

08 traccia

“L’architettura di un luogo può essere anche un palinsesto?” La città e gli edifici vengono modificati e riutilizzati, le tracce delle loro vite precedenti rimangono visibili e invisibile a tutti coloro che passano nel tempo. Oltre alle modifiche/tracce puramente strutturali, legate all’architettura del luogo, vi sono anche quelle emotive intrinsecamente legate al luogo e al vissuto delle persone. Il progetto mira a creare una rappresentazione, un passaggio, una traccia fisica dei contenuti e delle emozioni digitali, legate ad un luogo.

francesco paolini



#emozioni
#memoria
#luogo
#traccia
#twitter

github.com/francescopaolini

a destra
immagine scelta per
rappresentare il progetto



Concept

“Memòria (dal latino *memor*—òris, memore), è la capacità di conservare traccia più o meno completa e duratura degli stimoli esterni e delle relative risposte”.

Il progetto nasce dall’idea di visualizzare la traccia di un luogo o meglio la traccia emotiva ad esso collegata nel tempo. Ogni luogo ha una memoria e questa viene tramandata, raccontata in vari modi e forme. Oggi giorno, viene lasciata sul web una svariata quantità di tracce, memoria, emozioni legate ad un luogo o ad un accaduto concreto/fisico, che rimane nel mondo digitale.

Ricerca

Durante la mia ricerca, ho cerca di approfondire tre principali tematiche, che poi sarebbero stati i cardini del progetto: l’emozioni, il lasciare traccia e internet. L’emozioni, sono definite e delineate da molti studiosi come stati mentali. Robert Plutchik psicologo, professore, autore definì “*Psychoevolutionary Theory of Emotion*”, pubblicato nel 1980. Egli considerava che ci sono 8 primarie emozioni: rabbia, paura, tristezza, disgusto, sorpresa, anticipazione, fiducia e gioia.

Plutchik, aveva definito queste emozioni “di base”, perchè sono biologicamente primitive e si sono evolute proporzionalmente allo sviluppo dell’essere umano.

Come ad esempio il modo in cui la paura ispira la risposta di lotta o fuga. “Esse rivestono anche una funzione relazionale e di comunicazione agli altri delle proprie reazioni psicofisiologiche.” Creare relazioni e comunicare reazioni, questo aspetto fondamentale mette in connessione le persone, un luogo fisico, degli avvenimenti, crea una rete di punti che vanno a definire quella che è la traccia, la memoria di un evento. Il luogo, anche se non visibile in maniera chiara, conserva in se un segno lasciato dal passaggio più o meno duro.

“[...] dove la città è sia un recipiente ed un prodotto dell’attività umana [...] una città parallela di intersezioni, la scoperta e la memoria sono un mezzo per vivere l’ambiente fisico di nuovo.”

in alto
immagine evocativa

in basso
immagine evocativa,
di Hao Li



Referenze

In riferimento alla ricerca svolta, sono stati approfonditivi alcuni ambiti e progetti già sviluppati negli anni e dai quali poter prendere ispirazione o spunti per un ulteriore sviluppo del tema, della tecnologia o dell'approccio progettuale che è stato utilizzato al tempo.

Fuse, Amygdala, 2016.

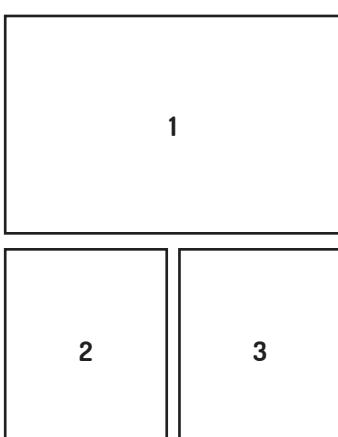
“Amigdala o corpo amigdaloideo, è una parte del cervello che gestisce le emozioni e in particolar modo la paura.” L’obiettivo del progetto, è quello di rendere il flusso dei dati/emozioni visibile. In questo modo, lo studio Fuse spera di stimolare la riflessione sulla accessibilità di tali informazioni, considerando le opportunità e i rischi della rivoluzione digitale in cui viviamo. Amygdala, ascolta i pensieri condivisi, ne interpreta lo stato d’animo e traduce i dati raccolti in una installazione audiovisiva capace di rappresentare lo stato emotivo collettivo della rete e la sua modificazione in base agli eventi che accadono nel mondo.

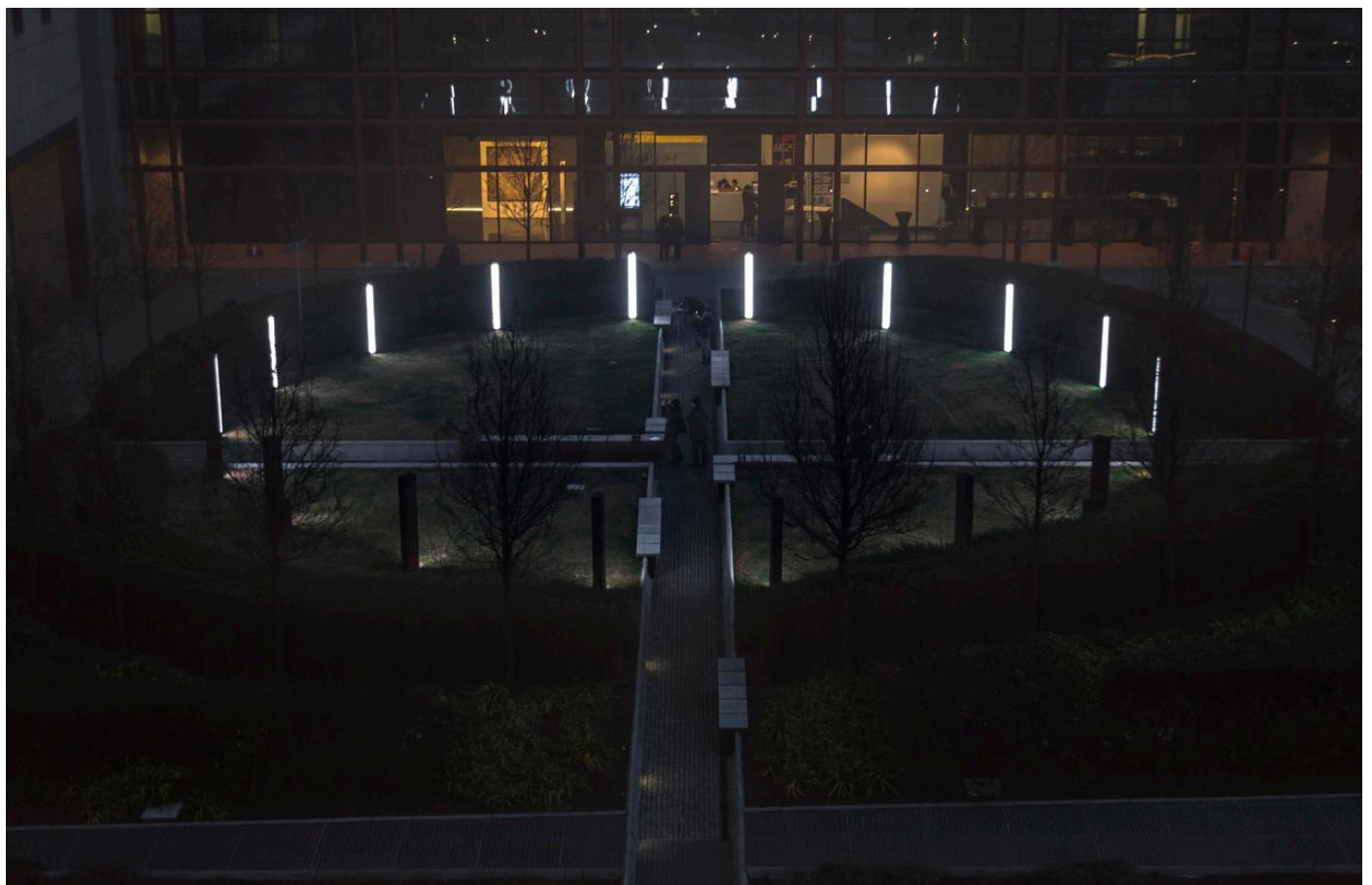
“Avere la possibilità di comprendere il “sentiment” della rete può aiutare a meglio comprendere il presente e a fare previsioni sul futuro rispetto ad una molteplicità di fenomeni sociali che spaziano dall’andamento dei mercati finanziari, alla diffusione di malattie, alle rivolte fino ai risultati dei talent show.”

Il cuore del progetto è infatti un algoritmo definito “Sentiment Analysis o Synesketch”, è il primo software open source per il riconoscimento testuale emozione e visualizzazione artistica, progettato e sviluppato da Uros Krcadinac. L’algoritmo suddivide le emozioni in sei tipologie: felicità, tristezza, paura, rabbia, disgusto e sorpresa ed effettua un’analisi testuale per ogni singolo tweet con un ritmo di circa 30 tweet al secondo. L’analisi testuale elabora parola per parola utilizzando un dizionario composto da oltre 5000 vocaboli, ognuno dei quali ha un punteggio per ogni emozione in base al proprio significato.

1-2-3

Fuse, Amygdala 2016.





*Bartlett School of Architecture/Interactive
Architecture, Palimstet, 2012.*

Il progetto “Palimpsest” mira a mettere in discussione e testare l’implicazione se il passato, il presente e il futuro della città potrebbero esistere nello stesso posto, stratificazione storie personali e storie locali della città in scala 1: 1. Creata alla Bartlett School of Architecture/Interactive Architecture, Palimpsest utilizza la scansione 3D e realtà virtuale per registrare gli spazi urbani e le comunità che li abitano.

“Nel 1998, i ricercatori hanno scoperto che le prove matematiche di Archimede erano stati sovrascritti con testi biblici dai monaci nel 13 ° secolo. Documenti come questa, con precedenti cancellature ancora visibili sotto il testo primario, sono noti come palinsesti. L’architettura può essere anche un palinsesto: come le città e gli edifici vengono modificati e riutilizzati, le tracce delle loro vite precedenti rimangono visibili.”

*Media Digital Class presso l’Università delle
Arti di Berlino, Pulse, 2008–2012.*

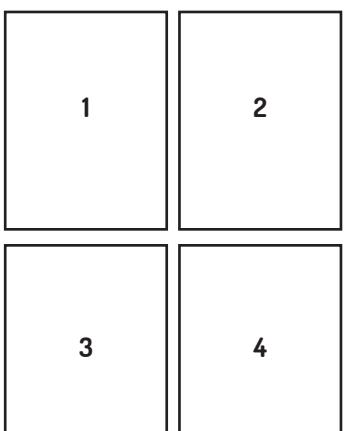
Il progetto “Pulse” è una live visualisation dell’espressioni emotive, il progetto si riferisce al libro di Robert Plutchik — Psychoevolutionary Theory of Emotion, pubblicato nel 1980. Al suo interno vengono definite 8 emozioni primarie, quali: rabbia, la paura, la tristezza, disgusto, sorpresa, l’anticipazione, la fiducia e la gioia. Il cono, come negli scritti di Plutchik, è la forma base di partenza che può allargarsi nelle 24 direzioni (3 per ogni singola emozione primaria). Ogni volta che un tag emozione, o un sinonimo di esso, si trova in un messaggio/blog, l’oggetto si trasforma in modo tale che il nuovo volume rappresenta un pezzo della condizione emotiva corrente degli utenti in rete.

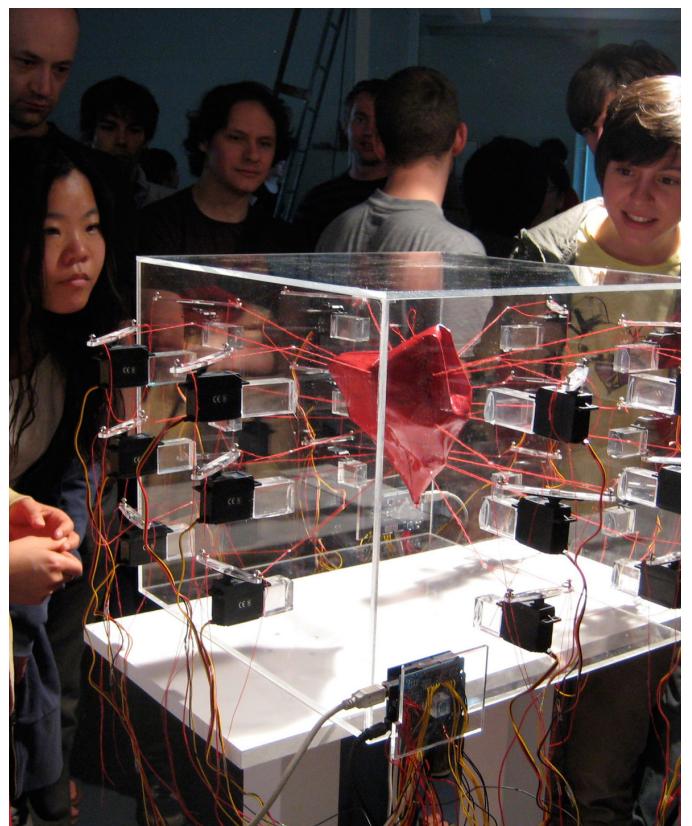
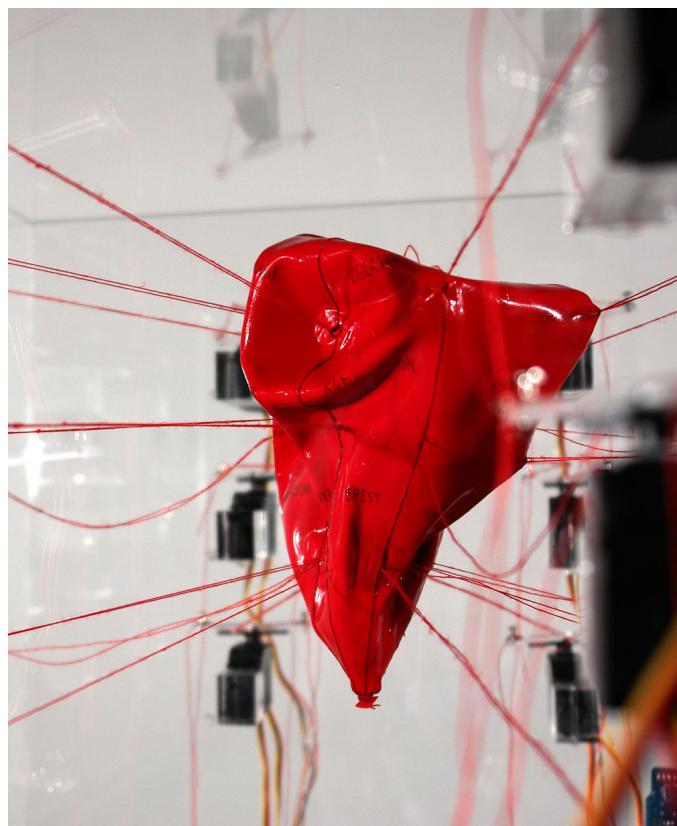
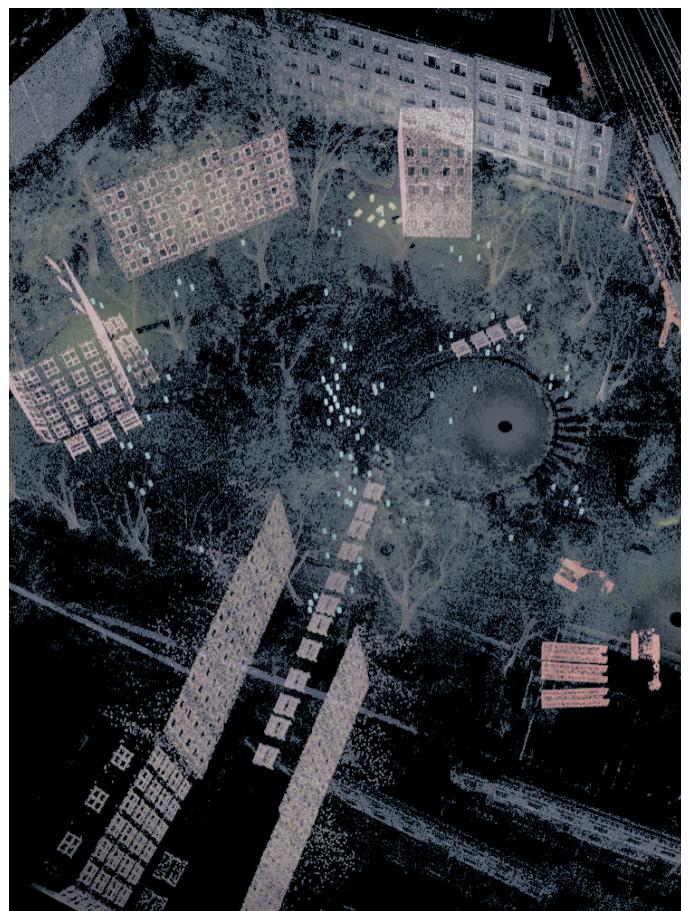
1-2

Bartlett School of Architecture / Interactive Architecture, Palimstet, 2012.

3-4

Media Digital Class presso l’Università delle Arti di Berlino, Pulse, 2008-2012.





Prototipo software

Lo sviluppo della parte software, ancora in progress, sarà realizzato tramite Processing, linguaggio di programmazione per la visualizzazione dei dati. All'interno di questo, verrà realizzato un ambiente 3D nel quale si potrà vedere e definire il dato "emozione", acquisito tramite le API(Application Programming Interface) di Twitter. Per poter accedere alle API, viene utilizzata Temboo una piattaforma on-line di librerie di codici. Temboo fornisce righe di codice, da inserire all'interno di Processing, che permettono di collegarsi direttamente alle API di varie piattaforme, social network, siti etc... In contemporanea, si sta testando anche l'utilizzo di "Synesketch" software open source utilizzato all'interno del progetto Amygdala dello studio Fuse (vedi referenze), all'interno di Processing per avere una più chiara selezione ed analisi dei tweet.

Prototipo hardware

Lo sviluppo della parte hardware, ancora in progress, sarà la realizzazione di un modello che tramite i dati raccolti dai singoli tweet, in riferimento al contenuto testuale, andrà ad attivare dei servomotori che daranno vita ad un disegno generativo di diversa intensità e forma proprio in riferimento alla tipologia del contenuto del tweet analizzato.

Sviluppi futuri

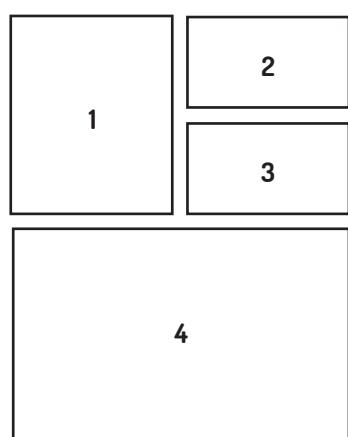
In progress...

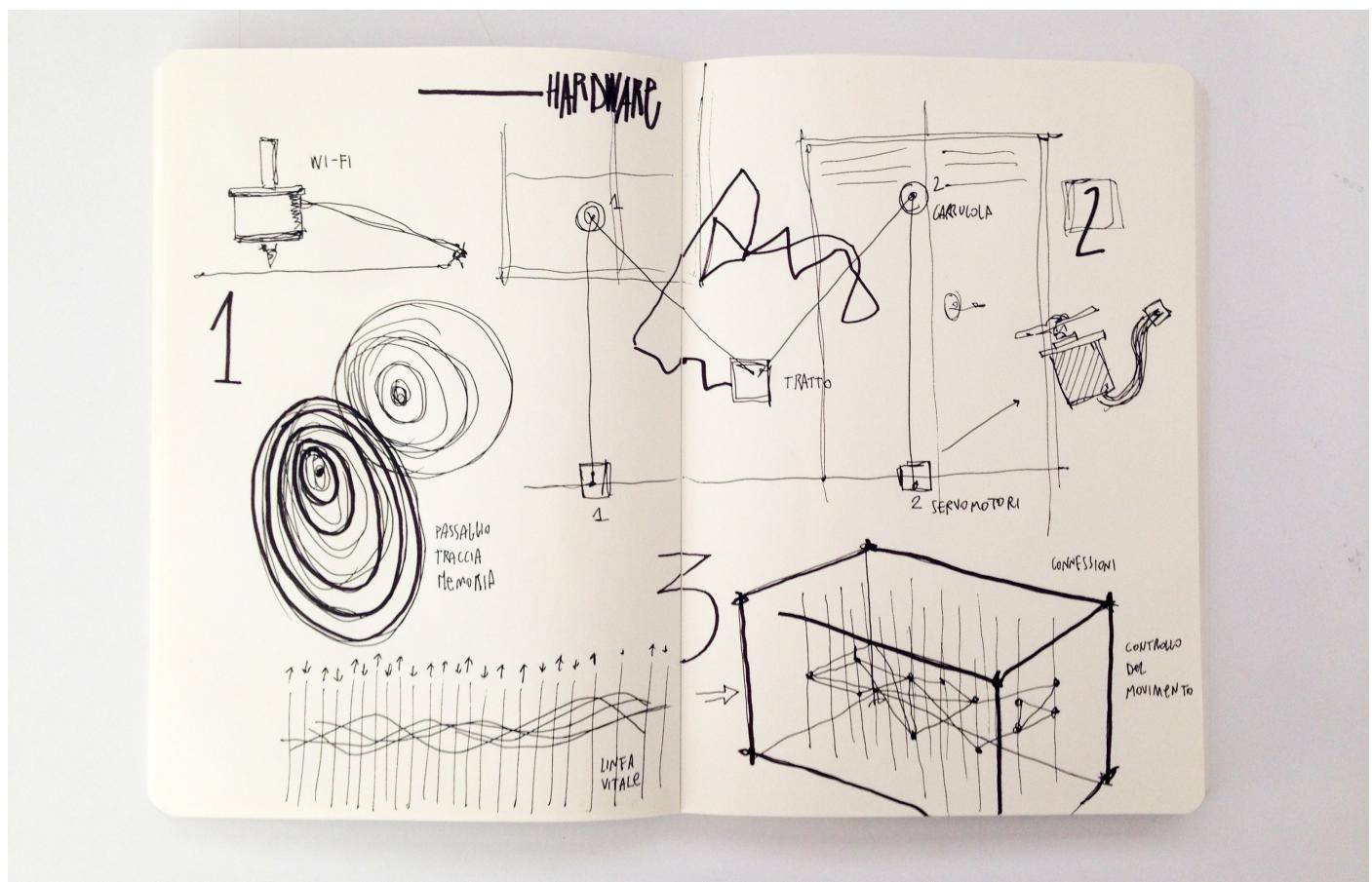
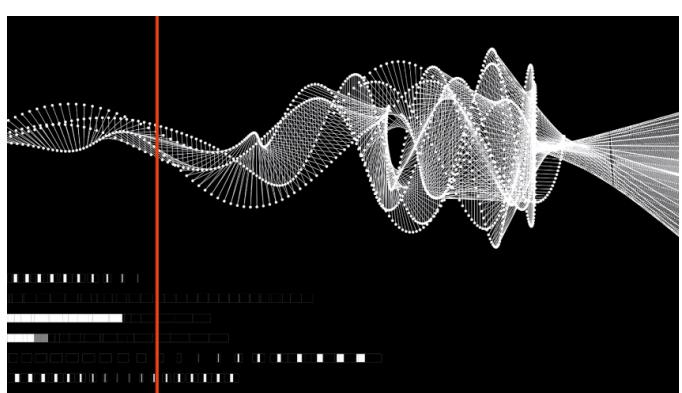
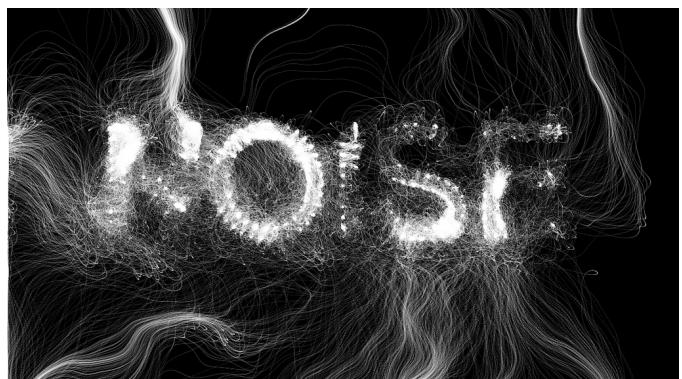
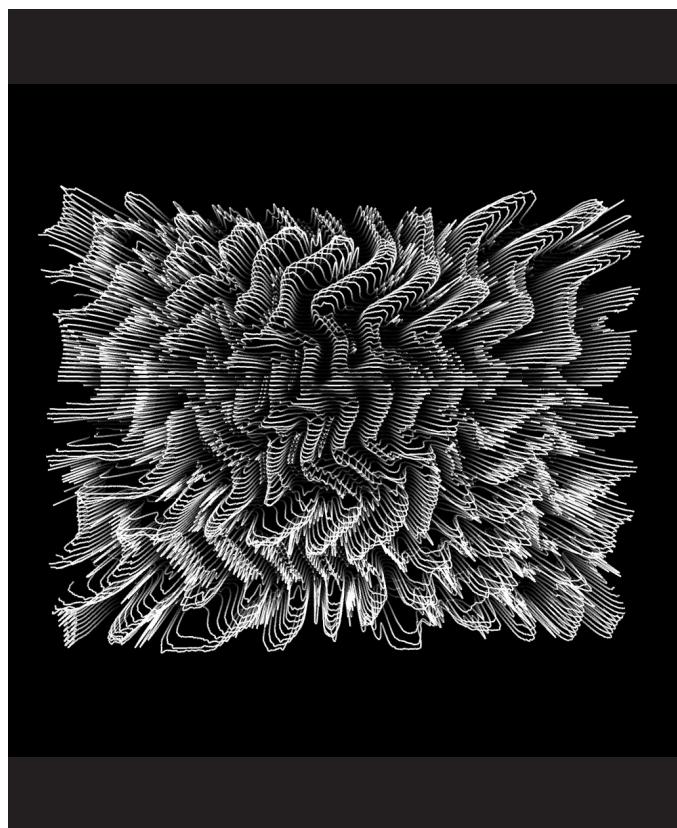
1-2-3

Immagini significative, per la rappresentazione software

4

Schizzi progettuali, per la realizzazione del prodotto hardware





Sitografia

<https://processing.org/reference/>

<http://fuseworks.it/it/project/amygda-it/>

<http://blog.blprnt.com/blog/blprnt/just-landed-processing-twitter-metacarta-hidden-data>

<http://krcadinac.com/synesketch/#about>

<http://www.creativeapplications.net/unity-3d/palimpsest-collective-memory-through-virtual-reality/>

<https://temboo.com/library/Library/Twitter/>

<http://www.kaleidok.co>

<http://www.markuskison.de/kinetic.html>

<http://www.dwbowen.com/sonar-drawing-device>

