

Playstory

Interazioni nel centro storico di

Bitonto

Introduzione

La memoria dei luoghi attraverso la rete

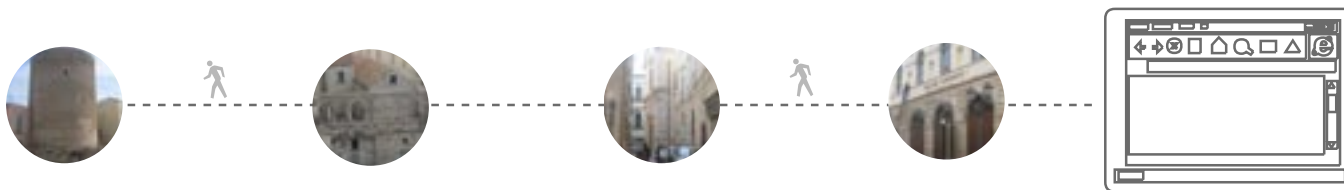
Immaginiamo un centro storico ricco di memorie e storie da raccontare, ricco di palazzi e chiese antiche, di spazi che hanno vissuto e che vivono la loro quotidianità. Un centro storico che ha una serie di elementi invisibili. La storia, la cultura musicale, il passato, il presente, ma soprattutto il futuro.

Come fare interagire il passato con il futuro, la gente che abita ogni giorno quei luoghi con il visitatore che li esplora per la prima volta, come creare un'esperienza tra lo spazio e gli utenti realmente interattiva...?

Come rendere possibile la fruizione di questa miriade di elementi invisibili, inaccessibili non solo ai visitatori ma anche alle persone che a Bitonto abitano, lavorano e vivono?

L'idea è quella di valorizzare il patrimonio storico architettonico e culturale della città immaginando nuove interazioni per la fruizione dei poli culturali recuperati dal comune.

La memoria (visibile e invisibile) dei luoghi filtrata e resa fisica grazie agli strumenti interattivi tipici del mondo della rete.



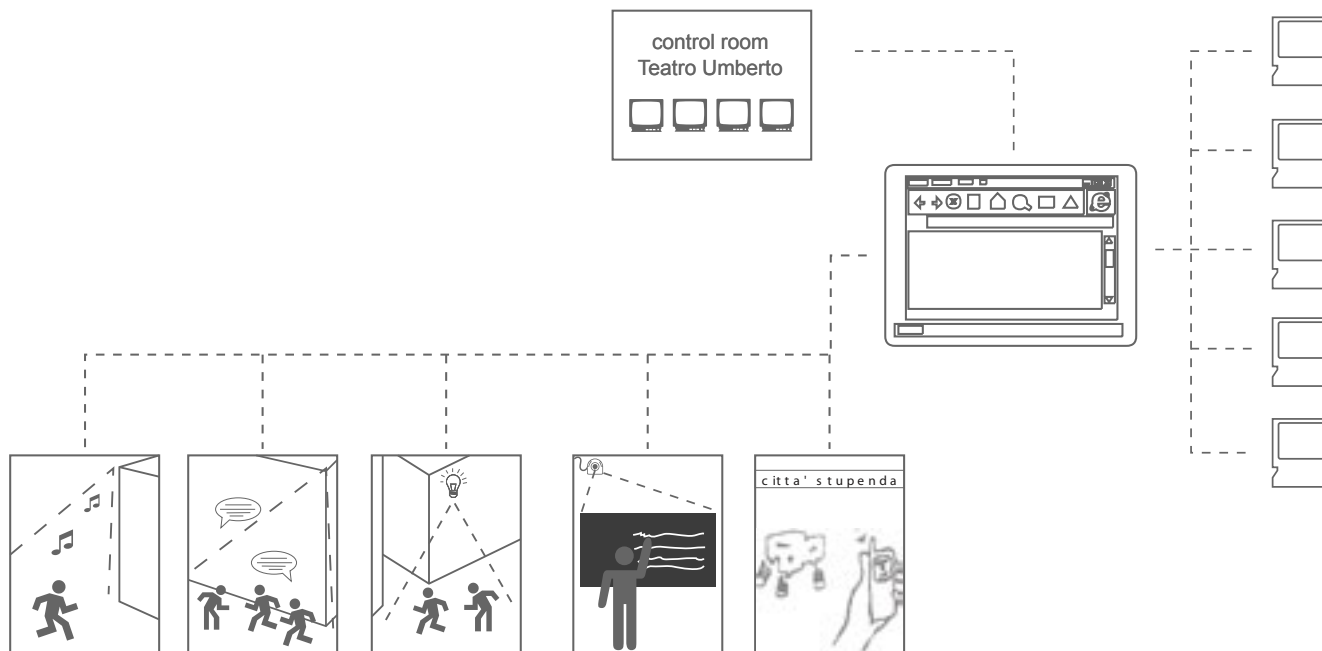
L'idea di progetto

Valorizzare il patrimonio storico architettonico e culturale della città immaginando nuove interazioni tecnologiche tra i cittadini (e i turisti) e la cultura materiale e immateriale.

Un progetto che parte dai poli culturali recuperati dal comune moltiplicandone il valore e il significato, trasformandoli in vere e proprie interfacce per accedere a livelli di fruizione e contenuto presenti in Bitonto.

Accedere all'invisibile (la musica, la cultura, la memoria), attraverso la fisicità di alcuni luoghi ricchi di storia e di significato. Creare una rete fisica e virtuale tra la città e un pubblico di cittadini grazie ad un website interattivo, operativo sia in termini 'elettronici' che 'fisici', in grado di superare l'apparente dicotomia tra 'analogico' e 'digitale'.

Il website ha una sua tradizionale fruizione legata al web, alla rete, al computer collegato a internet. Dopodiché, lo stesso website ha una sua rappresentazione ed esistenza nel mondo del reale (centro storico di Bitonto) essendo presente grazie a una serie di telecamere e elementi luminosi che segnano una rete di percorsi o di eventi significativi localizzati nei poli culturali principali. Un vero e proprio museo, percorso, sistema di segnalazione dell'intera città, mescolando il web, la tastiera del computer di casa, punti luce pensati come se fossimo Pollicino, in grado di guidarci per i segreti e le meraviglie della vecchia città'.



Itinerario del percorso sensibile

Mappa degli interventi localizzati nel centro storico.

Questo primo percorso e' stato ipotizzato in base alle conversazioni avute durante la nostra visita a Bitonto.

Si tratta di una prima possibile implementazione. Il progetto e' pensato come un insieme di parti successive da attivare poco per volta nel tempo. Quello qui presentato e' la parte iniziale.

Un sistema che parte dai bordi del centro storico (il teatro, il torrione angioino, i giardini pensili), per condurci verso la parte centrale: il palazzo Sylos Calo', la Cattedrale, fino ad arrivare ai tesori nascosti contenuti nella biblioteca comunale e ritornare in piazza Ado Moro limite tra la città vecchia e quella nuova.



architetture in rete

- 1** cattedrale
- 2** torrione angioino
- 3** palazzo sylos calò
- 4** teatro umberto
- 5** mura angioine giardini pensili
- 6** biblioteca comunale
- 7** piazza aldo moro

Il progetto

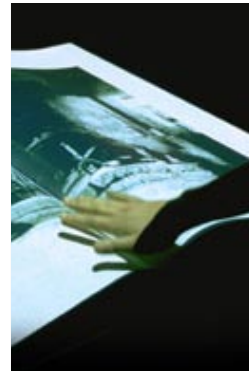
Il progetto complessivo

Obiettivo del progetto e individuare differenti forme di valorizzazione del patrimonio storico architettonico e culturale della città con la messa in rete degli eventi architettonici recuperati dal Comune attraverso la realizzazione di :

- un website interattivo capace di collegare il centro storico della città con gli utenti della rete attraverso un percorso sensibile;
- allestimento audiovisivo per la narrazione della storia dei codici miniati conservati nella biblioteca;
- Workshops interattivi tematici e play grounds narrativi negli spazi della torre angioina;
- Mobile phones, come ausilio all'accesso informativo dei contenuti culturali.



sito web



sistema espositivo



workshops



mobile phones

Sito web interattivo

La città fruibile dalla rete

L'idea è di creare un sito web interattivo sul centro storico di Bitonto, collegato mediante telecamere orientabili ad una rete di percorsi o di eventi architettonici significativi. Gli utenti potranno decidere come orientare le telecamere e personalizzare la propria visita virtuale, una sorta di museo della città all'aperto.

Mi collego da casa e vedo 9, 16, 24 viste del centro storico. Posso osservare i diversi angoli della città, vedere le persone, curiosare, come se fossi James Stewart ne "La finestra sul cortile".

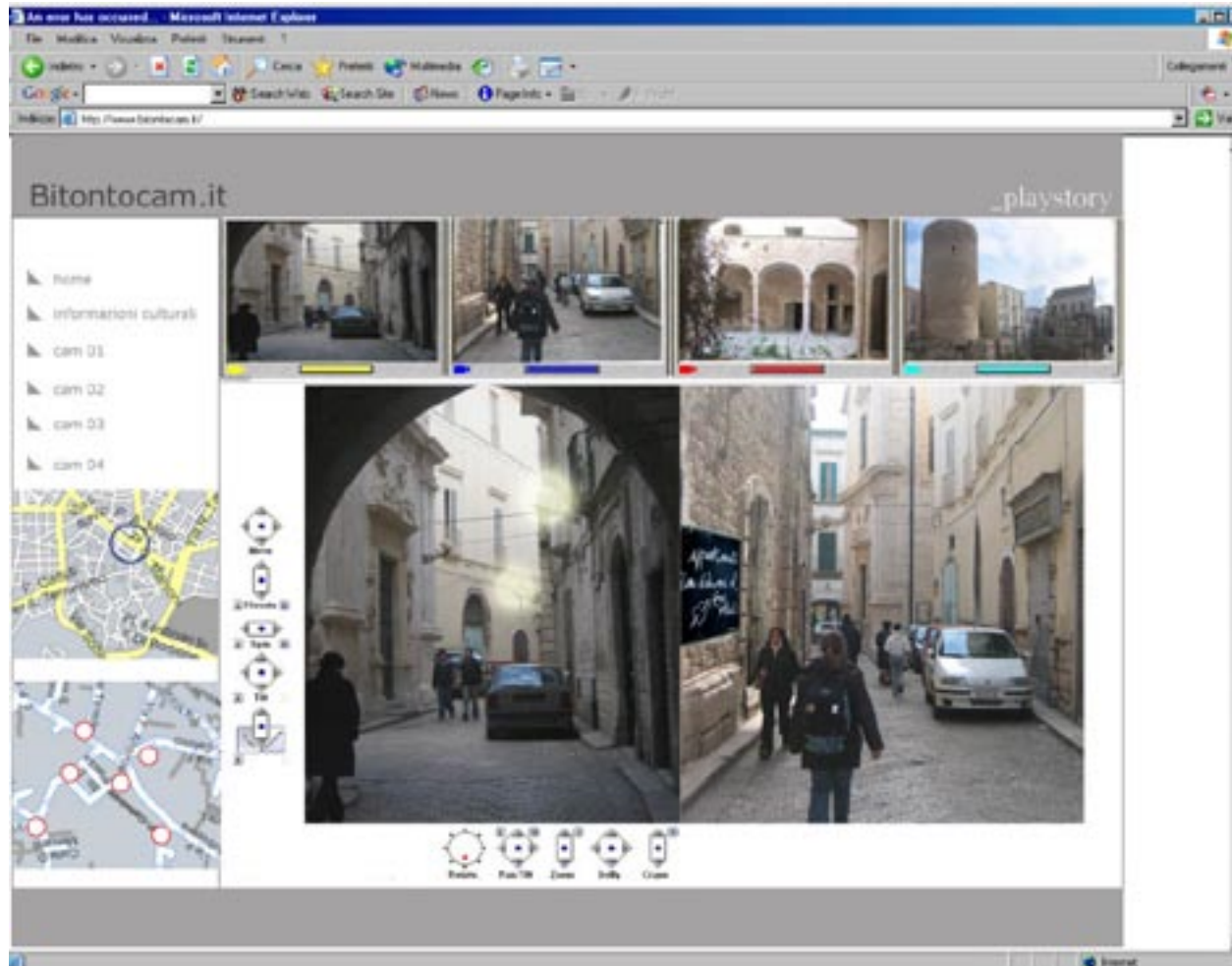
Nel contempo, i ragazzini, le persone di Bitonto, sono in grado di salutare, di interagire con un mondo fatto di migliaia di osservatori 'invisibili'.

Il progetto si propone come un'interfaccia sensibile tra il mondo reale e quello virtuale.

Il visitatore potrà:

- lasciare la sua testimonianza lungo il percorso sensibile (messaggi sms);
- variare la luminosità degli edifici
- ascoltare la storia dei luoghi...
- interagire con la memoria presente e passata anche da casa solo collegandosi al sito e scegliendo i punti sensibili del percorso collegati alle telecamere.

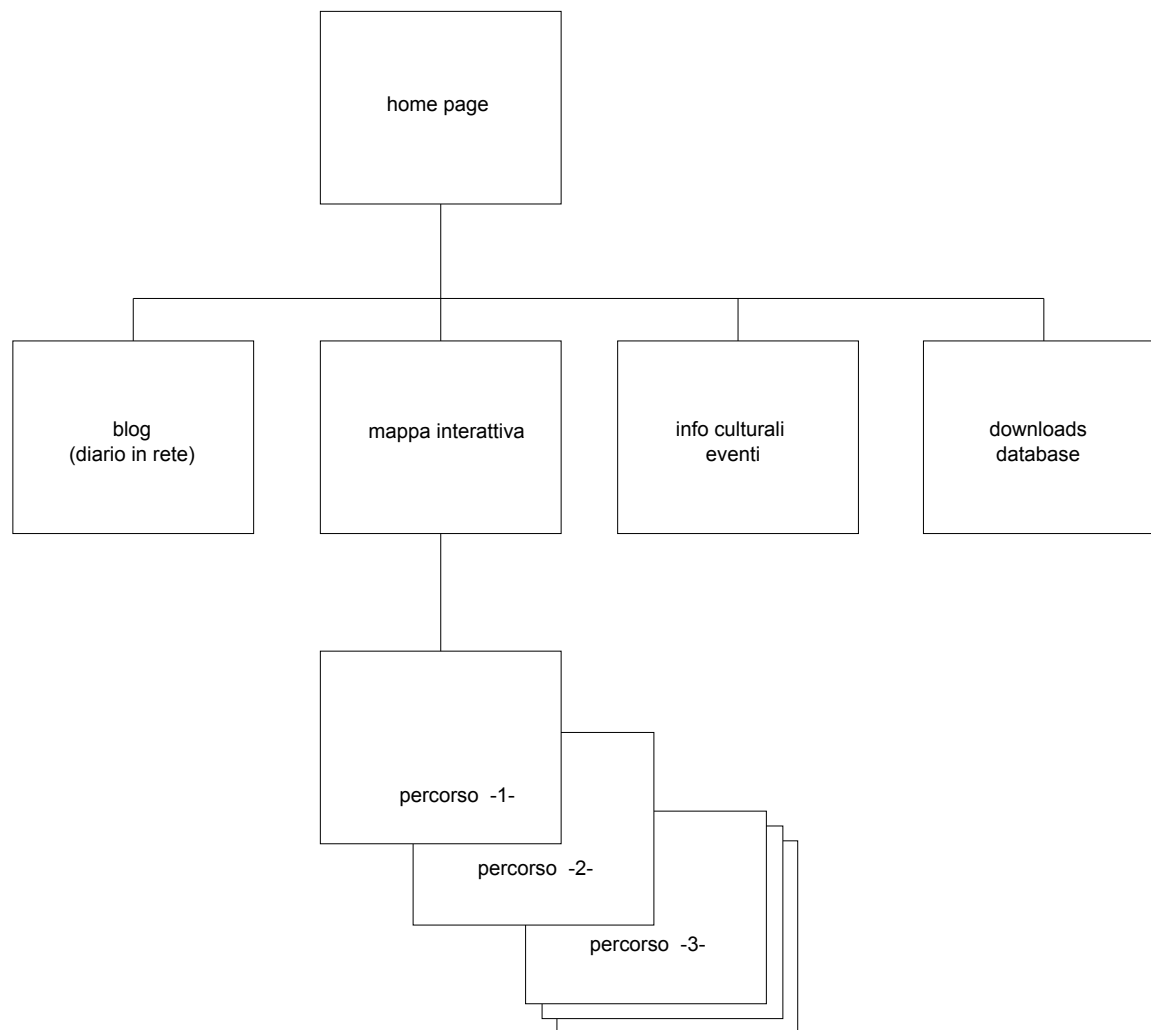
Dal punto di vista tecnologico, le telecamere sono dunque usate in maniera innovativa. Non si tratta di telecamere per controllare, ma piuttosto di finestre che permettono a Bitonto di affacciarsi sul mondo (e nel contempo al mondo di guardare a quello che succede a Bitonto).

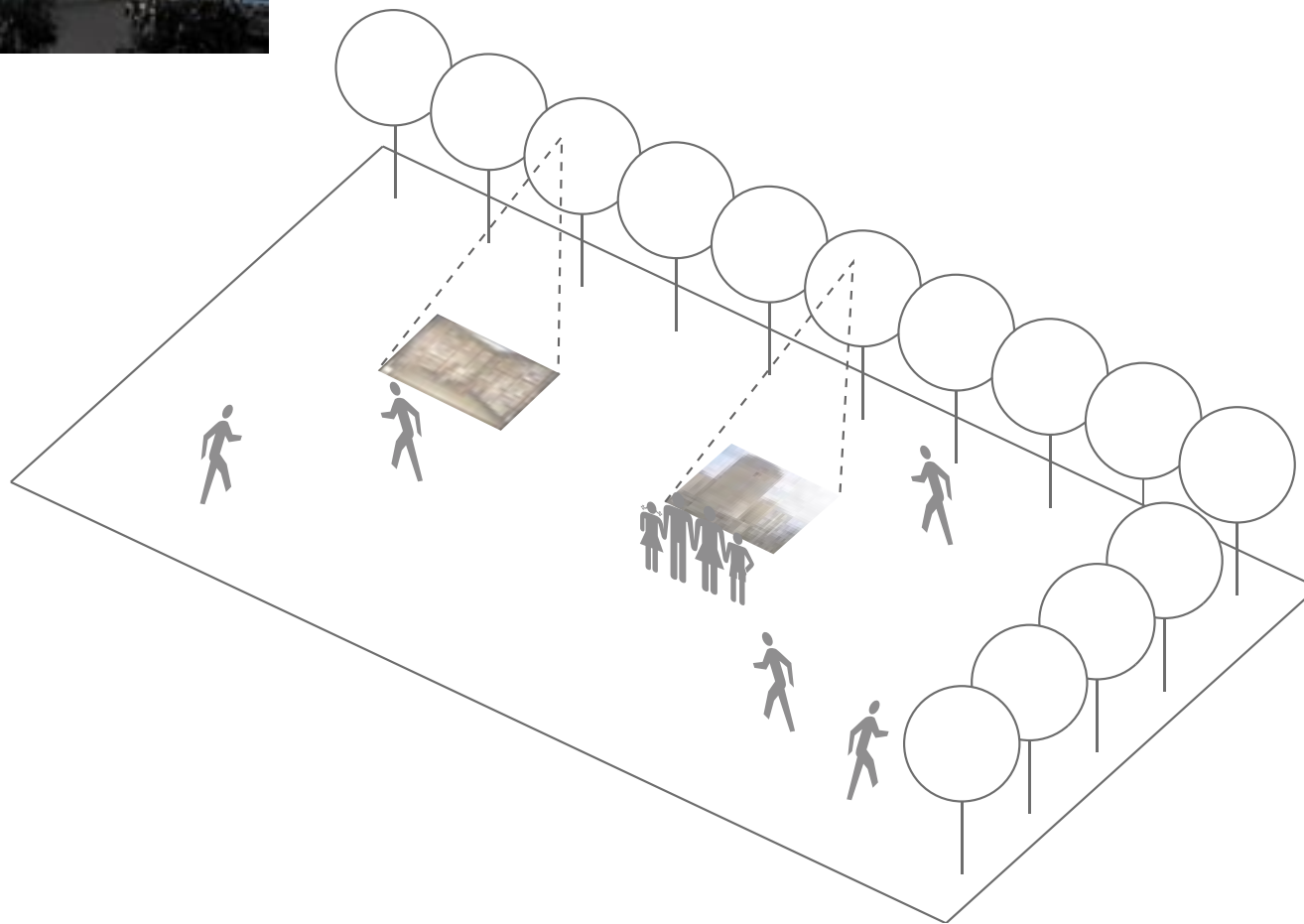


Struttura del sito

L'idea è di creare un sito web dove sia possibile gestire tutte le interazioni e i servizi previsti nel progetto e capace di provvedere ad alcune informazioni generali sugli eventi e le manifestazioni organizzate come:

- usare la mappa del percorso collegato alle webcam, cliccando le aree sensibili attivi la ripresa video del punto scelto e manovra la telecamera ;
- restituzione delle interazioni luminose, audio, video con possibilità di registrare per vederle in differita ;
- descrizione del sistema espositivo interattivo nella biblioteca di Palazzo Rogadeo;
- collegamento alla control-room del teatro Umberto I;
- collegamento e descrizione dei workshop interattivi nel Torrione Angioino ;
- informazioni sulle attività culturali ;
- informazione sugli eventi ;
- archivio digitale dei codici miniati.





Il percorso sensibile

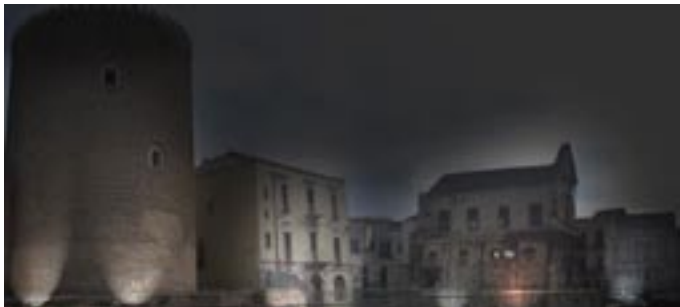
Il percorso sensibile toccherà i principali edifici del centro storico, alcune immagini degli eventi significativi che accadranno saranno proiettate in piazza Aldo Moro, limite tra la città vecchia e quella nuova, come richiamo verso gli eventi.

Le telecamere del percorso saranno collegate ad un sistema luminoso esterno azionato automaticamente dall'utente che visita il sito, una sorta di countdown system che avverte in tempo reale per esempio accendendo una lampadina posizionata vicino alla telecamera che c'è un visitatore in rete...

Il centro operativo potrà essere in un qualche spazio all'interno del Teatro Umberto I, una specie di control room interattiva dove sarà possibile controllare e modificare il percorso collegato in rete con il sito web e leggere i messaggi lasciati dai visitatori (sms) sui displays led luminosi. La 'control room' permette inoltre l'accesso al sito web per tutte quelle persone che non hanno una connessione internet a casa.

Interazioni luminose

- countdown system luminoso;
- fasci direzionali di luce, hotspot system, possibilità per il visitatore di puntare come con un cannocchiale luminoso alcuni particolari significativi delle architetture in rete;
- manovrabilità dell'illuminazione del percorso dalla rete web.
- variazione luminosa degli edifici a seconda degli eventi organizzati dal Comune.



Istant messages

sms

In alcuni punti del centro storico sarà possibile inviare un messaggio (sms) personale per esprimere le proprie emozioni e pensieri, con la possibilità di visualizzazione immediata tramite display a led,

I messaggi possono essere raccolti e visualizzati anche in altri punti del percorso, e nella “control room” del teatro.

graffito

Ci saranno delle lavagne dove ognuno potrà lasciare il suo segno o messaggio. Una webcam registrerà i vari messaggi che poi appariranno sul sito e viceversa.



Messaggi sonori

registrazioni sonore

In alcuni punti corrispondenti agli ingressi degli edifici storici del percorso, potrò registrare la mia voce, narrare storie, raccogliere testimonianze. Le registrazioni saranno raccolte e restituite day by day, sia sul database del sito internet sia nella "control room" del teatro Umberto I.



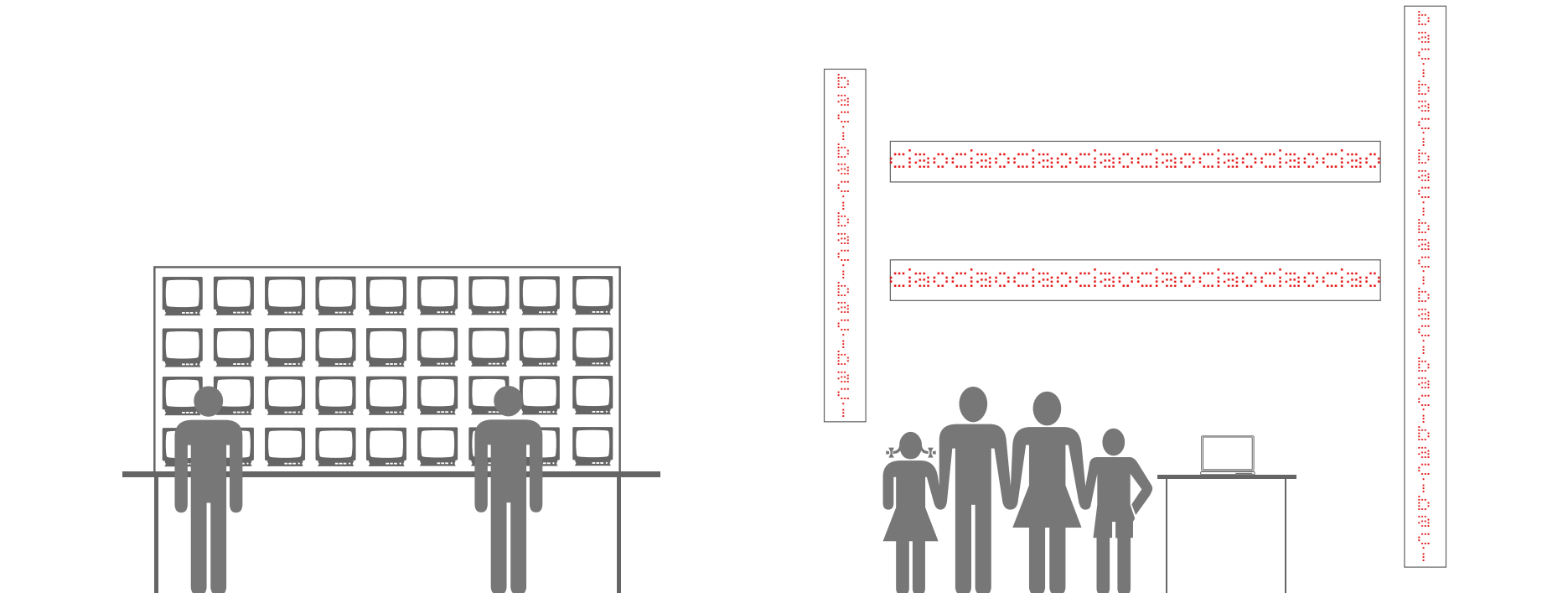
audio musicali

sempre in alcuni punti chiave si potranno attivare varie tracce sonore di brani musicali dei musicisti storici della città, e un racconto informativo sulla loro vita e produzione musicale.



Control room

Il Teatro Umberto sarà il centro operativo del percorso sensibile, una control room interattiva dove sarà possibile leggere i messaggi inviati dalla rete e dai vari punti del percorso, visionare le immagini delle telecamere e navigare nel sito.



Sistema espositivo

I libri raccontano la loro storia

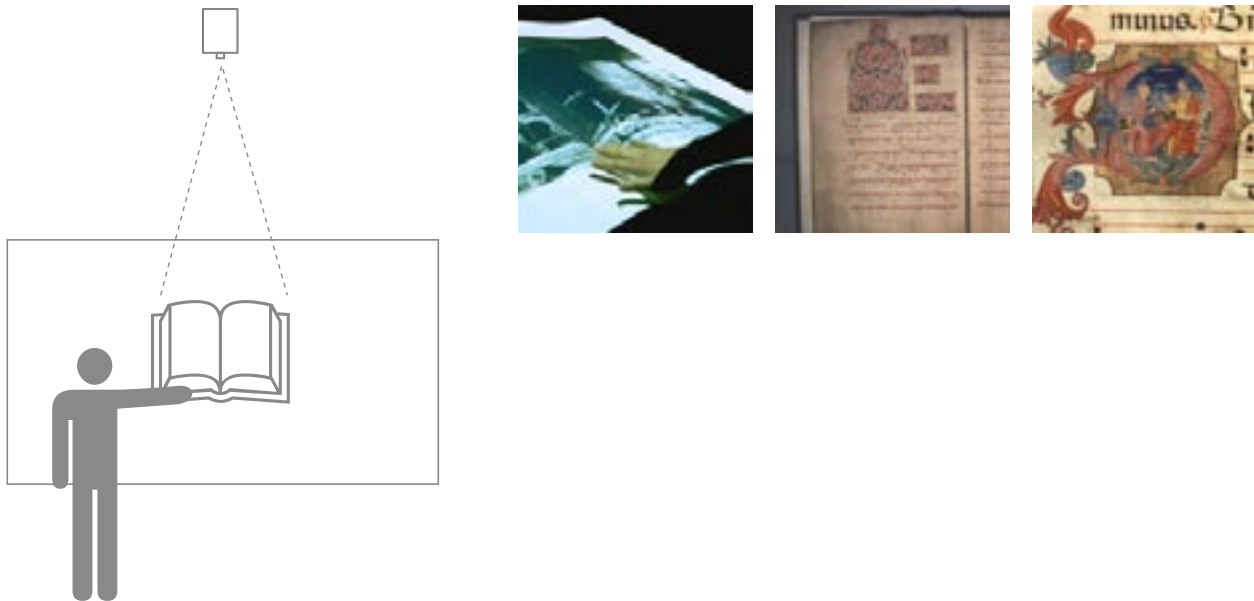
Nella biblioteca dove sono conservati antichi codici miniati decorati, sarà allestito un sistema espositivo interattivo per consentirne la visione senza danneggiare i preziosi originali.

L'obiettivo dell'installazione è dare uno strumento al visitatore per scoprire il contenuto dei codici miniati, delle mani che li hanno decorati e dell'epoca che hanno vissuto.

Una serie di volumi bianchi, vere e proprie copie dei codici miniati con le pagine bianche saranno posizionate sui tavoli del sistema espositivo, i visitatori toccando le riproduzioni attiveranno una videoproiezione zenitale del codice illustrato originale coincidente con la superficie del libro.

Si potrà navigare nella narrazione della loro storia semplicemente cambiando pagina.

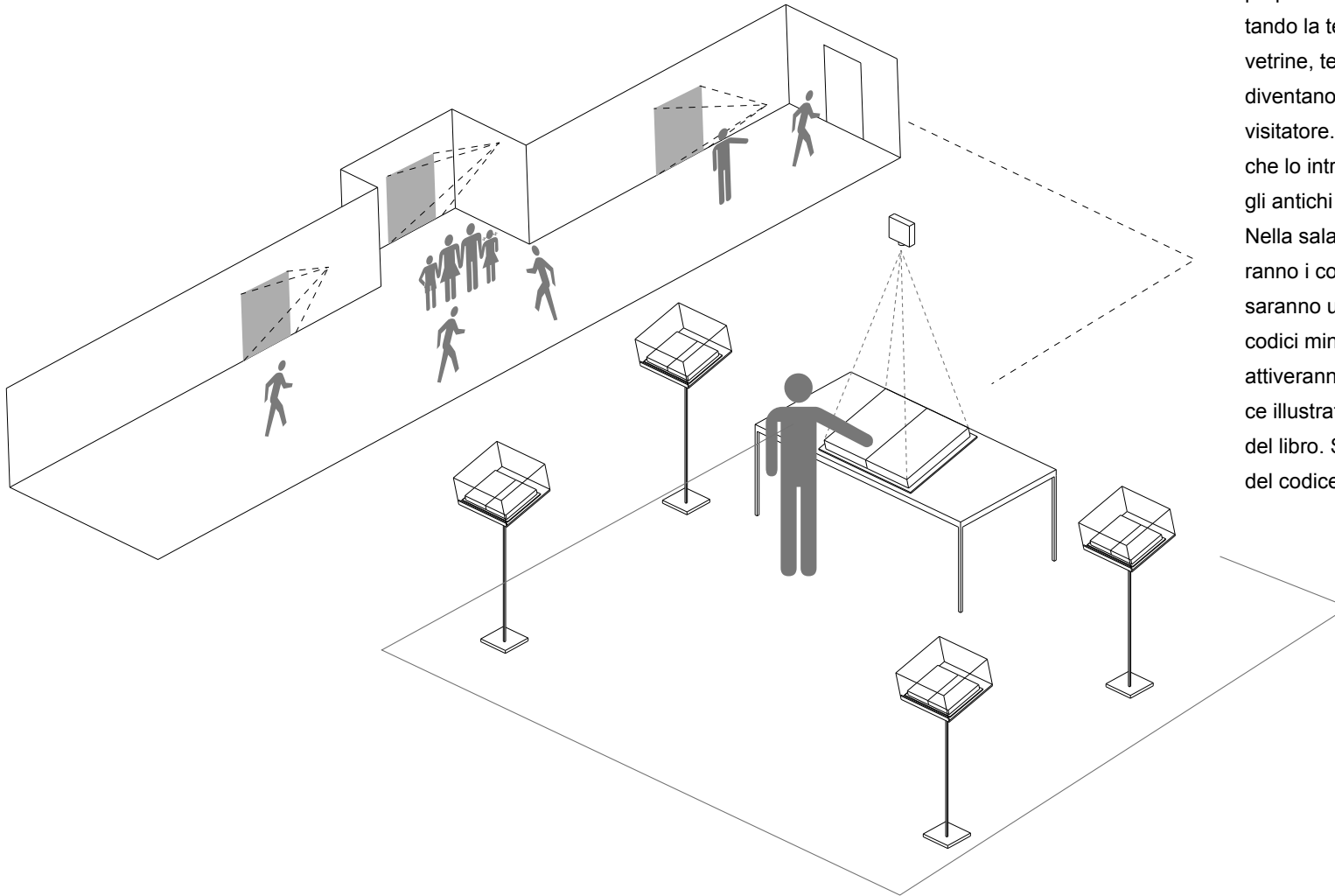
Grazie alle nuove tecnologie, siamo in grado di fruire del lavoro di monaci amanuensi attivi nei secoli passati. Una continuità sottile tra il passato e il presente, chiaramente indirizzata verso un futuro che ci piace pensare meraviglioso, affascinante e positivo.



L'allestimento

All'interno della biblioteca di Palazzo Rogadeo sarà allestito un percorso interattivo con vere e proprie superfici sensibili alla prossimità'. Sfruttando la tecnologia di sensing all'infrarosso, vetrine, teche, espositori e pareti (videoproiettate) diventano interattivi. una vera e propria guida del visitatore alla storia del palazzo e della biblioteca che lo introduce nella sala dove sono conservati gli antichi codici.

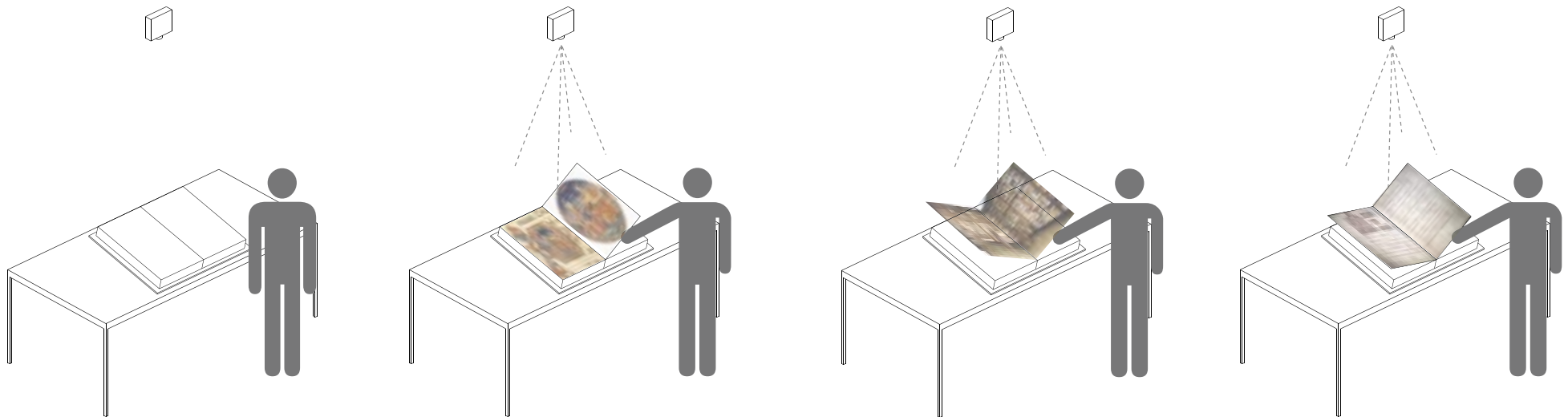
Nella sala una serie di teche illuminate conterranno i codici originali mentre su alcuni tavoli ci saranno una serie di volumi bianchi copie dei codici miniati, i visitatori toccando le riproduzioni attiveranno una videoproiezione zenitale del codice illustrato originale coincidente con la superficie del libro. Si potrà navigare nella narrazione visiva del codice semplicemente cambiando pagina.





Il funzionamento

Tramite tecniche di visione artificiale il computer può “capire” quello che “vede” attraverso telecamere, e interpretare, ad esempio la posizione degli oggetti e persone, comportamenti e gesti, attivando eventi come una video proiezione. Questa soluzione è un tavolo interattivo, la superficie delle pagine bianche del codice copia costituisce lo schermo, proiettato dall'alto. Il software controlla i gesti effettuati su di essa, fornendo così la possibilità di interagire a più persone insieme. Si usa semplicemente sfogliando o indicando le immagini proiettate sulle pagine bianche. Selezionandole con la mano, si possono cambiare foto e filmati, mentre una voce comincia la narrazione.



Workshops interattivi

Isole nella rete

Nel torrione Angioino saranno organizzati workshop interattivi per bambini con l'idea di coinvolgere attivamente le scuole nell'apprendimento delle nuove tecnologie mediante il gioco. Saranno delle isole tematiche dedicate alla musica, alla storia, all'arte, dei playgrounds narrativi mobili e trasformabili che potranno essere localizzati anche in altri punti del sistema espositivo.



Workshops

I workshop trattano i temi della tecnologia e il loro rapporto costante con la comunicazione visiva. Viviamo in un mondo saturato di immagini e connesso a tecnologie sia tradizionali che innovative. Nei nostri workshop vogliamo richiamare l'attenzione dei giovani a questo costante (e spesso invisibile) stato di cose, in una maniera pragmatica e divertente.

Quattro workshop ludico didattici dedicati alla fascia di età più giovane (dagli 11 ai 14 anni). I workshop saranno un luogo nel quale i partecipanti potranno immergersi nell'ambito delle nuove tecnologie e scoprire il piacere dell'imparare facendo. I laboratori useranno volutamente un approccio low tech e avranno per tema la comunicazione. Partendo da un'attività semplice come quella di disegnare il proprio ritratto, i ragazzi si confronteranno con una serie di tecnologie: dalla matita al computer (passando per tutta una serie di strumentazioni intermedie).

Nei workshop 'Portrait' i ragazzi parteciperanno a diverse attività, lavorando in postazioni nelle quali creeranno dei ritratti usando diversi metodi, strumenti e tecnologie, sia analogici che digitali. Grazie a queste esperienze i partecipanti impareranno a usare i vari media di visualizzazione, e le loro caratteristiche particolari. Le postazioni offrono un'esperienza pratica per l'apprendimento attraverso la partecipazione diretta. Noi crediamo che il divertimento sia un punto di partenza e non un elemento secondario.



- 1 - Pixel Materiali
- 2 - Camera Oscura
- 3 - Colori al cubo
- 4 - Dialogo disegnato

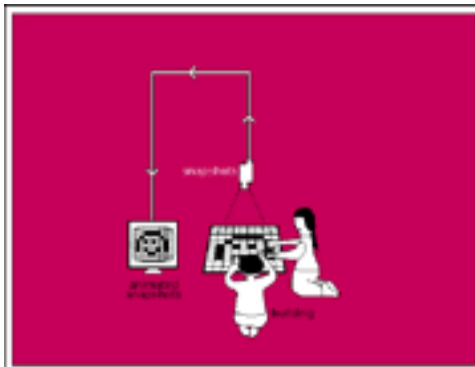
1 - Pixel Materials

I ragazzi produrranno degli autoritratti usando delle pedine con una faccia bianca e una nera, pixel fisici vincolati dalla loro forma e colore. Con l'aiuto di una telecamera che riprenderà queste composizioni si produrranno dei piccoli cortometraggi animati.

In questa postazione sarà possibile comprendere i principi basilari dell'informazione visiva insieme con le proprietà formali del mondo dei pixel. I disegni sono creati dai pixel mobili sul tavolo apposito, quando il ritratto è pronto, la telecamera posta sopra al tavolo riprenderà la prima istantanea.

Poi i pixel cambieranno ed un'altra istantanea sarà ripresa, e poi ancora...

Su uno schermo, le foto istantanee sono presentate in sequenza... un filmato di foto istantanee, ad ogni istantanea presa l'animazione cresce.



2 - Camera Oscura

I partecipanti faranno dei ritratti usando lo strumento magico della Camera Oscura.

In questa postazione verranno esplorati alcuni dei principi base della fotografia e il rapporto con la rappresentazione visiva.

Nella camera oscura i bambini lavorano in coppia: uno è l'artista l'altro è il modello.

Il modello si siede di fronte la camera; l'artista sta sulla camera, coperto da un telo nero

Sotto il telo la superficie di specchio della scatola della camera fa vedere il mondo fuori dalle lente

Una pellicola trasparente viene posta sulla superficie, la macchina fotografica viene messa

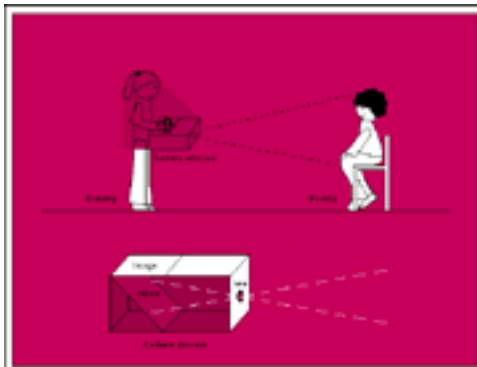
a fuoco e regolata. Usando un marker nero l'artista traccia l'immagine illuminata seguendo

il contorno ed estraendone l'essenza. L'immagine tracciata serve come negativo per il passo successivo:

la pellicola trasparente viene posta sulla carta sensibile alla luce ed esposta alla luce U V.

Il risultato di questo processo cianotipo è un ritratto in linee bianche su un fondo blu.

In questo workshop i bambini esplorano le basi della fotografia e la relazione tra immagini prodotte e riprodotte.



3 - Colori al cubo

In questo workshop si produrranno dei ritratti usando i colori primari e combinando il lavoro manuale con quello dei computer.

Qui i ragazzi potranno osservare le rappresentazioni fisiche e digitali del colore.

Appena i bambini inizieranno il “Colori workshop” sarà presa una loro foto che verrà dopo pixelizzata, stampata a colori e ridata loro.

E' come se il computer ha creato un ritratto astratto, a volte solo degli occhi o della bocca, in piccoli cubi che rivelano i colori nascosti della faccia.

Da lì i bambini sono liberi di creare il loro stesso ritratto usando differenti tecniche di disegno e pittura, prendendo ispirazione dal ritratto del computer. Alcune tecniche sono quelle del collage, con carta colorata tagliata in cubi, matite colorate etc....



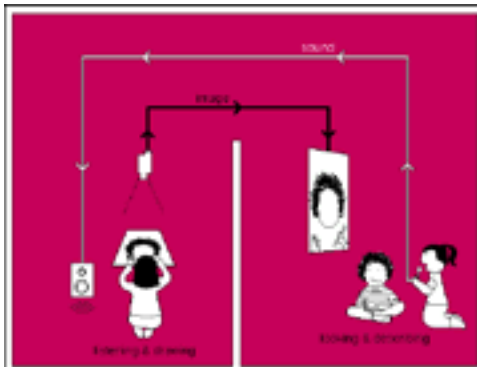
4 - Dialogo disegnato

I partecipanti si cimenteranno nel disegnare ritratti l'uno dell'altro tramite una comunicazione visiva che avverrà in spazi separati, intrattenendo così un dialogo creativo a distanza.

In questa postazione i ragazzi avranno un'esperienza diversa di comunicazione a distanza ed esploreranno le possibilità e le difficoltà della lontananza.

In Dialogo disegnato l'atto di disegnare un ritratto diventa uno sforzo collaborativo distribuito tra due spazi separati.

In uno spazio il bambino scelto è descritto verbalmente da un suo amico/a, questa descrizione sonora verbale è trasmessa in un secondo spazio dove altri bambini cercheranno di disegnare il ritratto in accordo con la descrizione. Mentre l'immagine si sta disegnando è proiettata dietro nel primo spazio, creando un dialogo di confronto tra l'immagine e la descrizione (parole).



Playground

Il playground è pensato come uno spazio interattivo narrativo per bambini e ragazzi. Usando immagini, luci, suoni e telecamere sensibili al movimento collegate al computer, lo spazio del gioco è trasformato in un mondo diverso per raccontare delle storie tramite i movimenti del corpo dei ragazzi.

Gli oggetti nel playground sono parte integrante dell'avventura, e il playground stesso partecipa attivamente alla storia guidando e reagendo alle scelte e alle azioni dei ragazzi.

Con le voci i suoni e le immagini il playground. Stimola e provoca la mente dei ragazzi.

Il playground utilizza tre video camere e tre computer. La posizione e le azioni dei bambini sono tracciate e riconosciute automaticamente dal computer e usate come input per il sistema di controllo della narrazione.



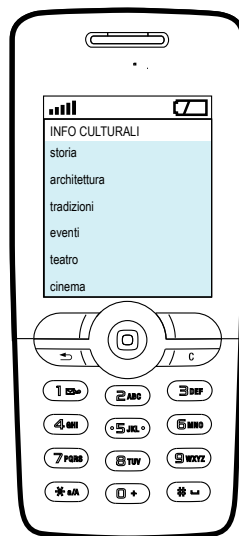
Telefoni cellulari dedicati

Servizi in mobilità

I visitatori potranno utilizzare dei telefoni cellulari messi a disposizione dall'amministrazione comunale dove inserire la propria sim card personale per ottenere informazioni da differenti punti localizzati lungo i percorsi del centro storico di Bitonto.

In pratica, arrivando a Bitonto, si possono avere in prestito apparecchi cellulari dedicati. Come se fosse un'audioguida, ma utilizzando il familiare apparecchio telefonico.





info culturali



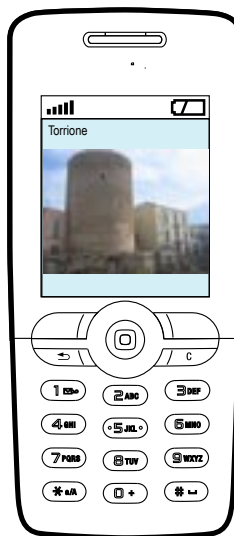
mappa



file audio



cartoline



Informazioni disponibili

Questi telefoni saranno delle vere e proprie audio/video guide, le informazioni saranno precaricate sulla memoria (es. : Mappa del centro storico, informazioni storico-culturali, file audio mp3, galleria di immagini già inserite da mandare agli amici sotto forma di MMS).

Altre informazioni saranno selezionate da un menu aggiornabile in tempo reale da un centro dati. (es. : programmazione degli eventi stagionali, calendario eventi, varie ed eventuali)

Le informazioni audio/video scaricate dai visitatori sui loro telefoni funzionano da guida direzionale lungo i percorsi e offrono chiarimenti sulle installazioni interattive situate nei vari punti chiave del centro storico (teatro, torre, biblioteca, museo).

Credits

Team

e1

Interaction Design Institute Ivrea

Stefano Mirti

ma0:

Ketty Di Tardo

Alberto Iacovoni

Luca La Torre

Stefano Luciano