

LOGO:

AUTOMISMO
AT

PERCHE' E' PLAYABLE?

autOMATismo è una struttura didattica che si propone di venire incontro alle esigenze di comunicazione interpersonale per le persone affette dai disturbi dello spettro autistico. Sebbene questi disturbi abbiano diverse modalità di manifestazione nei soggetti affetti – a seconda dell'area del cervello in cui si “collocano” – essi si riflettono maggiormente in tre aree dell'azione umana: l'interazione sociale, la comunicazione ed il comportamento. Inoltre, presentano delle mancanze, più o meno importanti, la capacità di immaginazione e l'elaborazione sensoriale. Viene da sé che tutte queste aree di azione sono da sempre fortemente rimarcate e tenute da conto nell'ambito della progettazione museale; ma, stando alla realtà contemporanea dei musei, si può notare che non vi è presente un percorso di visita adatto alle problematiche del pubblico che presenta questo tipo di disturbi. Quindi, il gruppo di lavoro si è chiesto: come può avvenire una comunicazione efficace con questa tipologia di pubblico nell'ambito di un museo? La struttura è pensata per cercare una comunicazione costruttiva con i soggetti affetti da disturbi dello spettro autistico, in particolare vuole far lavorare questa tipologia di pubblico sul riconoscimento delle emozioni umane. Questa facoltà sembra una banalità per i soggetti “normali”, ma per le persone con questa malattia è estremamente difficile riuscire a capire l'emozione provata dal soggetto che si trovano di fronte, soprattutto semplicemente leggendo i tratti del volto che cambiano a seconda dell'emozione provata (vedi: bocca, occhi, sopracciglia, ecc.).

DESCRIZIONE PROGETTO

autOMATismo è una struttura semi-interattiva, un “cubo di Rubick gigante” in vetro trasparente, che funziona come una sorta di apparato didattico per i musei che prevedono all'interno delle proprie collezioni dei ritratti*. La struttura è formata da tante “cellule” (i vari quadrati del cubo) che hanno un doppio schermo interattivo da entrambi i lati: sul lato esterno, si colorano di nero al momento dell'entrata del fruitore; sul lato interno, sono collegate ad un ritratto/volto della collezione museale, e si attivano al momento dell'entrata in maniera casuale. Una volta individuata dal sistema della struttura la singola cellula, si lavorerà su di essa, mentre le restanti si colorano di nero. Al tocco della stessa, si proietta sullo schermo frontale (formato dall'unione di tutte le cellule della parete), il volto scelto dal sistema nella versione originale presente nella collezione del museo. A questo punto, il sistema fa cambiare automaticamente i tratti salienti del volto fino a comporre una determinata emozione. A questo punto, l'animazione si ferma e sul fermo-immagine del “nuovo” volto viene proiettata la scritta dell'emozione rappresentata e un audio la legge. Così automaticamente per tutta la gamma di emozioni che si vogliono rappresentare (abbiamo pensato ad un numero indicativo di 6, 3 positive e 3 negative). La medesima struttura, però, può essere sfruttata anche come installazione interattiva per il pubblico “normale”, soprattutto di bambini dai 3 ai 13 anni, basterà identificarsi prima di entrare all'interno della struttura, premendo il pulsante apposito diversificato. A questo punto, l'installazione si attiva nella medesima maniera illustrata sopra fino a quando compare il volto individuato per il lavoro. Ora, l'ambiente interno di autOMATismo presenta due tavoli laterali – che chiameremo TAVOLI DELLE EMOZIONI – su cui si trovano

dei pulsanti, ognuno dei quali associato ad una emozione, resa nota da una scritta. Il bambino, premerà il pulsante dell'emozione che desidera vedere proiettata sul volto scelto dal sistema di autOMATismo. Questo intervento può avvenire più volte.

*N.B. In realtà il sistema può lavorare anche su opere che non siano esplicitamente ritratti, ma che presentino dei volti umani RICONOSCIBILI NEI TRATTI.

DESCRIZIONE CANDIDATI

Siamo due ragazze attualmente iscritte alla Scuola di Comunicazione e Valorizzazione del Patrimonio Artistico Contemporaneo presso l'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino. Giulia ha 21 anni ed è iscritta al secondo anno del diploma accademico triennale, ha un background di conoscenze architettoniche, visto che si è diplomata al Liceo Artistico in questo indirizzo. Carlotta ha 22 anni ed è iscritta al terzo anno ed è laureanda in Luglio. Diplomata al Liceo Linguistico, oltre ad essere studentessa, è socia volontaria di una cooperativa sociale che lavora con i bambini di età compresa dai 3 ai 13 anni, disabili e non. Partecipiamo al concorso perché abbiamo accettato la proposta del professore del corso di Museografia e Progettazione degli Spazi Espositivi e perché siamo fortemente interessate all'arte e alle metodologie museali di esposizione contemporanee, nonché estremamente sensibili all'educazione dei ragazzi più giovani nel campo artistico.

INNOVATION TAGS

#interattività #educazione #emozioni #comunicare #automatico