

# Tratta d'Arte Milano-Como

## Vibrazioni Sinfoniche

Diretta dalle **Scuole**

Suonata dai **Treni**

Interpretata in **Stazione**

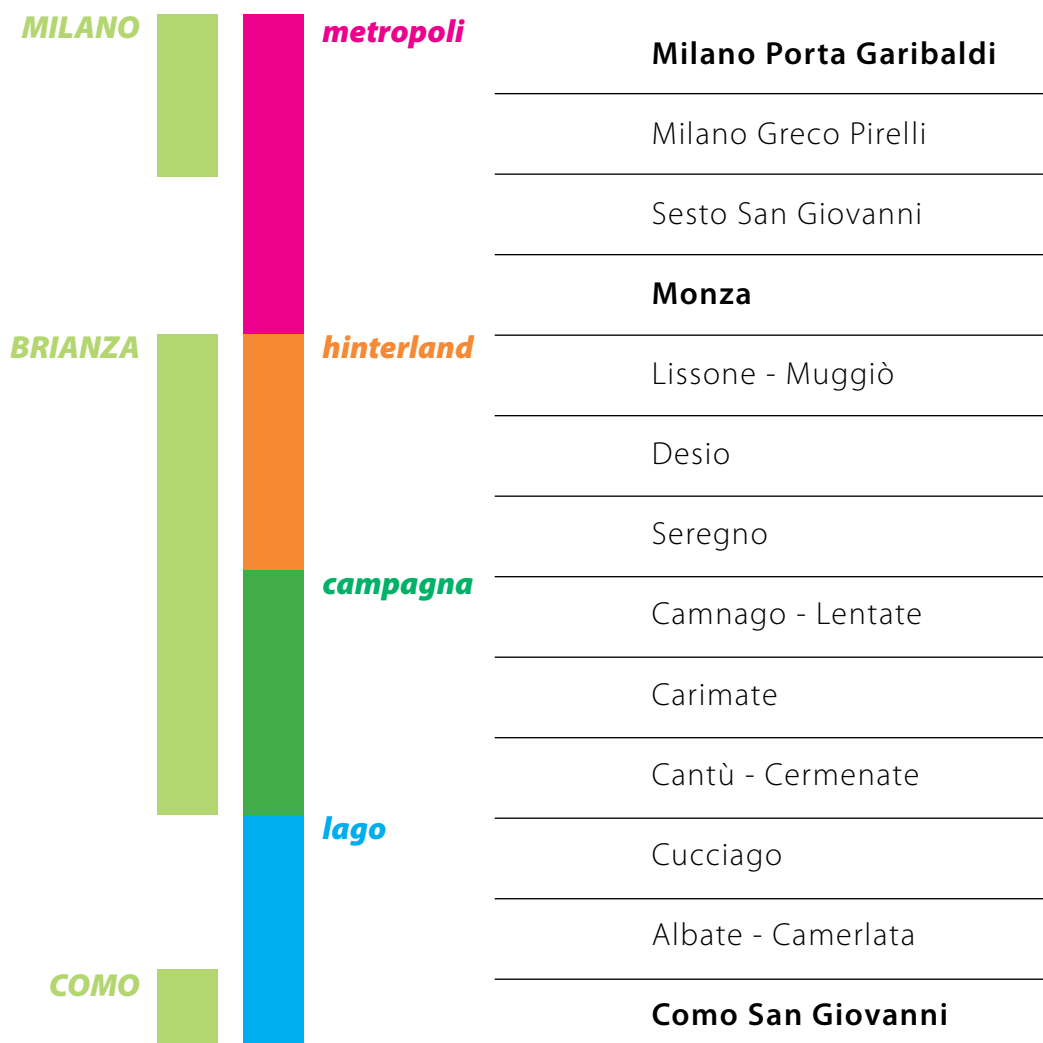


# Vibrazioni Sinfoniche

Diretta dalle **Scuole** • Suonata dai **Treni** • Interpretata in **Stazione**

- qualificare le stazioni e il tempo di attesa
- aumentare rispetto e considerazione delle infrastrutture
- avvicinare gli utenti al servizio ferroviario
- coinvolgere il viaggiatore nelle attività artistiche e culturali delle Ferrovie dello Stato
- partecipazione dei giovani tramite laboratori negli istituti didattici
- interazione ludica e costruttiva nei luoghi ferroviari
- potenziare immagine e fascino del treno
- incrementare il turismo ferroviario

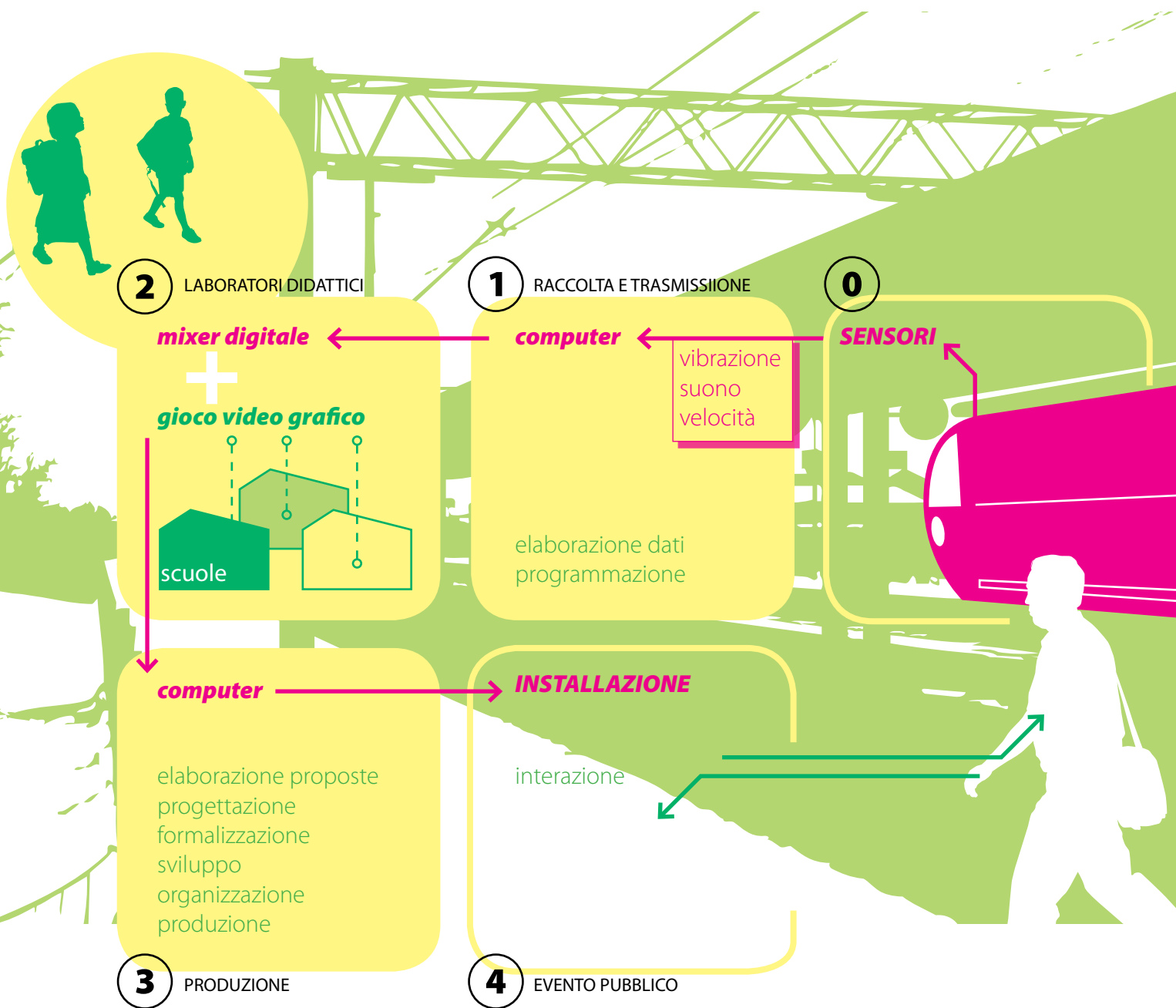
**100** scuole      **4500** bambini  
**10** città      **500** insegnanti  
**13** stazioni      **9000** genitori  
**1** tratta      **18000** nonni



Una serie di **installazioni artistiche** che valorizzano la via ferrata trasformando anche le stazioni più piccole in luoghi di qualità e non solo di passaggio.

Dare senso al tempo passato in attesa del proprio treno, partecipando a sistemi ludici di interazione artistica nei luoghi ferroviari.

Amplificare alla città e al territorio il fascino senza tempo del treno e del viaggio, coinvolgendo le scuole, le famiglie e i pendolari dei nuclei urbani dislocati lungo la Tratta d'Arte Milano-Como.



### •13 KIT FERROVIARI di percezione sensoriale

Il KIT FERROVIARIO, posto in ogni stazione, raccoglie e trasforma in dati il suono e le vibrazioni prodotte dai treni al loro passaggio, oltre che la loro velocità.

I dati, inviati a un server tramite un collegamento internet, sono utilizzati per la programmazione dei movimenti e dei cinematismi di cui l'opera, installata nella stessa stazione, nel rispetto delle norme di sicurezza e della funzionalità del servizio, si renderà protagonista al passaggio di ogni treno.

→ 1 kit = 3 sensori di passaggio  
(vibrazioni/suono/velocità) +  
1 computer (elaborazione e invio dati) +  
1 collegamento internet (ADSL)

### •1 MIXER DIGITALE di interpretazione/reazione (gioco video-grafico on-line)

Gli alunni delle scuole delle città della tratta, durante un laboratorio di informatica applicata organizzato negli stessi istituti didattici, parteciperanno direttamente alla definizione delle installazioni artistiche attraverso internet e un gioco video-grafico.

Giocando con il MIXER DIGITALE, ogni alunno potrà interpretare il passaggio dei treni elaborando le tre componenti sensoriali captate dal KIT FERROVIARIO (vibrazione/suono/velocità) e proporre la reazione dinamica dell'opera installata sulla, o nei pressi, della stazione della sua stessa città.

Ogni interpretazione degli alunni verrà registrata in un database che, combinando tutte le proposte, determinerà la dinamica finale dell'opera animata al passaggio di ogni treno.

### •13 INSTALLAZIONI ARTISTICHE DINAMICHE

Ogni installazione, oltre che considerare la combinazione di tutte le proposte, verrà definita nelle forme, struttura e dimensioni, secondo le specificità della città e della stazione. La soluzione verrà determinata, valorizzando il luogo e l'architettura ferroviaria, dai risultati di una ricerca sulle diverse realtà territoriali che convivono nella stessa città: economia locale, tradizione, cultura, società.

Le opere saranno quindi caratterizzate da diversi materiali (legno, metallo, plastica, tessuto, luce...), colori e dinamiche oltre che integrare svariate tecnologie (informatica, video, audio...).

Visitando la stazione o aspettando il proprio treno sarà inoltre possibile interagire con le installazioni artistiche, coinvolgendo in questo modo il pendolare e il viaggiatore evidenziando nel contempo il carattere partecipativo e ludico del progetto che, integrandosi così alla nuova immagine delle Ferrovie dello Stato, stimolerebbe un nuovo rispetto e una nuova considerazione dell'infrastruttura e del servizio ferroviario

