

For the series digital art in public space: "Over the limbo", interactive one-screen video installation, 2009. <http://www.chiarapassa.it/overthelimbo.html>

"Over the limbo" is an interactive one-screen video installation. The artwork aims to connect and merge the virtual world of Second Life with the real world. The installation transforms a tangible atmosphere into a 'limbo' where the viewer's social identity is in question. In fact, the spectators can share with the avatars, outside Second Life, the same time and the same place. The audience is called to cope with a digital visual extension of time and space. This is the place in which both the landscapes overlaps and users interact with the avatars. Universe and meta-verse are trapped on the borderline of a real-scale-surreal-dimension.

I've designed "Over the limbo" using After Effect and Quartz Composer. With Quartz Composer I've imported scenarios of Second Life, in real time, on the computer. At the same moment a web-cam, connected to various patches in Quartz Composer, films the viewers and projects them to the middle of a virtual atmosphere. I've used some software effects to merge this space with the surrounding reality.

Versione italiana:

"Over the limbo", è una video installazione interattiva e nasce con l'intento di connettere, fondere e far interagire il mondo virtuale di Second Life con il mondo reale, in un'unica nuova dimensione.

L'installazione trasforma un ambiente tangibile in un 'limbo' che mette in discussione la condizione sociale degli spettatori, poiché essi, si trovano assieme agli avatar allo stesso tempo e condividono un unico spazio neutrale al di fuori di Second Life. "Over the limbo" forza gli utenti a confrontarsi con una estensione digitale da cui scaturisce una nuova visione spazio-temporale. In questa dimensione i paesaggi dissolvendosi si sovrappongono e gli utenti possono dialogare in tempo reale con gli avatar. Universo e meta-verso appaiono intrappolati in una sorta di linea di confine, in una dimensione surreale visibile in scala reale, oltre lo spazio ed il tempo.

Ho progettato "Over the limbo" con After Effect e Quartz Composer. Usando quest'ultimo, importo nel computer in tempo reale scenari di Second Life. Nello stesso momento, la webcam connessa a varie patchs di Quartz Composer, riprende gli spettatori per proiettarli nel mezzo di un'atmosfera virtuale che grazie ad alcuni effetti software applicati, si mescola con la realtà circostante.





