

POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

INSIDEOUT AURORA. Sguardi su un quartiere di Torino, tra inclusione ed esclusione, resistenza ed abbandono, resilienza e invenzione del quotidiano.

Original

INSIDEOUT AURORA. Sguardi su un quartiere di Torino, tra inclusione ed esclusione, resistenza ed abbandono, resilienza e invenzione del quotidiano / Mazali, Tatiana; Vozzo, Vanessa; Rossignolo, Cristiana; Aru, Silvia; Bragaglia, Francesca. - (2023).

Availability:

This version is available at: 11583/2984647 since: 2023-12-21T10:34:11Z

Publisher:

Politecnico di Torino

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)



ISBN 978-88-85745-97-1
Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)
finito di stampare 2023

INSIDEOUT AURORA

A CURA DI TATIANA MAZALI, VANESSA VOZZO
CRISTIANA ROSSIGNOLO, SILVIA ARU, FRANCESCA BRAGAGLIA

TATIANA MAZALI, VANESSA VOZZO, CRISTIANA ROSSIGNOLO, SILVIA ARU, FRANCESCA BRAGAGLIA

INSIDEOUT AURORA



SGUARDI SU UN QUARTIERE DI TORINO, TRA INCLUSIONE ED ESCLUSIONE, RESISTENZA E ABBANDONO,
RESILIENZA E INVENZIONE DEL QUOTIDIANO

PROGETTO INTERDISCIPLINARE DI INNOVAZIONE E MIGLIORAMENTO DELLA DIDATTICA

Corsi di Laurea
/ Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione
/ Pianificazione territoriale, urbanistica e paesaggistico-ambientale

a.a. 2020/2021 - 2021/2022



Politecnico
di Torino



UNIVERSITÀ
DI TORINO



Interuniversity Department of Regional and Urban Studies and Planning
Excellence MIUR 2018-2022

Progetto coordinato da

Tatiana Mazali

(docente dell'insegnamento di Interactive Media)

Gruppo di lavoro

/ Vanessa Vozzo

(docente del laboratorio di Interactive Media Art)

/ Cristiana Rossignolo, Silvia Aru, Francesca Bragaglia

(docenti dell'insegnamento di Geografia Urbana e Territoriale)

/ Silvia Crivello, Magda Bolzoni

(docenti dell'insegnamento di Methodologies for Social Inclusion and Participation)

Partner del progetto

/ Aurora Lab, progetto del Politecnico di Torino di ricerca-azione (didattica, ricerca e azione locale).

/ Circostrizione 7 della Città di Torino, nell'ambito del progetto in corso per la realizzazione di un "Piano di Sviluppo locale condiviso di Aurora e Valdocco".

Il progetto è stato sostenuto dal bando di finanziamento 2020 per il miglioramento della progettualità didattica del Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio.



Politecnico
di Torino



UNIVERSITÀ
DI TORINO



PRESENTAZIONE

Il progetto **InsideOut Aurora** affonda le sue radici nella necessità di instaurare un dialogo generativo tra università e territorio, tra accademia e società, attraverso la formazione e l'attività progettuale che renda i giovani protagonisti del ridisegno del proprio mondo.

InsideOut Aurora ha utilizzato, nell'azione formativa, sguardi, metodi e strumenti ibridi sull'abitare la città, indagando un territorio specifico, il quartiere Aurora di Torino e le sue dinamiche, tra inclusione ed esclusione, resistenza e abbandono, resilienza e invenzione del quotidiano, di chi lo abita (i suoi cittadini) e di chi lo attraversa (i nostri studenti). 155 gli studenti protagonisti, di due differenti Corsi di Laurea del Politecnico di Torino (Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione; Pianificazione territoriale, urbanistica e paesaggistico-ambientale), tre gli insegnamenti

coinvolti (*Interactive Media; Geografia Urbana e Territoriale; Methodologies for Social Inclusion and Participation*) in un fervido confronto interdisciplinare. L'esito è una geografia "aumentata" del quartiere Aurora, in cui diversi pezzi di un unico puzzle trovano qui, in questo catalogo, una loro sintesi e visibilità.

Gli studenti hanno acquisito, e sperimentato attraverso l'attività creativa e progettuale-analitica, metodi e linguaggi specifici della costruzione dei progetti: da un lato i linguaggi creativi dell'arte digitale, dall'altro i metodi della ricerca sociologica e della geografia etnografica, e gli strumenti della sociologia e della geografia visuale.

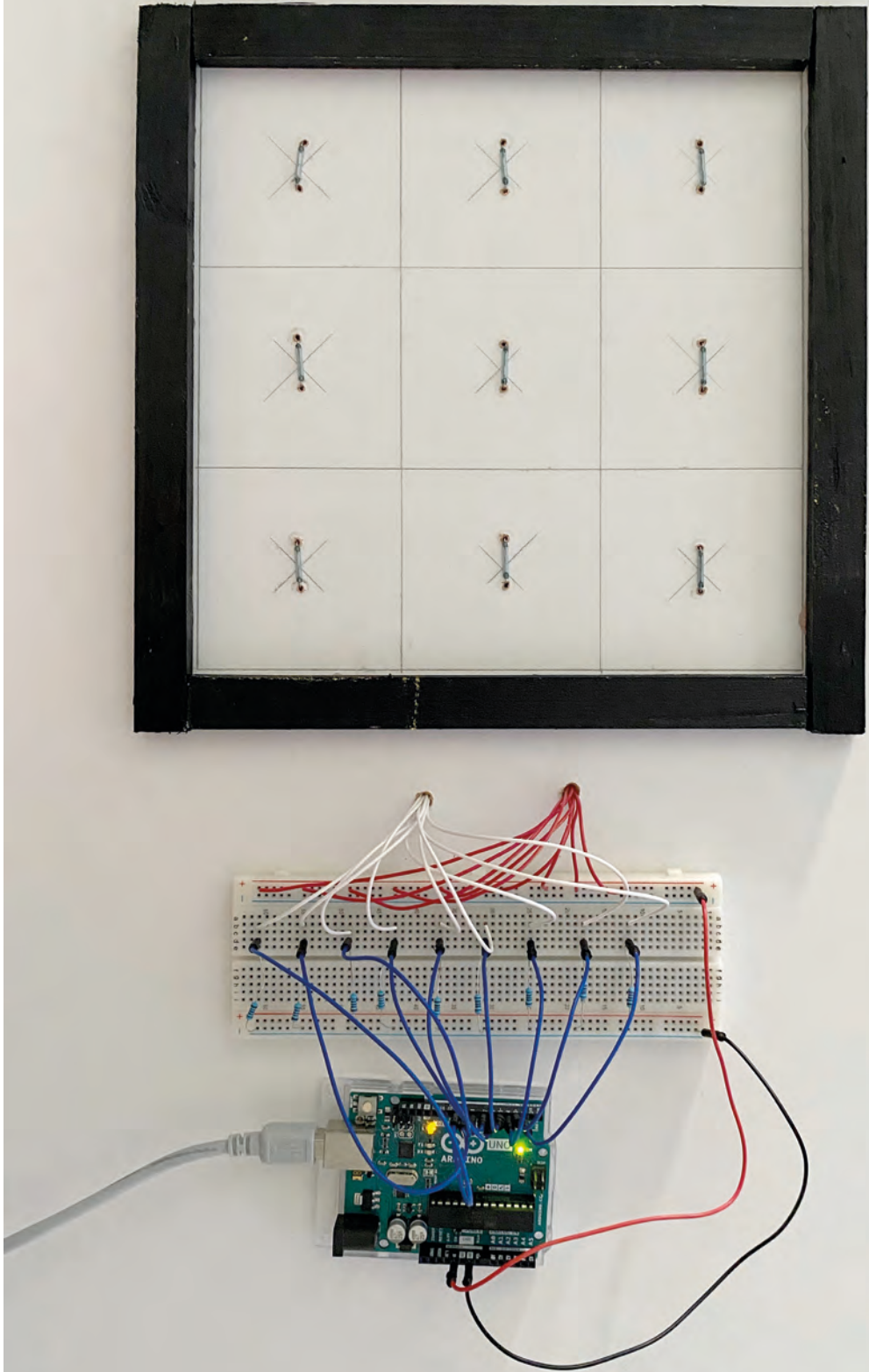
Il progetto ha permesso a studenti e docenti di sperimentare insieme sguardi plurimi sul quartiere, con l'obiettivo di rispondere in modo più adeguato alla complessità delle questioni urbane.

INDICE

PRESENTAZIONE	5
INDICE	6
PARTE 1: Interactive Media	
USARE LA CREATIVITÀ DIGITALE	
IDEE E INTER-AZIONI PER UNO SGUARDO POETICO SU AURORA	9
IL METODO DIDATTICO PROGETTUALE	11
<i>Sono io, Aurora</i>	16
<i>With my own two hands</i>	20
<i>Pianeta Aurora</i>	24
<i>The green-bench</i>	28
<i>Il Velo Di Aurora</i>	32
<i>s-culture</i>	36
<i>leFt BehInd</i>	40
<i>Green Point</i>	44
Gli studenti ed i progetti di Interactive Media 2020-2021	48
Gli studenti ed i progetti di Interactive Media 2021-2022	50
PARTE 2: Geografia Urbana e Territoriale	
DIDATTICA SUL CAMPO: SPERIMENTARE L'ANALISI GEOGRAFICA	
DEGLI SPAZI PUBBLICI AD AURORA ATTRAVERSO METODOLOGIE VISUALI	
IL METODO DIDATTICO PROGETTUALE	53
GLI SPAZI POSITIVI	55
Spazi urbani naturali	56
Spazi Civili	57
Spazi pubblici aperti	58
GLI SPAZI NEGATIVI	59
Spazi del movimento	60
Spazi indefiniti	61
Spazi residuali	62

GLI SPAZI AMBIGUI	64
Spazi di interscambio	65
Spazi "pubblici" internalizzati	65
Spazi terzi	66
Spazi di interfaccia	67
Gli studenti di Geografia urbana e territoriale partecipanti al progetto InsideOut Aurora 20-21	68
Gli studenti di Geografia urbana e territoriale partecipanti al progetto InsideOut Aurora 21-22	68
METHODOLOGIES FOR SOCIAL INCLUSION AND PARTICIPATION	69
AURORALAB	71

PARTE 1



USARE LA CREATIVITÀ DIGITALE. IDEE E INTER-AZIONI PER UNO SGUARDO POETICO SU AURORA.

a cura di Tatiana Mazali e Vanessa Vozzo

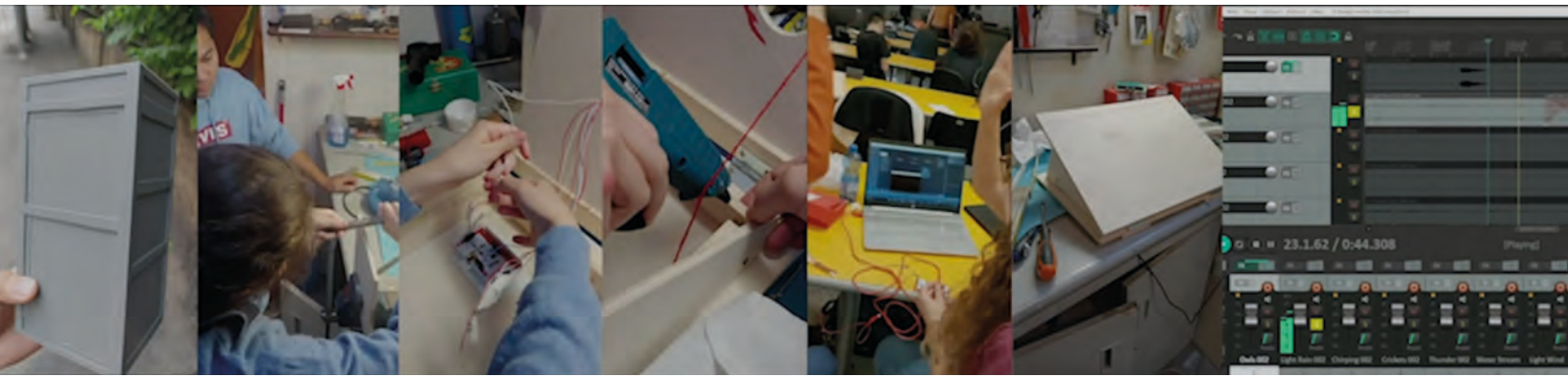
Insegnamento *Interactive Media*

Corso di Laurea in *Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione*

L'insegnamento di *Interactive Media* (del Corso di Laurea in *Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione*) sviluppa competenze progettuali creative nel campo delle Digital Arts. Dall'analisi dei linguaggi e delle estetiche del contemporaneo alla prototipazione di installazioni artistiche, studenti e studentesse sono invitati in gruppo a sviluppare idee e progetti sulle trasformazioni sociali del contemporaneo, utilizzando strumenti e metodi interdisciplinari.

Per il progetto **InsideOut Aurora**, durante la fase laboratoriale dell'insegnamento negli a.a. 2020-2021 e 2021-2022, sono state progettate 28 installazioni artistiche interattive digitali site specific, dedicate al quartiere Aurora. Gli studenti hanno prodotto o utilizzato diversi materiali, alcuni messi a disposizione dal gruppo di ricerca AuroraLab, al fine di costruire le "proprie" storie sul quartiere.

Gli studenti hanno sviluppato idee seguendo un approccio poetico, attraverso una riappropriazione emotiva del territorio, costruendo racconti emozionali, personali, espressivi, integrando le voci degli abitanti con una componente visiva personale (grafica, fotografica, sonora). Aurora, le sue storie e le sue persone, sono state guardate da vicino, provando a trasformare, attraverso la rielaborazione artistico-poetica e gli strumenti digitali interattivi, i "freddi", e a volte muti, materiali di osservazione empirica.



Il metodo didattico progettuale

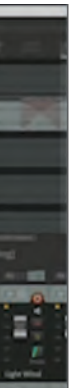
L'insegnamento di *Interactive Media* è fortemente project-based, il 50% del corso si svolge in laboratorio dove gli studenti sperimentano, attraverso lavori di gruppo, differenti sistemi di interazione digitale per l'arte.

Il lavoro si struttura in due fasi che terminano in una presentazione finale:

- I) L'ideazione e la progettazione di un'installazione interattiva multimediale.
- II) La realizzazione di una versione dimostrativa (un prototipo) dell'installazione più ampiamente progettata durante la fase I.

La fase I prevede la realizzazione di due schede progettuali. La prima espone il concept e alcune referenze visive (immagini, moodboard) che definiscono il progetto. Nella seconda scheda i gruppi espongono una descrizione dettagliata della propria idea e del sistema interattivo digitale che intendono prototipare, unitamente a mappe concettuali, immagini 3D, schizzi e disegni. In questa scheda inoltre si illustra tecnicamente il prototipo che viene realizzato per la fine del corso.

La fase II prevede alcune esercitazioni con il software di processazione dati in real time *Isadora*, per prendere confidenza con il linguaggio dell'interattività da utilizzare nel progetto artistico. *Isadora* è un software che permette agli spettatori/utenti di un'installazione multimediale di interagire con ambienti audiovisivi in tempo reale.

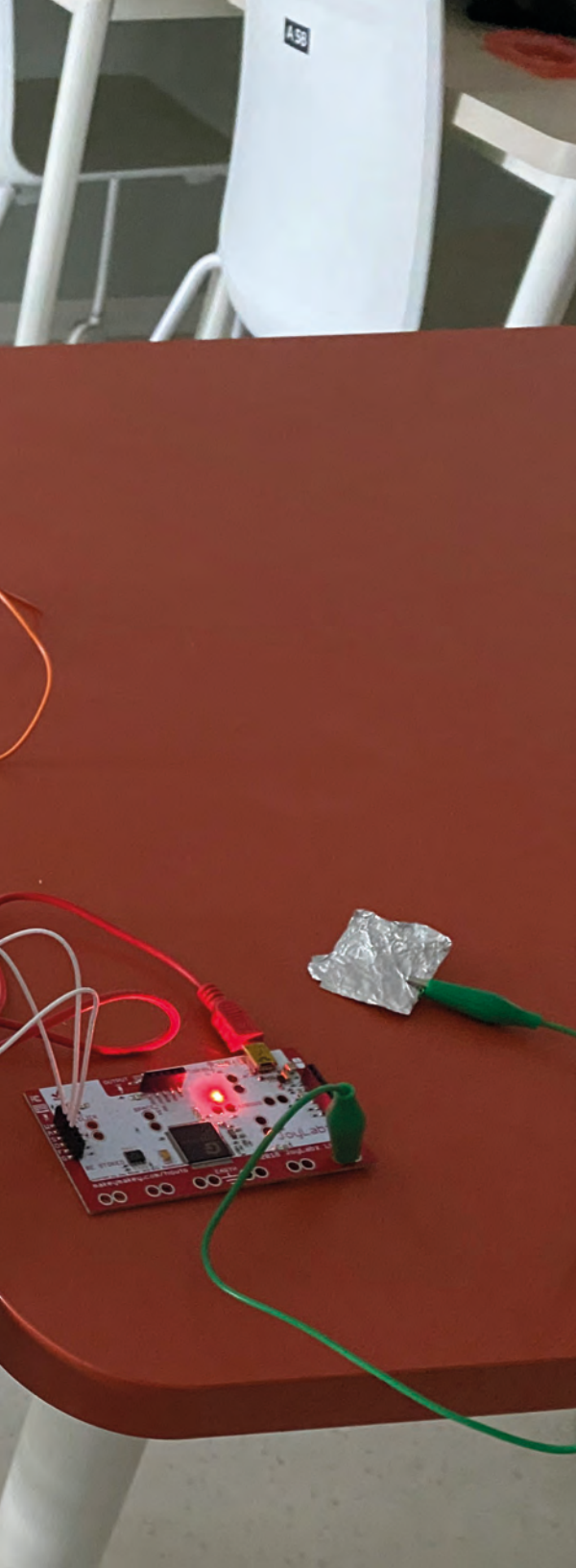




FEEDBACK

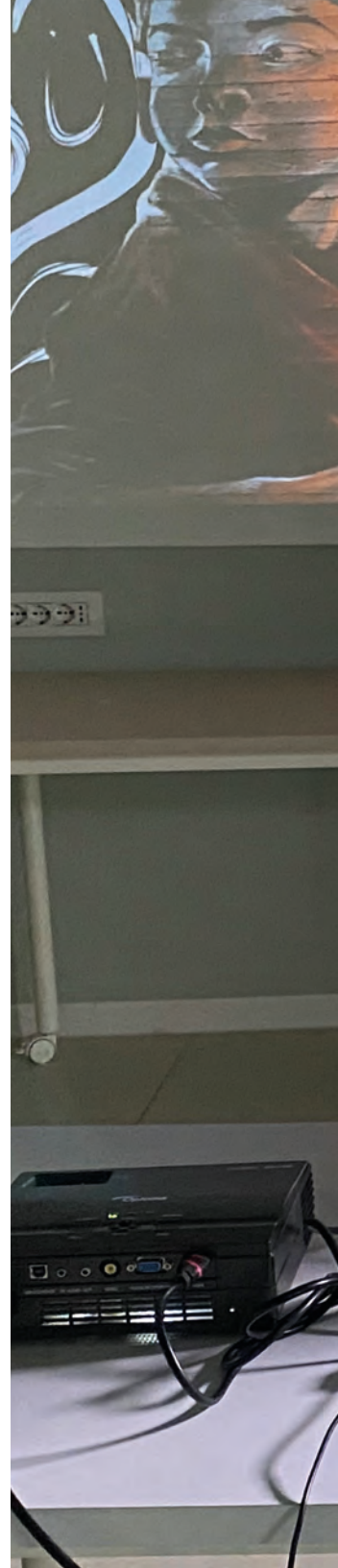
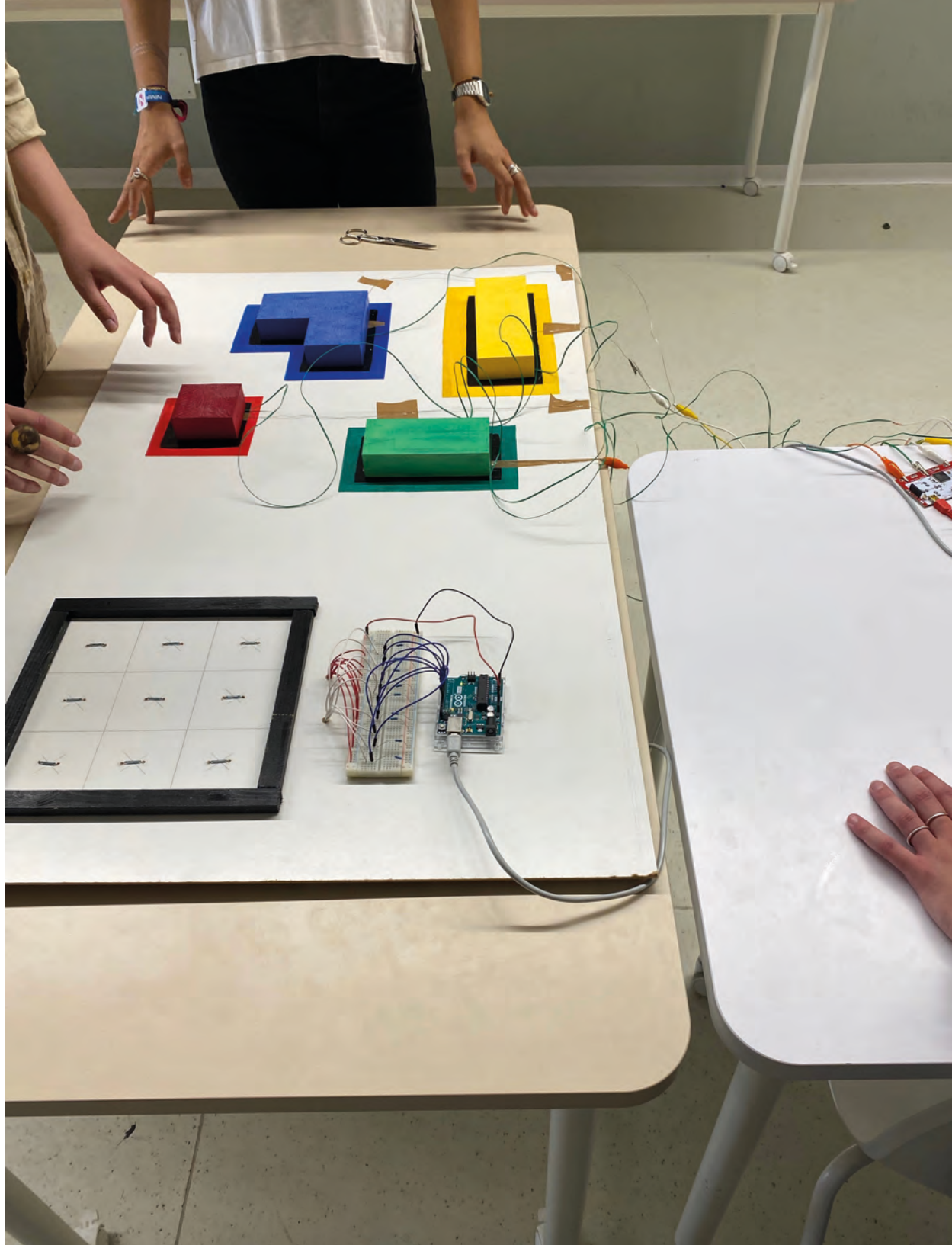


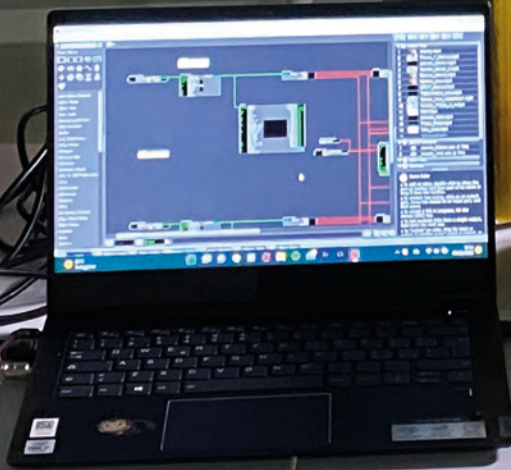
POLITECNICO DI TORINO
FACOLTA' DI INGEGNERIA
CINEMA E MEZZI DI
COMUNICAZIONE
INTERACTIVE MEDIA



Dopo le esercitazioni gli studenti iniziano a lavorare al prototipo dividendosi le responsabilità tecniche internamente ai gruppi di lavoro: alcuni si occupano del sistema interattivo approfondendo le competenze sul software *Isadora* e sull'hardware ad esso collegato; altri si occupano del visual design (produzione e post-produzione di video o animazioni), altri ancora del sound design (produzione e post-produzione del suono), in un complesso meccanismo che permette agli studenti di lavorare in team in maniera organica e organizzata.

I 28 prototipi realizzati per il progetto **InsideOut Aurora** sono stati presentati nel mese di giugno 2021 (online sulla piattaforma Polito) e giugno 2022 (dal vivo presso il Politecnico di Torino), accompagnati da un trailer informativo realizzato per ciascun progetto. Nelle pagine che seguono sono riportati solo alcuni dei progetti realizzati, con l'intento di mostrare l'eterogeneità delle idee e la ricchezza delle soluzioni progettuali proposte dai nostri studenti.





Sono io, Aurora

Team di lavoro e ruoli

Bellu Elena *Interactive system/setting up* - **Cocciadiferro Riccardo** *Registrazioni audio, citofono*
Dominiguez Burzio Anastasia *Interactive system/setting up* - **Fachechi Gino Marco** *Animazioni, montaggio audio* - **Gasparre Claudia** *Foto e video* - **Garcia Fernanda** *Foto e video* - **Gomaa Sara** *Foto e video*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2020_21

1. CONCEPT

Raccontare la vita del quartiere urbano di Aurora attraverso la voce, i ricordi e la quotidianità dei giovani, in quanto protagonisti principali di Aurora.

Riflettere sul vero e proprio concetto di Casa: luogo depositario di ricordi ed esperienze personali.

2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

Le voci dei nostri giovani intervistati saranno i contenuti principali. A queste si accompagnerà un contenuto visivo: immagini e animazioni dei luoghi di Aurora importanti per l'intervistato.

KEYWORDS

Giovani

Ricordi

Mancanze

Luoghi

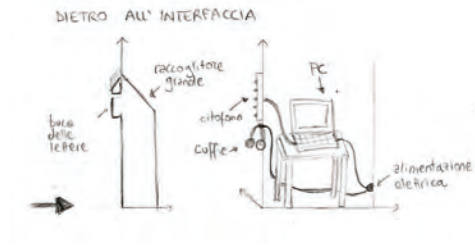
Multiculturalità



3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Target: giovani tra 14 e 30 anni; l'esperienza è pensata come individuale e personale.

Presentazione finale e interaction system: prevede un pannello introduttivo con delle foto di case ad Aurora e una descrizione dell'installazione. Spostandosi più avanti, l'utente vede un portone proiettato su una parete. Di fianco c'è un campanello condominiale, attraverso il quale l'utente interagisce come se fosse una keyboard. A ogni campanello è associato un contenuto audiovisivo diverso, proiettato all'interno della cornice della porta. Per rendere l'esperienza più personale l'utente indossa delle cuffie. Il volume dell'audio cambia in base alla posizione dell'utente grazie alla presenza di un sensore di distanza. Inoltre sono presenti una buca delle lettere, dei fogli e una penna per il feedback dell'utente. Abbiamo scelto questa interfaccia perché rispecchia il concetto di "casa" come luogo depositario di ricordi.



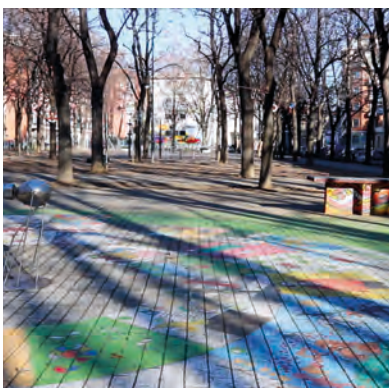
4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

I contenuti sono originali, organizzati in base al luogo: ci saranno foto, video, suoni registrati ad Aurora, delle semplici animazioni e le voci dei giovani di Aurora che abbiamo intervistato. Descrizione dell'interfaccia: il campanello è stato realizzato smontando una tastiera e applicandoci sopra la maschera di un vero citofono. I contenuti saranno proiettati*. L'audio è fruibile attraverso delle cuffie bluetooth.

Connessione tra interfaccia e sistema informatico: Bluetooth, USB.

Mezzi della rappresentazione: Cuffie bluetooth, webcam (che sostituisce il sensore di distanza), proiettore.





With my own two hands

Team di lavoro e ruoli

Cuomo Federica *Visual* - **Pignatta Enrico** *Sound* - **Prelli Camilla** *Visual* - **Schembari Dario** *System*
Secco Luca *Visual* - **Spanu Andrea** *System* - **Strobino Lorenzo** *Sound*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2020_21

1. CONCEPT

Lo spettatore viene posto di fronte alla realtà del quartiere Aurora ed è portato a riflettere su quello che vede e su una personale soluzione al problema che gli viene palesato attr- verso le immagini.

Il tema principale è la sottovalutazione di un quartiere con ampie potenzialità, dipinto però da una rilevante frammentazione sociale. Il soggetto è il visitatore, che è portato attra- verso questo viaggio ad interessarsi attivamente alle problematiche del quartiere.

2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

Per mezzo di un "treno ideale" che collega Aurora al centro di Torino, lo spettatore rag- giunge varie tappe all'interno del quartiere, dove sarà immerso in una grigia, ma mutevole realtà che lo circonda.

Lo spettatore ha qui il controllo del treno e può scegliere ad ogni bivio il suo percorso inte- ragendo con una leva fisica che permette di cambiare binario.

Tramite dei minigiochi interattivi capirà la fondamentale importanza ed utilità di ogni pic- colo gesto... ma sarà davvero sufficiente?

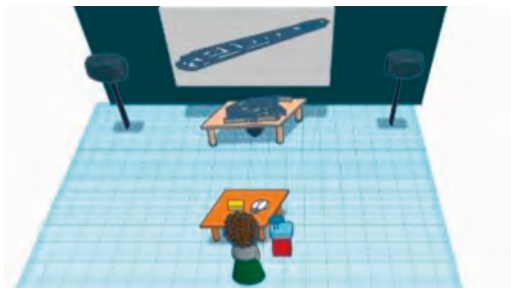
KEYWORDS

Riqualfica

Kaizen

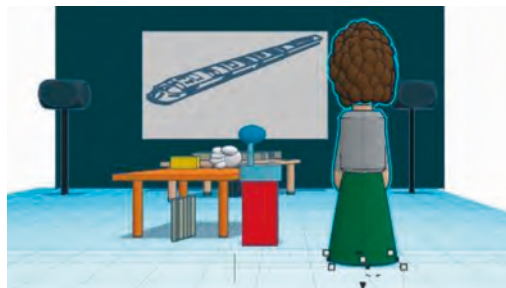
Conoscenza

Polis (Cittadinanza attiva)



3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

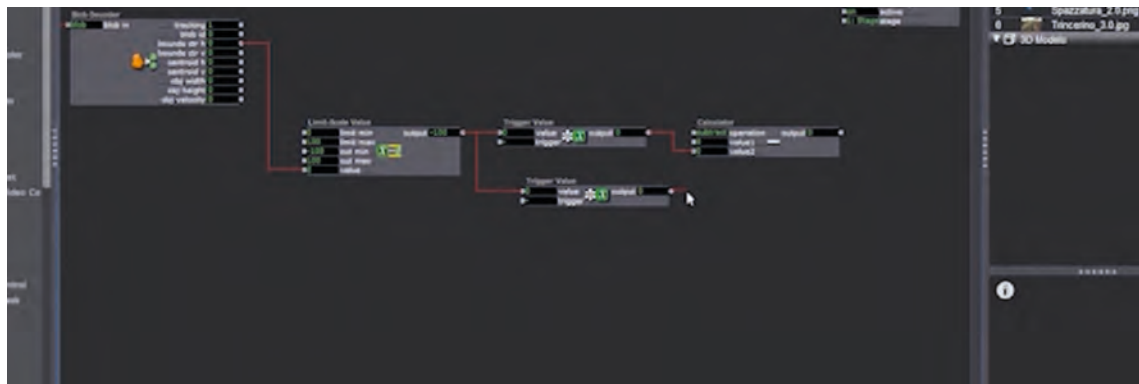
Il progetto è indirizzato a persone di tutte le età. L'interfaccia principale è una leva, posizionata davanti lo spettatore per catapultarlo in una visione prettamente soggettiva all'interno del viaggio nel quartiere. Il progetto rappresenta una visita a tappe su una linea ferroviaria ideale che collega il quartiere al resto della città. L'utente, pioniere in prima persona del treno, sceglie il binario su cui spostarsi, assistito da una mappa fisica posta in direzione dello schermo principale. Dopo ogni scelta, l'astante raggiunge un luogo caratteristico di Aurora dove è chiamato ad agire attivamente per risolvere problemi reali con soluzioni 'a portata di mano' (minigiochi): sicuramente ciascuno di noi può cambiare qualcosa con le proprie due mani. L'allestimento principale prevede un piano di appoggio centrale su cui adagiare la leva e altri piccoli oggetti-interfaccia, un grande schermo e delle casse audio che immergeranno completamente lo spettatore nel viaggio.

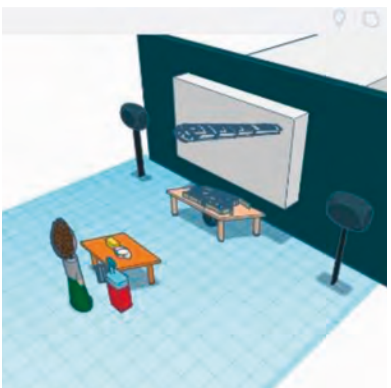
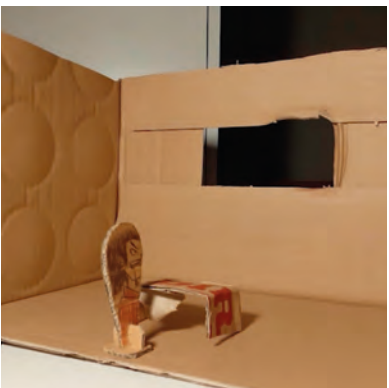


4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

I contenuti audiovisivi sono tutti originali e corrispondono alle tappe del percorso. Sono inoltre presenti interviste ed informazioni originali raccolte da abitanti del quartiere. La leva è costruita artigianalmente, di dimensioni modeste e vuole emulare un cambiamento di binario: spostandola manda un segnale a Isadora tramite il MaKey MaKey. Quest'ultimo è collegato al software tramite tecnica MIDI.

I minigiochi vengono effettuati attraverso una spugna ed un guanto fisici rilevati dal chroma key. Anche il guanto è collegato al MaKey MaKey con un pulsante per simulare la presa. In un grande schermo viene proiettato il contenuto audiovisivo principale, una cassa è posizionata in basso con i rumori del treno e le altre lateralmente.





Pianeta Aurora

Team di lavoro e ruoli

Amisano Samuele *Sound* - **Arrè Annalisa** *Interactive system* - **Brignone Edoardo** *Interactive system*
Colella Davide *Visual* - **Gucciardino Cristiana** *Visual* - **Mirabile Roberto** *Sound*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2021_22

1. CONCEPT

Spesso quando si sente parlare di Aurora sembra che ci si riferisca a una realtà lontana, distaccata dal resto di Torino, quasi come se fosse un altro pianeta. L'idea è quindi quella di raccontare questo quartiere tramite testimonianze dei suoi abitanti e storie dei suoi luoghi, "riformulate" come se si trattasse di un vero e proprio pianeta alieno.

KEYWORDS

Multiculturalità
 Gioco
 Extraterrestri
 Viaggio

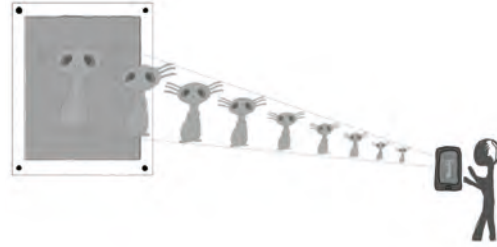
2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

L'esplorazione del quartiere parte dall'infopoint, in cui l'utente verrà dotato di un telefono e di una mappa, inoltre potrà avere più informazioni interagendo con il robot. Lungo il percorso, nei punti di interesse si troveranno dei piccoli quadri con raffigurati degli alieni; inquadrandoli con il telefono, l'utente vedrà delle animazioni e potrà ascoltare le testimonianze degli intervistati.

Esperienze utente:

All'infopoint, l'utente può stringere la mano al robot: guida introduttiva all'esperienza esplorativa, tramite dei pulsanti fornisce informazioni di base sul pianeta, sul funzionamento dell'esperienza, chiede all'utente di scattare dei selfie o lo sorprende con un easter egg divertente.

Nei vari punti d'interesse, l'utente può inquadrare col telefono i quadretti, azione che permette di visualizzare una versione animata dei disegni e ascoltare una breve storia narrata dagli abitanti di Aurora "aliena".

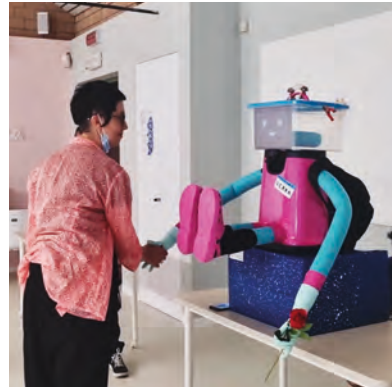
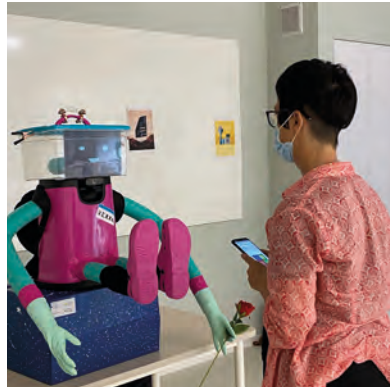


3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

La prima azione che l'utente è portato a fare è di stringere la mano al robot, guida dell'esperienza, che lo inviterà a prendere il telefono e premere alcuni pulsanti: informazioni sul pianeta, storia del robot, tutorial e invito a fare un selfie con lui, pubblicandolo sui social con #pianetaAurora. Durante l'esplorazione l'utente inquadrerà dei quadretti, visualizzando delle animazioni 2d su ArteViva che accompagnano le storie di abitanti e luoghi del pianeta, raccontate da un testo "letto" dagli alieni tramite suoni sillabati. Raccontare Aurora in questo modo permette di raccontare storie di persone e luoghi che spesso vengono reputati lontani, che non ci riguardano, alieni anche se in realtà tanto alieni non sono. Raccontando il quartiere come un pianeta alieno cerchiamo di condividere queste testimonianze in modo accattivante anche per i più giovani, ispirati dalla mentalità di Haring che proponeva un'arte per tutti e notava come i bambini amassero la sua arte con immediatezza e semplicità.

4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

- a) Nel progetto saranno presenti video e suoni realizzati per raccontare il pianeta Aurora, accompagnate da delle semplici animazioni realizzate da noi;
- b) Descrizione dell'interfaccia: Il robottino è stato realizzato assemblando vari pezzi tra scatole e altri pezzi, inserendo un piccolo circuito per la parte interattiva che comprende l'utilizzo del makey makey;
- c) Connessione tra interfaccia e sistema informatico: USB e controllo wireless con uno smartphone;
- d) Mezzi della rappresentazione: Tablet, smartphone e un proiettore.





The green-bench

Team di lavoro e ruoli

Longhi Filippo *Sound* - **Penna Stefano** *Visual* - **Argese Alex** *Interactive* - **Rossi Giulia** *Sound*
Passarella Luca *Interactive* - **Rolla Alessia** *Visual*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2021_22

1. CONCEPT

The green-bench propone una riflessione critica sulla scarsità di spazi verdi ad Aurora, offrendo al contempo una prospettiva futura di miglioramento. Nonostante Torino sia una delle città più verdi d'Italia, le aree destinate al verde ad Aurora sono inferiori al resto della città e comunque risultano meno curate e di dimensioni più piccole. D'altra parte, Aurora dispone di grandi zone industriali dismesse che potrebbero essere il luogo ideale per nuove aree verdi di grandi dimensioni, sul modello dei grandi parchi nei quartieri adiacenti ad Aurora.

2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

L'interfaccia sarà una panchina, davanti alla quale verrà proiettata un'altra panchina con le medesime caratteristiche e dimensioni. La panchina proiettata si trova in un luogo inutilizzato di Aurora e l'utente, passandoci davanti, potrà cambiare lo sfondo della panchina proiettata. Quando l'utente si siederà, partirà un video e avrà la possibilità di interagire con delle piante. Tramite questa azione potrà modificare l'ambientazione passando da un luogo dismesso a un parco curato di Torino.

KEYWORDS

Panchina
Degrado
Spazi verdi
Tempo
Fiore



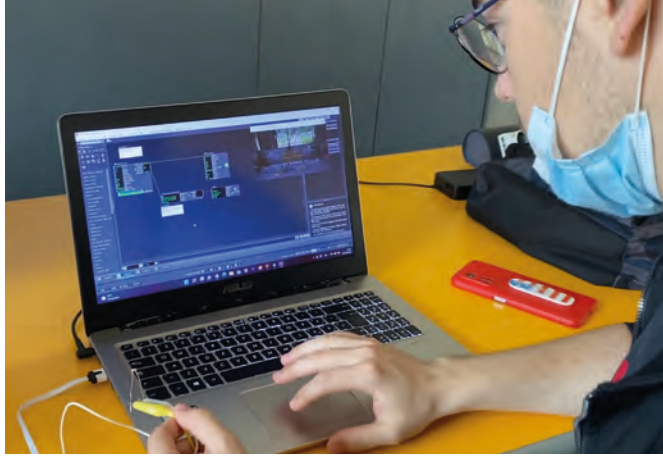
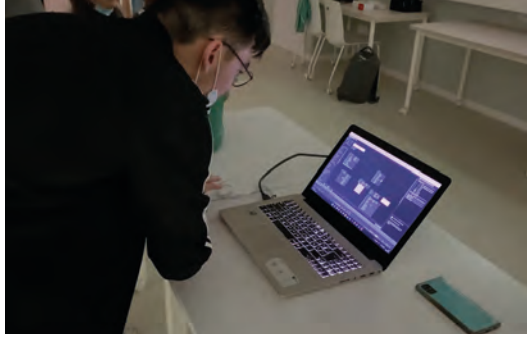
3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto è rivolto ad un pubblico dai 12 anni in su. I contenuti utilizzati sono principalmente due: un video registrato in Aurora (panchina con sfondo OGM) e un altro registrato in zona Dora (panchina con sfondo Parco Dora). I suoni utilizzati sono delle ambientali dei luoghi proiettati (contrapposizione natura e periferia). L'utente interagisce sedendosi sulla panchina posta all'interno di una stanza in cui è proiettata la stessa panchina con sfondo le OGM (zona dismessa). Una volta che l'utente impugna l'innaffiatoio, lo sfondo in cui si trova la panchina cambia diventando il Parco Dora (zona riqualificata). La panchina rappresenta l'attesa e la speranza che le zone industriali di Aurora, ora dismesse, vengano riqualificate con spazi verdi, similmente a quanto avvenuto nei quartieri adiacenti. L'annaffiatoio invita alla cura degli spazi di Aurora e allo sforzo attivo per fare sì che questa speranza diventi presto realtà (l'utente contribuirà all'irrigazione delle piante che, una volta cresciute, potranno essere donate agli abitanti di Aurora).



4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

I contenuti sono completamente originali: audio in presa diretta e video registrati in zona Aurora e Parco Dora. I contenuti sono editati tramite l'utilizzo dei software Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve e Audacity. Le interfacce utilizzate sono l'annaffiatoio con una striscia di rame e la panchina con una fotoresistenza che rileva la luminosità nella zona antistante la seduta della panchina. Il sistema interattivo è gestito tramite Touch Board collegata al sistema informatico tramite USB che comunica tramite protocollo seriale le informazioni riguardanti il tocco dell'annaffiatoio da parte dell'utente e la presenza o meno dell'utente sulla panchina. I mezzi necessari per la rappresentazione sono un proiettore e degli altoparlanti per la diffusione audio.





Il Velo Di Aurora

Team di lavoro e ruoli

Marù Elena *Interactive system/setting up* - **Masciangelo Federica** *Visual* - **Ricciuto Giacomo** *Visual*
Romeo Ettore *Sound* - **Scudella Raja** *Interactive system/setting up* - **Tetti Camilla** *Sound*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2021_22

1. CONCEPT

L'installazione ha l'obiettivo di fare immedesimare l'utente in una persona di un'altra cultura che, trasferitosi a Torino, si sente spaesato e vive un momento di destabilizzazione. Tramite la scelta degli oggetti l'utente vive un percorso di maggior comprensione della storia.

2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

I contenuti principali sono gli oggetti, grazie ai quali l'utente, scegliendo quello giusto, migliora la comprensione del video.

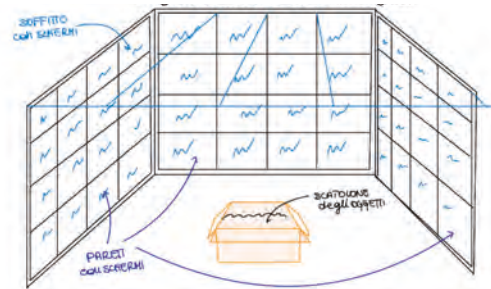
KEYWORDS

Multiculturalità
Immedesimazione
Consapevolezza
Disagio



3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto che ci siamo immaginati è una stanza che ha pareti ricoperte di schermi tra le quali l'utente è invitato ad immergersi. Su questi schermi sono proiettati delle scene in loop, una diversa dall'altra e leggermente fuori fuoco. Le immagini con l'effetto blurred, il sovrapporsi caotico dell'audio di tutti i video, pongono l'utente nelle condizioni di capire poco di ciò che vede o fraintenderlo. L'interazione che gli è concessa, per comprendere meglio l'ambiente tempestato di storie incomprensibili, consiste nel pescare un oggetto dal cesto posto al centro della stanza. Ogni oggetto presente nella scatola è collegato ad un singolo video. Quando l'utente incuriosito pescherà un oggetto scelto la scena ad esso abbinata diventerà nitida e tutti gli altri schermi della stanza diverranno neri. L'utente guarderà la scena nitida completa comprendendola senza pregiudizi fino a fondo. Gli obiettivi principali che ci siamo posti con questo lavoro sono: rappresentare vari aspetti e problematiche del quartiere Aurora, ma sfruttando il tema del pregiudizio e dell'incomprensione di chi non non vede abbastanza per poter comprendere.

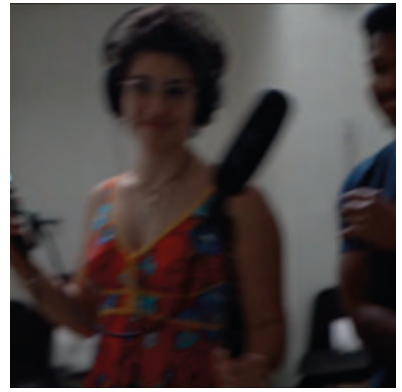
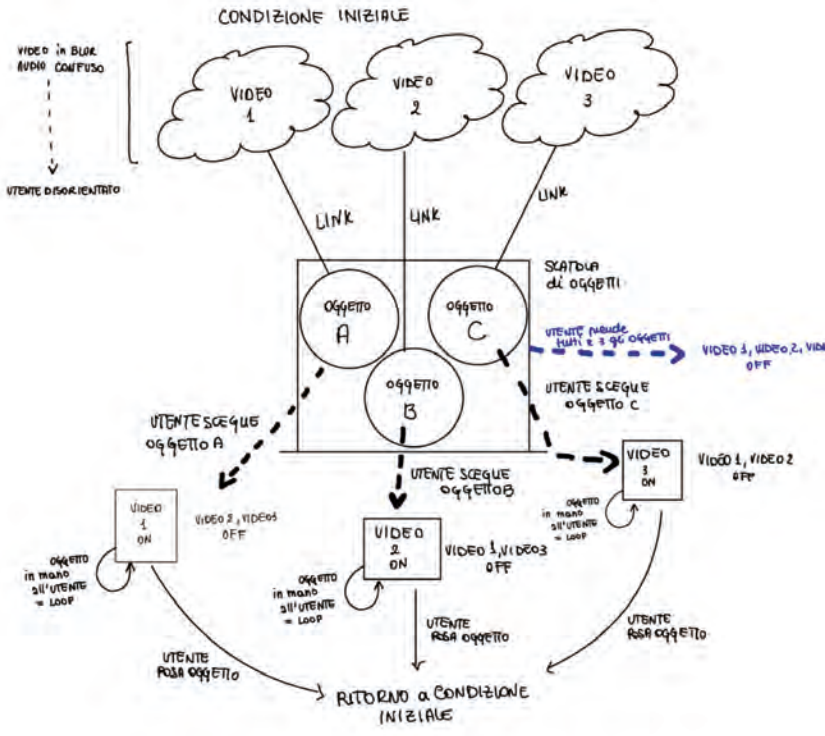


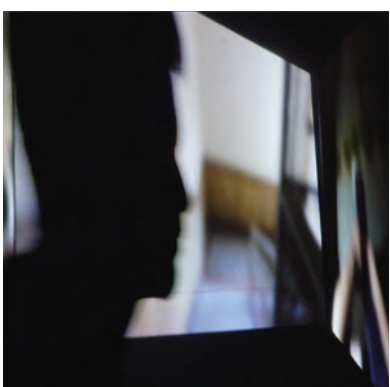
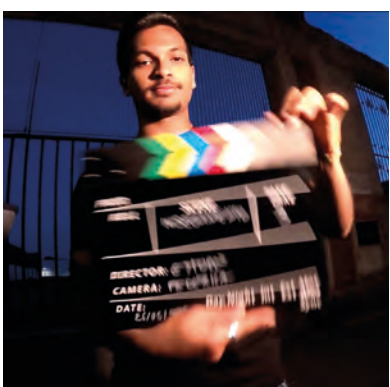
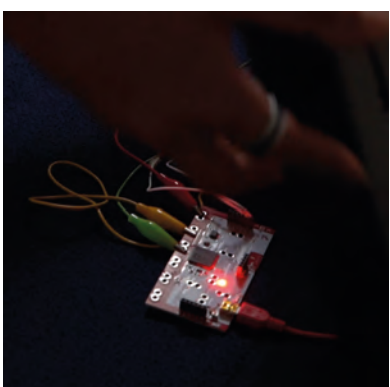
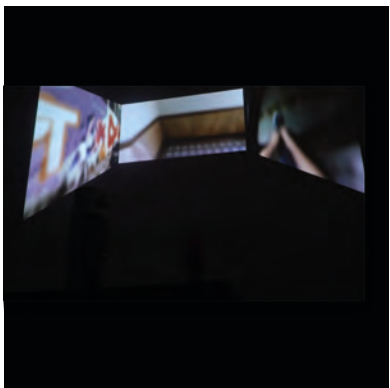
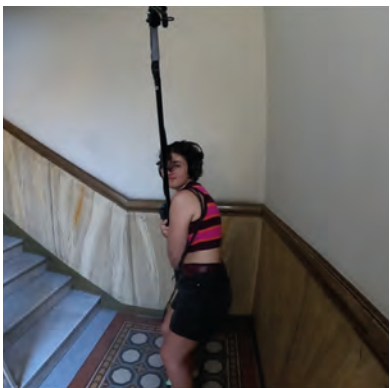
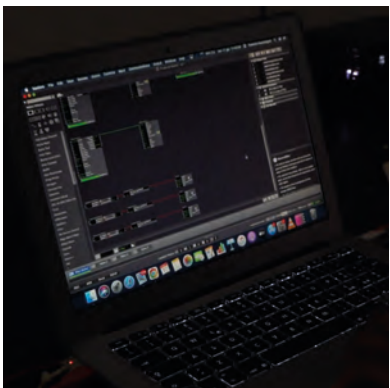
4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

Il prototipo del progetto che presentiamo ha tre schermi e tre oggetti collegati a tre scene in P.O.V. che esemplificano delle problematiche sociali del quartiere aurora. Tutti i contenuti audio e video sono da noi prodotti e post-prodotti.

L'installazione mediale, servendosi del MaKey MaKey integrato all'interfaccia comunica con il sistema informatico tramite porta USB, quindi protocollo di trasmissione dati seriale, e un insieme di oggetti con un conduttore di elettricità come base di appoggio in grado di fornire un ponte di trasmissione o meno al circuito legato al dispositivo su citato.

La scheda programmabile, riconosciuta da Isadora come una tastiera, assegnerà a ogni contatto, una lettera, che nello stato di distacco (circuitto aperto, oggetto in mano) renderà visibile e udibile il video assegnato all'input, e in quello di contatto (circuitto chiuso, oggetto in appoggio) ritornerà allo stato iniziale di sfocatura e distorsione audio. Queste scene verranno mostrate attraverso un proiettore e sfrutteremo due casse per riprodurre l'audio.





s-culture

Team di lavoro e ruoli

Arciprete Paolo *Interactive system* - **Bono Francesco** *Sound* **Castronuovo Concetta** *Interactive system*
Mastroianni Bianca *Visual* - **Spiridione Riccardo** *Sound* - **Zoppi Marco** *Visual*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2021_22

1. CONCEPT

Rappresentare la frammentazione culturale e strutturale del quartiere di Aurora, attraverso testimonianze degli abitanti del luogo e oggetti emblematici.

KEYWORDS

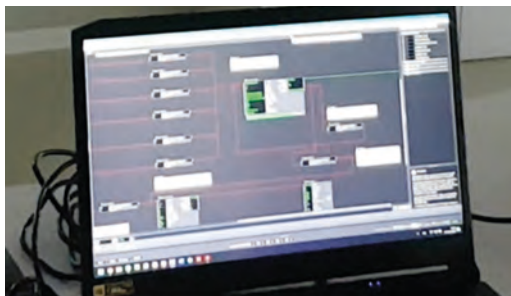
Realtà culturali
 Frammentazione
 Luoghi
 Testimonianze

2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

Le diverse anime del quartiere vengono raccontate attraverso immagini, video, suoni e voci di Aurora organizzate in una scultura con la tecnica del collage. Così come la struttura è formata da oggetti variegati aggregati tra loro, allo stesso modo diverse sfaccettature culturali si riuniscono in un unico quartiere.

Al centro della scena vi è una scultura costituita da oggetti recuperati nel quartiere, ciascuno dei quali rappresenta un determinato aspetto della frammentazione di Aurora. Lo spettatore diventa utente dal momento che è possibile interagire con ognuna delle diverse parti dell'installazione.

Per ogni componente della scultura vengono proiettati contenuti audiovisivi e suggestioni che ricordano il contesto culturale e/o strutturale corrispondente all'oggetto in questione. In questa maniera, ogni elemento costitutivo dell'opera plastica (spazio reale), fungerà da ponte rievocando il relativo aspetto (spazio immaginario) del quartiere Aurora.



3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il target di riferimento è vasto, chiunque può interfacciarsi alla scultura e trarre diverse conclusioni: gli adulti possono comprenderne il significato mentre i bambini, ad esempio, potrebbero trovare del divertimento nella risposta della scultura in funzione di ciò che viene toccato.

La proiezione rappresenterà un collage di immagini del luogo, video, suoni, dialoghi e pensieri delle persone, racconti e testimonianze, piccoli pezzi di vita registrati nel quartiere che raccontano la quotidianità e la frammentazione nell'insieme di Aurora.

Lo spettatore diventa utente dal momento che una volta toccata una delle diverse parti dell'installazione, vengono proiettati contenuti audiovisivi e suggestioni che ricordano il contesto culturale e/o strutturale corrispondente all'oggetto in questione. In questa maniera, ogni elemento costitutivo dell'opera plastica, fungerà da ponte rievocando il relativo aspetto del quartiere.



4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

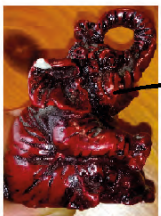
È stato impiegato materiale originale raccolto dal gruppo di lavoro direttamente sul luogo.

Le foto verranno editate con Photoshop e le tracce audio create tramite flStudio.

Prodotto multimediale finale in formato GIF in stile collage, assemblato tramite utilizzo del software DaVinci Resolve Resolve.

L'interfaccia utilizzata è la Touch Board, che tramite nastro di rame o pittura elettrosensibile verrà connessa agli elementi dell'opera plastica; la touchboard sarà collegata ad Isadora mediante un protocollo di trasmissione dati di tipo seriale facente riferimento ad uno script di Arduino. Verranno utilizzati un video-proiettore e delle casse per la riproduzione dei contenuti audiovisivi.





leFt BehInd

Team di lavoro e ruoli

D'Agnese Anna *Sound* - **Hashemi Nastaran** *Interactive System* - **Porcu Michele** *Interactive System*
Sarro Anastasia Vittoria *Visual* - **Tang Jia** *Visual* - **Ursi Edoardo** *Sound* - **Valle Leonardo** *Visual*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2021_22

1. CONCEPT

L'idea è di raccontare la nostra visione del quartiere Aurora attraverso una sua strada particolarmente popolata da diverse culture e diverse persone. Raccontando le storie reali e immaginarie di coloro che la abitano.

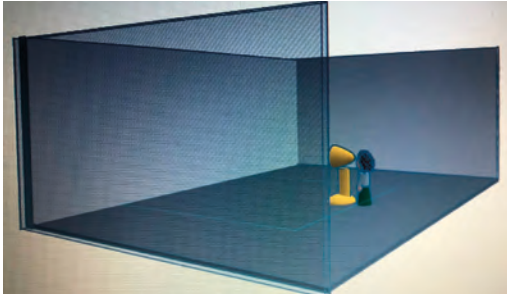
2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

Il progetto comprende due livelli di contenuti; il primo è un time lapse della strada che abbiamo scelto di Aurora, mentre il secondo livello di contenuti rappresenta esperienze audio, video e animazioni che possono essere aperte selezionando i punti interattivi all'interno del time lapse.

L'utente vede proiettata davanti a sé un time lapse della strada che abbiamo scelto e accanto a sé ha un binocolo che dovrebbe indurlo a guardare il video attraverso esso. Puntando il binocolo in alcuni punti specifici potrà selezionare un punto interattivo che permetterà di vedere animazioni, immagini e/o sentire suoni..

KEYWORDS

Immaginazione
Quotidianità
Multiculturalità

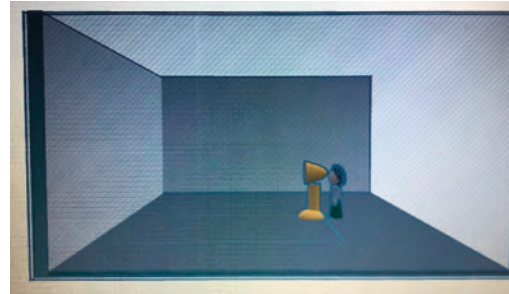


3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il nostro progetto è pensato per far vivere un'esperienza individuale ad un pubblico dai 14 anni in su.

Entrando nella stanza, in cui è presente un binocolo panoramico, l'utente vede Corso Novara proiettato su una parete. Ad alcuni punti specifici di questa strada di Aurora, messi in evidenza, sono associati dei contenuti audiovisivi come video e animazioni che verranno mostrati solo quando il binocolo è diretto verso essi.

Abbiamo scelto questa interfaccia per rappresentare simbolicamente il punto di vista distante dalla realtà del quartiere.

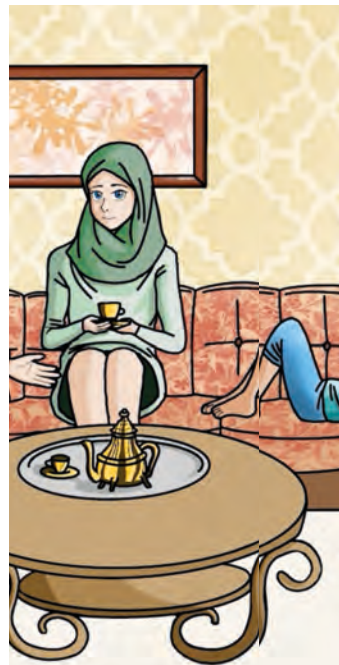


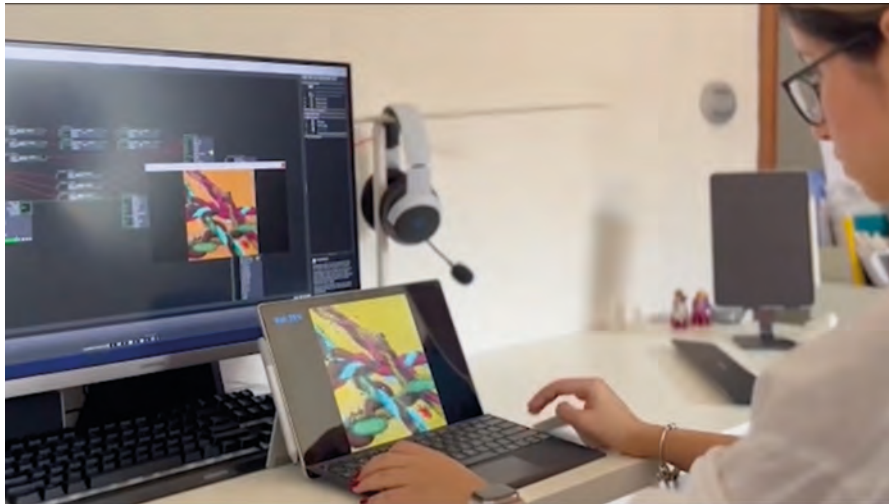
4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

I video, le animazioni, i disegni e l'audio sono contenuti audiovisivi originali.

L'utente è in piedi davanti alla proiezione della strada che potrà osservare attraverso un binocolo realizzato da noi e a cui attaccheremo uno smartphone. Il protocollo di trasmissione dei dati che utilizziamo è il protocollo OSC. Un'applicazione sul cellulare test (Syntien) permette di scambiare dati (nel nostro caso quelli della bussola interna dello smartphone) con il computer sul quale verrà eseguito il progetto di Isadora. Il protocollo OSC richiede che i due dispositivi (telefono e computer) siano collegati alla stessa rete locale.

Utilizzeremo un video proiettore e delle casse audio come mezzi della rappresentazione.





Green Point

Team di lavoro e ruoli

Ilaria Arduino *Visual* - **Nicolò Carlini** *Interactive system* - **Alice Cavasino** *Interactive system*
Mickol Roe Baronia Lasquety *Visual* - **Alessandro Lo Giacco** *Sound* - **Arianna Peluso** *Sound*

INTERACTIVE MEDIA LAB A.A. 2021_22

1. CONCEPT

Il progetto si propone di offrire all'utente uno spazio dove isolarsi dal caos della città e ricongiungersi con la natura.

KEYWORDS

città
 natura
 quiete
 suono
 connessione

2. CONTENUTI E ESPERIENZA UTENTE

L'utente, accedendo all'interno di una cabina telefonica situata nel quartiere Aurora, si allontana dal caos cittadino. Viene accolto da pace e silenzio, isolato dai rumori esterni. Alzando la cornetta, può sentire dei suoni naturali, che progressivamente si espandono nell'ambiente, mentre un monitor esibisce il resoconto visivo. L'utente può personalizzare l'esperienza tramite il tastierino della cabina, aggiungendo i suoni che preferisce e modificando, di conseguenza, l'output video.

L'esperienza uditiva è costruita tramite una composizione di suoni naturali, che contrastano con il frastuono della città. I contenuti visivi sono coerenti con l'audio e hanno il fine di incantare lo spettatore di modo che questo si senta più coinvolto nel suo legame con la natura.



3. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto è indirizzato a tutti gli abitanti di Aurora e consiste in una cabina telefonica insonorizzata, situata in un'area trafficata del quartiere, all'interno della quale l'utente viene accolto da pace e silenzio, in contrasto con il caos cittadino. L'esperienza vera e propria inizia nel momento in cui viene alzata la cornetta, da cui viene riprodotto il suono del vento, che sarà progressivamente diffuso attraverso tutto l'impianto audio. La cornetta potrà essere poggiata su un apposito supporto senza essere riagganciata. L'interazione prosegue per mezzo del tastierino numerico, tramite il quale potranno essere attivati o disattivati diversi suoni della natura (es. ruscelli, cinguettio, tuoni, ecc.) che l'utente potrà selezionare a proprio piacimento e costruire il proprio ambiente sonoro. Nel mentre, un display appositamente disposto all'interno riprodurrà contenuti video, selezionati in maniera adeguata alle scelte effettuate tramite il tastierino. L'esperienza termina quando l'utente riaggancia la cornetta.



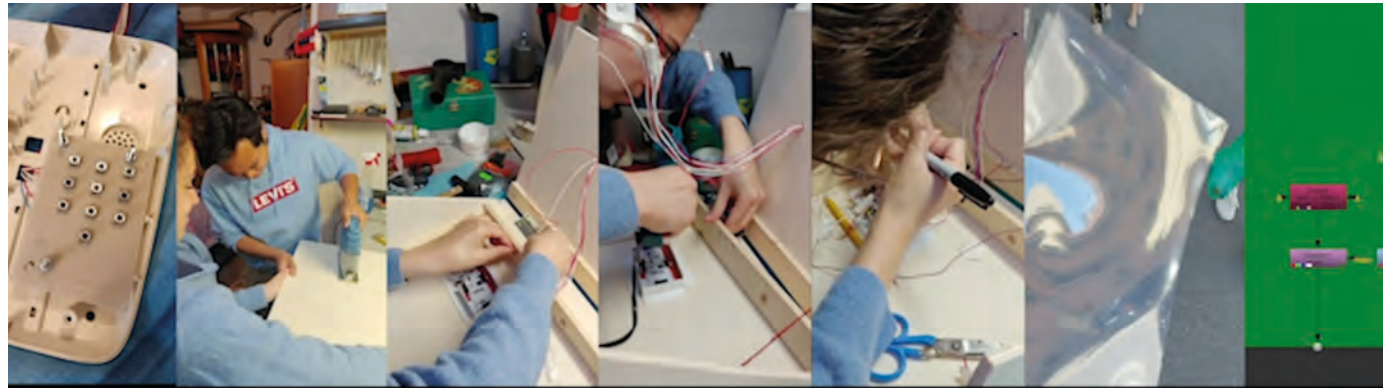
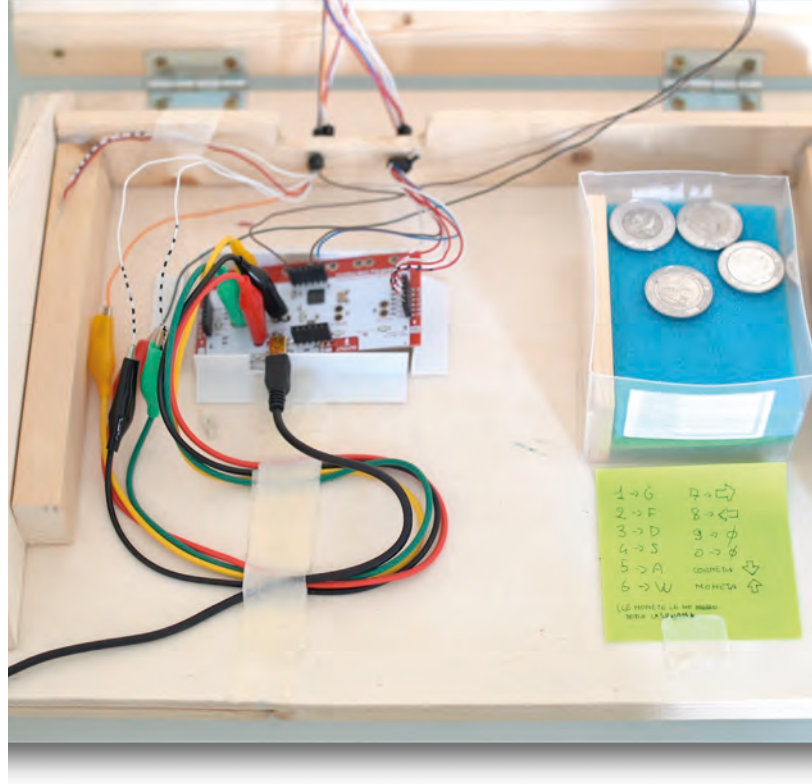
4. DESCRIZIONE DEL PROTOTIPO

a) La componente sonora è composta da suoni naturali divisi in tracce singole (che saranno poi sovrapposti dall'utente) ognuno dei quali è stato ricavato dai siti Soundsnap e Zapsplat. I contenuti visivi consistono in video di scenari naturali associati alle tracce audio per tema e ambientazione e sono sia originali che presi dal sito video stock Storyblocks. I contenuti video sono stati editati con Adobe Premiere.

b) Per la realizzazione del nostro prototipo abbiamo riciclato un vecchio telefono fisso, trasformando la cornetta in un altoparlante con collegamento a jack audio e sostituito la scheda madre del telefono con dei pulsanti da circuito stampato saldati su una scheda millefori e collegati ad un MaKey MaKey.

c) Connessione tra interfaccia e sistema informatico: USB e mini jack audio.

d) I mezzi di rappresentazione utilizzati saranno principalmente proiettore e casse audio.





Gli studenti ed i progetti di Interactive Media

a.a. 2020/2021

Non sono un artista ma....

Aloia Virginia
Battiloro Fabrizio
Costantino Claudia
Finamore Lorenzo
Fresia Beatrice
Guidetti Matteo
Incardona Vincenzo

Sono io, Aurora

Bellu Elena
Cocciadiferro Riccardo
Dominguez Burzio Anastasia
Fachechi Gino
Gasparre Claudia
Garcia Fernanda
Gomaa Sara

Auropoli

Bentivoglio Gianluca
De Luca Andrea
De Mattheis Chiara
De Rossi Giovanni
Fomo Kamkuimo Achille
Storer Elizabeth Caroline
Trematerra Filippo

L'arte per la rinascita

Sanfrancesco Federico
Cauda Beatrice
Santarosa Mattia
Di Sanza Giulia
Giberti Stefano
Ferraris Arianna
Botosso Simone

N.A.I.P.: NessunArteInParticolare

Barone Adriana
Bondi Anna
Borghesio Enrico
Bramante Niccolò
Canova Lorenzo
Pace Davide
Giacomoni Greta

Aurorando

Ambrosini Mattia
Avdis Alexandra
Borrini Ludovico
Carli Francesca
Casella Alessia
Ferreri Giada

Pastelli

Caporale Alessandro
Cristofaro Chiara
Federico Antonio
Gabriele Davide
Giunta Mariagrazia
Mallia Miriana
Santarella Elena

Crowded Island

Errera Brigitta
Marando Francesca
Potenza Luca
Spegis Giorgio
Valentini Adriano
Virgintino Fabio

⌘⌘⌘⌘⌘⌘ (Aurora)

Carda Roberto
Iannello Lucia
Micheli Andrea
Russo Giuliana
Santoro Francesco
Stanghellini Carlo
Vidotto Francesca

Our Aurora

Leorda Mihaela
Lo Sardo Sofia
Massimiani Gabriele
Muzio Stefano
Nicco Alberto
Uras Pietro
Volpe Antonio

Aurora Express

Forneris Elena
Iurilli Liliana
Lecis Gaia
Peira Samuele
Peradotto Elisa
Pipitone Sara
Rodovero Leonardo

With my own two hands

Cuomo Federica
Pignatta Enrico
Prelli Camilla
Schembari Dario
Secco Luca
Spanu Andrea
Strobino Lorenzo

Operazione Aurora

Giacomini Paolo
Penserino Luca
Ragazzoni Giuseppe
Spione Andrea
Tamietto Marco
Valletta Vittoria

Auroca

Icardi Carolina
Lacidogna Giorgio
Modica Mariasole
Monteleone Gabriele
Pelazza Marco
Pavone Mauro

Gli studenti ed i progetti di Interactive Media
a.a. 2021/2022

Pianeta Aurora

Amisano Samuele
Arrè Annalisa
Brignone Edoardo
Colella Davide
Gucciardino Cristiana
Mirabile Roberto

Aurora brick by brick

Benatti Francesca
Bonelli Federico
Campisi Gaia
Chahhal Jad
Dezzani Marco
Lombardi Mariapia
Prencipe Irene

Area di contatto

Bosonin Davide
Dalle Ore Guido
De Vitis Giorgia
Di Mella Giorgia
Galvanetto Beatrice
Tallino Giorgia

Aurorarix

Bracco Silvia
Bruno Mauro
Caldarelli Andrea
Caruso Giuseppe
Colosseo Chiara
Lovera Paolo
Sipione Matteo

s-culture

Arciprete Paolo
Bono Francesco
Castronuovo Concetta
Mastroianni Bianca
Spiridione Riccardo
Zoppi Marco

Green point

Arduino Ilaria
Carlini Nicolò
Cavasino Alice
Lasquety Mickol Roe Baronia
Lo Giacco Alessandro Domenico
Peluso Arianna

Jukebox

Alesso Tommaso Maria

Carolillo Ivan

D'Ambrosi Filippo

Di Eugenio Luca

Di Fonzo Vittorio

Consigli Michael

The green bench

Longhi Filippo

Penna Stefano

Argese Alex

Rossi Giulia

Passarella Luca

Rolla Alessia

L'Aurora Reale

Bagna Rebecca

Elefante Ivan

Massobrio Alessandro

Porzio Sara

Sambataro Leonardo

Toscano Giulia

Il Velo Di Aurora

Marù Elena

Masciangelo Federica

Ricciuto Giacomo

Romeo Ettore

Scudella Raja

Tetti Camilla

Pilastrì Di Ricordi

Zanotto Daniele

Astore Francesco

Arnoldo Fabio

Pedrazzi Lorenzo

Villata Ludovico

Collino Filippo

Roscio Riccardo

leFt Behind

D'Agnese Anna

Hashemi Nastaran

Porcu Michele

Sarro Anastasia Vittoria

Tang Jia

Ursi Edoardo

Valle Leonardo

Broken Record

Manescotto Giovanni

Mocci Laura

Padalino Andrea

Piergiovanni Gabriele

Taddei Alberto

Trezzi Ilaria

PARTE 2



DIDATTICA SUL CAMPO: SPERIMENTARE L'ANALISI GEOGRAFICA DEGLI SPAZI PUBBLICI AD AURORA ATTRAVERSO METODOLOGIE VISUALI

a cura di Cristiana Rossignolo, Silvia Aru e Francesca Bragaglia

Insegnamento *Geografia urbana e territoriale*

Corso di laurea magistrale in *Pianificazione territoriale, urbanistica e paesaggistico-territoriale*

Il metodo didattico progettuale

Il percorso didattico Inside-out nell'insegnamento Geografia urbana e territoriale ha coinvolto gli studenti frequentanti il Corso di Laurea magistrale in Pianificazione territoriale, urbanistico e paesaggistico-ambientale del Politecnico di Torino negli anni accademici 2020-2021 e 2021-2022.

Questo percorso ha proposto agli studenti un'indagine geografica nel quartiere Aurora, nella periferia nord di Torino. La geografia usa infatti diverse forme di rappresentazione visiva (mappe, disegni, carte, fotografie, video) per osservare, descrivere e analizzare le relazioni spaziali e i luoghi. Così gli studenti hanno esplorato, attraverso l'osservazione diretta di alcuni luoghi, le potenzialità di nuove forme di narrazione dello spazio come l'uso di una metodologia d'analisi visuale – la fotografia – applicata alla ricerca urbana e al racconto di quel territorio.

Il percorso si è articolato in diverse attività.

In primo luogo l'approfondimento della classificazione degli spazi pubblici contemporanei proposta dal planner inglese Matthew Carmona (2003, 2010a, 2010b)*. La classificazione di Carmona propone una prima suddivisione degli spazi in 4 macro-categorie: 1. gli spazi positivi: accessibili, confortevoli, inclusivi, ricchi di funzioni ed identificabili, di proprietà pubblica; 2. gli spazi negativi: non del tutto accessibili, con caratteristiche escludenti verso alcune tipologie di utenti, ; 3. gli spazi ambigui: con caratteristiche tipiche degli spazi urbani, ma non è chiara la proprietà; 4. gli spazi privati: di proprietà privata, non accessibili a tutti e con funzioni specifiche.

*Per approfondimenti si veda:

Carmona M. (2010a). *Contemporary public space: Critique and classification, Part One: Critique, Journal of Urban Design*, 15 (1), pp. 123-148.

Carmona M. (2010b). *Contemporary Public Space, Part Two: Classification, Journal of Urban Design*, 15 (2), pp. 157-173.

Carmona, M., et Al. (2003). *Public Space–Urban Space, The Dimension of Urban Design*. Edisi, 2, 114.

Si è poi proceduto alla divisione degli studenti del corso in gruppi di circa 3-4 persone, a cui è stato affidato il compito di indagare sul campo una specifica macro-categoria di spazio e di documentarla attraverso lo strumento fotografico. Agli studenti è stato chiesto di visitare più volte il quartiere in orari diversi (ad eccezione di quelli notturni), in modo da cogliere eventuali differenze in termini di uso degli spazi a seconda del momento della giornata.

A conclusione di questa attività esplorativa, ogni gruppo ha selezionato le fotografie scattate, corredandole di didascalia contenente non solo il luogo, ma anche la data e l'ora dello scatto. Come output del lavoro, ogni gruppo ha elaborato una carta (GIS) in cui sono stati posizionati i diversi spazi fotografati e una presentazione delle foto e delle riflessioni sulla macro-categoria assegnata. I lavori sono stati presentati, confrontati e discussi in aula.

Durante l'anno accademico successivo (2021-2022), l'iniziativa didattica per quanto simile è stata integrata da un confronto esplicito con quanto prodotto l'anno precedente. L'attività di rilevazione sul campo, è stata preceduta da un incontro in aula con alcuni studenti dell'a.a. precedente che hanno mostrato ai colleghi le foto scattate durante la fine del 2020, periodo contraddistinto dalle restrizioni dovute alla pandemia. Agli studenti dell'ultimo anno è stato chiesto non solo di fotografare una specifica macro-categoria di spazio individuata da Carmona, ma di farlo tenendo a mente la documentazione fotografica degli spazi pubblici dell'anno precedente. L'obiettivo - durante il secondo anno di attività - è stato dunque quello di cogliere attraverso nuove foto degli stessi spazi i cambiamenti nell'uso dello spazio pubblico dopo la fine della fase acuta della pandemia. Fotografare i vuoti e i pieni nel periodo pandemico ha mostrato la complessità e le diverse articolazioni degli spazi pubblici incontrati, ma ha anche permesso di rilevare alcuni aspetti della dimensione fisica e di quella sociale dei luoghi di incontro e di aggregazione del quartiere, certamente molto segnati dagli strascichi della pandemia.

Il linguaggio visivo, declinato a livello didattico, ha mostrato che le immagini non dicono certo tutto, ma aprono prospettive critiche, suggeriscono ipotesi e scatenano domande.

I ragazzi hanno colto con impegno ed entusiasmo le sollecitazioni da noi offerte, segno di una voglia di mettersi in gioco sfruttando gli strumenti proposti. I lavori presentati non sono che un frammento delle tante rappresentazioni date. Per questo nelle pagine che seguono abbiamo cercato di raccontare gli spazi pubblici di Aurora ripercorrendo la classificazione di Carmona attraverso gli/le occhi/foto dei ragazzi secondo le macro-categorie - spazi positivi, negativi, ambigui - e le relative declinazioni.

GLI SPAZI POSITIVI

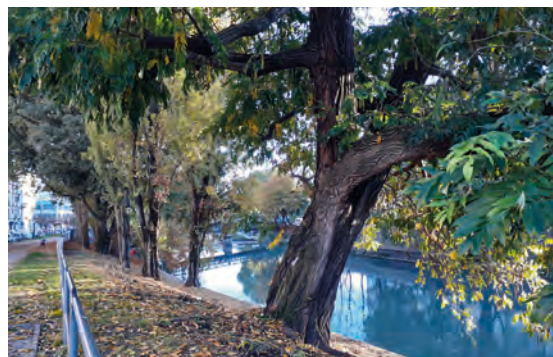
Spazi urbani naturali

Spazi con caratteristiche naturali e seminaturali che si trovano all'interno di aree urbane, tipicamente di proprietà dello Stato



Lungo Dora Firenze

Lungo Fiume attraversamento Ponte Mosca



Lungo Dora Firenze

Particolare della componente ambientale del Lungo Fiume

Spazi civili

Le forme tradizionali dello spazio urbano, aperto ed accessibile a tutti, indicato per una grande varietà di funzioni



Esedra Borgo Rossini

Spazio di aggregazione su cui si affacciano molti locali. La presenza di panchine vuote è un forte segnale della fase pandemica



Piazza Borgo Dora

Spazio di aggregazione con diversi edifici e funzioni (Scuola Holden e Sermig), ma anche occupato nei fine settimana da attività mercatali (Balon e Gran Balon)

Spazi pubblici aperti

Spazi aperti gestiti, tipicamente verdi, liberi ed aperti a tutti, anche se controllati temporalmente



Piazza Alimonda

Ampio spazio di aggregazione, circondato da edifici residenziali e scuole. Area attrezzata per giochi bambini, ma anche area sportiva



Giardino Saint Bon

Spazio a pianta triangolare, composto da un'area a verde, un anfiteatro e una zona ludica. Le visuali non sono sempre nitide per via di un muro in mattoni e della conformazione del terreno

GLI SPAZI NEGATIVI

Spazi del movimento

Spazi dominati da esigenze di movimento, in grande parte per il trasporto motorizzato



Piazza Baldissera

Nodo critico del sistema infrastrutturale, rotonda caratterizzata da frequenti episodi di congestione stradale



Incrocio corso Vigevano angolo corso Vercelli

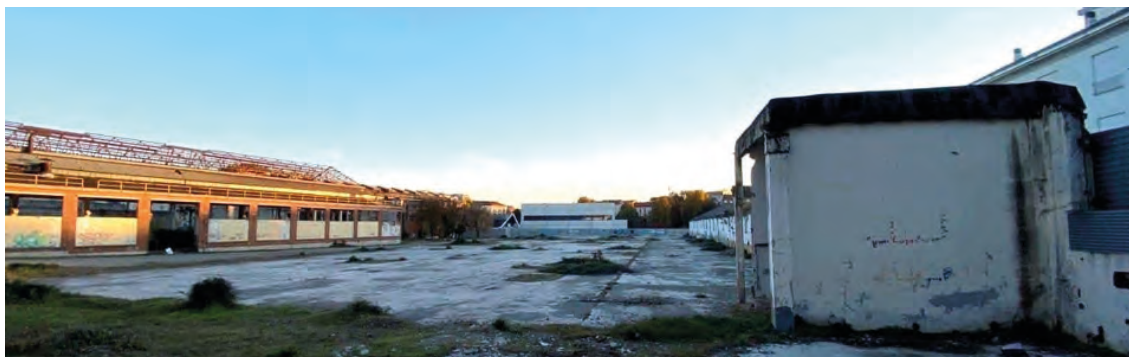
Principale strada urbana di scorrimento est-ovest della città, ma anche di collegamento per i quartieri Aurora e Barriera di Milano, caratterizzata da elevati flussi veicolari

Spazi indefiniti

Spazi non trasformati, abbandonato o in attesa di riqualificazione



Ex-OGM Officine Grandi Motori –Lotto a nord di via Cuneo
Lingottino e area ex industriale in parte abbattuta



Ex-OGM Officine Grandi Motori – lotto a sud di via Cuneo
Spazio in abbandono, di notevole estensione, non accessibile perché ex complesso industriale, oggetto negli ultimi anni di numerose ipotesi di rigenerazione urbana, non ancora concretizzate

Spazi residuali

Spazi rimasti senza funzione dopo una trasformazione, tratti rettilinei di suolo



Il Trincerino, prospettiva da Largo Cigna

Vecchia linea Torino - Ceres, attualmente spazio senza funzione e in stato di abbandono, ma anche frattura del territorio





Il Trincerino, prospettiva da corso Emilia

Vecchia linea Torino-Ceres, ampio spazio con più binari, ma in completo abbandono

GLI SPAZI AMBIGUI

Spazi di interscambio

Fermate di trasporto e raccordi, sia interni che esterni



Fermata linea metropolitana leggera 4 in corso Giulio Cesare angolo lungo Dora Firenze

Fermata importante prima del Ponte Mosca e dell'area di Porta Palazzo



Verso la fermata della linea 4 in corso Giulio Cesare dall'incrocio con corso Emilia

Percorso pedonale verso la fermata, poco frequentato

Spazi “pubblici” internalizzati

Spazi ufficialmente pubblici ed esterni, interni e, spesso, privatizzati

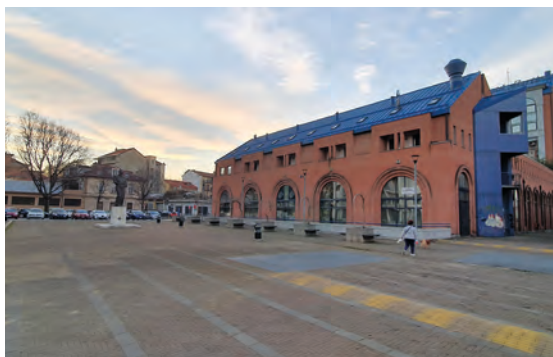


Casa del Quartiere Cecchi Point

Uno dei centri di aggregazione della città, impegnato sul territorio locale nell'aiuto alla popolazione e nell'offerta di servizi/attività. Grande corte interna adibita a spazio collettivo

Spazi terzi

Luoghi di incontro semipubblico e di socializzazione, pubblici e privati



Biblioteca Italo Calvino in Lungo Dora Agrigento
Biblioteca di quartiere e ampio spazio antistante,
poco vissuto



Moschea Taiba in via Chivasso
Centro di culto islamico dell'Associazione Islamica delle
Alpi, luogo di ritrovo ed aggregazione

Spazi di interfaccia

Spazi fisicamente delimitati, ma con infrastrutture accessibili, tra spazio pubblico e privato



Dehor in corso Giulio Cesare

Accanto a strutture più tradizionali, durante il periodo pandemico si sono create situazioni più flessibili e minimaliste

Dehor in corso Emilia

Nel periodo di lockdown la situazione era congelata

**Gli studenti di Geografia urbana e
territoriale partecipanti al progetto
InsideOut Aurora**

a.a. 2020/2021

Fabio Bogetto
Davide Brunelli
Eduardo Di Gangi
Elisa Loi
Viviana Martorana
Giulia Matteucci
Claudiu Petrea
Francesca Piscitelli
Giorgia Sugoni
Adriana Trifiletti

**Gli studenti di Geografia urbana e
territoriale partecipanti al progetto
InsideOut Aurora**

a.a. 2021/2022

Andrea Agugiaro
Giuseppe Angelini
Alessia Auricchio
Melissa Baldisserotto
Sebastiano Barbieri
Dario Bezzo
Elvira Bruno
Matteo Chiummarulo
Marco Cutispoto
Vito D'Alò
Arianna Fresia
Giuseppe Frisoli
Giorgio Gialli
Giuseppe Grasso
Umberto Ivoi
Antonio Lagreca
Elena Lazzaro
Vincenzo Leone
Celeste Moretto
Davide Piazza
Carolina Raineri
Peter Simoni
Cosimo Tarantino
Orazio Tropea
Allegra Marcella Vurchio
Claudia Zeffiro

Methodologies for Social Inclusion and Participation

a cura di Silvia Crivello e Magda Bolzoni

Corso di Laurea in *Pianificazione territoriale, urbanistica e paesaggistico-ambientale*

Il lavoro di esplorazione del quartiere Aurora ha coinvolto la classe internazionale di *Methodologies for Social Inclusion and Participation* durante l'anno accademico 2021-2022 (in particolar modo nel mese di dicembre 2021), con l'obiettivo principale di osservare gli spazi pubblici del quartiere, il loro utilizzo e le loro caratteristiche, facendone emergere criticità e valenze.

L'indagine ha previsto da parte degli studenti, opportunamente suddivisi in gruppi di 3-4 persone, l'uso di metodologie – indirette e dirette – proprie della ricerca sociale, precedentemente presentate a lezione.

Gli strumenti di analisi utilizzati sono stati, in ordine temporale :

- raccolta e analisi di dati quantitativi numerici;
- analisi del contenuto di alcune testate locali e analisi visuale di immagini selezionate;
- osservazione partecipante;
- campagna di interviste ad abitanti e /o frequentatori del quartiere.

Con il primo strumento gli studenti hanno raccolto e commentato dati statistici relativi al quartiere (con un particolare riferimento alla popolazione residente) con l'obiettivo di costruire uno scenario indispensabile per meglio contestualizzare lo spazio stesso di analisi.

La seconda tipologia di strumento parte dall'assunto secondo cui mass media sono oggi una delle principali agenzie di socializzazione, in grado di influenzare in modo diretto opinioni e tendenze, ma, soprattutto, di pre-determinare (funzione cosiddetta di "agenda setting") il ventaglio dei temi e degli argomenti oggetto di attenzione e di confronto; a livello locale, ancor più che a livello generale, la risonanza dei mass media può essere spesso ancora più marcata (dal momento che le notizie sono incentrate su realtà, fatti, situazioni, luoghi, persone a tutti noti).

Attraverso un'analisi quali-quantitativa si è puntato ad individuare la numerosità, la lunghezza, la collocazione all'interno dei giornali, di articoli che avessero per oggetto il quartiere.

Attraverso un'analisi longitudinale è stato possibile anche verificare se in periodi diversi sia andato modificandosi il livello d'attenzione per determinate tematiche o ancora i differenti livelli d'attenzione da parte di media diversi. Mediante lo strumento dell'osservazione partecipante (tecnica di ricerca che richiede a chi la conduce di passare un periodo di tempo a stretto contatto con il fenomeno prescelto, in modo da giungere a una comprensione profonda delle diverse specificità che lo caratterizzano) gli studenti hanno fatto esperienza diretta della realtà, in quanto canale privilegiato per capire ed interpretare un gruppo umano, un luogo, un ambiente. Tale tecnica ha compreso una moltitudine di strumenti analitici, prospettive teoriche, forme e rappresentazioni estremamente varie che sono andate dall'osservare all'ascoltare, dallo sperimentare al riflettere, dal prendere appunti al fare disegni, dal fotografare al registrare o filmare persone, luoghi, situazioni, oggetti.

L'ultimo strumento di analisi è consistito nell'intervista a testimoni qualificati, ovvero a un campione di soggetti scelti non con criteri di rappresentatività statistica, ma in quanto particolarmente adatti a fornire informazioni approfondite sul tema dell'indagine. I soggetti, per l'appunto, sono stati scelti in quanto "testimoni" di un determinato fenomeno e sono ritenuti "qualificati" in quanto, per il ruolo svolto o per la loro conoscenza del contesto, sono in possesso di conoscenze dettagliate e anche in grado di esprimere, più di altri, valutazioni critiche, proposte ecc.

A conclusione di questa attività esplorativa, ogni gruppo ha predisposto un documento presentato e discusso alla classe.

Il progetto **Inside Out Aurora** si inserisce nella più ampia cornice di attività di intervento di **AuroraLAB**.

AuroraLAB è un progetto di ricerca-azione che nasce nel 2018 grazie ad un finanziamento del Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio del Politecnico e Università di Torino per i progetti di didattica innovativa.

Si prefigge due obiettivi definiti e fortemente integrati fra loro:

1. Offrire agli studenti del Politecnico e dell'Università esperienze di formazione integrativa e multidisciplinare attraverso occasioni di apprendimento "fuori dalle aule" in diretta interazione con i luoghi e gli attori delle trasformazioni urbane e territoriali.
2. Avvicinare l'Università al territorio attraverso l'attivazione di uno spazio fisico nel quartiere Aurora che rappresenti un punto d'incontro tra l'Università e il quartiere dove poter sviluppare e supportare iniziative e progettualità comuni, promuovendo attività di ricerca-azione.

L'oggetto di studio è la periferia nord di Torino, in particolare Borgata Aurora nella Circoscrizione 7, un'area "fragile", ricca di risorse latenti.

AuroraLAB è costituito da un gruppo aperto di docenti di varie discipline (urbanistica, geografia, sociologia, storia, economia, fisica tecnica, tecnologia, ...), assegnisti, tirocinanti, tesisti, studenti che ne condividono l'approccio e le finalità.

Il progetto rientra nella cosiddetta "terza missione" del Politecnico di Torino e del Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio, che accanto agli obiettivi di didattica e di ricerca, promuovono da tempo una visione sociale dell'università.

