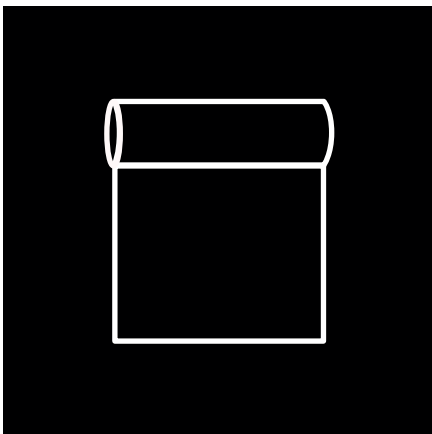


00 cancellare il tempo/ tempo (?)

Il tempo viene convenzionalmente inteso nella sua accezione di grandezza fisica misurabile, senza spesso tenere conto del suo impatto sulle dinamiche umane.

giovanna pinna

Il lavoro, in modo puramente simbolico, mira ad evidenziare la relatività del tempo, la sua mutevolezza e la sua natura effimera, in rapporto alla validità puntuale di alcuni dati.



#tempo
#scorrere
#fluire
#deviare
#cancellare

(sembra un rotolo di carta igienica,
ripensare icona!)

github.com/giovip

a destra
copertina, didascalia della
foto/immagine scelta per
rappresentare il progetto

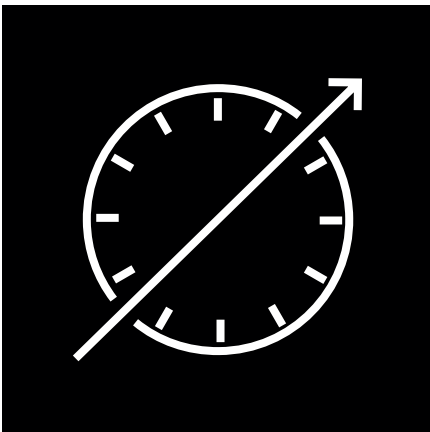
IMMAGINE PROTOTIPO

00 cancellare il tempo/ tempo (?)

Il tempo viene convenzionalmente inteso nella sua accezione di grandezza fisica misurabile, senza spesso tenere conto del suo impatto sulle dinamiche umane.

giovanna pinna

Il lavoro, in modo puramente simbolico, mira ad evidenziare la relatività del tempo, la sua mutevolezza e la sua natura effimera, in rapporto alla validità puntuale di alcuni dati.



#tempo
#scorrere
#fluire
#deviare
#cancellare

github.com/giovip

a destra
copertina, didascalia della
foto/immagine scelta per
rappresentare il progetto

IMMAGINE PROTOTIPO

Il tempo e i dati.

Il progetto si basa appunto sul concetto di tempo, principalmente su quello che Newton definiva tempo relativo, per distinguerlo dal tempo assoluto. Il primo infatti è la misura sensibile e soggettiva della durata che dipende dal riferimento spaziale preso in considerazione, mentre il secondo un concetto matematico che per sua natura non possiede alcuna relazione con l'esterno, in quanto scorre uniformemente.

Partendo da questa suggestione, l'obiettivo del progetto è quello di evidenziare gli aspetti legati alla relatività e alla ciclicità del tempo, al suo continuo mutare ed evolversi per tornare a essere se stesso o diventare qualcos'altro.

Nell'ambito dei dati, e delle informazioni in genere, il tempo determina un continuo spostamento e perdita di valore, che portano a riflettere sulla natura puntuale dei dati stessi.

Rispetto ai dati da visualizzare, la scelta si è focalizzata su un ambito in cui la generazione dell'informazione fosse aggiornata continuamente rendendola nulla.

I dati presi in analisi sono le variazioni delle quotazioni in borsa, nello specifico quelle relative al petrolio, per restituire la mutevolezza appunto ed evidenziarne l'impatto ambientale e sociale.

Contesto.

Il progetto non è stato pensato per una collocazione o un contesto preciso. Potrebbe essere inserito all'interno del Palazzo della Borsa di Milano, come oggetto di riflessione critica rispetto alla voracità delle quotazioni, ma soprattutto del sistema a cui sono legate. (?)

Referenze.

I casi studio più significativi per lo sviluppo e la realizzazione del progetto sono stati principalmente tre.

in alto

didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

in basso

didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

SCHIZZI

**DETTAGLIO FASE
O IMG REFERENZE**

Gregory Calendar è un progetto di Patrick Frey, si tratta di un calendario fatto a maglia che può essere disfatto punto per punto fino all'ultimo giorno dell'anno. Si lega quindi al concetto di cancellare, distruggere, modificare il tempo.

Rispetto all'idea di lasciare delle tracce che mutano nel tempo, è stata di ispirazione un'installazione di Rosella Emanuele: *Meltingme*. Si compone di blocchi di ghiaccio cui è stato aggiunto dell'inchiostro. Questi vengono fissati a dei rotoli di carta fissati alla parete, e il loro sciogliersi crea sui fogli degli effetti visivi sempre diversi.

Dal punto di vista tecnologico invece, il lavoro di Julius Von Bismark *Perpetual Storytelling Apparatus* è uno tra i più sofisticati casi presi in analisi. Il meccanismo usa disegni tecnici provenienti dai brevetti (7000000!) per creare una storia senza fine.

Prototipazione hardware.

Si tratta di un rullo di carta che si svolge grazie a (due?) un motore DC. Sul foglio verrà impresso, grazie al movimento angolare di un micro servo motore, una serie di tratti a matita che rappresentano la variazione del dato. Tale segno sarà cancellato, perché considerato non più "valido", da una gomma che si muoverà, oscillando, sotto al cursore che indirizza la matita e il suo tracciato, sempre sfruttando il movimento del un micro servo motore.

Inizialmente le dimensioni del prototipo sarebbero dovute essere più grandi, ma poi per ragioni tecniche si è optato per un modello in scala ridotta.

Prototipo software.

Lo sviluppo della parte software si è articolata nell'acquisizione dei dati su Processing, che vengono convertiti nei tratti successivamente disegnati.

1

didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

2

didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

3-6

didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

1	2
3	4
5	6

FASE 1

FASE 1

FASE 2

FASE 2

FASE 3

FASE 3

A questo viene associata la simulazione del cursore gomma che cancella, poco più in basso, le linee.

Sviluppi futuri.

Le possibili prospettive di sviluppo del lavoro potrebbero implementare una componente soggettiva di generazione di immagini e disegni real time. Nel contesto dei plotter verticali, l'apporto e l'approccio di ogni utente va a modificare l'esito dell'esperienza.

FASE 1

FASE 1

FASE 2

FASE 2

