

WEBJAM 2006 - “Heisenberg Channel”

Pucci Marco - Borrelli Loretta - Guido Daniele

Il progetto sviluppato da Marco Pucci, Daniele Guido e Loretta Borrelli, affronta in modo ironico il concetto di ubicuità. In particolare si sofferma sulle problematiche sollevate da Orwell in “1984” rielaborandole in chiave odierna. Hiesenberg Channel è una ipotetica rete televisiva attraverso la quale è possibile osservare le azioni di quattro soggetti: un’insegnante, un gangster, una bambina e un gatto.

I quattro personaggi sono stati scelti ed elaborati cercando di enfatizzare alcuni tratti caratteristici che li rendono immediatamente riconducibili al loro ruolo sociale. Così le possibili azioni svolte dall’insegnante saranno, per esempio, scrivere formule alla lavagna o spiegare geografia. Quelle del gangster saranno accumulare soldi o giocare a carte con la propria pupa. La bambina potrà giocare o guardare la tv, il gatto dormire o inseguire un topo.

In particolare il lavoro pone l’attenzione sull’idea di osservabilità. Le quattro scene presentano multipli livelli. Nel momento in cui gli schermi sono più piccoli abbiamo ipotizzato delle situazioni in cui i protagonisti non sono direttamente o attentamente osservabili. Le azioni dei personaggi sono quindi volutamente paradossali o fuori dagli schemi che normalmente gli vengono attribuiti. Essere costantemente sotto osservazione pone inevitabilmente un conflitto tra quello che è il nostro ruolo o atteggiamento sociale e il nostro modo di agire privato. I personaggi sono presi da una schizofrenia di comportamento che serve a sottolineare come il momento stesso dell’osservazione di un evento falsi la sua natura. Inoltre quando si passa all’osservazione diretta delle singole scene si scopre come queste siano diverse e influenzate dall’osservazione contemporanea delle altre. Cliccando su di un piccolo box questo si ingrandisce fino a coprire lo schermo, l’azione che si osserva è del tutto normale: l’insegnante spazza l’aula, la bambina gioca, il gangster è al bancone il gatto rincorre un gomitolo. Quando si cerca di osservare attentamente due scene per volta la situazione si complica e le azioni di ogni personaggio cambia a seconda della relazione con le altre scene.

Abbiamo ironicamente lasciato aperta la scatola di Schrödinger, in cui il gatto muore per 9 volte, perché se pure abbiamo l’illusione di sapere quello che accade, non potremmo essere sicuri che gli eventi non vengano influenzati dalle nostre azioni e dalla nostra osservazione.

La diffusione capillare delle nuove tecnologie ci pone interrogativi multipli. Ci siamo chiesti se sia effettivamente possibile osservare degli eventi ed analizzarli senza tenere presente che essi si sviluppano e si evolvono all’interno dello stesso sistema che li osserva. Hiesenberg Channel è il principio di indeterminazione dell’osservazione tecnologica, l’impossibilità di stabilire dove e da cosa ha inizio un’azione.



Il progetto è stato sviluppato con il programma Flash, secondo le direttive del concorso WebJam2006. Lo schermo è stato diviso in quattro aree rappresentanti quattro scene diverse. Quando le immagini sono piccole, il protagonista della scena sa di non essere "spiato". Se clicchiamo su uno schermo, quest'ultimo si allarga ed il comportamento del personaggio cambia radicalmente. A seconda delle scene che decidiamo di osservare i personaggi modificheranno le loro azioni. Il tema dell'ubiquità viene affrontato attraverso un "Grande Fratello" interattivo.