



MemoryPark

Mirafiori: parco della memoria

Proposta per un
evento interattivo e
un'installazione
nel parco di corso
Tazzoli.

Alcuni esempi significativi.

L'idea di aggiungere un livello di interazione tecnologica nell'ambiente del parco urbano e' un tema sviluppato in numerosi progetti e sperimentazioni pratiche in diverse situazioni.

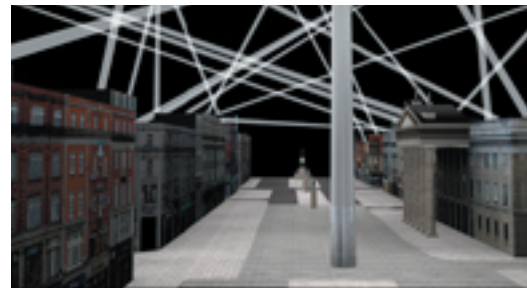
Numerosi progettisti e centri di ricerca hanno lavorato specificatamente in questo ambito, sviluppando numerosi esempi significativi a cui sara' bene riferirsi.

Conoscere lo stato dell'arte e' infatti utile per due motivi: da un lato si ha idea di quello che e' gia stato fatto e quali sono le linee di ricerca (e di applicazione) piu' significative e interessanti. Nel contempo si possono andare a verificare quali sono le difficolta' maggiori, gli errori compiuti in passato, le strade che non possono portare lontano.

In queste prime pagine della presentazione, elenchiamo alcuni esempi (non necessariamente collegati all'idea del parco in maniera diretta) che ci sembrano particolarmente significativi.

Qui a lato alcuni dei diagrammi concettuali del progetto di Rafael Lozano-Hemmer "*Dublin Elevation*". Attraverso un website dedicato, da casa (dunque superando le distanze geografiche) si poteva agire sulla direzione e sui movimenti dei diversi proiettori di luce.

Ogni quindici secondi un nuovo pattern di luce



Dublin Elevation

viene cambiato a seconda delle differenti soluzioni scelte dagli utenti che sono in quel momento attivi sul website.

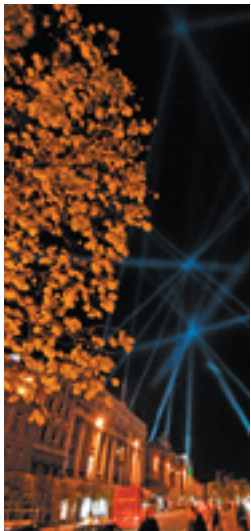
Il website includeva una mappa simbolica di Dublino, attraverso la quale si poteva capire gli effetti delle proprie scelte (il proiettore 1 allora punta verso il monumento tale, mentre il proiettore 2 illumina a giorno quella data piazza o viale).

L'evento venne fatto nel giorno di San Patrizio dell'anno 2004 (anno in cui l'Irlanda era la nazione che ricopriva la carica di "Presidenza Europea").

Alcuni dati statistici che possono aiutare a capire l'entità del progetto:

- Pagine visitate sul website: 19.330.372
- Numero di visitatori del website: 522,442
- Totale dei dati trasferiti: 206 gigabytes
- Numero di pattern disegnati nel cielo: 14.364
- Numero di nazioni coinvolte (origine del traffico web): 100

Maggiori informazioni si possono trovare andando sul website: <http://www4.alzado.net/>



On Air...

In questa pagina viene invece illustrato il progetto di Christian Moeller: "On Air", fatto nell'aprile 2003 nel Castello Eggenberg di Graz (Austria). In questo caso abbiamo quarantaquattro pali di acciaio, posizionati nel cortile interno del castello, ogni palo a rappresentare una nazione da cui parte un segnale radio o TV captabile in quel luogo specifico.

Toccando i vari pali, i visitatori possono ascoltare ognuna delle diverse lingue che si possono ascoltare sintonizzandosi sulle frequenze dell'emisfero settentrionale: albanese, bosniaco, bulgaro, tedesco, inglese, francese, georgiano, greco, italiano, croato, curdo, macedone, olandese, polacco, rumeno, russo, serbo, slovacco, sloveno, spagnolo, turco, ceceno, ungherese, arabo, armeno, bengali, cinese cantonese, cinese mandarino, farsi, hindi, giapponese, coreano, malese, pachistano, tamil, e thailandese.



Un progetto analogo era stato fatto dallo stesso progettista qualche anno prima, (1998): "The Voice of the People" per il Parlamento Tedesco. In quel caso si potevano ascoltare i discorsi di sessanta oratori significativi presenti nel primo Parlamento Tedesco

Maggiori informazioni si possono trovare andando su: <http://www.christian-moeller.com>

Soundwalk

Un'altra serie interessanti di progetti e' riferibile al mondo delle interazioni "sonore".

Progetti nei quali si lavora specificatamente su interazioni che sono in primo luogo di carattere acustico e sonoro.

Qui a lato si fa riferimento ad un progetto specifico di *Soundwalk* (gruppo di progettisti americani che lavora da anni sul tema). Il loro progetto: "*The Sonic Memorial Soundwalk*" si presenta sostanzialmente come un nastro di 60 minuti che consente agli acquirenti di fare un giro per l'area di quello che era il World Trade Center. Il testo scritto da Paul Auster commemora la storia e la vita di quello che era uno dei simboli della citta' di New York.

La voce narrante, le interviste i diversi livelli sonori, consentono di passeggiare in un'area specifica della citta' usando le nostre orecchie come strumento principale della nostra esperienza

Nelle immagini di questa pagina, alcune delle confezioni dei diversi nastri a disposizione del visitatore della citta' di New York (la serie completa si compone di una decina di audio-guide per esplorazioni in parti diverse della citta').

Maggiori informazioni su questo progetto si possono trovare andando su: www.soundwalk.com



Wonderwall

In questo caso invece, l'interazione tra gli utenti e lo spazio diventa realmente interattiva.

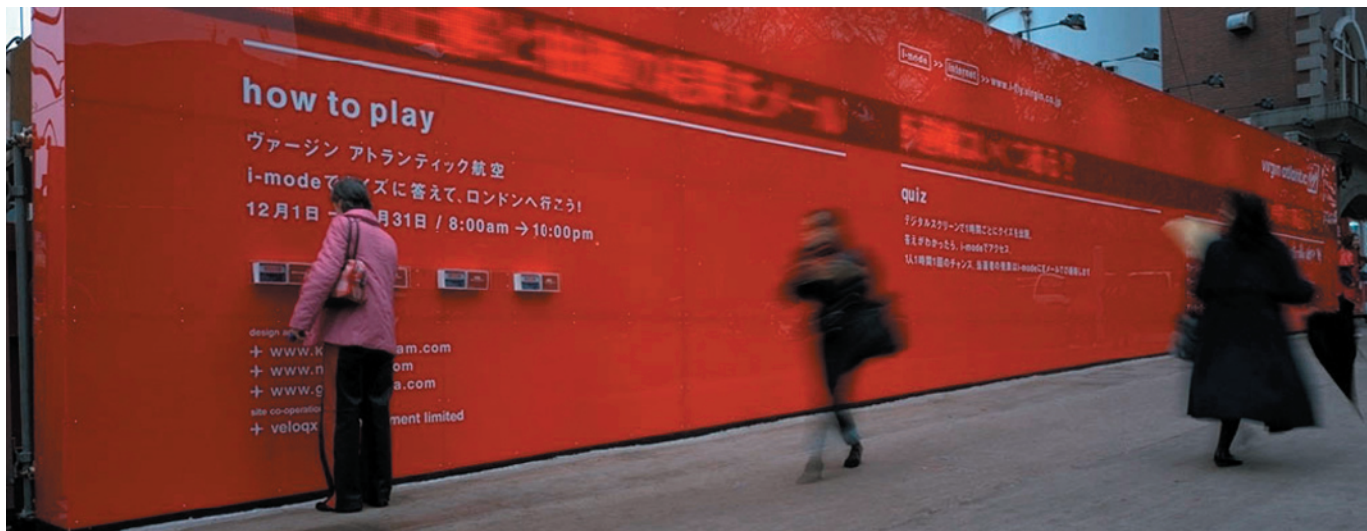
I progettisti sono Astrid Klein e Mark Dytham, il committente e' la Virgin Air, il luogo dell'intervento e' Tokio.

Il muro rosso e' una colossale immagine pubblicitaria delle linee aeree Virgin. Incapsulato nel muro c'e' uno schermo a led su cui corrono testi riferiti alle attivita' commerciali dell'azienda. In maniera ricorrente, il testo che corre pone delle domande ai passanti. Alla domanda fa seguito un numero di telefono a cui chiamare (per poter mandare un messaggio SMS). Io cammino, vedo il muro che cattura la mia attenzione. Parte una domanda e mi viene spiegato che tra tutti quelli che manderanno un SMS con la risposta corretta verranno estratti x viaggi Tokio - Londra andata e ritorno. Presto, si iniziano a formare capannelli di persone attratte dal gioco e dalla semplicita' dell'interazione proposta.

In questo caso la tecnologia utilizzata e' semplicissima. Ancora, con l'aggiunta di questo semplice elemento, si cattura facilmente l'attenzione dei passanti.

Maggiori informazioni su:

<http://www.klein-dytham.com/>



Memorypark - Le tre fasi

Il parco della memoria

Visti una serie di esempi che a nostro avviso possono essere considerati come una utile definizione del campo di azione concettuale, possiamo passare ad impostare qualche pensiero sul caso-studio di corso Tazzoli a Torino.

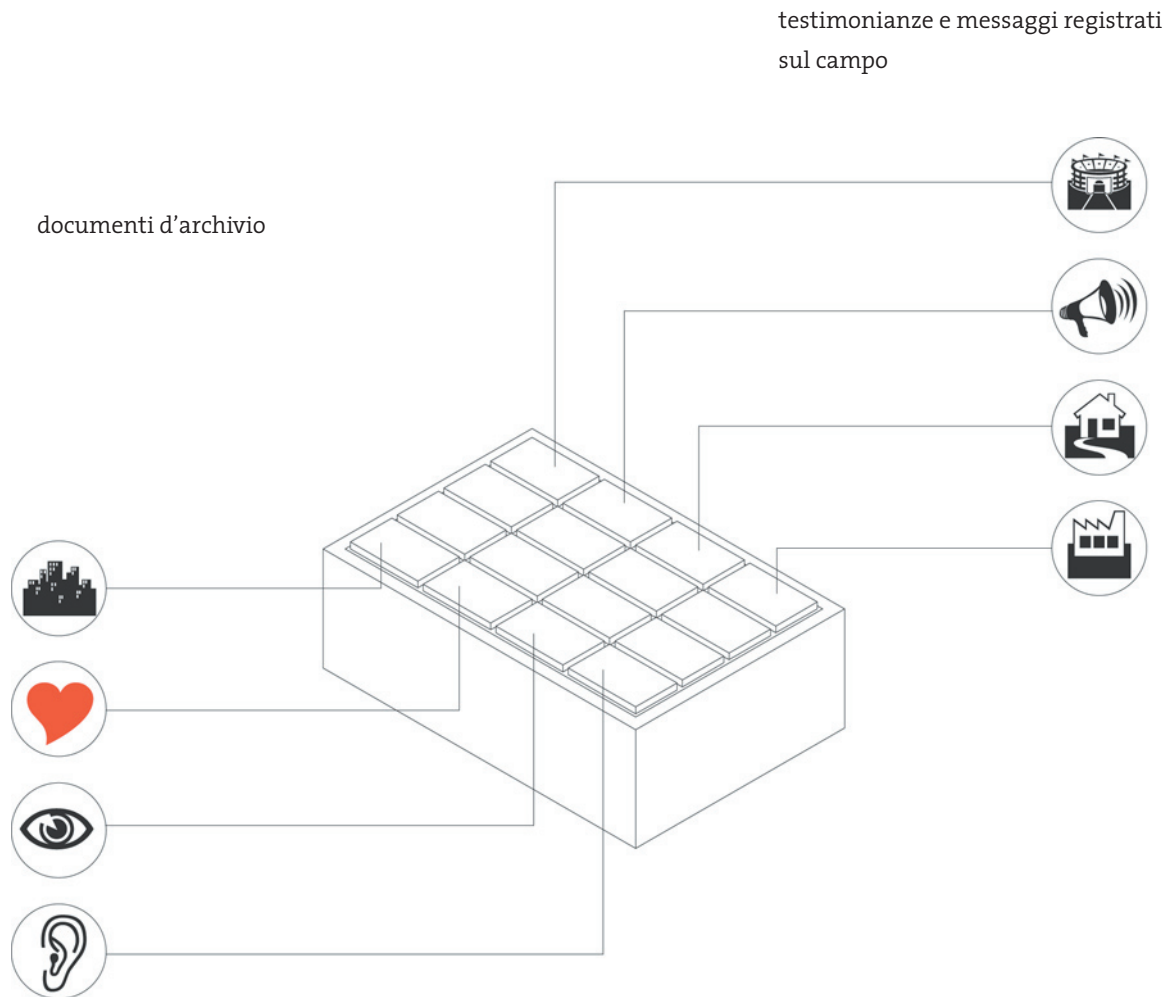
Sulla base delle conversazioni avute nel corso del mese di dicembre, ci sembrerebbe sensato impostare un progetto che abbia una chiara organizzazione temporale.

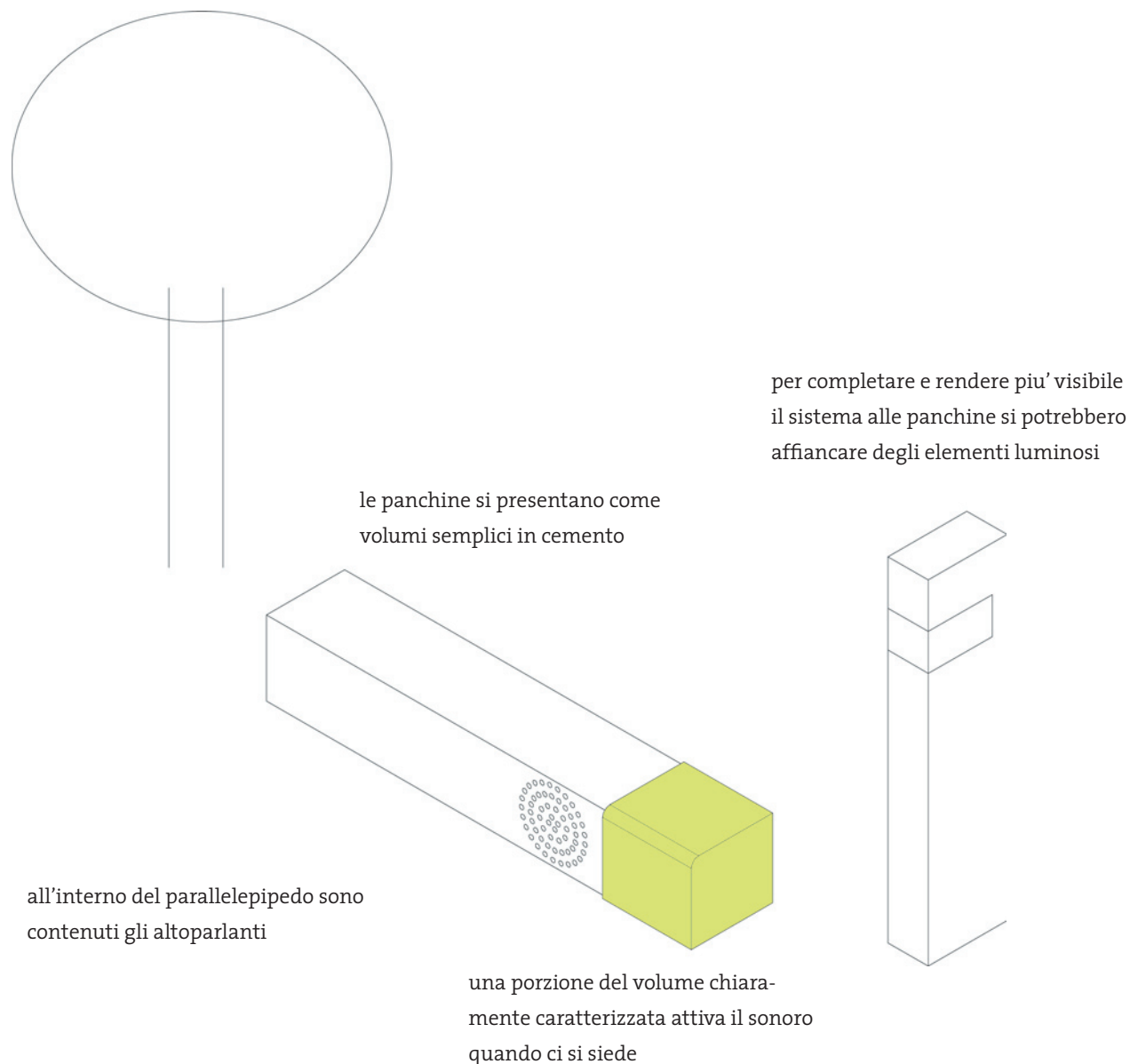
In termini di fasi, potremmo dunque avere un'organizzazione di questo tipo:

1. Prima fase di sviluppo concettuale
2. Seconda fase legata ad un evento temporaneo (un fine settimana di questa primavera).
3. Installazione (o installazioni) permanenti nel parco.

La prima fase e' quella attuale. Una serie di incontri tra i progettisti e la committenza volti alla definizione di una soluzione che sia fattibile in termini tecnologici ed economici e che sia in grado di soddisfare i parametri di successo espressi dalla committenza.

La seconda fase puo' essere considerata come una prototipazione in scala 1/1 delle installazioni che andrebbero poi posizionate nel parco.





Questa seconda fase sarebbe un evento dalla durata limitata (due giorni), in ambienti chiusi. Una prima occasione per lanciare (in termini di comunicazione nei confronti dei mass-media e della popolazione locale) l'iniziativa.

I progettisti svilupperebbero uno o piu' prototipi funzionanti.

I due giorni di evento garantirebbero una buona copertura comunicativa nonche' la possibilita' di verificare la bonta' delle ipotesi progettuali iniziali nonche' primo test di prova delle installazioni stesse.

A questa seconda fase seguirebbe un momento comune di verifica in maniera tale da poter procedere verso la terza fase (progetto completo) nella migliore condizione possibile.

La terza fase e' la messa in opera nel parco delle diverse installazioni interattive. Questa fase potrebbe iniziare nei mesi dell'estate 2005.

Il progetto potrebbe (dovrebbe) anche avere una data di scadenza. Una prima serie di installazioni che arricchiscono il parco a partire dall'estate 2005 fino al mese di febbraio 2006 (Olimpiadi comprese). A quel punto si avranno elementi sufficienti per capire se si vuole procedere oltre, complessificare ulteriormente il progetto o reputarlo piu' semplicemente concluso.

L'idea di progetto

Memoria sonora

In termini generali noi ci orienteremmo verso un sistema articolato su due parti.

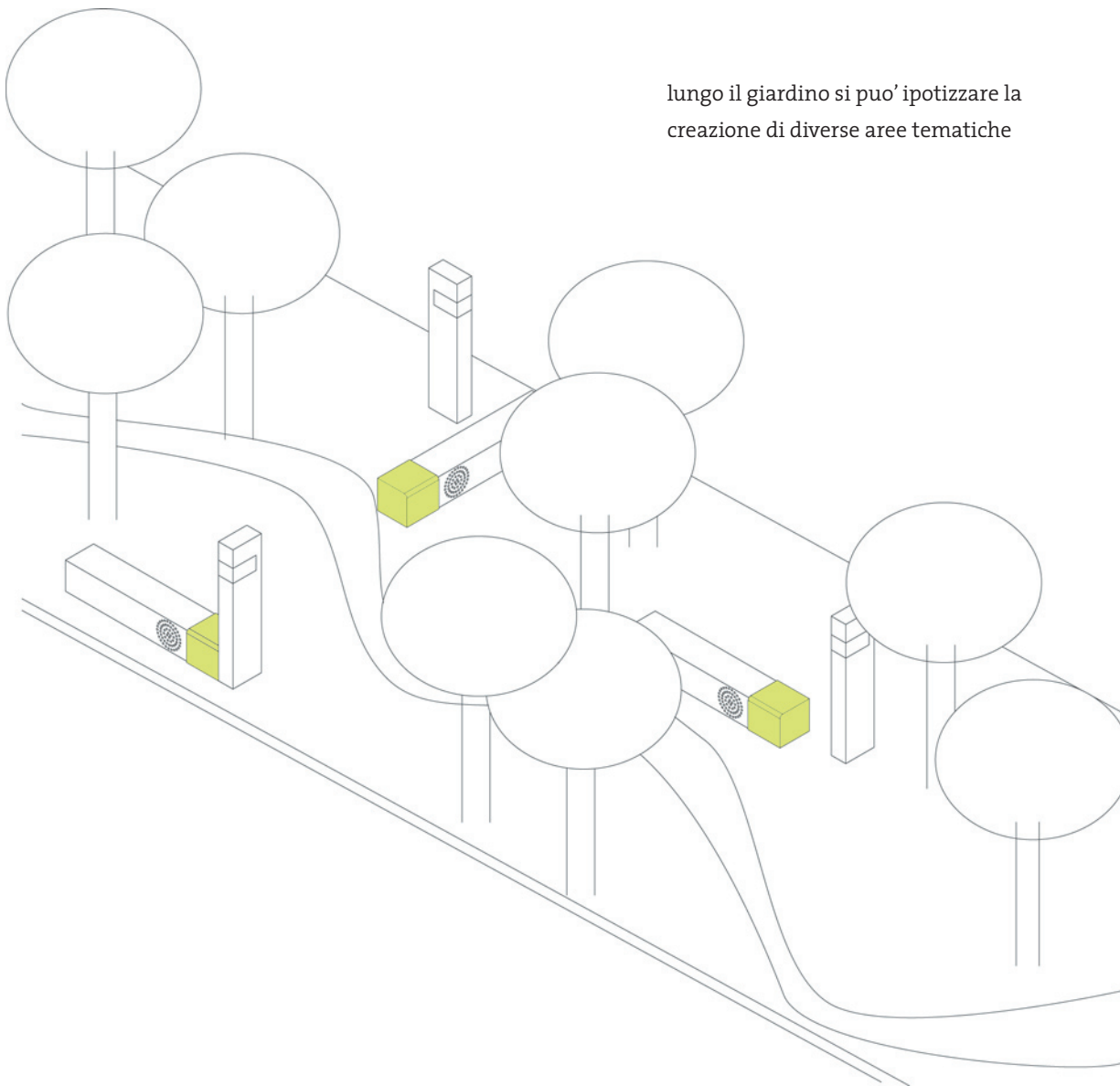
Da un lato c'è il tema dell'archiviazione di un numero significativo di frammenti di memoria sonora legati ai ricordi personali delle diverse persone che a diverso titolo hanno fatto parte della lunga storia dello stabilimento di Fiat Mirafiori. Un sistema organizzato per aree tematiche (secondo la griglia concettuale proposta dal gruppo di studio dell'Università di Torino), pensando ad una sua fruizione estesa.

Per ora potremmo dire dei frammenti di racconto personale, raccontati dalla viva voce delle persone che parteciperanno al progetto. Una serie di qualche centinaio (in questa fase iniziale) di registrazioni dalla durata indicativa di 30/60 secondi.

Un data-base composto di questi molteplici: "*mi ricordo...*" attingendo dunque a registrazioni storiche (interviste ad Agnelli, Valletta; dichiarazioni di personaggi quali Luciano Lama, Enrico Berlinguer... Un sistema di riferimento ampio, arrivando a toccare ulteriori esperienze significative tipo quelle di Dante Giacosa, Diego Novelli, fino ad arrivare ai giorni nostri.

A questo primo livello di ricerca (di archivio), andrebbe affiancata una ricerca sul campo. Iniziare con la collaborazione delle persone a noi vicine.

lungo il giardino si può ipotizzare la creazione di diverse aree tematiche



Operai, pensionati, le persone che hanno vissuto tutta la loro vita in questo quartiere lavorando nella grande fabbrica.

L'obiettivo e' quello di avere un insieme di testimonianze sonore molteplici, affiancando alla voce dei grandi protagonisti, quella delle persone che hanno costruito il mito della Fiat lavorando giorno per giorno, lontani dalla luce dei riflettori.

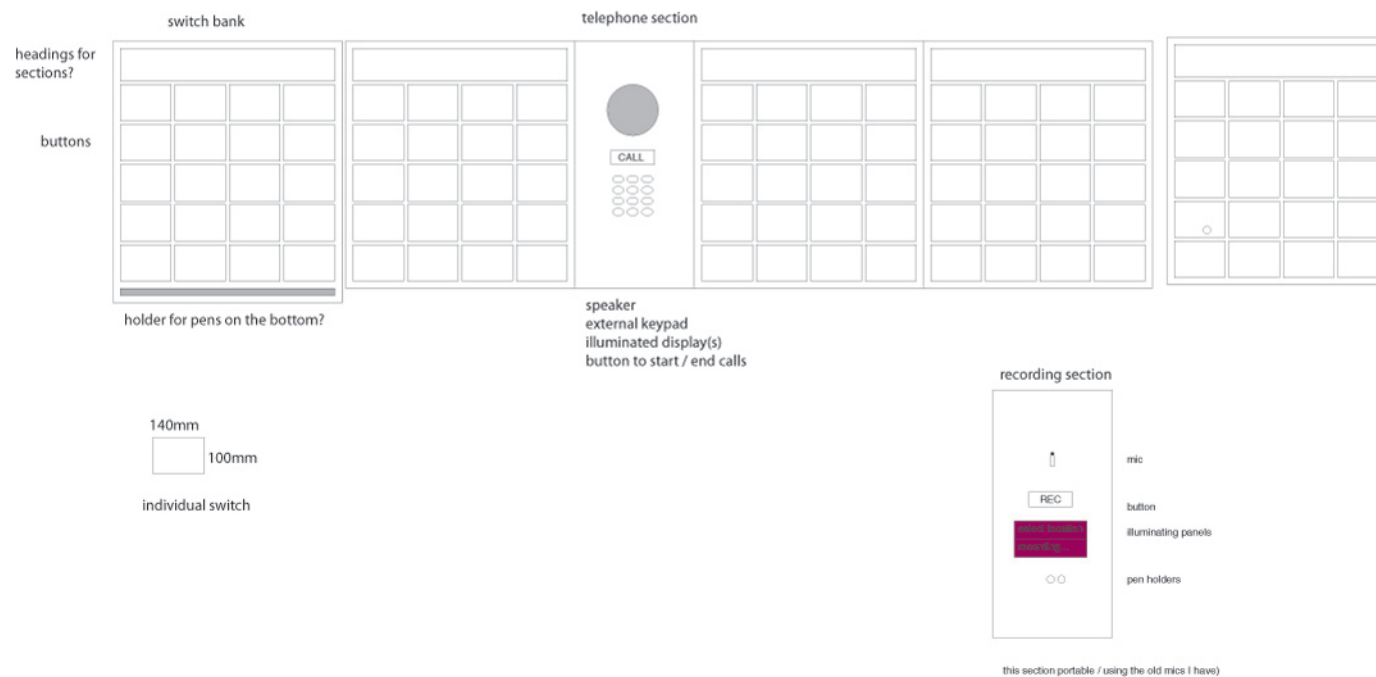
In questo senso si potrebbe avere una prima fase di lavoro nella quale si cercano di mettere insieme un centinaio di documenti sonori.

A questo punto si sarebbe pronti per avere il primo evento temporaneo pubblico, il lancio dell'intera operazione.

Per due giorni, nei locali di Urban (o in altra sede da voi indicata) si potrebbe predisporre un insieme dove trovino posto:

- una presentazione d'insieme del progetto nella sua interezza.
- postazioni audio per potere raccogliere ulteriori testimonianze sonore
- un primo prototipo funzionante del sistema interattivo utilizzato successivamente nel parco.





Al fine di comprendere che cosa si intende per “postazione audio” (per la raccolta delle testimonianze) illustriamo qui a lato il progetto “Telefono” sviluppato da Interaction Ivrea nel mese di dicembre 2004.

Un tavolo speciale, la cui superficie si compone di una serie di tasti disposti secondo una griglia geometrica.

Quando si preme uno dei tasti, si accende una lucetta vicino al microfono e il sistema registra la testimonianza audio.

Alla fine della registrazione, la persona che ha lasciato il suo ricordo e' invitata a scrivere il proprio nome (accompagnandolo eventualmente dalla propria qualifica) sul tasto stesso.

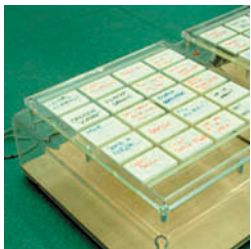
Il visitatore successivo potra' dunque trovare un tasto 'vuoto', (per poter lasciare il proprio messaggio), oppure ascoltare i messaggi precedenti lasciati dagli altri visitatori.

Il tavolo funziona inoltre come vero e proprio telefono. Un telefono pero' speciale, un telefono che puo' comporre il numero desiderato, permette di ascoltare quello che viene detto dall'interlocutore, ma che non permette di parlare. L'unica interazione possibile e' quella di schiacciare i diversi tasti, facendo partire le registrazioni lasciate dai visitatori.

La dinamica che si viene a generare e' dunque del tipo:

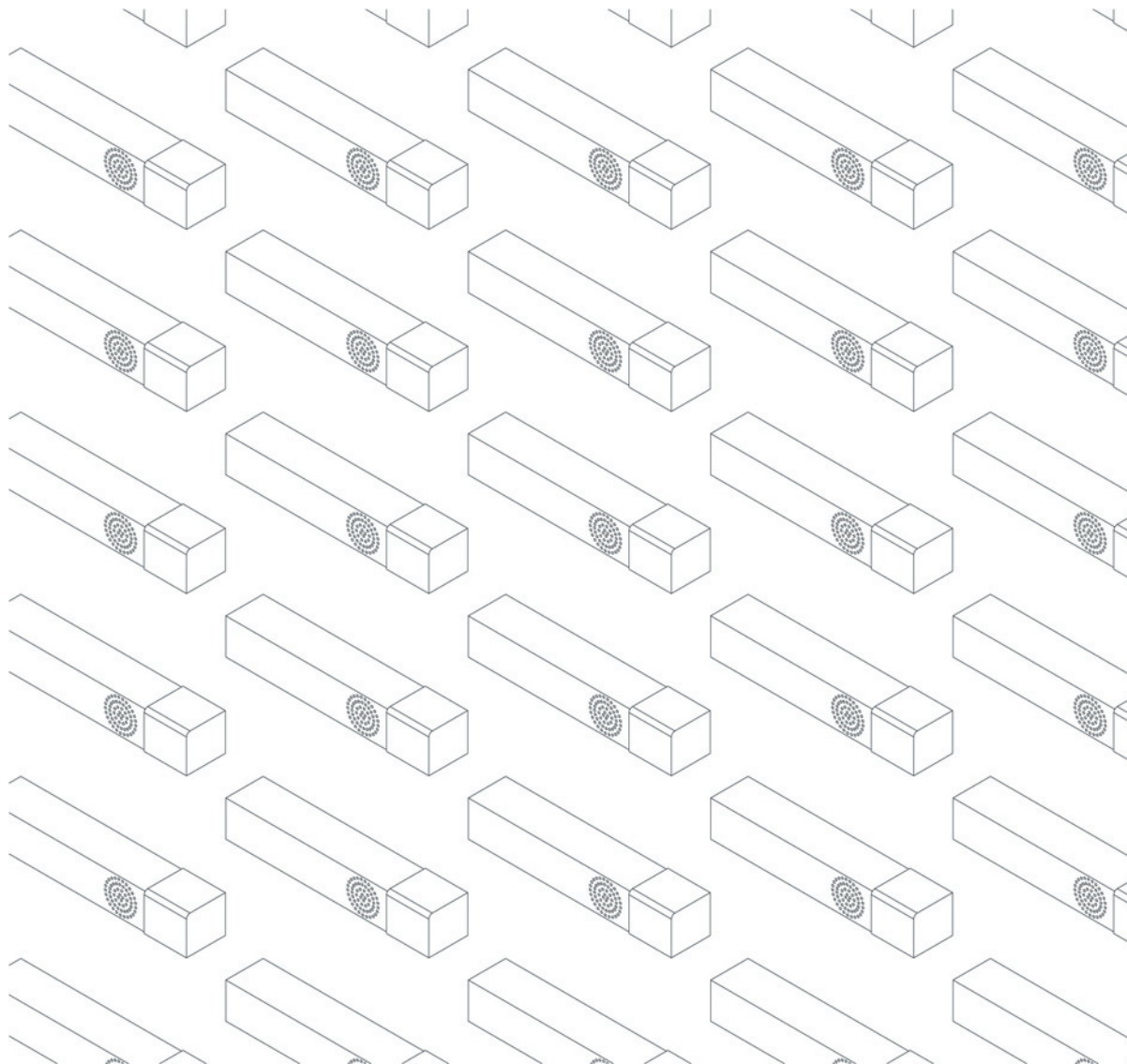
(il visitatore compone un numero telefonico di qualche persona conosciuta)

- Pronto, chi parla (rispondera' questa persona)
- Buongiorno, questa chiamata viene fatta dal Memorypark di Mirafiori. Un progetto interattivo fatto da Urban 2 e Interaction Ivrea, un archivio di memoria orale della storia dello stabilimento di Fiat Mirafiori. Adesso le faremo sentire alcune delle testimonianze sin qui lasciate e la invitiamo a venerci a trovare presso xyz, nei giorni abc, per poter avere anche la sua testimonianza.



(a questo primo messaggio preregistrato, seguono le diverse testimonianze, scelte in base ai tasti che vengono schiacciati dalla persona che sta facendo la telefonata).

Un meccanismo di questo tipo, oltreche' essere particolarmente coinvolgente e divertente, permette di calibrare una comunicazione media molto efficace (si possono prevedere telefonate ad hoc al sindaco, agli assessori, ad altri personaggi pubblici attivi in citta').



Sempre nel corso di questo primo evento temporaneo, al primo oggetto interattivo (Telepafono), ci sarebbe la possibilità' di provare quello che sarà il sistema interattivo specificatamente previsto per il parco.

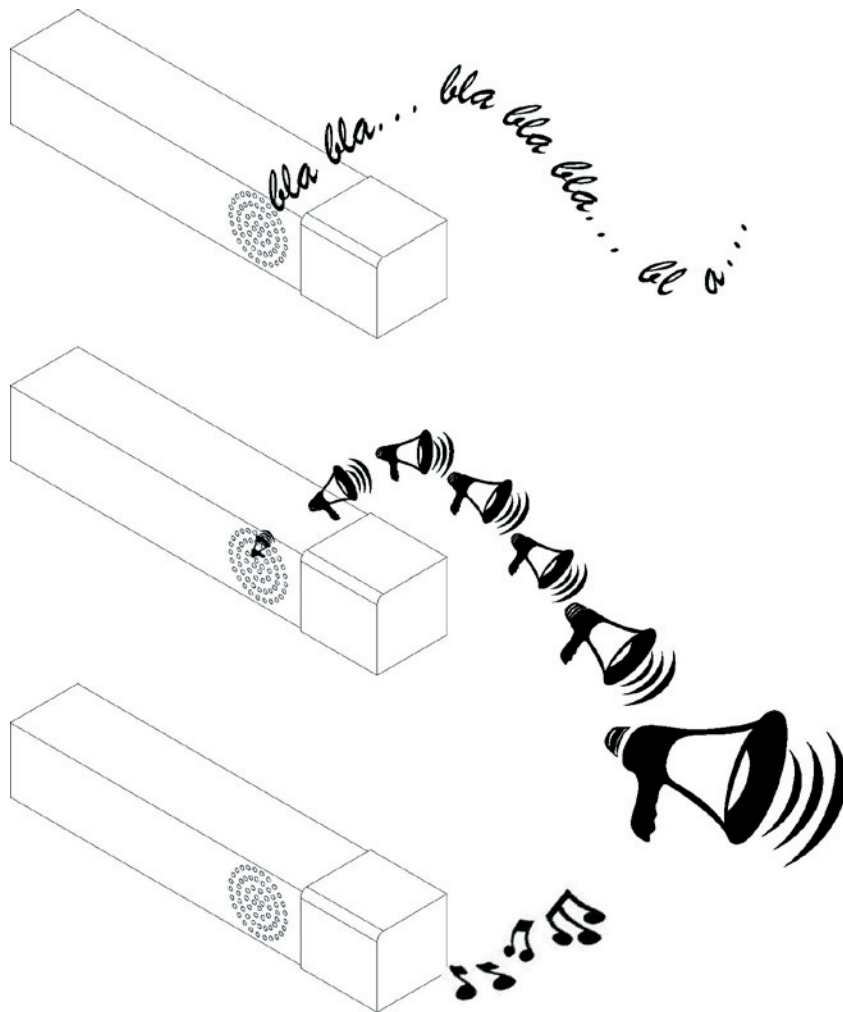
In termini tecnici possiamo dire che il "Telepafono" è il sistema che garantisce l'input delle informazioni.

In termini di output, ci immaginiamo un sistema di panchine che permettono di poter ascoltare l'archivio dei messaggi presenti nell'archivio.

Una panchina (o una serie di panchine che potrebbero essere pensate secondo le tematiche definite dalla ricerca del gruppo dell'Università di Torino), interattiva.

La panchina si presenta come un volume semplice (un parallelepipedo stretto e lungo). Il volume ha una parte che viene chiaramente caratterizzata (o in termini cromatici, oppure perché costruita con un materiale differente). Se ci si siede sulla parte 'normale', non succede nulla. Mentre se ci si siede sulla parte 'speciale', allora si attiva un loop di registrazioni che fanno riferimento all'archivio precedentemente descritto.

Ovviamente il sistema è flessibile e può essere



declinato in molteplici maniere.

Potremmo dunque avere una serie di panchine che danno la possibilità di ascoltare le memorie orali delle persone che hanno lasciato i loro messaggi nel corso dell'evento temporaneo.

Potrebbero esserci altre panchine che anziché definire un paesaggio sonoro parlato consentono di ascoltare i suoni della fabbrica, le canzoni della tradizione operaia, ecc.

Il sistema deve essere pensato in continua mutazione e trasformazione.

Se le panchine vengono posizionate nel parco nell'estate 2005, si dovrà pensare a un sistema di aggiornamento (e modifica) delle tracce sonore con cadenza mensile (che accompagnerà la necessaria manutenzione ed eventuale sostituzione di parti danneggiate o vandalizzate).

In termini pratici, ci possiamo immaginare un sistema dove ci sia un prototipo di panchina pronto e funzionante per l'evento temporaneo della primavera 2005, a cui segua una prima produzione (e messa in opera) di tre panchine per una inaugurazione estiva.