



Human Ecosystems

Il Progetto

sito ufficiale:
www.human-ecosystems.com

Cos'è Human Ecosystems

Human Ecosystems è un progetto a base cittadina partito a Roma nel 2013, attualmente in corso di sperimentazione in diverse città mondo fra cui Sao Paulo (Br), Montreal e Toronto (CA), New Haven (USA) e adesso Bologna.

Nel progetto le **conversazioni pubbliche** scambiate in intere città sui **principali social network** (quali Facebook, Twitter, Instagram, Foursquare) vengono catturate, analizzate usando tecniche e tecnologie di Natural Language Processing (in 29 lingue) per capire di cosa parlano le persone (topic), quali emozioni esprimono (emotion), dove avvengono le conversazioni (space), come si distribuiscono nel tempo (time), come le persone si relazionano nell'ecosistema relazionale descritto dalle loro interazioni (relation), in particolare:

- i modi in cui si formano gruppi e comunità;
- i ruoli che le persone assumono;
- i modi in cui informazioni, opinioni, conoscenza, emozioni fluiscono all'interno a attraverso le comunità;
- la loro trasformazione nel tempo, nello spazio e attraverso i temi;
- i modi in cui si interconnettono e disconnettono.

I dati prodotti in questo processo sono rilasciati sotto forma di **una nuova sorgente di Open Data**, garantendo l'uso pubblico e non profit dei dati per cittadini, studenti, ricercatori, amministratori pubblici, associazioni non profit, imprenditori sociali, artisti, designer, docenti (etc..).

Insieme alla sorgente di Open Data, il progetto si incarna nello spazio urbano sotto forma di un particolare museo: il **"Museo in Tempo Reale della Città"**. Concepito come un vero e proprio museo e spazio di attraversamento pubblico, in mostra è la vita in tempo reale della città, con le sue comunità, i flussi, le conversazioni e le relazioni dei suoi abitati rappresentati attraverso visualizzazioni ad alto impatto estetico che descrivono mappe tematiche, grafi sociali e timeline.

È qui che le persone possono combinare temi, emozioni, linguaggi per "fare domande alla città":

"Chi ha paura di perdere il lavoro in spagnolo?"

"Chi è felice della propria scuola?"

"Chi prova ansia per il cambiamento climatico in inglese?"

Tre soli esempi per immaginare l'infinita gamma di combinazioni possibili fra le domande che cittadini e visitatori possono iniziare a "porre" alla città.

Le risposte arrivano sotto forma di mappe e grafi sociali. Le mappe mostrano le aree della città in cui la domanda trova la sua risposta in base alle conversazioni dei cittadini online. Per ogni domanda alcuni quartieri potrebbero essere messi in evidenza, fornendoci informazioni sui profili psicologici, antropologici, politici e sociali dei loro abitanti.

I **grafi sociali** mostrano le risposte sotto forma di relazioni fra le persone, evidenziando le dinamiche comunitarie intorno ai temi, in base alle conversazioni che si sviluppano. All'interno delle conversazioni le persone assumono ruoli differenti (influencer, esperti, hub, amplificatori, ponti fra comunità differenti, inclusi gli innumerevoli tipi di ruoli che fanno parte della codifica sociale esistente), descrivendo i modi in cui informazione, conoscenza, opinioni ed emozioni fluiscono nella città.

Una **timeline** consente di osservare le visualizzazioni nel tempo: il pubblico può vedere come l'ecosistema relazionale cambia (nei giorni della settimana, durante i weekend, col variare delle stagioni e negli anni), acquisendo una maggiore consapevolezza sui cambiamenti del contesto cittadino.

Il museo ospita **processi formativi costanti** e un laboratorio. Attraverso processo di formazione, istanziato principalmente sotto forma di workshop, i cittadini imparano a usare i dati riappropriandosi di questo nuovo bene comune immateriale che diventa un vero e proprio spazio pubblico: un pezzo di città.

Attori e possibili usi

Di seguito alcuni esempi d'uso possibili da parte di diversi attori della città:

- I **cittadini** possono imparare a comprendere la loro città, come organizzarsi intorno ai propri temi di interesse (dalla pulizia di un parco, a un processo decisionale condiviso, a una campagna di crowd funding per un'azione civica e quanto altro);
- I **bambini** possono apprendere e usare nuovi strumenti per scoprire la loro città, trovando altri bambini con cui creare progetti scolastici sul proprio quartiere, con il coordinamento degli insegnanti;
- **Studenti e ricercatori** possono accedere e usare la nuova sorgente di dati per le loro ricerche nei campi più disparati: l'antropologia, la sociologia, la linguistica, la psicologia, l'urbanistica, il design, l'ecologia, l'economia e altro;
- Gli **artisti** possono creare nuove opere basate sulle emozioni, i temi, le relazioni della città;
- Gli **amministratori pubblici** possono monitorare temi sensibili in città (come la mobilità, la sicurezza, la salute, l'ambiente, l'istruzione), imparare e usare nuovi strumenti per capire come coinvolgere le comunità e diverse culture in azioni partecipative di decision making a policy shaping, favorendo e coordinando l'emergere di modelli organizzativi peer to peer per affrontare temi complessi quali mobilità, energia, ambiente, riciclaggio, educazione, salute, benessere, socialità, e altro ancora;

- I **designer** e gli **imprenditori** possono creare nuovi concept, prodotti, servizi di utilità sociale ad alto potenziale di innovazione.

Link utili:

Sito ufficiale:

www.human-ecosystems.com

Video:

1) Human Ecosystems teaser:

https://www.youtube.com/watch?v=uCl_is3D8XM

2) Human Ecosystema in Ars Electronica 2015, installazione “Myriads”: documentario realizzato da Motherboard per la serie “Fastforward 2”

<http://motherboard.vice.com/it/read/fastforward-ars-electronica>

3) Human Ecosystems in S. Paulo (BR), il Museo in tempo Reale della Città:

<https://www.youtube.com/watch?v=QEgKX-M4AOI>

4) Human Ecosystems in New Haven (USA), breve documentario:

<https://www.youtube.com/watch?v=rXCeAHgKcHU>

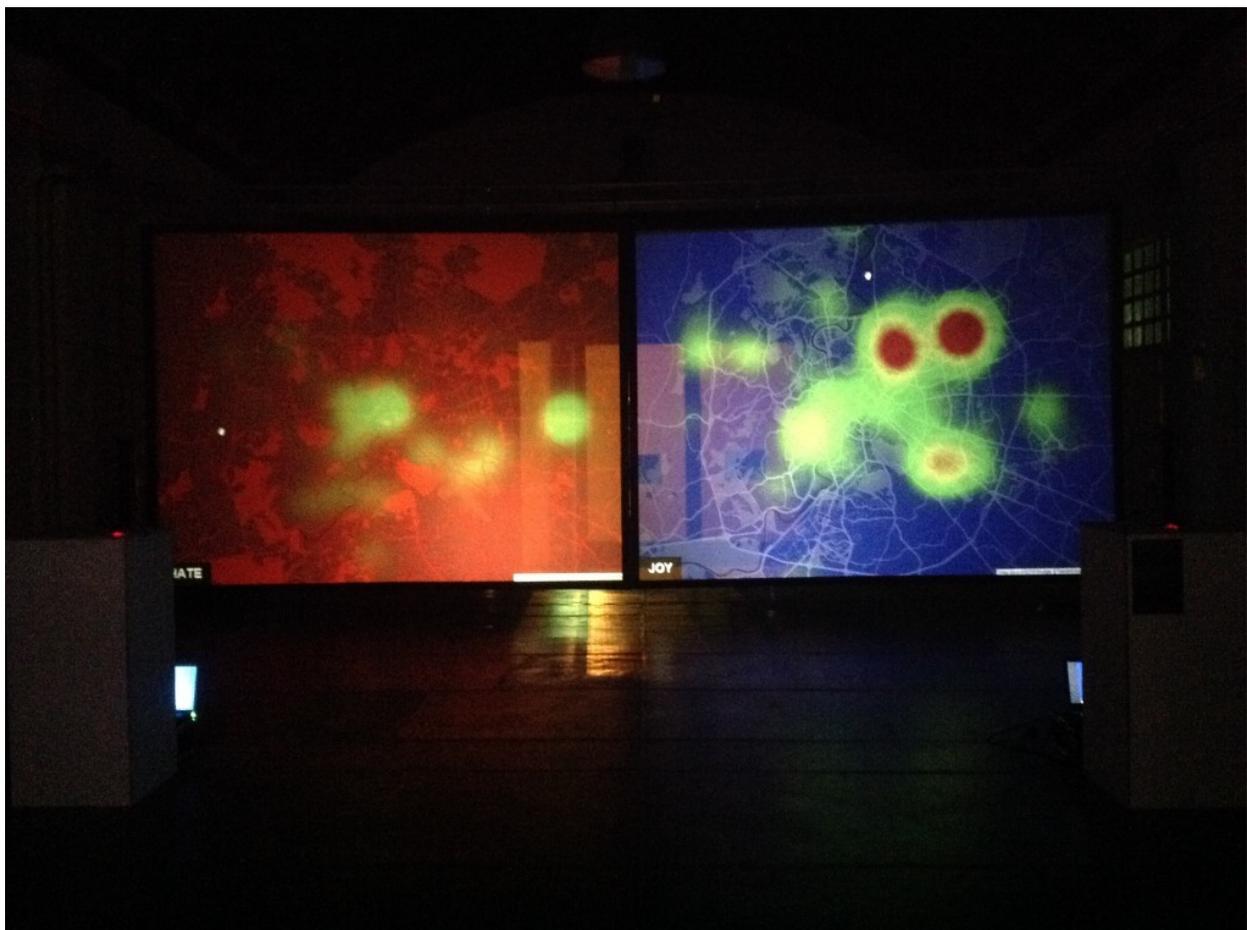
Slides:

- EC(m1), osservare, visualizzare e analizzare l'ecosystems della cultura a Roma:
<http://www.slideshare.net/xdxd/ecm1-the-cultural-ecosystem-of-rome>
- Informazione Ubiqua, come utilizzare Human Ecosystems per realizzare un museo ubiquo: <http://www.slideshare.net/xdxd/informazione-ubiqua-come-fatto-un-museo-ubiquo>

Esempi di installazioni

HERO - Human Ecosystems Roma

*Il paesaggio emozionale della città in real time.
Roma, Multipli-City Festival
Ex Cartiera, Febbraio 2015.*





HE/SP - Human Ecosystems S. Paulo
The Real Time Museum of the city

*Sesc Vila Mariana, S. Paulo (BR), settembre 2014
Innaugurazione*





HE/SP - Human Ecosystems S. Paulo: workshop

Sesc Vila Mariana, S.P (BR), Settembre 2014



HENHV - Human Ecosystems New Haven

Inaugurazione della mostra, New Haven City Hall, dicembre 2014.

Il sindaco Tony Harp mostra ai giornalisti la scultura realizzata in collaborazione con il Center for Creative Engineering & Innovation di Yale: un modello realizzato con stampanti 3D raffigurante 4 emozioni della città (amore, odio, ansia, gioia).



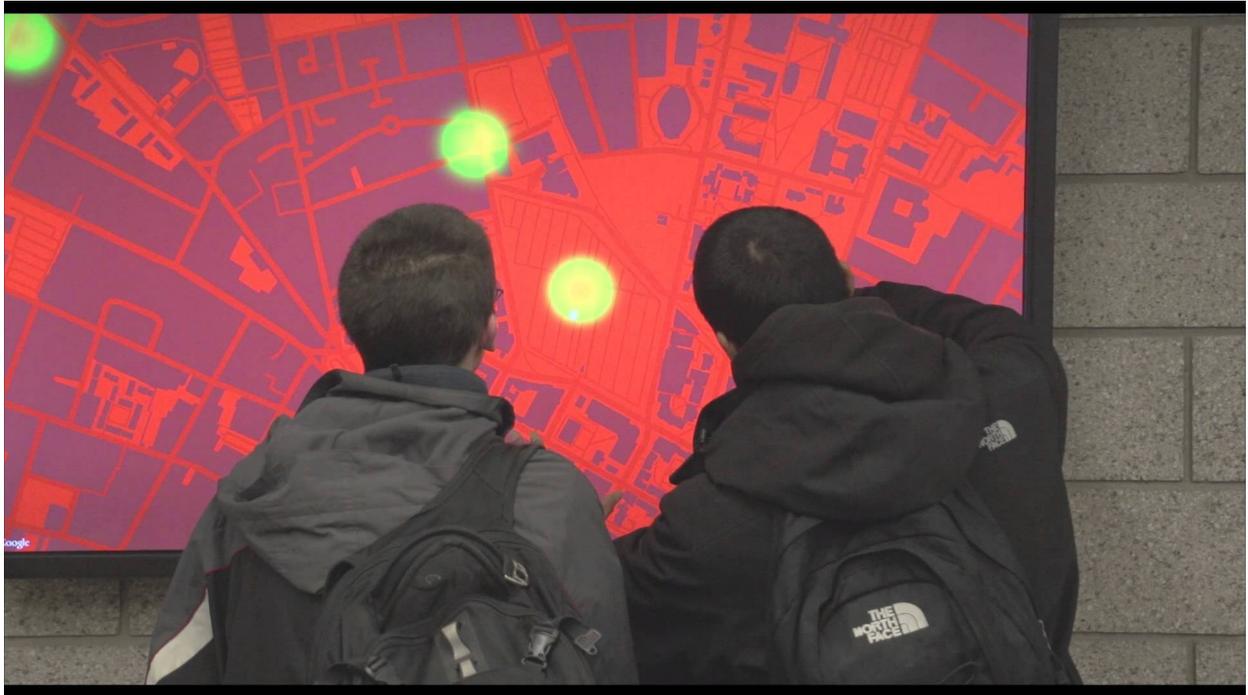
Inaugurazione della mostra, New Haven City Hall, dicembre 2014.

Doug Hausladen, assessore alla mobilità e trasporti di New Haven, illustra l'ecosistema della mobilità (stampa su PVC).



Human Ecosystems New Haven, Mostra al CEID - Center for Creative Engineering & Innovation di Yale, dicembre 2014

Uno dei 6 schermi dedicati al progetto installativo



“Emotional Maps Postcards City Series”: esempi di postcard realizzati per la mostra che illustrano 4 fra le emozioni osservate in città attraverso Human Ecosystems.

