti memorabili: cambi repentini di luce, blackout seguiti da flash improvvisi, o esplosioni di colori durante un colpo di scena musicale, in cui avviene la massima espressione artistica sia sonora che visuale, sono esperienze che lasciano un’impronta nella memoria emotiva del pubblico.

NARRAZIONE E IDENTITÀ VISIVA DEL DJ

Nel contesto contemporaneo delle arti digitali applicate alla musica dal vivo, le visualizzazioni svolgono sia una funzione estetica, sia un vero e proprio strumento di **costruzione narrativa e identitaria**. L'esperienza di un live set, infatti, non si limita alla riproduzione sonora: essa viene arricchita da un linguaggio visivo che accompagna la musica, contribuendo a definire l'**immaginario simbolico e concettuale dell'artista**. I visual, in questo senso, assumono il ruolo di medium capace di trasformare l'esibizione in una narrazione multisensoriale, in cui suoni e immagini si intrecciano per trasmettere significati complessi e stratificati.

Dal punto di vista comunicativo, l'integrazione di elementi visivi consente al DJ di **differenziarsi** e di costruire una propria **identità riconoscibile** all'interno di un panorama musicale globale sempre più competitivo. L'uso di simboli, palette cromatiche e scenografie digitali diventa così parte integrante del "brand artistico", rafforzando la coerenza tra la dimensione sonora e quella visiva. In questa prospettiva, la performance dal vivo può essere interpretata come un atto narrativo in cui l'artista si impegna a proporre tracce musicali, e ad invitare il pubblico a entrare in un universo concettuale e immaginativo coerente con la propria poetica.

A livello teorico, questo processo si può leggere attraverso le lenti dello storytelling audiovisivo: le immagini proiettate non accompagnano passivamente la musica, ma ne amplificano le intenzioni emotive e concettuali, generando un racconto visivo che evolve in sincronia con il flusso sonoro. Il pubblico viene così guidato lungo un percorso esperienziale che si estende a una dimensione simbolica e sensoriale più ampia. La narrazione visiva diventa quindi un mezzo per intensificare la **connessione emotiva tra performer e spettatori**, consolidando al contempo l'identità artistica del DJ come creatore di mondi sonori e visivi unificati.



Fig. n - Armin Van Buuren



LA FIGURA DEL VJ (VIDEO JOCKEY) NEI LIVE SET

All'interno dell'ecosistema di performance musicali dal vivo, il **VJ (Visual Jockey)** è il professionista responsabile della creazione e della manipolazione in tempo reale dei contenuti visivi che accompagnano la musica. In termini operativi, il VJ prepara una libreria di clip, grafica generativa e scene 3D e, durante la performance, le attiva, modifica e sincronizza con il flusso sonoro, al pari di come un DJ mixa i brani.

L'obiettivo non è meramente decorativo: i visual servono a modellare l'attenzione, marcare la forma del set (intro, build-up, drop, breakdown), e costruire una coerenza estetica che contribuisce all'identità dell'artista e all'esperienza del pubblico. In letteratura e nelle enciclopedie di settore, il VJing è definito come pratica di **performance audiovisiva live**, centrata sulla mediazione tecnologica e sull'improvvisazione controllata; la figura affonda le sue radici nei light show psichedelici degli anni Sessanta e si consolida nella club culture e nella scena rave tra anni '80 e '90, fino alle attuali produzioni ad alto contenuto digitale.

Dal punto di vista del workflow, il VJ lavora su due fronti: pre-produzione e palco. In fase preparatoria si occupa di **progettare la direzione visiva** (palette, tipologie di contenuto, mappatura degli schermi), di codificare i media nei formati corretti per i processori LED/proiettori e di impostare le logiche di controllo (MIDI, OSC, time-code, audio-reactive). Sul palco, invece, gestisce la regia visiva: mixa layer, applica effetti in tempo reale, varia ritmo e densità visiva in funzione della musica e della risposta del pubblico, coordinandosi con lighting designer e FOH.

Le piattaforme più diffuse, come **Resolume** (per il playback/mixing multi-layer), **TouchDesigner** (per grafica generativa data-driven) e **Notch** (per contenuti 3D in tempo reale integrati nei media server), riflettono bene questa duplice natura del ruolo: contenuto preparato in anticipo ma plasmabile live, con forte enfasi su stabilità, bassa latenza e integrazione con i sistemi dello show.

Sul piano collaborativo, il VJ traduce la **visione del DJ/producer** in un linguaggio visivo coerente: declina artwork, logo e concetti narrativi in set di asset* modulabili (loop, transizioni, cue tematici) e definisce, insieme al lighting designer, una drammaturgia audiovisiva condivisa (es. momenti "black" per i drop, accensioni cromatiche per i climax, pause visive per i breakdown). In produzioni medio-grandi, il VJ interagisce con stage designer, media-server operator e tecnici LED, curando aspect ratio, pixel mapping, frame-rate e sincronizzazione (SMPTE/LTC o Ableton Link) per garantire uniformità tra schermi, proiezioni e luci.

Le scuole e i programmi formativi dedicati, oltre a community professionali, descrivono ormai la figura del VJ come ibrida: al contempo designer, programmatore "creativo" e performer, con competenze che spaziano dal motion design alla regia live.

In sintesi, il VJ è il mediatore tra **musica, tecnologia e immagine**: orchestra contenuti precomposti e generativi, li sincronizza all'energia del set e contribuisce, insieme a luci e scenografia, a costruire l'esperienza immersiva del live contemporaneo. La sua importanza cresce in proporzione alla complessità dei palchi multischermo e all'aspettativa del pubblico per show audiovisivi integrati, in cui la percezione dell'evento dipende dalla qualità dell'allineamento tra suono e visione.

*Asset: qualsiasi elemento digitale (modello, texture, materiale, animazione, suono, effetto) utilizzato per costruire una scena o un contenuto audiovisivo.



LE ARTI 3D E LO STORYTELLING

3.1. LE BASI DELLE ARTI 3D DIGITALI

L'evoluzione delle arti 3D digitali rappresenta un capitolo fondamentale nella storia dell'espressione artistica e tecnologica contemporanea. Attraverso decenni di innovazione, i **software 3D** sono diventati strumenti indispensabili per il design, l'architettura, l'intrattenimento, la medicina e molte altre discipline, con un impatto significativo sul modo in cui creiamo e percepiamo il mondo digitale.

LE ORIGINI: DALLA SIMULAZIONE MILITARE ALL'ARTE

Le radici della modellazione tridimensionale risalgono agli anni '60, quando la **tecnologia 3D** veniva utilizzata principalmente per **scopi militari e ingegneristici**. Il primo sistema pionieristico è stato **Sketchpad**, sviluppato da Ivan Sutherland nel 1963. Questo programma rivoluzionario introdusse il concetto di grafica interattiva, ponendo le basi per la modellazione digitale moderna.

Negli anni '70 e '80, il settore CAD (Computer-Aided Design) emerse come il primo grande campo di applicazione della modellazione 3D. Software come **AutoCAD**, sviluppato nel 1982, permisero agli ingegneri e agli architetti di creare disegni tecnici con precisione e velocità senza precedenti. Parallelamente, studios come **Pixar** iniziarono a sperimentare con la **grafica 3D** per l'**animazione**, portando alla creazione del cortometraggio "Luxo Jr." nel 1986, uno dei primi esempi di storytelling visivo tramite grafica tridimensionale.



Fig. 9 - Ivan Sutherland usa Sketchpad



Fig. 10 - Autocad v1.0, 1982



Fig. 12 - logo Maya, 1998 (sx), logo 3ds Max, 1990 (dx)



Fig. 13 - "Doom", 1993



Fig. 14 - "Terminator 2, Judgment Day", 1991



Fig. 11 - "Luxo Jr" Pixar, 1986

IL BOOM DEGLI ANNI '90: UN'ERA DI ACCESSIBILITÀ

Gli anni '90 segnarono una fase di espansione per i software 3D, con la nascita di strumenti destinati a settori creativi oltre l'ingegneria. **3Ds Studio** (ora "3Ds Max") e **Maya**, lanciati rispettivamente nel 1990 e 1998, divennero strumenti fondamentali per il **cinema** e i **videogiochi**. Durante questo decennio, Hollywood sfruttò le potenzialità della grafica 3D per creare effetti visivi rivoluzionari in film come "Terminator 2: Judgment Day" e "Jurassic Park".

La diffusione di queste tecnologie coincise con la nascita dei primi videogiochi tridimensionali, come "Doom" (1993), che utilizzavano ambientazioni e personaggi modellati digitalmente. Questi progressi consolidarono l'importanza della modellazione 3D come strumento creativo e commerciale.

I SOFTWARE 3D OGGI: STRUMENTI CREATIVI PER TUTTI

Negli ultimi due decenni, il panorama dei software 3D si è arricchito con strumenti sempre più avanzati e diversificati. Tra i più noti troviamo:

- **Maya:** Un software professionale leader per l'animazione e gli effetti visivi, utilizzato in grandi produzioni cinematografiche e televisive.
- **Blender:** Un programma open-source e gratuito che ha democratizzato l'accesso alla modellazione 3D. Con funzionalità come scultura digitale, animazione e rendering avanzato, Blender è diventato un punto di riferimento per artisti indipendenti e professionisti.
- **Cinema 4D:** Amato da designer di motion graphics per la sua semplicità e le sue potenti funzionalità, è molto usato nel settore pubblicitario e televisivo.
- **Houdini:** Un software altamente specializzato, apprezzato per la creazione di simulazioni fisiche complesse come esplosioni, liquidi e fumo.



Fig. 15 - Loghi software 3D

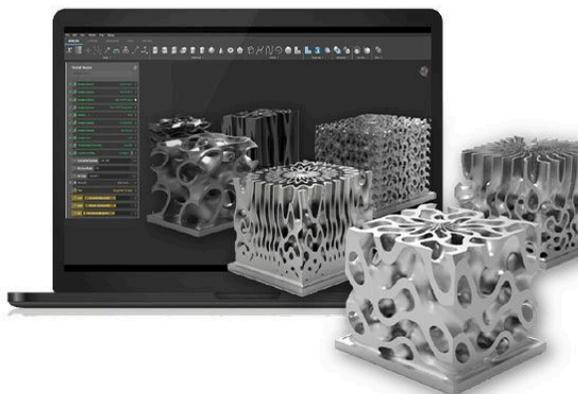
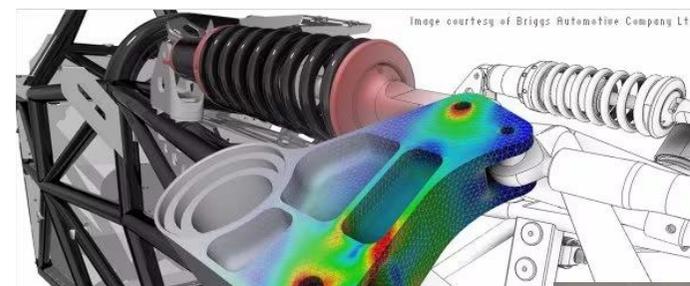
INNOVAZIONI RECENTI: INTELLIGENZA ARTIFICIALE E VR

Con l'avvento dell'**intelligenza artificiale**, i software 3D stanno diventando sempre più potenti e accessibili. Tecnologie come il machine learning vengono utilizzate per automatizzare processi complessi, dalla generazione di texture alla creazione di animazioni facciali realistiche. La VR e la AR stanno trasformando il modo in cui interagiamo con i modelli 3D, rendendo possibili esperienze immersive e interattive.



APPLICAZIONI RIVOLUZIONARIE IN VARI SETTORI

La modellazione 3D non è limitata all'intrattenimento. In **medicina**, viene utilizzata per la simulazione di interventi chirurgici e la stampa di protesi personalizzate. Nel campo dell'**architettura** e del **design**, i software 3D permettono di visualizzare progetti con incredibile dettaglio, facilitando la comunicazione tra progettisti e clienti. La stampa 3D ha inoltre aperto nuove possibilità per la prototipazione rapida e la produzione.



TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLO STORYTELLING

Con il passare del tempo, l'evoluzione dei software 3D ha trasformato questi strumenti da semplici mezzi di modellazione tecnica a veri e propri **veicoli narrativi**. Le innovazioni introdotte nel corso dei decenni, dalla progressiva complessità degli algoritmi di rendering alle possibilità di animazione sempre più realistiche, hanno reso il 3D un linguaggio visivo capace di parlare a un pubblico globale.

Oggi, la modellazione, l'animazione e il rendering non si limitano più a supportare produzioni cinematografiche o pubblicitarie, ma trovano applicazione anche in ambiti come i concerti live, le installazioni artistiche e gli eventi immersivi, dove diventano strumenti per **costruire storie**, suscitare emozioni e dare forma a visioni che fino a pochi anni fa appartenevano solo all'immaginazione.



BLENDER: IL SOFTWARE PERFETTO PER IL PROGETTO DI TESI

Blender è uno dei software più potenti, versatili e accessibili per la creazione di contenuti 3D. Questo programma **open-source** è utilizzato da artisti, designer e creativi in tutto il mondo per modellazione, animazione, rendering, effetti visivi e persino produzione di giochi. In questa parte esploreremo la storia di Blender, le sue caratteristiche principali, e il motivo per cui ha rappresentato la scelta ideale per il nostro progetto di tesi.

LA STORIA DI BLENDER

Blender è stato creato nel 1995 da **Ton Roosendaal**, un programmatore e designer olandese. Inizialmente sviluppato come strumento interno per lo studio di animazione NeoGeo, Blender fu reso disponibile al pubblico nel 1998 come software proprietario. Nel 2002, a seguito di difficoltà finanziarie dello studio, Roosendaal avviò una campagna di crowdfunding per acquisire i diritti del software, trasformandolo in un programma open-source. Questa decisione ha aperto le porte a una comunità globale di sviluppatori e utenti che contribuiscono costantemente al suo miglioramento.

Blender è ora gestito dalla Blender Foundation, un'organizzazione **no-profit** che guida il suo sviluppo. La fondazione organizza regolarmente conferenze, workshop e campagne di finanziamento per garantire che il software rimanga aggiornato e competitivo.

Fig. 16 - Ton Roosendaal, Twitter



CARATTERISTICHE PRINCIPALI DI BLENDER

Blender si distingue per essere un software completo, che include strumenti per ogni fase della pipeline di produzione 3D:

- 1. Modellazione:** Blender offre strumenti avanzati per la modellazione poligonale, scultura digitale e creazione di superfici. Le sue funzionalità includono la modellazione parametrica e la possibilità di utilizzare modificatori per applicare trasformazioni non distruttive ai modelli.
- 2. Animazione:** Uno dei punti di forza di Blender è il suo sistema di animazione, che consente di creare movimenti fluidi e realistici. La possibilità di utilizzare ossature (rigging), animazioni facciali e simulazioni fisiche rende Blender ideale per progetti complessi.
- 3. Rendering:** Blender integra due motori di rendering principali: Eevee, un motore in tempo reale ideale per visualizzazioni veloci, e Cycles, un motore di ray tracing avanzato per immagini fotorealistiche. Questi strumenti consentono agli utenti di ottenere risultati di alta qualità anche senza hardware estremamente potente.
- 4. Effetti visivi (VFX):** Blender supporta tecniche di tracking video, compositing e simulazioni avanzate (liquidi, fumo, particelle), rendendolo ideale per progetti di effetti visivi ad alta complessità.
- 5. Montaggio video e creazione di giochi:** Oltre alla modellazione e all'animazione, include un editor video integrato e strumenti per lo sviluppo di giochi, grazie al suo motore game engine (non più sviluppato ufficialmente ma supportato da estensioni).

PRINCIPALI VANTAGGI DI BLENDER

- 1. Open-source e gratuito:** Blender è completamente gratuito, senza licenze o costi nascosti. Questo lo rende accessibile a studenti e professionisti indipendenti.
- 2. Comunità globale:** Il software è sostenuto da una comunità attiva che produce risorse, tutorial, estensioni e contenuti educativi. Questo ecosistema rende facile imparare ad usare il software e risolvere eventuali problemi.
- 3. Compatibilità e flessibilità:** Blender supporta numerosi formati di file, permettendo un'integrazione fluida con altri software 3D e strumenti di produzione.
- 4. Innovazione costante:** Grazie agli aggiornamenti regolari, Blender incorpora rapidamente nuove tecnologie, come la simulazione basata su intelligenza artificiale e la gestione di asset su larga scala.

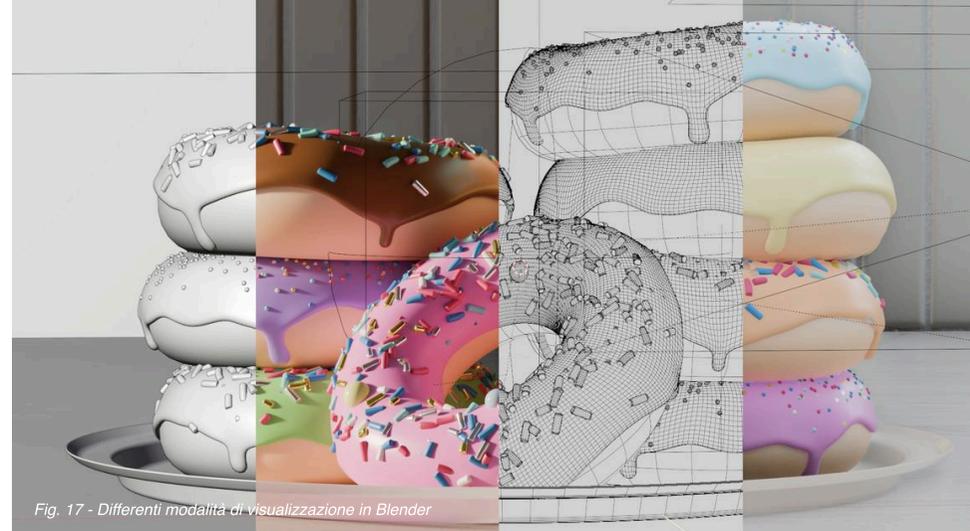


Fig. 17 - Differenti modalità di visualizzazione in Blender

PERCHÉ SCEGLIERE BLENDER PER IL PROGETTO DI TESI

Blender si è rivelato la scelta più adatta per il progetto di tesi per una serie di motivi che vanno ben oltre la semplice disponibilità di un software 3D. Si tratta infatti di uno strumento **potente e versatile**, capace di coprire tutte le fasi della produzione, dalla modellazione alla simulazione, dall'animazione fino al rendering finale. Questa completezza ci ha permesso di mantenere un flusso di lavoro lineare e integrato, evitando di dover passare continuamente da un programma all'altro e garantendo così coerenza e continuità al progetto.

Un aspetto non trascurabile è, come detto prima, la natura **open-source** di Blender, che lo rende accessibile a tutti senza i vincoli economici imposti dalle licenze dei software professionali più diffusi. Per studenti universitari come noi, questo ha significato poter lavorare con uno strumento di livello professionale senza dover sostenere costi aggiuntivi, concentrando le risorse sullo sviluppo creativo.

Inoltre, durante il nostro percorso di studi abbiamo avuto modo di conoscerlo e di sperimentarne le potenzialità, sia tecniche che artistiche. Questa familiarità ci ha permesso di affrontare la fase operativa con maggiore sicurezza, dedicando più tempo alla ricerca estetica e alla costruzione della narrazione visiva, piuttosto che all'apprendimento da zero di un nuovo software.

A livello di potenzialità tecniche, grazie ai motori di rendering come Cycles ed Eevee, siamo stati in grado di ottenere immagini e animazioni di qualità professionale, in linea con l'obiettivo di realizzare visual d'impatto capaci di dialogare con la musica in modo sinestetico.

A tutto questo si aggiunge il grande valore della **community** di Blender, una rete globale di artisti, sviluppatori e appassionati che mette a disposizione un'enorme quantità di **tutorial, risorse e plugin**. Questa comunità fornisce costantemente soluzioni a eventuali problemi tecnici e offre anche spunti creativi che molto spesso possono arricchire il processo di progettazione.

In definitiva, Blender è stato lo strumento tecnico con cui abbiamo lavorato, oltre che una vera e propria piattaforma creativa che ci ha permesso di dare forma a un'idea ambiziosa, trasformandola in un prodotto visivo in grado di rappresentare la nostra visione artistica e tecnica. La sua combinazione di potenza, flessibilità e accessibilità lo ha reso la scelta naturale per un progetto che unisce musica elettronica e animazione 3D.

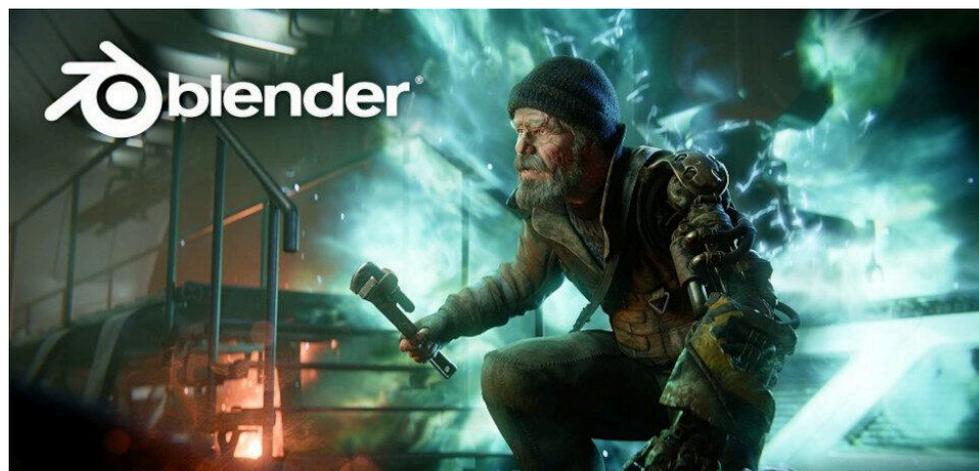


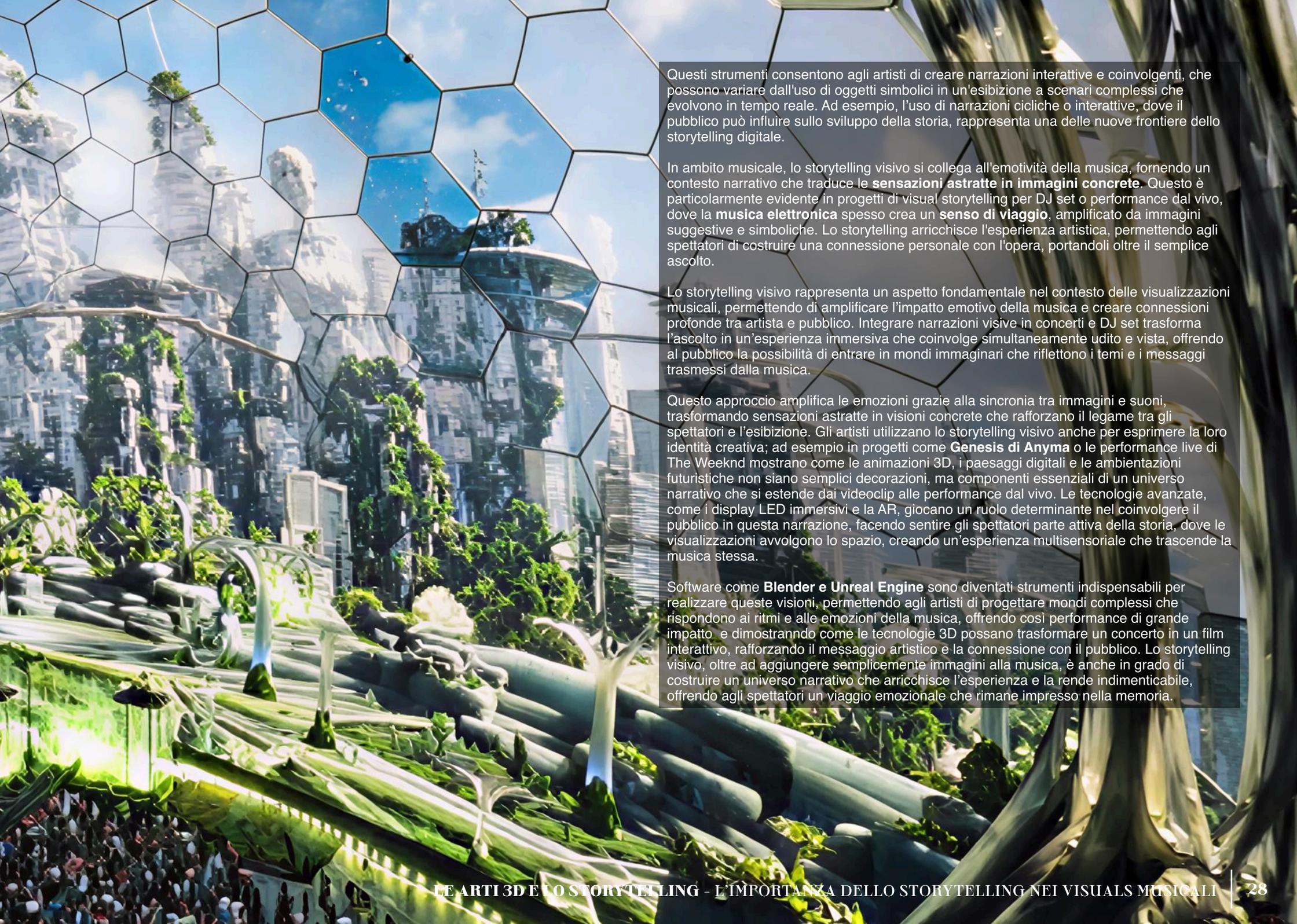
Fig. 18 - Julian Kaspar, Blender Foundation

3.2. L'IMPORTANZA DELLO STORYTELLING NEI VISUALS MUSICALI

Come citato prima, lo **storytelling** è un elemento chiave nella comunicazione, sia in generale che nel contesto delle visualizzazioni musicali, per la sua capacità di coinvolgere le emozioni e catturare l'attenzione del pubblico. In un senso più ampio, lo storytelling è la pratica di **costruire e trasmettere narrazioni significative** che permettano alle persone di connettersi emotivamente con un messaggio o un'idea. Le storie non sono semplici veicoli per trasmettere informazioni, ma strumenti che permettono di creare esperienze immersive, influenzare il modo in cui le persone percepiscono un tema o un concetto, e persino modificare il loro comportamento.

Nell'ambito delle arti visive e digitali, lo storytelling è spesso utilizzato per aggiungere **profondità alle rappresentazioni visive**, rendendo il contenuto più **memorabile**. Tecniche come il "world-building" (la costruzione di mondi), l'utilizzo di archetipi narrativi e la sincronizzazione emozionale tra narrazione e colonna sonora sono fondamentali per sfruttare lo storytelling in modo efficace. La costruzione di mondi crea ambientazioni credibili e immersive, che aiutano il pubblico a sentirsi parte di una narrazione più grande, come avviene nei concerti di artisti che usano proiezioni 3D per trasformare un palcoscenico in uno scenario dinamico.

L'utilizzo di archetipi narrativi, come il viaggio dell'eroe o la lotta tra luce e oscurità, fornisce uno **schema riconoscibile** che amplifica l'impatto emotivo. La sincronizzazione emozionale, invece, si ottiene abbinando i toni e le dinamiche visive alla musica, in modo che entrambi lavorino insieme per creare un'esperienza unificata. Le tecniche avanzate di storytelling sfruttano tecnologie come la AR, la VR e le animazioni 3D.



Questi strumenti consentono agli artisti di creare narrazioni interattive e coinvolgenti, che possono variare dall'uso di oggetti simbolici in un'esibizione a scenari complessi che evolvono in tempo reale. Ad esempio, l'uso di narrazioni cicliche o interattive, dove il pubblico può influire sullo sviluppo della storia, rappresenta una delle nuove frontiere dello storytelling digitale.

In ambito musicale, lo storytelling visivo si collega all'emotività della musica, fornendo un contesto narrativo che traduce le **sensazioni astratte in immagini concrete**. Questo è particolarmente evidente in progetti di visual storytelling per DJ set o performance dal vivo, dove la **musica elettronica** spesso crea un **senso di viaggio**, amplificato da immagini suggestive e simboliche. Lo storytelling arricchisce l'esperienza artistica, permettendo agli spettatori di costruire una connessione personale con l'opera, portandoli oltre il semplice ascolto.

Lo storytelling visivo rappresenta un aspetto fondamentale nel contesto delle visualizzazioni musicali, permettendo di amplificare l'impatto emotivo della musica e creare connessioni profonde tra artista e pubblico. Integrare narrazioni visive in concerti e DJ set trasforma l'ascolto in un'esperienza immersiva che coinvolge simultaneamente udito e vista, offrendo al pubblico la possibilità di entrare in mondi immaginari che riflettono i temi e i messaggi trasmessi dalla musica.

Questo approccio amplifica le emozioni grazie alla sincronia tra immagini e suoni, trasformando sensazioni astratte in visioni concrete che rafforzano il legame tra gli spettatori e l'esibizione. Gli artisti utilizzano lo storytelling visivo anche per esprimere la loro identità creativa; ad esempio in progetti come **Genesis di Anyma** o le performance live di The Weeknd mostrano come le animazioni 3D, i paesaggi digitali e le ambientazioni futuristiche non siano semplici decorazioni, ma componenti essenziali di un universo narrativo che si estende dai videoclip alle performance dal vivo. Le tecnologie avanzate, come i display LED immersivi e la AR, giocano un ruolo determinante nel coinvolgere il pubblico in questa narrazione, facendo sentire gli spettatori parte attiva della storia, dove le visualizzazioni avvolgono lo spazio, creando un'esperienza multisensoriale che trascende la musica stessa.

Software come **Blender e Unreal Engine** sono diventati strumenti indispensabili per realizzare queste visioni, permettendo agli artisti di progettare mondi complessi che rispondono ai ritmi e alle emozioni della musica, offrendo così performance di grande impatto e dimostrando come le tecnologie 3D possano trasformare un concerto in un film interattivo, rafforzando il messaggio artistico e la connessione con il pubblico. Lo storytelling visivo, oltre ad aggiungere semplicemente immagini alla musica, è anche in grado di costruire un universo narrativo che arricchisce l'esperienza e la rende indimenticabile, offrendo agli spettatori un viaggio emozionale che rimane impresso nella memoria.



3D E MUSICA: CASI STUDIO

4.1. INTRODUZIONE AI CASI STUDIO

Nel contesto della nostra ricerca sulla sinestesia tra arte digitale e musica, l'analisi di casi studio rappresenta uno strumento fondamentale per comprendere in che modo le arti visive 3D siano oggi integrate in esperienze musicali multisensoriali. I casi selezionati non sono semplici esempi illustrativi, ma costituiscono dei paradigmi di come le tecnologie digitali, l'estetica visiva e la composizione sonora si fondano in un linguaggio unitario e immersivo.

La scelta dei casi si è basata su tre criteri principali: l'**innovazione tecnologica** applicata alla performance musicale, la **coerenza artistica** tra suono e immagine, e l'**impatto percettivo** sull'audience. In questo capitolo, verranno quindi analizzati eventi, progetti artistici e collettivi che incarnano la convergenza tra musica elettronica e arti visive tridimensionali, con particolare attenzione all'uso di software generativi, AR, scenografie digitali e motion graphics in tempo reale.

Questi esempi servono per illustrare come la sinestesia venga evocata artificialmente e forniscono strumenti concreti e spunti concettuali per il nostro progetto pratico. Ogni caso viene esplorato secondo una griglia di lettura che considera gli aspetti tecnologici, estetici e percettivi, al fine di evidenziare le strategie adottate per amplificare la dimensione immersiva dello spettacolo.

Infine, tali casi studio contribuiscono a definire una nuova grammatica espressiva per l'arte contemporanea, in cui l'**artista** non è solo compositore o visual designer, ma **curatore di un'esperienza sensoriale totale**, capace di dissolvere le barriere tra i linguaggi.

1. **Afterlife**
2. **Eric Prydz - HOLO**
3. **Mathame**
4. **U2 - The Sphere**
5. **The Weeknd**
6. **Amon Tobin - ISAM Tour**
7. **The Chemical Brothers - No Geography Tour**
8. **Odesza - THE LAST GOODBYE**
9. **Deadmau5 - Cube V3 Tour**
10. **Anyma - The End of Genesys**
11. **Michael Canitrot - Monumental Tour**
12. **Eric Prydz - HoloSphere 2.0**
13. **Phish - The Sphere**
14. **Ryoji Ikeda - Test Pattern**
15. **Refik Anadol**

1. Afterlife



DESCRIZIONE GENERALE

Afterlife è un'etichetta musicale e un collettivo fondato dai DJ e produttori italiani **Tale of Us**. Questo progetto rappresenta un viaggio sonoro ed esperienziale che si spinge oltre il tradizionale clubbing, integrando performance musicali con arte digitale, ambientazioni visuali e immersive che trasformano ogni evento in una narrazione sensoriale unica. Afterlife è nota per i suoi visuals spettacolari che combinano la musica elettronica con animazioni digitali, scenografie interattive e luci sincronizzate.

Uno dei tratti distintivi di Afterlife è la "caduta nell'infinito", simboleggiata dal logo del collettivo: una figura cadente in un abisso senza fine. Questa immagine evocativa diventa un tema centrale dei visuals e sottolinea l'estetica e il messaggio che ogni evento vuole trasmettere. Artisti come **Jascha Suess**, insieme a diversi studi di visual design e animazione, contribuiscono a creare l'identità visiva del brand, esplorando temi come la **trascendenza**, la **mortalità** e la **connessione umana**.

IL MESSAGGIO VISIVO

I visuals di Afterlife rappresentano un viaggio simbolico attraverso i confini dell'esistenza, un linguaggio visivo che unisce **spiritualità**, **tecnologia** e **introspezione umana**.

L'immaginario creato dal collettivo non è mai puramente decorativo: ogni scena, ogni figura, ogni metamorfosi racconta una tensione continua tra ciò che è terreno e ciò che è trascendente.

Al centro di questo universo visivo c'è il tema della **trasformazione**. Corpi che si dissolvono in luce, superfici che si aprono rivelando geometrie nascoste, identità che si ricompongono in nuove forme: Afterlife mette in scena il passaggio da uno stato all'altro, come se l'essere umano fosse costantemente sottoposto a un processo di evoluzione e riscrittura. La tecnologia, in questo contesto, non è un elemento esterno o opposto all'uomo, ma diventa un catalizzatore di consapevolezza. È l'energia che permette di accedere a una dimensione superiore, non un limite.

La forte componente onirica e simbolica, figure sospese, ambienti monumentali, luci ipnotiche, crea un senso di sospensione dal reale, invitando lo spettatore a superare la percezione ordinaria. Non si tratta di un semplice spettacolo visivo, ma di un'esperienza che mira a stimolare una riflessione sul sé, sulle proprie fragilità e sulle possibilità ancora inesplorate del proprio essere. L'immagine diventa specchio interno: astratta eppure profondamente personale.

Infine, i visuals di Afterlife costruiscono una narrazione che parla di **connessione**: connessione tra individui, tra umano e artificiale, tra materia e spirito. È un racconto che trascende i confini del clubbing tradizionale per diventare un rituale collettivo, in cui la musica e l'immagine si fondono per creare un'unica esperienza emotiva. In questo spazio fluido, ogni spettatore è invitato a confrontarsi con la propria metamorfosi, a lasciarsi attraversare dal mistero e a intravedere nuove forme di esistenza.

PROCESSO CREATIVO

Il processo creativo di Afterlife è un lavoro di squadra che coinvolge artisti visuali, designer 3D e VJ che lavorano in sinergia con i musicisti per sviluppare visual che si adattino perfettamente all'ambiente sonoro. Ogni evento viene pianificato con largo anticipo, e ogni artista ha il compito di creare animazioni e scenografie che non solo accompagnino la musica, ma che ne amplifichino il messaggio e la carica emotiva. La collaborazione tra visual artist e DJ è una delle chiavi per la coerenza visiva e sonora del progetto Afterlife. Gli artisti che collaborano con Afterlife usano software avanzati come TouchDesigner, Notch, Cinema 4D e Unreal Engine per creare animazioni complesse e visual immersivi che devono adattarsi a spazi diversi e a situazioni variabili, passando dai grandi festival all'aperto, come quelli di Ibiza, a club più intimi e raccolti. Ogni visual è progettato per essere flessibile e modulare, permettendo agli artisti di adattarle e trasformarle in tempo reale durante le performance dal vivo.

Le prove e la sincronizzazione dei visuals sono fondamentali per garantire che il pubblico si senta immerso in un viaggio sinestetico. Gli artisti lavorano a stretto contatto con i VJ e i tecnici delle luci per ottenere una perfetta integrazione tra musica, video e illuminazione, creando così un'atmosfera che sembra esistere in un universo parallelo.

Anche il sistema audio è progettato per amplificare questa esperienza, utilizzando casse e subwoofer disposti strategicamente per immergere il pubblico in un ambiente avvolgente e multisensoriale.



AFTERLIFE

Fig. 19 - Logo di Afterlife



Fig. 20 - Afterlife Zamna Tulum 2024



Fig. 21 - Afterlife Zamna Tulum 2024



Fig. 22 - Afterlife Zamna Tulum 2024



Fig. 23 - Afterlife Zamna Tulum 2024



Fig. 24 - Afterlife Zamna Tulum 2023



Fig. 25 - Afterlife Zamna Tulum 2023



Fig. 26 - Afterlife Zamna Tulum 2023

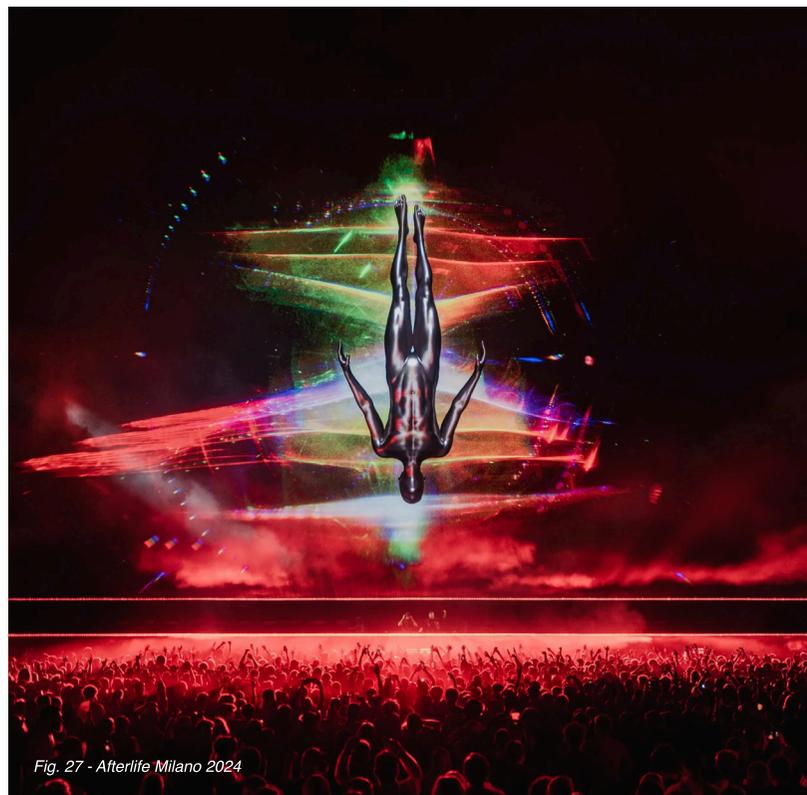


Fig. 27 - Afterlife Milano 2024

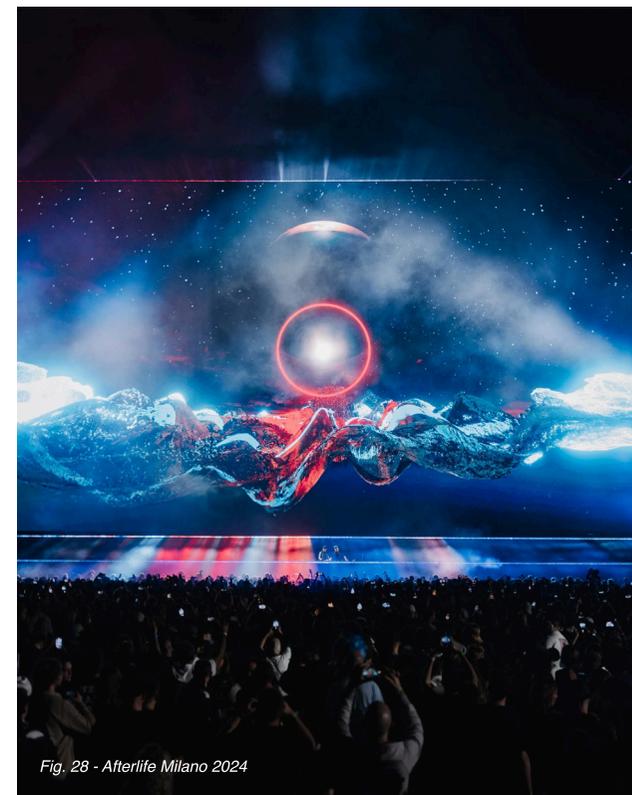


Fig. 28 - Afterlife Milano 2024



Fig. 29 - Afterlife Parigi 2024

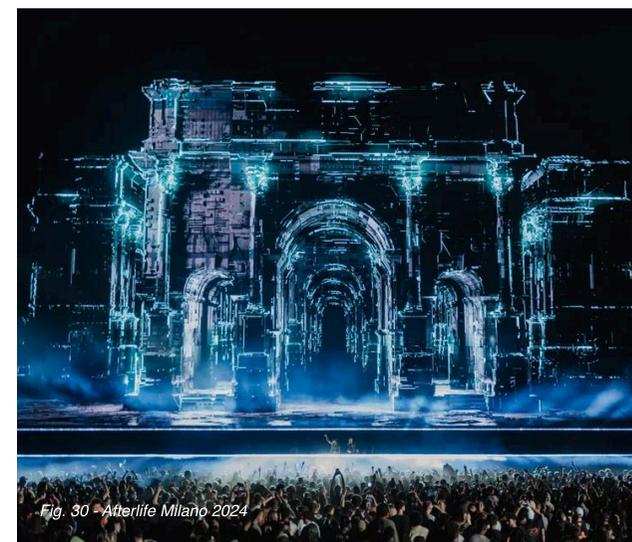
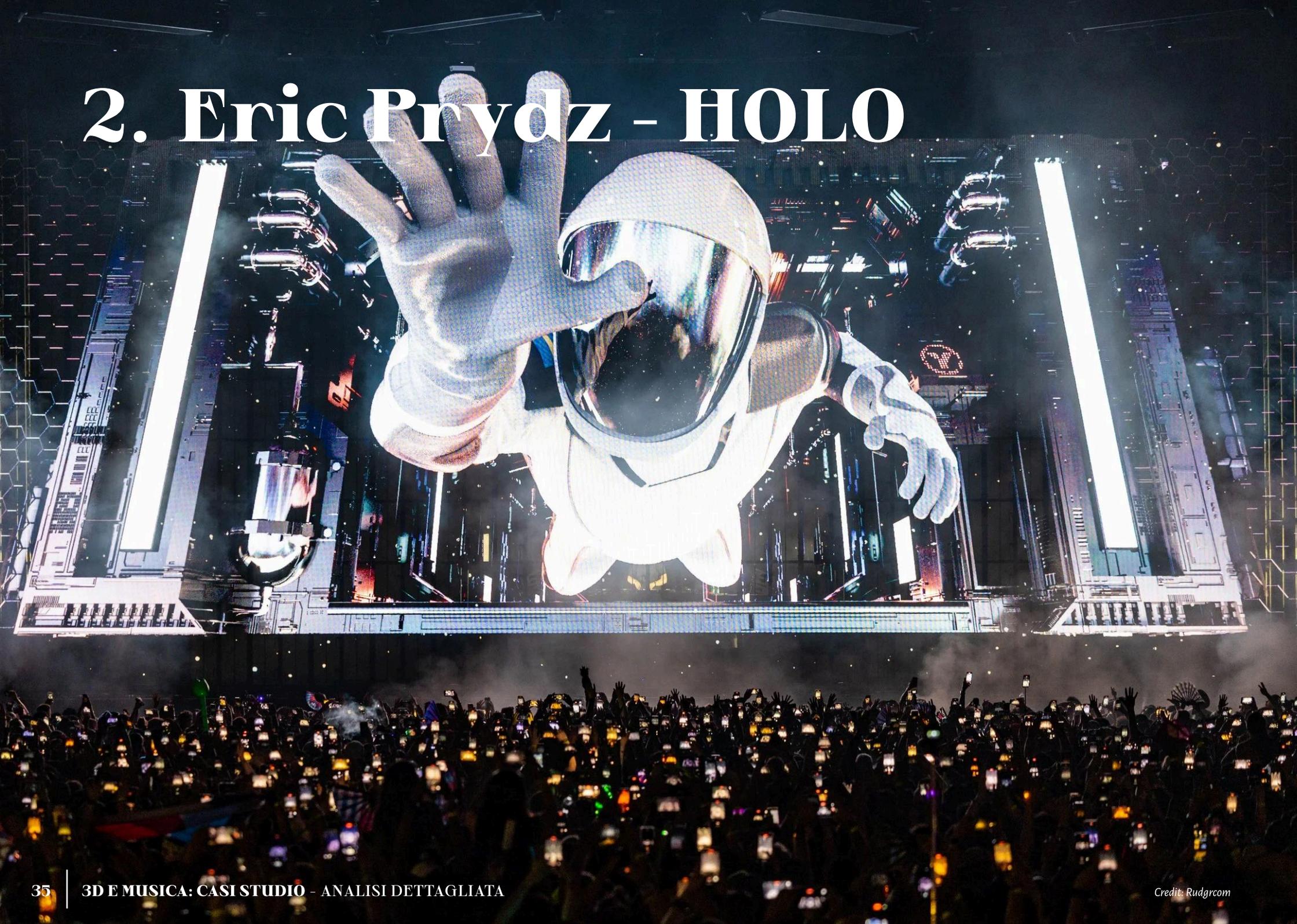


Fig. 30 - Afterlife Milano 2024

2. Eric Prydz - Holo



DESCRIZIONE GENERALE

HOLO è uno spettacolo audiovisivo pionieristico concepito da **Eric Prydz**, introdotto per la prima volta nel 2018. Nato come esperienza olografica itinerante, questo show ha trasformato il tradizionale DJ set in un ambiente multisensoriale e immersivo. HOLO è stato presentato in contesti prestigiosi come Ultra Music Festival, Tomorrowland, Coachella e diverse arene in tutto il mondo.

La struttura scenica prevede l'utilizzo di schermi **LED trasparenti sovrapposti**, spesso combinati con elementi laser sospesi su argani motorizzati (winches), che permettono effetti tridimensionali sospesi nell'aria.

IL MESSAGGIO VISIVO

La proposta visiva di HOLO mira a proiettare immagini che sembrano fluttuare realmente nell'aria, dal realismo sorprendente: astronauti, mani giganti, balene, galassie e persino visioni surreali come "night-vision goggles", tutti elementi sincronizzati alla perfezione con la musica e realizzati senza l'uso di occhiali 3D.

Questi contenuti, **eseguiti in tempo reale**, creano un effetto che unisce la percezione visiva e quella sonora in modo sinestetico e coinvolgente.



Fig. 31 - Logo di Eric Prydz

PROCESSO CREATIVO

Al centro dell'innovazione tecnica c'è l'uso dei server Avolites Ai, gestiti dal team di RES, che permettono la generazione live dei visuals, senza elementi pre-renderizzati. Questo garantisce una perfetta sincronia con la musica e consente a Prydz la libertà di improvvisare durante il set.

Il team creativo è composto da figure chiave come Liam Tomaszewski (direttore creativo), Ross Chapple (lighting), Mark Calvert (production), Dave Green (software video) e altri titolari che collaborano per creare un'esperienza unica e continuamente evolutiva. In alcuni concerti, gli effetti laser sono stati sospesi tramite winches per non compromettere la visibilità dei visuals LED, creando un impatto visivo dinamico e tridimensionale.



Fig. 32 - Eric Prydz, Photo by Rukes

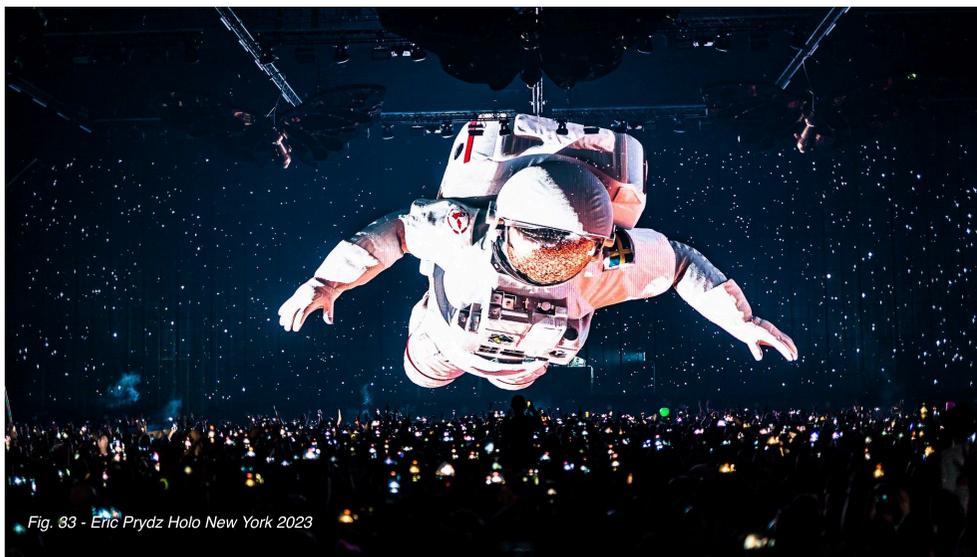


Fig. 33 - Eric Prydz Holo New York 2023

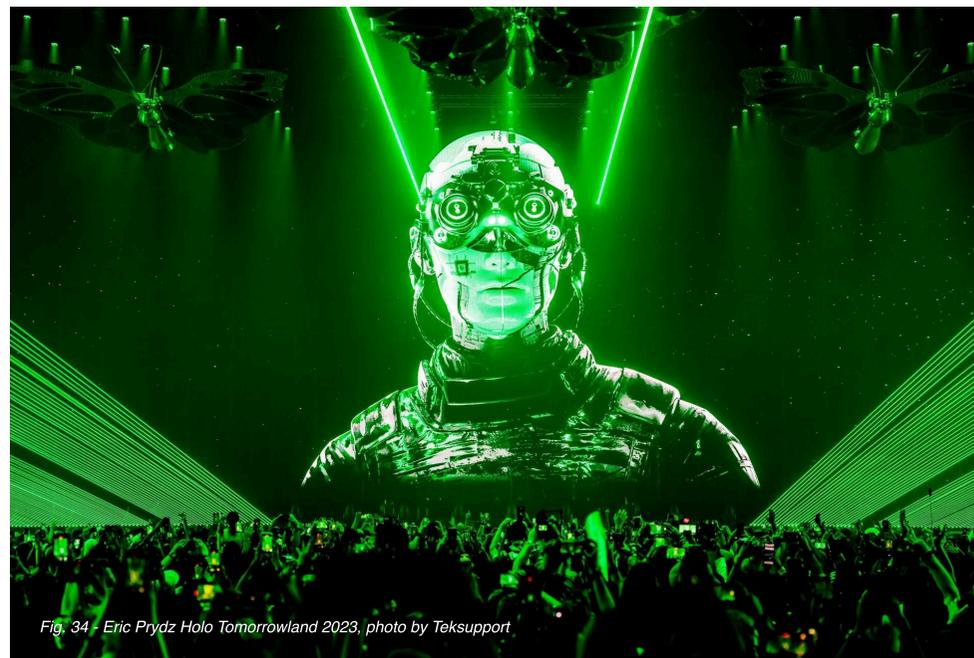


Fig. 34 - Eric Prydz Holo Tomorrowland 2023, photo by Teksupport



Fig. 35 - Eric Prydz Holo New York 2023

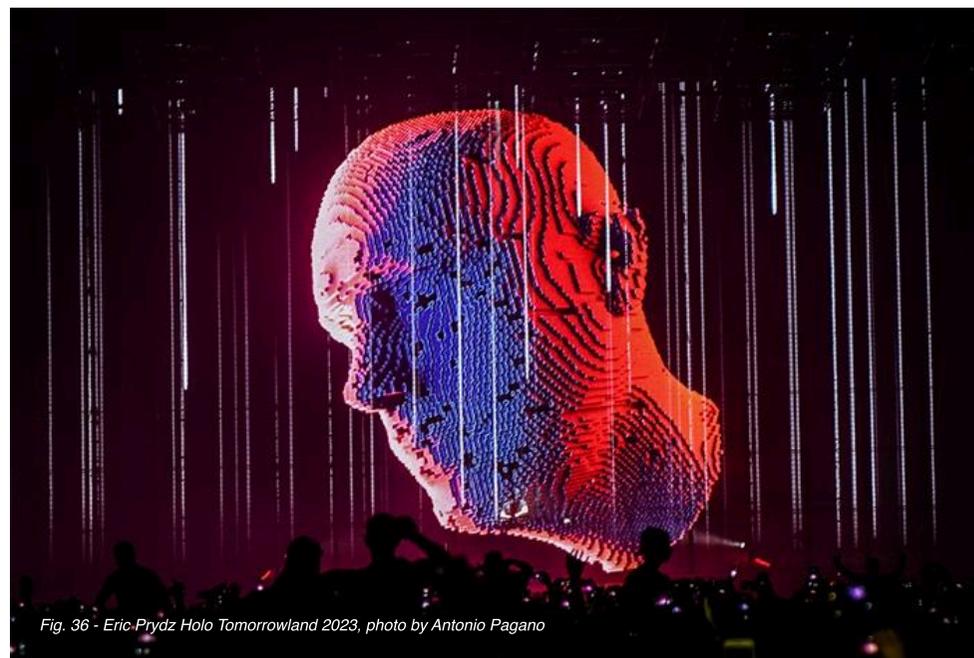


Fig. 36 - Eric Prydz Holo Tomorrowland 2023, photo by Antonio Pagano

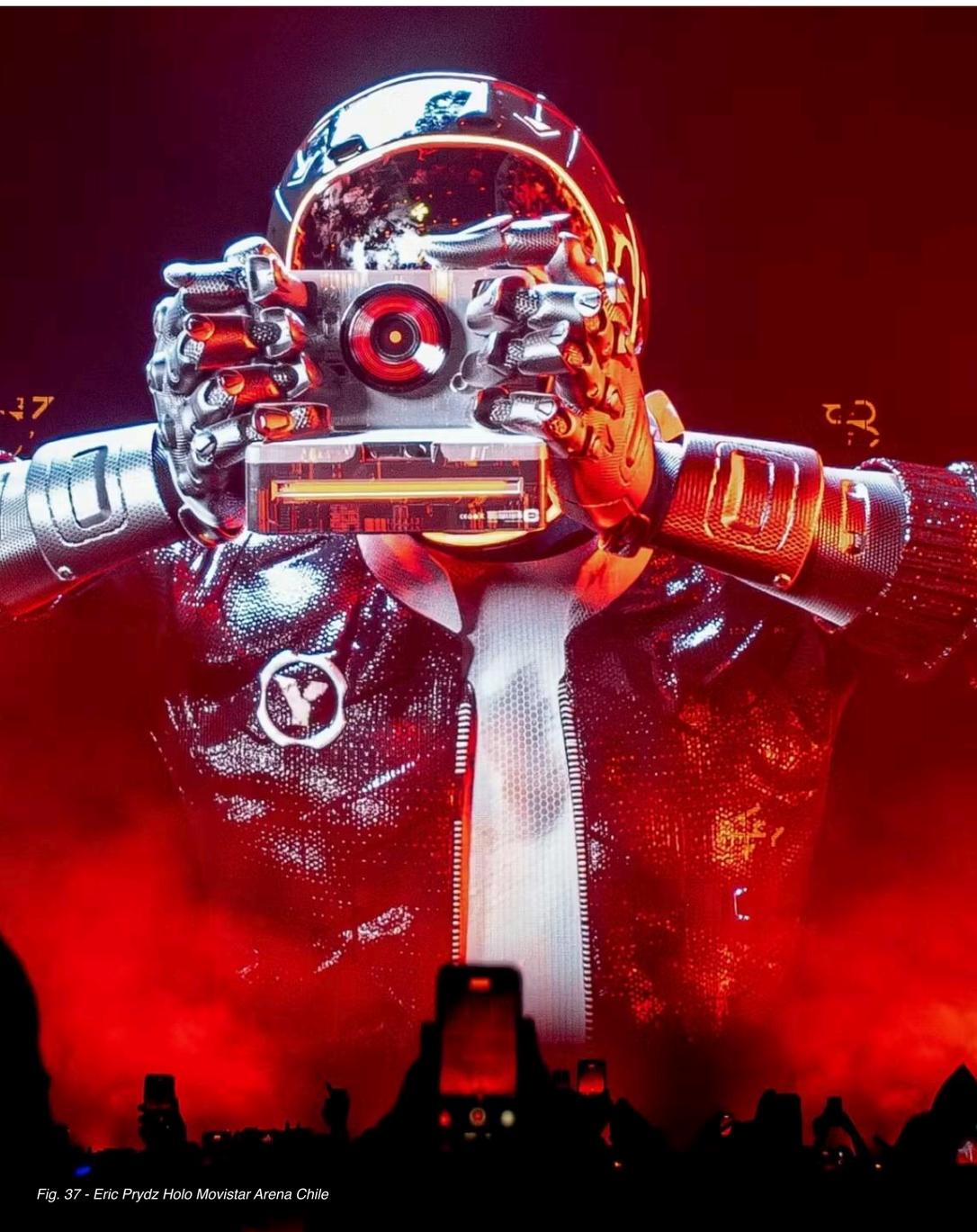


Fig. 37 - Eric Prydz Holo Movistar Arena Chile



Fig. 38 - Eric Prydz Tomorrowland

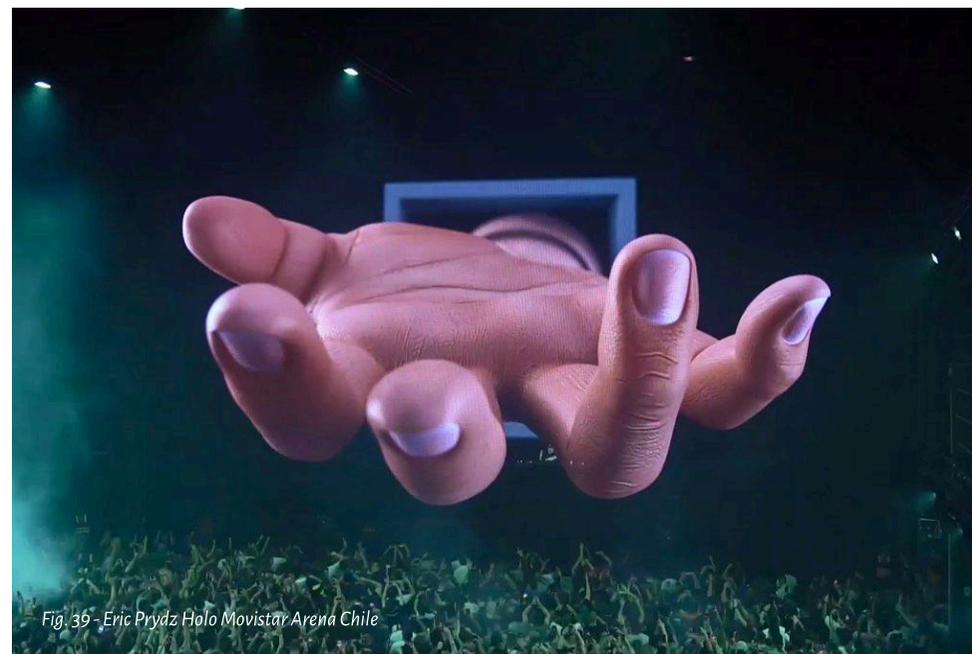


Fig. 39 - Eric Prydz Holo Movistar Arena Chile

3. Mathame

A 3D rendered concert stage with a large crowd of people in the foreground. The stage is illuminated with blue and white lights, creating a dramatic atmosphere. A large, stylized orange symbol, resembling a cross with a vertical bar, is prominently displayed in the center of the stage. The background features a complex structure of lights and rigging, suggesting a high-tech production environment.

DESCRIZIONE GENERALE

Mathame, il duo di produttori e DJ italiani formato dai fratelli **Amedeo e Matteo Giovanelli**, si è affermato come uno dei nomi di punta nell'ambito della musica elettronica e del visual design grazie al loro approccio distintivo e futuristico. La loro musica, caratterizzata da ritmi intensi e melodie profonde, viene accompagnata da visuals di forte impatto emotivo che rendono ogni loro performance un'esperienza immersiva. Mathame utilizza un'estetica cupa e surreale, spesso in bianco e nero, con elementi visivi che spaziano dal mondo naturale a paesaggi distopici e interazioni digitali con l'intelligenza artificiale.

Il duo ha sperimentato con l'**AI** per generare visuals astratti e onirici, che rispecchiano la loro visione musicale di mondi alternativi e scenari surreali. Le loro performance visual sono caratterizzate da immagini in continua mutazione e da scenografie che si trasformano al ritmo della musica, dando vita a un paesaggio visivo dinamico che amplifica l'esperienza sonora.

IL MESSAGGIO VISIVO

I visuals dei Mathame si distinguono per un'estetica futuristica, atmosferica e cinematografica, espressa con particolare efficacia nei loro **AV:SHOW**. Le immagini presentano ambienti monumentali, geometrie essenziali e ampie composizioni che evocano luoghi sospesi tra tecnologia e paesaggio. Le palette fredde e la luce controllata contribuiscono a creare un'atmosfera profonda e immersiva, mentre le animazioni privilegiano transizioni lente e fluide, perfettamente sincronizzate con la struttura emotiva dei brani.

Questi elementi visivi non sono mai decorativi: servono a estendere la narrazione musicale, accompagnando i momenti di build-up e di climax con movimenti misurati, aperture progressive e rivelazioni luminose. L'insieme costruisce un linguaggio riconoscibile, che trasporta lo spettatore dentro un mondo coerente, definito da equilibrio visivo, cura tecnica e sensibilità narrativa.



Fig. 40 - Logo dei Mathame

PROCESSO CREATIVO

La costruzione dei visuals dei Mathame è il risultato di un processo creativo strutturato, che combina direzione artistica, produzione tecnica e una forte attenzione alla coerenza narrativa. Gran parte dei contenuti dei loro **AV:SHOW** è stata sviluppata in collaborazione con **CREACTION STUDIO**, realtà specializzata in animazione 3D, design audiovisivo e contenuti per performance live.

La direzione creativa e dei contenuti è guidata da **Pedro Barbosa**, che sviluppa il linguaggio visivo complessivo, definisce l'atmosfera, la composizione delle scene, il tipo di motion e il ritmo delle transizioni. È lui a stabilire l'identità estetica dei progetti, a coordinare le fasi di concept, moodboard e definizione degli ambienti digitali.

La direzione di produzione è affidata a **Davide De Munari**, che supervisiona la pipeline tecnica, le tempistiche e la gestione dei file 3D e delle animazioni, assicurando che ogni contenuto rispetti gli standard visivi richiesti e sia perfettamente sincronizzabile con la parte musicale.

Il project management è gestito da **Michael Vitrani**, che cura l'organizzazione dei flussi di lavoro, il coordinamento con i Mathame e la consegna dei contenuti nelle diverse versioni necessarie ai festival, ai club e ai vari formati AV. La sua figura garantisce coerenza, continuità e dialogo tra parte creativa, produzione tecnica e performance live.

Il risultato di questo processo è un linguaggio visivo costruito con precisione: ambienti digitali di grande scala, materiali curati, figure ibride che emergono da atmosfere nebbiose, e motion slow-paced che accompagna le progressioni emotive dei brani. È una produzione collettiva che combina visione artistica, competenza tecnica e un lavoro di squadra costante, definendo uno stile visivo riconoscibile e coerente nell'intero ecosistema audiovisivo dei Mathame.



Fig. 41 - Matteo e Amedeo Giovanelli (i Mathame)



Fig. 42 - Mathame Discovery Channel



Fig. 43 - Mathame Discovery Channel



Fig. 44 - Mathame Discovery Channel



Fig. 45 - Mathame Discovery Channel



Fig. 46 - Mathame Discovery Channel



Fig. 47 - Mathame Discovery Channel

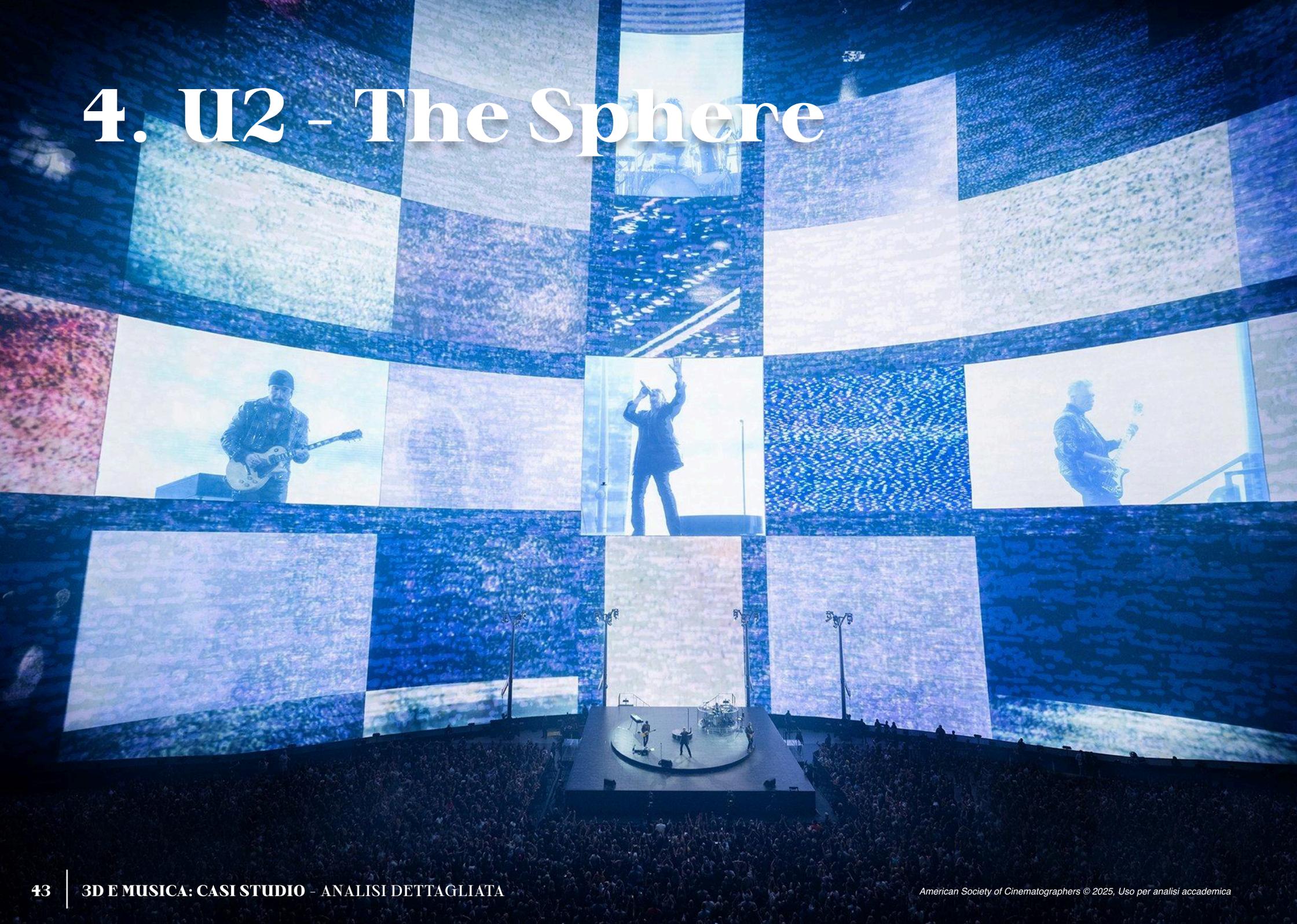


Fig. 48 - Mathame Discovery Channel



Fig. 49 - Mathame Discovery Channel

4. U2 - The Sphere



DESCRIZIONE GENERALE

Il concerto degli **U2** alla Sphere di Las Vegas rappresenta un'esperienza rivoluzionaria nel campo delle performance dal vivo e dell'arte digitale. **La Sfera** è una struttura immersiva all'avanguardia, inaugurata nel 2023, che consente agli spettatori di vivere concerti e spettacoli in un ambiente multisensoriale unico al mondo. Questo spazio, frutto della collaborazione tra MSG Entertainment e il designer britannico **James Dolan**, vanta una cupola alta oltre 100 metri e una superficie esterna a schermo LED di 54.000 metri quadrati, che avvolge l'intero edificio e offre una piattaforma ideale per l'arte digitale su larga scala. Gli U2, con la loro pluriennale esperienza nel campo delle performance e una storia di innovazione visuale, sono stati la scelta ideale per inaugurare la Sfera. La band ha portato il pubblico in un viaggio visivo e musicale che ha esplorato la loro discografia storica attraverso una lente tecnologica futuristica. La performance è stata caratterizzata da immagini avvolgenti che si estendevano su tutta la cupola, trasportando il pubblico in paesaggi virtuali, città digitali e spazi astratti, tutti perfettamente sincronizzati con la musica della band.

IL MESSAGGIO VISIVO

Le visualizzazioni realizzate per il concerto degli U2 alla Sfera sono state pensate per estendere i temi emotivi e narrativi presenti nelle loro canzoni, dando forma visiva alle sensazioni e alle atmosfere evocate dalla musica. Ogni brano è accompagnato da **scenari immersivi** che spaziano da ricostruzioni ambientali a composizioni grafiche di grande scala, adattate alla superficie avvolgente della venue. L'intento, oltre a quello di supportare l'esecuzione musicale, è stato costruire un'esperienza che coinvolgesse il pubblico su più livelli percettivi, trasformando il concerto in un momento totalizzante capace di andare oltre la sola dimensione sonora.

Ad esempio, durante l'esecuzione di "Where the Streets Have No Name", le immagini mostravano un deserto sconfinato e vuoto che gradualmente si trasformava in una città vibrante e pulsante, simbolo del tema di speranza e cambiamento presente nella canzone. Le animazioni utilizzate rappresentavano sia la **bellezza della natura** sia la **complessità della vita urbana**, offrendo un'esperienza meditativa che invitava il pubblico a riflettere sulla condizione umana.

Le visualizzazioni di "Beautiful Day" hanno portato il pubblico in una sorta di viaggio cosmico, in cui figure astratte e paesaggi stellari si evolvevano in sincronia con il ritmo e l'energia del brano. Questi elementi visivi erano progettati per suscitare un senso di meraviglia e per ricordare agli spettatori la bellezza del mondo e della vita, uno dei messaggi centrali del testo.

U2

Fig. 50 - Logo degli U2

PROCESSO CREATIVO

La realizzazione dei visual alla Sphere ha richiesto una collaborazione tra gli U2, **MSG Entertainment** e una squadra di artisti visuali, tecnici e designer digitali di fama mondiale. La creazione di contenuti visivi su una scala così massiva ha comportato sfide uniche e ha richiesto una fase di progettazione dettagliata e un uso avanzato della tecnologia. La struttura sferica richiede infatti visualizzazioni che siano non solo avvolgenti ma anche coerenti, per garantire che le immagini si mantengano fluide e naturali quando vengono proiettate in un ambiente a 360 gradi.

Un passo essenziale del processo è stato lo sviluppo del concept visivo, guidato da una serie di incontri creativi tra la band e il team di produzione. Gli U2 hanno voluto che i visuals rappresentassero la storia della band e i temi centrali delle loro canzoni in modi che fossero immediatamente riconoscibili, ma che spingessero al contempo i confini dell'arte visiva digitale. Il team ha creato **storyboard dettagliati** e ha usato modelli digitali in 3D per testare il modo in cui le immagini sarebbero apparse sulla superficie curva della Sphere. La fase di produzione dei visuals ha comportato l'uso di software avanzati per la creazione di animazioni 3D, come Unreal Engine e Cinema 4D. Le animazioni erano progettate per adattarsi al campo visivo del pubblico, permettendo a ciascun spettatore di percepire le immagini come se fosse completamente immerso all'interno della scena. Ogni visual è stato programmato per reagire in tempo reale con la musica della band, creando una sinergia perfetta tra suono e immagine. Questo ha richiesto un'accurata sincronizzazione e una serie di test approfonditi per assicurarsi che l'esperienza visiva fosse coinvolgente e senza interruzioni.



Fig. 51 - Gli U2. © Radio 1, CO 2015 - 2023. Uso per analisi accademica

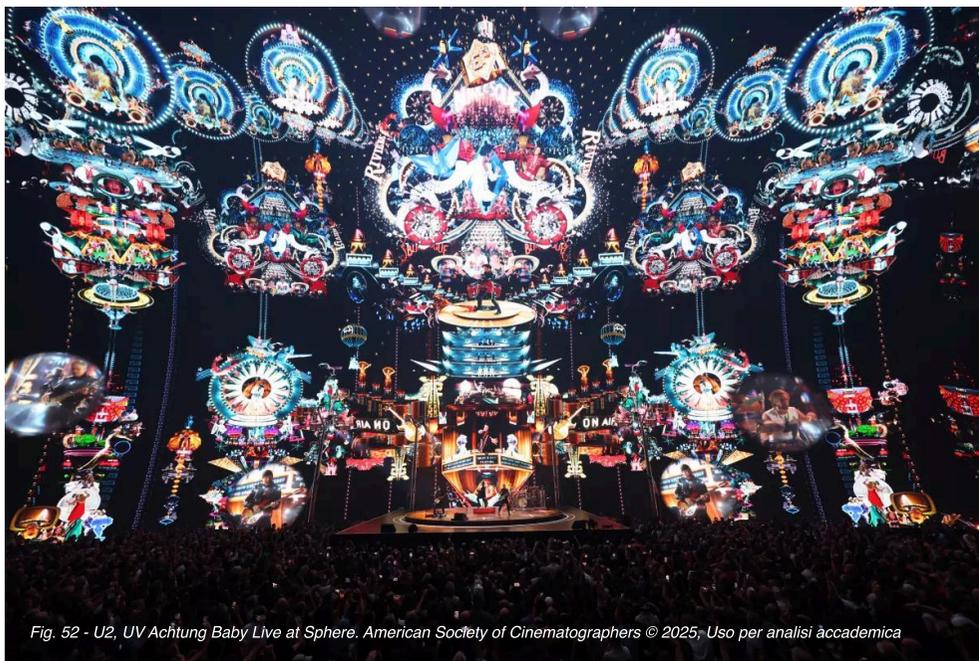


Fig. 52 - U2, UV Achtung Baby Live at Sphere. American Society of Cinematographers © 2025; Uso per analisi accademica

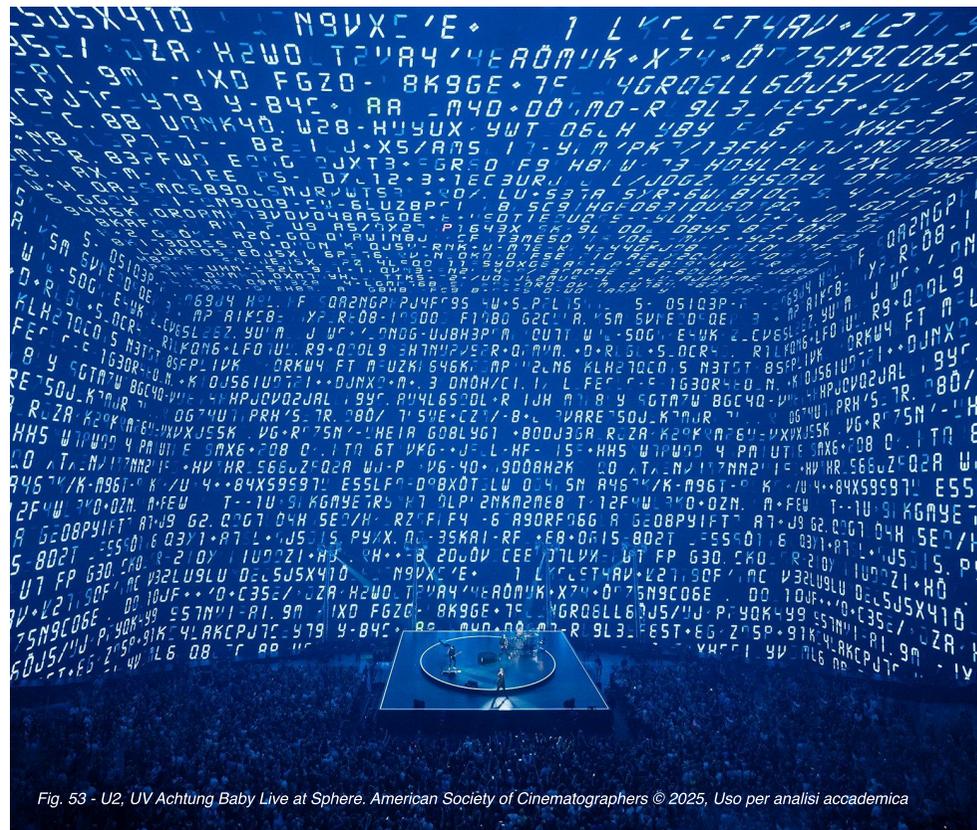


Fig. 53 - U2, UV Achtung Baby Live at Sphere. American Society of Cinematographers © 2025; Uso per analisi accademica



Fig. 54 - U2, UV Achtung Baby Live at Sphere. American Society of Cinematographers © 2025; Uso per analisi accademica



Fig. 55 - U2, UV Achtung Baby Live at Sphere. American Society of Cinematographers © 2025; Uso per analisi accademica



Fig. 56 - U2, UV Achtung Baby Live at Sphere. American Society of Cinematographers © 2025, Uso per analisi accademica

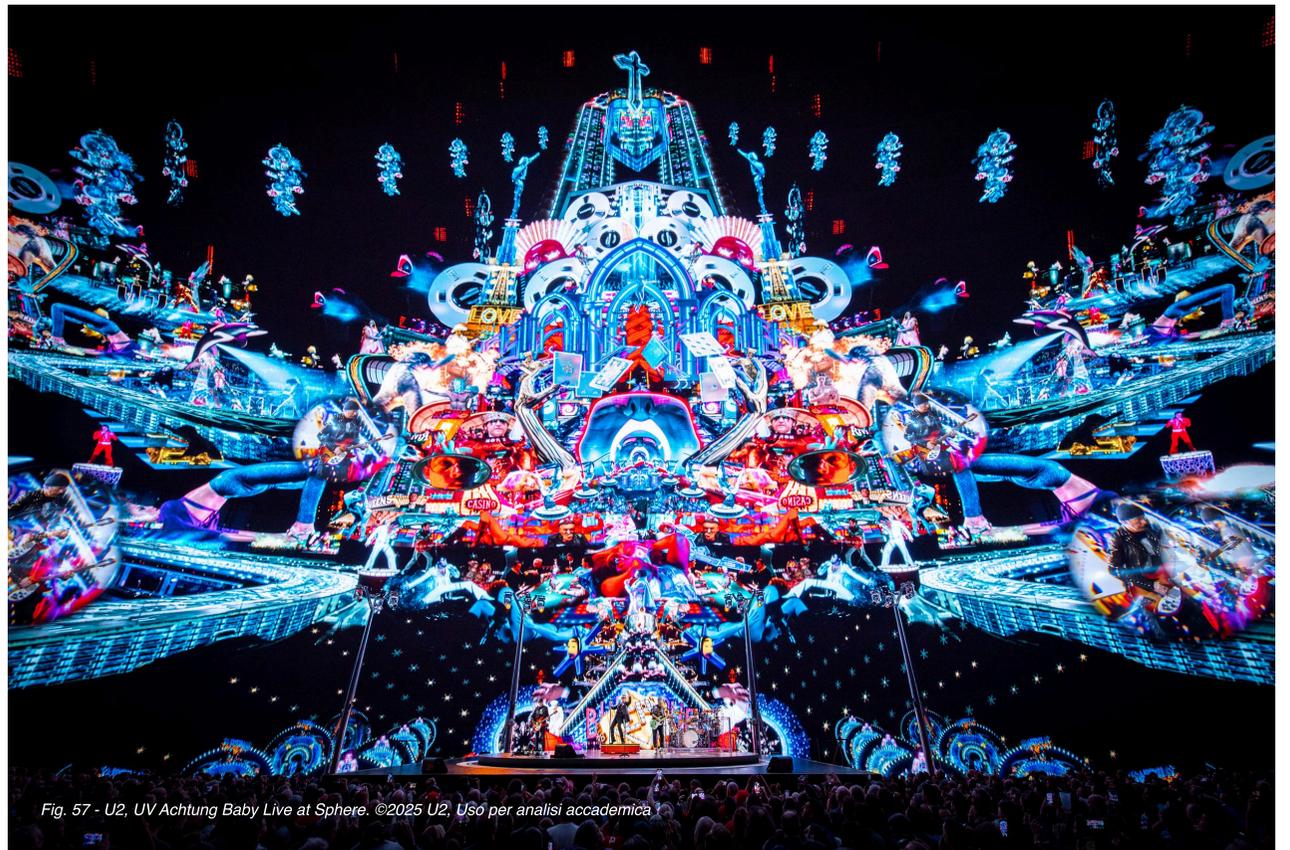


Fig. 57 - U2, UV Achtung Baby Live at Sphere. ©2025 U2, Uso per analisi accademica



Fig. 58 - U2, UV Achtung Baby Live at Sphere. American Society of Cinematographers © 2025, Uso per analisi accademica

5. The Weeknd

DESCRIZIONE GENERALE

La collaborazione tra **The Weeknd** e **Alessio De Vecchi** rappresenta un esempio di integrazione tra musica, tecnologia e arte visiva 3D, portata avanti attraverso una serie di visuals di grande impatto utilizzati durante i concerti e pubblicati sui canali social ufficiali. Alessio De Vecchi, noto per il suo approccio innovativo nell'arte digitale e per la sua collaborazione con il **collettivo Anyma**, ha creato un'estetica visiva che si fonde perfettamente con i **temi oscuri** e **malinconici** tipici delle canzoni di The Weeknd. I post su Instagram mostrano visuals caratterizzati da un'atmosfera gotica e surreale, con figure digitali che ricordano simboli di ascesa, metamorfosi e dualità. Le immagini pubblicate presentano elementi visivi come volti mascherati, figure eteree sospese e rappresentazioni astratte di luci e ombre. L'intero design ruota attorno al contrasto tra il mondo interiore dell'artista e un'ambientazione ultraterrena, con riferimenti stilistici che richiamano l'arte gotica e futuristica.

IL MESSAGGIOVISIVO

I visuals di Alessio De Vecchi per The Weeknd veicolano una narrazione che esplora temi di identità, fama e alienazione. I simbolismi utilizzati nei visuals riflettono l'evoluzione dell'artista, incarnando i lati più oscuri della sua personalità musicale. Nei post su Instagram, De Vecchi ha spiegato come i visual siano pensati per accompagnare il **viaggio introspettivo** di The Weeknd attraverso un mondo distopico e onirico. Questo mondo è caratterizzato da luci intense e da ombre che si intrecciano, simboleggiando il contrasto tra il successo e il tormento interiore che l'artista prova di fronte alla fama e alla notorietà. Ogni visual è studiato per mettere in luce il lato enigmatico di The Weeknd, con elementi come maschere, figure fantasmagoriche e paesaggi onirici. Questi simboli suggeriscono che l'identità pubblica di The Weeknd sia solo una facciata, mentre il vero io dell'artista rimane nascosto dietro un velo di mistero e dolore. Il linguaggio visuale si collega alla narrazione musicale, suggerendo che l'artista sia un personaggio tormentato che si muove attraverso un mondo parallelo di emozioni contrastanti e di ambizioni non sempre realizzabili.

THE WEEKND

Fig. 59 - Logo di The Weeknd

PROCESSO CREATIVO

Il processo creativo dietro i visual per The Weeknd è stato un lavoro di collaborazione tra **De Vecchi e il team creativo di The Weeknd**, con un supporto strategico da parte del collettivo Anyma. I post su Instagram rivelano come De Vecchi abbia lavorato partendo da concept visivi ispirati direttamente ai testi delle canzoni di The Weeknd e al suo alter ego artistico. La progettazione dei visual è stata realizzata con l'uso di software di animazione e modellazione 3D avanzati, come Cinema 4D e Unreal Engine, che hanno permesso a De Vecchi di creare ambientazioni dettagliate e di alto impatto visivo. Una fase importante del processo creativo è stata la sperimentazione con vari effetti visivi per trovare il giusto equilibrio tra realismo e astrazione. L'obiettivo era quello di creare visual che potessero essere proiettati durante le performance dal vivo, ma che fossero anche perfetti per la condivisione sui social, dove il pubblico poteva apprezzare i dettagli e l'estetica raffinata. De Vecchi ha utilizzato tecniche avanzate di rendering e di illuminazione per ottenere effetti di luce e ombra che accentuano l'atmosfera cupa e suggestiva dei visual, trasformando ogni scena in un'opera d'arte che riflette il lato oscuro della fama. Il lavoro di De Vecchi si è poi concentrato sull'uso del colore e dei contrasti, scegliendo tonalità cupe come il nero e il grigio, intervallate da luci rosse e violacee, che donano ai visual un'aura gotica. Il simbolismo della maschera e delle figure sospese, ripresi nei post su Instagram, rappresentano lo sforzo del visual artist di dare un'immagine visiva alle emozioni e alle sensazioni che The Weeknd cerca di trasmettere attraverso la sua musica.



Fig. 60 - The Weeknd. © 2024 Radio 104, Uso per analisi accademica



Fig. 61 - The Weeknd, San Paolo , 2024



Fig. 62 - The Weeknd, San Paolo , 2024

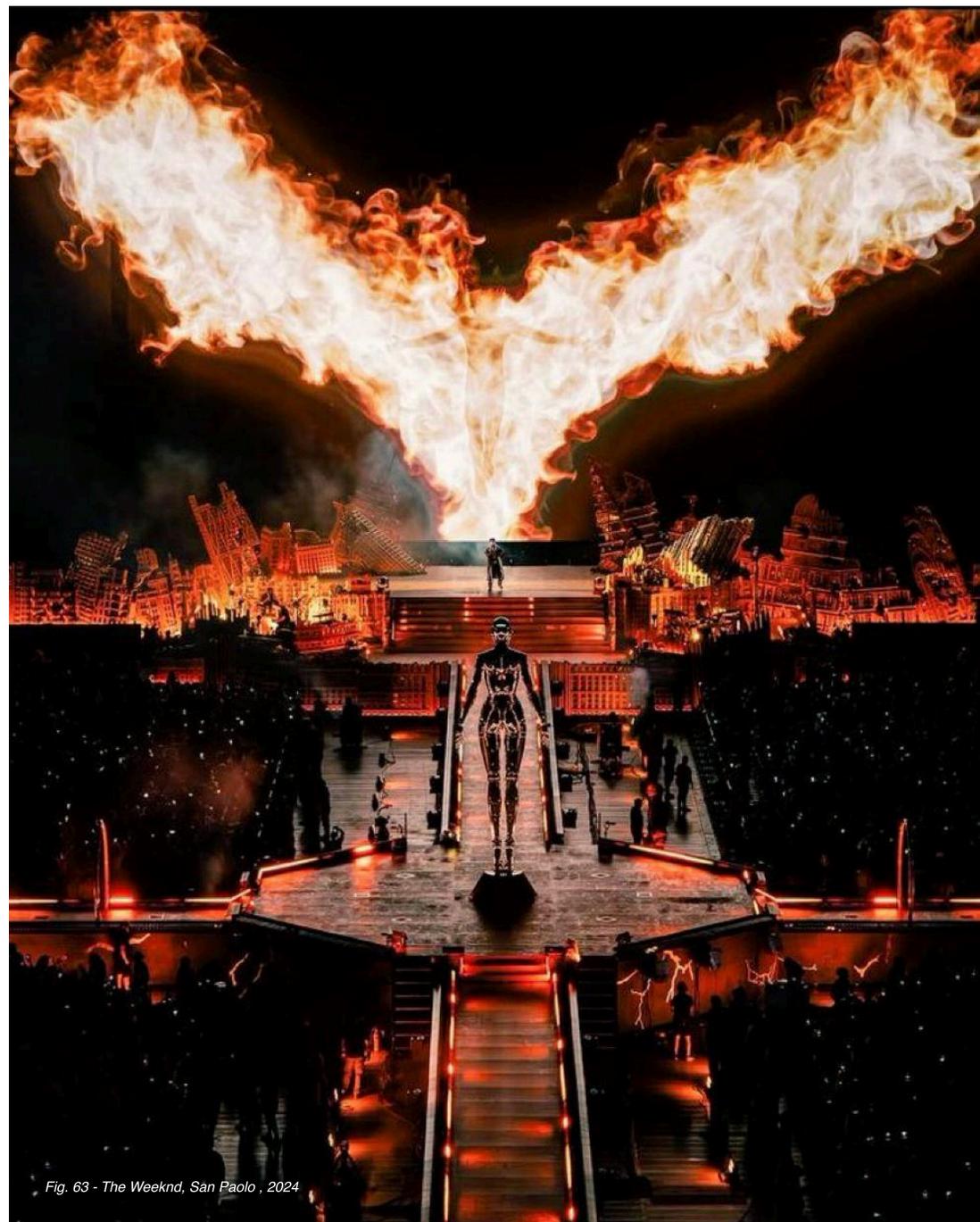


Fig. 63 - The Weeknd, San Paolo , 2024

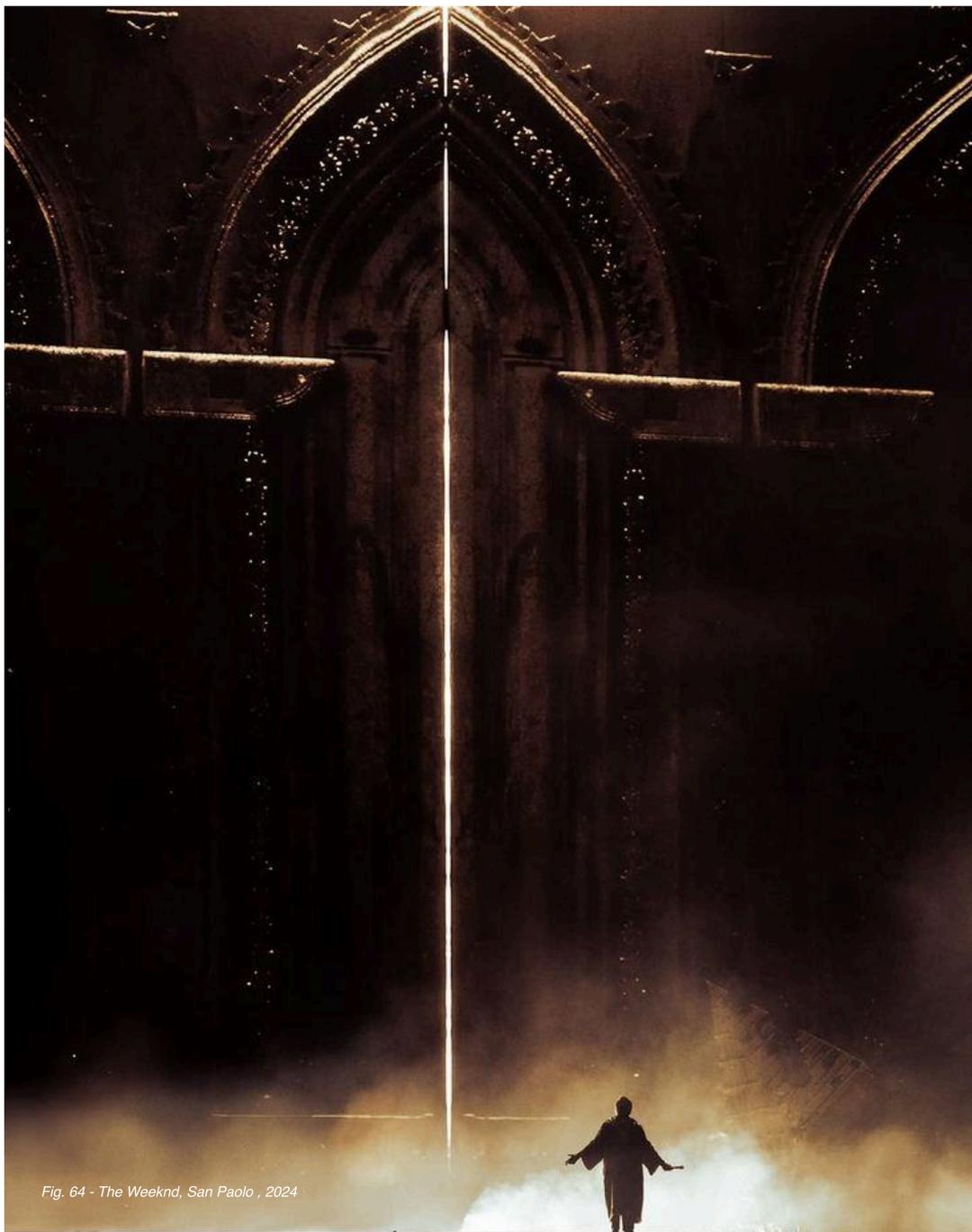


Fig. 64 - The Weeknd, San Paolo , 2024



Fig. 65 - The Weeknd, San Paolo , 2024



Fig. 66 - The Weeknd, San Paolo , 2024

6. Amon Tobin - ISAM Tour



DESCRIZIONE GENERALE

L'ISAM Tour di Amon Tobin ha ridefinito l'esperienza live per la musica elettronica, portando in scena uno spettacolo immersivo in cui suono e visuals si intrecciano profondamente. Questo tour pionieristico ha utilizzato una **scenografia cubica 3D**, composta da una serie di **moduli** su cui venivano **proiettati visuals** di grande impatto. L'installazione geometrica dava l'impressione di una struttura futuristica e in continua trasformazione, evolvendosi con il ritmo della musica per creare un'atmosfera surreale. Con ISAM, Tobin ha esplorato la possibilità di creare un universo visivo in perfetta armonia con il sound design complesso e ipnotico delle sue tracce.

IL MESSAGGIO VISIVO

I visual del tour ISAM vennero concepite come un'**estensione visiva e spaziale** della musica sperimentale di Amon Tobin. Piuttosto che fungere da semplice cornice, le proiezioni sull'installazione cubica del palco avevano il compito di trasformare lo spazio performativo in un "campo visivo" in evoluzione costante, progettato per rispecchiare le strutture sonore complesse e frammentate dell'album. Ambienti metropolitani futuristici, spazi siderali e architetture impossibili si intrecciavano con sequenze glitch, animazioni geometriche e superfici in continuo mutamento, dando forma all'idea di una **realtà digitale frammentata** dentro la quale lo spettatore si trovava immerso. Ogni segmento della performance conduceva il pubblico attraverso mondi in cui tecnologia e natura si affrontavano e si contaminavano, evocando sensazioni che oscillavano tra stupore e inquietudine.



Fig. 67 - Logo di Amon Tobin

PROCESSO CREATIVO

Per realizzare ISAM, Tobin ha collaborato con il team creativo di **V Squared Labs**, che ha progettato la struttura modulare e i contenuti visivi. Attraverso software di **mappatura 3D**, i visuals venivano proiettati sui cubi per creare un effetto di trasformazione continua, sincronizzata alla musica di Tobin. Il processo di mappatura prevedeva una calibratura accurata per adattare perfettamente le proiezioni alle superfici della struttura, generando l'illusione di un mondo tridimensionale e dinamico. L'interazione tra musica e visual era studiata per amplificare l'effetto immersivo, con immagini e suoni che rispondevano e si evolvevano all'unisono, creando una simbiosi perfetta tra i due elementi.

L'ISAM Tour di Amon Tobin ha fissato un nuovo standard per le performance live, dimostrando come una combinazione di sound design e proiezioni 3D possa creare esperienze uniche e coinvolgenti. Grazie a una struttura visiva studiata nei minimi dettagli, ISAM è riuscito a trasportare il pubblico in un viaggio psichedelico, segnando un punto di riferimento per le future sperimentazioni nell'ambito della musica elettronica e dell'arte digitale.



Fig. 68 - Amon Tobin. © 2019 ImpattoSonoro, Uso per analisi accademica

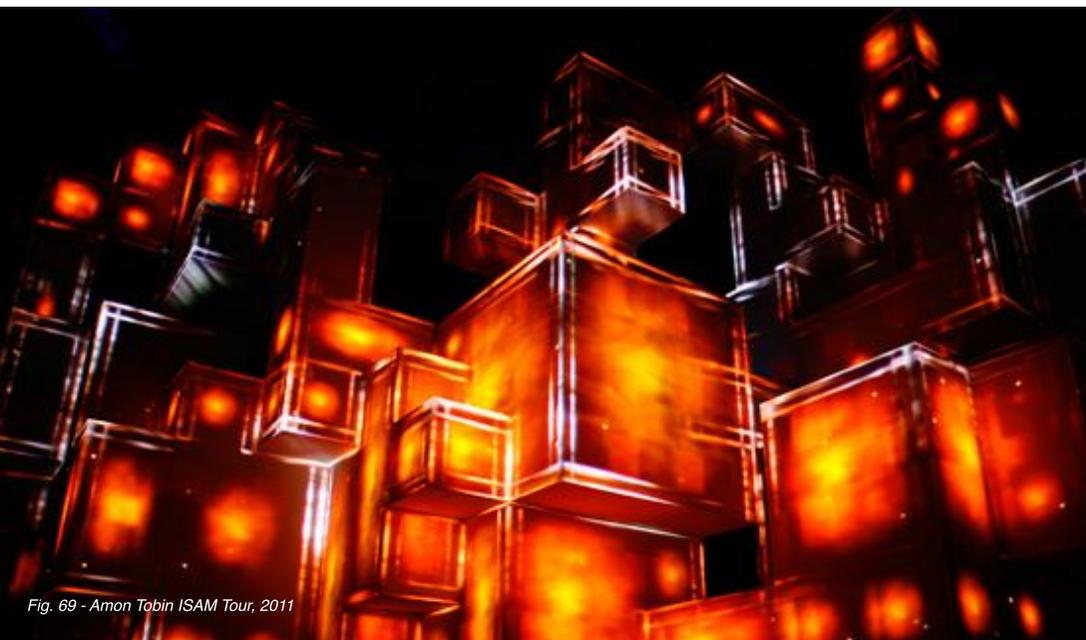


Fig. 69 - Amon Tobin ISAM Tour, 2011

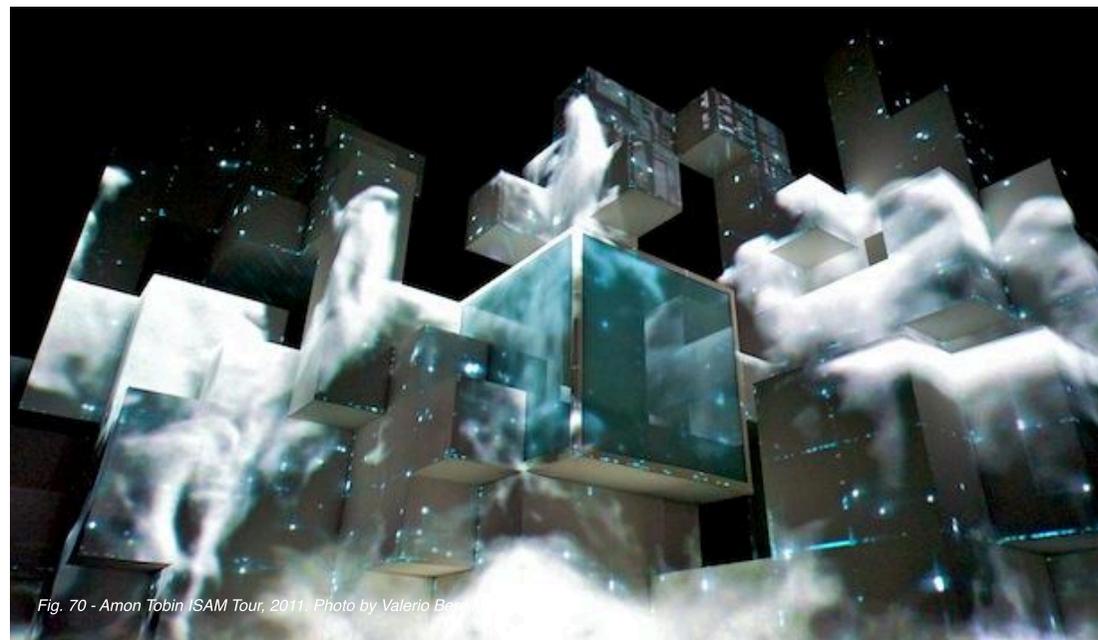


Fig. 70 - Amon Tobin ISAM Tour, 2011. Photo by Valerio Berdini



Fig. 71 - Amon Tobin ISAM Tour, 2011. Photo by Valerio Berdini



Fig. 72 - Amon Tobin ISAM Tour, 2011



Fig. 73 - Amon Tobin ISAM Tour, 2011. Photo by Valerio Berdin



Fig. 74 - Amon Tobin ISAM Tour, 2011

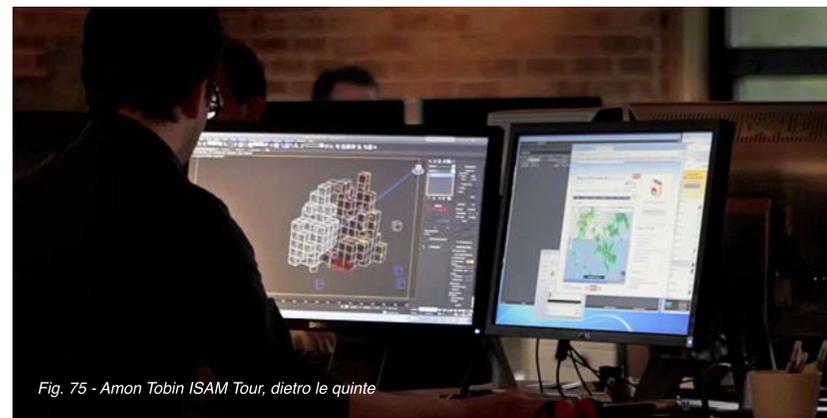


Fig. 75 - Amon Tobin ISAM Tour, dietro le quinte



Fig. 76 - Amon Tobin ISAM Tour, dietro le quinte



Fig. 77 - Amon Tobin ISAM Tour, dietro le quinte

7. The Chemical Brothers - No Geography Tour



DESCRIZIONE GENERALE

Il No Geography Tour dei Chemical Brothers rappresenta uno dei progetti più strutturati e sofisticati nel panorama delle performance audiovisive contemporanee. Per questa tournée, **Tom Rowlands** ed **Ed Simons** hanno collaborato nuovamente con i visual directors **Adam Smith** e **Marcus Lyall**, con i quali lavorano da oltre vent'anni, sviluppando un linguaggio scenico riconoscibile basato su immagini ad alto impatto, figure iconiche e sequenze visive costruite sulla dinamica ritmica dei brani.

L'allestimento del tour combinava schermi LED di grande formato, proiezioni, coreografie luminose e una regia visiva estremamente precisa, ottenendo uno spettacolo coerente e narrativamente compatto. I visual alternavano riprese dal vivo, animazioni filmiche, grafica generativa e personaggi ricorrenti, come le celebri **"marching girls"**, i robot antropomorfi o le silhouette giganti, trasformando il palco in un ambiente scenico in **continua metamorfosi**.

La sincronizzazione tra musica, luci e contenuti video era studiata nei minimi dettagli: ogni transizione, ogni pulsazione ritmica o variazione timbrica trovava un corrispettivo visivo, rendendo la performance un esempio di integrazione audiovisiva estremamente codificata e costruita con rigore progettuale.

IL MESSAGGIO VISIVO

I visuals del No Geography Tour non puntano tanto a un'estetica astratta o "psichedelica", quanto a costruire un **immaginario riconoscibile, ironico** e a tratti **cinematografico**, capace di dialogare direttamente con l'identità musicale dei Chemical Brothers. Smith e Lyall, infatti, impiegano un vocabolario visivo che alterna immagini ad alta definizione, performance coreografate e figure simboliche, creando sequenze che raccontano micro-situazioni o evocano atmosfere precise senza ricorrere a narrazioni lineari.

Uno degli elementi principali del progetto è il contrasto tra la monumentalità degli schermi e la presenza di **figure umane**, ballerine, personaggi mascherati, elementi antropomorfi, che diventano veri e propri "icone viventi" del live. Questo approccio conferisce ai visual un tono più teatrale e fisico, evitando l'astrazione pura e orientandosi verso una comunicazione diretta, immediata, spesso giocata su **immaginari pop o distopici**.

Più che guidare il pubblico verso una lettura simbolica specifica, i visual amplificano l'energia dei brani, ne sottolineano i punti di rottura e moltiplicano i livelli di intensità, creando una relazione molto chiara tra ciò che accade sullo schermo e la dinamica sonora della performance.



Fig. 78 - Logo dei The Chemical Brothers

PROCESSO CREATIVO

La realizzazione dei visual del No Geography Tour è frutto di un **workflow ibrido** che combina tecniche cinematografiche, motion graphics e progettazione per il live. Smith e Lyall hanno impiegato attori reali, coreografie filmate in studio, scenografie fisiche e modelli 3D, successivamente montati e compostati per essere adattati agli schermi del tour. Parte del materiale è stato girato appositamente per la tournée, mantenendo la tradizione dei Chemical Brothers di creare contenuti originali piuttosto che utilizzare materiale preesistente o puramente generativo.

La sincronizzazione avveniva tramite timecode e sequenze video precomposte, garantendo un allineamento preciso con la struttura dei brani. L'integrazione con il **lighting design**, curato in modo complementare ai visual, era essenziale: luci, laser e strobo non funzionavano come elementi separati, ma come estensione diretta dei contenuti video.

La produzione del tour ha richiesto un lavoro significativo di testing e pre-vis, necessario per assicurare coerenza tra formati video, proporzioni degli schermi e coreografie luminose, e per ottimizzare la resa in venue di dimensioni diverse.

INNOVAZIONE E INFLUENZA

Il No Geography Tour ha consolidato l'approccio dei Chemical Brothers come modello di riferimento per le performance audiovisive contemporanee. La combinazione di iconografia pop, filmati originali, scenografie digitali e sincronizzazione rigorosa ha definito uno stile adottato, o reinterpretato, da molti artisti successivi, soprattutto nell'ambito elettronico e techno.

Lo spettacolo ha introdotto un **equilibrio unico** tra narrazione visiva e impatto energetico: non si limita a creare ambienti immersivi, ma porta in scena personaggi e azioni che diventano parte integrante della performance, avvicinando il concerto a una forma di **teatro elettronico**. L'uso coordinato di schermi multipli, proiezioni a grande scala, figure umane monumentali, laser e luci coreografate ha contribuito a fissare uno standard estetico oggi riconoscibile in molte produzioni contemporanee.



Fig. 79 - Ed Simons e Tom Rowlands (The Chemical Brothers).
© Copyright Rolling Stone Italia 2025. Uso per analisi accademica



Fig. 80 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020. © 2024 Gecko Theatre, Uso per analisi accademica

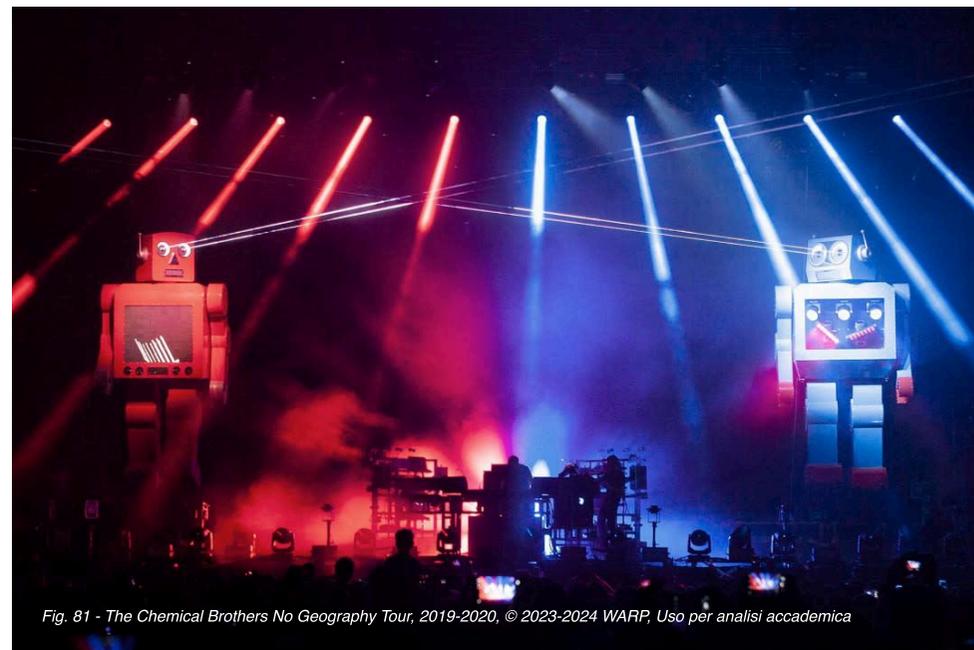


Fig. 81 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020. © 2023-2024 WARP, Uso per analisi accademica

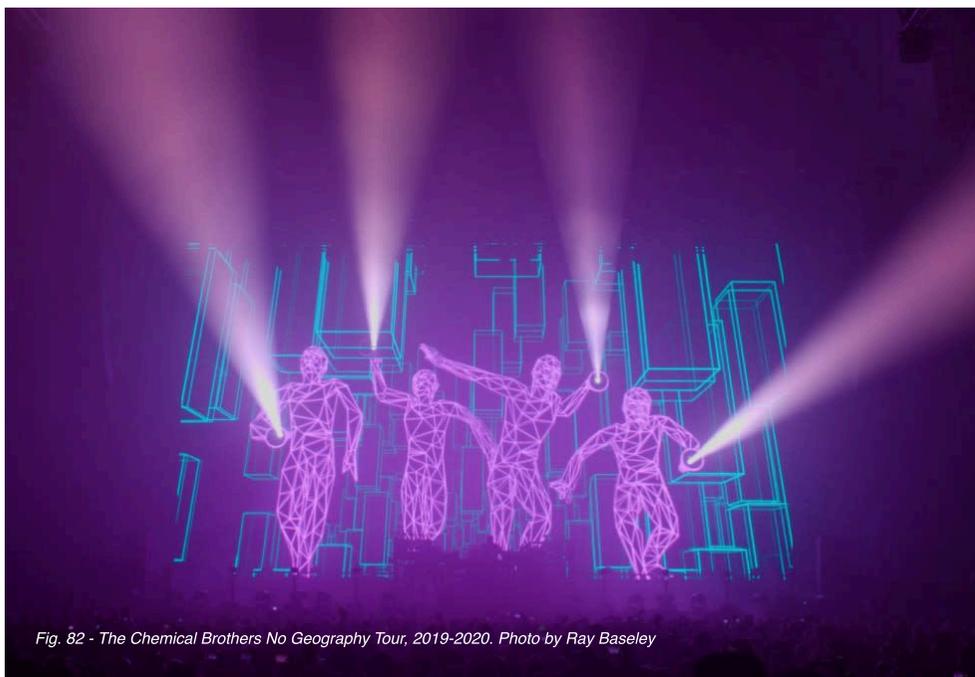


Fig. 82 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020. Photo by Ray Baseley



Fig. 83 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020. © 2023-2024 WARP, Uso per analisi accademica

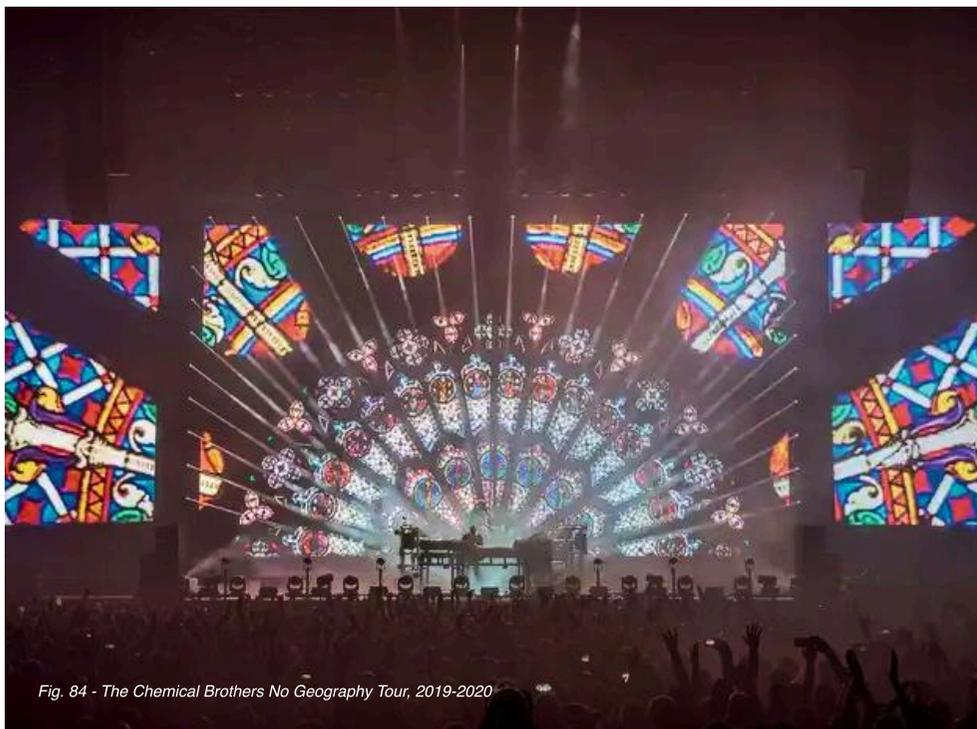


Fig. 84 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020

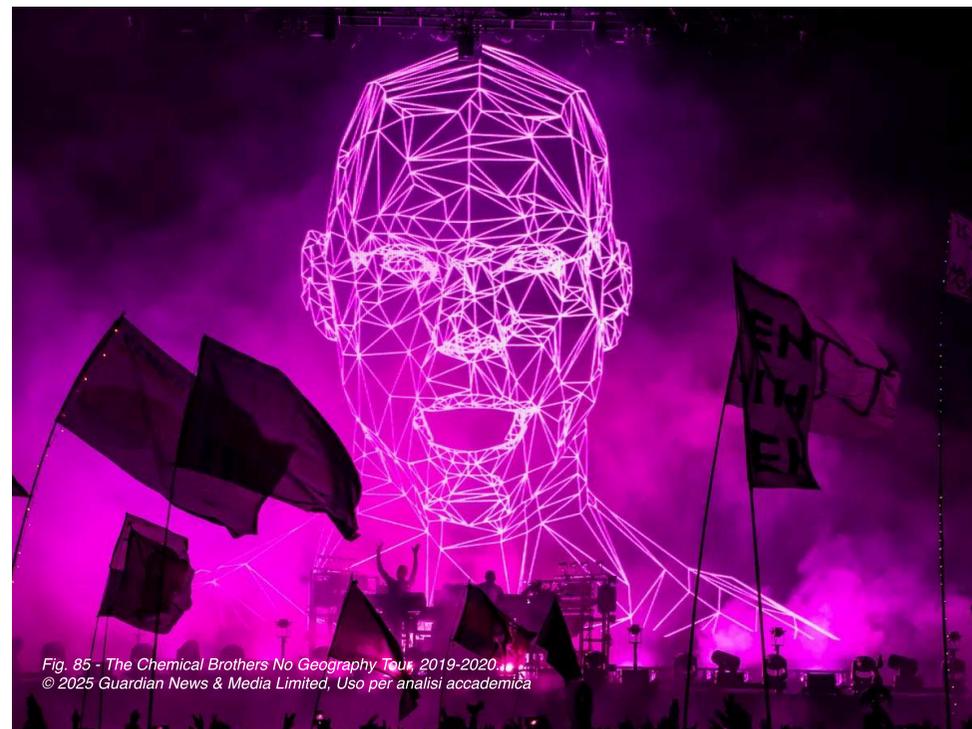


Fig. 85 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020.
© 2025 Guardian News & Media Limited, Uso per analisi accademica



Fig. 86 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020. Photo By Jim Dyson



Fig. 87 - The Chemical Brothers No Geography Tour, 2019-2020

8. Odesza - THE LAST GOODBYE



DESCRIZIONE GENERALE

Il tour “The Last Goodbye” di **ODESZA** rappresenta un’esperienza audiovisiva altamente evocativa e immersiva, in cui la musica elettronica si arricchisce grazie a una narrazione visiva potente. Il visual artist **Aeforia** ha creato un personaggio simbolico, a cavallo tra figura onirica e icona narrativa, che funge da elemento unificante per l’intero spettacolo, incarnando temi di identità, introspezione e trasformazione. Questo personaggio fa la sua comparsa soprattutto nell’intro “This Version of You” e in sequenze chiave come “All My Life”, conferendo al tour un’identità visiva distintiva e memorabile.

IL MESSAGGIO VISIVO

I visuals di Aeforia lavorano su più livelli di significato: il personaggio 3D emerge come incarnazione del sé, una rappresentazione estetica dell’io alterato o trasfigurato. Attraverso animazioni che evocano introspezione, **metamorfosi** e profonda **connessione emotiva**, queste immagini ampliano l’esperienza musicale trasformandola in una narrazione multisensoriale. Momenti come “This Version of You” diventano momenti di fusione fra **l’essenziale** (il sé) e il **sublime** (l’ambientazione digitale), rinforzando il messaggio emotivo delle tracce e l’intimità del racconto visivo.



Fig. 88 - Harrison Mills e Clayton Knight (gli Odesza). © VIP NIGHTLIFE, Uso per analisi accademica

PROCESSO CREATIVO

Il processo dietro la realizzazione di questi visuals è stato ampio e collaborativo:

- **Character Design e animazione:** **Aeforia** ha ideato in digitale un personaggio emblematico per l’introduzione, lavorando a stretto contatto con **Luke Tanaka** alla direzione creativa del tour.
- **Motion capture e photogrammetry:** Sequenze immersive come “Loyal” e “All My Life” sono state realizzate combinando **motion capture** (es. del drumline) e scansioni reali ambientali in 3D, grazie alla fotogrammetria. Questo metodo ha permesso di fondere performance coreografica, ambientazioni realistiche e simbolismi astratti in scene visivamente potenti.
- **Maschere fisiche:** Il design del personaggio digitale non è rimasto confinato al virtuale, è stato tradotto in **maschere fisiche** realizzate da **Dark Moon Designs** per i componenti del drumline, fondendo così il digitale e il corporeo nell’esperienza live.
- **Collaborazioni tecniche e stilistiche:** Il team di direzione visiva, composto da **Luke Tanaka**, **Landis Tanaka**, **Alexy Préfontaine** (character design), **Jasper Newton** (photogrammetria), e artisti come **Kali Ridal** (motion capture), ha lavorato in sinergia per sviluppare una narrativa visiva coerente e d’impatto.

Il tour “The Last Goodbye” ha dimostrato quanto la fusione tra musica e visione possa trasformare un concerto in un racconto sinestetico. I visual firmati da Aeforia, personaggio 3D, ambienti onirici, maschere e tecniche innovative, non solo arricchiscono l’estetica dello show, ma creano un linguaggio narrativo visivo che amplifica il significato emotivo dei brani e coinvolge profondamente il pubblico.



Fig. 89 - Alexy Préfontaine (Aeforia)

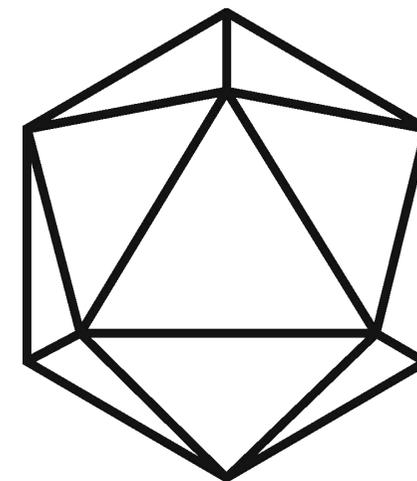


Fig. 90 - Logo degli Odesza

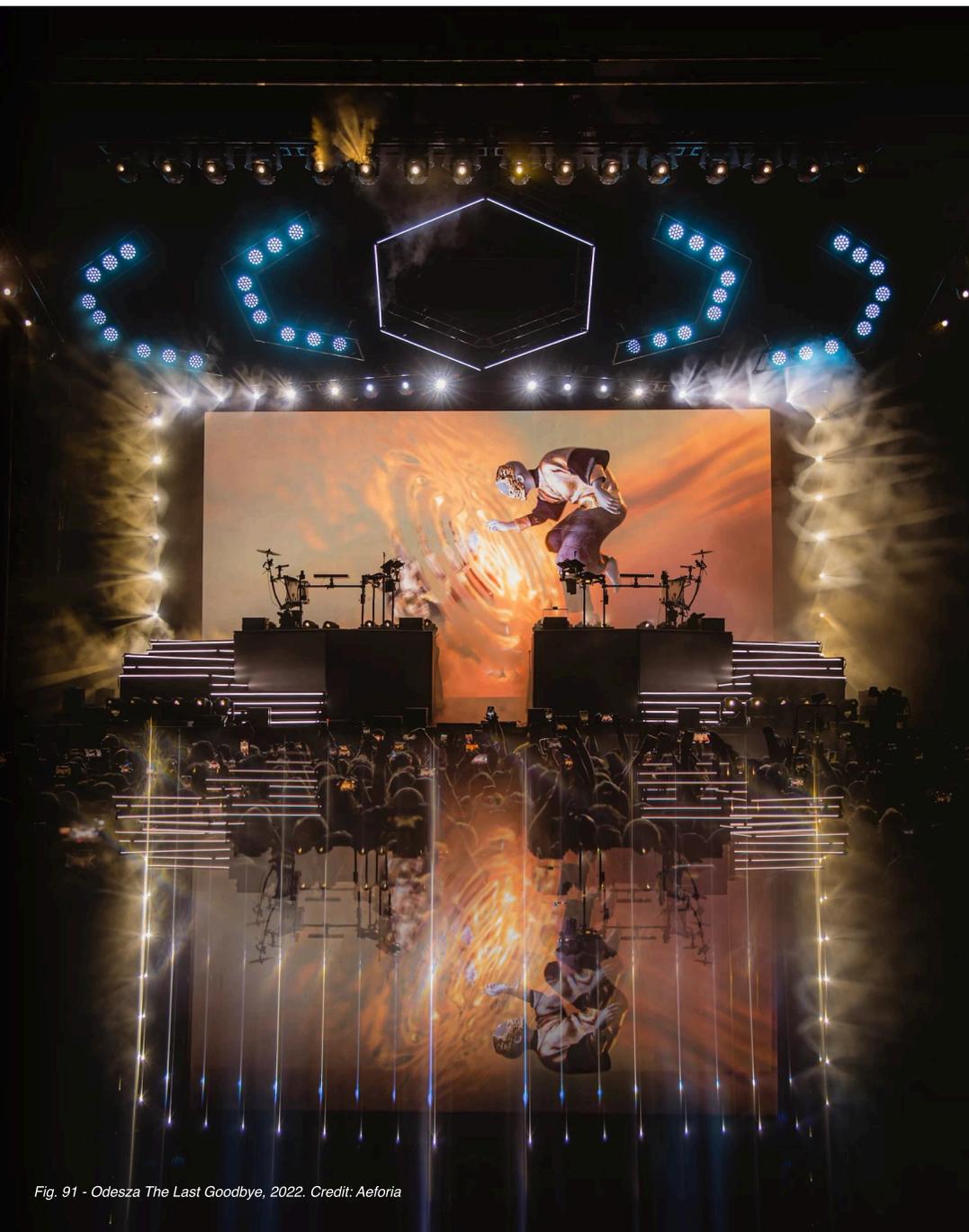


Fig. 91 - Odesza The Last Goodbye, 2022. Credit: Aeforia



Fig. 92 - Odesza The Last Goodbye, 2022

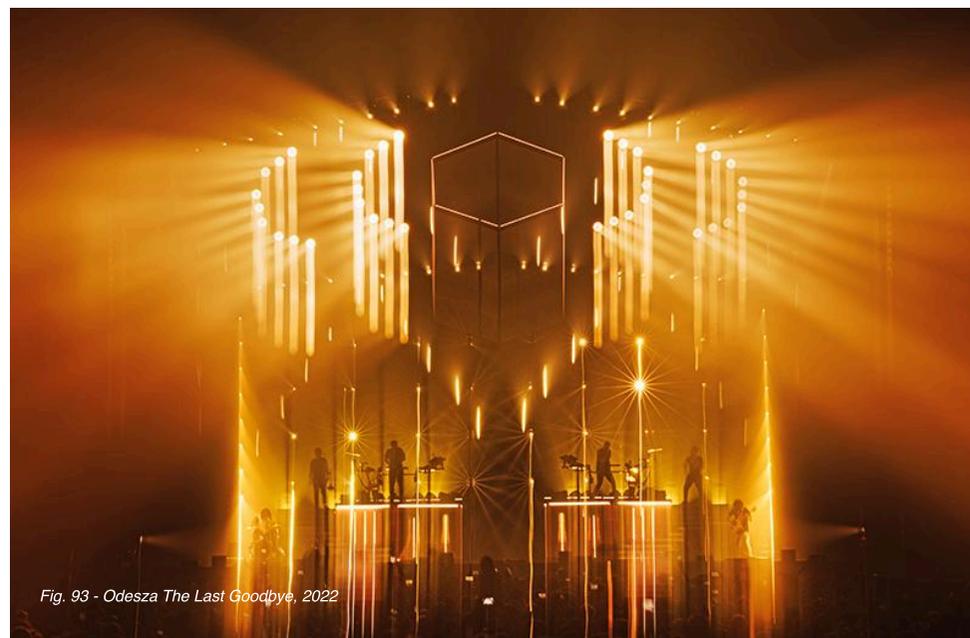


Fig. 93 - Odesza The Last Goodbye, 2022



Fig. 94 - Sequenza dell'animazione per Odesza The Last Goodbye. Credit: Aeforia

9. Deadmau5 - Cube V3 Tour



DESCRIZIONE GENERALE

Il Cube V3 è il DJ booth scenografico innovativo ideato da **Joel Zimmerman**, alias Deadmau5, caratterizzato da una struttura a cubo LED trasparente e rotante a 360° che lo avvolge completamente durante le performance dal vivo. È una scenografia modulare, completamente automatizzata, progettata per trasformare la performance in un'esperienza audiovisiva immersiva e sorprendente.

Debuttato all'Ultra Music Festival 2019 e seguito da un tour nordamericano, questo progetto è il risultato di un forte controllo creativo da parte dell'artista, coadiuvato da un team tecnico altamente specializzato.

IL MESSAGGIO VISIVO

Il Cube V3 non è solo scenografia, ma un veicolo narrativo in sé. Il cubo ruota o si inclina mentre i contenuti visual rimangono stabili grazie all'uso di uno spoiler automatizzato, creando un effetto sinestetico tra movimento, musica e immagini.

L'estetica visiva combina generativi grafici in tempo reale e shader complessi, con textures create dallo stesso Zimmerman usando TouchDesigner e script GLSL, conferendo al cubo un linguaggio visivo astratto e ipnotico, coerente con la sua musica elettronica.

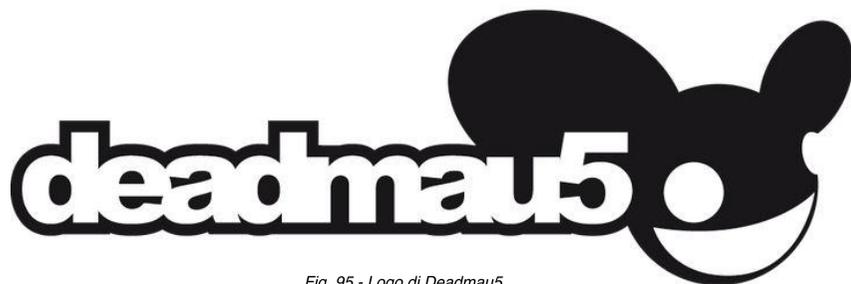


Fig. 95 - Logo di Deadmau5

PROCESSO CREATIVO

Il concept è nato in aria, durante un incontro creativo su un jet: Zimmerman infatti disse "voglio essere dentro un cubo", e così nacque l'idea di un cubo video rotante, progettato poi in Vectorworks da **Collyns Stenzel**.

Il processo ha richiesto compenetrazione tra creatività e tecnica: infrarossi SMPTE timecode, decoder OSC personalizzato e protocollo Art-Net garantivano sincronizzazione tra programma musicale e animazioni.

Il cubo pesa fino a 7.000 lb (oltre 3 tonnellate), assemblato su più cart con un sistema motorico basato su slewing ring, e viene gestito da computer BOXX con TouchDesigner e Ableton Live, oltre a un mixer analogico e software proprietario di Zimmerman.

Il Cube V3 rappresenta un'**evoluzione radicale** del concept scenico nel live elettronico: è una scatola narrativa tridimensionale in cui ogni elemento, movimento, grafica, audio, dialoga perfettamente. È un esempio paradigmatico di sinestesia visivo-musicale, dove la tecnologia non è mero contorno ma componente centrale dell'opera.



Fig. 96 - Joel Thomas Zimmerman (Deadmau5)

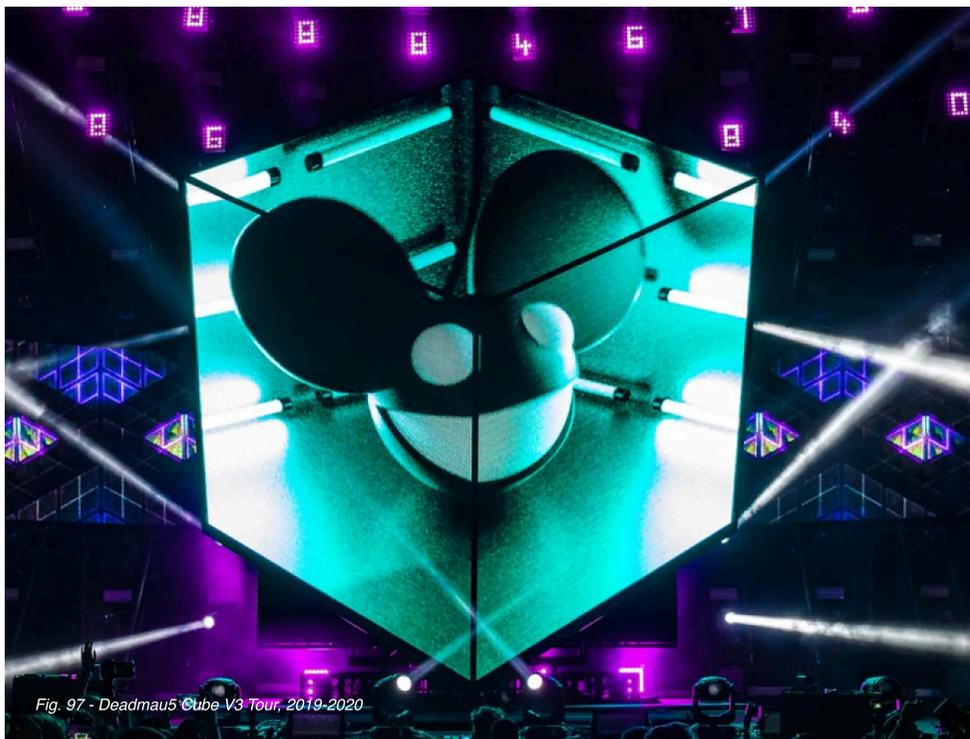


Fig. 97 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020



Fig. 98 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020

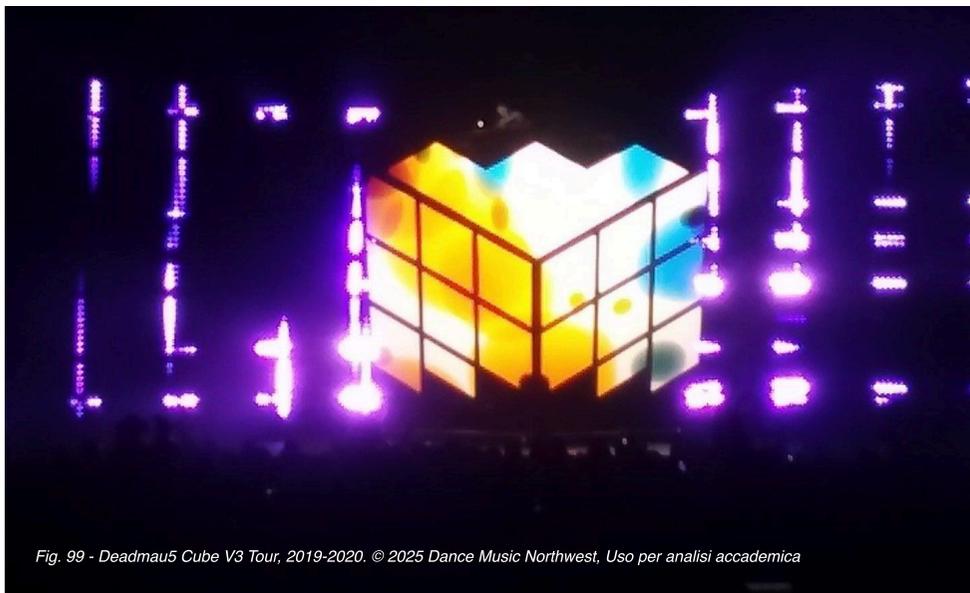


Fig. 99 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020. © 2025 Dance Music Northwest, Uso per analisi accademica



Fig. 100 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020. © 2025 Variety Media, Uso per analisi accademica



Fig. 101 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020



Fig. 103 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020



Fig. 104 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020. © 2025 Timeless Communications, Uso per analisi accademica



Fig. 102 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020. © 2020 Conscious Electronic, Uso per analisi accademica



Fig. 105 - Deadmau5 Cube V3 Tour, 2019-2020

10. Anyma - The End of Genesis



DESCRIZIONE GENERALE

The End of Genesys è una residenza audiovisiva ideata da Anyma (alias **Matteo Milleri**), ed è stata la prima esperienza di musica elettronica ospitata nella nuova venue **Sphere** di Las Vegas, tra dicembre 2024 e marzo 2025. L'evento ha attirato un pubblico numeroso su più serate, tanto che la programmazione venne estesa dopo il sold-out iniziale. La performance è presentata come un'opera elettronica dalla forte componente **narrativa**, ambientata interamente all'interno del gigantesco schermo LED panoramico da **16K** che avvolge tutto il pubblico. La struttura spettacolare include robot-cellisti (bracci robot che suonano il violoncello), console illuminate e figure digitali, creando un "cyber opera" immersiva che fonde musica, tecnologia visiva e design scenico in modo spettacolare.

IL MESSAGGIO VISIVO

I visuals di The End of Genesys incarnano una narrazione astratta, suddivisa in quattro atti tematici: **Genesys, Humana, The End of Genesys, Quantum**. Ogni atto introduce ambientazioni visive uniche, figure biomeccaniche, paesaggi cosmici, città quantistiche, e trasmette temi centrali come evoluzione, coscienza e incontro tra umanità e intelligenza artificiale.

Gli effetti visivi non sono semplici proiezioni: ogni scena è stata re-renderizzata ad hoc per adattarsi perfettamente alla **curvatura del display** della Sphere, creando un effetto tridimensionale reale. I momenti culminanti, come il robot che sfonda una parete di vetro o il volto cinematografico di Ellie Goulding sincronizzato al singolo Hypnotized, rafforzano la connessione emotiva tra suono e immagine.



Fig. 106 - Matteo Milleri (Anyma)

PROCESSO CREATIVO

La realizzazione dello show ha coinvolto un team multidisciplinare composto da designer, programmatori, visual artist e tecnici audiovisivi. Il sistema Sphere è stato utilizzato al massimo delle sue potenzialità: Unreal Engine 5 per la creazione di ambientazioni immersive, AI generativa (Stable Diffusion e modelli personalizzati), Notch e TouchDesigner per integrazione visiva reattiva in tempo reale, e software di sincronizzazione come Disguise per coordinare luci, audio e video frame-by-frame.

Il visual è stato progettato da un team sotto la direzione artistica di **Alessio De Vecchi**, con la collaborazione di **Woodblock studio** e la supervisione esecutiva di **Alexander Wessely**. Le animazioni sono state ottimizzate per adattarsi alla curvatura dello schermo e sincronizzate alla musica con tecniche cinematiche avanzate. Durante lo spettacolo, Anyma ha eseguito le tracce da una postazione elevata al centro della platea, circondato da robot-cellisti ideati come principali elementi scenici, che agivano sia come strumenti visivi che sonori. L'esperienza sonora era potenziata da sedili con feedback tattile integrato, amplificando l'emotività e l'immersione sensoriale.

IMPATTO SUL PUBBLICO

L'esperienza è stata descritta come "totalmente immersiva," al punto che i partecipanti si sentivano fisicamente avvolti dalla scena visiva:

"I was absolutely ENGULFED head to toe in visuals... Videos will never do justice to the experience in person."

"It was more like part rave, part visual art experience... the haptic feedback in the seats was actually really cool."

Molti spettatori hanno sottolineato che la performance superava ogni aspettativa, tanto da definirla qualcosa di "**mind-blowing**" oltre qualsiasi registrazione video.

Anyma con The End of Genesys ha ridefinito i confini di ciò che può essere uno show elettronico dal vivo. La combinazione di narrazione visiva tematica, tecnologia immersive all'avanguardia e sincronizzazione audio-video orchestrata rende questo evento un paradigma di sinestesia visiva-musicale su scala ambientale. È un esempio pratico di come la visione artistica possa dialogare con l'architettura scenica per creare un'esperienza totale.

ANYMA

Fig. 107 - Logo di Anyma



Fig. 108 - Anyma The End of Genesis, The Sphere Las Vegas, 2024-2025. © 2025 SPIN, Uso per analisi accademica



Fig. 109 - Anyma The End of Genesis, The Sphere Las Vegas, 2024-2025. © 2025 SPIN, Uso per analisi accademica



Fig. 110 - Anyma The End of Genesis, The Sphere Las Vegas, 2024-2025. © 2025 EDM Addicts, © 2025 SPIN, Uso per analisi accademica

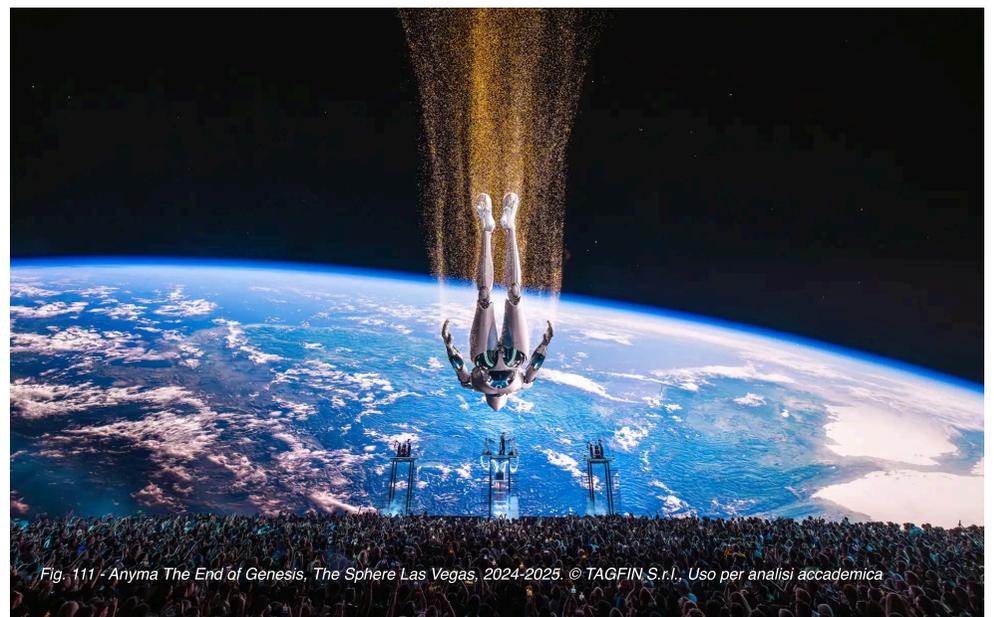
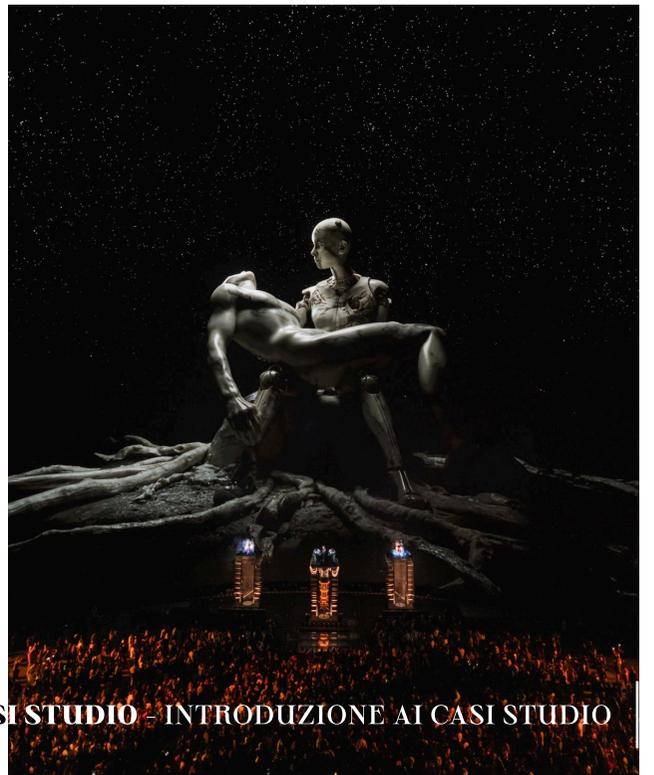
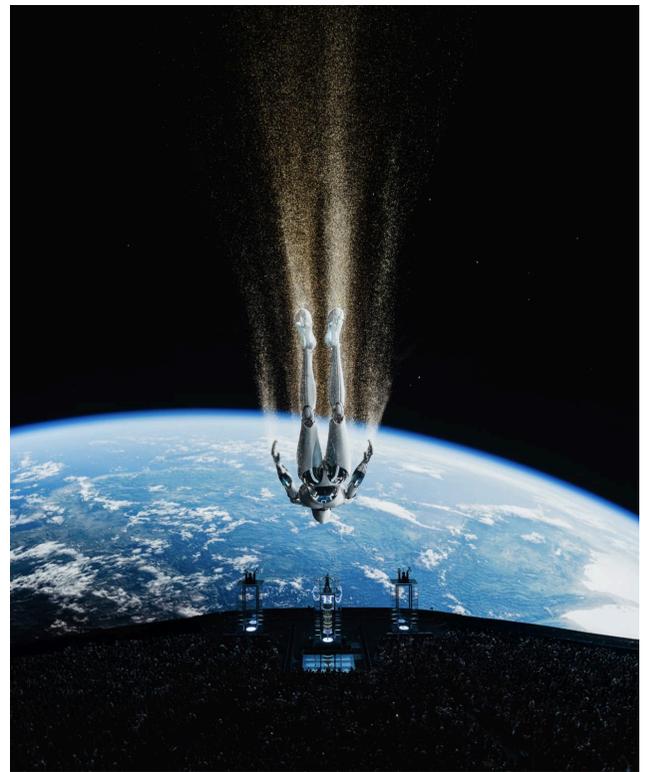


Fig. 111 - Anyma The End of Genesis, The Sphere Las Vegas, 2024-2025. © TAGFIN S.r.l., Uso per analisi accademica



Fig. 112-117 - Anyma The End of Genesis, The Sphere Las Vegas, 2024-2025.
© 2025 SPIN, Uso per analisi accademica



11. Michael Canitrot - Monumental Tour



DESCRIZIONE GENERALE

Il **Monumental Tour** è un progetto itinerante ideato dal DJ e produttore francese **Michael Canitrot**. Sotto l'egida della Commissione nazionale francese per l'**UNESCO**, questa iniziativa unisce musica elettronica, arte digitale e patrimonio culturale, trasformando monumenti storici in palcoscenici viventi. Dal 2019, il tour ha portato il suo sound e i suoi visual immersive su **monumenti iconici** come la Torre Eiffel, l'Abbazia di Mont-Saint-Michel, la cattedrale di Notre-Dame, il Palazzo Ducale di Genova, la Place Stanislas a Nancy e molti altri. Lo spirito alla base del progetto è quello di reinterpretare l'architettura storica in chiave contemporanea, creando cortocircuiti emotivi tra passato e presente, attraverso suoni, luci e immagini digitali.

IL MESSAGGIO VISIVO

Ogni tappa è concepita come un **dialogo tra la struttura monumentale e l'arte visiva**: il patrimonio diventa tela per musica, video-mapping panoramico, luci scenografiche e coreografie digitali. Ogni performance è studiata per valorizzare le forme e la storia del luogo, affiancando esperienze emozionali all'estetica scoperta, una riattualizzazione evocativa del monumento che lo rende "vivo". Collaborazioni con realtà come l'ESA hanno aggiunto una dimensione simbolica: immagini satellitari e spaziali sono state reinterpretate visivamente per evocare l'unione tra terra e cielo, storia e futuro.

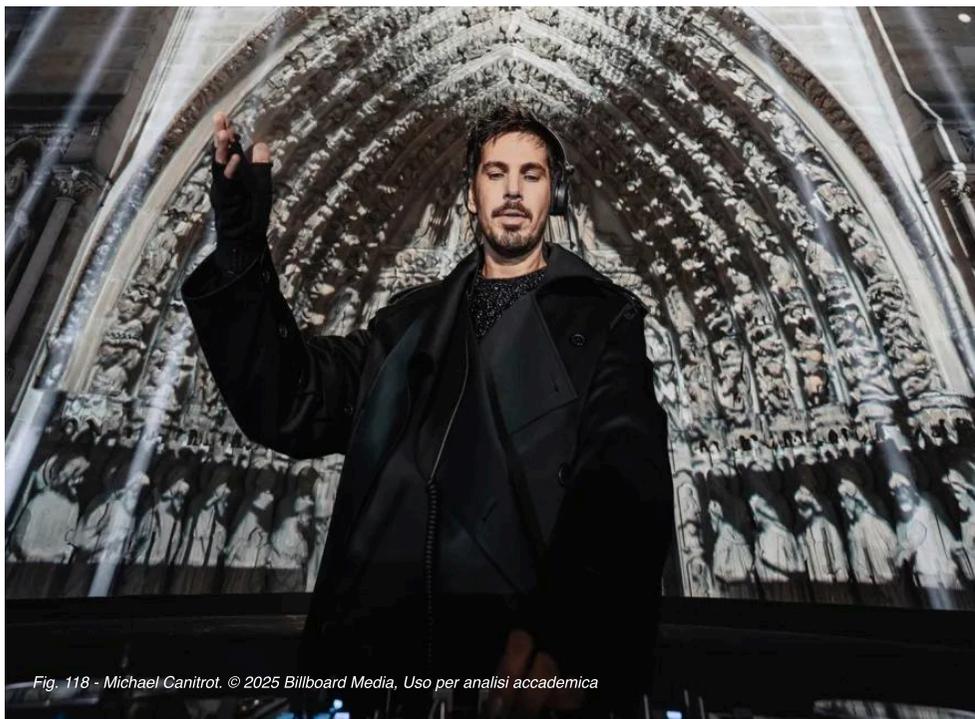


Fig. 118 - Michael Canitrot. © 2025 Billboard Media, Uso per analisi accademica

PROCESSO CREATIVO

Il processo creativo ha un forte carattere multidisciplinare. Negli show si utilizzano tecniche avanzate di video-mapping e illuminazione, grazie alla collaborazione con **AV Extended** e alla potenza di proiettori laser di alta qualità (come quelli forniti da Panasonic), che garantiscono immagini nitide e di forte impatto sugli edifici storici. La selezione dei monumenti e la narrazione visiva nascono da una profonda ricerca concettuale: ogni **site-specific performance** parte da un'ispirazione che unisce la storia del luogo, il background artistico e un racconto moderno, per creare un'esperienza profondamente evocativa.

IMPATTO SUL PUBBLICO

Le performance hanno attratto larghe platee (fisiche e digitali), generando forte attenzione mediatica e superando il milione di spettatori in vari casi (come per la performance alla cattedrale di Notre-Dame). Oltre all'esperienza diretta, gli show sono spesso trasmessi in live streaming o sulle reti TV nazionali, ampliando la portata emotiva e culturale. Inoltre, parte del ricavato viene destinato a progetti di conservazione del patrimonio, trasformando l'evento in un'occasione di impegno civile e culturale.

Con il Monumental Tour, Canitrot ridefinisce il concetto di performance elettronica dal vivo: non più un semplice **DJ set**, ma un **atto culturale** che trasforma monumenti in palcoscenici narrativi. Grazie all'integrazione tra musica, patrimonio e tecnologie visive, il progetto crea un'esperienza immersiva che celebra la storia attraverso forme contemporanee, invitando lo spettatore a riscoprire spazi familiari con occhi nuovi.

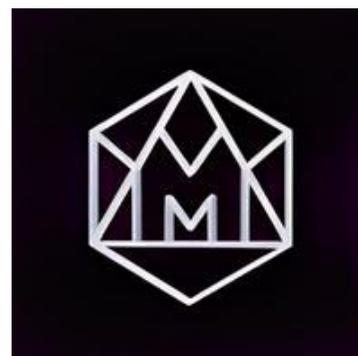


Fig. 119 - Logo di Monumental Tour





Fig. 120 - Michael Canitrot Monumental Tour, Notre-Dame of Paris, 2024



Fig. 121 - Michael Canitrot Monumental Tour, Pierrefonds Castle, 2024



Fig. 122 - Michael Canitrot Monumental Tour, Notre-Dame de Paris, 2024

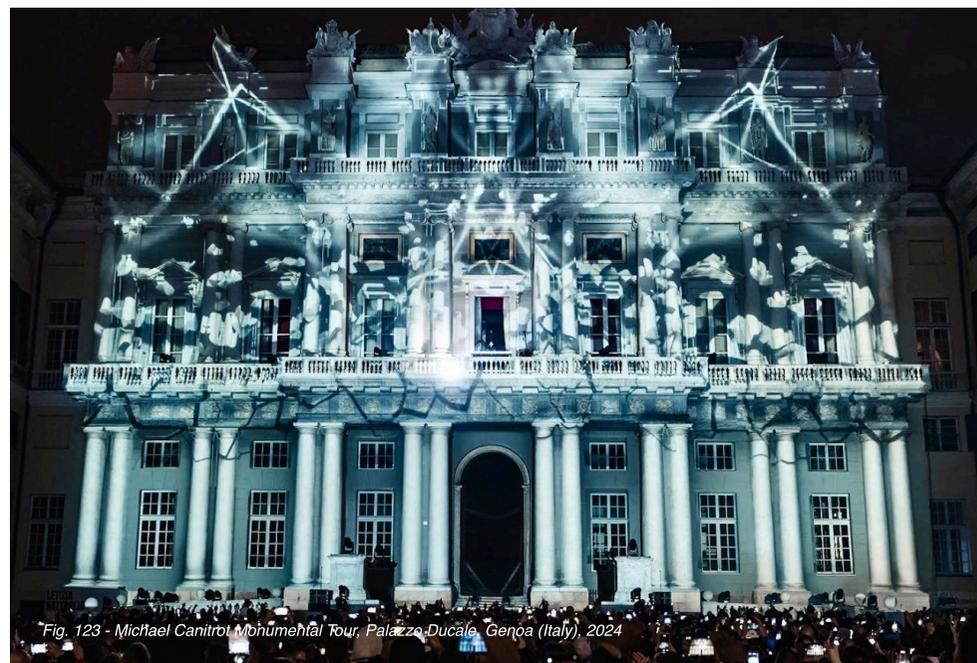


Fig. 123 - Michael Canitrot Monumental Tour, Palazzo Ducale, Genoa (Italy), 2024



Fig. 124 - Michael Canitrot Monumental Tour, Royal Château of Blois, 2024

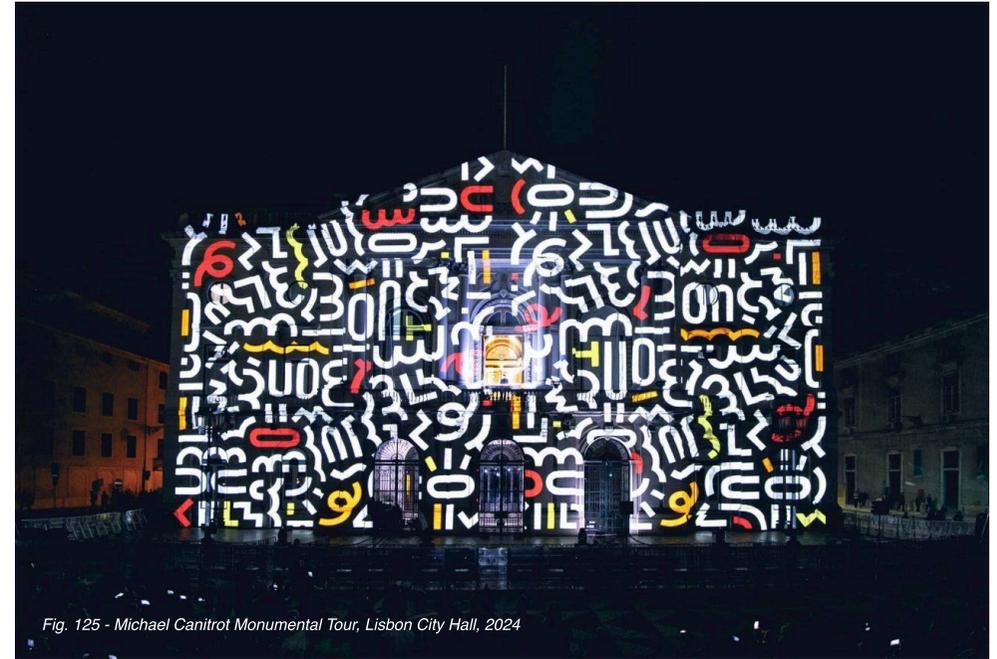


Fig. 125 - Michael Canitrot Monumental Tour, Lisbon City Hall, 2024



Fig. 126 - Michael Canitrot Monumental Tour, Basílica Del Pilar, Zaragoza, 2024

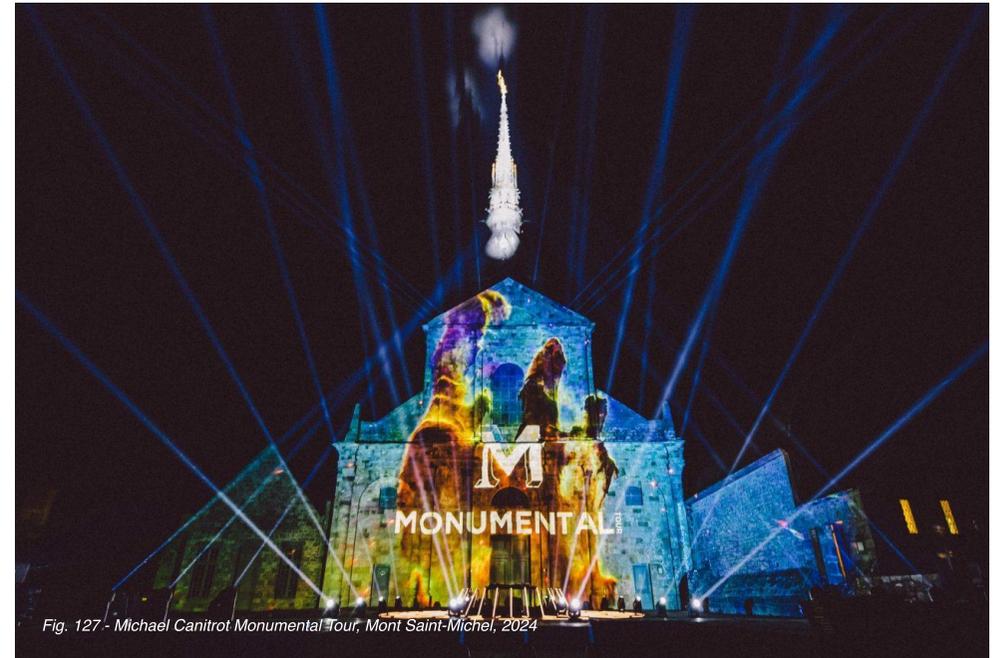


Fig. 127 - Michael Canitrot Monumental Tour, Mont Saint-Michel, 2024

12. Eric Prydz - Holosphere 2.0



DESCRIZIONE GENERALE

Holosphere 2.0 è uno dei progetti audiovisivi più ambiziosi mai realizzati nel contesto della musica elettronica live. Presentato per la prima volta nella sua versione aggiornata nel 2025 presso il superclub **UNVRS di Ibiza**, questo spettacolo rappresenta la perfetta convergenza tra musica, tecnologia e narrazione visiva. Ideato dal DJ e produttore svedese **Eric Prydz**, Holosphere 2.0 è il risultato di anni di sviluppo creativo e tecnico, con l'obiettivo di immergere il pubblico in un'esperienza tridimensionale che va oltre i confini del concerto tradizionale.

Il cuore dello spettacolo è una **sfera LED trasparente** alta circa 8 metri, completamente avvolgente, all'interno della quale si posiziona l'artista. Questo spazio diventa una sorta di "capsula visiva" interattiva, in grado di trasformarsi in tempo reale grazie a contenuti 3D progettati per dialogare perfettamente con la musica. Ogni performance è unica, unendo elementi cinematografici, effetti visivi olografici e una precisione tecnica rara nel panorama dei live set.

IL MESSAGGIO VISIVO

Holosphere 2.0 ha come obiettivo creare uno spettacolo visivamente affascinante: la sua forza risiede nel modo in cui ogni visual trasmette una sensazione immersiva ed emotiva, quasi cinematografica. Ogni sequenza ha uno stile narrativo, costruito in base alla traccia musicale eseguita da Prydz. A differenza di altri spettacoli più astratti, Holosphere ha un approccio episodico, in cui ogni canzone può essere accompagnata da un mondo visivo specifico: paesaggi galattici, ambientazioni aliene, oggetti cosmici, evoluzioni molecolari, strutture architettoniche impossibili.

Un tema ricorrente è l'esplorazione dell'universo, dell'origine della vita e dell'intelligenza artificiale, elementi che rendono Holosphere affine all'estetica narrativa di altri progetti come Afterlife o Anyma. La sfera stessa diventa il simbolo di un microcosmo pulsante, capace di rappresentare la creazione, la distruzione e la rinascita, trasmettendo un senso di meraviglia e introspezione al pubblico.

PROCESSO CREATIVO

Il progetto è stato realizzato in collaborazione con un team di artisti, programmatori e ingegneri del suono. Tra i protagonisti del visual identity di Holosphere 2.0 c'è il visual artist **GMUNK**, noto per le sue creazioni 3D ad alto impatto estetico e concettuale. Le animazioni sono realizzate con software di ultima generazione come TouchDesigner, Notch, Unreal Engine e sistemi di media server ad alte prestazioni come BeeBlade Nexus, che permettono una sincronizzazione perfetta tra audio e visual.

Tutta la progettazione richiede **mesi di test e sviluppo**, durante i quali vengono creati i contenuti personalizzati per ogni traccia, sincronizzati frame-by-frame con la musica e testati in ambienti di VR prima di essere messi in scena. Le immagini sono mappate su strati multipli di LED trasparenti, per ottenere un effetto di profondità e tridimensionalità senza precedenti, visibile anche a distanza.

Il lavoro di sincronizzazione è maniacale: ogni movimento di camera, transizione o effetto speciale è legato in modo chirurgico al beat, ai drop e agli intermezzi emotivi della musica di Eric Prydz. Questo rende l'intera performance un esempio perfetto di sinestesia contemporanea, in cui musica e immagine si fondono fino a diventare un'unica entità.

IMPATTO SUL PUBBLICO

Le reazioni del pubblico sono state entusiastiche fin dal primo spettacolo. Sui social network, molti spettatori hanno definito Holosphere 2.0 come "un'esperienza fuori dal mondo", "un film di fantascienza dal vivo", "qualcosa di irripetibile". Gli effetti visivi tridimensionali generano un senso di profondità reale, tanto che alcuni utenti hanno paragonato l'esperienza alla VR, pur trattandosi di un evento fisico.

La parte più impressionante dello show è il perfetto allineamento tra musica e immagine dove, nei momenti di climax, il pubblico è spesso portato al silenzio, rapito da ciò che vede e sente. L'effetto è una partecipazione collettiva che va oltre la danza: si tratta di un'esperienza emotiva e sensoriale totalizzante, in cui l'individuo si sente parte di un viaggio cosmico condiviso.



Fig. 128 - Eric Prydz, Holosphere 2.0

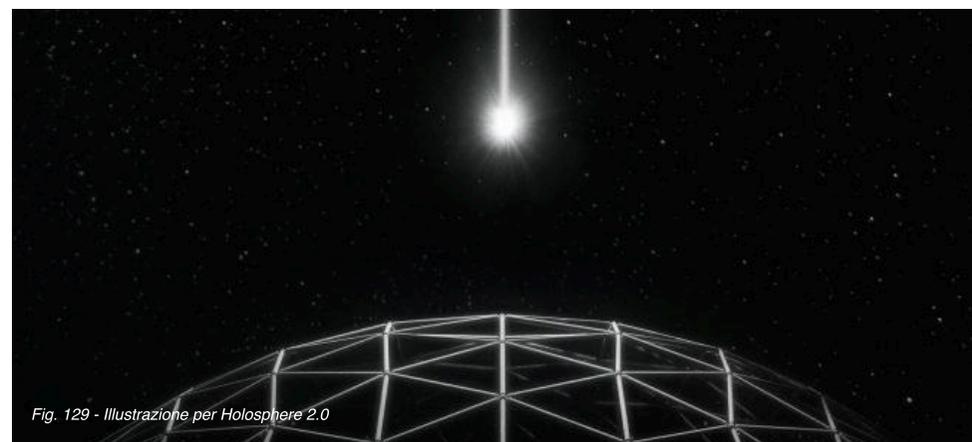


Fig. 129 - Illustrazione per Holosphere 2.0

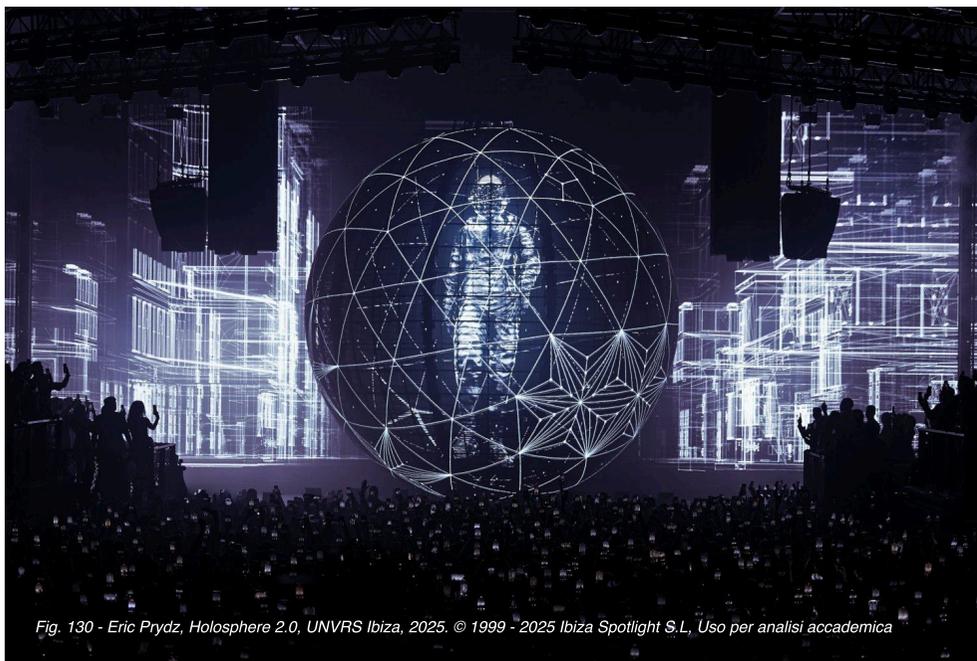


Fig. 130 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L, Uso per analisi accademica



Fig. 131 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L, Uso per analisi accademica



Fig. 132 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L, Uso per analisi accademica

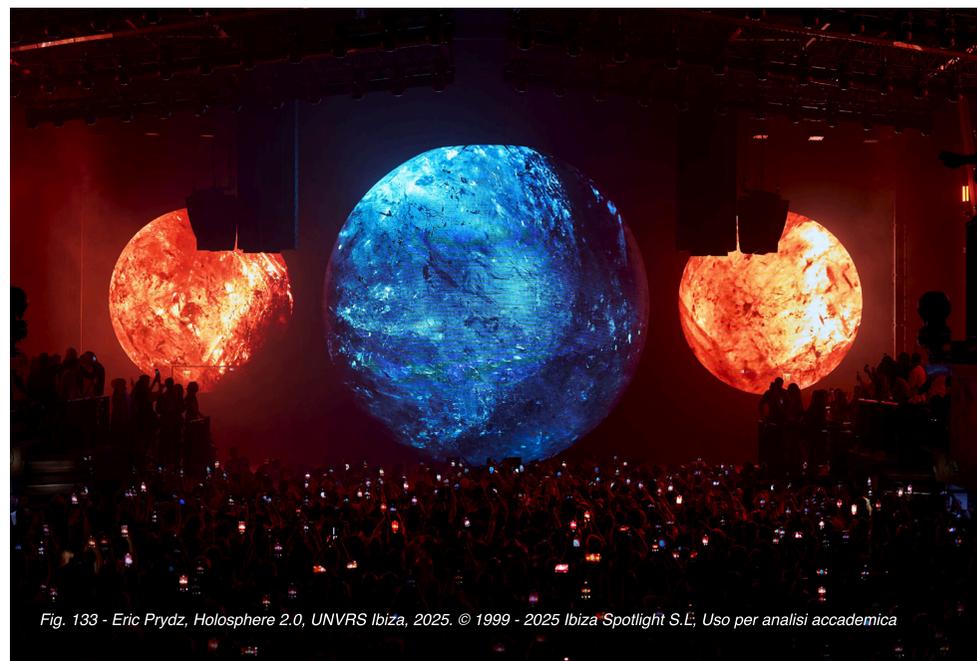


Fig. 133 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L, Uso per analisi accademica



Fig. 134 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L. Uso per analisi accademica

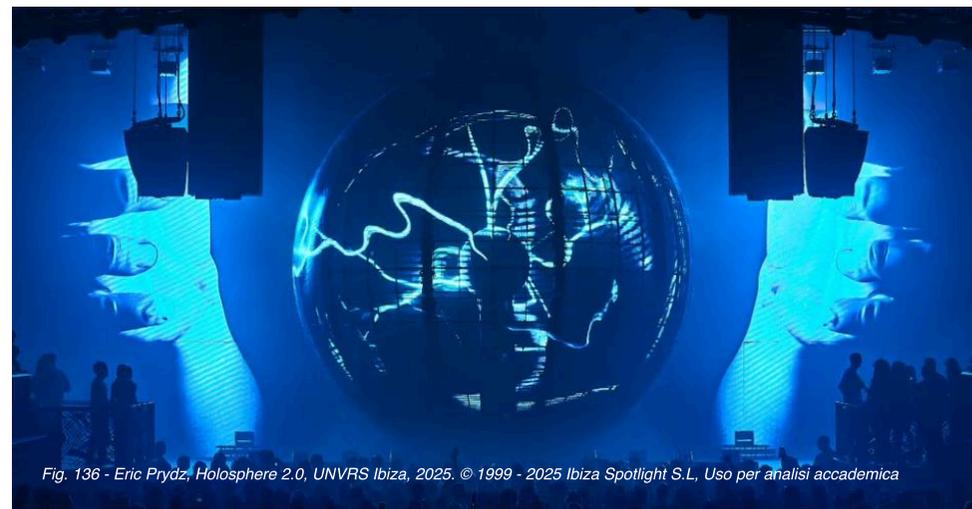


Fig. 136 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L. Uso per analisi accademica



Fig. 135 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L. Uso per analisi accademica



Fig. 137 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L. Uso per analisi accademica

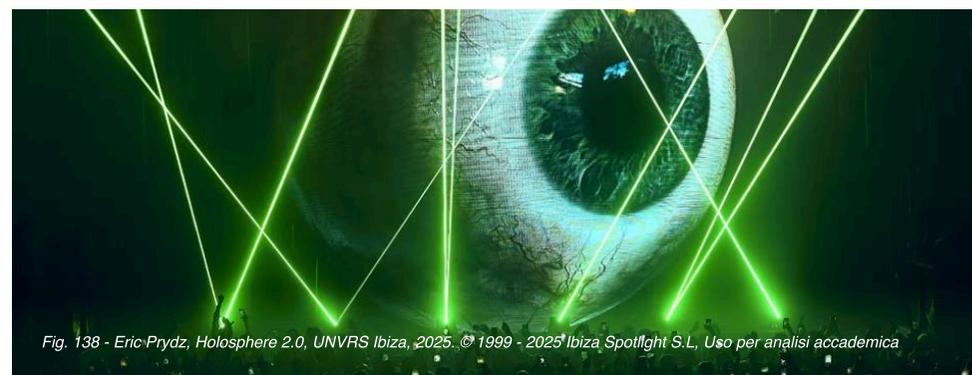


Fig. 138 - Eric Prydz, Holosphere 2.0, UNVRS Ibiza, 2025. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L. Uso per analisi accademica

13. Phish - The Sphere

A vibrant, multi-colored light show with a central swirling pattern, viewed from a large audience at a concert. The lights are in shades of red, orange, yellow, green, blue, and purple, creating a dynamic and energetic atmosphere. The audience is visible in the foreground, and the stage is illuminated with bright lights.

DESCRIZIONE GENERALE

Phish, la band rock americana conosciuta per la sua sperimentazione musicale e le performance coinvolgenti, ha portato il suo spettacolo a un livello completamente nuovo con la sua performance alla Sphere di Las Vegas. In questa straordinaria venue, le performance visive sono diventate un elemento centrale, con le pareti interne sferiche del locale che fungevano da supporto per proiezioni 360°. La collaborazione con il team di **Moment Factory** ha trasformato ogni concerto in un'esperienza audiovisiva immersiva, in cui il pubblico è stato avvolto da una combinazione di immagini 3D, luci e suoni che interagivano in tempo reale.

IL MESSAGGIO VISIVO

I visuals dei Phish alla Sfera trasmettono un messaggio centrato sul **viaggio**, sulla **trasformazione** e sulla **percezione alterata della realtà**. Le immagini mostrano ambienti che cambiano forma in modo fluido, paesaggi che si espandono e si dissolvono, e strutture geometriche che crescono, collassano e si ricompongono come organismi viventi. I colori vibranti e le superfici in movimento evocano la sensazione di trovarsi in un mondo che respira e reagisce alla musica, come se l'ambiente fosse un'estensione del suono stesso. Molte sequenze rappresentano **scenari surreali**, ad esempio mari di luce, architetture impossibili o città che si piegano su se stesse, suggerendo il tema del cambiamento continuo e dell'esplorazione di nuove dimensioni. Altri visual mostrano forme astratte che si muovono in sincronia con i ritmi più energici, creando l'effetto di un universo in costante evoluzione. Il messaggio visivo complessivo è quello di un'esperienza che spinge lo spettatore a lasciarsi trasportare, abbandonando ogni riferimento realistico per immergersi in un mondo che si trasforma senza sosta, proprio come la musica improvvisata dei Phish.



Fig. 139 - Logo di Phish. © 2025 Discogs®, Uso per analisi accademica

PROCESSO CREATIVO

La progettazione visiva della performance dei Phish alla Sphere è stata sviluppata da **Moment Factory** partendo dall'analisi del carattere improvvisativo e psichedelico della band. L'obiettivo era creare visual capaci di riflettere la natura fluida della loro musica, costruendo ambienti che non fossero semplici sfondi, ma vere e proprie estensioni sonore. Il team ha ideato una serie di mondi visivi modulari, pensati per evolversi in base ai cambi dinamici dei brani. Flussi di colore, paesaggi surreali e geometrie in trasformazione continua sono stati progettati per rispondere alle variazioni ritmiche, ai crescendo e ai passaggi più sperimentali della performance live.

Grazie alla **mappatura a 360 gradi della Sfera**, questi visual hanno potuto avvolgere completamente il pubblico, amplificando la percezione immersiva tipica dei concerti dei Phish. La sincronizzazione tra musica e immagini è stata curata in modo da tradurre tensioni, improvvisazioni e transizioni in un linguaggio visivo coerente, creando un'esperienza in cui la musica sembra modellare lo spazio stesso.

Il risultato è un racconto visivo in costante mutazione, che riflette la filosofia creativa dei Phish e la trasforma in un'esperienza sensoriale totale.



Fig. 140 - I Phish. © Rolling Stone Italia 2025, Uso per analisi accademica



Fig. 141- 144 - Phish, the Sphere, 2024. © 2025 Moment Factory, Uso per analisi accademica

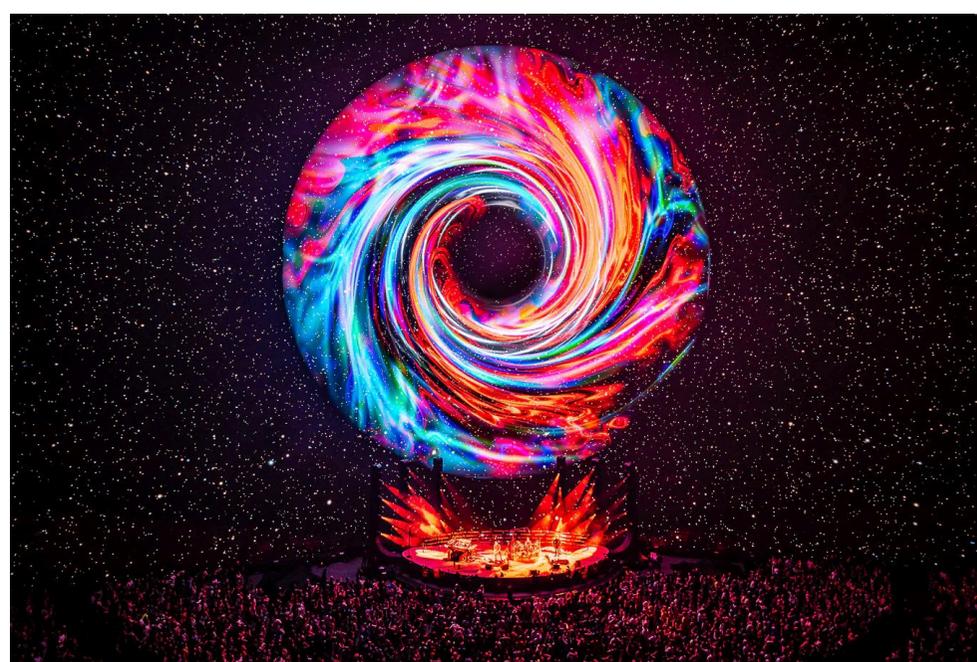
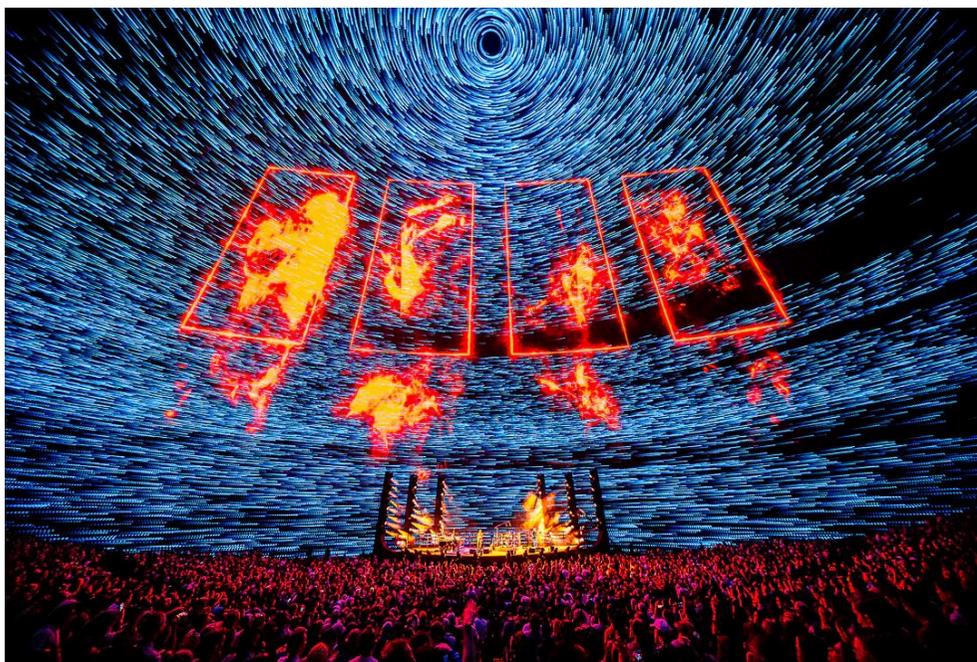
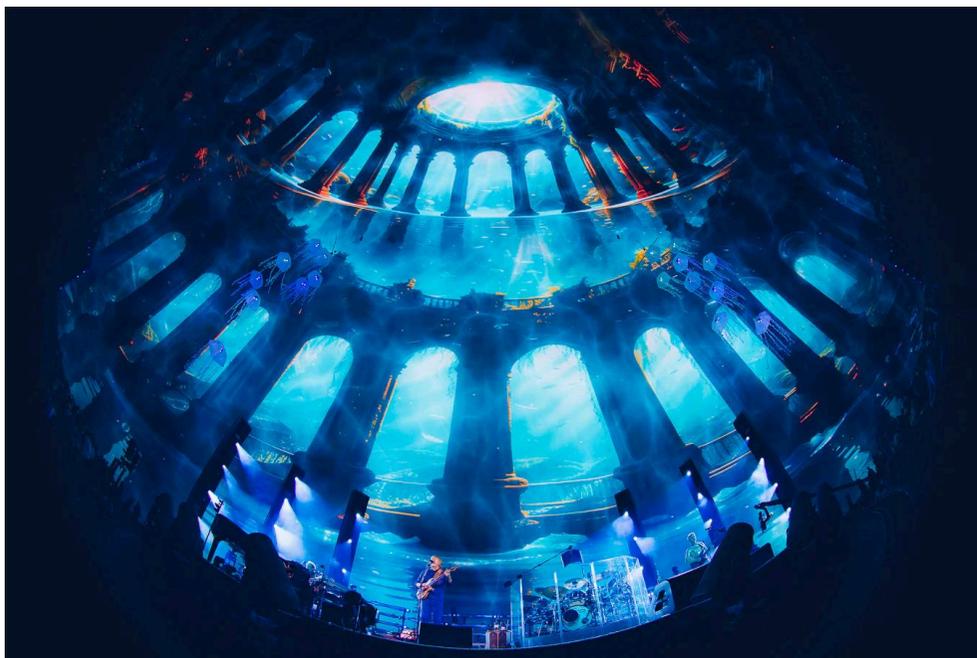


Fig. 145-148 - Phish, the Sphere, 2024. © 2025 Moment Factory, Uso per analisi accademica

14. Ryoji Ikeda - Test Pattern



DESCRIZIONE GENERALE

Test Pattern di **Ryoji Ikeda** è un'installazione audiovisiva pionieristica che traduce **dati digitali in impulsi visivi e sonori**. Parte del suo più ampio lavoro sull'interpretazione artistica dei dati, l'installazione converte file di informazioni (immagini, testi, suoni) in sequenze binarie visibili, trasformando la pura essenza digitale in un'esperienza sensoriale immersiva. Le immagini in bianco e nero, spesso su schermi giganteschi o proiettate a terra, vibrano a ritmi incredibilmente veloci, coinvolgendo il pubblico in un ritmo ipnotico e quasi estenuante.

IL MESSAGGIO VISIVO

Il lavoro di Ikeda invita a riflettere sulla **natura astratta dei dati** e sulla loro presenza onnipervasiva nella società moderna. Test Pattern rappresenta un'esplorazione della percezione umana, mettendo in discussione la capacità dell'occhio e della mente di seguire e interpretare informazioni alla velocità dei dati digitali. Il suo ritmo visivo spinge il pubblico ai limiti della percezione, generando sensazioni contrastanti di controllo e caos e spingendo a riflettere sull'iper velocità dell'era digitale.



Fig. 149 - Logo di Ryoji Ikeda

PROCESSO CREATIVO

Ikeda si avvale di software di programmazione avanzata per codificare ogni file in sequenze visive e sonore. L'intero sistema è basato su algoritmi che "traducono" i dati in impulsi visivi a ritmo estremamente rapido, sincronizzandoli con suoni pulsanti che accentuano l'effetto ritmico. L'installazione è stata allestita in vari contesti, adattandosi agli spazi espositivi con monitor a pavimento o schermi multipli, trasformando i luoghi in vere e proprie onde di informazioni che "avvolgono" chi guarda.

IMPATTO SUL PUBBLICO

Con Test Pattern, Ryoji Ikeda ha creato un'opera di arte digitale che va oltre la contemplazione passiva, richiedendo un **coinvolgimento attivo e fisico del pubblico**. Il suo lavoro è un'esplorazione della velocità e complessità del mondo digitale, che offre una visione suggestiva su come i dati possano diventare esperienza artistica.



Fig. 150 - Ryoji Ikeda

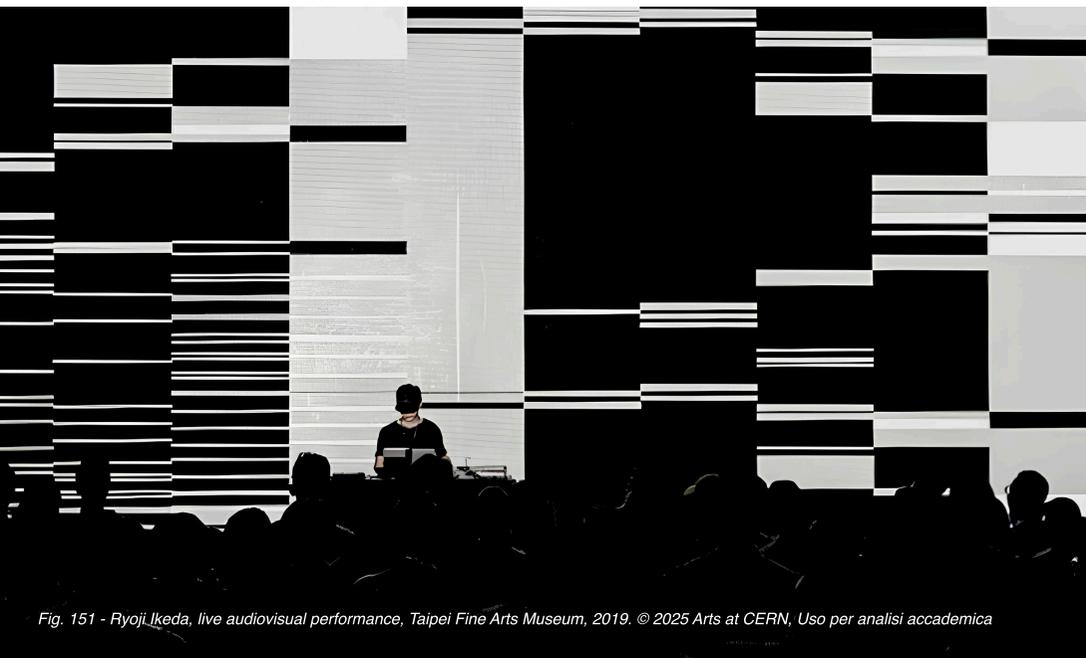


Fig. 151 - Ryoji Ikeda, live audiovisual performance, Taipei Fine Arts Museum, 2019. © 2025 Arts at CERN, Uso per analisi accademica

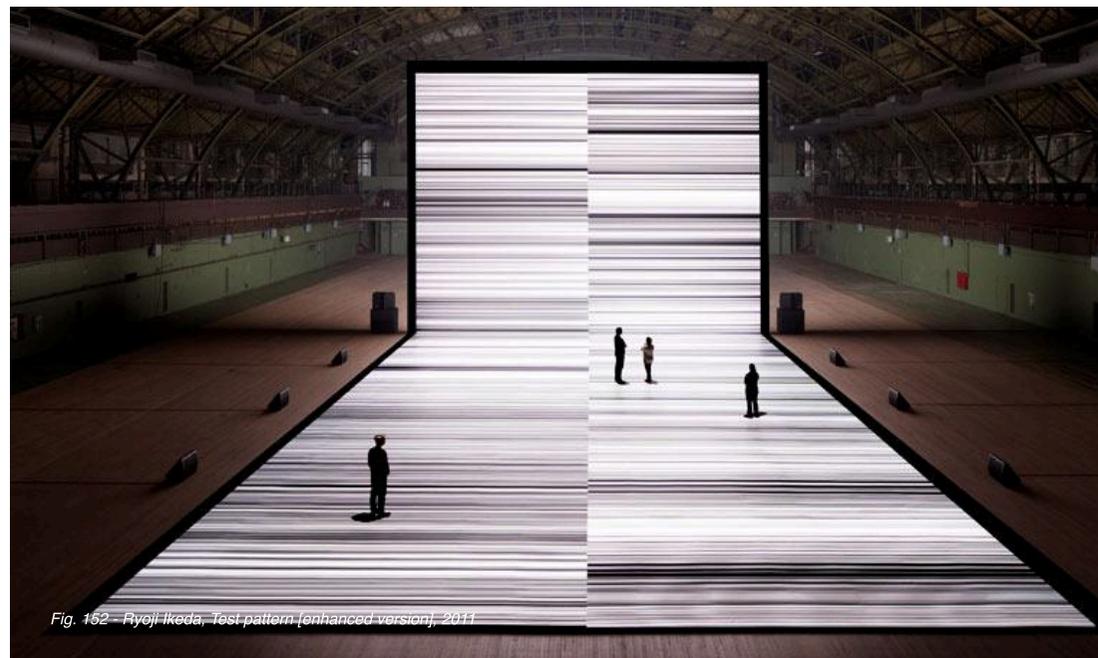


Fig. 152 - Ryoji Ikeda, Test pattern [enhanced version], 2011



Fig. 153 - Ryoji Ikeda, test pattern, 2010-2011. © 2025 RomaEuropa, Uso per analisi accademica



Fig. 154 - Ryoji Ikeda, test pattern [enhanced version], 2011



Fig. 155 - Ryoji Ikeda, test pattern (installation), 2013-2017.
© 2025 Guardian News & Media Limited, Uso per analisi accademica

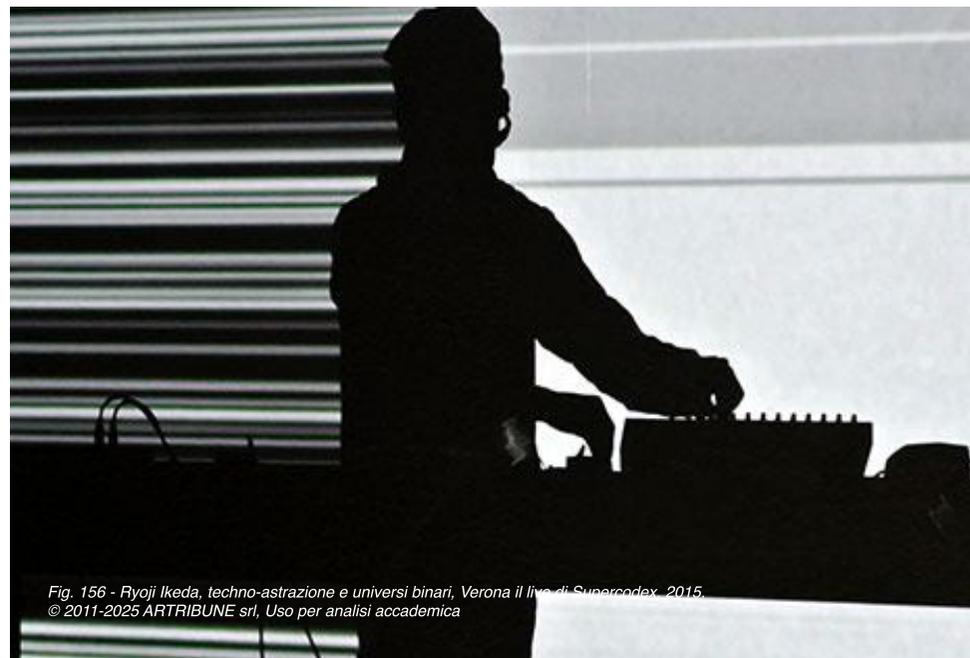


Fig. 156 - Ryoji Ikeda, techno-astrazione e universi binari, Verona il live di Supercodex, 2015.
© 2011-2025 ARTRIBUNE srl, Uso per analisi accademica

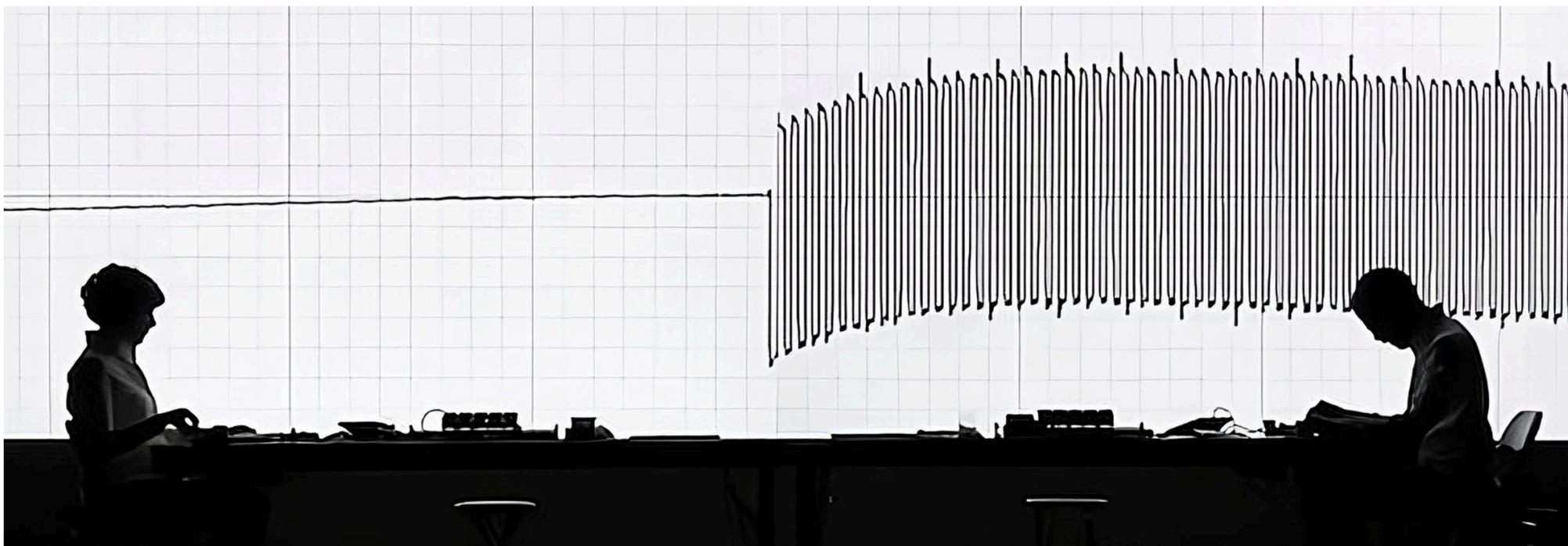


Fig. 157 - Ryoji Ikeda, La "sovrapposizione" presso Carriageworks, 2015. Photo by Zan Wimberley

15. Refik Anadol

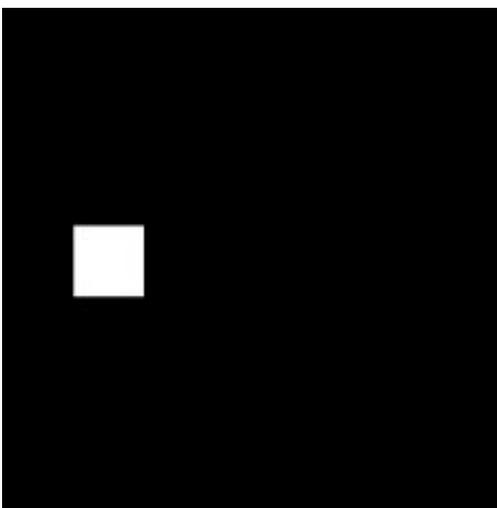


DESCRIZIONE GENERALE

Refik Anadol è un artista noto per le sue **installazioni di arte visiva 3D** che esplorano le possibilità dell'intelligenza artificiale e dei dati per creare opere immersive. Le sue mostre utilizzano algoritmi avanzati e modelli di machine learning per trasformare enormi dataset in rappresentazioni visual, dando vita a esperienze coinvolgenti e spesso monumentali. Anadol combina tecnologie come la proiezione video e i LED per costruire installazioni di grande impatto, che avvolgono il pubblico e lo trasportano in paesaggi digitali continuamente in evoluzione.

IL MESSAGGIO VISIVO

Il lavoro di Anadol si interroga su come i dati e la tecnologia possano rappresentare una nuova forma di coscienza visiva e memoria collettiva. Con i suoi visual, cerca di rendere tangibili elementi intangibili come i flussi di dati e la memoria digitale, offrendo un riflesso su come l'intelligenza artificiale possa modellare e rispecchiare la percezione umana. La narrativa visiva spesso suggerisce una meditazione sull'infinità e la complessità dei dati, invitando il pubblico a esplorare il futuro e le interazioni tra uomo e tecnologia.



REFIK ANADOL STUDIO

Fig. 158 - Logo di Refik Anadol. © 2025 Vimeo.com, Inc., Uso per analisi accademica

PROCESSO CREATIVO

Le opere di Anadol partono da **ampi dataset**, spesso ottenuti da fonti pubbliche o private (come immagini satellitari o dati meteorologici). Con software come TouchDesigner e Houdini, Anadol elabora i dati in tempo reale per generare strutture visive dinamiche, basate su modelli di intelligenza artificiale che "interpretano" i dati in forma artistica. Le sue installazioni richiedono una grande pianificazione tecnica, compresa la progettazione di spazi che possano accogliere i suoi schermi di dimensioni massicce e attrezzature per proiezioni multi-angolari.

Refik Anadol ha ridefinito il concetto di arte digitale 3D, dimostrando come i dati possano diventare una forma d'arte astratta e interattiva. Le sue opere non sono semplici rappresentazioni, ma riflessioni sul ruolo dell'intelligenza artificiale nella cultura contemporanea. Le installazioni di Anadol creano uno spazio che combina estetica, tecnologia e filosofia, aprendo nuove possibilità per l'arte visiva.

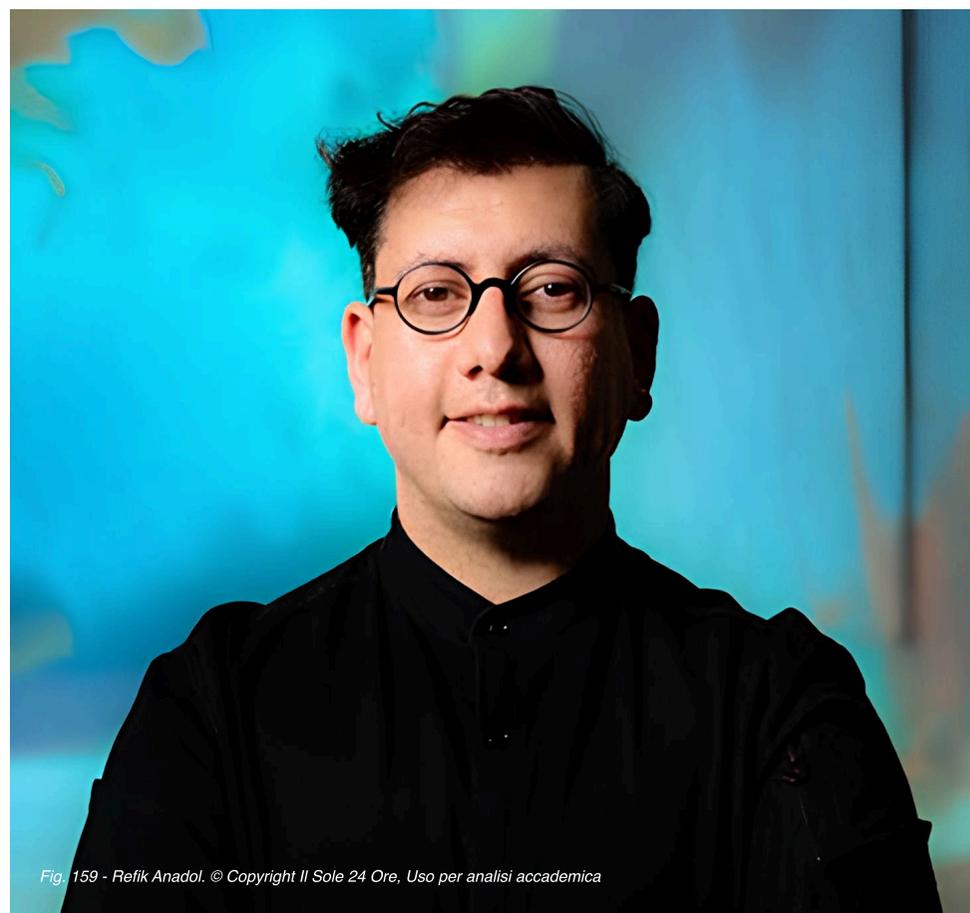


Fig. 159 - Refik Anadol. © Copyright Il Sole 24 Ore, Uso per analisi accademica



Fig. 160 - Refik Anadol, *Unsupervised Machine Hallucinations*, MoMa, 2016.
© 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica



Fig. 161 - Refik Anadol, *Echoes of the Earth: Living Archive*, Londra, 2024. © 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica

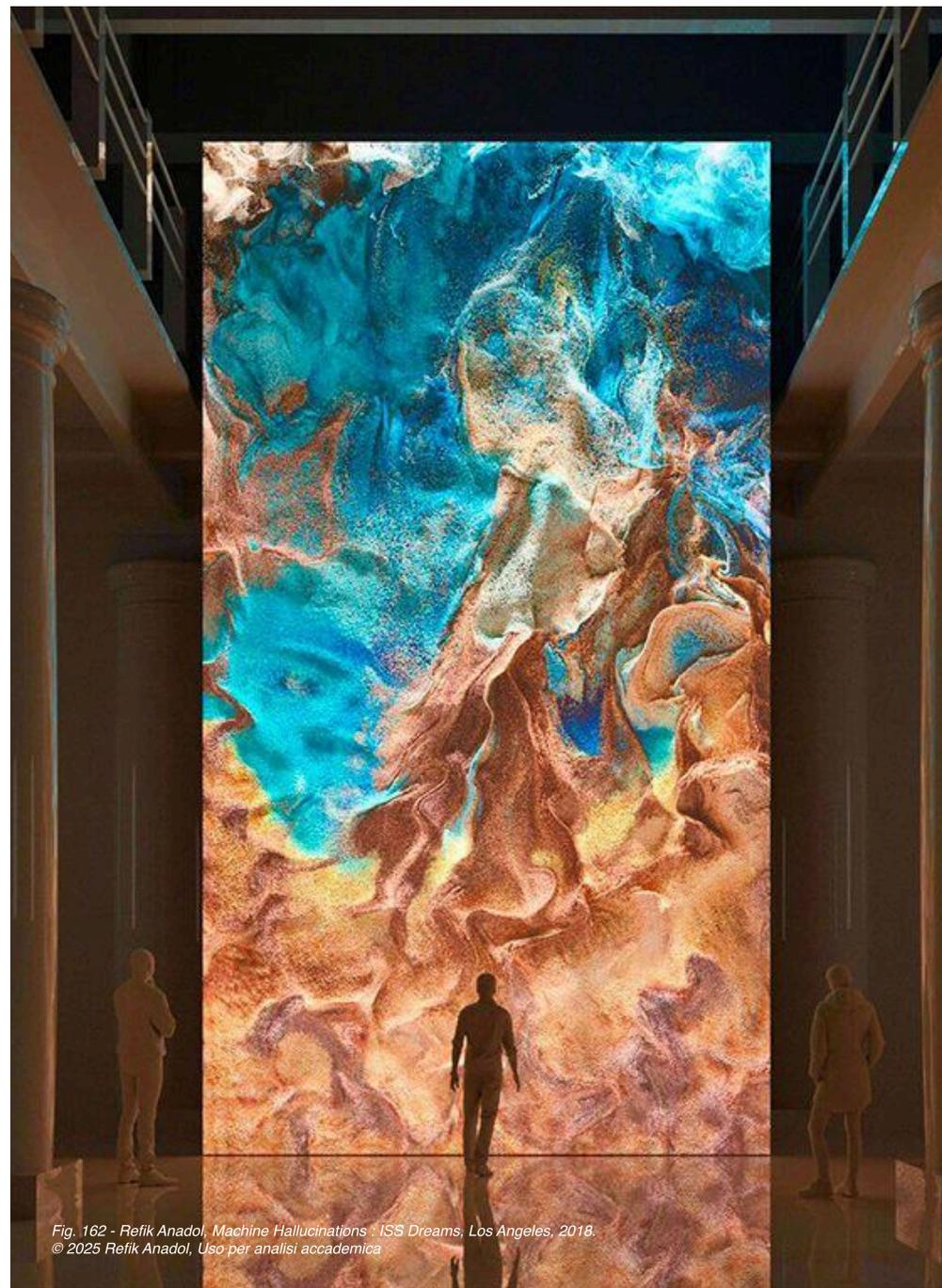


Fig. 162 - Refik Anadol, *Machine Hallucinations: ISS Dreams*, Los Angeles, 2018.
© 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica



Fig. 163 - Refik Anadol, stanza immersiva, al Kunsthhaus di Zurigo, 2025. © 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica



Fig. 164 - Refik Anadol, Machine Hallucination Sphere, Las Vegas, 2025. © 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica



Fig. 165 - Refik Anadol, Machine Hallucinations - Nature Dreams, König Galerie, Berlin, 2021. © 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica



Fig. 166 - Refik Anadol, Renaissance Dreams - Palazzo Strozzi, Firenze, 2022. © 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica



Fig. 167 - Refik Anadol, Quantum Memories, Melbourne, 2020. © 2025 Refik Anadol, Uso per analisi accademica

4.2. RIFLESSIONE CONCLUSIVA

L'analisi dei 15 casi studio raccolti e descritti in questo capitolo ha permesso di comprendere in profondità il potenziale espressivo della sinestesia tra musica elettronica e arte digitale, in particolare nella forma di visual 3D animati proiettati durante i live show. Tuttavia, alcuni esempi specifici si sono rivelati particolarmente influenti per lo sviluppo del progetto di tesi, non soltanto dal punto di vista estetico, ma soprattutto per il tipo di approccio concettuale e narrativo adottato. In particolare, ci siamo sentiti profondamente ispirati dai concerti audiovisivi curati da Anyma e dal collettivo Afterlife, dove l'esperienza musicale è integrata e ampliata da contenuti visuali fortemente simbolici, strutturati attorno a una visione narrativa complessa, spesso incentrata su tematiche come il rapporto tra intelligenza artificiale e coscienza umana, il futuro post-tecnologico dell'umanità e l'esplorazione di un immaginario collettivo sospeso tra l'organico e il sintetico.

La capacità di questi artisti di costruire una dimensione immersiva e cinematografica attraverso la sinergia tra musica e immagini ci ha spinto a riflettere sul ruolo del visual non come mero accompagnamento decorativo, ma come elemento essenziale della comunicazione artistica. L'aspetto che ci ha colpito maggiormente è la presenza di figure digitali antropomorfe o simboliche, che fungono da catalizzatori narrativi, insieme alla qualità straordinaria dell'animazione 3D, dei paesaggi e delle luci, coerenti con il mood sonoro. A livello tecnico e concettuale, abbiamo trovato un riferimento particolarmente significativo anche nel caso del duo Odesza, che in occasione del loro tour "The Last Goodbye" hanno collaborato con l'artista digitale Aeforia per la realizzazione di un video introduttivo altamente evocativo. Questo breve filmato, proiettato all'inizio del concerto, ha svolto la funzione di trailer emozionale in grado di dare al pubblico un contesto visivo e concettuale prima ancora dell'inizio del live. L'idea di un visual pensato come porta d'ingresso narrativa ci è sembrata estremamente potente e innovativa.





Questi riferimenti, per noi fondamentali, hanno guidato lo sviluppo del nostro progetto finale, che è consistito nella realizzazione di una animazione 3D digitale, modellata e animata interamente con Blender, pensata come intro visuale da proiettare su schermo LED all'inizio di un live set dei Mathame. L'intento è stato quello di creare un contenuto audiovisivo immersivo che potesse aumentare il coinvolgimento emotivo del pubblico fin dai primi minuti dello spettacolo. Non si tratta di semplici animazioni astratte sincronizzate al beat, ma di un vero e proprio racconto per immagini, con un protagonista, una dinamica evolutiva e un messaggio simbolico sottostante. L'idea dell'ambientazione nel video del progetto richiama il mondo stilistico di Afterlife, con paesaggi iper-realistici e un'atmosfera sospesa nel tempo: un futuro indefinito in cui tecnologia e umanità si fondono, si cercano, si trasformano a vicenda.

Dal punto di vista visivo, abbiamo scelto uno stile quanto più realistico possibile, ispirandoci alla resa estetica e tecnica di alcuni tra i migliori visuals visti nei live degli artisti analizzati. Il protagonista del nostro video attraversa una sorta di rito di passaggio, o di trasformazione, che rappresenta simbolicamente il tema centrale del live: la relazione ambigua e profonda tra l'umano e l'intelligenza artificiale. In questo modo, il video funziona come introduzione narrativa e concettuale al concerto, offrendo al pubblico una chiave di lettura visiva ed emotiva che anticipa il tono e il contenuto dell'esperienza musicale che seguirà.

Il lavoro si è sviluppato come risposta creativa e riflessiva ai casi studio analizzati, con l'obiettivo di trasformare gli elementi più efficaci osservati (la narrazione visiva, la qualità estetica, il simbolismo, l'integrazione tra suono e immagine) in un progetto personale e originale, capace di sintetizzare la teoria e la pratica e di immaginare nuovi modi per coinvolgere lo spettatore attraverso un linguaggio sinestetico evoluto e consapevole.



IL PROGETTO

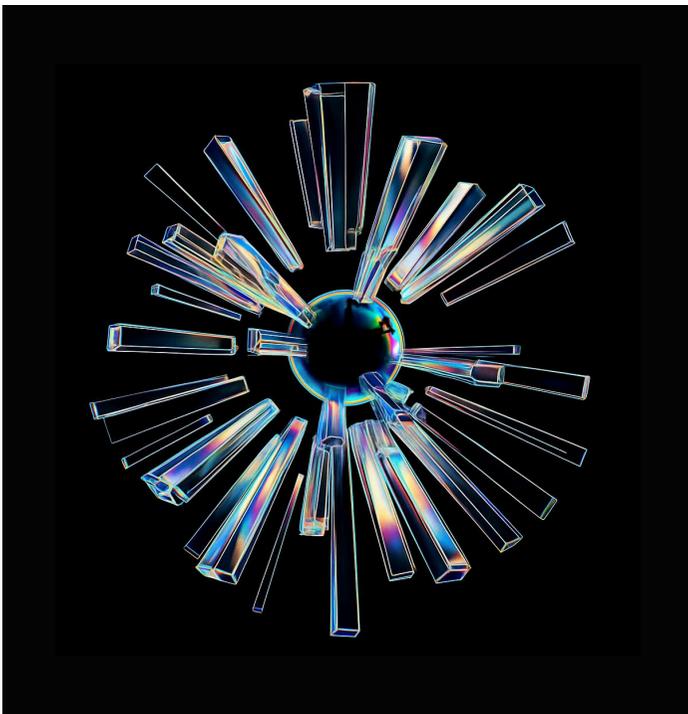
5.1. CONCEPT DEL PROGETTO

Questo capitolo è dedicato alla presentazione del concept del progetto sviluppato, che consiste nella realizzazione di una **visual 3D** concepito per accompagnare un live set di musica techno. Dall'ideazione narrativa alla progettazione tecnica, dalla modellazione al rendering finale, il percorso progettuale viene analizzato in tutte le sue fasi, con l'obiettivo di mostrare come la sinergia tra storytelling e linguaggio visivo digitale possa trasformarsi in un'esperienza immersiva per il pubblico.

PARTIRE DALLA CANZONE

Dopo l'analisi dei casi studio, la prima fase concreta del nostro lavoro ha riguardato la **selezione dell'artista e del brano musicale** su cui basare l'intero progetto. In linea con l'obiettivo della tesi, ovvero potenziare il coinvolgimento emotivo del pubblico durante gli eventi musicali attraverso animazioni visive digitali, ci siamo concentrati sulla ricerca di una traccia techno capace non solo di emozionare, ma anche di sostenere una **narrazione visiva strutturata**, con un chiaro sviluppo e una coerenza tematica.

Per diverse settimane abbiamo ascoltato decine di brani, stilando una lista di artisti e tracce che ci colpissero profondamente, come dicevamo tra noi, "in grado di far venire la pelle d'oca". Il nostro obiettivo era identificare una canzone "epica", possibilmente dotata di una parte vocale, con una progressione ritmica ben definita e un crescendo che potesse guidare lo storytelling del nostro video. Il brano scelto non doveva essere né troppo aggressivo né troppo minimale, ma doveva contenere momenti di respiro e tensione, così da permettere una coreografia narrativa visiva credibile e coinvolgente.



MATHAME E IL NEO TOUR

In questo contesto, la scelta è ricaduta sul duo italiano dei **Mathame**, artisti melodic techno da tempo associati all'estetica del mondo Afterlife. Diversi fattori hanno reso questa decisione la più naturale e coerente con i nostri intenti. In primo luogo, la loro musica è da sempre fonte di ispirazione per entrambi, per via della sua componente emotiva, narrativa e atmosferica, dato che le loro produzioni si distinguono per una techno mai eccessiva, sempre equilibrata, spesso accompagnata da voci e testi evocativi. In secondo luogo, l'immaginario visivo dei Mathame è già in linea con i temi centrali della nostra tesi: intelligenza artificiale, futuro, spiritualità digitale, connessione tra uomo e tecnologia. Inoltre, il fatto che siano artisti italiani e non ancora ampiamente "saturi" di contenuti visuali li rendeva interlocutori ideali per un progetto come il nostro, evitando il rischio, nel caso di artisti molto più noti come Anyma, di creare un contenuto potenzialmente ridondante. Un altro elemento chiave è stato l'annuncio, da parte dei Mathame, del loro nuovo tour mondiale: **il Neo Tour**, un progetto ancora in fase iniziale, misterioso nei contenuti, legato esplicitamente ai temi della trasformazione e dell'intelligenza artificiale. Questa novità si è rivelata per noi l'occasione perfetta: potevamo proporre un video concepito come intro animata per i live del tour, un trailer visivo capace di introdurre il personaggio centrale del progetto, Neo, e fornire al pubblico una chiave di lettura visiva ed emotiva della performance musicale. Esattamente come avveniva nel caso degli Odesza (analizzato in uno dei nostri casi studio), volevamo creare un contenuto unico e narrativo, in grado di spiegare attraverso l'immagine ciò che la musica da sola suggerisce.

In seguito a ulteriori ricerche, abbiamo identificato una traccia che i Mathame utilizzavano sistematicamente come apertura dei loro live nel Neo Tour. Il brano aveva tutte le caratteristiche necessarie: una lunga intro atmosferica, una voce evocativa e un crescendo che si prestava perfettamente a una progressione narrativa. La sua durata era inoltre contenuta, il che avrebbe permesso una gestione sostenibile del lavoro di animazione in Blender. Una volta scelta la traccia, abbiamo potuto finalmente dare inizio alla progettazione vera e propria del video, partendo da un concept narrativo centrato sulla **figura di Neo**, su un mondo futuro e sul **rapporto tra l'umano e l'intelligenza artificiale**, coerente con l'estetica e l'identità musicale dei Mathame.

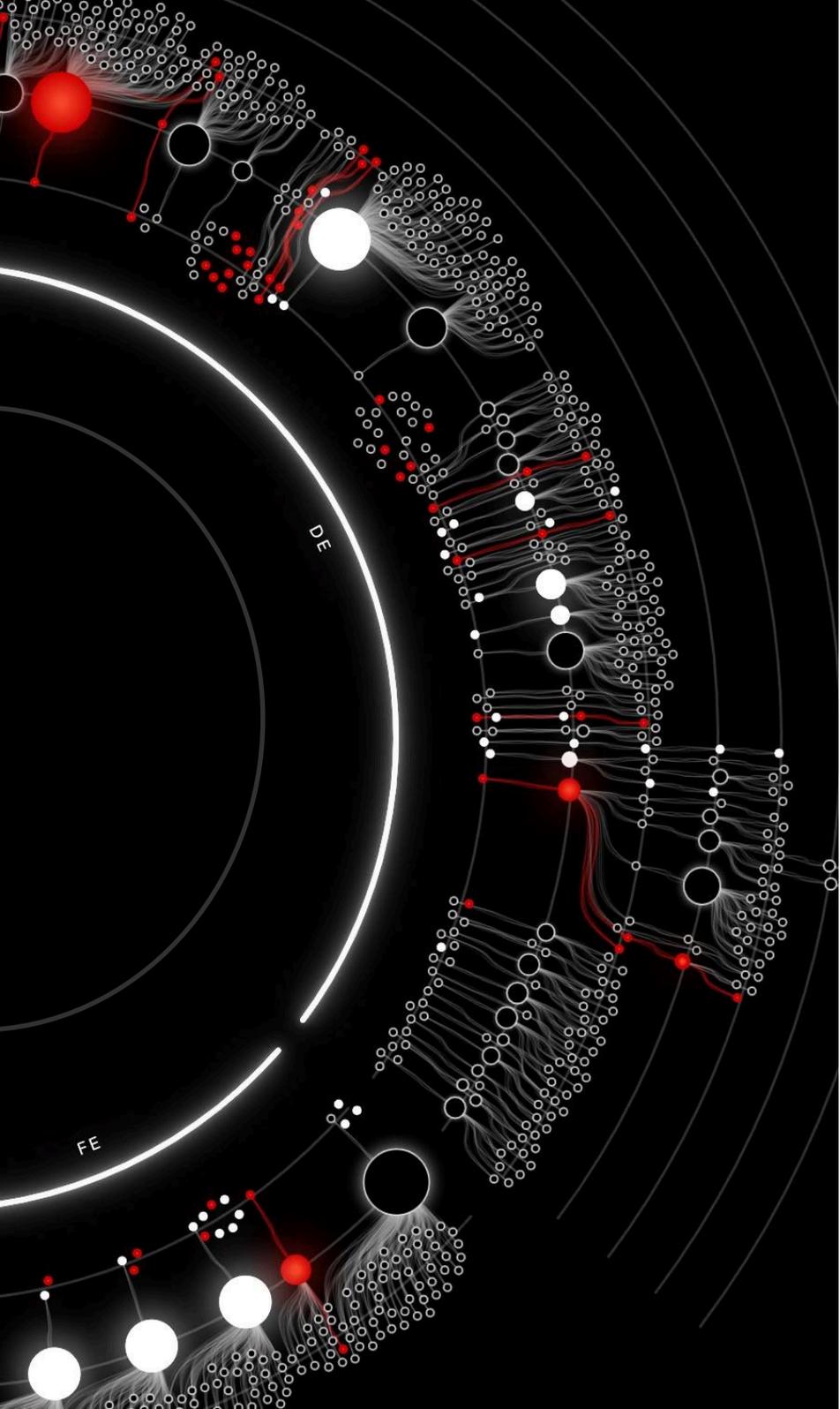
5.2. RICERCA E SVILUPPO

La fase di ricerca e sviluppo ha rappresentato il primo momento operativo concreto del progetto. Dopo aver definito gli artisti di riferimento (i Mathame) e selezionato il brano musicale da utilizzare come base dell'animazione, ci siamo concentrati sull'individuazione dell'**identità visiva del progetto**, cercando di costruire un universo estetico coerente con il sound e con i temi che volevamo trattare.

Il nostro primo obiettivo era delineare un **immaginario visivo solido**, capace di integrare in modo armonico le suggestioni sonore della traccia scelta con il tema concettuale alla base del Neo Tour, ovvero la **relazione tra essere umano e intelligenza artificiale** in un **contesto futuristico e simbolico**. Per fare ciò, abbiamo raccolto una serie di riferimenti visivi provenienti da diversi ambiti: performance musicali dal vivo (con particolare attenzione ai live di Anyma, Odesza e gli stessi Mathame), cinema di fantascienza, concept art legata all'AI, videogiochi e progetti 3D contemporanei.

Gran parte di questa fase è stata sviluppata utilizzando il social **Pinterest**, uno strumento che si è rivelato particolarmente utile per organizzare visivamente idee e ispirazioni. Abbiamo creato una bacheca condivisa dove, giorno dopo giorno, abbiamo salvato e catalogato le immagini che ritenevamo più adatte a definire l'atmosfera e la direzione stilistica del progetto. Questa raccolta visiva è poi confluita nella moodboard digitale finale, suddivisa per categorie: personaggi, ambientazioni, palette cromatiche, atmosfere e linguaggi visivi.





In parallelo, abbiamo avviato uno **studio approfondito del Neo Tour**, il nuovo progetto live annunciato dai Mathame. Trattandosi di un concept ancora in fase iniziale, con pochissime informazioni disponibili online, ci siamo concentrati sull'analisi delle pagine social ufficiali del duo, in particolare il profilo Instagram secondario dedicato esclusivamente al tour. Dai primi post, abbiamo cercato di estrapolare indizi visivi e narrativi, osservando immagini, testi e simboli ricorrenti per costruire delle prime ipotesi su ambientazione, storytelling, personaggio e stile visivo.

Uno dei primi problemi che ci siamo posti è stato infatti **comprendere chi fosse Neo**, quale fosse la sua **identità** e quale **ruolo** simbolico avrebbe potuto ricoprire nel racconto visivo. Questo interrogativo era fondamentale, considerando che il nostro progetto avrebbe avuto la forma di un **trailer introduttivo per il live**, con il compito preciso di raccontare le origini di Neo e introdurre il pubblico all'universo narrativo del tour. Abbiamo quindi condotto una ricerca mirata, approfondendo il più possibile le dichiarazioni ufficiali rilasciate dai Mathame nelle prime interviste e post di presentazione. Alcune risposte degli artisti si sono rivelate decisive per tracciare i confini identitari del personaggio, e ci hanno fornito una base solida per sviluppare un'estetica coerente con l'intenzione concettuale del tour.

Parallelamente, abbiamo avviato un'**analisi musicale** dettagliata della traccia selezionata. Ne abbiamo studiato la struttura interna, individuando sezioni chiave come l'introduzione atmosferica, i momenti di buildup, i picchi emotivi e le transizioni. Questa mappatura sonora ci ha permesso di iniziare a pensare in modo sincronico: ogni snodo musicale doveva corrispondere a un cambiamento narrativo o visivo, rafforzando così l'impatto dell'animazione.

Infine, abbiamo delineato una prima mappa concettuale del racconto, centrata sul viaggio di nascita e trasformazione di Neo in un mondo sospeso tra il digitale e l'umano. Questo passaggio ha fornito le basi narrative e simboliche su cui poggiare l'intero progetto, orientando in modo chiaro le successive fasi di progettazione, modellazione e animazione.

ANALISI SULL'IMMAGINARIO NARRATIVO E SONORO DEI MATHAME

1. CONTESTO E BRANDING

I Mathame si distinguono nel panorama elettronico per il loro **stile musicale e visivo immersivo**. Sin dagli inizi, il loro branding si è focalizzato su un'**estetica onirica, oscura e futuristica**.

- **Stile musicale:** il loro sound fonde elementi di techno melodica con influenze cinematografiche, creando atmosfere intense ed emotive.
- **Estetica visiva:** i visuals riflettono questa dualità, alternando paesaggi digitali eterei a rappresentazioni inquietanti e distopiche.
- **Collaborazioni artistiche:** hanno collaborato con studi e artisti digitali per creare contenuti visuali originali, come quelli generati con intelligenza artificiale (es. Discovery Channel), rafforzando il loro posizionamento come innovatori sia musicali che visivi.

2. COSA AVVIENE DURANTE I LORO LIVE

I live dei Mathame sono esperienze multisensoriali che uniscono musica, visual e luci per immergere completamente il pubblico.

Elementi principali:

- L'uso di **schermi LED** ad alta risoluzione per visuals sincronizzati.
- Transizioni visive fluide, spesso collegate ai cambi di ritmo e di intensità musicale.
- Effetti di illuminazione studiati per enfatizzare i drop o i momenti emotivi delle tracce.
- Obiettivo: Creare un flusso continuo tra musica e immagini, rendendo ogni performance unica e irripetibile.

3. COSA SI VEDE A SCHERMO

- **Paesaggi digitali:** montagne, oceani e ambienti naturali ricreati con tecnologie 3D, ma spesso distorti o manipolati in modo surreale.
- **Colori dominanti:** sfumature scure, blu elettrico, grigio metallico e tonalità ocra.
- **Figure astratte:** forme geometriche che si trasformano in tempo reale seguendo i beat.
- **Volti umani o silhouette stilizzate,** spesso immerse in contesti futuristici o misteriosi.
- **Effetti AI-driven:** nei loro ultimi progetti, alcuni visuals sono creati utilizzando reti neurali, che generano immagini in tempo reale.

4. FIGURE O SCHEMI RICORRENTI

- **Tema della connessione:** molti visuals includono elementi che richiamano reti, linee connesse o schemi che simboleggiano interazioni.
- **Simboli naturali:** alberi, radici e sistemi viventi reinterpretati in chiave tecnologica.
- **Estetica minimalista:** spesso preferiscono visuals puliti e simbolici per evitare di sovrastare la musica.
- **Movimento fluido:** nei loro video e visual live è comune notare un dinamismo costante, con immagini che fluiscono senza interruzione.

5. TEMI DELLE LORO CANZONI

Le tracce dei Mathame affrontano temi che spaziano tra introspezione, natura, e futuro:

- **Introspezione e emozione:** canzoni come "For Every Forever" esplorano sentimenti di malinconia, speranza e memoria.
- **Rapporto tra uomo e tecnologia:** tracce come "Fade Into You" suggeriscono una riflessione sul ruolo della tecnologia nella società contemporanea.
- **Natura e tempo:** la loro musica è spesso accompagnata da visuals che celebrano l'eterna bellezza della natura ma con una lente futuristica e talvolta distopica.
- **Spiritualità e trascendenza:** alcuni loro brani suggeriscono un percorso verso qualcosa di più grande, sia nella musica che nei visual.



Fig. 168 - Mathame. © 2025 Beatport, LLC. Uso per analisi accademica

L'immaginario visivo dei Mathame è strettamente legato a un'**estetica contemplativa, futuristica e atmosferica**. Questo immaginario si sviluppa attraverso un mix di elementi naturali, scenari surreali e tecnologie avanzate, spesso usati per evocare un forte senso di emotività e introspezione.

1. ELEMENTI NATURALI E SELVAGGI

- I Mathame utilizzano spesso immagini che richiamano la natura in forma drammatica, come montagne maestose, foreste nebbiose o oceani sconfinati.
- La rappresentazione della natura viene però reinterpretata in chiave onirica, con toni scuri, sfumature fredde e dettagli iperrealistici.

2. ESTETICA CYBERPUNK E FUTURISTICA

- Gli elementi tecnologici, come **interfacce digitali** e geometrie astratte, si fondono con paesaggi naturali creando un forte contrasto tra il mondo organico e quello artificiale.
- Le luci al neon, i riflessi metallici e i gradienti sintetici contribuiscono a una sensazione di futurismo mistico.

3. NARRAZIONI INTROSPECTIVE

- L'immaginario visivo dei Mathame riflette un forte senso di viaggio interiore. Spesso le immagini sembrano catturare momenti di transizione o di meditazione, simbolizzando la connessione tra la mente e l'universo.

4. COLORE E ATMOSFERA

- La palette cromatica tende a privilegiare toni freddi (**blu**, grigio, nero) combinati con bagliori di luce calda (**arancione**, rosso, oro), creando un equilibrio emotivo tra serenità e tensione.
- Le atmosfere sono spesso malinconiche e cinematografiche, come se appartenessero a un sogno o a un ricordo lontano.

5. USO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

- I Mathame hanno usufruito di **intelligenze artificiali** per generare visual completamente digitali, come nel video di "Discovery Channel", dove si nota l'utilizzo di paesaggi e figure antropomorfe astratte, generate attraverso processi di machine learning, rafforzando il legame tra arte e tecnologia.

6. SIMBOLISMO E GEOMETRIE

- Spesso ricorrono a **simboli arcaici** e geometrici, che sembrano evocare un senso di **mistero** e **spiritualità**. Questi elementi contribuiscono a dare profondità concettuale ai loro visual.

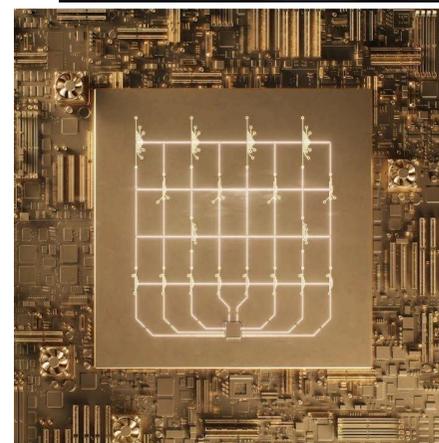
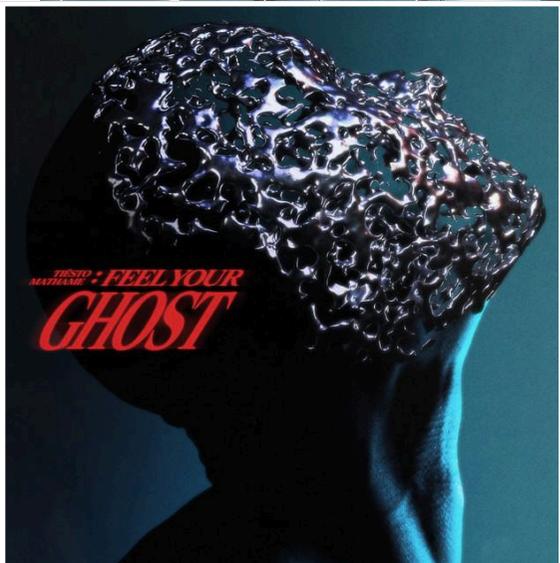
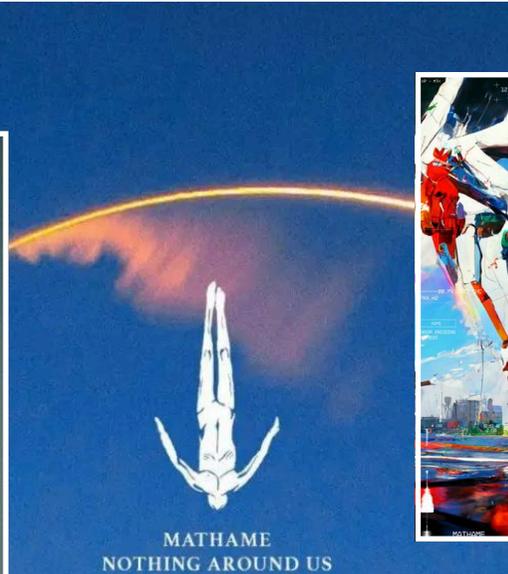
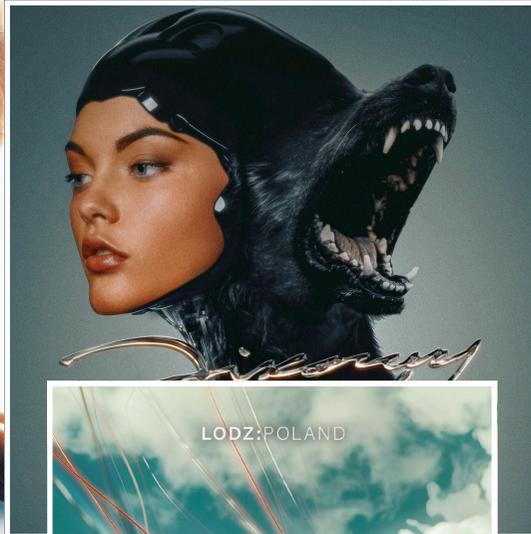
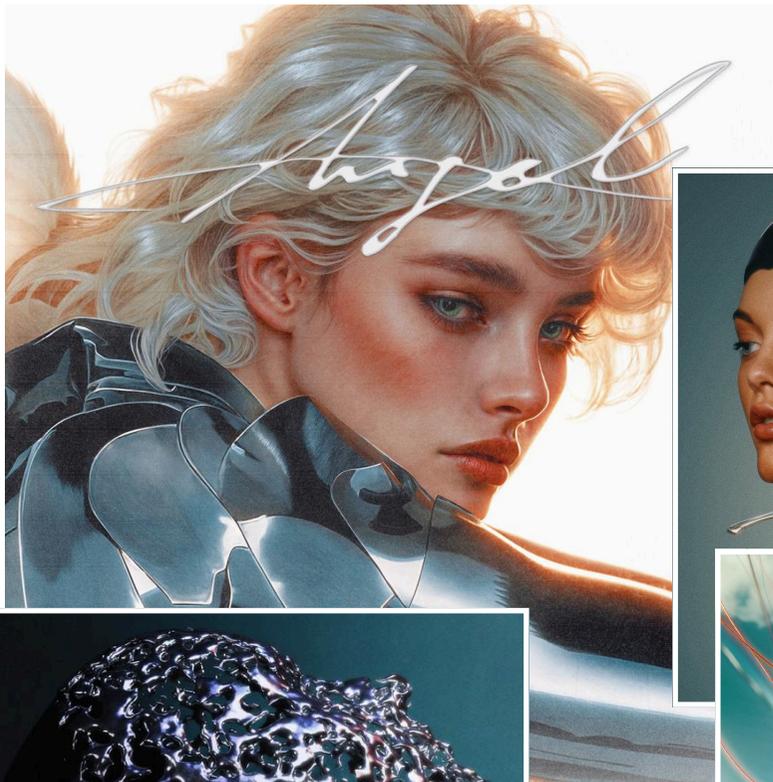


Fig. 169 - Moodboard delle illustrazioni e dei riferimenti grafici relativi ai Mathame.
©2023 MATHAME,
Usa per analisi accademica



IL NEO TOUR

Il Neo Tour dei Mathame, duo italiano composto dai fratelli Amedeo e Matteo Giovanelli di cui si è discusso nei casi studio, rappresenta un capitolo di evoluzione artistica focalizzato sulla creazione di una connessione emozionale profonda con il pubblico. Il progetto, iniziato come residenza "Neo" all'Amnesia Ibiza nell'estate 2024, è concepito come una serie di eventi audiovisivi sul tema dell'evoluzione, della ritualità e della **transcendentalità**.

La **scultura centrica**, un imponente androide mediatobondo di 4,5 metri e oltre 500 kg, domina il palco e simboleggia il cuore narrativo: **fusione tra umano e macchina**, tra **sacralità e futurismo**. Ad ogni appuntamento sono associate specifiche tematiche emozionali come Foundation, Victory o Wisdom, accompagnate da line-up curate, da Mind Against a Overmono, passano spettacoli sonori e visivi ispirati da natura e classica, orchestrati per unirsi al contesto unico di ogni venue.

Debuttato in formato estivo con otto date a Ibiza, il progetto è proseguito con un ambizioso "NEO World Tour", inaugurato al Brooklyn Mirage nell'ottobre 2024. Qui la statua monumentale si anima nel contesto di un'esperienza a 360°, tra luci, suoni e rituali moderni che evocano antiche mitologie e visioni speculative contemporanee. Il concept di Neo nasce da un viaggio spirituale dei fratelli in Giappone: un'esperienza che li ha messi in contatto con **antiche pratiche rituali** e filosofiche. Questo background ha ispirato una messa in scena che fa dialogare iconografie futuristiche con spiritualità ancestrale, offrendo non solo un concerto, ma un percorso condiviso di introspezione collettiva.



Fig. 170 - Concerto dei Mathame all'Amnesia, Ibiza. © 1999 - 2025 Ibiza Spotlight S.L., Uso per analisi accademica



Fig. 171 - Mathame. © 2025 Beatport, LLC, Uso per analisi accademica

ANALISI SUL PERSONAGGIO DI NEO

Neo è una forma d'arte in evoluzione che fonde la **tecnologia** con il potere unificante della **musica** per offrire una meraviglia esperienziale in una categoria a sé stante.

Manifestazione fisica dell'ethos connettivo e del vigore effervescente del duo, Neo crea spazi per l'interazione umana e la risonanza emotiva mentre i Mathame incita il pubblico a esplorare l'interazione tra suoni e sensi.

Questa figura è più di una semplice statua; è un ponte tra l'**antico** e il **moderno**.

Combinando l'intensità emotiva della musica elettronica con rituali ispirati alle antiche pratiche esplorate dal duo nel loro viaggio, Neo offre un'esperienza trasformativa che collega il pubblico a un senso più profondo di consapevolezza e armonia collettiva. Il monumento umanoide come fulcro eufonico a un'altezza impressionante di 8 metri (la nuova versione), immergendo i partecipanti nella loro visione artistica cinematografica e lungimirante in un modo completamente nuovo.

Un approccio rivoluzionario alle esperienze musicali dal vivo, Neo prende vita come un cyborg androide in stato meditativo, offrendo un inaspettato elemento ottico che trascende le tradizionali integrazioni visive LED.

Rivelando se stesso attraverso l'assorbimento di luci, ombre e colori sincronizzati con un paesaggio sonoro sapientemente curato, Neo sembra danzare attraverso presenza e assenza, esprimendo una serie di emozioni simili a quelle umane in ogni set. Allo stesso tempo, il duo si impegna e interagisce con l'atmosfera, rispondendo all'umore e alla reazione per creare un'esperienza che evoca **catarsi** e **comunione** in egual misura. NEO è un simbolo di **unità** e **pace**, di **coesistenza** e **tolleranza**, un simbolo di un luogo in cui le persone rimangono insieme in momenti euforici tra **natura**, **tecnologia** e **spiritualità**.

Da ciò che si è letto e notato dai video e dai post sulla pagina Instagram, la statua Neo sembra essere, per la maggior parte delle canzoni, il centro dello spettacolo, mentre i visuals fanno solo da contorno all'installazione fisica. Le animazioni variano in base al luogo in cui avviene il concerto (quindi cambiamento legato alla forma e dimensione del led-wall dietro la statua) e in base alla canzone suonata. Per la maggior parte dei pezzi suonati, non esiste un soggetto protagonista nei visuals, dato che deve essere quasi sempre Neo. Un mix di luci (faretti statici e dinamici che si muovono, cambiano colore e intensità, si accendono e si spengono) e visuals si muovono e giocano intorno alla staticità della statua.

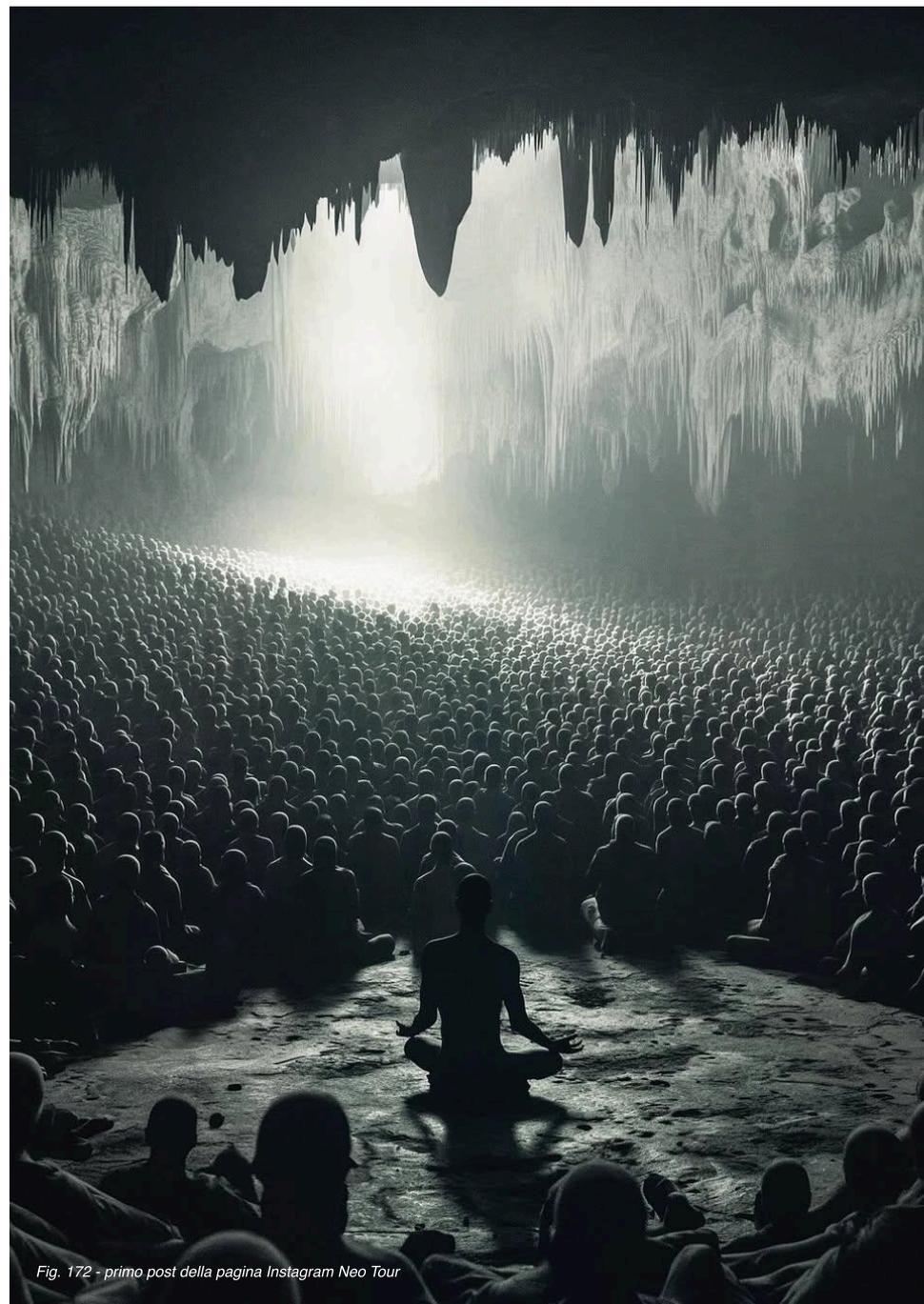


Fig. 172 - primo post della pagina Instagram Neo Tour



Fig. 173 - poster promozionale Neo



Fig. 174 - Logo Neo Tour



Fig. 175 - Neo

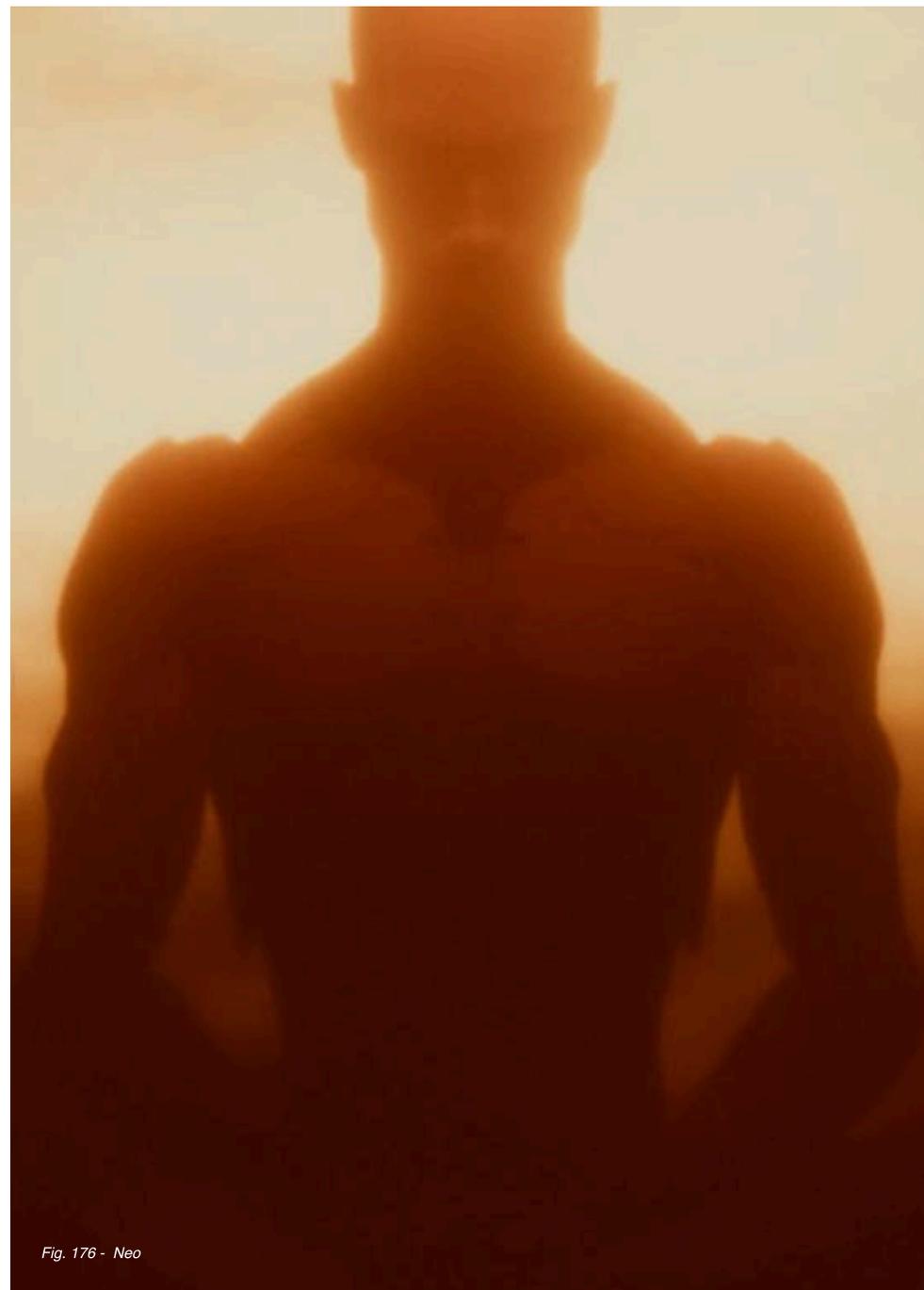
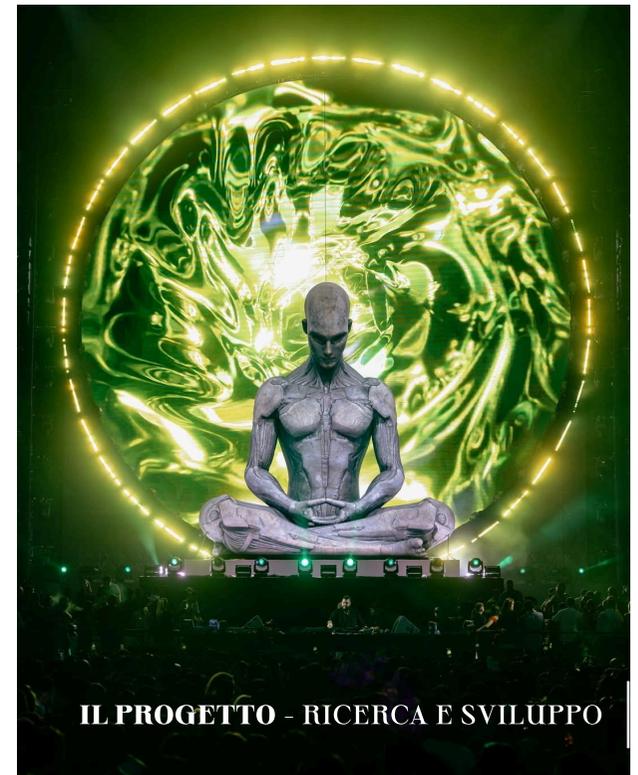
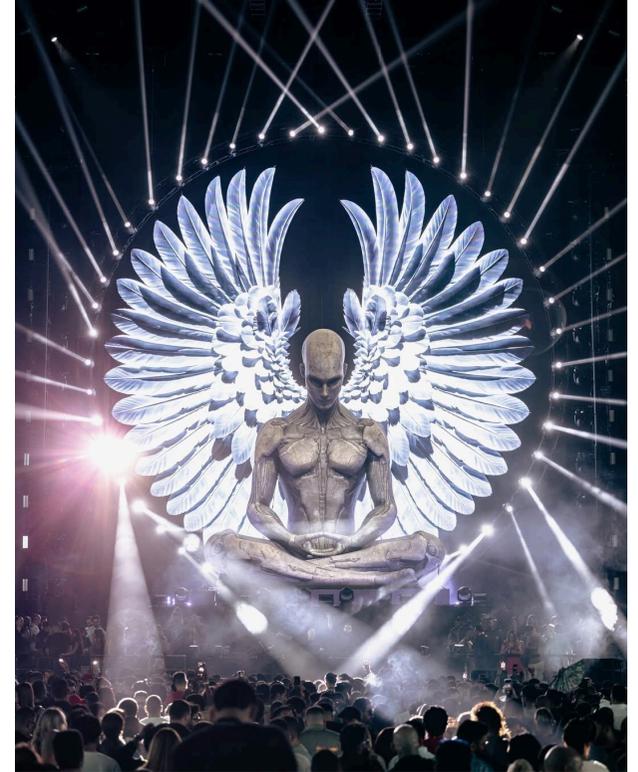


Fig. 176 - Neo



Fig. 177 - 182 - Diverse visuals e luci per Neo



LA TRACCIA MUSICALE

La traccia scelta come colonna sonora del video si intitola **"Don't Be Afraid"** (feat. Avalan Rokston), pubblicata ufficialmente il 25 aprile 2025.

Si tratta di un singolo ufficiale dei Mathame caratterizzato da toni cinematografici e da vocalità evocative, elementi che si sposano perfettamente con il tono emotivo e visivo del progetto.

Questo brano assume un ruolo strutturale all'interno del Neo Tour, essendo utilizzato come apertura in ogni performance; è in quel momento che la scultura monumentale di Neo si anima, generando una sinergia potente tra suono e immagine.

Il suo impatto scenico e musicale è stato costruito progressivamente, riscuotendo un'ascesa significativa tra i live più iconici del progetto, da Ushuaia a Brooklyn Mirage fino al palco argentino con oltre 12.000 spettatori. Grazie alla sua componente melodica, emotiva e all'intreccio con la figura visiva di Neo, "Don't Be Afraid" si è trasformata da semplice traccia musicale a fulcro narrativo e simbolico del progetto audiovisivo.

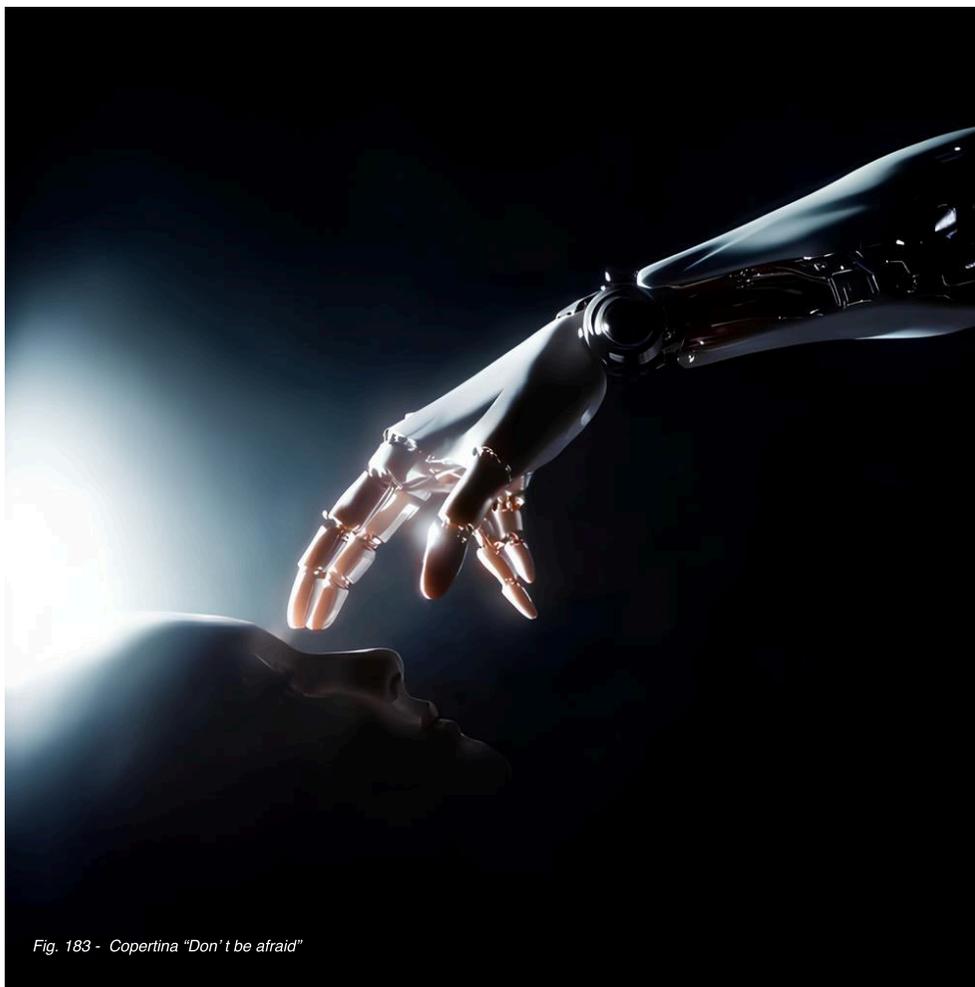


Fig. 183 - Copertina "Don't be afraid"

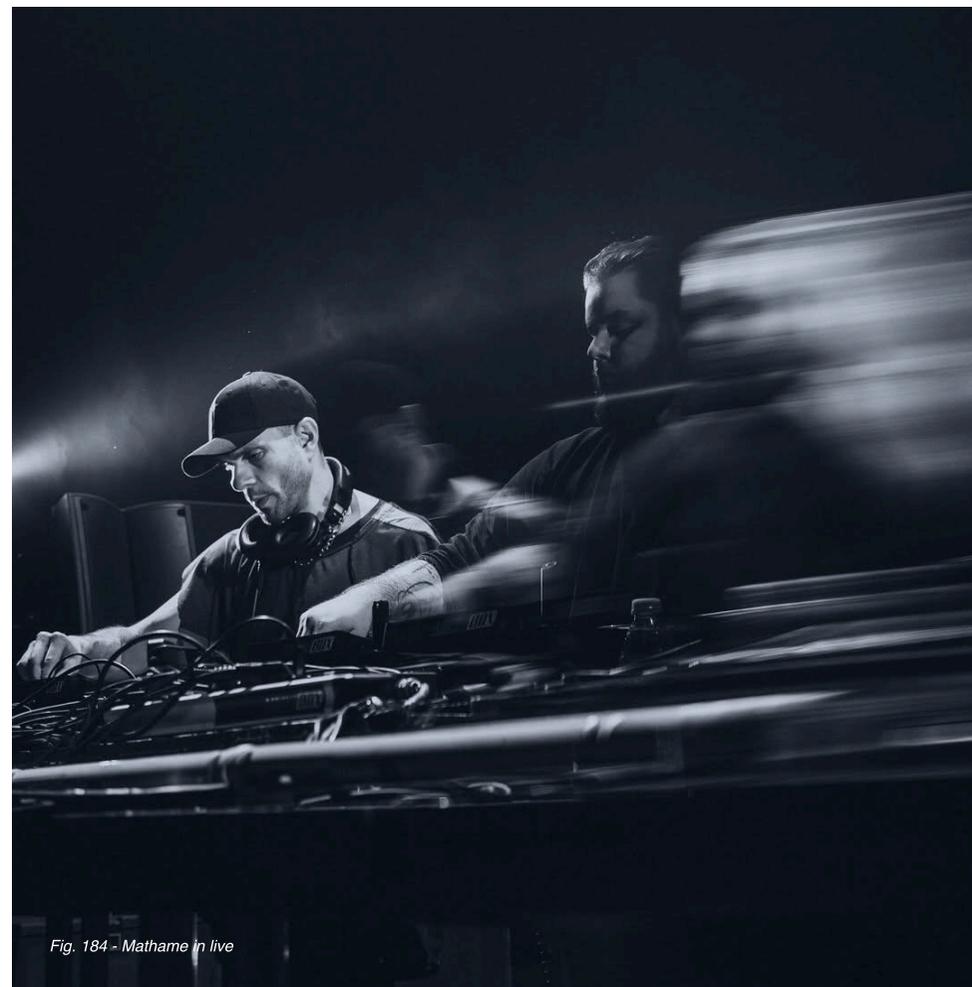


Fig. 184 - Mathame in live

LYRICS

[Chorus]

*Don't be afraid, I'm here
In your mind, by your side
Don't be afraid, I'm here
In your mind, by your side*

[Post-Chorus]

*Don't be afraid
Don't be afraid
Don't be afraid
Don't be afraid*

[Build]

[Drop]

[Refrain]

*Don't be afraid, I'm here
In your mind, by your side*

[Interlude]

*Put it on me
All the weight you carry home
Kill it softly
All the thoughts have been
alone
Hey*

[Chorus]

*Don't be afraid, I'm here
In your mind, by your side
Don't be afraid, I'm here
In your mind, by your side*

[Drop]

*Don't be afraid, I'm here
In your mind, by your side
Don't be afraid, I'm here
In your mind, by your side*

[Ritornello]

*Non aver paura, sono qui
Nella tua mente, al tuo fianco
Non aver paura, sono qui
Nella tua mente, al tuo fianco*

[Post-Ritornello]

*Non aver paura
Non aver paura
Non aver paura
Non aver paura*

[Build]

[Drop]

[Refrain]

*Non aver paura, sono qui
Nella tua mente, al tuo fianco*

[Interludio]

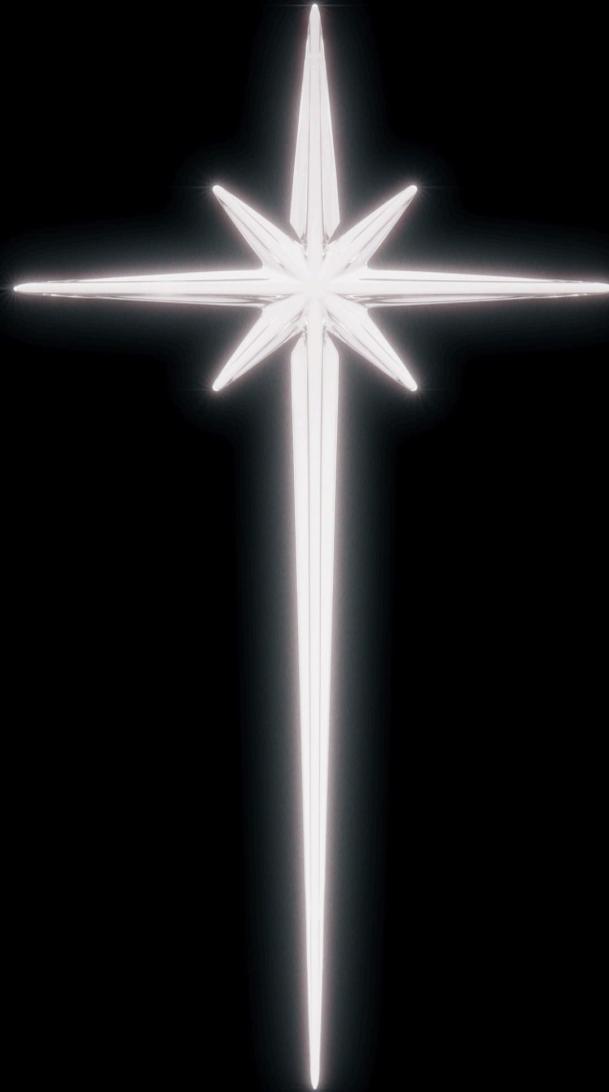
*Mettilo su di me
Tutto il peso che porti a casa
Uccidilo dolcemente
Tutti i pensieri che sono stati
soli
Hey*

[Ritornello]

*Non aver paura, sono qui
Nella tua mente, al tuo fianco
Non aver paura, sono qui
Nella tua mente, al tuo fianco*

[Drop]

*Non aver paura, sono qui
Nella tua mente, al tuo fianco
Non aver paura, sono qui
Nella tua mente, al tuo fianco*



MOODBOARD

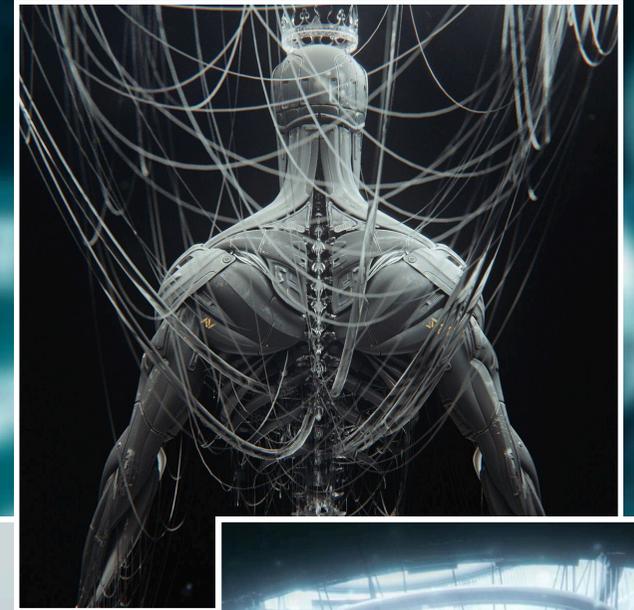
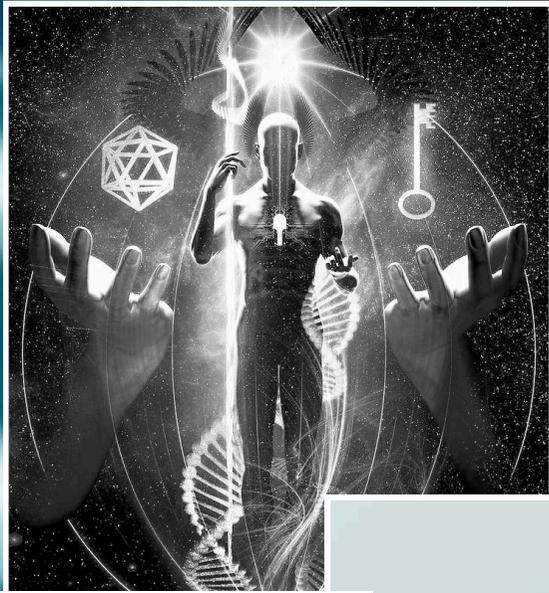
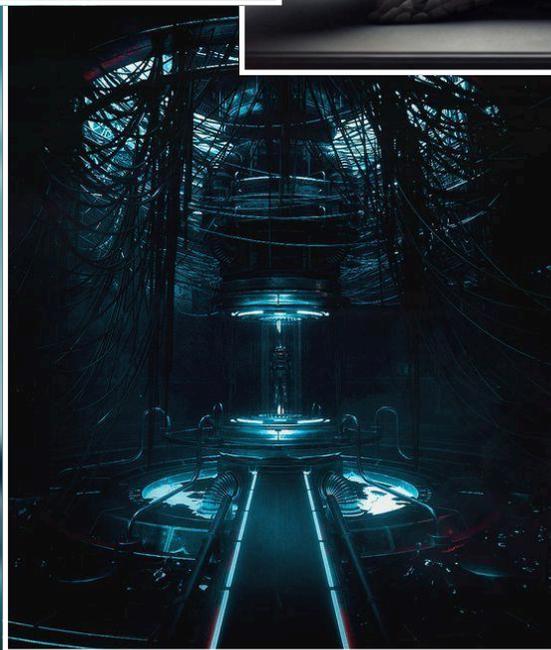
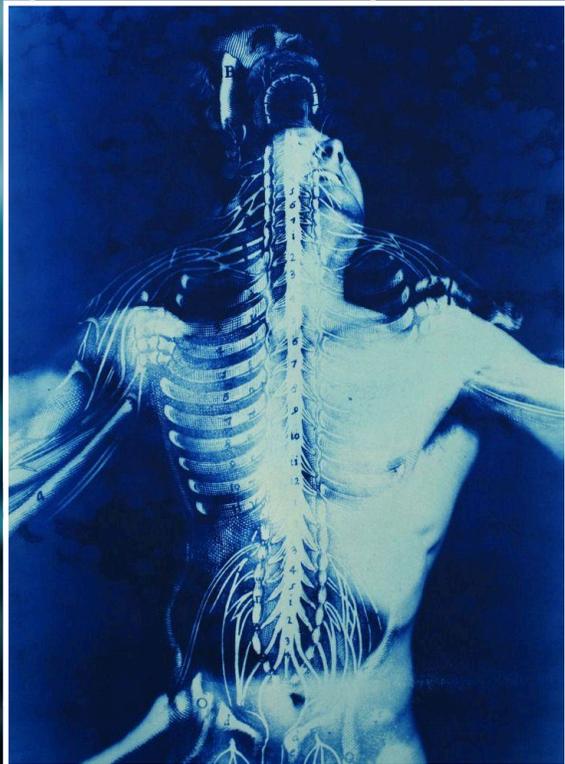
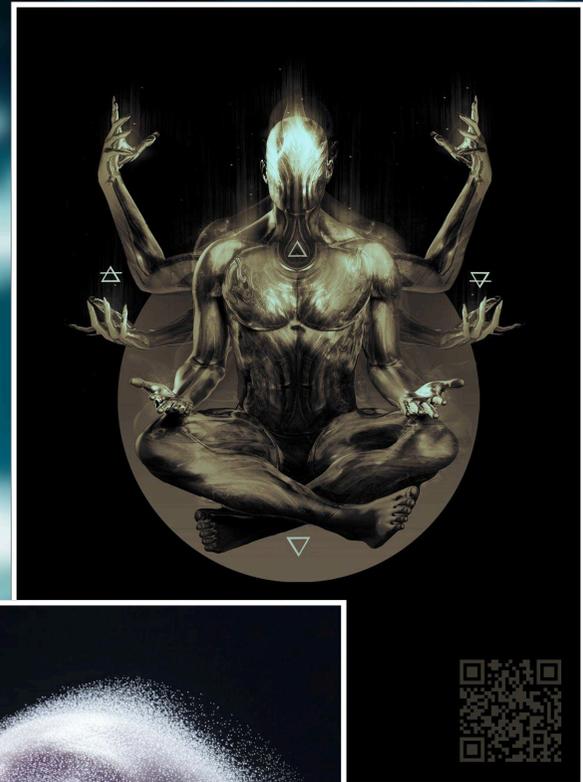


Fig. 185 - Moodboard illustrazioni e ispirazioni grafiche relativi a Neo.



5.3. PROGETTAZIONE E PRE-VISUALIZZAZIONE

Una volta selezionati i DJ con cui volevamo idealmente collaborare, i Mathame, e identificata la traccia musicale da utilizzare come colonna sonora dell'animazione, abbiamo definito il tema centrale attorno al quale costruire l'intera narrazione: **la figura di Neo** come simbolo di **trasformazione, tecnologia e spiritualità**. A partire da questa base concettuale, si è reso necessario approfondire le fondamenta teoriche dello **storytelling**, al fine di sviluppare una narrazione coerente, coinvolgente e visivamente significativa. L'obiettivo era quello di dare struttura e senso all'evoluzione del personaggio, delineandone un arco narrativo in grado di trasmettere emozioni e significati profondi. Abbiamo quindi analizzato i principali modelli narrativi e i meccanismi con cui le storie visive riescono a connettersi con il pubblico, ispirandoci tanto alla teoria classica del viaggio dell'eroe, quanto a linguaggi propri del cinema e delle arti digitali. Questo processo ci ha permesso di costruire una cornice narrativa solida attorno al personaggio di Neo.



STORYTELLING (SCHEMA DI LAVORO)

1. SCEGLIERE IL TEMA:

- individuare il concetto centrale (es. viaggio, trasformazione, conflitto, rinascita)
- definire il messaggio o l'emozione che si vuole trasmettere al pubblico
- valutare la coerenza con il contesto del progetto (es. visuals musicali, atmosfera techno)
- porsi la domanda: "Cosa vogliamo che il pubblico provi o capisca?"

2. SVILUPPARE LA STORIA ATTORNO AL TEMA:

- creare una sequenza narrativa che dia forma al tema scelto (inizio - sviluppo - climax - risoluzione)
- inserire elementi simbolici e visivi che rinforzino il significato del tema
- stabilire un tono coerente (oscuro, onirico, futuristico, organico, ecc.)
- adattare la durata e il ritmo della narrazione al contesto (es. intro, transizione, momento clou)

3. CREARE UN PERSONAGGIO NELLA QUALE CI SI PUO' IDENTIFICARE:

- renderlo reale (con speranze, difetti, paure, gioie)
- lasciarlo crescere (far vedere l'evoluzione del personaggio)
- dargli una voce (il personaggio possiede un carattere specifico)

4. MANTENERE LA TRAMA SEMPLICE:

- attenersi ad un'idea centrale (poche o nessuna sottotrama)
- ridurre al minimo i personaggi
- limitare tempo e spazio

5. MOSTRARE, NON DIRE:

- usare elementi visivi (ex. per mostrare le emozioni del personaggio)
- usare le azioni
- usare il simbolismo (un'immagine, un colore o un oggetto possono avere un valore simbolico)

6. UTILIZZARE ELEMENTI VISIVI:

- scenografia (l'ambiente circostante dice molto sulla storia e sul personaggio)
- palette colori (determina l'umore dello spettatore)
- illuminazione (come i colori)
- angoli di ripresa

7. RITMO E TEMPISTICA CORRETTI:

- iniziare subito (catturare l'attenzione fin dall'inizio)
- essere coerente (in base al tipo di storia, far provare le giuste emozioni)
- cronometrare il Climax (tempo giusto per massimizzare l'impatto)
- concludere bene

8. ENFATIZZARE IL CONFLITTO E LA RISOLUZIONE:

il problema che il personaggio deve superare

- creare un conflitto chiaro
- creare tensione (più la storia va avanti e più il conflitto si intensifica)
- risolvere il conflitto (risoluzione memorabile)

9. DARE IMPORTANZA AL SUONO:

- usare il suono per migliorare la storia (ogni suono ha uno scopo)
- trasmettere emozioni con il suono
- considerare il silenzio (importante quanto il suono, può creare suspense)

10. CONCLUSIONE D'IMPATTO: (idee facoltative)

- tornare all'inizio (fare riferimento a qualcosa dell'inizio per creare continuità e chiusura)
- sorprendere il pubblico (finale inaspettato)
- lasciarli con una domanda



PRINCIPI INTERESSANTI DELLO STORYTELLING

1. Le 5 W dello storytelling

Una narrazione efficace si basa sulle 5 W, cinque domande che definiscono la struttura essenziale della storia:

- **Who:** chi è il protagonista.
- **What:** cosa accade, ovvero la trama.
- **When:** quando si svolgono gli eventi.
- **Where:** in quali luoghi si sviluppa la storia.
- **Why:** perché i personaggi agiscono, qual è la motivazione.

2. La logica della fabula

La narrazione adottata segue la struttura della **fabula**, in cui gli eventi sono presentati nell'ordine cronologico naturale. Questo permette allo spettatore di percepire la progressione della storia in modo lineare, facilitando la comprensione delle cause e delle conseguenze che guidano l'evoluzione del racconto.

3. Le fasi fondamentali della storia

La trama si articola in cinque momenti chiave che definiscono l'andamento narrativo:

- **Inizio:** equilibrio iniziale.
- **Danneggiamento:** rottura dell'armonia.
- **Rimozione** del danneggiamento: percorso e ostacoli dell'eroe.
- **Spannung:** culmine della tensione.
- **Scioglimento:** ristabilimento dell'equilibrio.



LE TECNICHE DI NARRAZIONE PRESENTATE DA FFION LINDSAY NE “I SETTE PILASTRI DELLO STORYTELLING”

All'interno della sua opera “I sette pilastri dello storytelling”, **Ffion Lindsay** individua le principali tecniche di narrazione, ognuna delle quali offre modalità diverse per strutturare e comunicare una storia in modo efficace.

1. La prima è il cosiddetto **viaggio dell'eroe**, che riprende la struttura del monomito teorizzata da Joseph Campbell: in questo modello l'eroe è chiamato ad abbandonare la propria condizione iniziale e a intraprendere un percorso che lo conduce dal mondo ordinario verso uno straordinario, caratterizzato da prove e ostacoli. Attraverso tali difficoltà, il protagonista acquisisce una nuova consapevolezza o saggezza.
2. Una seconda tecnica è quella della **montagna**, che presenta una sequenza narrativa scandita da fasi precise, introduzione, azione, crisi, climax e conclusione, e che, a differenza del viaggio dell'eroe, non presuppone necessariamente un lieto fine.
3. Le **iterazioni nidificate**, o cerchi concentrici, costituiscono invece una struttura a grappolo, in cui più narrazioni convivono: al centro vi è la storia principale, ovvero il nucleo del messaggio, mentre le narrazioni secondarie hanno la funzione di chiarire, arricchire o ampliare il contenuto centrale.
4. Un'altra tecnica è quella delle **sparklines**, che permette di tracciare e mettere a confronto il divario tra la realtà attuale e una realtà ideale, contrapponendo ciò che è a ciò che dovrebbe essere, con lo scopo di stimolare nell'audience una tensione verso il cambiamento.
5. La narrazione **in medias res**, invece, rompe la linearità del racconto tradizionale iniziando direttamente dal cuore dell'azione, catturando immediatamente l'attenzione del pubblico. Seguono le **idee convergenti**, una struttura che mostra come differenti percorsi narrativi o traiettorie di pensiero possano confluire in un unico concetto o prodotto, sottolineando l'unità derivante dalla pluralità.
6. La tecnica della **falsa partenza** consiste, al contrario, nell'avviare il racconto in maniera apparentemente convenzionale per poi interromperlo bruscamente e ricominciare, destabilizzando l'aspettativa dell'audience e rinnovando l'interesse.
7. Infine, la **struttura a petalo** permette di organizzare più storie o interventi attorno a un tema centrale, così che ciascun racconto si colleghi al nucleo principale senza necessariamente intrecciarsi con gli altri.

ESERCIZIO

1. Esercizio di stile, completamento della frase "Cosa succederebbe se..."

Per iniziare la costruzione della storia è stato svolto un primo esercizio di stile basato sulla domanda "Cosa succederebbe se...?". Attraverso un vincolo di 25 parole è stato possibile sintetizzare il cuore narrativo del progetto, distillando in una sola frase il tema centrale e il conflitto alla base della trasformazione del protagonista.

"Cosa succederebbe se in un mondo futuristico e distopico l'ultimo umano trovasse una reliquia vivente che lo assorbe, fondendolo con l'IA e generando un nuovo essere?" Questo esercizio permette di identificare immediatamente la direzione narrativa e il tono del racconto, fungendo da punto di partenza per l'elaborazione delle sequenze successive.

2. Scaletta narrativa, esercizio per la costruzione dello storyboard

Il secondo esercizio consiste nella definizione di una scaletta delle azioni principali, utile a tradurre l'idea iniziale in una struttura narrativa chiara e pronta per essere trasformata in storyboard. Attraverso una sequenza lineare di eventi, la storia prende forma visiva e comincia a strutturarsi in termini di ritmo, inquadrature e passaggi chiave.

1. Apertura su un suolo desertico e degradato, testimonianza del mondo distopico.
2. Entrata in scena del protagonista che cammina lentamente.
3. Campo larghissimo che mostra l'immensità del paesaggio futuristico.
4. Avvicinamento del protagonista a una reliquia luminosa e misteriosa.
5. Contatto esitante con l'oggetto.
6. Attivazione della reliquia e connessione tra uomo e tecnologia.
7. Trasformazione del protagonista in una nuova entità, NEO.
8. Neo si rialza, prendendo consapevolezza della sua nuova forma.
9. Il personaggio si siede in una posa meditativa.
10. La scena si conclude anticipando la forma iconica della statua presente nei live dei Mathame.

Questa scaletta funge da intermediario tra l'idea astratta e il linguaggio visivo, diventando la base concreta per la realizzazione dello storyboard e dell'animazione finale.

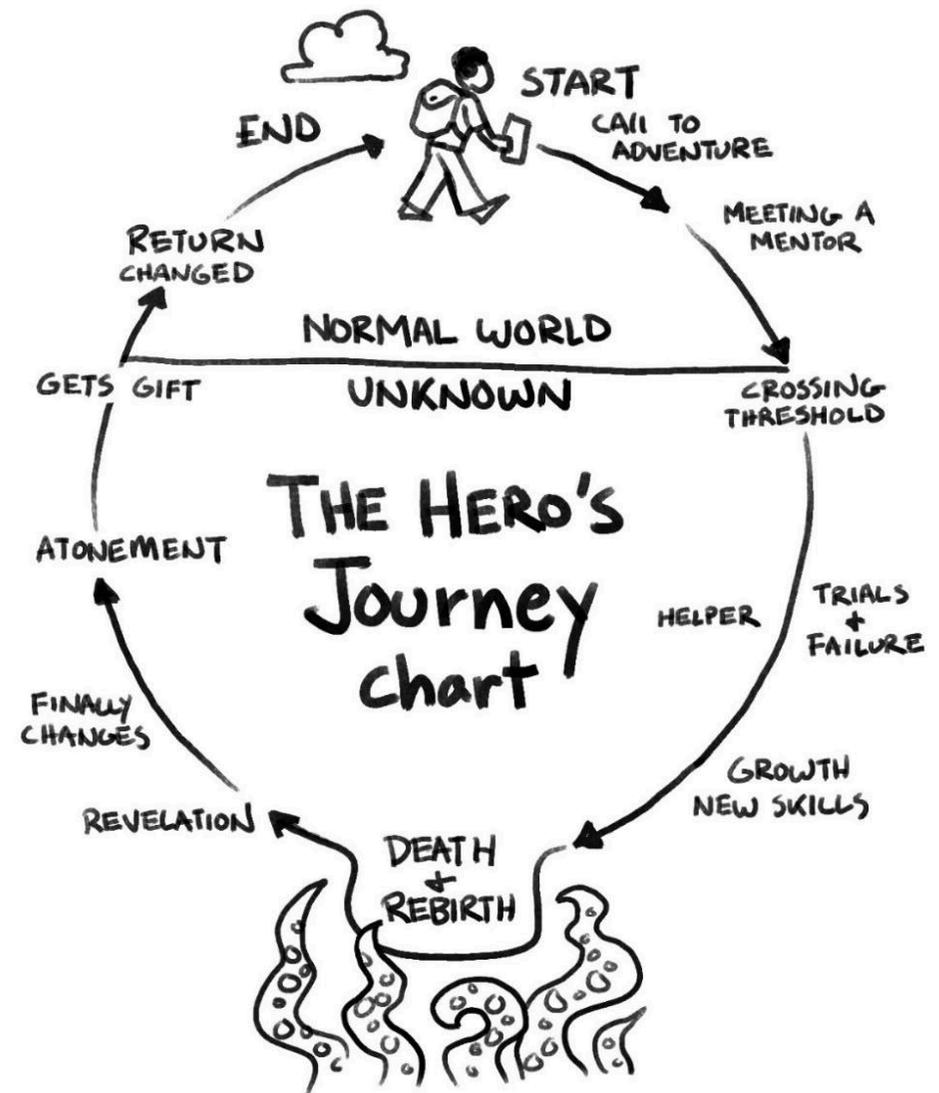


Fig. 186 - "Il viaggio dell'eroe"

INQUADRATURE DI CAMERA

Le inquadrature di camera rappresentano uno degli strumenti più potenti nella costruzione del linguaggio visivo di un video o di un filmato, in grado di influenzare profondamente la percezione e la risposta emotiva dello spettatore. La scelta dell'angolo, della distanza, del movimento e della composizione non è mai casuale: **ogni inquadratura comunica informazioni sul contesto, sullo stato d'animo dei personaggi e sul tono della narrazione.**

Attraverso un uso consapevole delle prospettive, delle profondità di campo e dei movimenti di camera, il regista o il visual designer può guidare lo sguardo dello spettatore, enfatizzare dettagli significativi, suggerire tensione o leggerezza, e amplificare l'impatto emotivo delle scene. In questo senso, le inquadrature diventano uno strumento narrativo fondamentale, capaci di trasformare una semplice sequenza visiva in un'esperienza immersiva e memorabile.

In particolare, l'analisi delle inquadrature evidenzia come la loro combinazione con altri elementi visivi, illuminazione, colori, scenografia e ritmo della narrazione, contribuisca a costruire una comunicazione visiva coerente e potente.



RIPRESE DI AMBIENTAZIONE:

fornire agli spettatori informazioni vitali sull'ambientazione, l'ambiente o il mondo in cui si svolge la storia. Ciò aiuta il pubblico a capire dove si svolge la storia, nonché informazioni sui personaggi e sul mondo in cui vivono.

ANGOLO ALTO E BASSO:

può determinare come il pubblico percepisce il personaggio inquadrato (dall'alto: personaggio piccolo e/o debole, dal basso: grande e potente)

RIPRESA SOPRA LA SPALLA:

per creare familiarità del personaggio con il pubblico

RIPRESA INCLINATA:

crea un effetto di disagio e disorientamento. Usata spesso per creare suspense in film thriller o horror.

PUNTO DI VISTA (POV):

per immedesimarsi completamente con il personaggio

RIPRESE AMPIE:

per mostrare più elementi in un'unica scena. il corpo, l'ambiente, più persone...

PRIMI PIANI:

per mettere in risalto un dettaglio, come le emozioni facciali, un oggetto in mano...

RIPRESE IN MOVIMENTO:

per creare più energia sullo schermo. Molto efficaci nelle sequenze di azioni, per coinvolgere di più lo spettatore.

FUZIONI DELL' INQUADRATURA

Le funzioni dell'inquadratura nel linguaggio audiovisivo non si limitano a una mera registrazione dell'azione, ma costituiscono strumenti fondamentali per la costruzione del significato, la trasmissione delle emozioni e la guida dello sguardo dello spettatore. Ogni scelta visiva, infatti, è in grado di orientare la ricezione e di determinare la percezione di una scena.

Una prima funzione essenziale riguarda la capacità dell'inquadratura di definire l'**emozione trasmessa**: i primi piani consentono di catturare dettagli e intensità espressiva, enfatizzando lo stato emotivo del personaggio, mentre le riprese d'ambiente ampliano lo sguardo e comunicano sensazioni di solitudine, vastità o spaesamento. Analogamente, il ritmo dei movimenti della macchina da presa condiziona la tensione narrativa: movimenti lenti e fluidi suggeriscono mistero o contemplazione, mentre spostamenti rapidi e dinamici veicolano energia, trasformazione e azione.

La pianificazione dei movimenti di camera assume quindi un ruolo decisivo: lo **zoom** concentra l'attenzione su un elemento specifico, la **carrellata** segue lo sviluppo dell'azione creando un senso di progressione, mentre le **rotazioni** e i **dolly** introducono un dinamismo spaziale che intensifica i momenti cruciali.

L'impiego della soggettiva (point of view, **POV**) permette invece di far coincidere lo sguardo dello spettatore con quello del protagonista, accrescendo il grado di immedesimazione e rendendo più immersiva la narrazione.

Un ulteriore aspetto riguarda la fase progettuale, in cui il disegno delle inquadrature si concretizza nella realizzazione di **storyboard**. Tale pratica, diffusa anche nelle industrie cinematografiche e videoludiche, consente di **pre-visualizzare** le scene e di mantenere coerenza stilistica, anche tramite l'uso di riferimenti iconografici tratti da altre opere audiovisive (The Cinematography Database). Fondamentale è inoltre la gestione di **luce e colore**: la direzione della luce guida lo sguardo dello spettatore, mentre i **contrast** chiaroscuro rafforzano il senso drammatico; la **palette cromatica**, infine, può evolvere parallelamente al percorso narrativo, ad esempio utilizzando tonalità fredde per trasmettere isolamento ed emozioni negative, e colori caldi o saturi per accompagnare momenti di gioia, vitalità o trasformazione.

Le regole di **composizione** costituiscono un ulteriore strumento a disposizione del regista e del direttore della fotografia: la regola dei terzi permette di collocare i soggetti nei punti di maggiore forza visiva, le linee guida architettoniche o paesaggistiche orientano l'occhio verso elementi significativi, mentre la simmetria viene spesso impiegata per attribuire solennità o per conferire grande impatto a scene di particolare importanza. Infine, il ritmo visivo, determinato dall'alternanza tra inquadrature statiche e dinamiche, contribuisce a mantenere alto il livello di attenzione e a creare contrasti espressivi. Tale ritmo può essere sincronizzato con la colonna sonora, in un rapporto di stretta interdipendenza tra immagine e suono, dove i movimenti di macchina si allineano ai beat principali della musica, potenziando l'efficacia emotiva e immersiva della sequenza.



Fig. 187 - Tipologie di inquadrature

Successivamente allo studio e all'analisi delle basi teoriche dello storytelling e delle principali tipologie di inquadrature cinematografiche, è stato possibile delineare una prima **struttura narrativa** per il progetto video. Tale sviluppo iniziale della trama è stato elaborato integrando i principi appresi con le ricerche precedentemente condotte sui Mathame e sul loro Neo Tour, in modo da garantire coerenza tematica e una forte connessione con l'identità artistica e concettuale del progetto.



1° VERSIONE DI NARRAZIONE PER L'INTRO DEL NEO TOUR

“Un mondo sconfinato e surreale, sospeso tra sogno e realtà, si apre davanti agli occhi dello spettatore. L'ambientazione è una grotta monumentale, avvolta da un'atmosfera onirica e futuristica. Stalattiti di roccia si protendono dal soffitto, mentre stalagmiti emergono dal pavimento. Tra queste formazioni, elementi tecnologici sembrano cresciuti come escrescenze artificiali, pulsanti di luce cangiante. Da un'apertura nel soffitto filtra una luce eterea, che illumina la scena con un bagliore mistico e accentua il contrasto tra la natura primordiale della grotta e i suoi innesti futuristici.

In questo spazio, un essere umano solitario cammina, il suo respiro affannato e il rumore dei passi che riecheggiano tra le pareti. Non sappiamo chi sia, ma la sua presenza comunica determinazione e fragilità. Mentre avanza, l'ambiente sembra rispondere alla sua presenza: le stalattiti vibrano leggermente, emettendo un suono cristallino, e i raggi di luce si intensificano momentaneamente, come seguendo il ritmo del suo movimento.

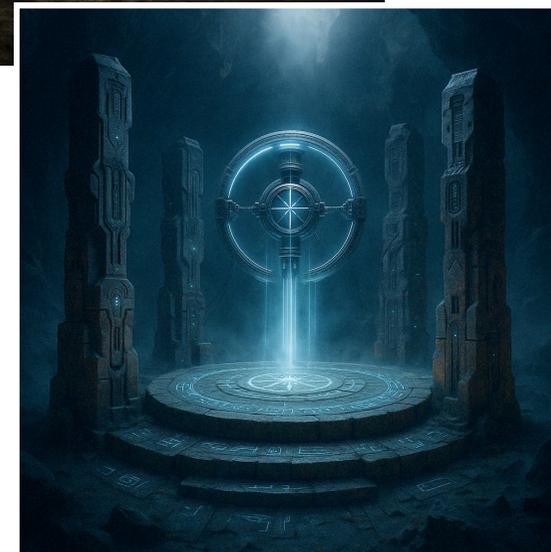
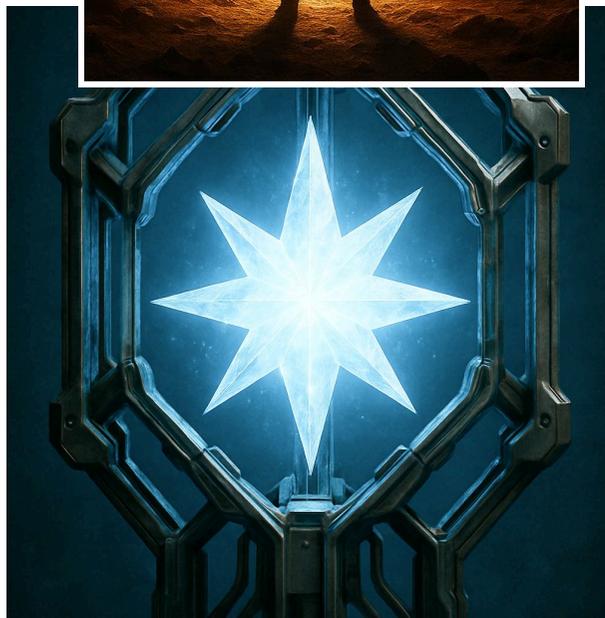
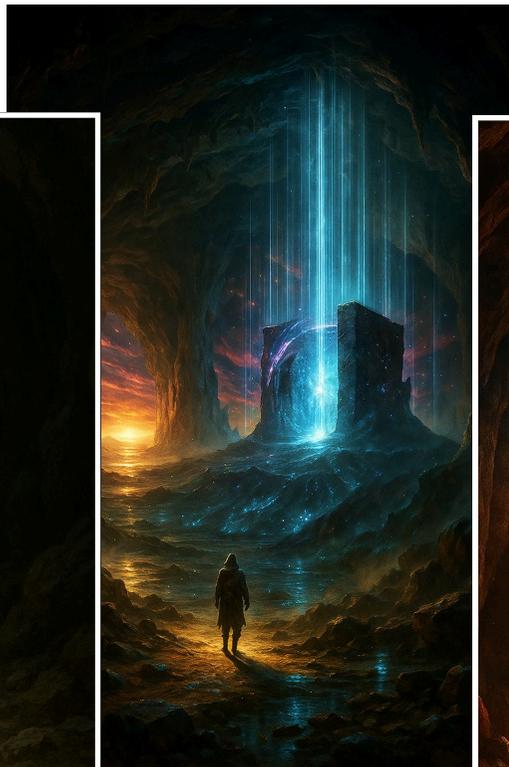
L'uomo si ferma di fronte a una reliquia semi-sepolta nel cuore della grotta: una struttura pulsante che combina elementi organici e tecnologici. Le sue superfici sono attraversate da simboli luminosi, che fluiscono e si ricompongono in schemi incomprensibili. La reliquia emana un'energia misteriosa, e il suono che la circonda è un misto di sussurri e risonanze profonde, quasi ipnotico.

Spinto da una forza inspiegabile, l'uomo tocca la reliquia. Al contatto, un'esplosione di luce e suono riempie la grotta, facendo tremare le stalattiti e disperdendo frammenti di polvere luminosa nell'aria. La scena si frattura: il corpo dell'uomo viene avvolto da filamenti di luce che sembrano fondersi con le particelle sospese. Le sue fattezze si dissolvono e si ricompongono, come se la reliquia stesse “leggendo” la sua essenza e fondendola con la propria. Immagini frenetiche riempiono lo spazio: frammenti del passato, presente e futuro si alternano, mostrando umanità, tecnologia e natura che si intrecciano.

Lentamente, l'uomo non è più un semplice essere umano. È diventato Neo, una figura simbolica che rappresenta l'evoluzione della coscienza umana e la sua fusione con l'intelligenza artificiale. La sua forma è maestosa e monumentale, ma conserva tracce della sua origine umana. Neo non è un'entità aliena, ma una fusione perfetta tra uomo e tecnologia, tra arte e scienza.

La trasformazione culmina con Neo che si erge in tutta la sua imponenza, mentre la grotta si trasforma attorno a lui. Le stalattiti e stalagmiti diventano strutture di luce vibrante, l'intera cavità si anima in un caleidoscopio di colori, forme e suoni che si mescolano in perfetta armonia. L'ultima inquadratura mostra Neo che si alza al centro della scena, avvolto da un'aura luminosa. Mentre il video si dissolve, la statua fisica di Neo emerge gradualmente, portando il pubblico dalla dimensione virtuale a quella fisica in una transizione mozzafiato”.

MOODBOARD
SPERIMENTALE



STORYBOARD

Dopo aver completato la fase di ricerca e definito l'identità concettuale del progetto, è iniziata la fase di **progettazione e pre-visualizzazione**. Questa tappa è stata essenziale per trasformare l'insieme delle suggestioni visive, tematiche ed emotive in una struttura narrativa e visiva coerente. L'obiettivo era iniziare a costruire concretamente il mondo dell'animazione: un universo in grado di fondere storytelling, musica e direzione artistica in un'esperienza sinestetica coinvolgente.

Il primo passo di questa fase è stata la realizzazione dello **storyboard**, concepito come strumento fondamentale per guidare lo sviluppo del video. Lo storyboard è servito a rappresentare visivamente le sequenze principali ed è stato arricchito con una struttura descrittiva dettagliata. Per ogni scena, infatti, abbiamo indicato:

- Una breve **descrizione** narrativa del contenuto e del significato della scena;
- I **dettagli visivi**, ovvero cosa inquadra la telecamera, come si sposta e l'emozione che vogliamo trasmettere con quella determinata scena;
- Il nome tecnico dell'**inquadratura** (es. close-up, long shot, low angle, ecc.);
- Il nome tecnico del **movimento di camera** (es. tracking shot, tilt-up, pan, zoom, ecc.);
- Infine, la **tempistica** esatta della scena, calibrata sulla base della struttura musicale del brano.

Questa griglia di informazioni ci ha permesso di mantenere da subito una forte coerenza tra evoluzione narrativa, ritmo musicale e dinamismo visivo. Ogni scelta estetica e di camera è stata pensata in funzione della traccia, con l'obiettivo di ottenere un'integrazione totale tra musica, immagini e narrazione.

Un ruolo centrale è stato svolto anche dalla definizione dei temi visivi e dell'identità estetica, costruiti a partire dai riferimenti del progetto Neo dei Mathame, dalla modboard su Pinterest e dagli artisti studiati durante la ricerca. L'intento era creare un mondo che unisse elementi futuristici, spirituali e misteriosi, con una componente cinematografica e drammatica ben riconoscibile.

Dal punto di vista cromatico, la direzione visiva si basa sul contrasto tra i toni scuri e freddi dello scenario (grigio, antracite, nero, acciaio) e le due colorazioni simboliche che guidano la narrazione.

L'**azzurro** identifica la tecnologia, **il futuro e l'intelligenza artificiale**, mentre l'**arancione** rappresenta **la parte umana, il calore e la vitalità**.

Questa opposizione attraversa l'intera animazione e diventa il filo conduttore che orienta lo spettatore nella lettura simbolica della storia.

L'incontro tra luce azzurra e arancione non è una semplice scelta estetica, ma la visualizzazione diretta dello scontro e della **fusione** tra umano e macchina. Nel loro dialogo cromatico prende forma il percorso che culmina nella trasformazione e nella **nascita di NEO**, sintesi delle due nature contrapposte.

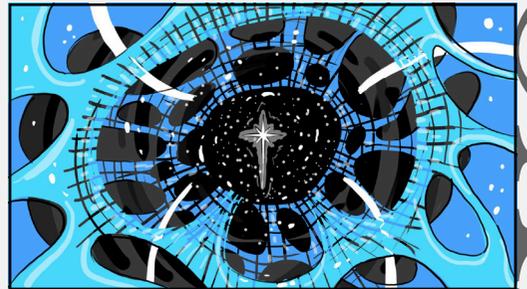
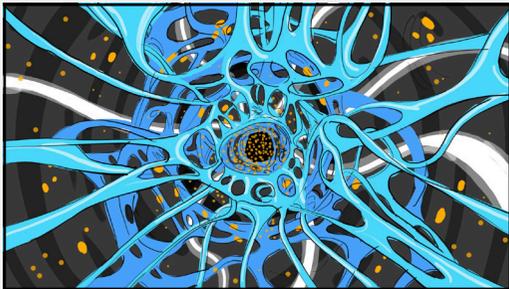
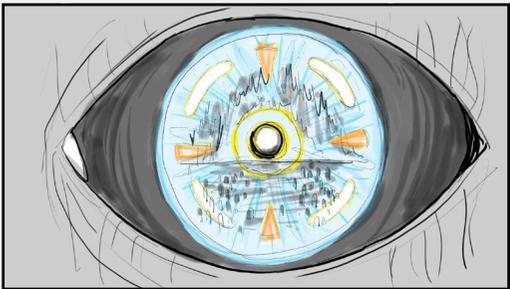
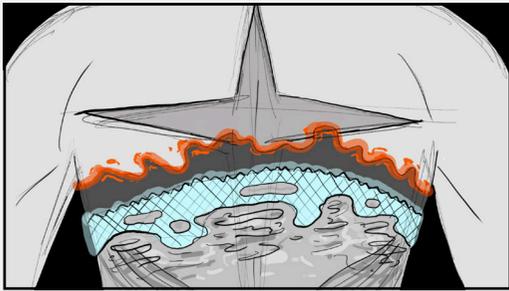
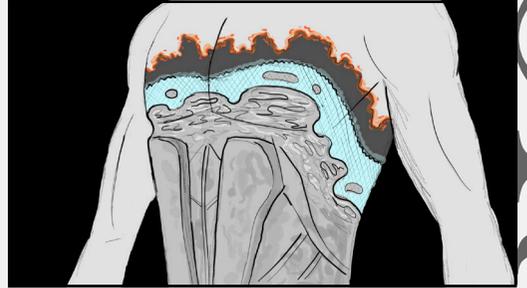
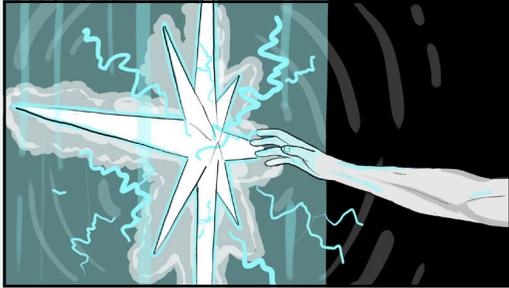
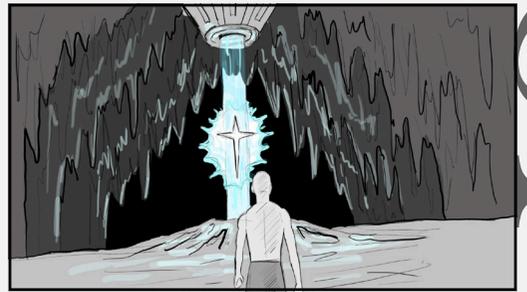
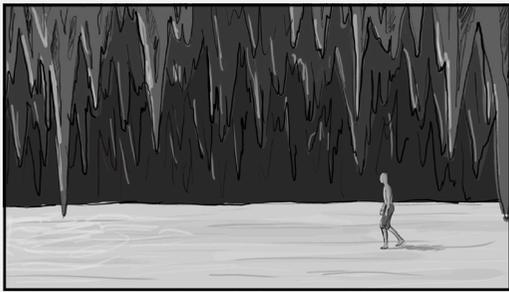
La costruzione delle scene è stata influenzata anche dalla nostra passione per la cultura pop e per il cinema, in particolare per l'universo Marvel, da cui abbiamo ripreso movimenti di camera e soluzioni visive tipiche delle grandi produzioni per rafforzare la sensazione di epicità.

Parallelamente, durante i mesi di lavoro, siamo stati costantemente esposti ai contenuti video di Instagram e TikTok, dove i lavori di artisti digitali, animatori 3D e creatori di VFX ci hanno fornito un flusso continuo di stimoli visivi: effetti surreali, ambientazioni estreme, giochi di luce e materiali ultra realistici.

Queste influenze hanno trasformato il progetto in modo progressivo, portandoci a modificare e aggiornare idee iniziali per accogliere nuove ispirazioni o soluzioni più efficaci.

La progettazione è stata quindi un processo fluido e in continua evoluzione, riflettendo la natura dinamica del nostro percorso creativo.

STORYBOARD





SCENA 1: CAMMINATA DELL'UOMO

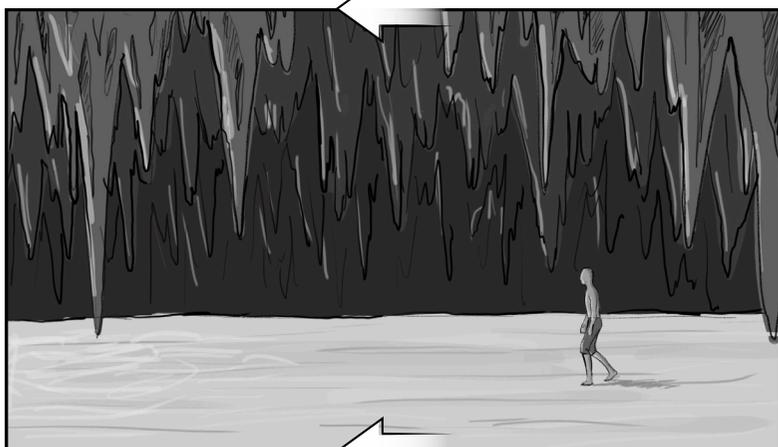
- **Descrizione:** la scena si apre in una caverna, entra in camera un uomo con una camminata lenta, stanca e titubante.
- **Dettagli Visivi:** inquadratura bassa e molto vicina ai piedi dell'uomo, atmosfera onirica e futuristica con illuminazione desaturata.

TEMPO
00:00 → 00:07

CAMERA
Statica

INQUADRATURA

Piano Medio
(PM)



SCENA 2: L'UOMO SI AVVICINA ALLA RELIQUIA

- **Descrizione:** l'umano solitario cammina nella grotta avvicinandosi ad un monumento che funge da altare per la reliquia. Rapidissimi flashforward della trasformazione vengono mostrati per qualche frazione di secondo, quasi come se fossero delle allucinazioni dell'uomo.
- **Dettagli Visivi:** Inquadratura alta e distante.

TEMPO
00:07 → 00:13

CAMERA
Truck and Pan

INQUADRATURA

Campo Lungo
(CL)



SCENA 3: LA RELIQUIA

- **Descrizione:** l'uomo si ferma di fronte a una reliquia semi-sepolta, una struttura pulsante con simboli luminosi. L'uomo osserva la reliquia, attratto dai suoi sussurri e risonanze. Anche qui qualche rapidissimo flash del momento della trasformazione in Neo.
- **Dettagli Visivi:** inquadratura che inizialmente riprende l'uomo da dietro e avanza facendo un focus sulla reliquia

TEMPO
00:13 → 00:22

CAMERA
Zoom In, Truck,
Boom

INQUADRATURA

Piano americano a
Dettaglio



SCENA 4: AVVICINAMENTO ALLA RELIQUIA

- **Descrizione:** l'uomo si avvicina dubitante alla reliquia, che emette energia, attraverso una scalinata di gradini fluttuanti
- **Dettagli Visivi:** Inquadratura laterale che riprende sia l'uomo che la reliquia

TEMPO

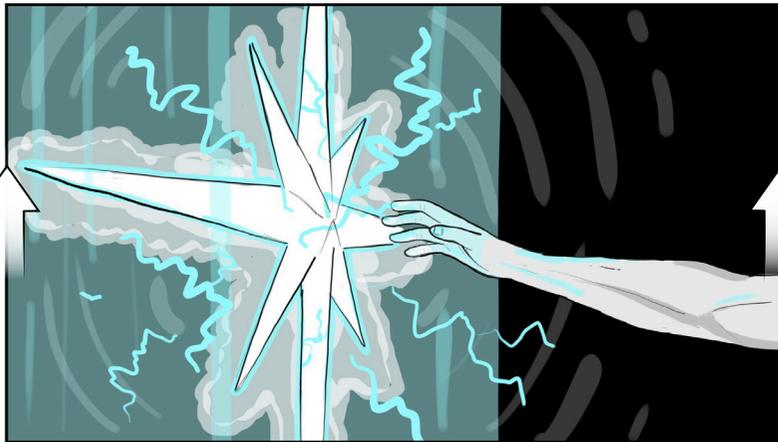
00:22 → 00:28

CAMERA

Zoom In

INQUADRATURA

Campo Medio
(CM)



SCENA 5: IL CONTATTO

- **Descrizione:** l'uomo tocca la reliquia, provocando un'esplosione di luce e suono. La scena si frattura e il suo corpo viene avvolto da filamenti di luce.
- **Dettagli Visivi:** Inquadratura laterale e vicina che riprende sia l'uomo (braccio) che la reliquia

TEMPO

00:28 → 00:30

CAMERA

Boom

INQUADRATURA

Particolare



SCENA 6: TRASFORMAZIONE (BUSTO)

- **Descrizione:** dopo il contatto con la reliquia avviene un'esplosione di luce e la scena si riapre con la camera che riprende le parti del corpo dell'uomo che si stanno trasformando.
- **Dettagli Visivi:** inquadratura macro petto (Inquadratura da destra, traslazione lenta verso l'alto)

TEMPO

00:30 → 00:34

CAMERA

Boom

INQUADRATURA

Particolare



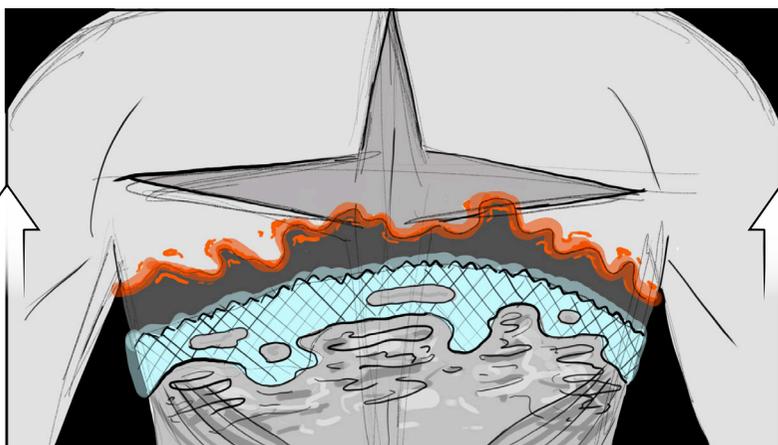
SCENA 7: TRASFORMAZIONE (BRACCIO)

- **Dettagli Visivi:** inquadratura macro braccio (Inquadratura da destra, traslazione lenta verso l'alto)

TEMPO
00:34 → 00:37

CAMERA
Boom

INQUADRATURA
Particolare



SCENA 8: TRASFORMAZIONE (SCHIENA)

- **Dettagli Visivi:** inquadratura macro Schiena (Inquadratura centrale, traslazione lenta verso l'alto)

TEMPO
00:37 → 00:41

CAMERA
Boom

INQUADRATURA
Particolare



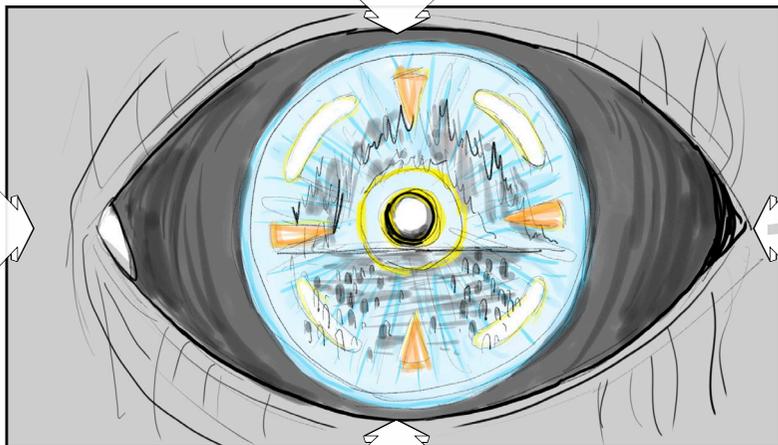
SCENA 9: TRASFORMAZIONE (VOLTO)

- **Dettagli Visivi:** inquadratura macro Volto (Inquadratura centrale, movimento di traslazione e rotazione verso l'occhio)

TEMPO
00:41 → 00:43

CAMERA
Track, Roll,
Zoom In

INQUADRATURA
Da Particolare a
Macro



SCENA 10: TRASFORMAZIONE (OCCHIO)

- **Dettagli Visivi:** inquadratura macro Occhio (Inquadratura centrale, movimento di traslazione e zoom in verso l'interno dell'occhio)

TEMPO

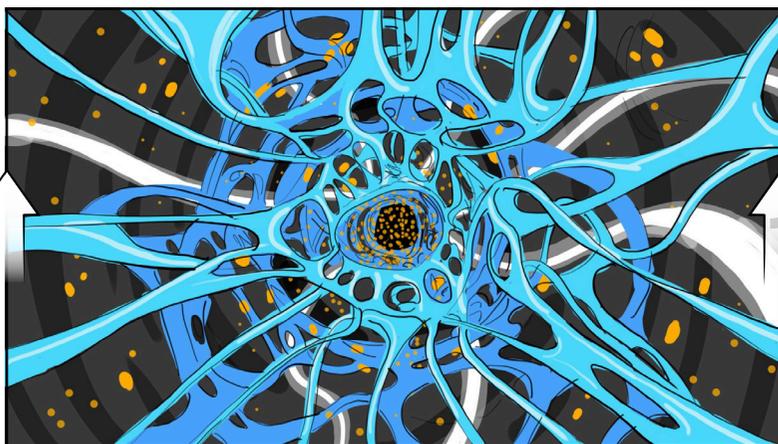
00:43 → 00:45

CAMERA

Truck e Zoom in

INQUADRATURA

Macro



SCENA 11: TRANSIZIONE

- **Descrizione:** la camera entra nell'occhio dell'umano e avviene la trasformazione interna da umano a Neo
- **Dettagli visivi:** inquadratura della trasformazione interna dell'umano (inquadratura centrale, movimento di traslazione e zoom in verso il centro)

TEMPO

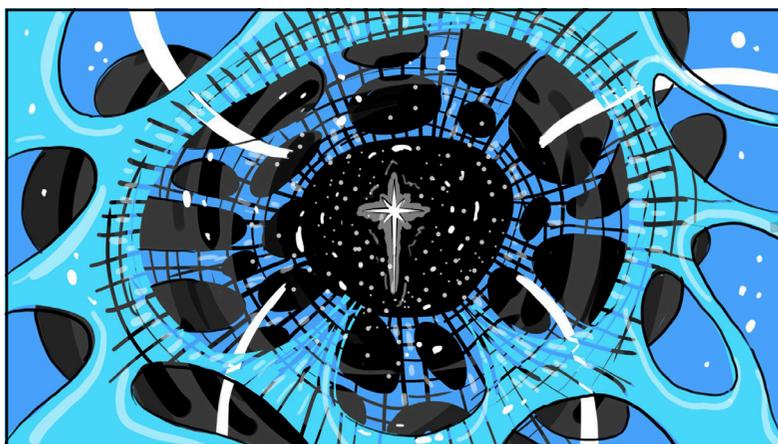
00:45 → 00:47

CAMERA

Track

INQUADRATURA

Campo Medio
(PM)



SCENA 12: RICOMPOSIZIONE RELIQUA

- **Descrizione:** Raggiunto l'apice della trasformazione vengono inquadrati i frammenti della reliquia, andata distrutta dopo il contatto, che si riuniscono e danno vita a Neo
- **Dettagli visivi:** La camera torna indietro con un movimento molto veloce finon a uscire di nuovo dall'occhio

TEMPO

00:47 → 00:52

CAMERA

Track

INQUADRATURA

Campo Medio
(CM)



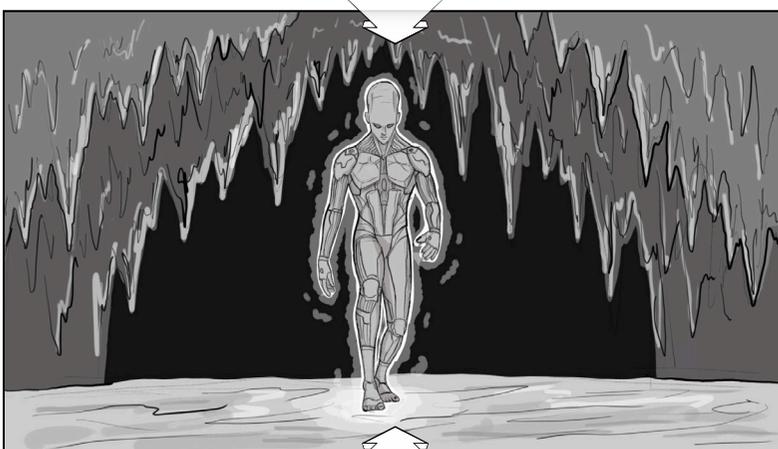
SCENA 13: TRASFORMAZIONE COMPLETATA

- **Descrizione:** Si ritorna all' esterno del corpo di Neo a trasformazione completamente avvenuta

TEMPO
00:52 → 00:55

CAMERA
Boom, Track

INQUADRATURA
Da macro a Piano Medio (PM)



SCENA 14: PRESA DI COSCIENZA

- **Descrizione:** Neo si erge in tutta la sua imponenza, si guarda intorno e osserva il suo corpo che si è trasformato. Dopodiché si accinge a mettersi in posa di meditazione.
- **Dettagli visivi:** l'inquadratura si allontana rallentando gradualmente fino a fermarsi

TEMPO
00:55 → 00:58

CAMERA
Truck, Pan e Zoom In

INQUADRATURA
Piano Medio (PM)



SCENA 15: NEO IN POSIZIONE MEDITATIVA

- **Descrizione:** l'ultima inquadratura mostra Neo al centro, mentre il video si dissolve e il palco reale del concerto emerge.
- **Dettagli Visivi:** Transizione fluida dalla dimensione virtuale a quella fisica.

TEMPO
00:58 → 01:30

CAMERA
Statica

INQUADRATURA
Piano Medio (PM)

“The storyboard for me is the way to visualize the entire movie in advance”

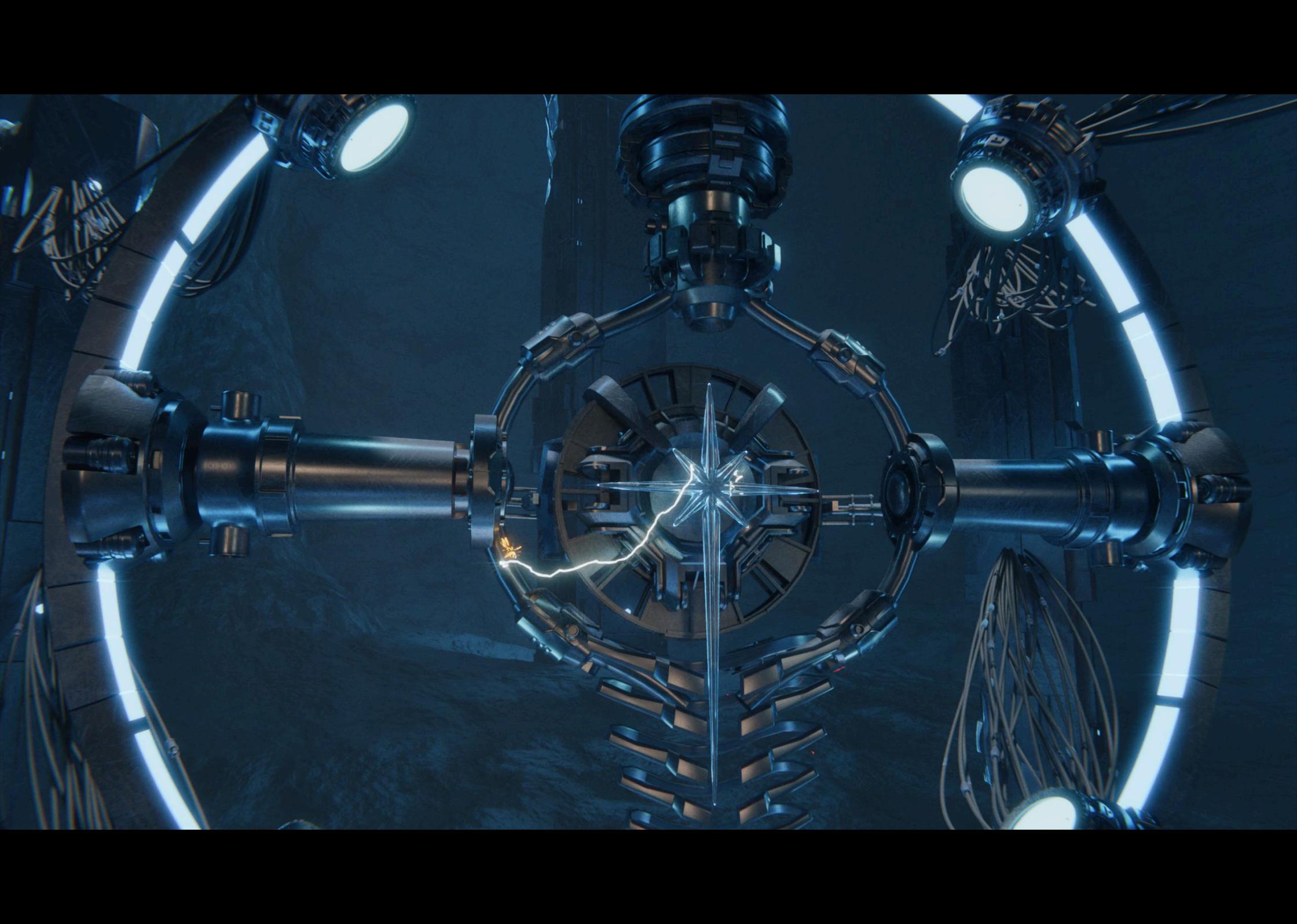
-Martin Scorsese

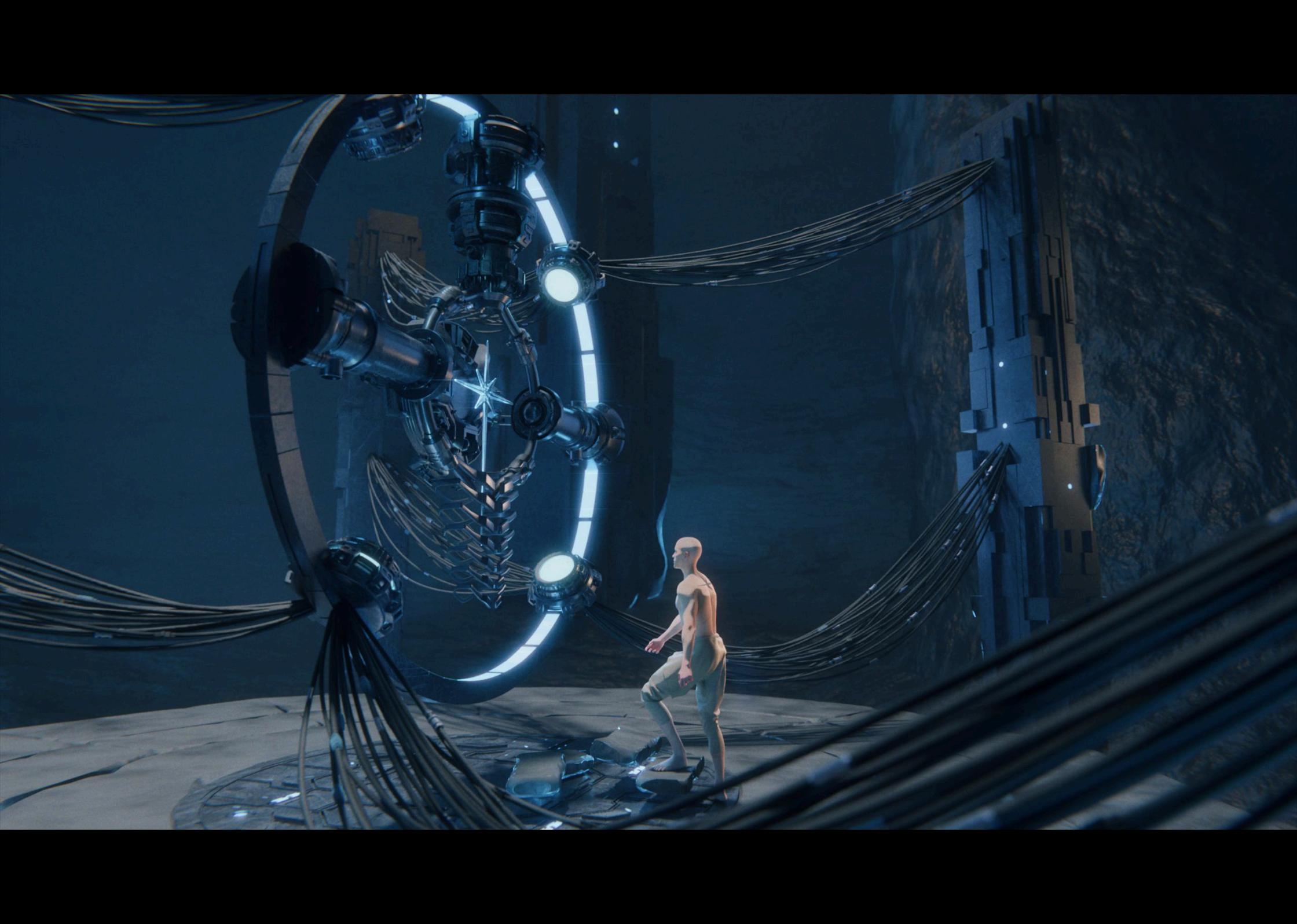
5.4. LA GENESI DI NEO

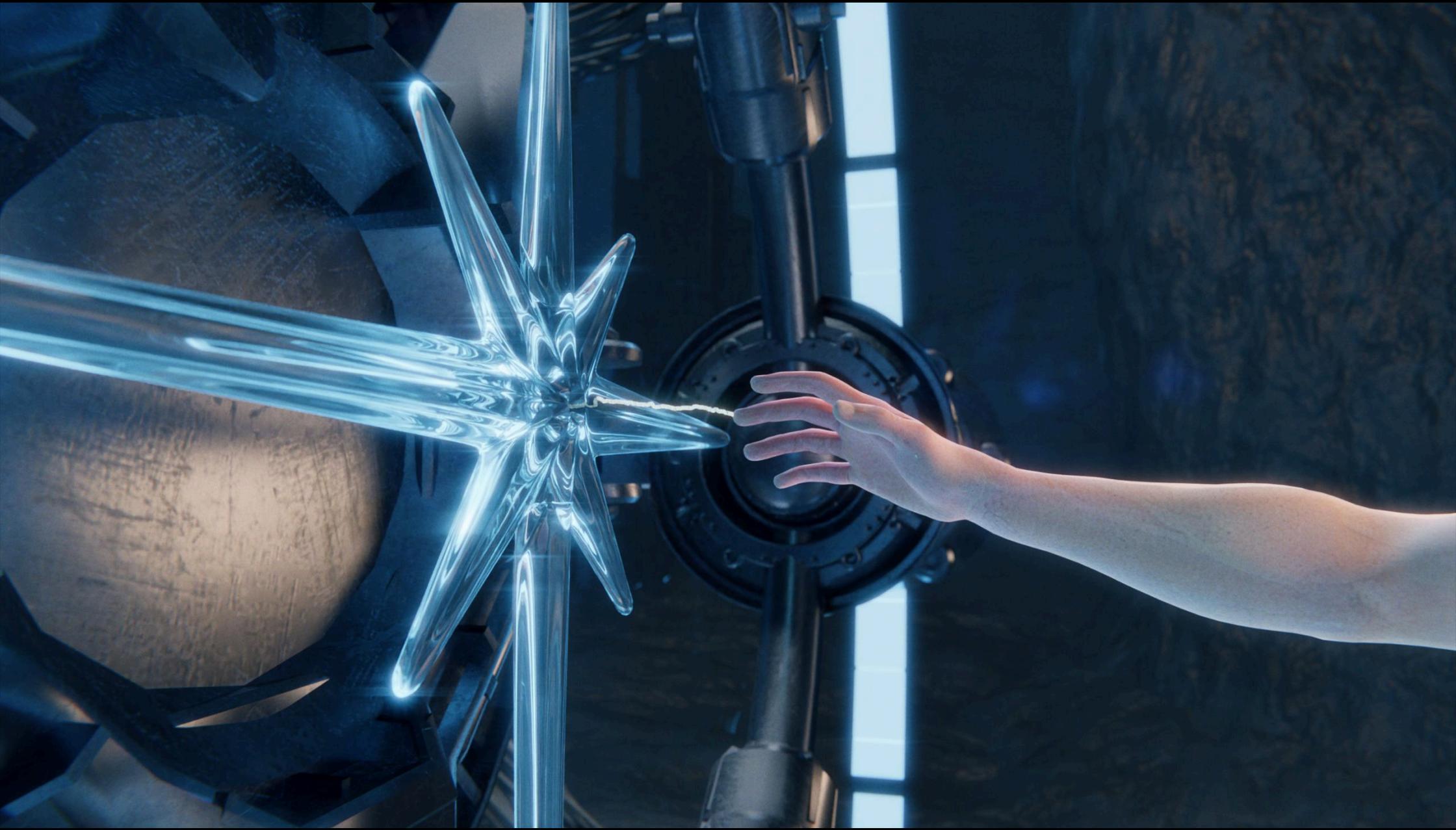


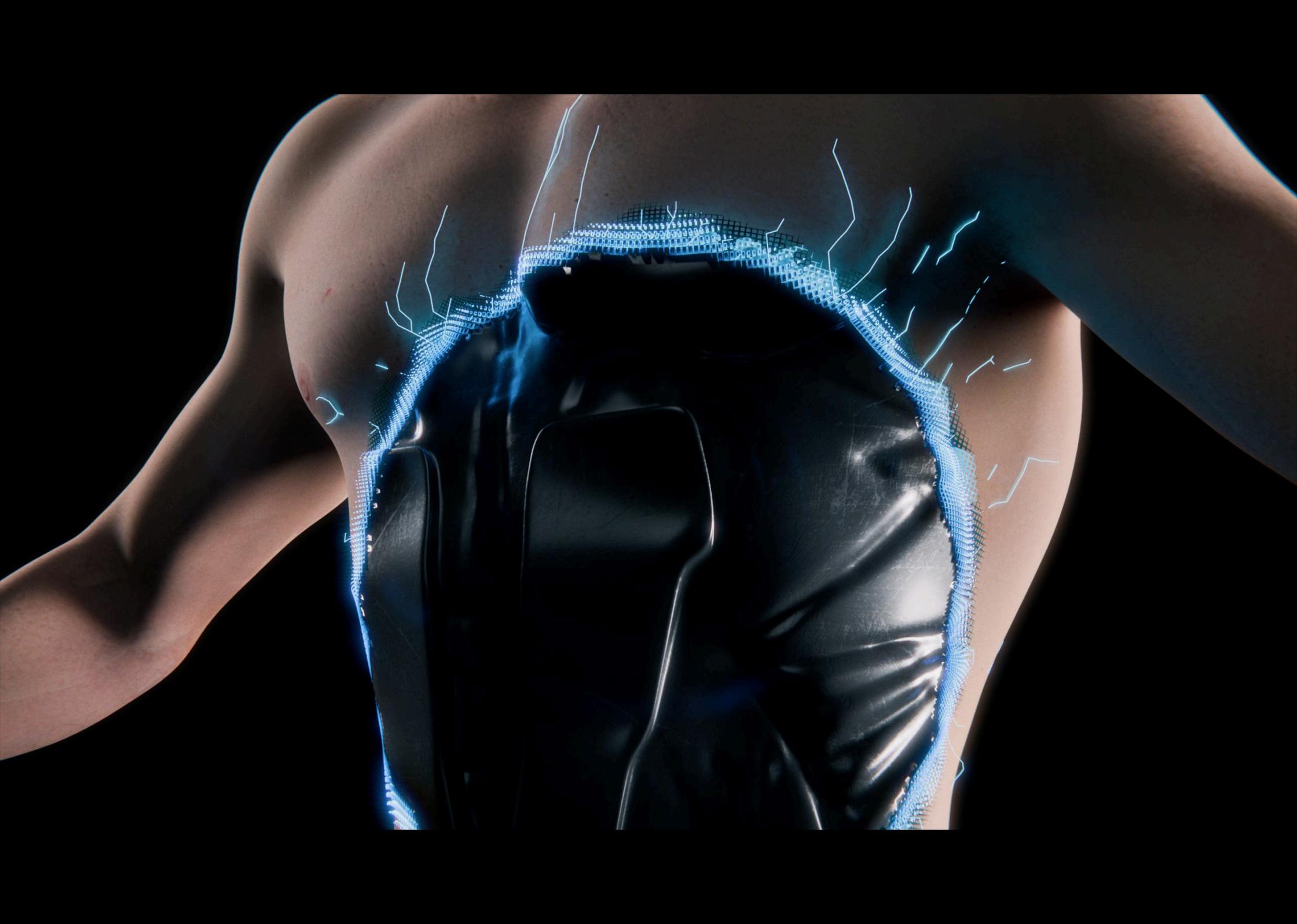








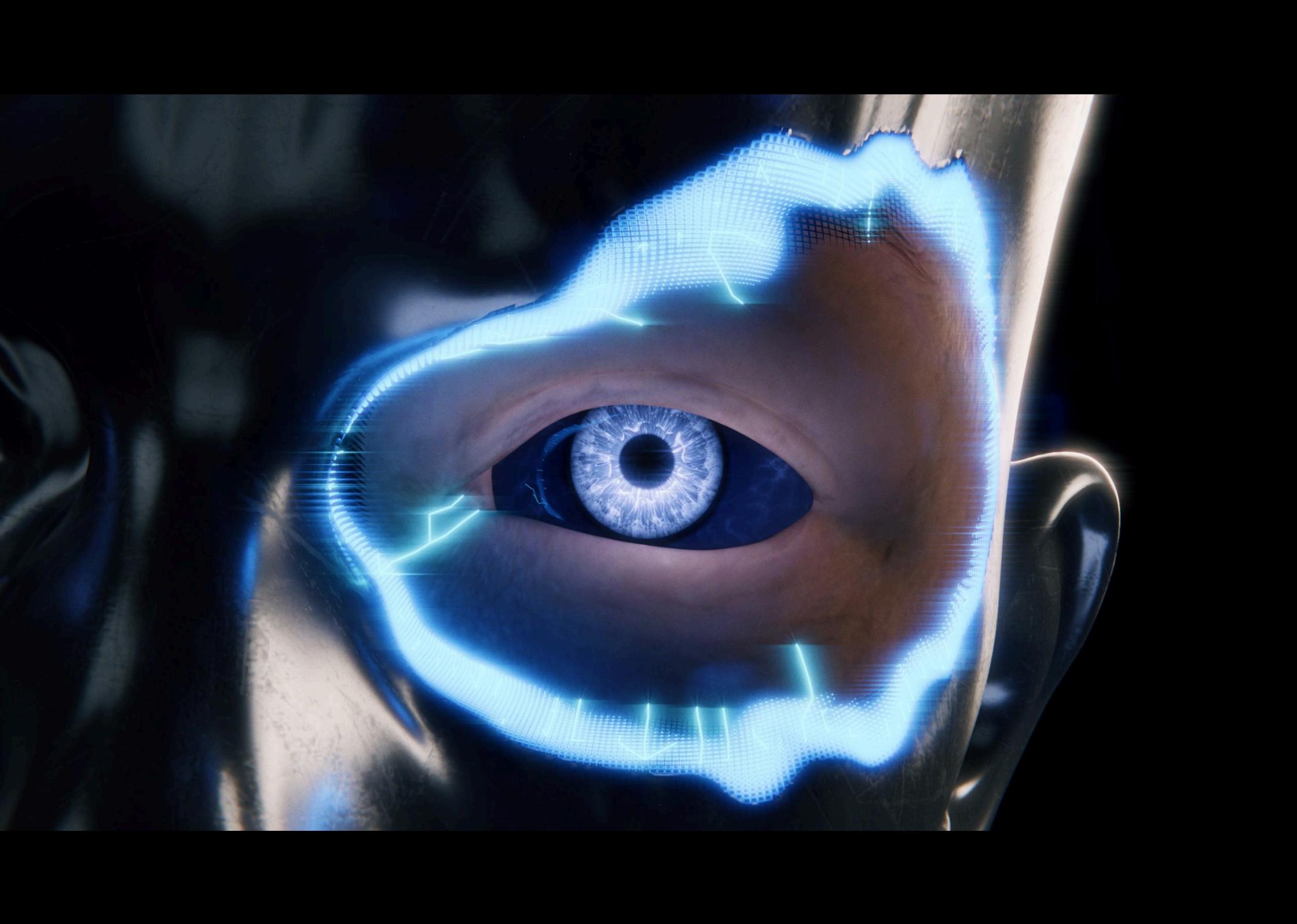


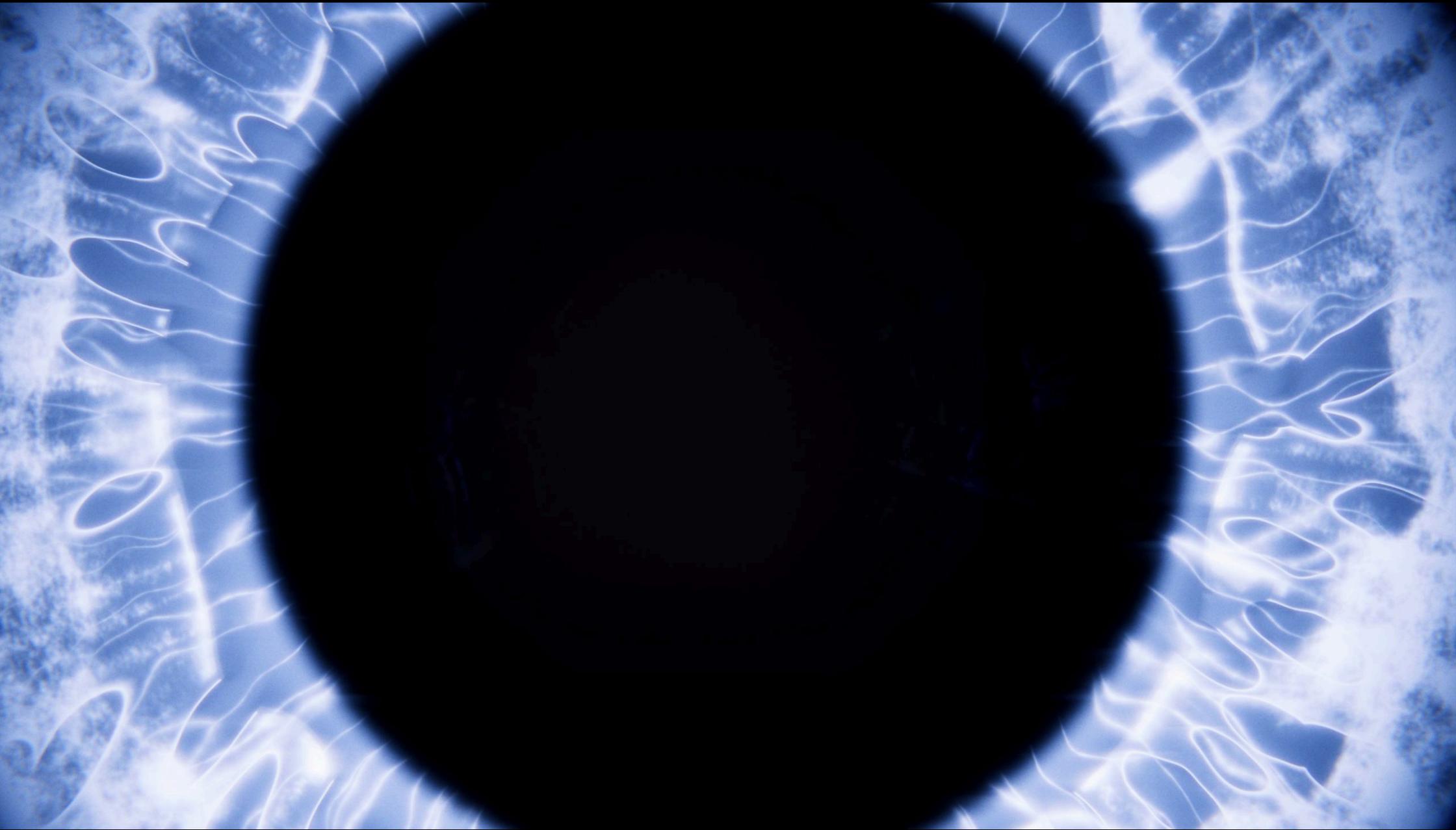


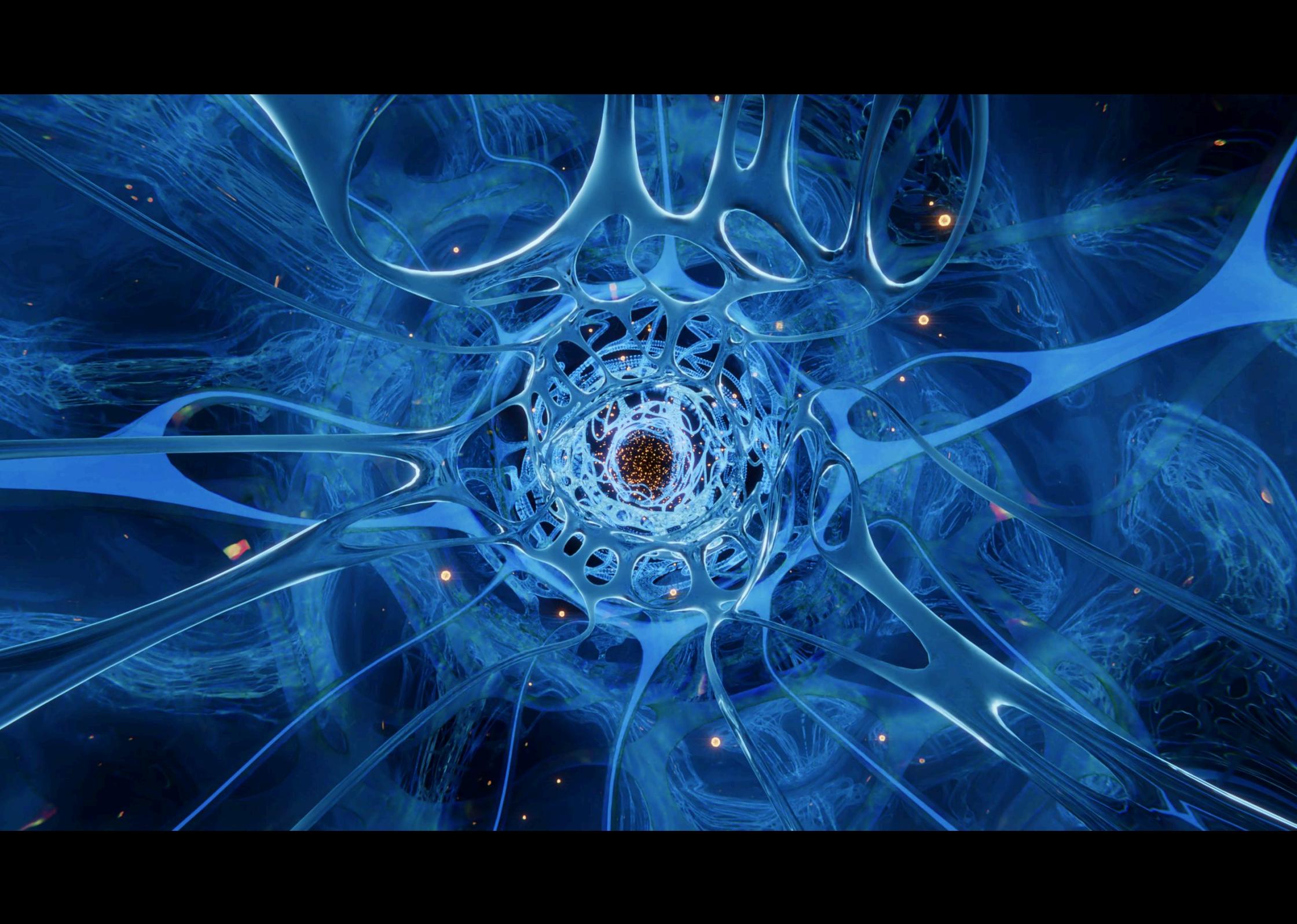




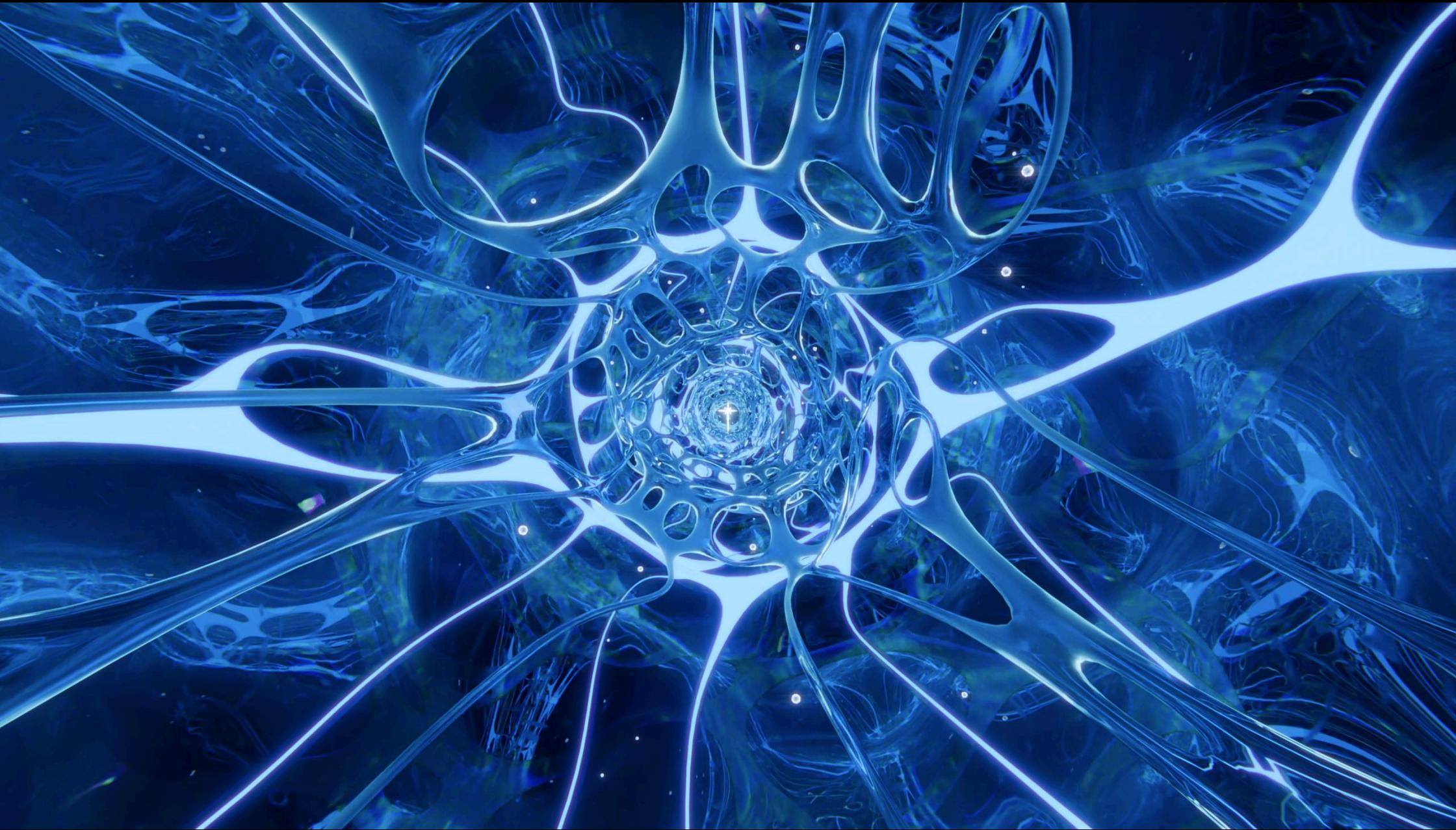






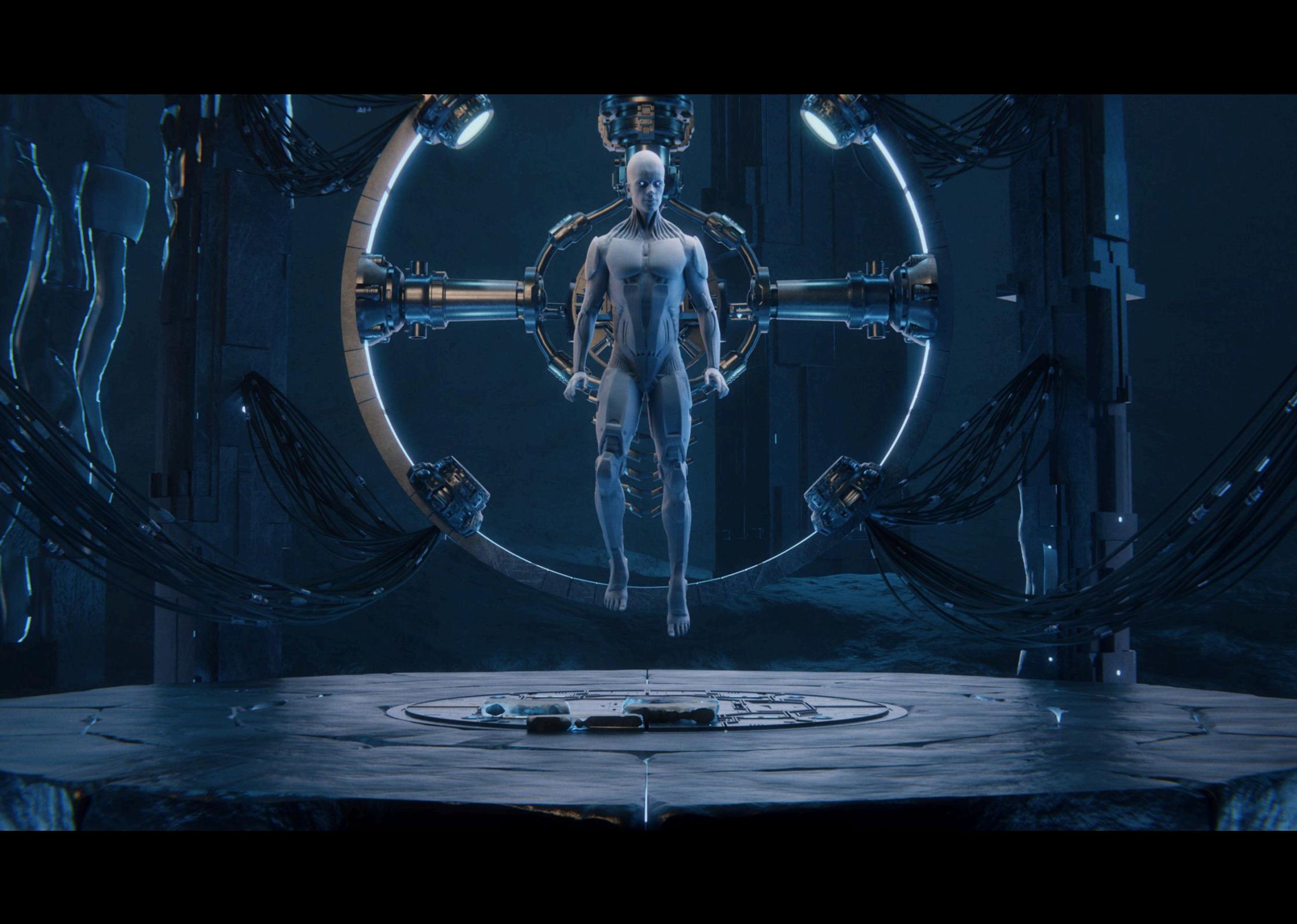




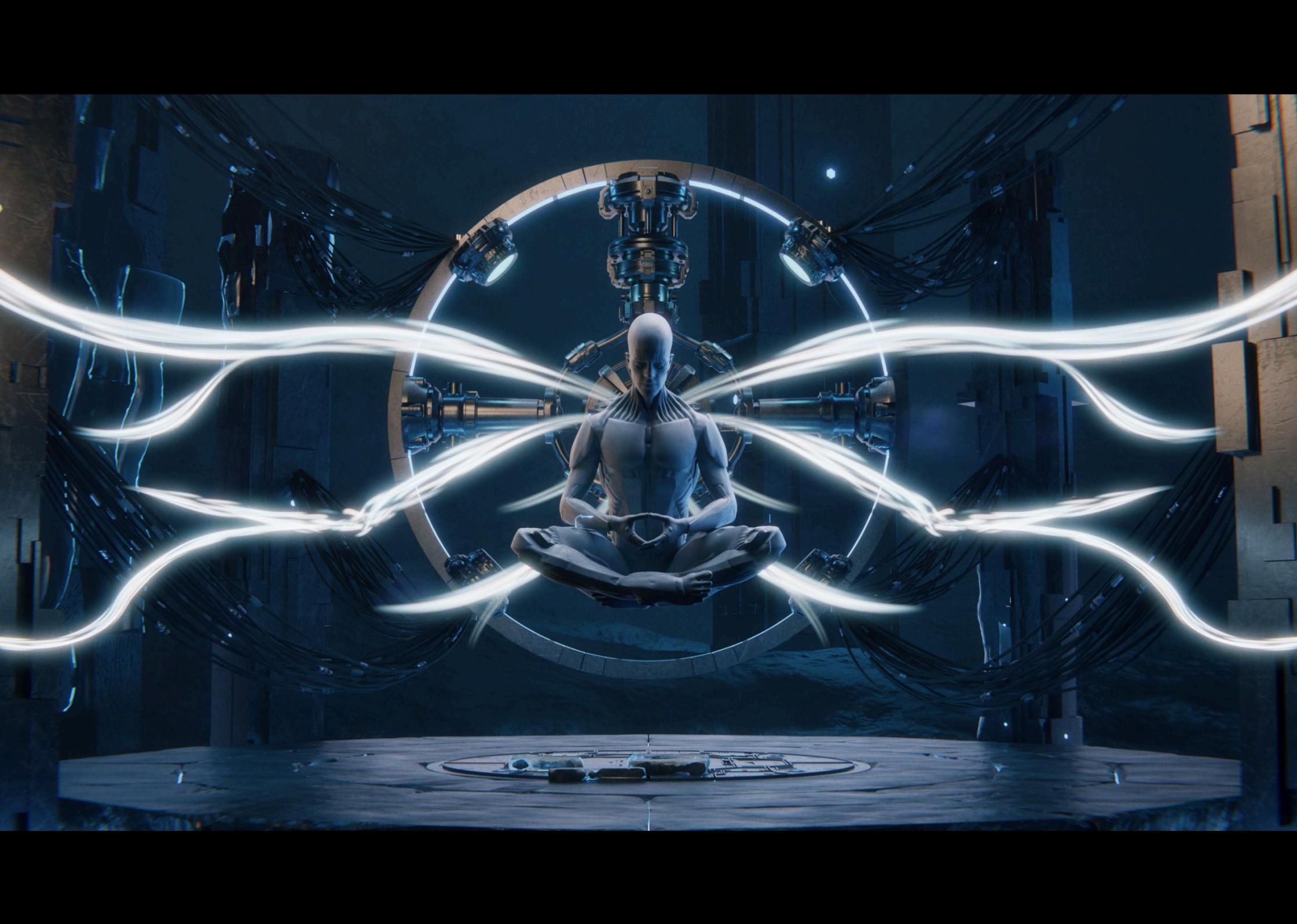


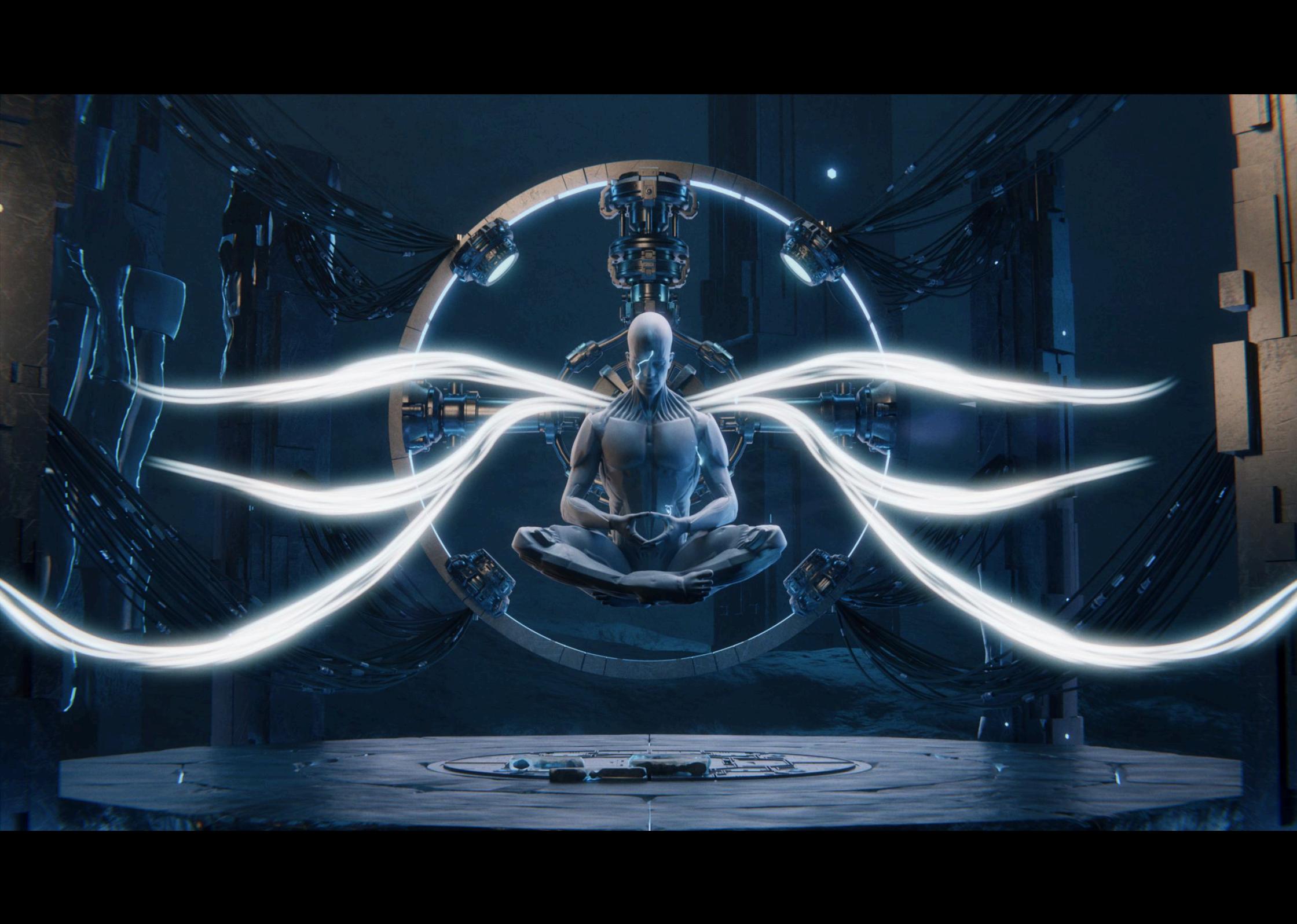














5.5. PRODUZIONE

La fase di **produzione** ha costituito il momento centrale del progetto, in cui le idee sviluppate durante la ricerca e la progettazione si sono tradotte in contenuti audiovisivi tangibili. Attraverso l'utilizzo di **Blender** è stato possibile modellare e dare vita a tutti gli elementi che compongono l'animazione: l'**essere umano** iniziale, la figura finale di **Neo**, la **grotta** che funge da scenografia permanente, la **trasformazione** che segna il passaggio dall'umano a Neo, la **reliquia** di cristallo, il **macchinario** futuristico che la custodisce e l'altare in pietra collocato al centro della scena. Per ciascun asset si è seguito un workflow simile, articolato in **modellazione** (o, in alcuni casi, ricerca e adattamento di modelli online), definizione delle animazioni e successiva fase di **texturing***1 e shading, in modo da ottenere un risultato visivamente coerente e tecnicamente ottimizzato. L'attenzione non si è concentrata esclusivamente sulla correttezza formale dei modelli, ma soprattutto sulla loro integrazione armonica nella narrazione visiva, garantendo continuità estetica con l'identità dei Mathame e con il carattere immersivo del live set.

Alcune operazioni accessorie sono state condotte tramite software esterni, come Photoshop, impiegato per correzioni sulle UV map**2 e regolazioni cromatiche, e DaVinci Resolve, utilizzato nella fase di post-produzione video per rifinire luci e contrasti.

La resa finale è stata ottenuta tramite rendering in Blender, combinando test multipli su illuminazione, materiali e atmosfere, e avvalendosi di strumenti di denoising e compositing per ottenere un livello qualitativo adeguato a una proiezione dal vivo. In questo senso, la produzione ha rappresentato un insieme di procedure tecniche e un vero e proprio processo di traduzione del concept in esperienza visiva, capace di dare forma concreta a un racconto che fonde musica, tecnologia e immaginario distopico.

*1**Texturing**: processo di applicazione di texture (colori, immagini, mappe di dettaglio) su un modello 3D per definirne l'aspetto superficiale.

2UV map**: proiezione bidimensionale delle coordinate di una mesh 3D, usata per applicare texture in modo preciso sulla sua superficie. "U" e "V" sono le coordinate bidimensionali della mappa (come X e Y), usate per indicare la posizione dei punti della texture.



ASSET

La modellazione ha rappresentato il primo passo operativo della produzione, costituendo la base su cui si sono innestate tutte le fasi successive di animazione, texturing e rendering. L'obiettivo principale era quello di realizzare asset capaci di coniugare chiarezza formale e coerenza narrativa, evitando eccessi di dettaglio superfluo ma garantendo al tempo stesso una resa realistica e funzionale al contesto visivo. Per ogni elemento si è lavorato seguendo un approccio comune: definizione delle proporzioni generali, cura delle forme principali e successiva rifinitura dei dettagli, sempre calibrati in funzione delle inquadrature previste. Quando necessario, sono stati integrati modelli reperiti online, opportunamente modificati e ottimizzati per adattarsi allo stile del progetto, così da ridurre i tempi di produzione mantenendo alta la qualità complessiva. L'attenzione è stata rivolta non solo alla correttezza geometrica delle mesh, ma anche alla loro efficienza tecnica: retopology mirata nei casi più complessi, pulizia dei poligoni per agevolare l'animazione e disposizione delle UV map studiata per favorire una texturizzazione uniforme. La modellazione ha assunto un valore progettuale a tutti gli effetti, andando oltre la dimensione puramente tecnica e trasformandosi nello strumento attraverso cui concetti astratti come umanità, sacralità o distopia hanno iniziato a prendere forma visiva.



HUMAN

MODELLAZIONE

La **figura umana** costituisce il punto di partenza e il fulcro simbolico del progetto. L'obiettivo non era quello di rappresentare un individuo specifico, ma un archetipo universale: un corpo neutro, riconoscibile come "umano standard", che potesse farsi portavoce di un messaggio più ampio e collettivo. Per questo motivo sono state adottate precise scelte progettuali:

- Assenza di capelli: la testa rasata elimina ogni caratterizzazione personale o culturale, rafforzando l'idea di un individuo spogliato della propria identità individuale e reso figura universale. La pelata diventa così un segno di essenzialità e di distacco dal presente, avvicinando il personaggio a un'immagine quasi rituale.
- Abbigliamento ridotto: l'uomo indossa solamente dei calzoncini, una scelta che sottolinea la vulnerabilità e la purezza del corpo, ma allo stesso tempo richiama un'estetica distopica in cui la tecnologia e il contesto circostante hanno ridotto l'essere umano all'essenziale. L'abbigliamento minimale accentua inoltre il legame con la dimensione sacrale, come se fosse un sacerdote o un asceta immerso in un rito.
- Il tatuaggio sulla schiena: il simbolo di NEO, mutuato dall'immaginario visivo dei Mathame, è stato inciso sulla pelle come un marchio identitario e al tempo stesso iniziatico. Non è un semplice ornamento, ma un sigillo rituale che trasforma l'uomo in una figura di passaggio: un tramite tra il mondo umano e quello tecnologico, tra la realtà concreta e l'universo digitale.

Nel complesso, la figura umana non è dunque un personaggio realistico, ma piuttosto un sacerdote della musica in un futuro distopico: un corpo standardizzato, spogliato del superfluo, marchiato dal simbolo che lo lega a NEO e pronto a compiere la trasformazione all'interno della narrazione visiva.

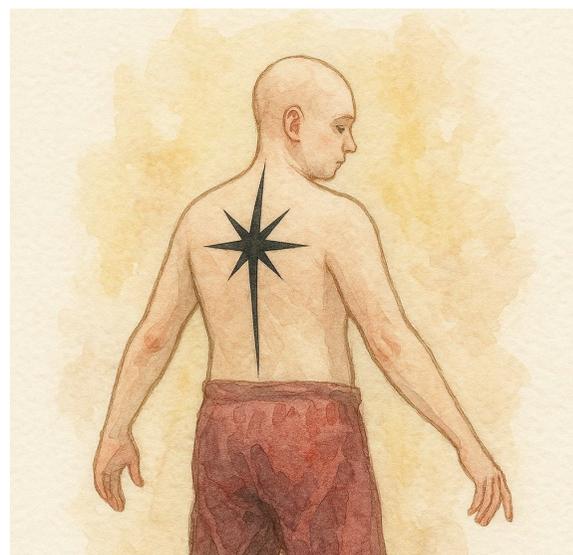
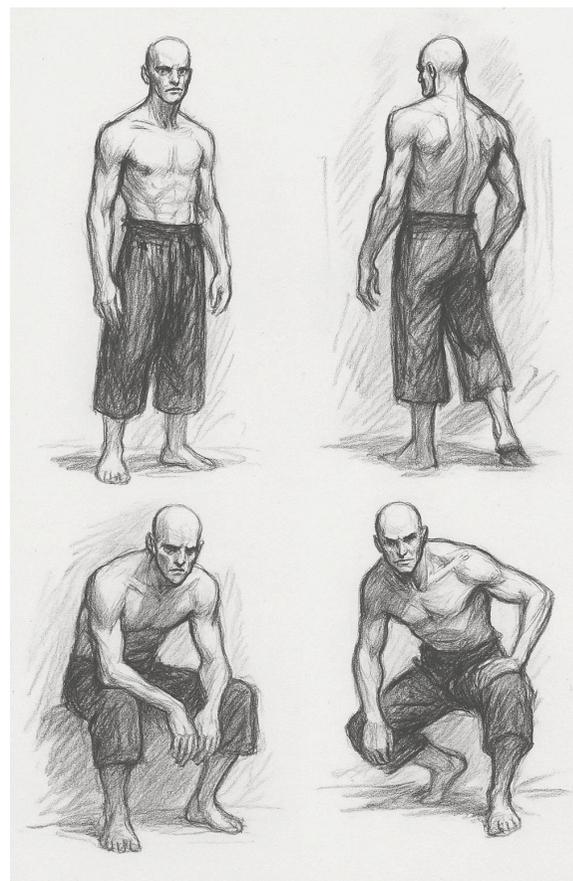


Fig 188 - Prime rappresentazioni dell'umano

Per la creazione della figura umana, si è scelto di partire da un **modello base** scaricato da una libreria online. Questa decisione ha permesso di ottimizzare i tempi, concentrando l'attenzione non sulla costruzione ex novo della struttura anatomica, ma sull'adattamento e sulla personalizzazione del personaggio in funzione del contesto narrativo.

Il modello è stato importato in Blender e sottoposto a una serie di interventi in **Sculpt Mode**, al fine di modificare la morfologia generale. Attraverso pennelli digitali sono state ridotte o accentuate alcune caratteristiche del corpo, eliminando elementi superflui e ottenendo una figura più neutra ed essenziale, coerente con l'idea di un "umano standard".

Per l'abbigliamento si è deciso di mantenere una sola componente: pantaloni minimali in tessuto, modellati tramite **Jinny**, software dedicato al design di indumenti digitali. Questa scelta ha contribuito a restituire un immaginario **distopico e rituale**, lasciando il corpo in gran parte esposto e privo di ulteriori accessori. Il risultato è una figura che appare vulnerabile e allo stesso tempo sacrale, in linea con l'interpretazione del personaggio come "sacerdote della musica".

In questa fase è stato importante mantenere un equilibrio tra dettaglio e semplicità: l'anatomia doveva risultare credibile e leggibile, senza però scivolare in un realismo eccessivo che avrebbe rischiato di distrarre dall'aspetto simbolico della scena.



Fig. 189 - Interfaccia Blender, sculpt mode umano



Fig. 190 - Logo di Blender e logo di Jinny

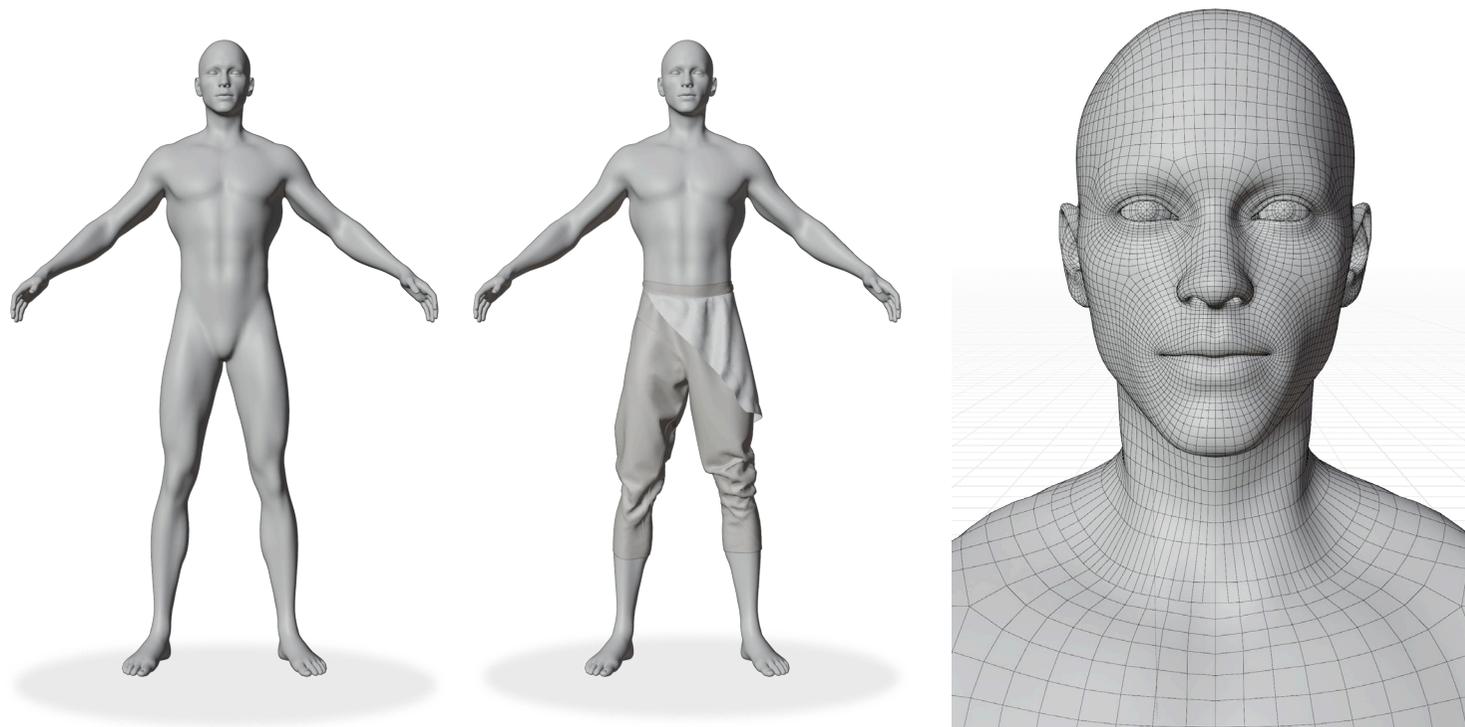


Fig. 191 - Modello 3D umano in viewport

TEXTURING

Una volta definita la geometria, si è passati alla fase di **texturing**, fondamentale per conferire al modello un aspetto realistico e coerente con l'estetica complessiva del progetto.

Il primo passaggio è stato l'**UV unwrapping***, che ha permesso di stendere la superficie del modello su un piano bidimensionale, così da poter applicare le texture in maniera accurata. L'operazione è stata condotta prestando particolare attenzione a ridurre le distorsioni e a distribuire le isole UV in modo funzionale, garantendo un'alta definizione nelle aree maggiormente visibili.

Sul modello sono state poi applicate texture ad alta risoluzione, articolate nelle diverse mappe:

- **Albedo map**, per la definizione del colore di base della pelle;
- **Normal map**, per ricreare micro-dettagli come pori e leggere irregolarità cutanee;
- **Roughness map**, per modulare la diffusione della luce e differenziare le aree più opache da quelle più lucide;
- **Specular map**, per regolare l'intensità dei riflessi e restituire un aspetto credibile e vitale alla superficie cutanea.

Per ottenere un'integrazione più naturale delle texture, si è fatto ampio uso della modalità di **Texture Painting** di Blender. Questo strumento è stato impiegato in due ambiti principali:

1. Correzione delle imperfezioni: attraverso pennellate mirate, sono stati attenuati i difetti derivanti dai seam (cuciture) dell'unwrapping, evitando che le linee di giunzione risultassero visibili sulla superficie del modello.
2. Applicazione del tatuaggio: la funzione **Stencil** è stata utilizzata in combinazione con il texture painting per proiettare il simbolo di NEO sulla schiena del personaggio. In questo modo è stato possibile adattare il disegno alla curvatura del corpo e integrarlo perfettamente con la texture di base, trasformandolo da semplice decorazione a segno rituale con forte valore narrativo.

Il texturing dell'umano ha quindi perseguito un duplice obiettivo: da un lato garantire un realismo visivo, sfruttando mappe dettagliate e tecniche di pittura digitale per perfezionare la resa della pelle; dall'altro rafforzare il significato simbolico, attraverso l'inserimento del tatuaggio che lega la figura umana al tema centrale della trasformazione in NEO.

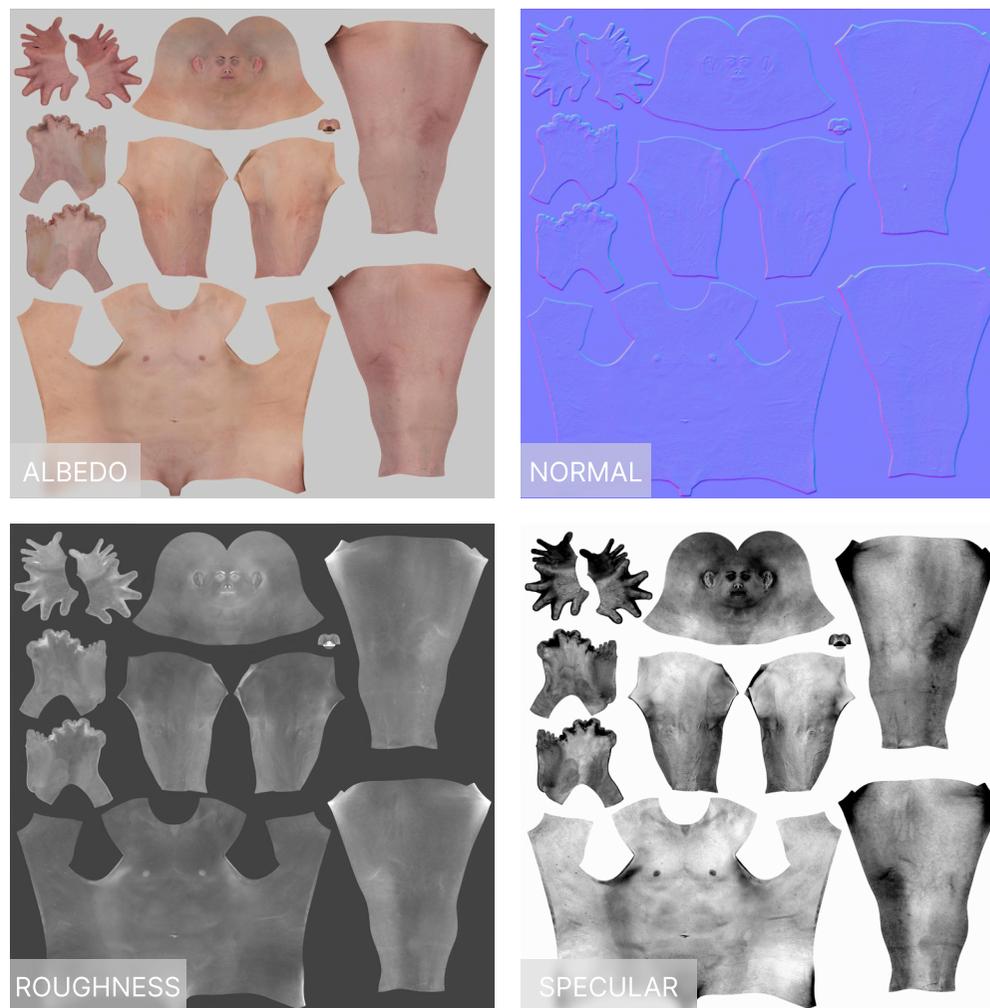


Fig. 192 - Quattro tipologie di texture per la pelle umana



Fig. 193 - Render in primo piano degli occhi, umano

*UV map: processo con cui una mesh 3D viene "aperta" e distesa in un piano 2D per generare la sua UV map e permettere un texturing accurato.

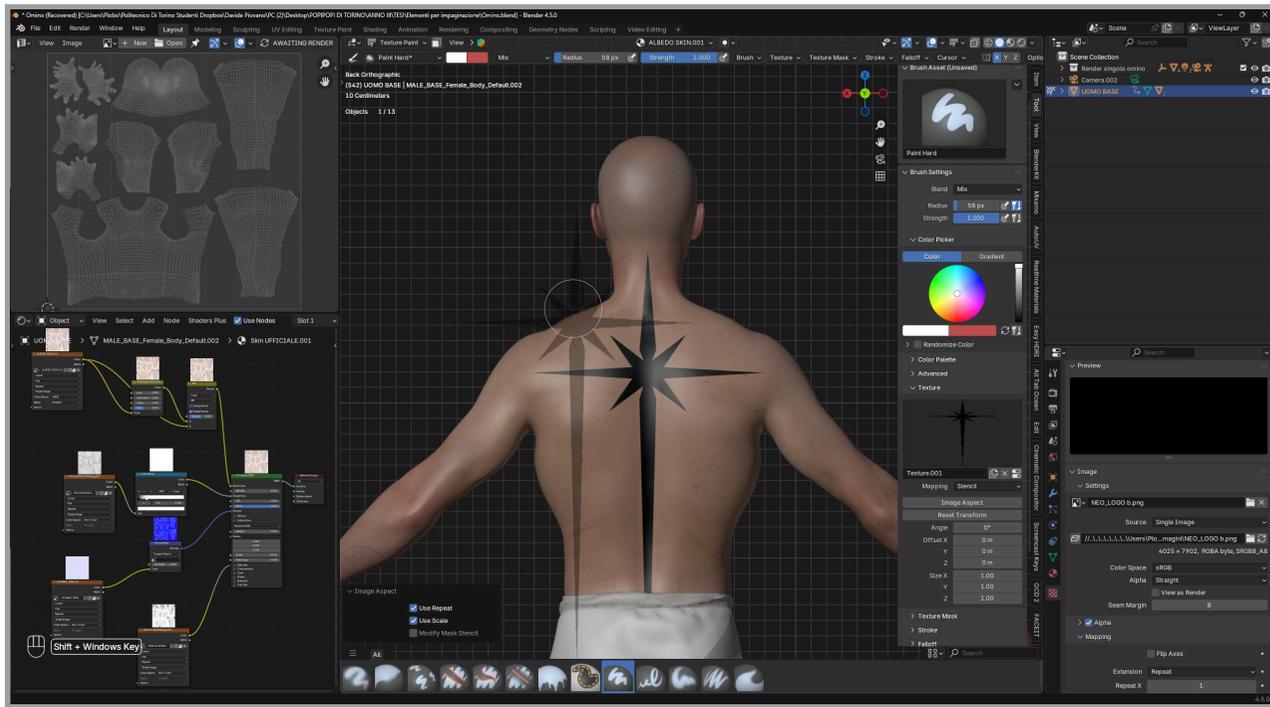


Fig. 194 - Interfaccia Blender, texture paint umano

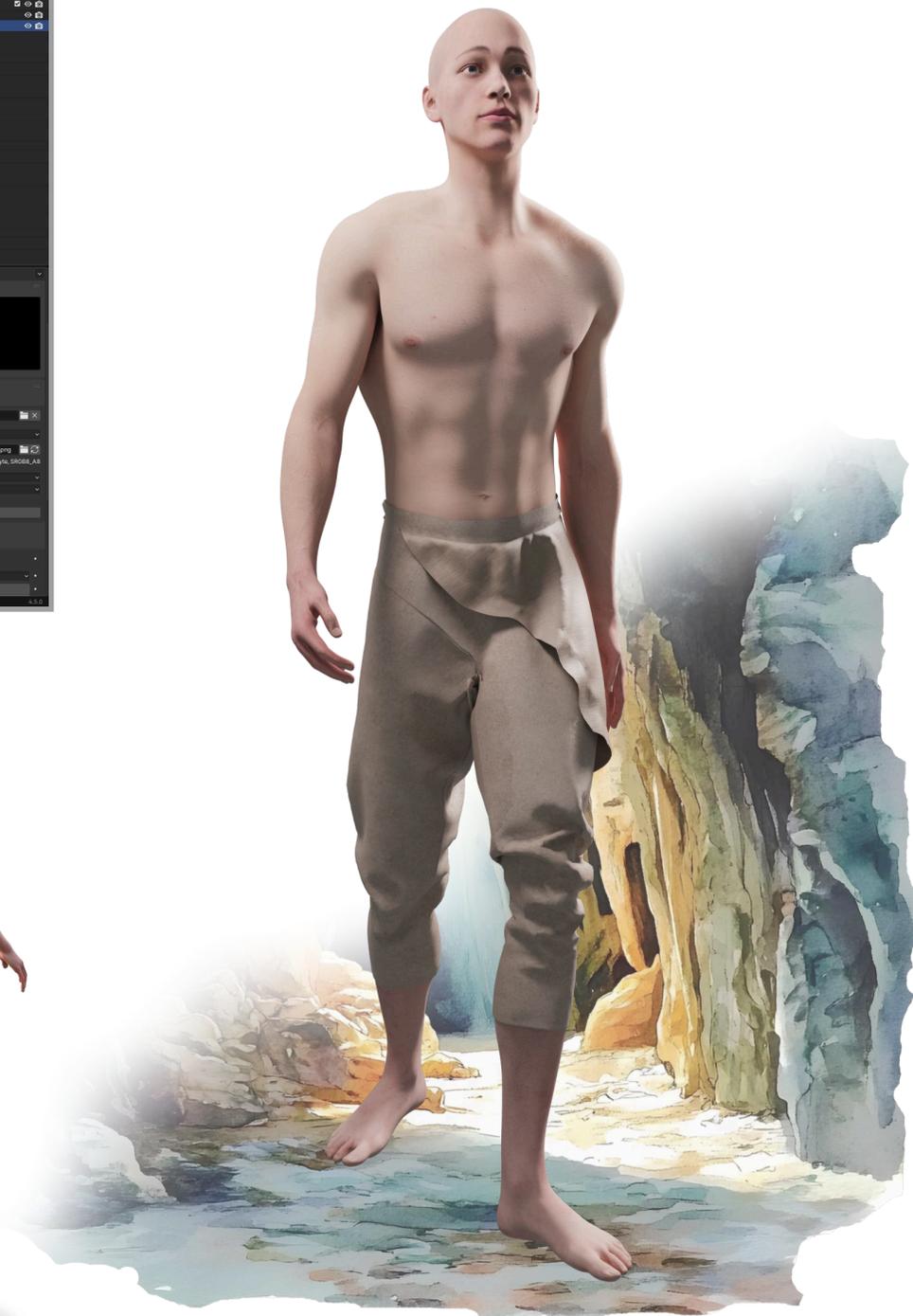


Fig. 195 - Modello 3D umano, da viewport a texture

NEO

MODELLAZIONE

La figura di NEO rappresenta l'apice simbolico e narrativo del progetto. A differenza dell'umano, non incarna un archetipo universale, ma piuttosto una **nuova entità ibrida**, nata dall'incontro tra uomo e tecnologia. L'obiettivo era quello di dare forma a un personaggio capace di incarnare la trasformazione, un ponte tra due mondi: l'organico e l'artificiale.

- **Corpo semi-metallico:** la fusione di elementi organici e innesti meccanici sottolinea la natura ibrida di NEO. La pelle alterna zone umane e superfici metalliche, comunicando visivamente la progressiva integrazione tra carne e macchina. Questa scelta rimanda a un futuro distopico in cui l'evoluzione passa attraverso la contaminazione con la tecnologia.
- **Assenza di capelli:** come per l'umano, anche in NEO la testa rasata richiama l'essenzialità e l'assenza di connotazioni personali. In questo caso, però, la pelata accentua il suo carattere post-umano, quasi scultoreo, avvicinandolo a un idolo rituale.
- **Occhi emissivi:** lo sguardo di NEO è caratterizzato da iridi blu-azzurre luminose, elemento che diventa simbolo di trascendenza e potere interiore. L'emissione di luce dagli occhi non è solo un dettaglio estetico, ma un segno della sua natura sovrumana e della connessione con il mondo digitale.
- **Aspetto monumentale:** l'impostazione del corpo e la postura contribuiscono a rendere NEO una figura iconica e sacrale, vicina alla rappresentazione di una divinità o di un totem tecnologico. Non è più un individuo, ma un simbolo collettivo, un'entità che trascende l'umano.

Nel complesso, NEO si configura come una creatura liminale, sospesa tra passato e futuro, tra uomo e macchina, tra sacralità e distopia. È la manifestazione visiva della trasformazione, un nuovo sacerdote non più soltanto della musica, ma dell'unione stessa tra realtà e artificio.



Fig. 196 - References di Neo

Per la creazione di NEO, figura simbolica e centrale del progetto, si è scelto di partire da un modello umano già esistente, utilizzato come base per sviluppare un personaggio del tutto nuovo attraverso una fase intensiva di **sculpting**. In questa fase sono stati aggiunti innesti meccanici, incisioni superficiali e dettagli strutturali che ne hanno trasformato progressivamente l'anatomia in un corpo semi-metallico, sospeso tra organico e artificiale.

Terminata la fase di scultura, si è resa necessaria una **retopology** accurata, indispensabile per ottimizzare il modello e garantire una topologia pulita e funzionale all'animazione. Questo processo ha permesso di ridurre il numero di poligoni senza sacrificare i dettagli, migliorando le prestazioni in viewport e rendendo possibile la successiva fase di shading ed effetti.

TEXTURING

Attraverso un attento **UV unwrapping**, il modello è stato preparato per l'applicazione di texture ad alta risoluzione, articolate in più mappe (albedo, normal, roughness, specular). L'obiettivo era quello di ricreare superfici che combinassero le qualità tattili della pelle con l'aspetto metallico di placche e innesti. I materiali sono stati progettati per conferire un effetto ibrido e monumentale, con aree opache alternate a zone lucide, così da accentuare la sensazione di un'entità non più interamente umana.

Un dettaglio distintivo riguarda gli occhi emissivi, caratterizzati da un bagliore azzurro. Questo elemento non è solo un effetto estetico, ma un segno identitario che sottolinea la natura sovrumana e trascendente di NEO.



Fig. 198 - Modello 3D umano in viewport e modelli 3D Neo da viewport a texture

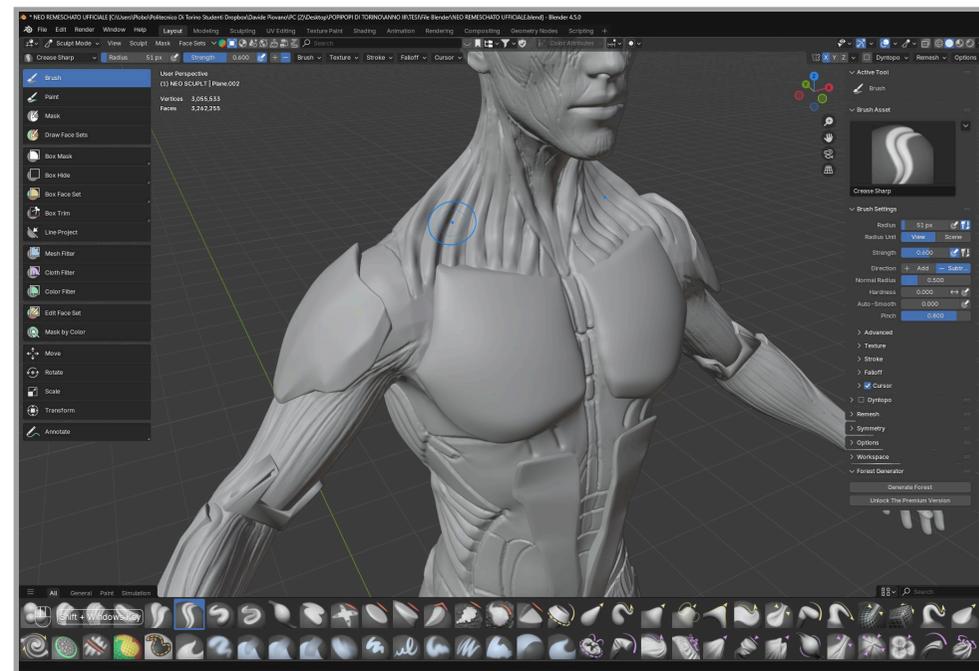


Fig. 197 - Interfaccia Blender, sculpt mode Neo

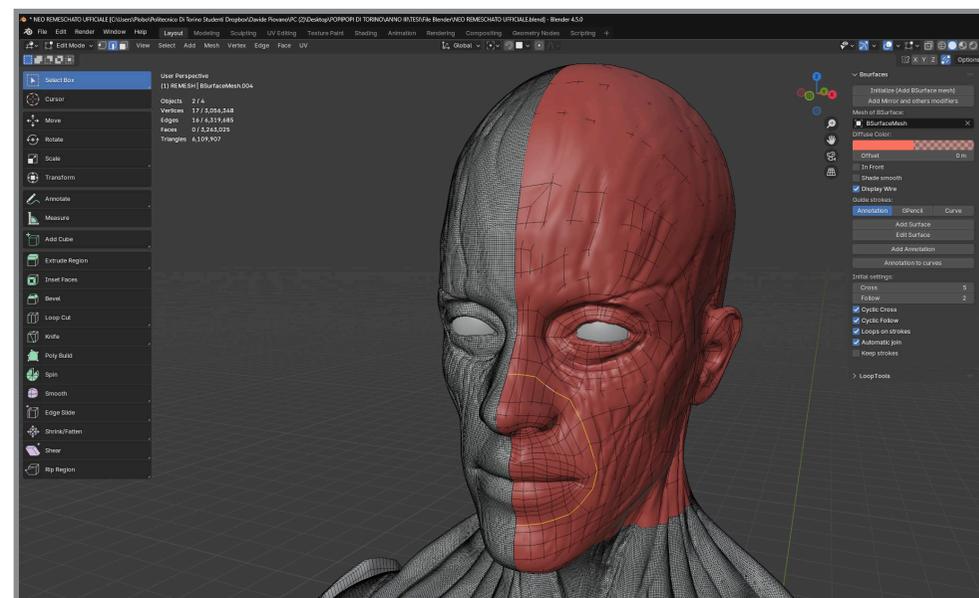


Fig. 199 - Interfaccia Blender, sculpt mode Neo

VFX (Visual effects)

Oltre alla modellazione e al texturing, NEO si distingue per il ruolo narrativo che assume all'interno del video: la sua comparsa è infatti legata a un processo di trasformazione progressiva dell'umano.

Per ottenere questo effetto è stato utilizzato un sistema basato sui **Geometry Nodes** di Blender, che ha permesso di far dissolvere gradualmente la mesh umana e far emergere al suo posto il corpo di NEO. Il procedimento si fonda su maschere procedurali che regolano la transizione in base a parametri spaziali e di rumore, generando un passaggio fluido e suggestivo tra i due stati.

A questo si aggiungono gli effetti di illuminazione emissiva, con fasci di luce azzurra che si propagano dal corpo di NEO, enfatizzando il momento della sua rivelazione. La scelta cromatica e la natura dinamica delle luci richiamano l'idea di un'energia interiore che si manifesta all'esterno, rafforzando il carattere sacrale e al tempo stesso tecnologico del personaggio.

Infine, in corrispondenza del drop della traccia musicale, sono stati introdotti i fasci di luce bianchi finali, generati attraverso un secondo sistema di Geometry Nodes, sviluppato con il supporto di un **addon** dedicato. Questi raggi luminosi, direzionati e pulsanti, si attivano al culmine della performance visiva, trasformando l'intera scena in un'esplosione di energia sincronizzata con la musica. La loro funzione è quella di amplificare l'impatto emotivo della trasformazione e chiudere la sequenza con un effetto spettacolare e immersivo.

L'insieme di queste tecniche, dissolvenza procedurale, passaggio di stato, illuminazione emissiva e fasci di luce finale, ha consentito di trasformare la nascita di NEO in una vera e propria epifania visiva, capace di trasmettere allo spettatore l'impatto emotivo della metamorfosi e di introdurre la figura come entità centrale della narrazione audiovisiva.

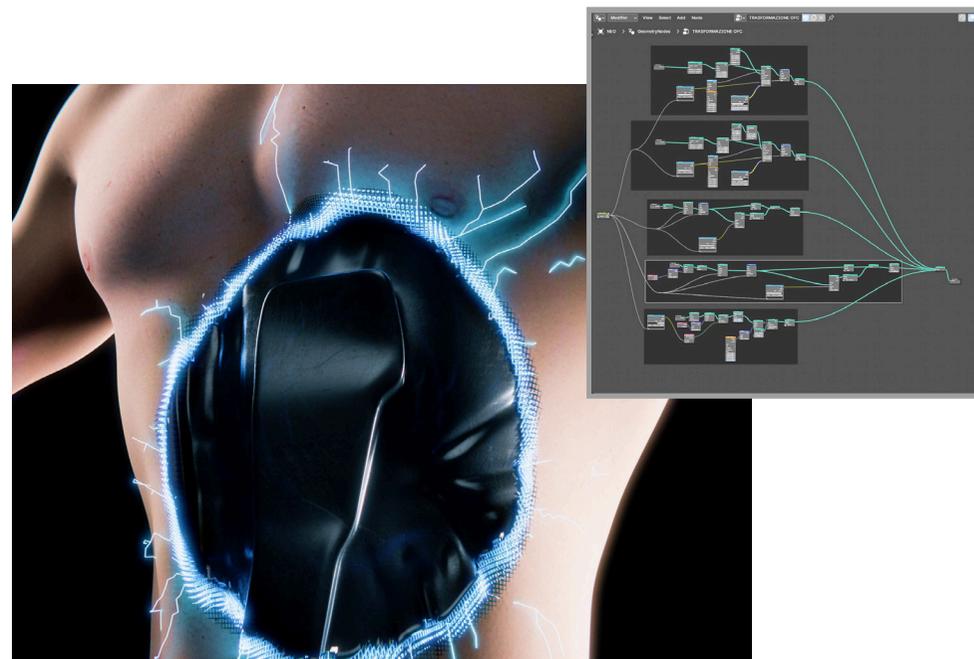


Fig. 200 - Geometry nodes per generare VFX trasformazione

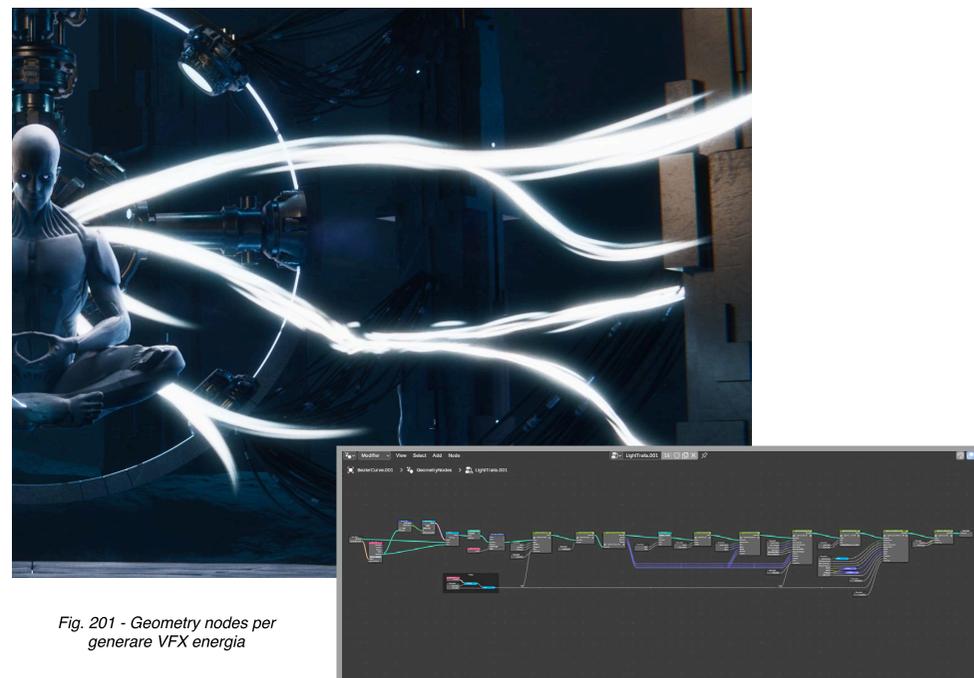


Fig. 201 - Geometry nodes per generare VFX energia



Fig. 202 - Render in primo piano degli occhi, Neo



RELIQUIA

La reliquia rappresenta la materializzazione fisica dell'intelligenza artificiale e della dimensione futuristica che permea la narrazione. A differenza di NEO, che incarna l'ibridazione tra uomo e macchina, la reliquia è un'entità totalmente altra: un oggetto sacro e tecnologico al tempo stesso, che funge da catalizzatore dell'intera scena.

- **Forma iconica:** la sua sagoma riprende il logo del Neo Tour dei Mathame, reso tridimensionale e reinterpretato attraverso un materiale cristallino dalle tonalità azzurre. Questa scelta lega direttamente l'oggetto all'identità visiva del duo, trasformando un segno grafico in un elemento tridimensionale di forte impatto scenico.
- **Materiale cristallino:** la traslucenza e le sfaccettature del cristallo accentuano la dimensione misteriosa della reliquia. Le superfici catturano e rifrangono la luce, producendo bagliori che suggeriscono un'energia interiore costante, invisibile ma percepibile. L'azzurro, colore dominante, diventa simbolo di tecnologia pura e allo stesso tempo di spiritualità luminosa.
- **Scosse elettriche:** dal nucleo della reliquia si sprigionano scariche azzurre, segni visivi della sua forza vitale. Questi lampi non hanno solo una funzione estetica, ma comunicano la sua natura instabile e potente: una fonte di energia che non appartiene interamente né al mondo naturale né a quello umano.
- **Collocazione rituale:** la reliquia non è isolata, ma custodita all'interno di un macchinario futuristico, posto sul grande altare al centro della grotta. Questa collocazione la trasforma in un oggetto di culto, un fulcro attorno a cui si struttura l'intero spazio scenico, rafforzando il parallelismo con i templi e le icone religiose del passato.

La reliquia si configura come manifestazione visiva della tecnologia divinizzata: un cristallo sacro e intoccabile, al tempo stesso simbolo di futuro distopico e di spiritualità contemporanea. È l'oggetto da cui tutto scaturisce, la fonte primaria di energia e significato, un ponte tra il culto della musica e l'immaginario dell'intelligenza artificiale.



Fig. 203 - References della reliquia

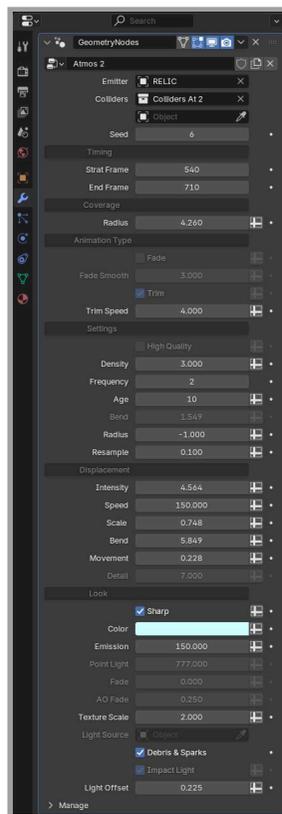


Fig. 204 - Add-on di Blender per la generazione di archi elettrici

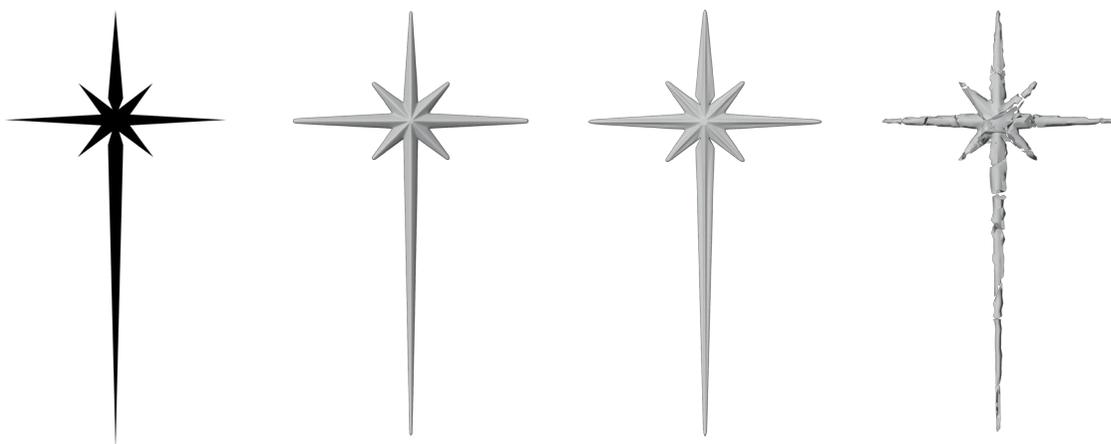


Fig. 205 - rappresentazioni della reliquia, dal 2D al 3D

GROTTA

L'ambientazione dell'intera animazione è costituita da una **grotta** di dimensioni monumentali, concepita come spazio scenico e simbolico al tempo stesso. Si tratta di un ambiente naturale, caratterizzato da una roccia scura e compatta, il cui pavimento, prevalentemente piano ma segnato da leggere irregolarità, ospita sparse pozze d'acqua che contribuiscono a creare riflessi instabili e ad accrescere la sensazione di mistero. L'assenza di stalattiti e stalagmiti tradizionali è stata una scelta progettuale precisa, sostituita dalla presenza di imponenti colonne rocciose che si ergono fino al soffitto e sembrano sostenerlo, conferendo all'insieme una connotazione teatrale e solenne, quasi a evocare l'architettura di un tempio arcaico.

L'atmosfera visiva è dominata da un'oscurità profonda, interrotta da due principali fonti luminose: da un lato la luce azzurra della reliquia e del macchinario futuristico che la custodisce, al centro della scena; dall'altro una fioca luce bianca che filtra dall'alto attraverso un'apertura nel soffitto e cade direttamente sull'altare, rafforzando la centralità compositiva e simbolica di questo elemento. A queste componenti si affiancano colonne di natura diversa: alcune in pietra, che radicano l'ambiente in un immaginario primordiale, altre invece metalliche e squadrate, arricchite da inserti a led, che introducono un contrasto netto tra organicità naturale e artificio tecnologico.

L'obiettivo della progettazione di questa ambientazione era quello di generare un **luogo misterioso**, desolato e **senza coordinate spazio-temporali definite**, capace di evocare un'atmosfera sospesa e quasi **sacrale**. La grotta diventa così uno spazio di ricerca e smarrimento, in cui l'essere umano, privato di beni e comfort, si ritrova al cospetto di un'entità sconosciuta, in bilico tra fascinazione e inquietudine. In questo senso, la grotta oltre a essere lo sfondo scenico, è un vero e proprio dispositivo narrativo, che traduce visivamente il tema centrale del progetto: l'incontro tra uomo, tecnologia e dimensione trascendente.

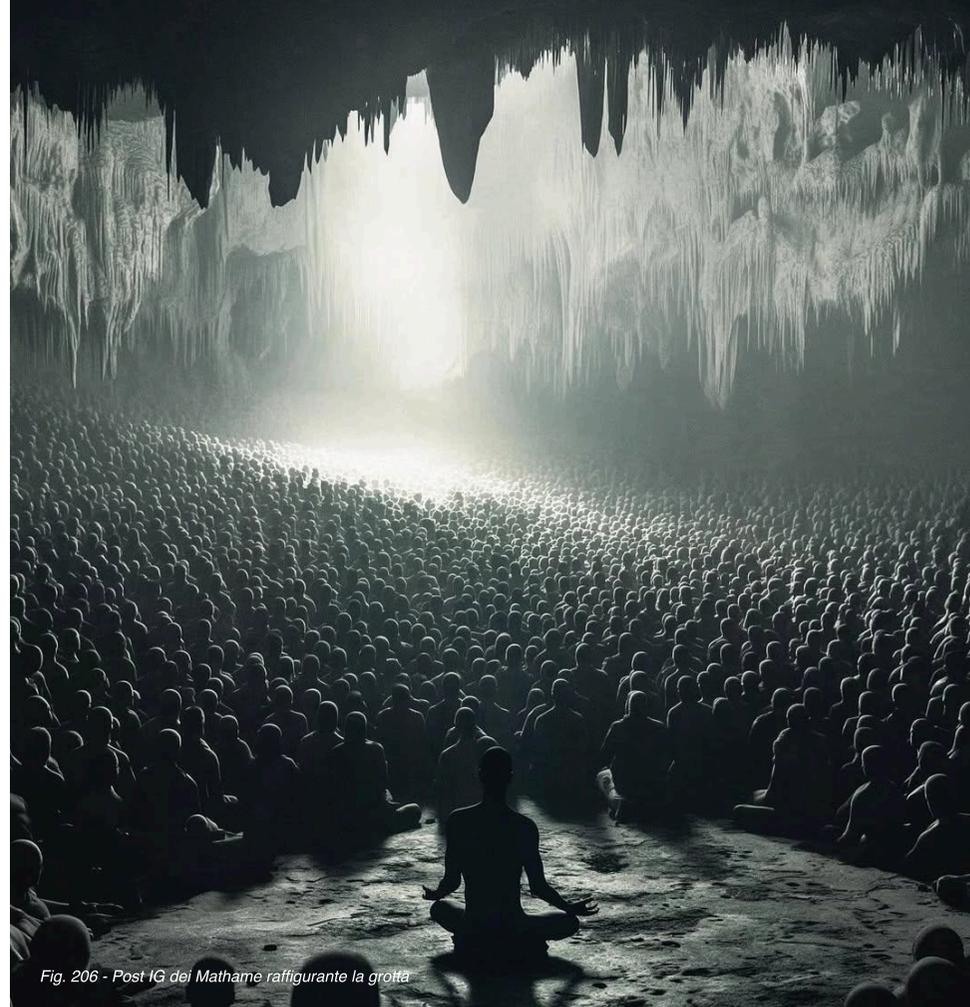


Fig. 206 - Post IG dei Mathame raffigurante la grotta



Fig. 207 - Sketch raffigurante la grotta

Per la realizzazione della grotta è stata inizialmente modellata una mesh principale comprendente pavimento, pareti e soffitto, al fine di definire la struttura complessiva dell'ambiente. Successivamente, all'interno dello spazio sono state aggiunte colonne con differenti caratteristiche morfologiche: alcune presentano la stessa conformazione rocciosa delle pareti circostanti, mentre altre si distinguono per forme più spigolose e regolari, evocando un'estetica futuristica e tecnologica.

Per conferire alla grotta un aspetto realistico e coerente con una conformazione naturale, la fase di modellazione è stata condotta prevalentemente in **Sculpt Mode**, utilizzando specifici pennelli digitali per scolpire forme organiche, erosioni e increspature superficiali. A completamento del processo, è stata applicata una texture procedurale generata tramite lo **Shader Editor**, la quale ha contribuito a enfatizzare la matericità e la profondità visiva della superficie rocciosa.

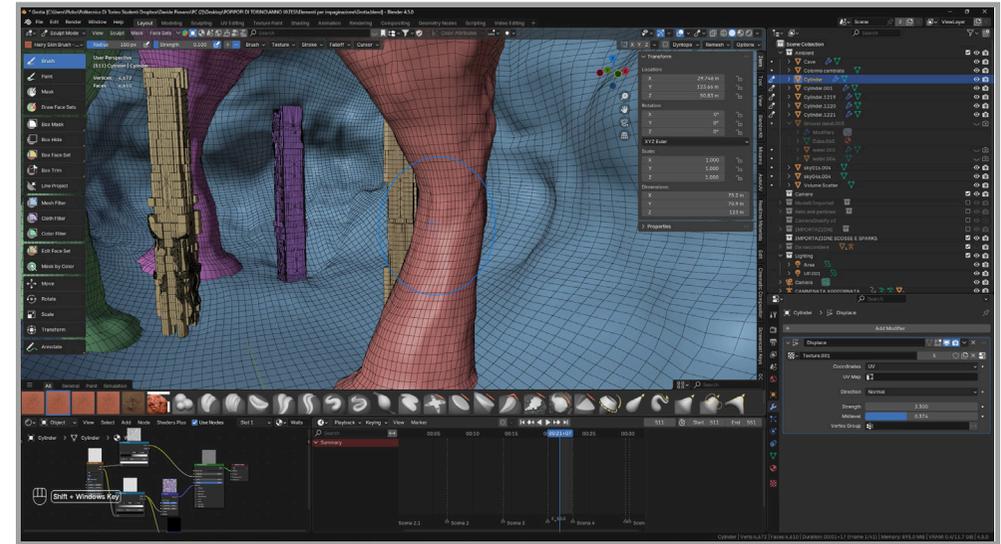


Fig. 208 - Interfaccia Blender, sculpt mode grotta



Fig. 209 - Render definitivo della grotta

MACCHINARIO & ALTARE

L'altare rappresenta il fulcro simbolico e visivo dell'intera scena, luogo in cui **sacro** e **tecnologico** si incontrano in un equilibrio estetico e concettuale. La sua struttura, di forma circolare, è composta da scalini concentrici in blocchi di pietra levigata che rimandano a un'architettura antica e monumentale. Le fenditure tra i blocchi sono veri e propri canali di luce da cui filtra un bagliore azzurro tenue, evocando la presenza di un'energia sotterranea e costante che collega la materialità arcaica della pietra a una dimensione più astratta e spirituale.

Al centro dell'altare è collocato il **macchinario** futuristico, elemento tecnologico per eccellenza, concepito come un dispositivo sospeso che custodisce la reliquia. La macchina, sostenuta da una base metallica e circondata da luci pulsanti, si distingue per una geometria circolare arricchita da innesti meccanici e giunti metallici, che le conferiscono un aspetto ingegneristico e sacrale al tempo stesso. Esso appare come un contenitore energetico, una struttura di controllo che stabilizza e canalizza la potenza della reliquia. Le luci azzurre che scorrono lungo la superficie sottolineano questo rapporto vitale, suggerendo un legame simbiotico tra la macchina e l'oggetto che protegge.

Attorno alla struttura centrale si innalzano quattro colonne metalliche, disposte simmetricamente sul secondo gradino dell'altare. Queste colonne, più alte del macchinario, presentano forme geometriche irregolari e dettagli tecnologici arricchiti da punti di luce, che ne accentuano il carattere avveniristico. I fasci di cavi che le collegano al macchinario sembrano avere una doppia funzione: da un lato meccanica, come supporto strutturale, dall'altro energetica, come conduttori di flussi vitali che uniscono tutti gli elementi della scena in un unico organismo visivo.

L'intero complesso dell'altare si configura così come un **dispositivo rituale e tecnologico**, in cui la **pietra**, il **metallo** e la **luce** si fondono in una composizione equilibrata e simbolica. La scena diventa un luogo di connessione tra **l'antico** e il **futuro**, tra materia e energia, in cui la reliquia rappresenta la sorgente spirituale e il macchinario il mezzo attraverso cui tale potenza viene contenuta, amplificata e resa visibile.

Il design del macchinario trae ispirazione da un visual utilizzato nei live dei Mathame, reinterpretato e adattato al linguaggio visivo del progetto.



Fig. 210 - References del macchinario generate con AI

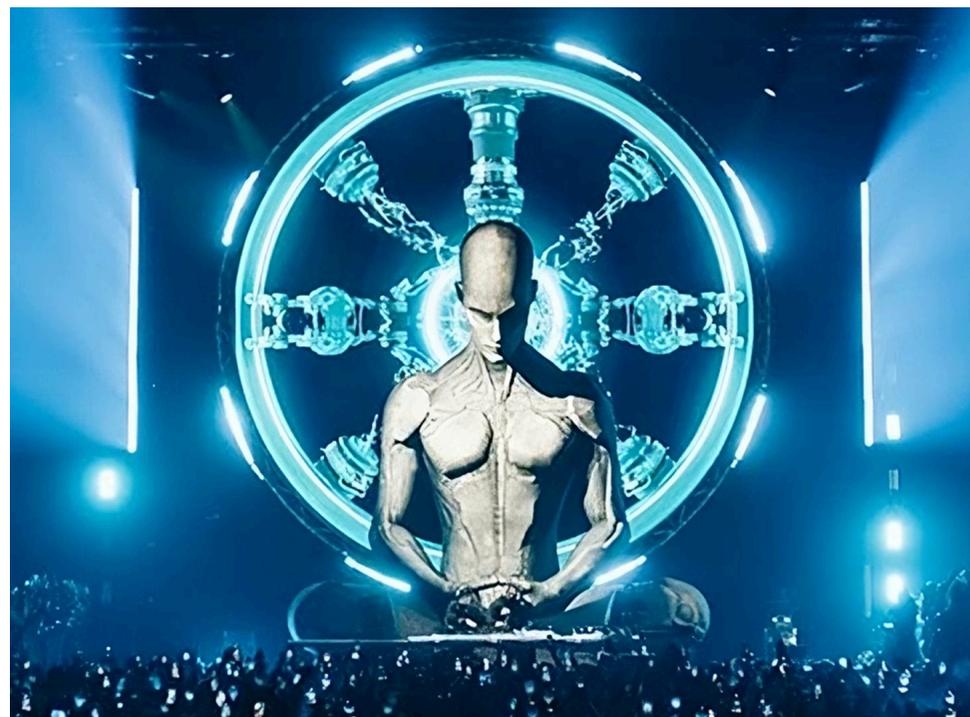


Fig. 211 - Post IG dei Mathame raffigurante Neo e il macchinario

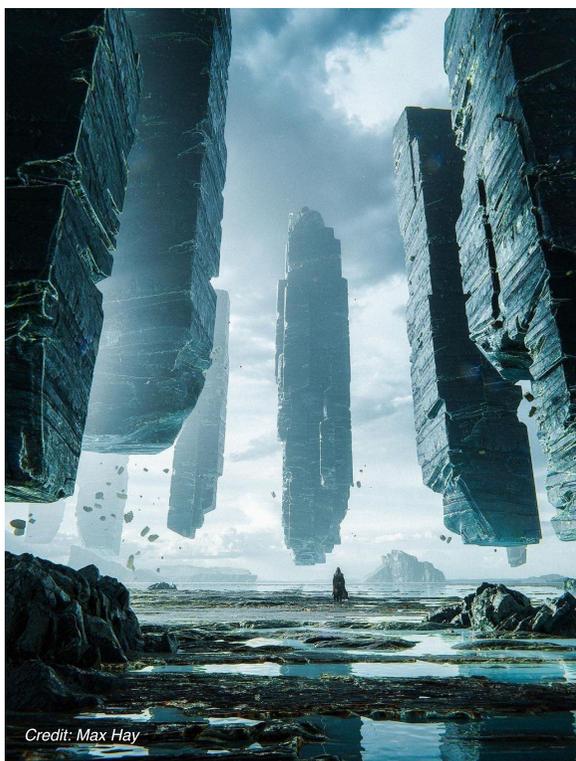
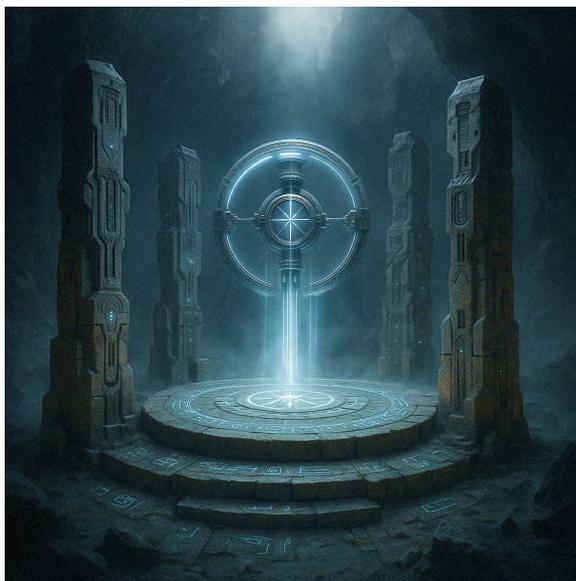


Fig. 212 - 215 - References dell'Altare

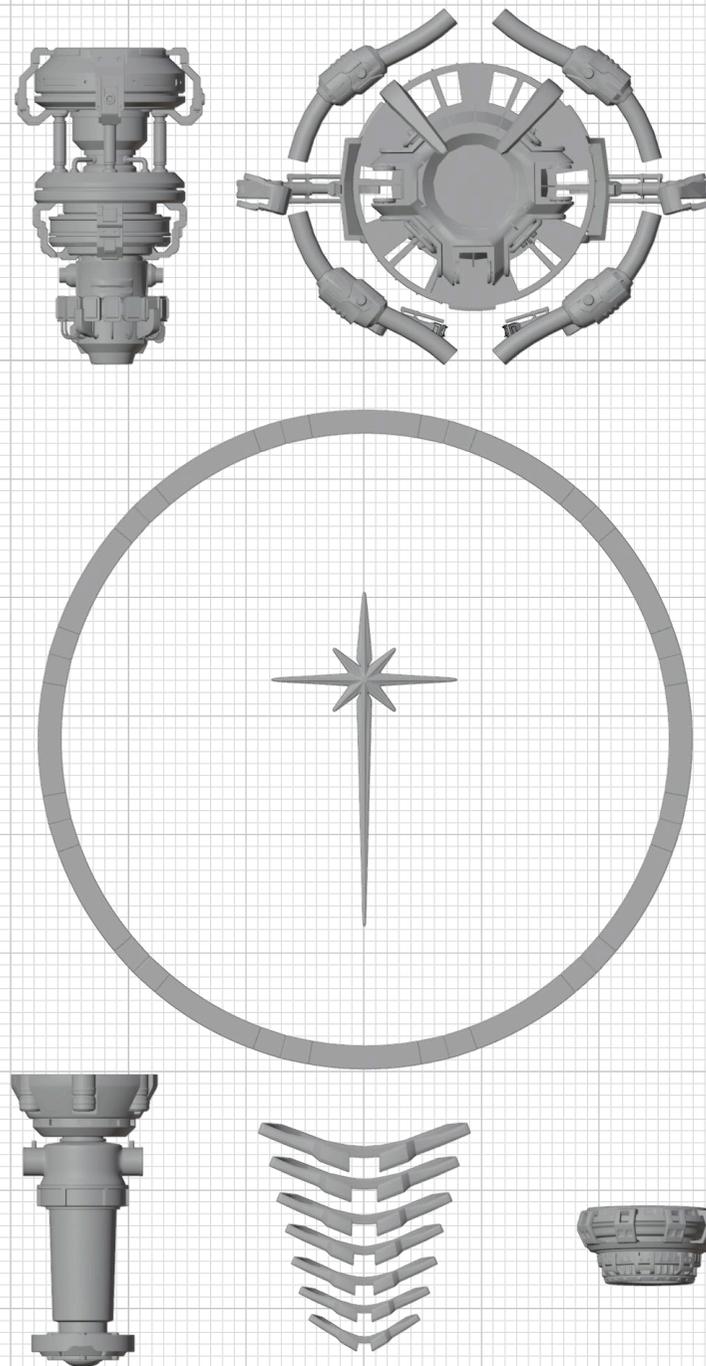


Fig. 216 - Modelli 3D dei componenti dell'altare, in viewport



Fig. 217 - Add-on di Blender per la creazione dell'effetto roccia

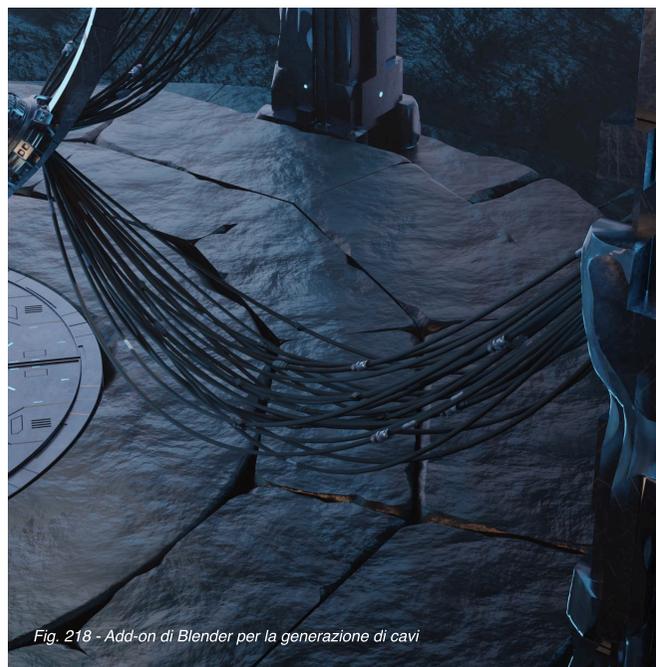
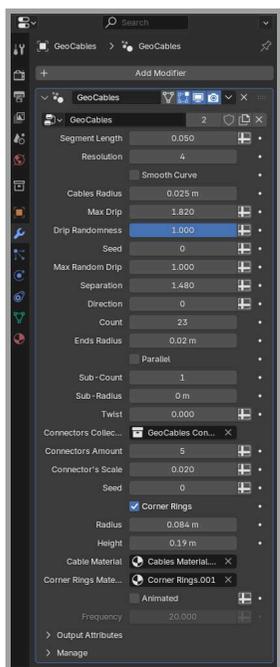
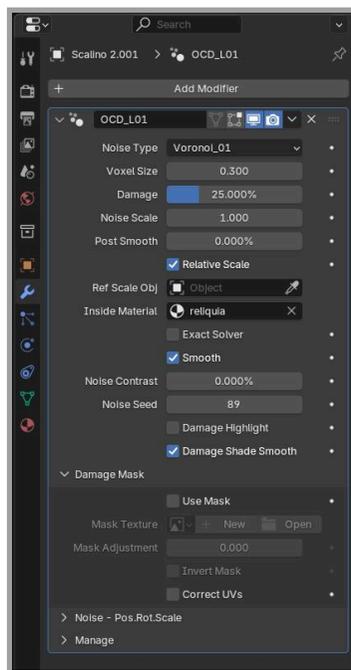


Fig. 218 - Add-on di Blender per la generazione di cavi

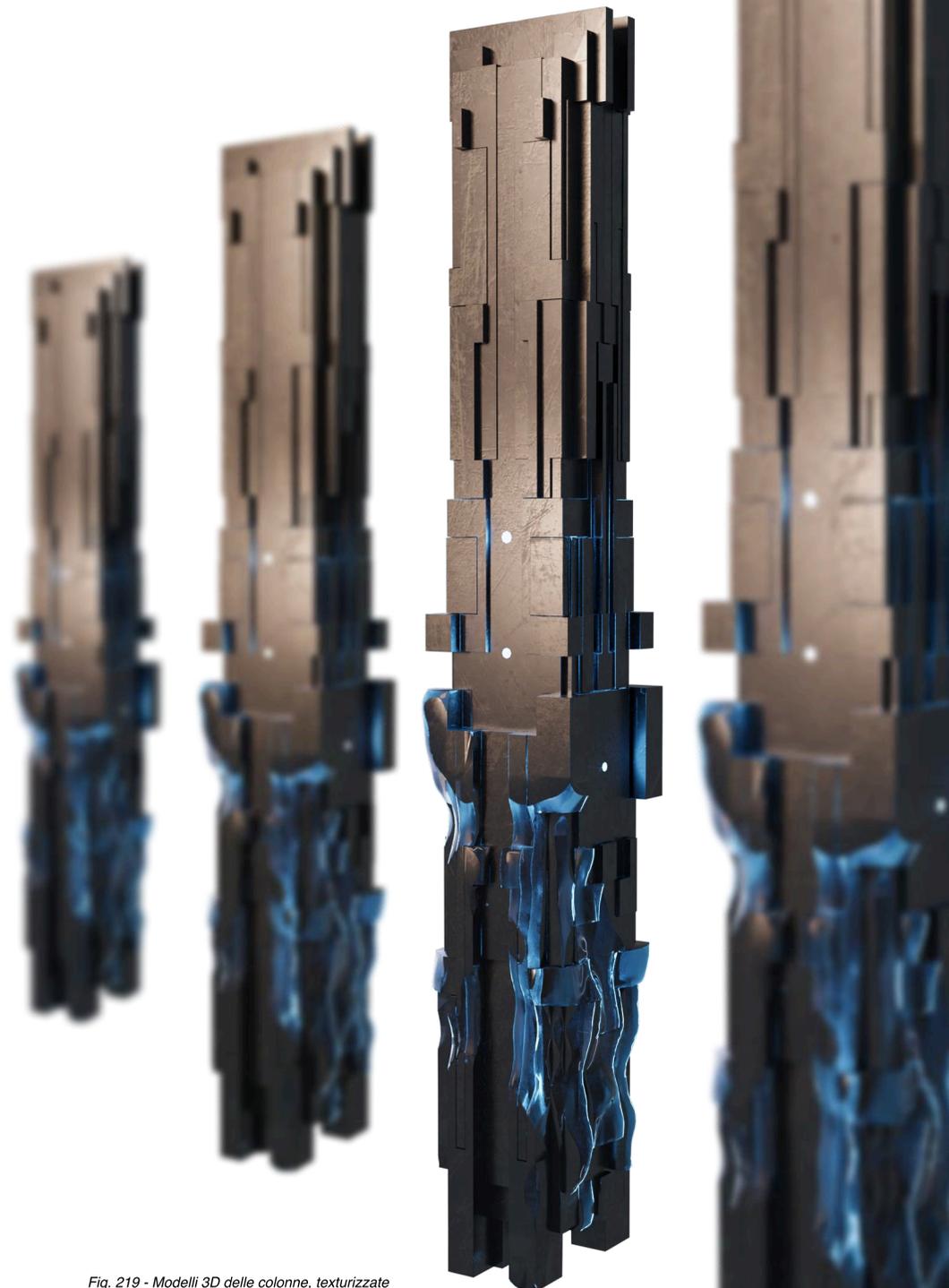


Fig. 219 - Modelli 3D delle colonne, texturizzate

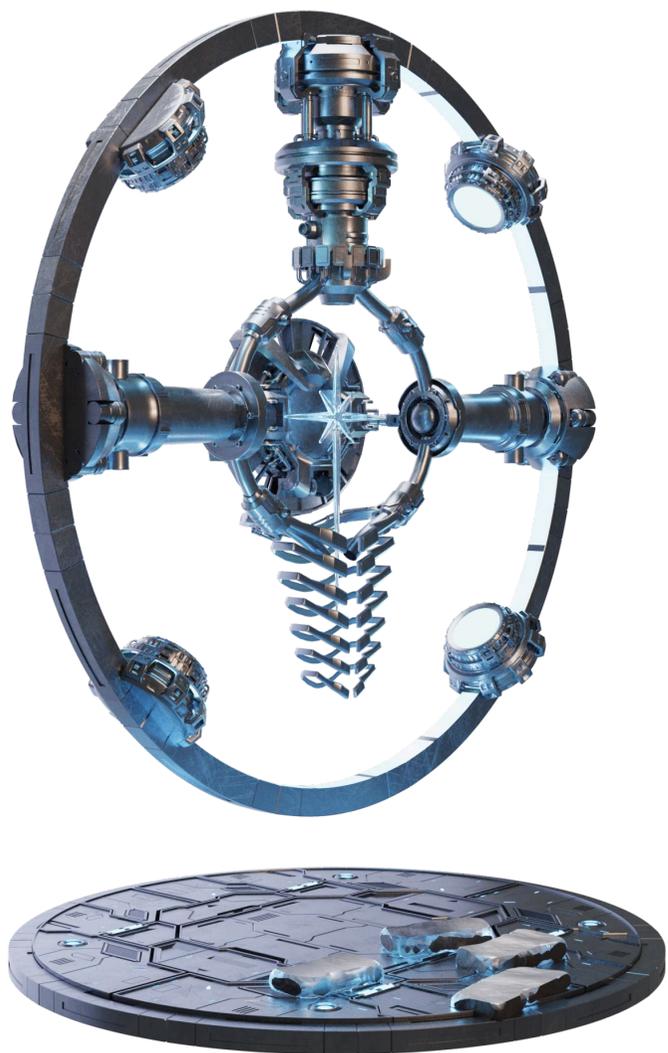


Fig. 220 - Modello 3D definitivo del macchinario

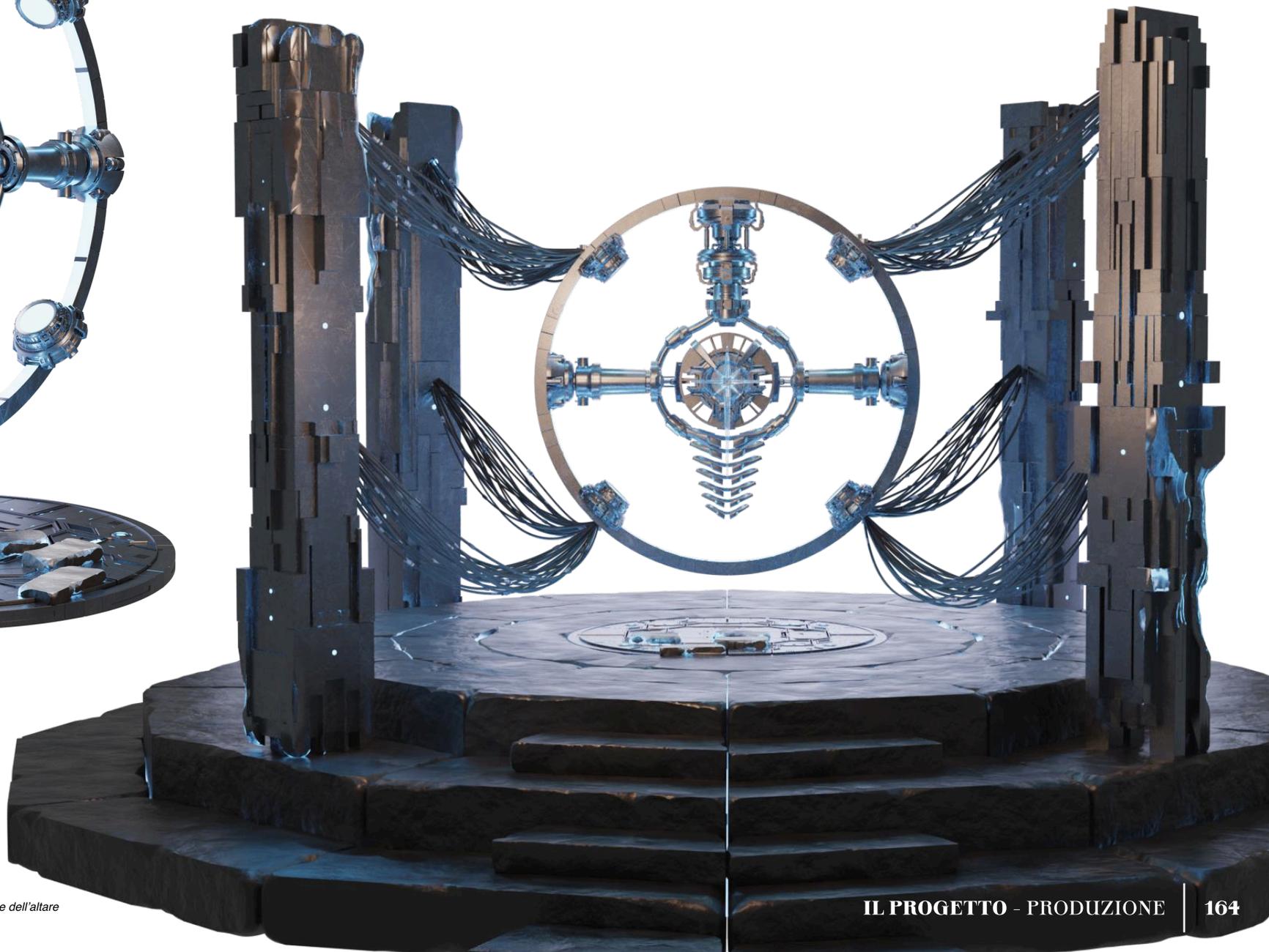
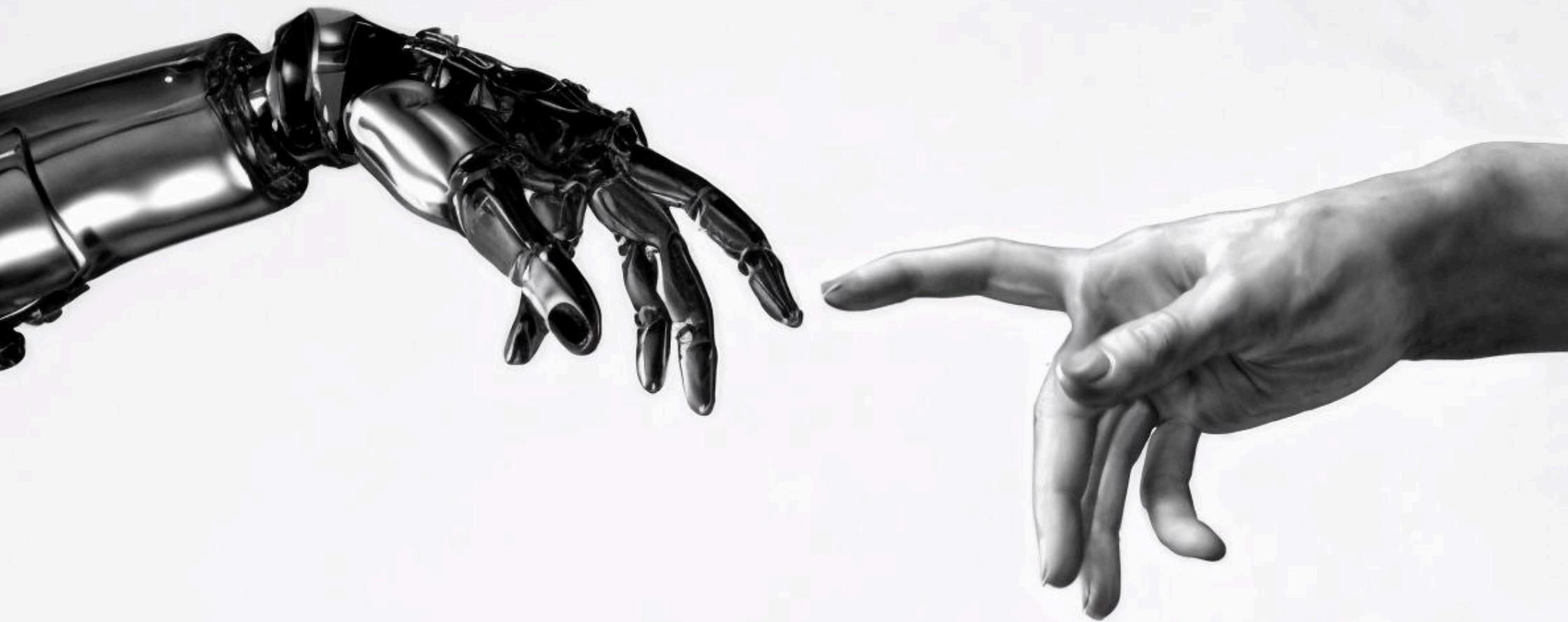


Fig. 221 - Modello 3D definitivo del macchinario e dell'altare

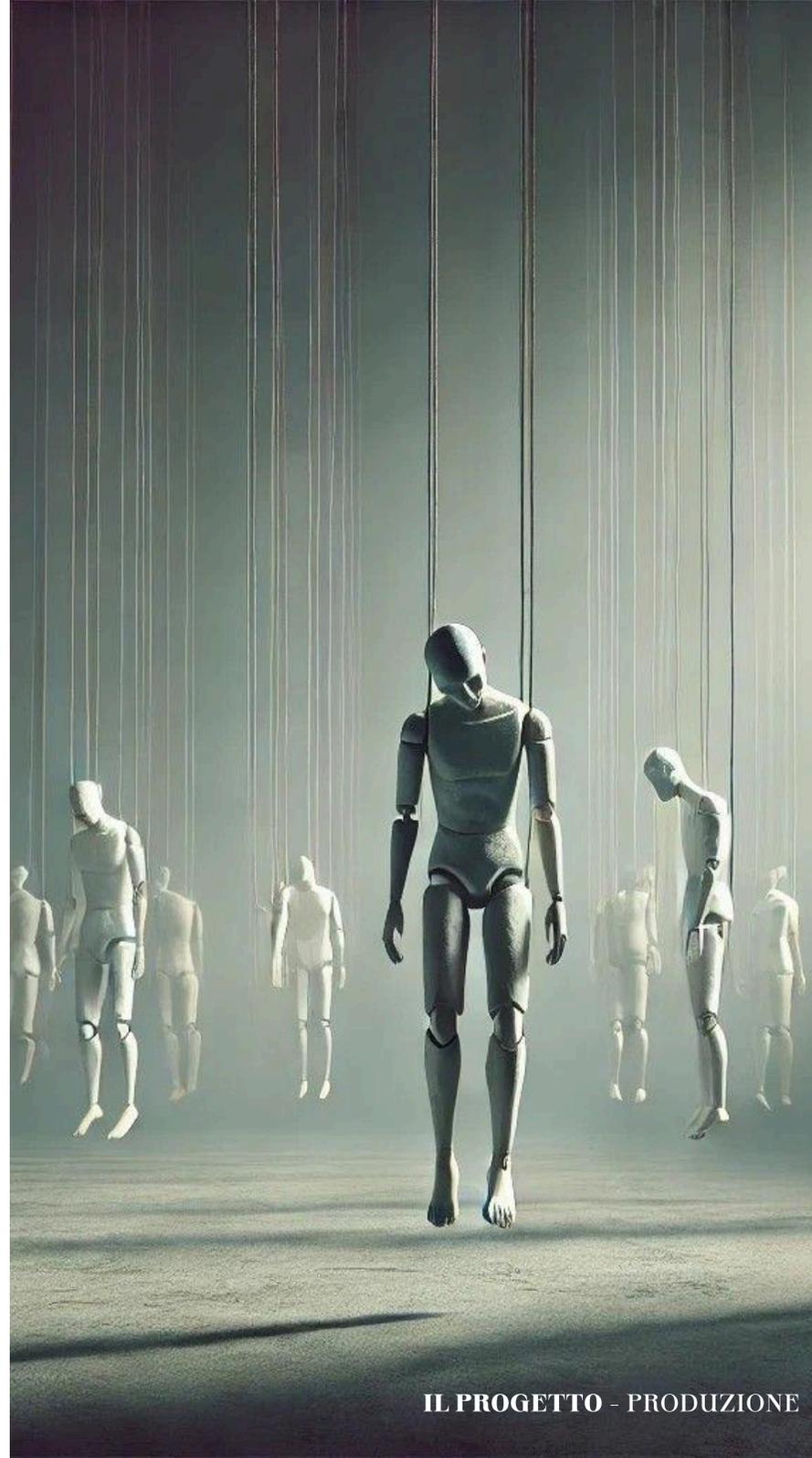


ANIMAZIONE

L'animazione rappresenta la fase in cui la staticità della modellazione si trasforma in movimento e racconto visivo, diventando il cuore pulsante del progetto. In Blender questo processo si sviluppa attraverso un insieme di strumenti e metodologie che spaziano dal rigging alla definizione dei keyframe, fino alla gestione delle curve di interpolazione. La costruzione di un rig, ossia una struttura scheletrica capace di controllare la deformazione della mesh, ha consentito di conferire ai modelli la possibilità di muoversi in modo fluido e credibile. Una volta stabilite le pose principali, l'interpolazione automatica e la successiva rifinitura nel Graph Editor hanno permesso di controllare accelerazioni, decelerazioni e morbidezze, garantendo la coerenza dei movimenti.

Un ruolo fondamentale è stato svolto anche dall'animazione non lineare, che in Blender permette di sovrapporre e combinare più sequenze di movimento, facilitando così la gestione di scene complesse e la possibilità di riutilizzare gesti e azioni. La sincronizzazione con la componente sonora ha costituito un vincolo progettuale imprescindibile: ogni gesto e variazione luminosa è stato calibrato in modo da rispondere a precisi passaggi musicali, rafforzando il carattere immersivo del video. L'approccio adottato è stato prevalentemente di tipo pose-to-pose, con pose chiave definite che hanno garantito chiarezza e leggibilità, alternate a transizioni morbide che hanno conferito ritmo e naturalezza alle sequenze.

Per aumentare l'efficacia visiva sono stati applicati alcuni principi fondamentali dell'animazione, come l'anticipazione, lo slow in/out e lo staging, che hanno permesso di sottolineare i momenti cruciali, come il contatto tra l'umano e la reliquia o l'attivazione del macchinario. Vincoli e controlli aggiuntivi hanno assicurato coerenza e stabilità ai movimenti, evitando deformazioni indesiderate, mantenendo la leggibilità della scena e trasformando i modelli statici in entità capaci di dialogare con lo spettatore attraverso gesti, tempi e luci.

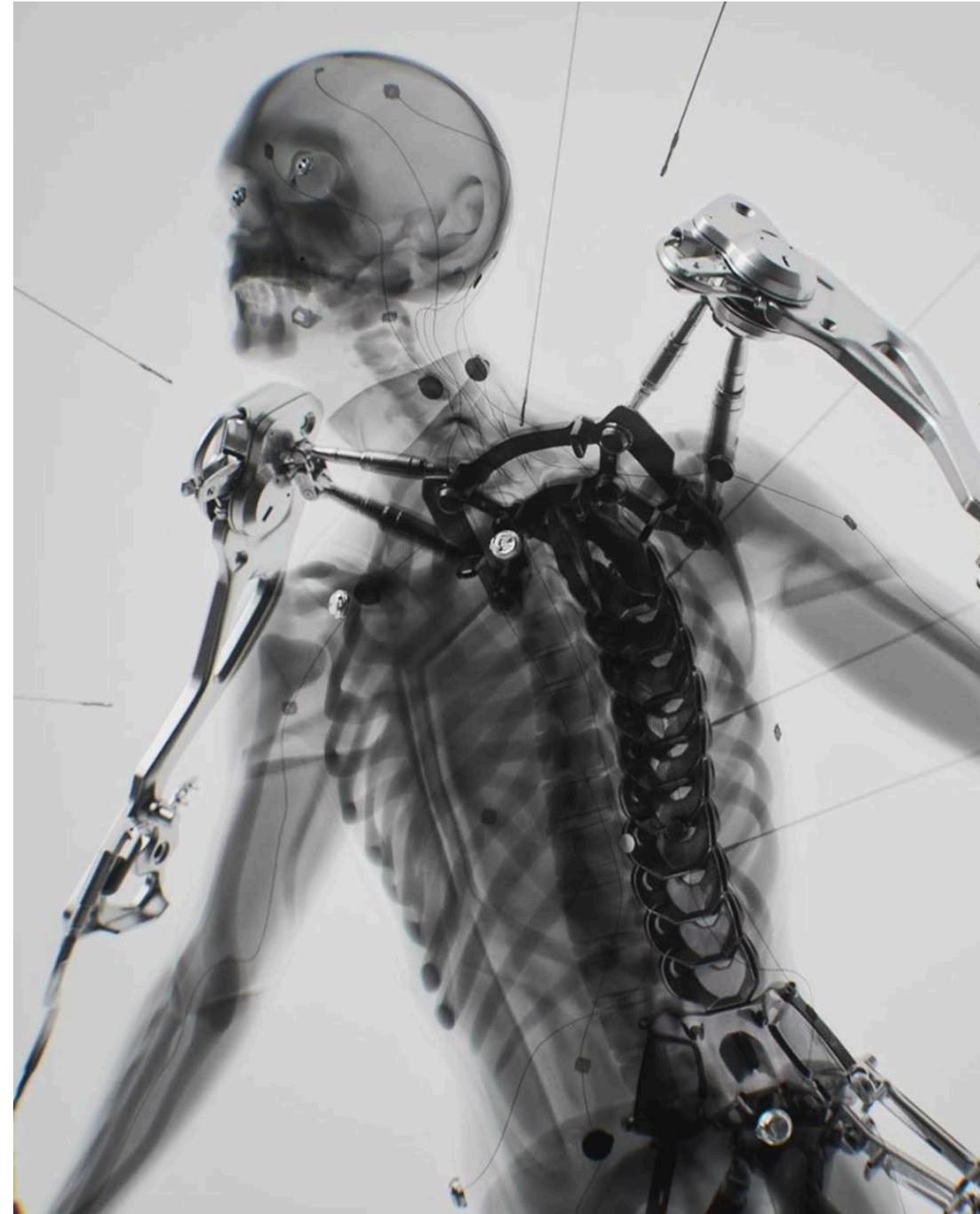


RIGGING

Il rigging rappresenta la fase intermedia fondamentale tra la modellazione e l'animazione, durante la quale un modello statico viene dotato di una struttura scheletrica (armature) che ne consente la movimentazione controllata. Attraverso questa operazione, la geometria tridimensionale viene associata a un insieme di ossa virtuali disposte in corrispondenza delle principali articolazioni del corpo, in modo da replicare i meccanismi di movimento di un organismo reale. Ogni osso agisce come un punto di controllo che influenza una specifica porzione della mesh, determinandone rotazioni, traslazioni e deformazioni coerenti con la struttura anatomica o meccanica del personaggio.

Una volta definita l'armatura, è necessario stabilire la relazione tra le ossa e la superficie del modello attraverso la fase di skinning. In Blender, questa operazione può essere eseguita automaticamente mediante la funzione **Automatic Weights**, che attribuisce in modo iniziale i pesi di influenza delle ossa sui vertici della mesh. Successivamente, tali pesi vengono raffinati manualmente tramite il **Weight Paint**, una modalità che consente di intervenire visivamente sull'intensità dell'influenza di ciascun osso, garantendo così deformazioni più naturali e controllate, soprattutto nelle aree articolari più sensibili come spalle, gomiti o ginocchia.

Completata la struttura di controllo, il rigging diventa la base per la posa (posing) e per l'animazione mediante keyframe. L'artista definisce una serie di pose chiave, registrando in momenti specifici la posizione e la rotazione delle ossa. Il software interpola automaticamente le trasformazioni intermedie tra un keyframe e l'altro, generando un movimento continuo e realistico. Questo processo consente di controllare con precisione ritmo, fluidità e intensità dei gesti, rendendo i personaggi credibili e coerenti con la narrazione visiva.



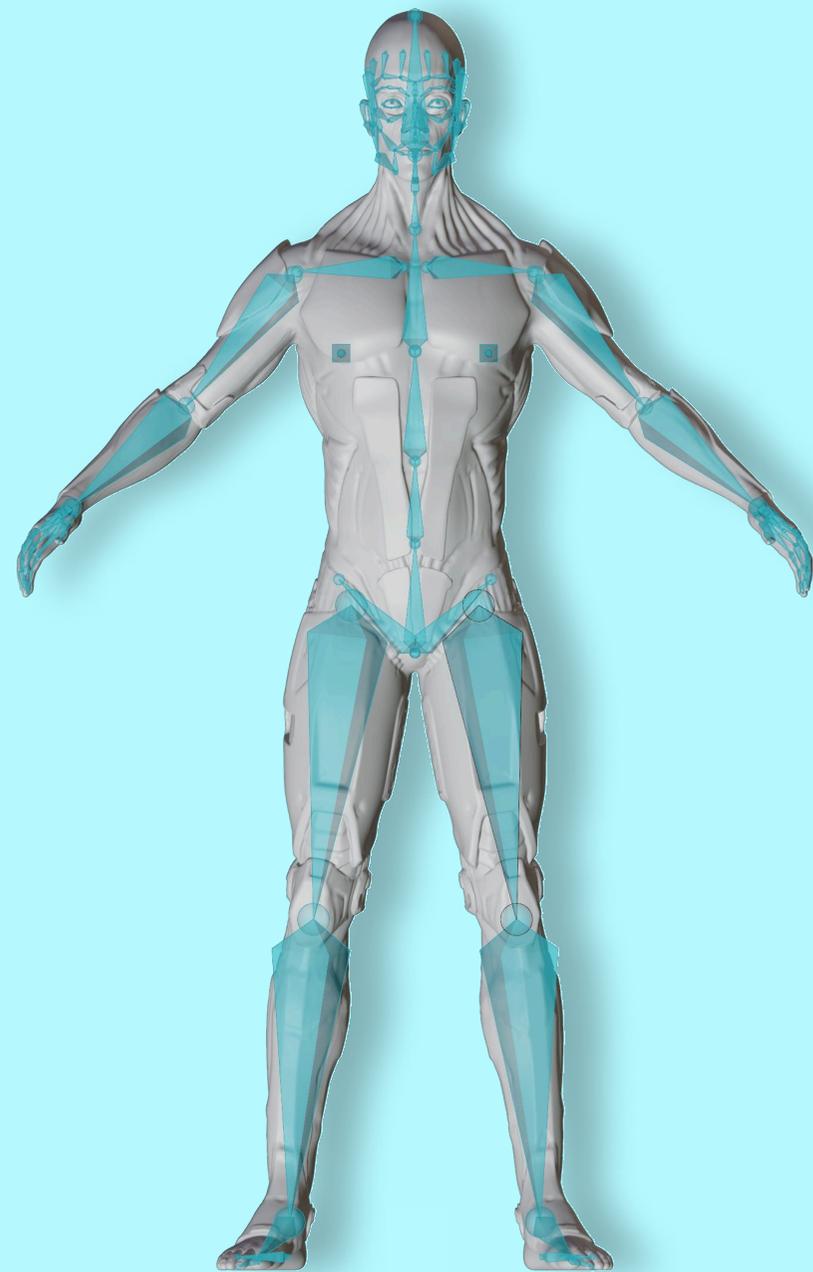
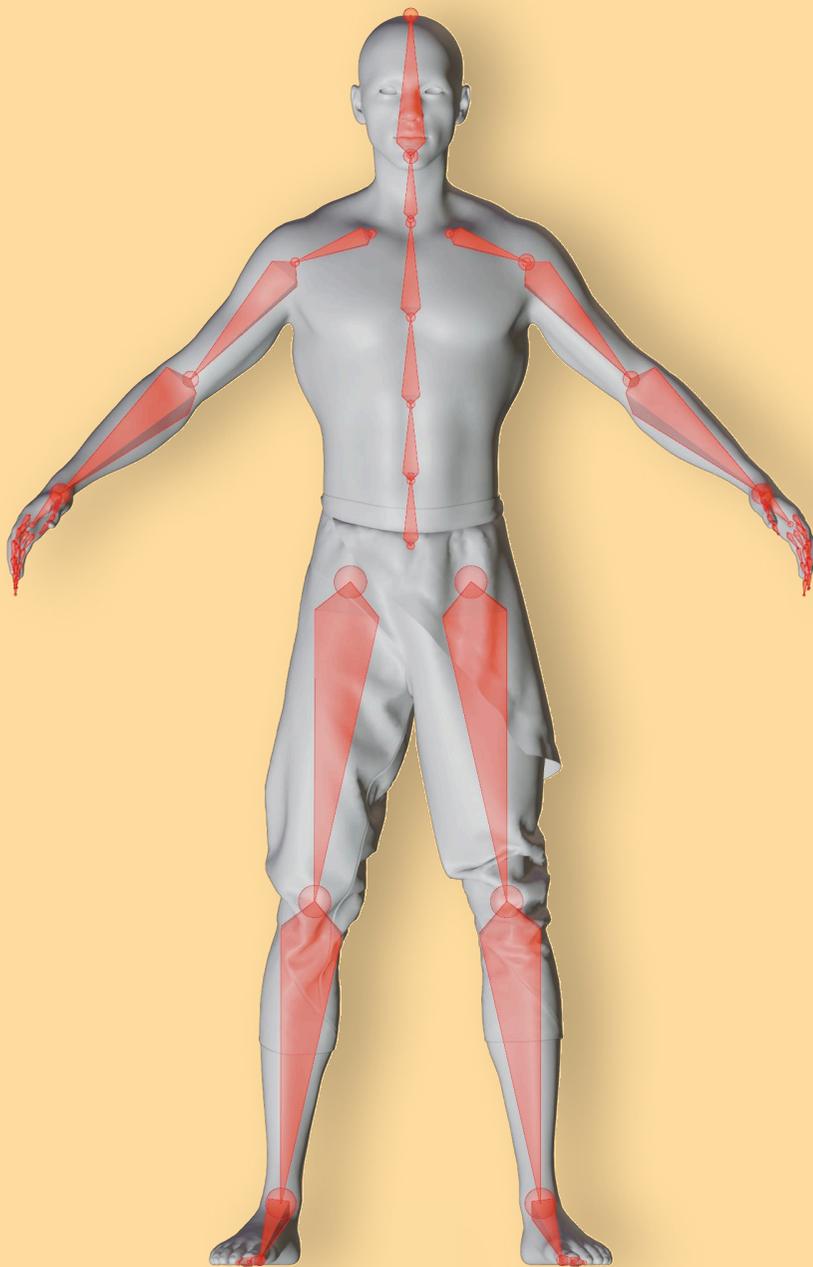


Fig. 222 - Modello 3D dell'umuno riggato (sinistra), modello 3D di Neo riggato (destra)

MOVIMENTI

MIXAMO RIG

Su **Mixamo**, il processo di rigging avviene in modo completamente automatico e intuitivo. Una volta caricato il modello 3D (in formato .fbx o .obj), la piattaforma richiede di posizionare manualmente alcuni **marker** sui punti principali del corpo, come mento, polsi, gomiti, ginocchia e inguine, per permettere al sistema di riconoscere correttamente la struttura anatomica del personaggio.

Dopo questa fase iniziale, Mixamo genera automaticamente lo scheletro e applica il rig al modello, adattando la pesatura delle influenze ossee in base alla forma del corpo. Il risultato è un personaggio completamente riggato e pronto per essere animato.

Nel nostro caso, abbiamo utilizzato questo processo per riggare il modello dell'essere umano, ottenendo un'armatura funzionante e compatibile con le animazioni della libreria di Mixamo. Questo ci ha permesso di risparmiare tempo nella fase tecnica, concentrandoci invece sulla parte espressiva e narrativa del movimento.

RIGGIFY META-RIG

Rigify è un add-on ufficiale di Blender che consente di creare in modo automatico rig completi per personaggi tridimensionali. Il suo elemento centrale è il **Meta-Rig**, una struttura scheletrica predefinita composta da ossa standardizzate, spina dorsale, arti, mani, piedi e collo, che può essere adattata alle proporzioni del modello. Una volta configurato, il Meta-Rig viene trasformato in un rig di controllo avanzato, dotato di catene **IK (Inverse Kinematics)/FK (Forward Kinematics)***, ossa di deformazione e vincoli già impostati, semplificando così il processo di rigging e garantendo risultati precisi e coerenti con le buone pratiche di character setup.

Nel nostro progetto, il Meta-Rig è stato applicato esclusivamente al personaggio di NEO, poiché l'animazione finale, in cui la figura assume una posa meditativa, non era presente nella libreria di movimenti predefiniti di Mixamo e ha richiesto una realizzazione manuale attraverso keyframe. L'impiego di Rigify ha permesso di ottenere un controllo più accurato sulle ossa e sulla mesh, migliorando la gestione delle deformazioni e assicurando una transizione fluida e naturale verso la posa finale.

IK (Inverse Kinematics): tecnica di animazione in cui si controlla la posizione finale di un arto (come mano o piede) e il sistema calcola automaticamente la rotazione delle giunture intermedie.

FK (Forward Kinematics): tecnica di animazione in cui si animano manualmente le giunture partendo dalla radice verso l'estremità dell'arto.

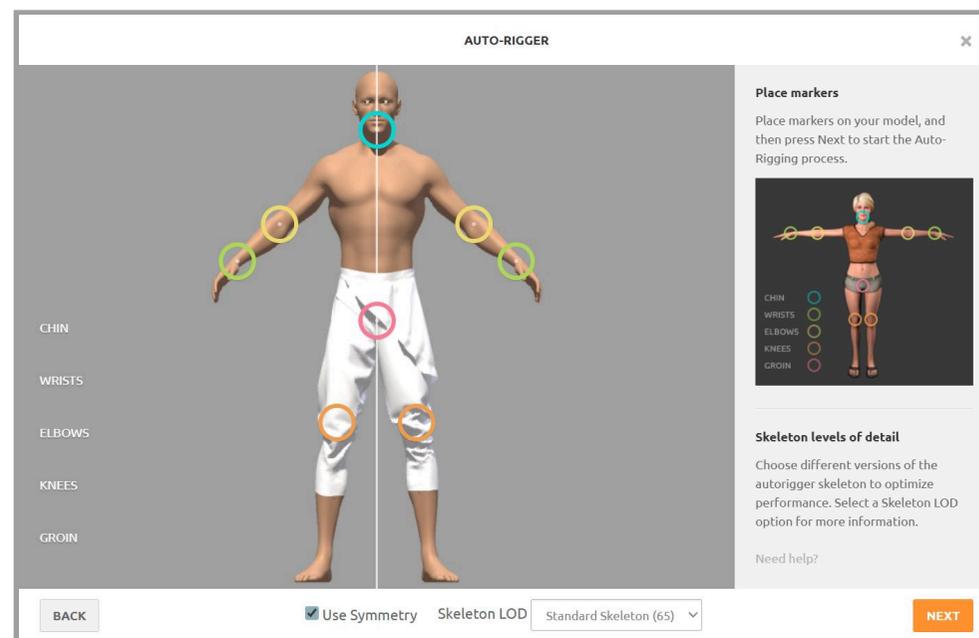


Fig. 223 - Interfaccia di Mixamo per l'auto-rig dell'umano

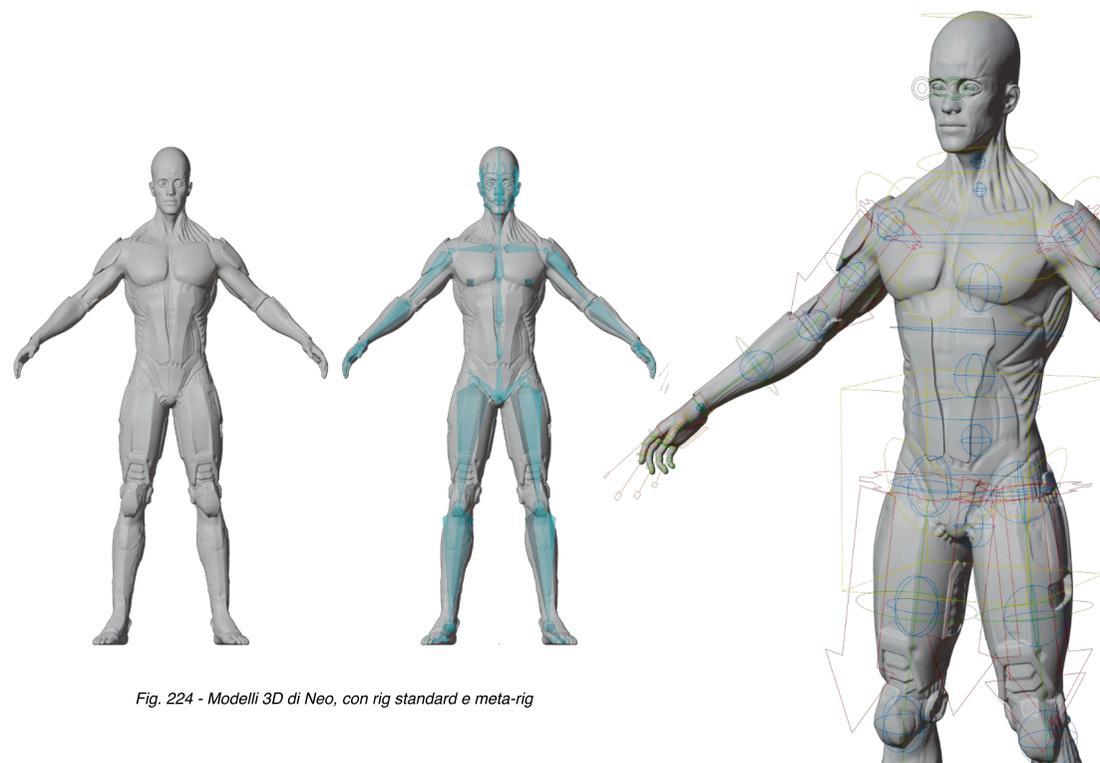


Fig. 224 - Modelli 3D di Neo, con rig standard e meta-rig

NEO & L'UMANO

WEIGHT PAINT

Il **Weight Painting** rappresenta una fase cruciale del processo di rigging e animazione, poiché consente di definire con precisione il modo in cui la mesh di un modello tridimensionale reagisce ai movimenti generati dal suo scheletro virtuale (armature). In termini tecnici, il weight painting determina il peso di influenza che ciascun osso esercita sui vertici della geometria: un valore numerico compreso tra 0 e 1 che stabilisce quanto una determinata parte del modello debba seguire il movimento di una specifica articolazione.

In Blender, questa operazione si svolge in modalità Weight Paint, dove l'artista può intervenire manualmente attraverso una rappresentazione cromatica della superficie: le aree colorate di rosso indicano massima influenza, mentre quelle blu nessuna. Questo sistema visivo permette di controllare e modificare con estrema precisione la **distribuzione dei pesi**, correggendo eventuali deformazioni indesiderate che si manifestano durante la posa o l'animazione. In molti casi, il weight painting segue una prima assegnazione automatica dei pesi generata con la funzione **Automatic Weights**, che produce una base di partenza successivamente rifinita a mano.

SHAPE KEYS

Le **shape keys** sono uno strumento fondamentale per la creazione di animazioni basate sulla deformazione di una mesh. Consentono di memorizzare diverse versioni modificate della stessa geometria, chiamate appunto "chiavi di forma", e di passare gradualmente da una forma all'altra attraverso un valore numerico. Questo sistema è particolarmente utile per animare movimenti organici o dettagli espressivi, come il parlato, le emozioni del volto o piccole variazioni morfologiche.

Nell'animazione sviluppata abbiamo utilizzato le shape keys esclusivamente per la zona del viso di Neo e dell'essere umano, con l'obiettivo di rendere più naturale e comunicativa la loro espressività. Attraverso questo metodo abbiamo potuto controllare in modo preciso elementi come la chiusura delle palpebre e i movimenti delle sopracciglia ottenendo un risultato più realistico e coerente con la tensione emotiva della scena.

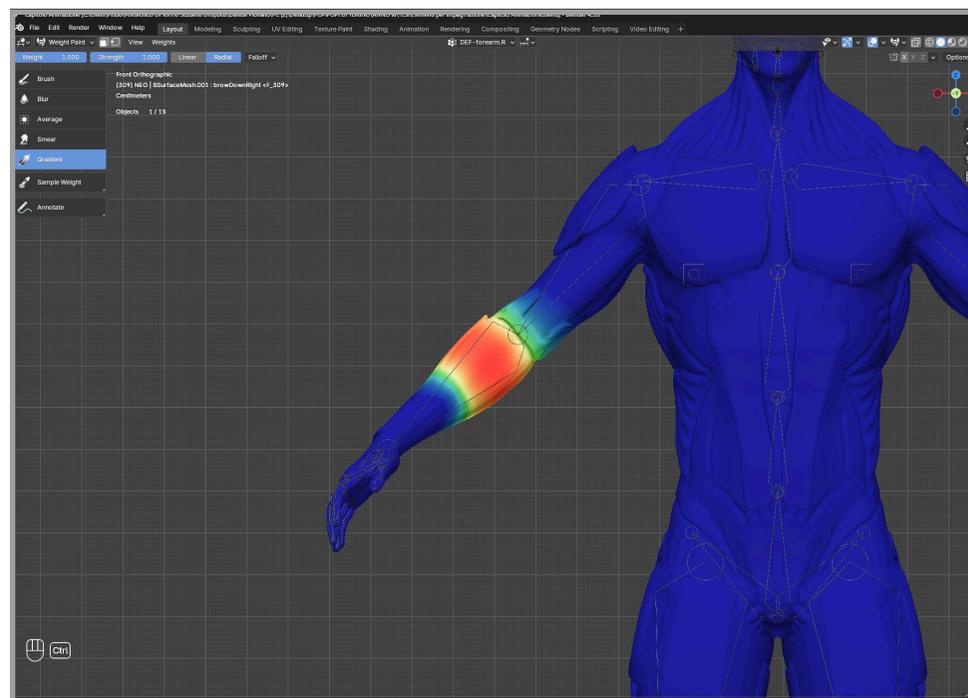


Fig. 225 - Interfaccia Blender per il weight painting dell'umano

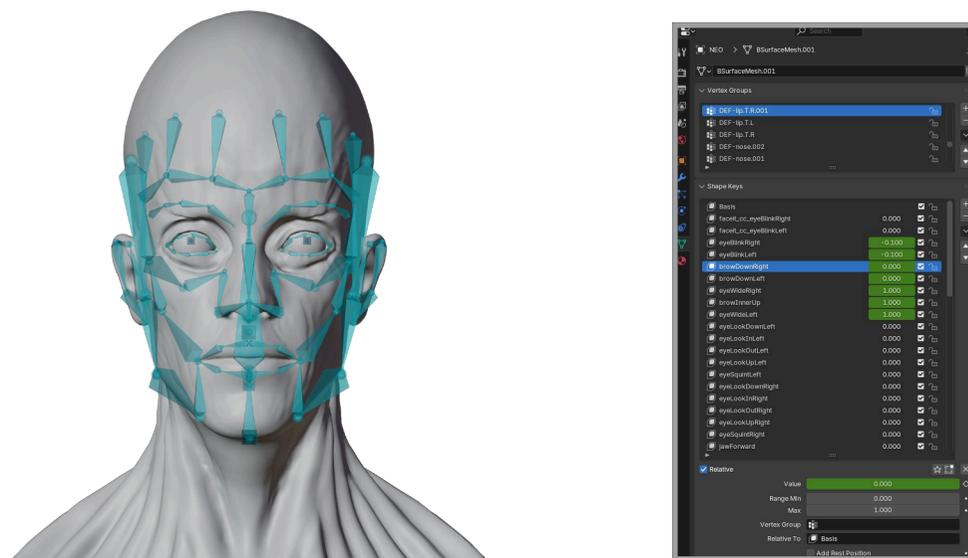


Fig. 226 - Shape keys per l'animazione del volto di Neo

LIBRERIA DI ANIMAZIONI

La libreria di animazioni di Mixamo rappresenta uno dei principali punti di forza della piattaforma. Offre un vasto catalogo di movimenti preimpostati realizzati a partire da motion capture reali, che spaziano da azioni quotidiane come camminare, correre o sedersi, fino a gesti più complessi come combattimenti, danze o movimenti recitativi. Ogni animazione è completamente personalizzabile: è possibile regolare la velocità, l'intensità, la posizione delle braccia o la ripetizione del ciclo per adattarla perfettamente al proprio modello.

Nel sistema visivo proposto abbiamo sfruttato questa libreria per animare l'essere umano, selezionando e combinando diverse animazioni già pronte, come la camminata, la salita delle scale e il gesto del contatto, al fine di creare un movimento continuo e naturale.

Una volta importate in Blender, queste animazioni sono state rifinite e unite tra loro attraverso il **Non-Linear Animation Editor**, uno strumento avanzato che consente di gestire, combinare e organizzare più animazioni in modo flessibile e modulare.

A differenza della classica Timeline, che mostra una singola sequenza di keyframe, l'**NLA Editor** permette di trattare ogni animazione come un "clip" indipendente, simile alle tracce di un software di montaggio video.

Ogni clip può essere spostato, tagliato, duplicato o sfumato con altri, consentendo di creare transizioni fluide tra movimenti differenti. Inoltre, è possibile controllare la priorità, la sovrapposizione e l'influenza di ciascun segmento, ottenendo così un risultato molto più naturale e realistico anche quando si combinano animazioni provenienti da fonti diverse, come Mixamo.

È stato utilizzato in particolare per combinare la camminata, la salita delle scale e il gesto del contatto con la reliquia. Questo strumento ci ha permesso di regolare con precisione la continuità dei movimenti, eliminando eventuali scatti o incongruenze tra una posa e l'altra, e garantendo una transizione fluida e coerente con la narrazione visiva del momento di interazione tra l'uomo e la reliquia.

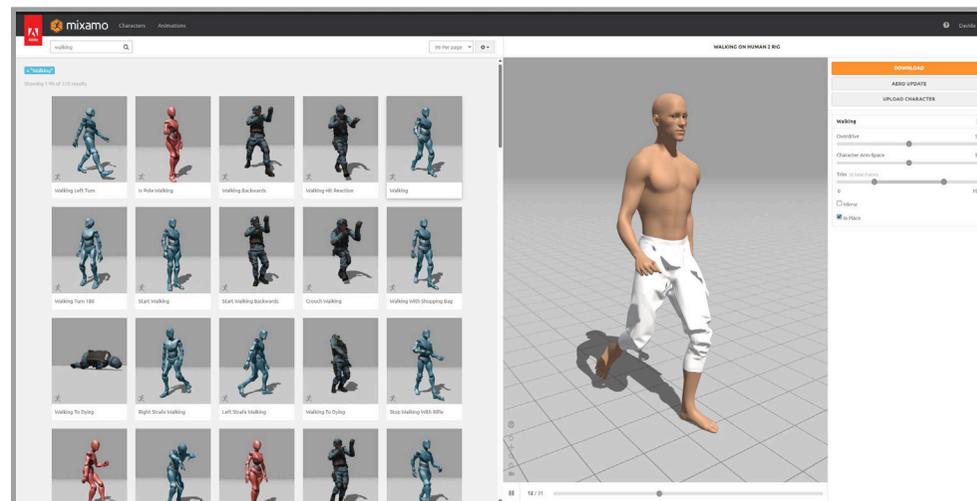


Fig. 227 - Interfaccia Mixamo con libreria dei movimenti



Fig. 228 - Logo di Mixamo

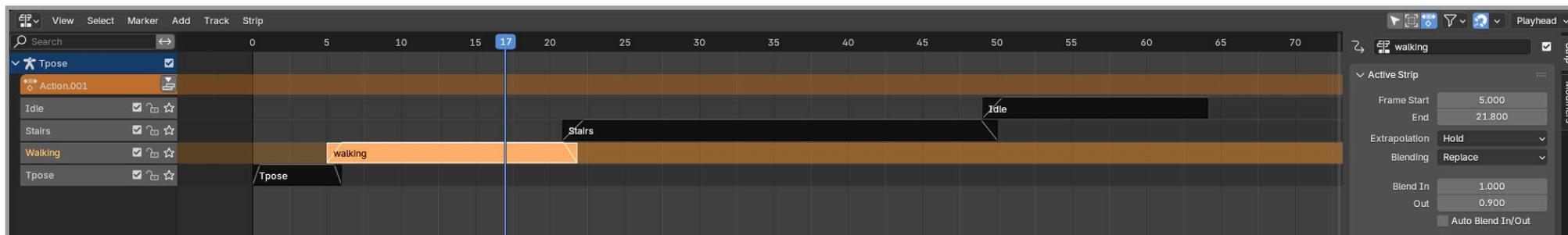


Fig. 229 - Interfaccia Blender, Non-Linear Animation Editor

NEO & L'UMANO

KEYFRAMES

I **keyframes** rappresentano il principio fondamentale su cui si basa qualsiasi forma di animazione in Blender. Ogni keyframe memorizza il valore preciso di una proprietà in un determinato istante del tempo, come la posizione, la rotazione, la scala, ma anche parametri più complessi come l'intensità di una luce, l'opacità di un materiale o la forza di un modificatore. Inserendo più keyframes lungo la timeline, Blender calcola automaticamente i valori intermedi tra un punto e l'altro attraverso un processo chiamato interpolazione, generando così un movimento fluido e naturale.

Questo sistema consente di controllare con grande precisione la dinamica temporale di ogni elemento della scena: è possibile definire non solo dove un oggetto si muove, ma anche come lo fa: più rapidamente, più dolcemente, con accelerazioni o pause. Inoltre, l'uso combinato di diversi tipi di interpolazione (lineare, costante o bezier) permette di ottenere effetti diversi, dal movimento meccanico a quello più organico e realistico.

All'interno delle nostre animazioni, i keyframes sono stati impiegati per coordinare tutti gli elementi visivi: dal movimento della camera alla variazione delle luci, fino ai piccoli dettagli ambientali che contribuiscono a creare atmosfera e tensione narrativa. Grazie a essi è stato possibile sincronizzare le azioni con la musica, enfatizzando i momenti chiave della scena e trasformando modelli statici in una composizione cinematografica viva e dinamica.

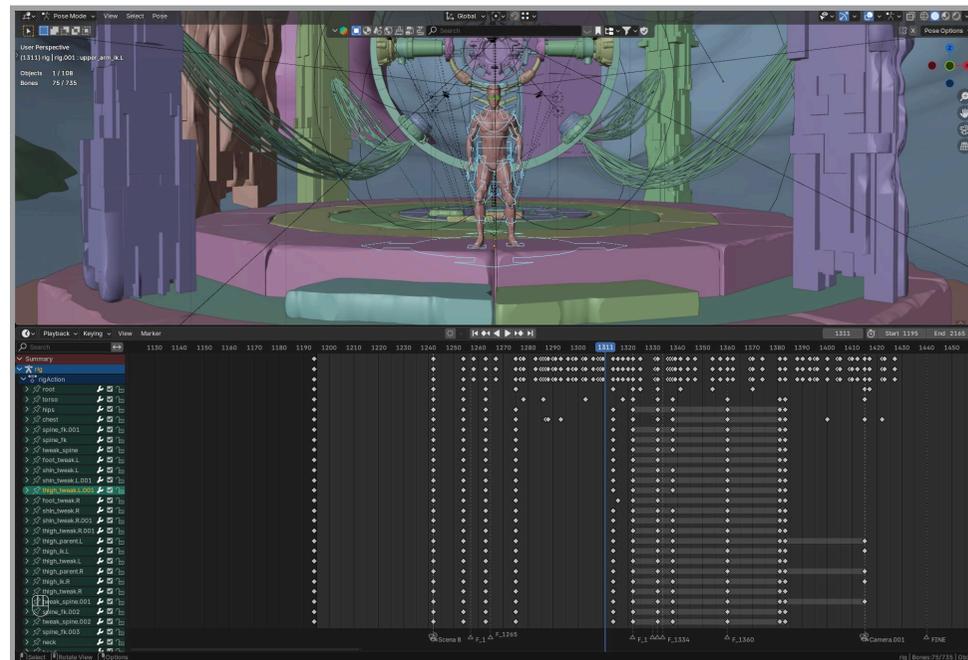


Fig. 230 - Interfaccia Blender, keyframes

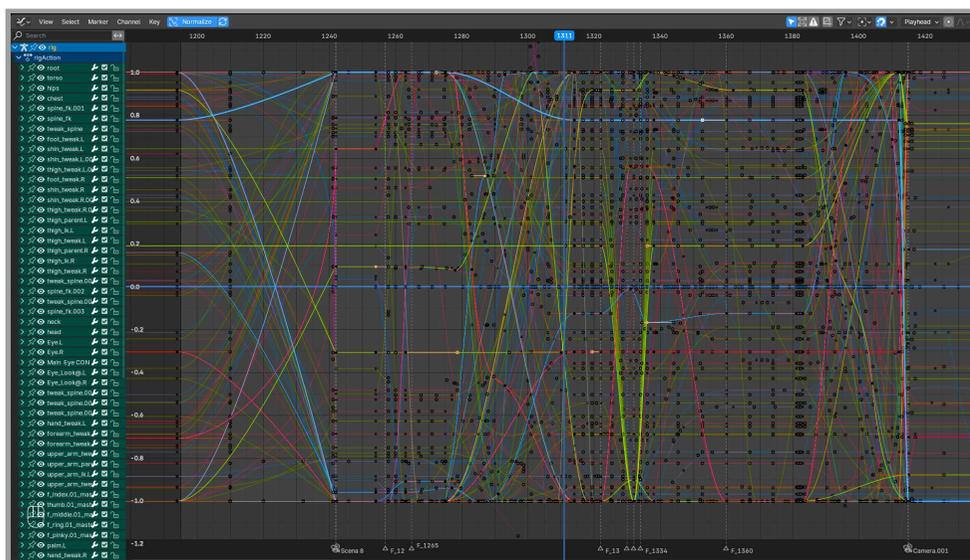


Fig. 231 - Interfaccia Blender, graph editor

GRAPH EDITOR

Il **Graph Editor** di Blender è uno strumento avanzato che consente di controllare in modo preciso e raffinato l'andamento temporale delle animazioni. Ogni proprietà animata tramite keyframes viene rappresentata graficamente da una curva, dove l'asse orizzontale indica il tempo e quello verticale rappresenta il valore della proprietà che si sceglie di animare. In questo modo, l'animatore può visualizzare e modificare la variazione dei movimenti in maniera continua e intuitiva.

Le curve del Graph Editor permettono di definire la **fluidità**, la **velocità** e il **ritmo** di un'animazione. Agendo sui punti di controllo (keyframes) e sulle maniglie delle curve, è possibile regolare le accelerazioni, le decelerazioni e le transizioni tra un movimento e l'altro, ottenendo così risultati più morbidi, realistici e coerenti con il tono narrativo della scena.

Durante la realizzazione delle nostre sequenze, il Graph Editor è stato utilizzato per rifinire le animazioni provenienti da Mixamo e quelle create manualmente, intervenendo soprattutto sui tempi e sulla naturalezza dei movimenti. Grazie a questo strumento abbiamo potuto eliminare rigidità e scatti indesiderati, migliorando la qualità espressiva e la sincronizzazione tra i diversi elementi animati.

TELECAMERE

In Blender, le telecamere sono strumenti fondamentali per definire il **punto di vista** e la **composizione visiva** di una scena. Proprio come nel cinema, determinano cosa viene mostrato, da quale angolazione e con quale ritmo, guidando l'occhio dello spettatore e influenzando la percezione emotiva del racconto. Ogni camera può essere impostata in modo preciso, controllando parametri come la lunghezza focale, la profondità di campo e la messa a fuoco, elementi essenziali per creare inquadrature suggestive e coerenti con l'atmosfera narrativa.

Nell'elaborato visuale, le telecamere sono state animate attraverso keyframes, gestendo posizione, rotazione e punto di fuoco per ottenere movimenti fluidi e controllati. In alcune sequenze abbiamo scelto movimenti lenti e circolari per enfatizzare la solennità del momento, mentre in altre la camera si avvicina progressivamente ai personaggi per aumentare la tensione e il coinvolgimento emotivo. Anche qui l'uso del Graph Editor ci ha permesso di calibrare con precisione accelerazioni e rallentamenti, dando ritmo e armonia alle transizioni tra le varie inquadrature.

Per gran parte dell'animazione abbiamo utilizzato la funzione **Fly Navigation**, che permette di muovere la telecamera in tempo reale all'interno della scena, simulando la libertà di movimento di una camera fisica. Una volta attivata, questa funzione ci ha consentito di spostare la camera con i normali comandi di navigazione (WASD) e, se desiderato, registrare automaticamente i keyframe relativi a ogni movimento. In questo modo abbiamo potuto creare percorsi fluidi e naturali, senza dover posizionare manualmente la camera fotogramma per fotogramma, favorendo un approccio più intuitivo e cinematografico alla regia della scena.

Per la sincronizzazione dei movimenti di camera con la musica, Blender mette a disposizione la funzione **Sound to Samples**, che converte una traccia audio in dati visivi e numerici (campioni di volume e frequenza) utilizzabili per guidare parametri animabili. Questo strumento analizza la waveform del brano e genera una curva di valori che può essere associata, ad esempio, alla posizione, alla rotazione o al campo visivo della camera, permettendo così di ottenere movimenti sincronizzati con l'andamento sonoro.

Nella proposta progettuale, questa tecnica è stata utilizzata per sincronizzare i movimenti di camera con la traccia musicale dei Mathame, in modo da far coincidere variazioni ritmiche e intensità sonora con "pulsazioni" dell'inquadratura.

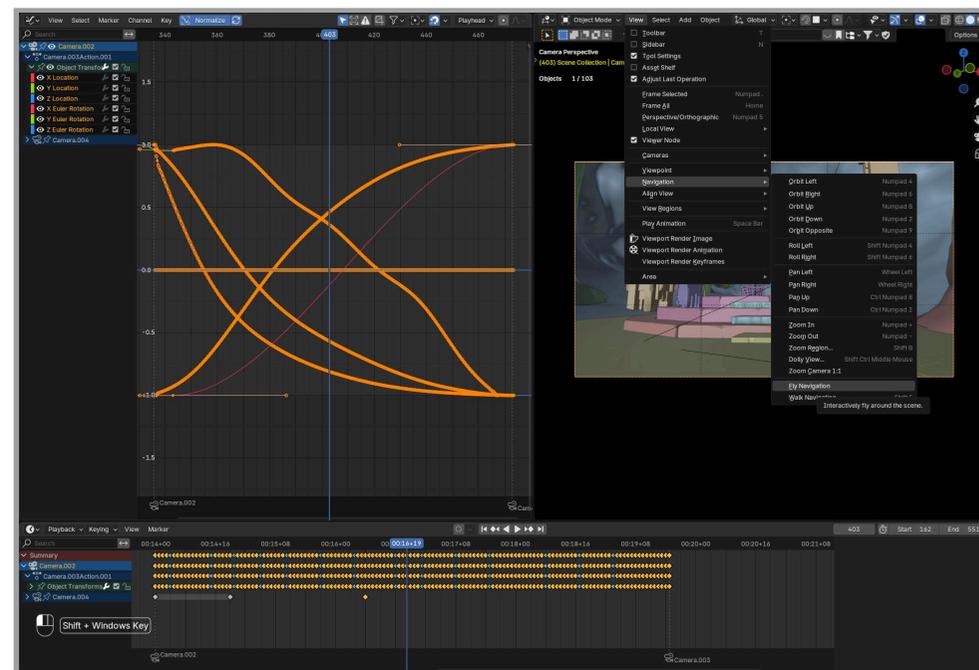


Fig. 232 - Interfaccia Blender, fly navigation

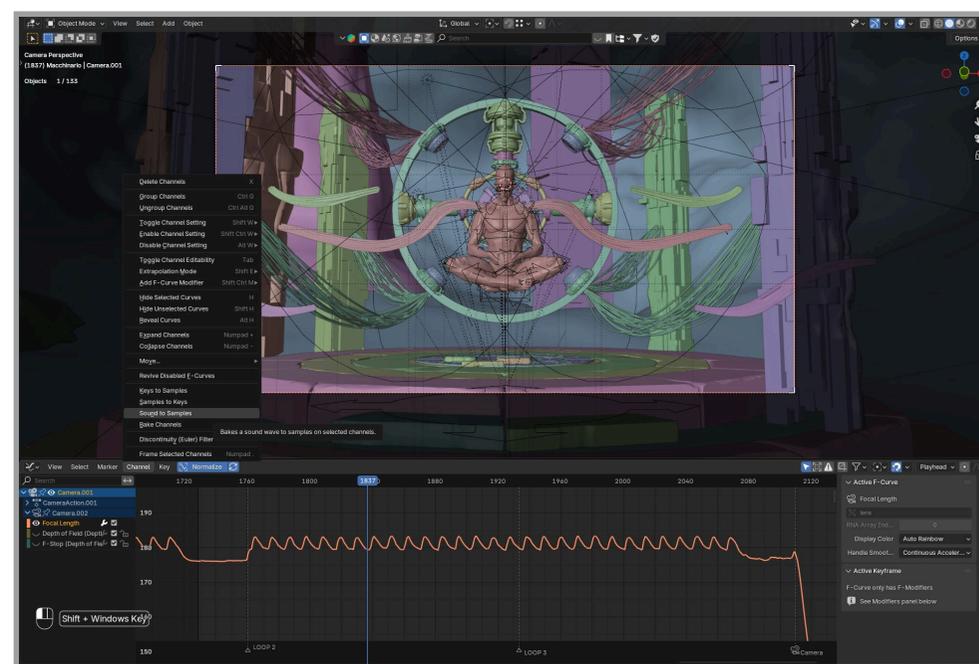


Fig. 233 - Interfaccia Blender, sound to samples

La composizione dell'inquadratura costituisce un aspetto essenziale nella costruzione visiva di una scena animata, poiché orienta lo sguardo dello spettatore e contribuisce a determinare l'**equilibrio estetico** e narrativo dell'immagine. Nella fase di animazione delle telecamere, sono stati applicati i principi compositivi della regola dei terzi e della sezione aurea (golden ratio), linee guida fondamentali per la disposizione degli elementi nello spazio e per la definizione dei punti di interesse.

La **regola dei terzi** suddivide l'immagine in una griglia formata da due linee orizzontali e due verticali equidistanti, creando nove settori e quattro punti di intersezione che rappresentano le aree di maggiore attenzione visiva. Collocare i soggetti principali o i punti di azione in corrispondenza di queste intersezioni consente di ottenere un'immagine più dinamica e bilanciata rispetto a una composizione centrata, mantenendo un equilibrio tra tensione visiva e stabilità.

Parallelamente, la **sezione aurea** (o golden ratio) è stata utilizzata come principio compositivo per alcune inquadrature a forte valore simbolico. Essa si basa su una proporzione matematica (1:1.618) che ricorre frequentemente in natura e nell'arte, e che genera una distribuzione armonica dei volumi e dei pesi visivi. L'applicazione della spirale aurea come guida visiva ha permesso di dirigere lo sguardo dell'osservatore lungo percorsi di lettura fluidi, conducendolo in modo naturale verso i punti focali della scena, come la reliquia o la figura di NEO durante la trasformazione.

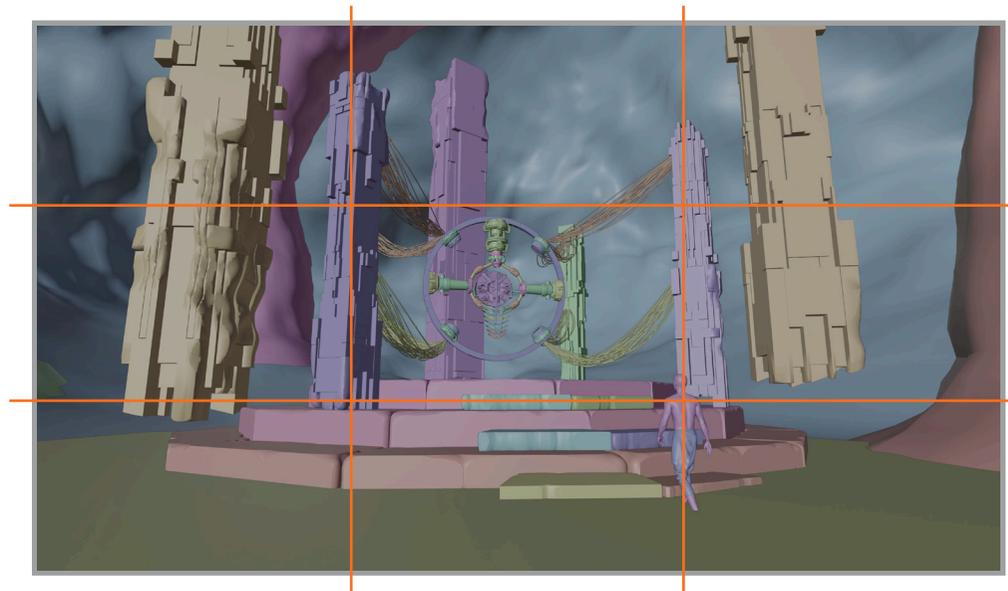


Fig. 234 - Frame del video con regola dei terzi

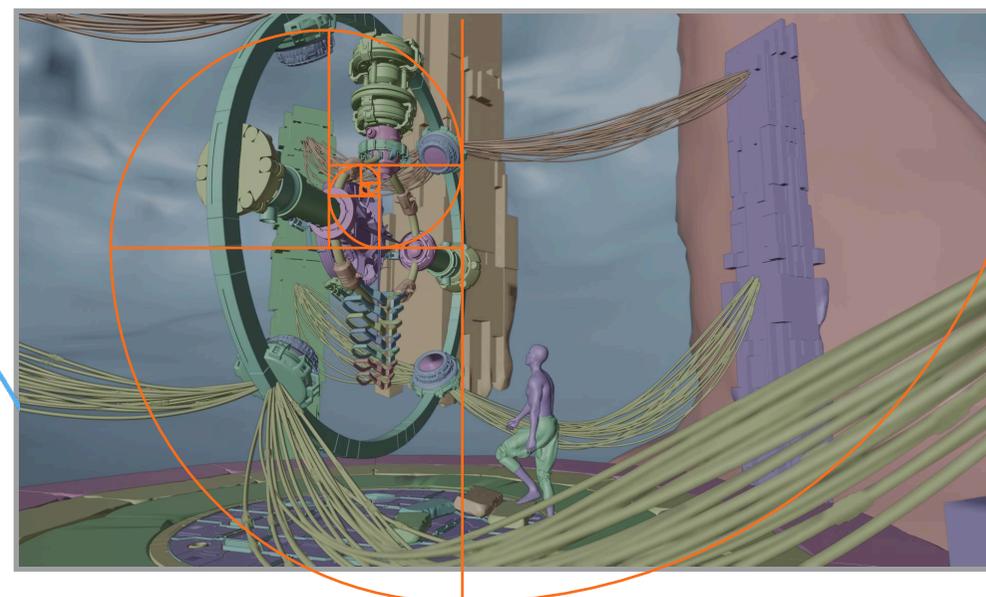
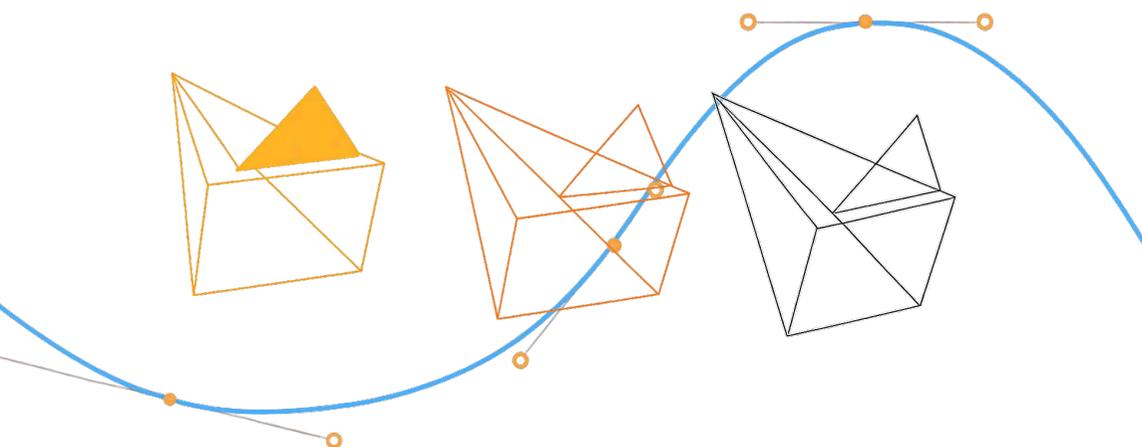
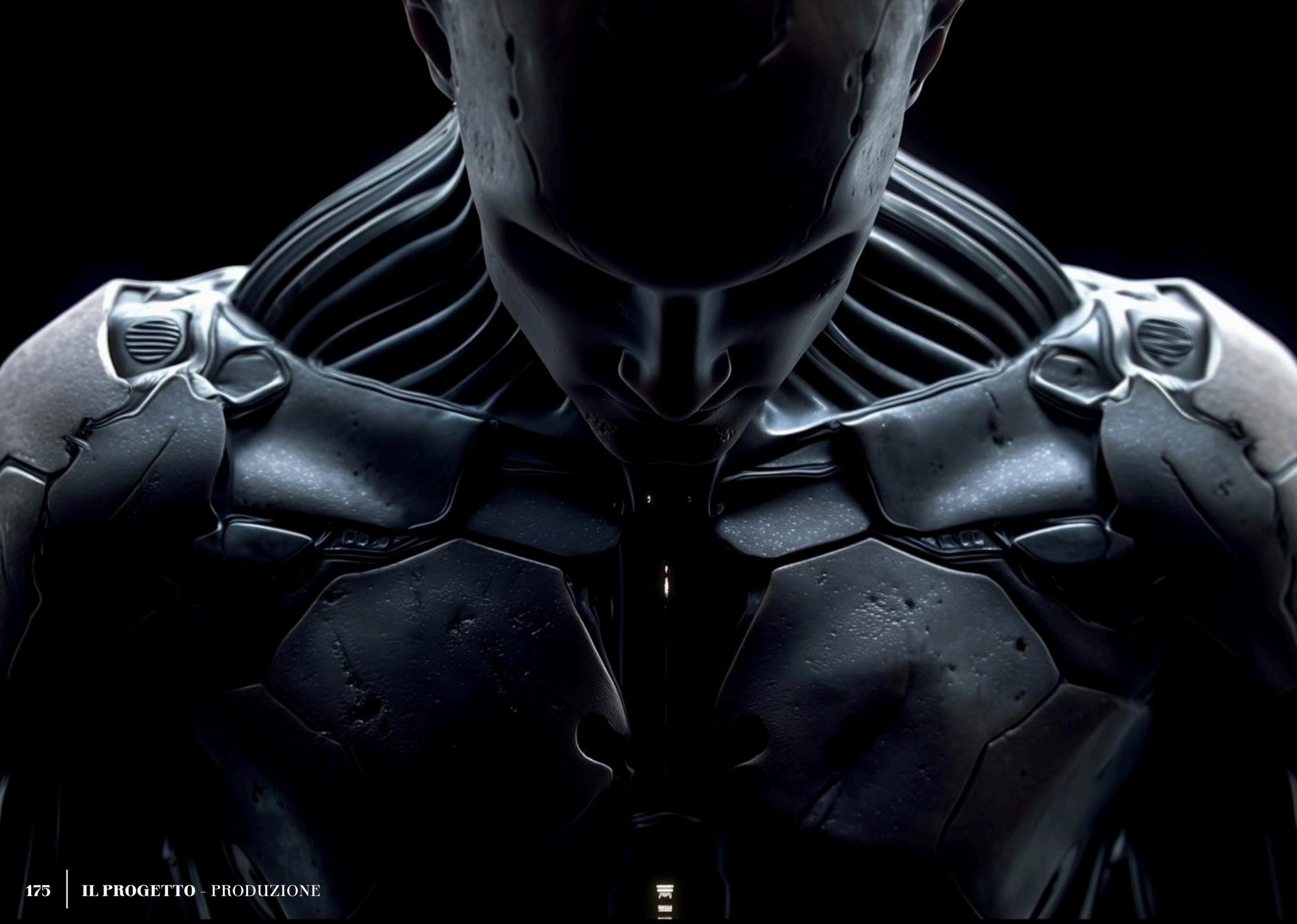


Fig. 235 - Frame del video con sezione aurea



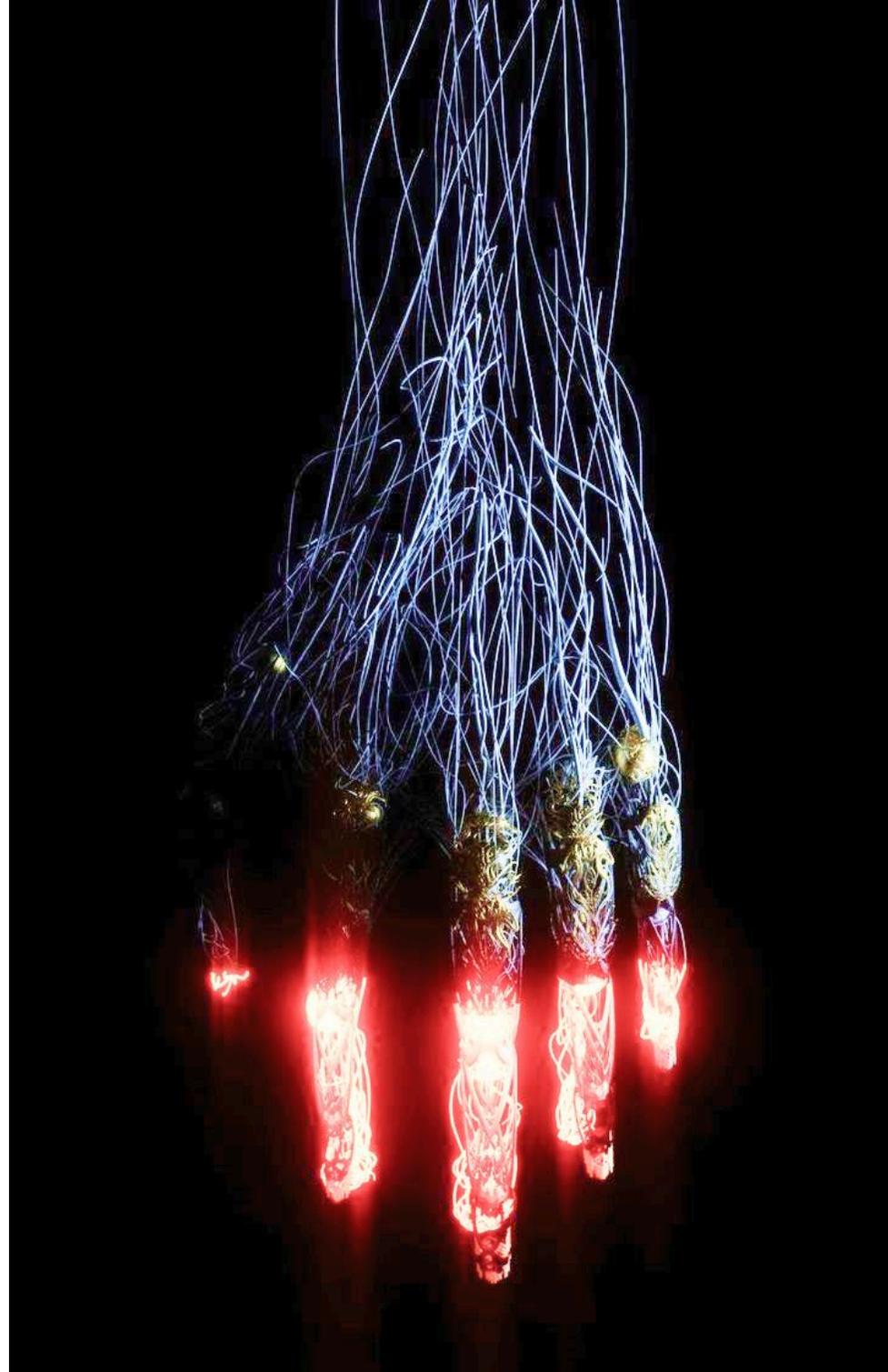
RENDERING e POST PROCESSING

Il **rendering** costituisce la fase conclusiva e più delicata dell'intero processo di produzione 3D, in cui tutti gli elementi sviluppati, modellazione, materiali, illuminazione, animazione e regia, vengono tradotti in immagini finali. È il momento in cui il mondo virtuale prende forma concreta, e le scelte tecniche si intrecciano con quelle estetiche per restituire un risultato coerente con la visione narrativa e sensoriale del progetto.

In Blender, il rendering non è soltanto un'operazione di calcolo, ma un vero e proprio atto di traduzione visiva, in cui il software interpreta le informazioni contenute nella scena (geometrie, shader, luci, camere, effetti volumetrici) per generare un'immagine che trasmetta emozione, profondità e atmosfera. La qualità del risultato dipende da un equilibrio complesso tra realismo, tempo di calcolo e direzione artistica.

Successivamente, il processo di **post-processing** interviene come fase di raffinazione e completamento. Attraverso il **Compositor** di Blender e l'utilizzo di nodi dedicati, è possibile agire sull'immagine renderizzata per correggere, migliorare e uniformare i fotogrammi, intervenendo su colore, contrasto, profondità di campo, effetti luminosi ed eventuali distorsioni ottiche. Questa fase non ha solo uno scopo tecnico, ma anche espressivo: consente di enfatizzare i punti di luce, creare atmosfera, guidare lo sguardo e consolidare il linguaggio visivo del video.

In questo capitolo vengono quindi analizzate le principali scelte operative e stilistiche legate al rendering e al post-processing: dalla selezione del motore di rendering e dei parametri di output, fino all'organizzazione dei render pass, alla gestione dei tempi di calcolo e all'applicazione dei filtri di color grading. Il tutto con l'obiettivo di mostrare come il risultato finale non sia soltanto la somma delle fasi precedenti, ma la sintesi visiva e concettuale del progetto, dove tecnica, musica e immagine si fondono per evocare una dimensione immersiva e sinestetica.



IMPOSTAZIONE TECNICA DEL RENDERING

Per la fase di rendering è stato utilizzato il motore **Cycles**, scelto per la sua capacità di restituire un realismo fisico della luce e dei materiali, qualità indispensabile per rappresentare in modo credibile l'atmosfera della scena e le superfici dei personaggi. Nonostante i tempi di calcolo più elevati rispetto ad altri motori in tempo reale, Cycles ha permesso di ottenere una resa cinematografica più profonda, valorizzando i contrasti e le interazioni luminose dell'ambiente.

La risoluzione di output è stata impostata in **2K a 24 fotogrammi al secondo**, un compromesso ottimale tra qualità visiva e gestione delle risorse hardware. Il rendering è stato eseguito in **sequenza di immagini PNG**, soluzione che garantisce una maggiore flessibilità nella fase di post-produzione, evitando la perdita di dati e permettendo una correzione puntuale dei singoli frame. Ogni immagine è stata calcolata con **256 samples**, senza l'utilizzo dell'adaptive sampling, per mantenere una qualità costante su tutta la scena.

Il rendering è stato suddiviso in **pass separati** successivamente denoisati singolarmente e ricomposti in fase di compositing. Questo approccio ha consentito di ottenere un controllo più preciso sulla pulizia del risultato e una qualità complessiva superiore rispetto a un denoise unico sull'immagine finale.

L'illuminazione è stata interamente progettata all'interno dell'ambiente, senza l'uso di HDRI esterni, poiché la scena si sviluppa in uno spazio chiuso: la grotta. La luce principale proviene da un'apertura nel soffitto, che illumina l'altare e diventa il fulcro simbolico della composizione. Altre sorgenti luminose, come le emissioni colorate di Neo e della reliquia, contribuiscono a creare un contrasto tra la dimensione umana e quella artificiale.

Nel complesso, le impostazioni tecniche del rendering sono state definite per raggiungere una resa realistica ma evocativa, capace di fondere il linguaggio visivo del cinema con quello dell'estetica videoludica e anime tipica dell'immaginario dei Mathame. Questo equilibrio tra realismo e suggestione visiva ha costituito la base per il successivo lavoro di compositing e color grading, dove ogni scelta tecnica è stata affinata per amplificare il valore simbolico e narrativo delle immagini.



COMPOSITING

Il **compositing** ha rappresentato la fase di ricomposizione visiva delle immagini renderizzate, in cui i vari livelli prodotti durante il rendering sono stati combinati e bilanciati per ottenere un risultato finale coerente e definito. Tutto il processo è stato svolto in **Blender**, attraverso il **Compositor** e il suo sistema a nodi, che consente di controllare in modo preciso la relazione tra luce, materiali e atmosfera.

In questa fase si è lavorato per pulire e armonizzare le inquadrature, riducendo il rumore residuo e migliorando la profondità visiva. Gli interventi sono stati eseguiti con l'obiettivo di rafforzare la leggibilità delle forme e l'equilibrio tra le zone di luce e ombra, senza alterare la palette o lo stile cromatico definito in fase di rendering.

Il compositing è stato quindi concepito come un momento di sintesi, in cui l'immagine trova la sua forma definitiva prima della fase di montaggio. Più che una correzione tecnica, si è trattato di un processo di rifinitura e coesione visiva, volto a consolidare l'atmosfera e la continuità percettiva tra le diverse scene. In questo modo, ogni frame è stato riportato alla sua essenza più pulita e coerente, pronto per essere inserito nel flusso narrativo del video finale.

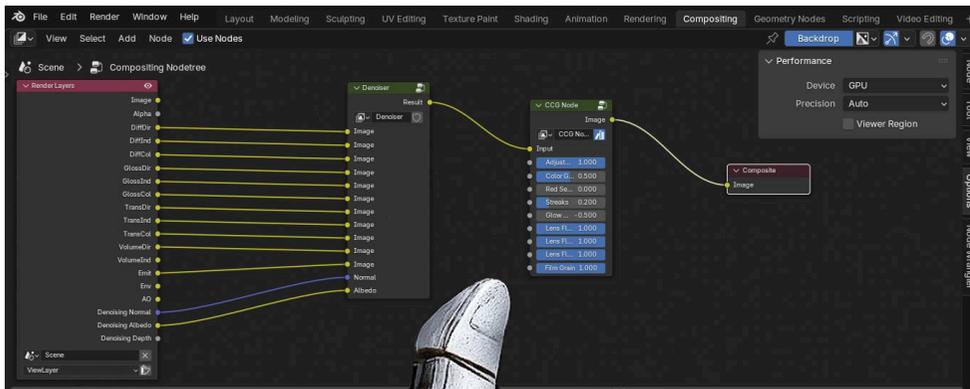


Fig. 236 - Interfaccia Blender, compositing



Fig. 237 - Differenti tipologie di visualizzazione di una scena

POST-PROCESSING

La fase di **post-processing** e **montaggio** ha rappresentato il momento in cui le sequenze finalizzate sono state riunite e ordinate per costruire il ritmo narrativo del video. Questo passaggio è stato realizzato in **DaVinci Resolve**, dove le immagini esportate da Blender sono state importate come sequenze, organizzate in timeline e sincronizzate con la traccia musicale.

Il lavoro si è concentrato sulla continuità visiva e sulla fluidità tra una scena e l'altra. Le transizioni sono state pensate per mantenere coerenza estetica e per valorizzare i momenti chiave della narrazione: passaggi morbidi, dissolvenze e cambi graduali di inquadratura sono stati preferiti a stacchi netti, così da creare una progressione naturale e immersiva. Questa scelta ha contribuito a rafforzare il senso di **scoperta progressiva** e **crecita emotiva** che il progetto intende trasmettere.

L'aspetto sonoro ha avuto un ruolo determinante nella costruzione delle tempistiche. La traccia musicale ha guidato il montaggio, influenzando tempi, respirazioni visive e intensità delle transizioni. Alcune inquadrature sono state lasciate volutamente più lunghe per permettere allo spettatore di immergersi nella scena, mentre altre si alternano con maggiore dinamica in corrispondenza di variazioni ritmiche o emotive del brano.

Il risultato è un montaggio che punta alla sinergia tra immagine e suono, nel quale ogni movimento di camera, ogni taglio e ogni dissolvenza contribuiscono a costruire un flusso visivo armonioso. L'obiettivo non era creare effetti complessi, ma rafforzare la narrativa visiva e sonora, accompagnando lo spettatore verso il culmine della trasformazione raccontata.

In questo senso, il montaggio finale non è soltanto un momento tecnico, ma un **atto compositivo**, in cui immagine e musica si incontrano e si sostengono a vicenda, completando il percorso iniziato nella fase di modellazione e animazione e dando vita a un'esperienza audiovisiva unitaria e coerente.



Fig. 238 - Logo di Davinci Resolve

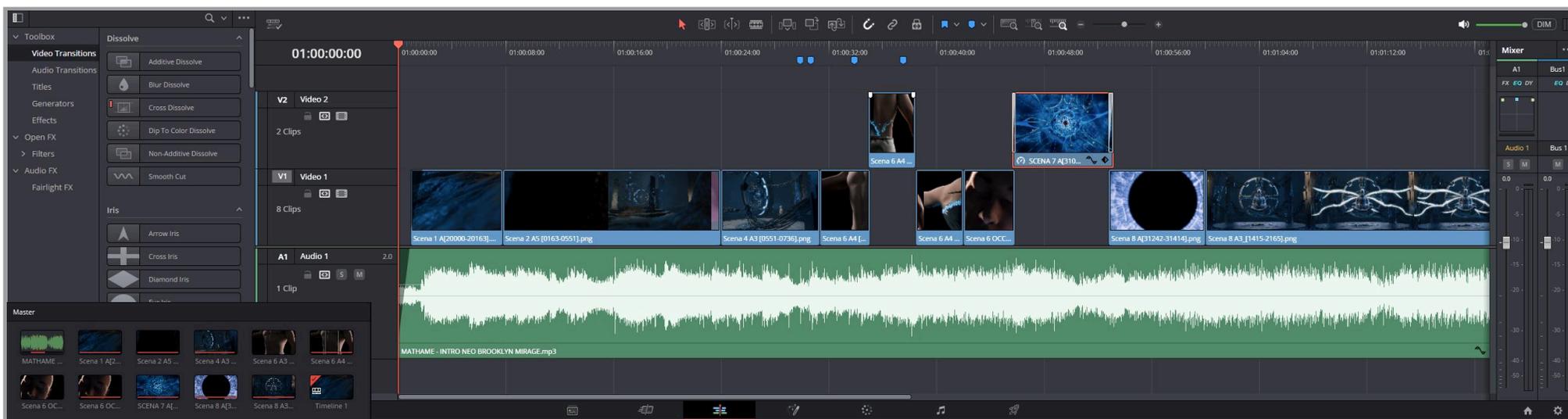


Fig. 239 - Interfaccia DaVinci Resolve, post-processing e montaggio video

COLOR GRADING E DIREZIONE ARTISTICA

Il **color grading** ha rappresentato l'ultima fase di intervento sull'immagine, finalizzata non tanto a modificare radicalmente i colori, quanto a rafforzare la coerenza visiva e l'impatto cinematografico del video. Grazie all'accurata progettazione della scena e alla gestione consapevole delle luci già in fase di rendering, la palette cromatica risultava infatti equilibrata e in linea con il linguaggio visivo definito sin dall'inizio del progetto.

Le scelte luminose, basate sul contrasto tra **toni freddi e azzurri** legati alla reliquia e **sfumature calde e arancioni** associate all'uomo, avevano già definito una chiara identità visiva e simbolica. Per questo motivo, nella fase di grading non è stato necessario intervenire in modo invasivo: il lavoro si è concentrato principalmente sull'aumento del contrasto in alcune sequenze e sull'applicazione di un leggero filtro cinematografico, utile a uniformare l'immagine e a conferirle una resa più morbida e profonda.

Queste regolazioni hanno permesso di amplificare la percezione della luce e dello spazio, guidando lo sguardo dello spettatore verso i punti di maggiore intensità emotiva, l'altare, il contatto tra i due personaggi, la trasformazione. L'intervento cromatico, pur discreto, ha dunque contribuito a consolidare il tono narrativo dell'opera: un equilibrio tra spiritualità e tecnologia, tra intimità umana e potenza artificiale.

In questo modo, il color grading non è stato concepito come una correzione, ma come una finitura estetica coerente con la visione complessiva del progetto, in grado di valorizzare ciò che era già stato costruito a monte attraverso la luce, i materiali e la direzione artistica.

ESPORTAZIONE E CONCLUSIONE

Terminata la fase di post-produzione, le sequenze finali sono state esportate in formato video dopo il montaggio e la sincronizzazione con la traccia musicale. Il lavoro è stato realizzato a 24 fotogrammi al secondo, in risoluzione 2K, mantenendo il rapporto d'aspetto originale e la massima qualità delle sequenze PNG renderizzate in precedenza. L'esportazione è avvenuta in DaVinci Resolve, utilizzando un formato compresso ma privo di perdita percettibile di qualità, ideale per garantire fluidità di riproduzione e compatibilità con diversi dispositivi di proiezione.

Durante questa fase sono stati curati i tempi visivi, le transizioni e la sincronizzazione con la musica, così da costruire un ritmo coerente con la struttura narrativa del video. L'alternanza tra momenti statici e dinamici, tra silenzi visivi e picchi di luce, è stata calibrata per amplificare il legame tra immagine e suono, creando una vera e propria esperienza sinestetica in cui il linguaggio visivo si fonde con quello musicale.

Con questa fase si conclude il percorso tecnico e produttivo del progetto, in cui il rendering e la post-produzione rappresentano la sintesi finale di tutte le fasi precedenti: modellazione, animazione, illuminazione e regia. Ogni scelta, dal posizionamento delle luci alla direzione cromatica, confluisce nel risultato finale, che non è soltanto una sequenza di immagini, ma la manifestazione visiva di un pensiero progettuale.

Il video conclusivo si pone così come espressione compiuta dell'**incontro tra l'uomo e la tecnologia**, tra la luce e la materia, tra la **componente emotiva** e quella **artificiale**. Il rendering, in questo senso, diventa non solo l'atto tecnico che dà forma alla scena, ma anche il momento in cui l'immaginazione si concretizza: dove l'idea si fa visione, e la visione diventa esperienza.





5.6. RISULTATO FINALE

Il risultato finale del nostro progetto è un'animazione 3D realizzata interamente in Blender, della durata di circa un minuto, suddivisa in otto scene principali. L'obiettivo è stato quello di realizzare un contenuto audiovisivo che potesse fungere da video introduttivo per un DJ set dei Mathame, all'interno del loro tour mondiale chiamato Neo Tour. Il video è stato progettato per essere proiettato all'inizio del live, in corrispondenza della prima traccia, solitamente la stessa nella scaletta dei Mathame, e ha una funzione duplice: da un lato generare impatto emotivo e anticipare il tono dell'esibizione, dall'altro introdurre al pubblico il personaggio di "Neo", ancora poco definito pubblicamente, fornendogli un'origine e una narrazione coerente con l'estetica del tour.

Lo stile visivo dell'intera animazione è stato curato con l'intento di raggiungere un alto livello di realismo. Ogni elemento, dalla texture della pelle del personaggio alla superficie delle rocce e dei metalli, fino agli effetti di luce, è stato pensato per trasmettere credibilità e suggestione. Una luce calda e arancione accompagna l'uomo, simbolo del suo lato umano, mentre una luce fredda e azzurra illumina la reliquia e l'altare, evocando la dimensione tecnologica e ultraterrena dell'intelligenza artificiale. Le inquadrature, i movimenti di camera e le transizioni sono stati studiati con precisione, seguendo la struttura musicale della traccia: ogni scena è scandita da una tempistica accurata, così da garantire una sincronia espressiva tra immagini, suoni e ritmo narrativo.

Rispetto all'idea iniziale, il progetto ha subito una forte evoluzione. Inizialmente avevamo pensato di immaginare da zero l'universo visivo e narrativo di Neo, basandoci solo sul nostro background e sulle suggestioni raccolte nei casi studio. Tuttavia, durante la fase di ricerca, abbiamo scoperto che i Mathame avevano già condiviso online, seppur in modo frammentario, alcuni elementi estetici e simbolici legati al Neo Tour. Analizzando con attenzione i loro profili social, soprattutto la pagina Instagram dedicata esclusivamente al tour, abbiamo estratto riferimenti importanti: ambientazioni, dettagli del macchinario, il logo e persino la posa iconica del protagonista. Abbiamo così deciso di integrare questi elementi nella nostra animazione per garantire coerenza visiva con il progetto originale. La parte originale che abbiamo sviluppato in autonomia è la narrazione: l'origine di Neo, la sua trasformazione, il suo legame con la reliquia e la sua "ascesa" come figura simbolica del tour.

Il nostro intento era creare un contenuto che non fosse solo visivamente d'impatto, ma che avesse una funzione narrativa: un trailer emozionale che introducesse il pubblico a Neo, rendendolo un personaggio riconoscibile e carismatico. Riteniamo che questa dimensione narrativa, spesso assente o marginale nelle animazioni per DJ set, sia uno dei punti di forza del nostro lavoro.

Nel nostro immaginario, l'animazione sarebbe perfetta per essere proiettata su un grande schermo LED in formato orizzontale (proporzione 16:9), situato dietro la console dei Mathame durante un loro concerto. In alternativa, un'ambientazione ideale sarebbe la Sphere di Las Vegas, uno degli spazi più innovativi per la visual art contemporanea. In entrambi i casi, il nostro obiettivo è suscitare un impatto emotivo forte nel pubblico: emozione, stupore, coinvolgimento e senso di appartenenza. Crediamo che una narrazione chiara e visivamente potente possa contribuire a rafforzare il legame tra l'artista e il pubblico, aumentando l'efficacia complessiva dell'esperienza live.





The background is a dark, abstract digital composition. It features a central horizontal band of vibrant, multi-colored lines (cyan, magenta, blue) that appear to be part of a larger, flowing structure. Below this band, there's a complex, grid-like pattern of thin, intersecting lines in various colors, creating a sense of depth and digital complexity. The overall aesthetic is futuristic and high-tech.

CONCLUSIONE

6.1. IMPATTO DELL'ANIMAZIONE SUL PUBBLICO

Il capitolo conclusivo si propone di chiudere il percorso con uno sguardo ampio e consapevole, riflettendo sull'impatto che l'animazione può avere sul pubblico e su ciò che ha significato realizzarla.

Sebbene l'animazione non sia ancora stata presentata ufficialmente durante un DJ set, le prime valutazioni informali ottenute da docenti, colleghi e professionisti hanno evidenziato un **apprezzamento diffuso per la qualità visiva** e la **coerenza audiovisiva del progetto**. Gli osservatori hanno sottolineato in particolare la resa grafica, la cura delle texture e la sincronizzazione con la componente musicale, elementi che contribuiscono a generare un'esperienza immersiva e di forte impatto percettivo.

L'obiettivo principale dell'animazione è stato quello di **rafforzare il coinvolgimento emotivo dello spettatore** attraverso la fusione tra musica e immagine, superando la dimensione puramente estetica per approdare a una forma di **narrazione simbolica**. Il racconto della nascita e della trasformazione di Neo accompagna lo spettatore in un **percorso di progressiva tensione e rilascio**, scandito dai tempi della musica e potenziato da una regia visiva costruita su variazioni ritmiche e luminose.

La scena conclusiva, in cui Neo assume la posa meditativa nel momento di massima intensità sonora, costituisce il vertice emotivo dell'opera. In prospettiva, l'animazione ha il potenziale per arricchire l'identità narrativa dei live show dei Mathame, fungendo da **prologo simbolico capace di instaurare con il pubblico un legame empatico e immersivo**. Inoltre, per la sua forza visiva, il progetto presenta un potenziale comunicativo rilevante anche in ambito digitale, potendo essere adattato a contenuti social o teaser promozionali grazie alla sua capacità di catturare l'attenzione e di sintetizzare visivamente l'immaginario del duo.



6.2. FEEDBACK

I feedback riportati in questa sezione provengono direttamente da **Matteo Giovanelli**, raccolti durante l'incontro che abbiamo avuto nel loro studio a Bergamo. La conversazione ha permesso di approfondire sia gli aspetti progettuali dell'animazione, sia le considerazioni più ampie legate al contesto professionale e creativo del loro lavoro. Quanto segue rappresenta quindi una sintesi dei principali spunti emersi durante il confronto.

«L'animazione presenta una **buona coerenza artistica** e un **uso maturo del linguaggio cinematografico**, con scelte di inquadratura e costruzione visiva che denotano sensibilità e **attenzione al dettaglio**. La direzione artistica riflette in modo convincente l'immaginario estetico di riferimento e la **qualità generale della progettazione è solida**, soprattutto considerando la complessità del progetto e l'assenza di un team strutturato. Le competenze tecniche e creative dimostrate, unite a un approccio progettuale consapevole, rappresentano un ottimo punto di partenza professionale. Il lavoro mostra passione, curiosità e una buona padronanza degli strumenti, qualità che nel settore valgono tanto quanto l'esperienza. Il potenziale è evidente.»

«Tra gli aspetti migliorabili emersi dal confronto, Matteo ha sottolineato l'importanza di integrare elementi di lettering iniziale per rendere l'introduzione più credibile in un contesto live. Ha inoltre suggerito che un'introduzione meno sincronizzata alla parte più densa della traccia musicale e più orientata a un'impostazione cinematografica avrebbe reso il contenuto più immersivo. Alcune differenze qualitative rispetto agli standard professionali derivano dalla complessità tecnica e dalla scala produttiva, oggi spesso supportata da pipeline AI avanzate. Nel complesso, le criticità evidenziate costituiscono spunti progettuali utili e coerenti con l'obiettivo accademico della tesi.»

#MATHANE



6.3. RIFLESSIONI FINALI

Il progetto ha rappresentato un'esperienza formativa di particolare intensità, consentendo di consolidare competenze tecniche e metodologiche in ambiti complessi quali modellazione, texturing, rigging, lighting, animation e rendering 3D.

La realizzazione dell'animazione ha richiesto una continua attività di ricerca e problem-solving, spesso affrontata attraverso risorse digitali e comunità online, che ha permesso di sviluppare un approccio critico e autonomo alla risoluzione dei problemi.

La collaborazione a distanza tra i due autori ha costituito un ulteriore elemento di crescita, imponendo un metodo di lavoro basato su comunicazione costante, organizzazione e adattamento reciproco. Questa esperienza ha contribuito a simulare dinamiche professionali reali, tipiche del lavoro in team distribuiti nel settore della computer grafica.

Dal punto di vista personale e progettuale, l'intero percorso ha confermato un forte interesse per il ruolo del 3D artist come figura capace di coniugare arte e tecnologia, creatività e rigore tecnico. Un momento particolarmente significativo è stato l'incontro con il team dei Mathame presso il loro studio di Bergamo, dove il confronto diretto e i feedback ricevuti hanno rappresentato un riconoscimento del valore del lavoro svolto e un incentivo a proseguirne l'evoluzione professionale.

6.4. PROSPETTIVE FUTURE

Il progetto Neo può essere considerato un **punto di partenza** per ulteriori sviluppi sia sul piano tecnico sia su quello artistico. Un primo ambito di evoluzione riguarda il perfezionamento delle competenze tecniche, con particolare attenzione alle simulazioni fisiche, al rendering avanzato e al miglioramento delle pipeline di produzione. L'obiettivo sarebbe quello di ottenere un livello di realismo e fluidità ancora maggiore, capace di integrarsi efficacemente in contesti live di grande scala.

Un possibile sviluppo concreto consiste nell'**ampliamento narrativo del progetto**, attraverso la creazione di più animazioni dedicate ai diversi momenti del DJ set, costruendo così una sequenza coerente di visual in grado di accompagnare l'intera performance musicale. L'animazione potrebbe inoltre essere adattata in versioni site-specific, differenziate in base alla location o al concept dell'evento, rendendo il progetto più flessibile e immersivo.

Dal punto di vista professionale, l'esperienza ha aperto la **possibilità di collaborazioni con artisti** della scena elettronica e techno, in particolare legati al mondo Afterlife, e più in generale di avviare una realtà creativa specializzata nella produzione di contenuti audiovisivi 3D per eventi, festival e installazioni immersive. Le competenze acquisite risultano infatti trasferibili a diversi ambiti, dalla pubblicità alla comunicazione museale, fino alla VR, tutti accomunati dall'obiettivo di creare esperienze visive capaci di coinvolgere emotivamente il pubblico.

In conclusione, la Genesis Di Neo rappresenta la sintesi di un percorso che unisce ricerca tecnica, sensibilità artistica e visione narrativa, ma soprattutto un punto di partenza verso una progettualità futura fondata sulla contaminazione tra musica, arte digitale e sperimentazione visiva.



SITOGRAFIA

- <https://www.beatportal.com/articles/1152131-mathame-jonos-and-son-of-son-deliver-striking-single-meet-me>
- <https://www.ibiza-spotlight.it/night/promoters/horizon-presents>
- <https://soundcloud.com/Mathame>
- https://www.instagram.com/neo___ofc/
- https://www.instagram.com/mathame_/
- https://www.instagram.com/mathame_/
- <https://ar.pinterest.com/pin/622833823502100907/>
- <https://it.pinterest.com/pin/1071082723882256516/>
- <https://it.pinterest.com/pin/544724517453141443/>
- <https://cl.pinterest.com/pin/349873464823323206/>
- <https://dk.pinterest.com/pin/456833955970907744/>
- <https://in.pinterest.com/pin/826762444130907915/>
- <https://se.pinterest.com/pin/74379831364282340/>
- <https://it.pinterest.com/pin/323414817010027258/>
- <https://es.pinterest.com/pin/690387817903005013/>
- <https://in.pinterest.com/pin/692498880240432733/>
- <https://it.pinterest.com/pin/126100858310991467/>
- <https://it.pinterest.com/pin/779545016817970900/>
- <https://nz.pinterest.com/pin/671810469407699048/>
- <https://in.pinterest.com/pin/367817494589776091/>
- <https://in.pinterest.com/pin/528961918755288999/>
- <https://in.pinterest.com/pin/685180530832623918/>
- <https://isola.weebly.com/home-travel-blog/storytelling-che-cosa-e-la-meraviglia-del-raccontare>
- <https://www.filmtv.dk/>
- <https://in.pinterest.com/pin/721561171589583828/>
- <https://it.pinterest.com/pin/463659724133642251/>
- <https://in.pinterest.com/pin/367395282121044553/>
- <https://co.pinterest.com/pin/956311302126974061/>
- <https://www.airworksinflatables.com/mathame/>
- https://www.instagram.com/neo___ofc/
- https://www.instagram.com/neo___ofc/
- https://www.instagram.com/neo___ofc/
- <https://es.pinterest.com/pin/381257924724477117/>
- <https://www.artstation.com/artwork/r95NzL>
- <https://cl.pinterest.com/pin/349873464823323206/>
- <https://it.pinterest.com/pin/759912137129180518/>
- <https://it.pinterest.com/pin/1101059808994745565/>
- <https://it.pinterest.com/pin/2955556001437783/>
- <https://www.instagram.com/creactionstudio/>
- <https://it.pinterest.com/pin/291889619611093689/>
- <https://www.instagram.com/creactionstudio/>
- <https://dk.pinterest.com/pin/380765343518171690/>
- <https://in.pinterest.com/pin/78179743526848774/>

SITOGRAFIA TESTI

- <https://www.neuroland.net/sinestesia-e-arte-una-storia-da-raccontare/>
- <https://www.stateofmind.it/2022/04/sinestesia-musica/>
- <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9099070/>
- <https://www.tumblr.com/liquidlightlab>
- <https://journals.openedition.org/edl/4009>
- https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_synesthesia_research
- <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.24-5-2024.2350023>
- <https://thesmartsources.com/resources/articles/the-psychology-of-visuals-how-captivating-images-can-create-lasting-emotional-impact-at-your-next-event/>
- <https://riviste.unimi.it/index.php/conessioniremote/article/view/28701>
- <https://prolight-sound-blog.com/emotionalizing-events-how-technology-ai-and-design-create-powerful-experiences/>
- <https://rebeccaamoore.com/the-role-of-visuals-in-enhancing-musical-performances/>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Lighting_design
- <https://www.mirtechexpo.com/it/dettaglio-news/lighting-designer-chi-e-come-diventarlo?newsId=2588919>
- <https://www.aicpose.com/it/blog/how-do-concert-lighting-designs-influence-audience-engagement-and-experience>
- <https://www.heavym.net/it/understanding-what-is-a-vj-a-beginners-guide-to-live-visuals/>
- <https://www.heavym.net/it/discover-top-vj-software-for-live-visual-performances/>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Modellazione_3D
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Sketchpad>
- <https://arheocomputing.wordpress.com/2022/03/30/sketchpad/>
- <https://bionitlabs.com/it/tech-it/la-computer-grafica-3d/>
- https://it.wikipedia.org/wiki/3ds_Max
- <https://articoli.euoinnova.com/storia-dellanimazione-3d>
- <https://beforesandafters.com/2020/06/04/a-visual-history-of-3ds-max/>
- <https://magazine.corsicel.it/software-modellazione-3d-per-creare-videogiochi>
- https://docs.blender.org/manual/it/2.93/getting_started/about/history.html
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Blender_\(programma\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Blender_(programma))
- <https://www.iudav.it/tecnologie/blender-3d-un-software-potente-e-gratuito-per-la-modellazione-3d/>
- <https://mdlbeast.com/xp-feed/music-industry/visual-storytelling-how-music-videos-amplify-the-song-s-message>
- <https://indiefy.net/blog/the-art-of-visual-storytelling-enhancing-indie-music-through-album-artwork?lang=en>
- <https://themicuniverse.com/how-visual-storytelling-is-shaping-the-music-industry-in-2025/>
- <https://plazmarec.com/insights/exploring-the-narrative-potential-of-techno>
- <https://www.after.life/>
- <https://www.djmagitalia.com/afterlife-show-piu-bello-del-mondo/>
- <https://www.soundwall.it/afterlife-fa-bene-anche-a-chi-lo-critica/>
- <https://medatlantic.it/afterlife-il-viaggio-di-tale-of-us/>
- <https://edm.com/events/afterlife-announces-curated-music-festival/>
- <https://www.emanuelericci.design/projects/afterlife>
- <https://glammersociety.com/2024/01/29/why-did-music-festival-label-afterlife-go-viral-for-their-visuals/>
- <https://www.soundwall.it/holo-eric-prydz-lo-show-che-ci-meritiamo-tutti/>
- <https://www.ericprydz.com/>
- <https://edm.com/news/eric-prydz-teases-2023-holo-tour/>
- <https://www.vice.com/en/article/eric-prydzs-holo-brings-largest-hologram-ever-to-this-years-ultra-music-festival/>
- <https://edmhousenetwork.com/eric-prydz-announces-3-holo-nyc-dates/>
- <https://polsn.com/featured/eric-prydz-holo-stuns-with-holographic-3d-fx-powered-by-avolites-ai/>
- <https://15questions.net/interview/fifteen-questions-interview-mathame/page-1/>
- <https://metalmagazine.eu/en/post/mathame>
- <https://www.beatportal.com/articles/683667-mathame-lyke-discovery-channel>
- <https://edm.com/music-releases/mathame-discovery-channel/>
- <https://mixmagde.com/read/italian-duo-mathame-unveil-new-track-which-made-an-ai-bot-feel-emotion-music>
- <https://www.msgentertainment.com/the-worlds-biggest-rock-band-set-to-launch-the-worlds-most-state-of-the-art-venue/>
- <https://www.rollingstone.co.uk/music/u2-creative-director-willie-williams-talks-stunning-sphere-residency-33461/>
- <https://apnews.com/article/u2-sphere-c83d05a33246525c16d6638a12bb9324>
- <https://www.deejay.it/articoli/u2-sphere-las-vegas-concerto/>
- <https://musictech.com/features/interviews/las-vegas-sphere-full-dome-interview/>
- <https://www.papermag.com/anyma-the-weeknd-visuals>
- <https://www.grooveatelier.com/read/the-artistic-vision-of-alessio-de-vecchi-anymas-creative-force>
- <https://edm.com/events/anyma-creative-visual-director-the-weeknd-one-night-only-concert-sao-paulo/>
- <https://www.instagram.com/alessiodevecchi>
- <https://xitelabs.com/portfolio/amon-tobin/>
- <https://www.lvthn.com/work/amon-tobin-isam-tour>
- <https://derivative.ca/community-post/visualizing-amon-tobins-isam-v-squared-team/60785>
- <https://polsn.com/articles/production-profile/amon-tobins-isam-tour-is-visual-innovation-squared/>
- <https://architizer.com/projects/amon-tobin-isam-touring-stage-201112/>
- <https://jordanhalsey.com/portfolio/amon-tobin-isam-2-0-projection-mapping-with-v-squared-labs/>
- <https://www.latimes.com/entertainment/music/la-xpm-2012-oct-10-la-et-ms-video-amon-tobin-isamlive-20-20121010-story.html>
- <https://www.diapasonvibe.it/live/the-chemical-brothers-no-geography-tour-2019-pala-modigliani-livorno/>
- <https://www.nme.com/features/music-features/chemical-brothers-live-show-director-interview-adam-smith-3516219>
- <https://www.latitudefestival.com/news/6-things-you-can-expect-from-the-chemical-brothers-live/>
- <https://www.rollingstone.co.uk/music/features/the-chemical-brothers-30-years-of-alchemy-32862/>
- <https://www.grammy.com/news/chemical-brothers-want-help-you-free-yourself-new-album-world-tour>
- <https://mixdownmag.com.au/features/interviews/chemical-culture/>
- <https://aeforia.xyz/odesza>

- <https://edmidentity.com/2023/10/24/discovering-the-magic-odesza-the-last-goodbye/>
- <https://plsn.com/archives/april-2023/odesza-the-last-goodbye-tour/>
- <https://www.billboard.com/music/features/odesza-the-gorge-echoes-installation-the-last-goodbye-tour-1235722752/>
- <https://djmag.com/features/odesza-are-revisiting-their-past-find-their-future>
- <https://www.grammy.com/news/deadmau5-take-his-brand-new-cube-v3-show-tour-fall>
- <https://plsn.com/articles/designer-insights/deadmau5-cube-v3-tour/>
- <https://www.edmtunes.com/2019/04/deadmau5-cube-set-live-ultra-miami-2019/>
- <https://www.billboard.com/music/music-news/deadmau5-teases-new-stage-production-cube-8495757/>
- <https://weraveyou.com/2019/03/deadmau5-debuts-cube3-ultra/>
- <https://edm.com/news/deadmau5-cube-v3-tour-sam-sheffer/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/The_End_of_Genesys
- <https://ymcinema.com/2025/01/30/the-making-of-anymas-the-end-of-genesys-at-the-las-vegas-sphere-a-groundbreaking-fusion-of-music-and-technology/>
- <https://www.sphereentertainmentco.com/afterlife-presents-anyma-the-end-of-genesys/>
- <https://www.thesphere.com/shows/afterlife-presents-anyma>
- <https://enjoytelevision.com/anyma-made-history-at-the-sphere-the-fusion-of-art-music-and-technology-in-the-end-of-genesys/>
- <https://www.forbes.com/sites/ericfuller/2025/01/27/anyma-brings-the-story-of-genesys-to-sphere-through-electronic-music/>
- <https://www.francescaarcuri.com/sphere-las-vegas-quando-la-musica-elettronica-incontra-il-futuro-dellintrattenimento-con-anyma-the-end-of-genesys/>
- <https://www.parkettchannel.it/cosa-ci-dice-la-residenza-di-anyma-alla-sphere/>
- <https://monumental-tour.com/en/>
- <https://www.djmagitalia.com/michael-canitrot-suo-monumental-tour-approdano-genova/>
- <https://www.toureffel.paris/en/news/events/monumental-tour-eiffel-tower>
- <https://thesoundcheck.it/2023/10/21/il-monumental-tour-del-dj-francese-michael-canitrot-per-la-prima-volta-in-italia/>
- <https://www.unvrs.com/events/eric-prydz-holosphere-2025>
- <https://www.ibiza-spotlight.it/night/promoters/eric-prydz-unvrs>
- <https://www.ericprydz.com/>
- <https://www.parkettchannel.it/eric-prydz-holosphere-2-0-debutta-all-unvrs/>
- <https://www.billboard.com/music/music-news/eric-prydz-holosphere-tour-ibiza-unvrs-sphere-show-1236022201/>
- <https://www.unvrs.com/updates/go-behind-the-scenes-of-eric-prydz-holosphere-2-0-with-new-documentary-series-20692>
- <https://electronicgroove.com/watch-eric-prydzs-three-part-documentary-on-holosphere-2-0/>
- <https://www.rollingstone.it/musica/live/una-jam-band-nello-spazio-i-phish-allo-sphere-la-recensione-e-i-video/896442/>
- <https://momentfactory.com/products/phish-at-sphere-in-las-vegas>
- <https://www.billboard.com/music/rock/phish-sphere-residency-review-1235665883/>
- <https://www.latimes.com/entertainment-arts/music/story/2024-04-22/phish-sphere-las-vegas-review>
- <https://www.notch.one/madewithnotch/phish-sphere-vegas>
- <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/moment-factory-redefines-live-concerts-with-real-time-visuals-for-phish-at-sphere>
- <https://edition.cnn.com/2024/04/20/entertainment/phish-concerts-sphere-anastasio-cec>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Ryoji_Ikeda
- <https://www.ryojiikeda.com/>
- <https://www.atmosferamag.it/it/ryoji-ikeda-luce-suono/>
- <https://www.mitosettembremusica.it/it/programma/artisti/ikeda-e.html>
- <https://forma.org.uk/projects/test-pattern>
- <https://www.thevinylfactory.com/films/ryoji-ikeda-exhibit-test-pattern>
- <https://refikanadol.com/>
- <https://www.juliusbaer.com/it/insights/company-insights/i-nostri-impegni/refik-anadol-al-confini-tra-arte-scienza-e-tecnologia/>
- <https://www.casabatllo.es/it/artisti/refik-anadol/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Refik_Anadol
- <https://www.meetcenter.it/it/guru/refik-anadol/>
- <https://refikanadolstudio.com/>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mathame>
- <https://www.parkettchannel.it/mathame-lemotional-techno-non-e-un-genero-ma-unattitudine/>
- <https://www.sae.edu/ita/insights/in-conversation-with-mathame/>
- <https://www.15questions.net/interview/fifteen-questions-interview-mathame/page-1/>
- <https://electronicgroove.com/interview-mathame/>
- <https://loopmag.co/its-about-real-energy-mathame-on-no-phones-meet-me-and-their-nyc-la-takeovers/>
- <https://www.15questions.net/interview/fifteen-questions-interview-mathame/page-2/>
- <https://guardastudio.com/projects/neo-copy>
- <https://www.ibiza-spotlight.it/magazine/2025/08/mathames-neo-takes-amnesia-beyond-event-horizon>
- <https://edmhousenetwork.com/mathame-present-neo-at-ushuaia-dubai-harbour-experience/>
- <https://thegarnettereport.com/art/music/interview-with-italian-dj-duo-mathame/>
- <https://comm.gatech.edu/resources/writers/5ws>
- <https://www.unidformazione.com/regola-5-w-come-migliorare-lo-storytelling/>
- https://it.wikipedia.org/wiki/Regola_delle_5_W
- <https://study.com/academy/lesson/what-are-the-5-ws-in-writing-uses-examples.html>
- <https://www.bruneau.it/it/mag/tecnica-parlare-pubblico>
- <https://www.direfareinsegnare.education/fare-storytelling-in-classe-con-la-scrittura-creativa-tre-attivita-pratiche/>
- <https://www.griffithduemila.com/art/tipi-di-inquadrature-cinematografiche-campi-e-piani.html>
- <https://pictureswriters.com/tipi-di-inquadrature-cinematografiche-campi-e-piani/>
- <https://www.dptrek.it/direzione-della-fotografia/le-inquadrature/>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Storyboard>
- <https://www.adobe.com/it/creativecloud/video/discover/storyboarding.html>
- <https://www.storyboardthat.com/it/articles/e/what-is-a-storyboard>



RINGRAZIAMENTI

RINGRAZIAMENTI

Desideriamo esprimere un ringraziamento profondo a **Matteo Giovanelli e Amedeo Giovanelli**, e al loro team (**Mathame**), la cui musica è stata una presenza costante e una fonte inesauribile di ispirazione lungo tutto il percorso di ricerca e progettazione. La loro disponibilità al dialogo, la gentilezza e l'entusiasmo con cui ci hanno accolti sono stati determinanti per la crescita del progetto. Avere avuto l'opportunità di essere ospitati nel loro studio di Bergamo per ben due volte, confrontandoci direttamente con il loro immaginario artistico, è stato un privilegio raro e prezioso. I feedback che ci hanno fornito non sono stati solo utili, ma fondamentali per orientare e raffinare il lavoro fino alla sua forma finale.

Rivolgiamo un sincero ringraziamento anche al prof. **Andrea Di Salvo** e al prof. **Federico De Lorenzis**, che con competenza, disponibilità e guida attenta hanno svolto in modo esemplare il ruolo di relatori. Le loro indicazioni, il confronto continuo e la fiducia riposta nel nostro progetto hanno contribuito in maniera significativa alla sua riuscita.

Infine, un grazie sentito a tutti coloro che ci hanno accompagnato lungo questo percorso triennale, e in particolare durante i mesi più intensi della tesi: compagni di studio, amici, familiari e tutte le persone che, con un confronto, una parola o un supporto silenzioso, hanno reso possibile l'arrivo a questo traguardo.

DAVIDE PIOVANO

MARCO REGIS

“ LA MUSICA HA UN GRANDE POTERE: TI RIPORTA INDIETRO NEL MOMENTO STESSO IN CUI TI PORTA AVANTI, COSÌ CHE PROVI, CONTEMPORANEAMENTE, NOSTALGIA E SPERANZA. ”

