



DUALBIT

**DualBit** è uno studio di design multimediale con sede a Corato fondato nell'Aprile 2014 da Leandro Summo e Alessandro Vangi. Entrambi artisti visivi, hanno iniziato il loro percorso di ricerca e sperimentazione sin dal 2013 in contemporanea al percorso formativo presso l'Accademia di Belle Arti di Bari. L'obiettivo del duo è incentrato principalmente sullo sviluppo delle nuove tecnologie legate all'arte, specializzando i loro campi di applicazione in: realtà aumentata, video mapping indoor/outdoor, video art, a/v performance e installazioni interattive. Di fondamentale importanza sono le varie applicazioni di realtà aumentata per la valorizzazione dei beni culturali con la creazione di eventi di promozione territoriale volti alla valorizzazione del patrimonio artistico ed ambientale. Di rilievo sono le collaborazioni con la Soprintendenza Archeologica della Campania per le città di Sant'Angelo dei Lombardi e Avella (Av), con il Comune di Corato (Ba), Bernalda (Mt), Canosa (Bat) e Bari.

**Di seguito, i nostri servizi:**



#### VIDEOMAPPING

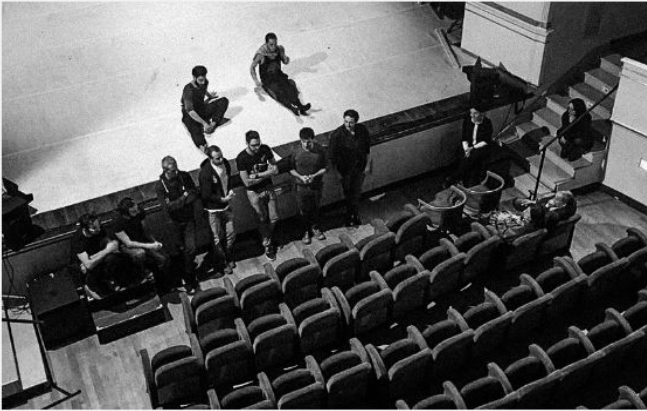
La città diventa lo spazio ideale per sperimentare nuove tecnologie di comunicazione multimediale ad alto impatto emotivo. La luce animata, trasforma qualsiasi architettura in un grande palcoscenico temporaneo, reinventando il concetto stesso di evento e partecipazione sensoriale del pubblico. L'idea di smart city - città intelligente - chiama ad una smart communication, che attraverso le tecniche del video mapping può sperimentare pratiche intelligenti di partecipazione di massa.



#### INTERACTION DESIGN

L'oggetto tecnologico, oltre a riflettere nuove caratteristiche simboliche e più saldamente legate a stimoli emozionali, stabilisce la necessità di integrare valori di semplicità e immediatezza per un uso reiterato. Il soggetto utilizzatore, non è più un consumatore che esaurisce il proprio ruolo nel semplice atto dell'acquisto: si profila infatti la figura dello user (fruitore), ovvero di un soggetto preparato ed esigente che mette in gioco le proprie caratteristiche fisiche, intellettive ed esperienziali nelle sue modalità di interazione con l'oggetto.





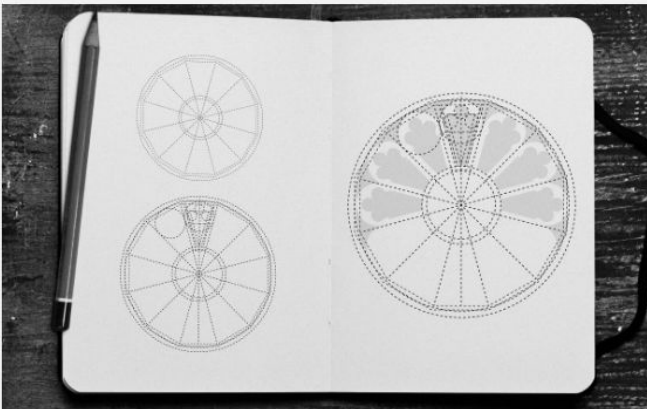
## DIGITAL SCENOGRAPHY

Le Scenografie digitali sono il flusso dell'immaginazione che prende vita su schermi e superfici attraverso la forma e i contenuti della luce video proiettata. Conoscere, comprendere e realizzare scenografie digitali significa relazionarsi con idee e concetti nuovi. Concetti come ecologia dei media, ambienti sensibili, architettura temporanea e linguaggi di programmazione sono le materie di studio per iniziare a produrre scenografie digitali.



## MUSEUM APPLICATIONS

Le nuove tecnologie finalizzate alla valorizzazione e all'implementazione della pubblica partecipazione "intelligente" al patrimonio museale, artistico e culturale del territorio, rendendo quest'ultimo un strumento di apprendimento consapevole e al passo con i tempi, accessibile alle capacità e alle potenzialità cognitive dei nativi digitali e capace di allargare, in maniera innovativa, fino alla realizzazione di una smart city, il target dei fruitori dei luoghi della cultura e dell'arte, i quali divengono co-protagonisti coscienti dell'esperienza culturale.



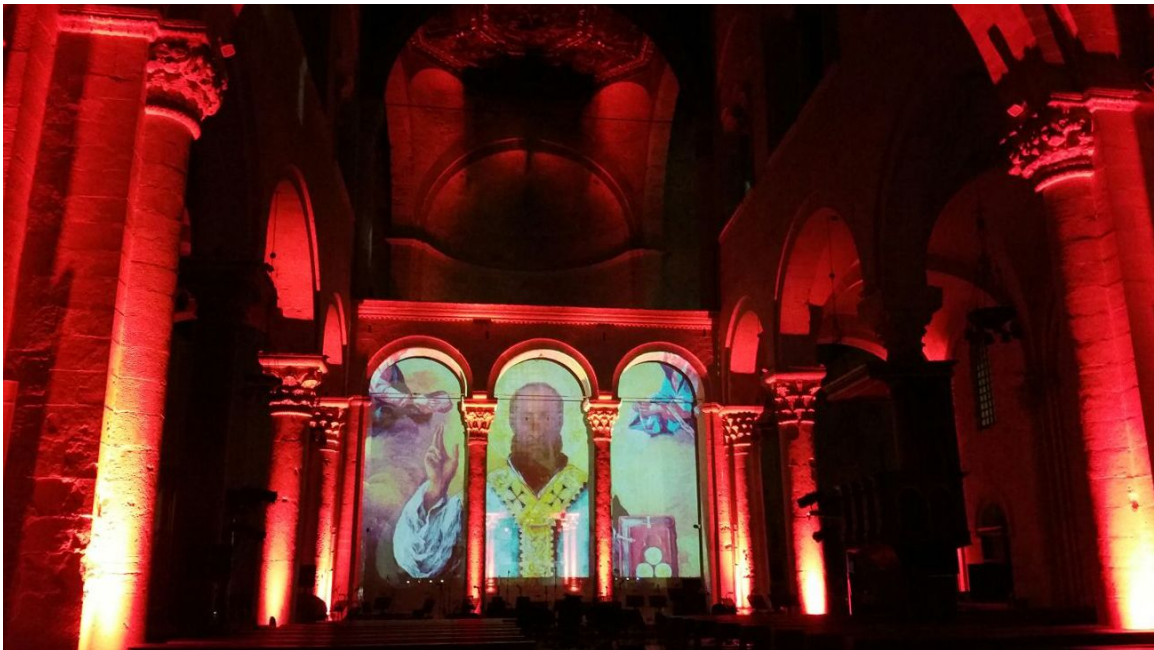
## GRAPHIC DESIGN

Dallo studio dei sistemi di identità visiva alla grafica editoriale, dall'information design alla comunicazione digitale, spaziando dalla grafica tradizionale alle nuove frontiere dei media digitali.

### Alcuni esempi di lavori realizzati



Videomapping % Basilica di San Nicola - Esterno.  
Committente: Fondazione "frammenti di luce"



Videomapping % Basilica di San Nicola - Interno  
Committente: Fondazione "frammenti di luce"



DUALBIT



Cattedrale di Sant'Angelo dei Lombardi (Av)  
Committente: Soprintendenza Archeologica della Campania