

Università degli Studi di Roma “La Sapienza”

Prima Facoltà di Architettura “Ludovico Quaroni”

Corso di Laurea specialistica in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale

Computer Grafica II

docente arch. TARDUCCI Emanuele

docente arch. VALENZA Fabio

Nome del GRUPPO

M!Visions

CAPOGRUPPO

· Bedosti, Maria Giulia

· mery7484@libero.it

Componenti del TEAM

· Bedosti, Maria Giulia

· Graphic/Interaction Designer

TITOLO: CityGlanceWindow

Il titolo è ispirato da *Rear Window*, titolo originale de *La Finestra Sul Cortile* (1954) di A. Hitchcock: al posto di una finestra “sul retro”, questa vuole essere una finestra “sul davanti”, e più precisamente sulla città, non solo quella che ci circonda, ma soprattutto tutte le altre città che sarà possibile osservare attraverso una visione altra, che va oltre e che resiste ad oltranza. *Glance* è utilizzato sia nel suo significato di sguardo, scorcio, ma anche di bagliore, a rappresentare un flash che apre una visione luminosa e in movimento su qualcos'altro. Inoltre il termine glance ricorda per assonanza glass, cioè vetro, ma anche specchio, schermo.

SOTTOTITOLO: Visioni ad Oltranza

ABSTRACT

Interazione urbana veicolata tramite uno schermo al plasma posto su di una piazza. Il soggetto viene attirato in prossimità dello schermo tramite un luccichio, e successivamente in precisa coincidenza con esso, grazie ad un artificio ottico dato da una fotografia dello stesso panorama. Una volta condotto in tale posizione spaziale, lo schermo risucchia il soggetto in un'altra realtà, mettendolo in connessione con un'altra piazza del mondo; il monitor passa infatti a trasmettere immagini in movimento ed in tempo reale, dando anche al soggetto la possibilità di una minima interazione.

CONCEPT

· Riferimenti e Ispirazioni

Le ispirazioni a questa installazione si possono ritrovare in vari campi della produzione audiovisiva: dal cinema, sia nel già citato riferimento al film *La Finestra Sul Cortile*, per l'idea di scorcio visivo e quindi anche vincolo alla possibilità dell'osservazione, sia in un film di fantascienza come *Stargate*, (R. Emmerich , 1994) dal quale viene ripreso proprio il concetto di portale che consente il passaggio da una dimensione ad un'altra.

Va poi preso in considerazione l'ambito del videoclip musicale, anche se il riferimento che meglio si addice a questa ricerca è sicuramente il campo degli webeo, videoclip realizzati apposta per il web che permettono interazione con l'utente. Altre ispirazioni si possono

ritrovare in *Let Forever Be* (1999) dei Chemical Brothers ma ancor più in *Lucas with the Lid Off* (1994) di Lucas: entrambi presentano l'elemento della finestra come centrale. Il primo lo utilizza come giustificazione per il passaggio da immagini di finzione a quelle di realtà, mentre il secondo si avvale proprio della cornice, più che di una finestra, come discriminante per la scelta di quale scena mettere in quadro. Va ricordato, inoltre, che la finestra come elemento di passaggio viene usata a più riprese in buona parte della produzione di Michel Gondry, regista di tutti e due i videoclip. Andando ancor più indietro nel tempo possiamo citare anche *Take On Me* (1986) degli A-Ha, dove immagini a fumetto si trasformano in riprese reali.

Questo concetto di fotografia che si anima si può ritrovare anche in due pubblicità della HP, *PhotoBook* e *Out Of Picture*, dove lo scambio tra fotografia e ripresa è tutto giocato grazie ai bordi bianchi di una cornice. Infine, anche una campagna di affissioni realizzata da Amnesty International, dallo slogan "Non accade qui. Ma adesso.", riprende perfettamente l'idea di questa installazione, inserendo in un contesto urbano immagini di violenza a cui fa da sfondo il paesaggio reale dove si trova il cartellone.

· *Descrizione dell'Ambiente / Scenari di interazione*

Lo scenario in cui si svolgerà l'azione sarà una piazza o comunque uno spazio aperto piuttosto ampio, nel quale verranno installati uno o più schermi di una certa grandezza, almeno 1x2 metri da posizionare in verticale, appoggiati a terra. Su questi schermi campeggerà un'immagine della stessa piazza, ottenuta da una fotografia scattata precisamente dallo stesso punto dove verrà posizionato lo schermo. Sullo schermo verrà applicata una pellicola che fungerà da specchio spia, in modo da restituire dei bagliori visibili anche da lontano, ma che allo stesso tempo impedisce la visione di ciò che il monitor trasmette. Lo specchio spia, quindi, innesca il primo tipo di interazione, richiamando l'attenzione dell'utente grazie ad una sorta di luccichio. Mano a mano che il soggetto si avvicina per comprendere la natura di questa luce, si accorgerà che lo schermo mostra un freeze-frame della piazza.

L'utente sarà allora incuriosito da questa ripetizione della realtà e sarà portato a ricercare il punto di vista in cui le due immagini combaciano, o per meglio dire il punto in cui le due visioni si annullano in una sola. Giunto in posizione perpendicolare allo schermo, ad almeno 1,5 metri di distanza, la sua stessa presenza attiverà il secondo tipo di interazione, comandando ad Eyesweb di sfondare il freeze-frame, con una dissolvenza incrociata, in immagini trasmesse in tempo reale da una webcam remota. L'utente si troverà quindi ad affacciarsi come da una finestra sulla piazza di un'altra città, come ad esempio Time Square a New York o Picadilly Circus a Londra,

Se sarà abbastanza curioso ed attento, il soggetto si renderà conto che, alzando un braccio, potrà spostare orizzontalmente il punto di vista per un raggio di quasi 180°.

L'ultimo tipo di interazione verrà attivata, sempre dal soggetto, nel momento in cui deciderà di spostarsi ed andarsene: all'assenza dell'utente, lo schermo, grazie ad Eyesweb, risponderà con un nuovo freeze-frame, scattato dalla webcam esattamente quando l'utente si sposta dal punto di riconoscimento, mantenendo l'immagine sullo schermo fino all'arrivo di un nuovo soggetto.

Schema di Interazione:

Situazione iniziale:

- Utente assente
- monitor spento
- Specchio spia produce bagliori

Avvicinamento utente:

-Monitor acceso con freeze-frame

Posizionamento utente:

-1° webcam rileva una presenza

-Dissolvenza incrociata

-2° webcam (NY) invia immagini in tempo reale

Dipartita utente:

-1° webcam rileva un'assenza

-3° webcam scatta una fotografia

-monitor mostra un nuovo freeze-frame

· *Descrizione Empatico / Emozionale*

Questo tipo di intervento sul territorio permette di mettere in contatto città diverse sparse in tutto il mondo, portando ad un'installazione di tipo globale ed accorciando le distanze tra milioni di persone.

Il soggetto, inizialmente lontano, viene incuriosito dal riverbero dato dallo specchio-spia, e quindi da uno schermo di cui non riesce a vedere le immagini. Avvicinandosi, continuerà a vedere questa sorta di luccichio, fino al momento in cui non sarà abbastanza vicino da poter riconoscere sullo schermo la fotografia dello sfondo della piazza. A questo punto sorgerà nel soggetto la necessità di ricongiungere le due visioni sdoppiate in una sola, portandolo così esattamente di fronte allo schermo. Giunto finalmente in posizione, la sua presenza farà scattare l'interazione multimediale vera e propria: la fotografia verrà sfondata trasmettendo le immagini in diretta dell'altra piazza, suscitando nel soggetto una sensazione di straniamento e meraviglia. Fino a che il soggetto resterà in posizione, sarà lo spettatore esclusivo di uno stralcio di vita urbana appartenente ad un luogo, molto diverso da quello in cui si trova, e se avrà abbastanza pazienza, o meglio intuizione, scoprirà anche il modo per attivare un'altra interazione permessa, che gli consentirà di spostare a suo piacimento il campo visivo. L'ultima tipologia di interazione consentita avverrà nel momento in cui il soggetto deciderà di allontanarsi e quindi interrompere questa esperienza: sarà proprio con questo gesto, infatti, che il soggetto decreterà la fotografia che successivamente sarà trasmessa in fermo immagine dallo schermo, ritagliando un attimo di realtà che andrà ad attirare altri utenti.

Questa sorta di grandi cartoline viventi daranno modo a chiunque di potersi permettere un breve viaggio in posti lontani, dando la possibilità di immergersi in una nuova realtà urbana dalla quale il soggetto uscirà presumibilmente con una nuova consapevolezza ed un nuovo modo di vedere anche la realtà che lo circonda.

· *Relazione sull'organizzazione del Flusso di Lavoro*

Il concept è nato dall'esigenza di confrontarsi con il territorio urbano, visto come imprescindibile contenitore di tutte le azioni umane: la città, nella sua struttura architettonica, vincola la visione che abbiamo di essa, ma, ancor più importante, modifica necessariamente anche la visione che abbiamo della società intera e quindi il nostro rapporto con il resto degli esseri umani.

L'idea per questa installazione è stata ispirata inizialmente da alcuni lavori di Rafael Lozano Hemmer o del Wooster Collective, grazie ad opere che utilizzano lo spazio pubblico urbano come uno dei fondamentali protagonisti dell'opera stessa. Analizzando poi brevemente i comportamenti delle persone in spazi aperti, il concept ha iniziato a prendere forma con lo

scopo di mettere in contatto due o più persone relativamente vicine a livello fisico, ma che non si sarebbero mai incontrate, se non come invisibili passanti facenti parte dell'informe massa umana che ci circonda quando camminiamo per strada: tutto questo al fine di ridestare l'attenzione dei soggetti, di toglierli per un attimo dal loro isolamento volontario e mostrargli quindi ciò che realmente li circonda, cioè una città viva, fatta di suoni, di oggetti e soprattutto di persone.

Continuando a riflettere su di un intervento di questo tipo, cioè mettere faccia a faccia due sconosciuti attraverso l'espedito dello schermo, il ragionamento si è poi spostato da un rapporto a due ad uno molto più ampio, che tornava a prendere in considerazione la città nel suo insieme. Città quindi come specchio attraverso cui ci viene veicolata la nostra personalissima immagine del mondo. Se, infatti, con questa installazione è possibile mettere in contatto due persone della stessa città, risulta altrettanto fattibile, e sicuramente più interessante, mettere a confronto due intere città, poste in punti diversi della terra. Partendo dalla volontà di creare connessioni inedite al fine di aprire gli occhi della gente, si comprende come questo lavoro soddisfi appieno tale principio.

· Descrizione Tecnica del Sistema

Schermo al plasma di 42" posto in verticale, incastonato e sorretto da un totem in acciaio nero e rivestito, dalla parte del monitor, di uno specchio-spia che funge da attrazione per l'utente lontano. Sensore sonar per captare la vicinanza dell'utente, da almeno 5 metri, e di conseguenza accendere lo schermo. Due webcam, poste da entrambe le facce del totem: quella dal lato dello schermo sia per rilevare il momento in cui il soggetto si trova nel punto adatto, a circa 1,5 metri, per sfondare la visione, sia per consentire l'interazione, il tutto grazie ad Eyesweb. La seconda webcam è utilizzata per scattare una fotografia nel momento in cui l'utente si allontana. Internet per permettere lo scambio in tempo reale di informazioni ed immagini. Tutto il sistema deve essere chiaramente replicato nell'altro, o meglio negli altri, luoghi scelti per lo sfondamento della visione.

· Elenco Componenti e Software

Schermo al plasma LG single layer frameless 42"

Struttura in acciaio, con retro stampato a sbalzo

Specchio spia

Sensore sonar di prossimità Simatic PXS, Simens, con portata nominale di 5 metri

2 Webcam

Eyesweb

Internet

SITO-BIBLIOGRAFIA

www.wikipedia.com

www.youtube.com

www.commercial-archive.com

www.clipland.com

www.movieplayer.it

www.lozano-hemmer.com

CREDITI

Università degli Studi di Roma “La Sapienza”
Prima Facoltà di Architettura “Ludovico Quaroni”
Corso di Laurea Specialistica in “Design, Comunicazione Visiva e Multimediale”

Corso semestrale di “Computer Graphic 2”
Prof. Arch. E. Tarducci
Prof. Arch. F. Valenza

Ideazione, realizzazione e grafica: Maria Giulia Bedosti

Contatti:

mery7484@libero.it

mery7484@hotmail.it

www.cityglancewindow.com