

### **Social Fitness**



Un *social circuit training* in cui due partecipanti devono collaborare per eseguire correttamente una sequenza di esercizi di fitness o riabilitazione.

Il sistema rileva le silhouette dei due partecipanti e le unisce: ogni partecipante controlla metà della figura risultante.

Un brano musicale viene “scarificato”, fino ad essere ridotto all’unica traccia della batteria, che opera da metronomo per gli esercizi. Lo scopo è eseguire all’unisono gli step previsti dal circuito. Ad ogni step completato, la musica viene arricchita da nuovi strumenti, fino ad ottenere, a circuito completato, il brano originale completo con cui interagire attraverso il proprio movimento nella sua compiutezza.

Riusciranno i due partecipanti a muoversi come un unico corpo?

Descrizione tecnica: la piattaforma software EyesWeb (ideata e sviluppata da Casa Paganini – InfoMus, e utilizzata in numerosi progetti europei e collaborazioni con istituzioni e industria) analizza in tempo reale le immagini acquisite da Kinect per valutare i movimenti dei due partecipanti all’esercizio. Il software calcola indici di *simmetria*, dinamica dei movimenti delle mani, *motion index* e altri parametri qualitativi del movimento sia individuale che della coppia. L’audio multicanale viene elaborato e modificato in tempo reale sulla base di tali parametri.

### **Sync’n Move**



Uso di normali smartphone per interagire in gruppo con un brano musicale: una app per ascolto musicale attivo e sociale .

Il gesto è rilevato dallo smartphone di ciascun partecipante. Ogni coppia di partecipanti che riesce ad essere in sintonia (attraverso la sincronia, lo stesso “respiro” del movimento del corpo) fa nascere un diverso strumento musicale.

Solo quando tutti i partecipanti riescono a sincronizzarsi, emerge anche la voce solista e si ascolta quindi il brano musicale nella sua piena orchestrazione.

Descrizione tecnica: accelerometri, giroscopi, disponibili su comuni smartphone consentono di valutare alcune caratteristiche del movimento in tempo reale. Tramite il software EyesWeb e una app installata sugli smartphone, i partecipanti potranno modificare l’ascolto di un brano musicale in base alla analisi in tempo reale della loro sincronizzazione/sintonia nei movimenti.

### **Play Hospital**



Può un computer comprendere e interpretare indizi sulle emozioni a partire dal movimento del corpo ?

Play Hospital è una applicazione/gioco sviluppata in collaborazione con il reparto di Riabilitazione e Fisioterapia dell’ ospedale Gaslini (laboratorio congiunto ARIEL), che affronta il tema della comprensione e della trasmissione delle emozioni.

I movimenti dei partecipanti vengono analizzati dal software EyesWeb mediante tecniche sviluppate da Casa Paganini – InfoMus e cerca di interpretare l’emozione trasmessa attraverso il movimento.

Il partecipante vede la propria silhouette sullo schermo che muta colore sulla base delle emozioni riconosciute; analogamente, la musica varia l’interpretazione in funzione dell’emozione riconosciuta.