



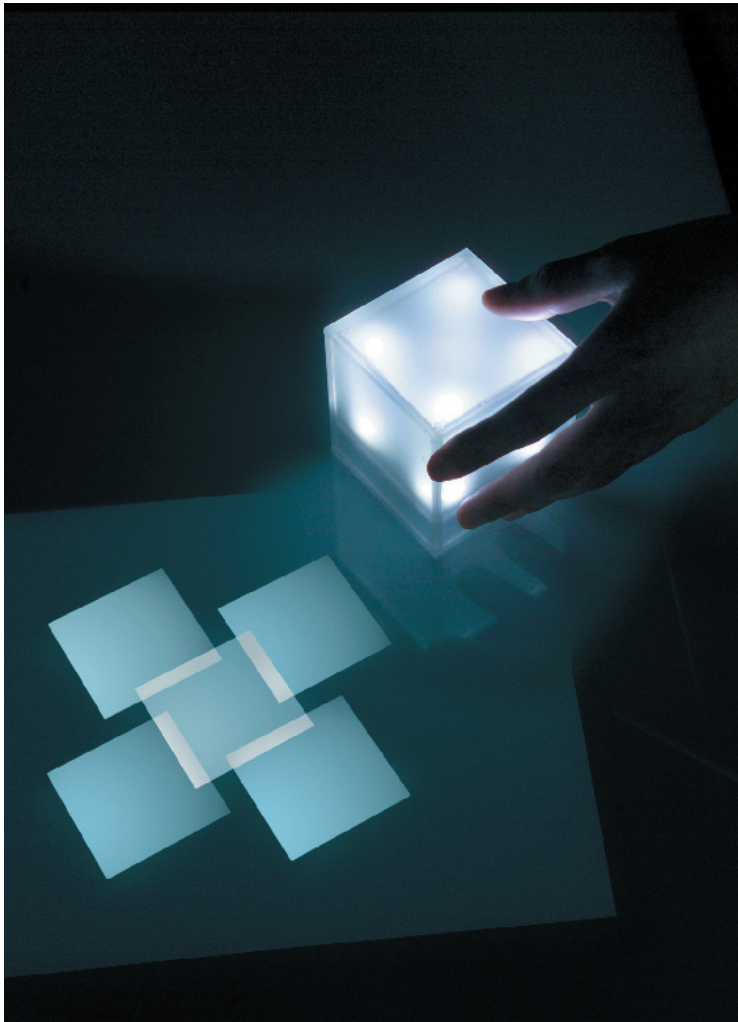
Che cos'è
l'Interaction Design?

Interaction Design

L'interaction design come disciplina prende a prestito la teoria e la tecnica dal design tradizionale affiancandolo ad approcci teorici e prassi proprie di altre discipline. Si tratta di una sintesi "gestaltica" di procedure e metodi unici, di un approccio progettuale per definire manufatti, ambienti e sistemi. L'interaction design è volto pertanto a esplorare il dialogo tra i prodotti, le persone e i contesti (fisici, culturali, storici); ad anticipare in che modo l'uso dei prodotti influenzerà la comprensione umana; a definire la forma dei prodotti in relazione al loro comportamento e utilizzo.

L'interaction design non si occupa soltanto di dispositivi fisici, ma anche dell'articolazione dei servizi all'utente. Le nostre vite sono sempre più intrecciate attraverso reti di telecomunicazioni e pervasive da elementi immateriali come la musica, i film, la TV e altre fonti di informazione.

I servizi forniti da aziende ed enti pubblici sono tanto importanti quanto lo strumento tecnologico che ci consente di accedervi: il telefono, la segreteria telefonica, il computer palmare, ecc. L'esperienza che abbiamo di queste apparecchiature dipende dal modo con cui interagiamo con l'architettura del servizio stesso e dal valore che all'oggetto viene assegnato perché parte del servizio.



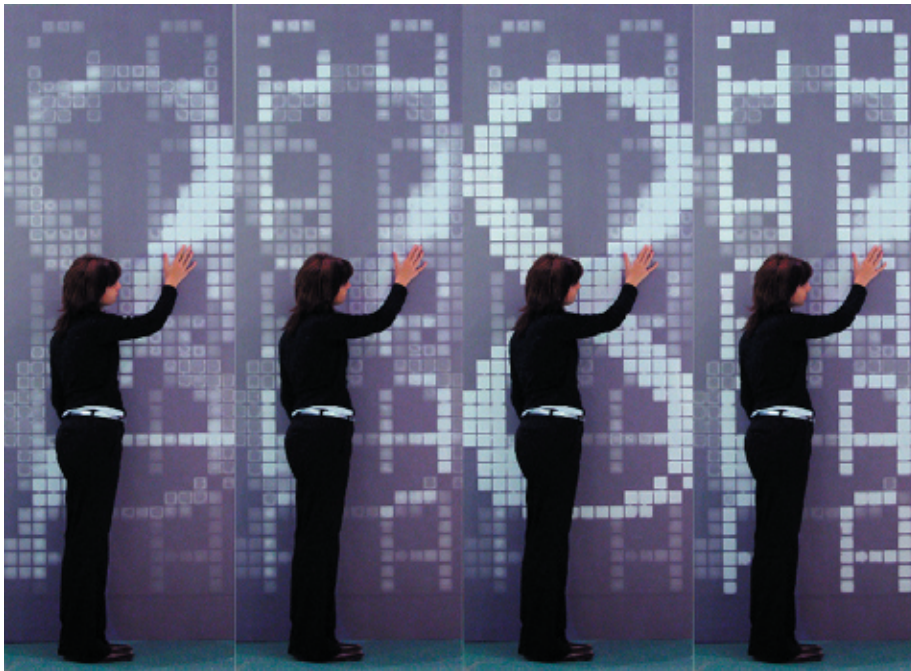
Wiring - Hernando Barragan - Progetto di Tesi Interaction Design
Institute Ivrea

L'interaction design sviluppa quindi lo studio del design di elementi materiali, è vero, ma anche il design dell'immateriale.

Nel prossimo futuro le tecnologie interattive avranno bisogno di un nuovo tipo di design, creato dall'unione del design, del suono, della grafica e del prodotto e da una contestualizzazione temporale e culturale.

Lo sviluppo di questo tipo di design porterà a una nuova estetica, accanto a quella dell'uso e della forma: quella dell'esperienza.

Comunicazione e interaction design convergono laddove l'approccio per entrambi è quello di porre al centro del sistema le reali esigenze e le prospettive di miglioramento dell'esistenza umana.



Not-So-White-Walls - Dario Buzzini - Progetto di Tesi Interaction Design Institute Ivrea



Che cos'è
l'Interaction Design
Institute Ivrea?

Cos'e' IDII ?

L'Interaction Design Institute Ivrea è un'associazione indipendente fondata da Telecom Italia e Olivetti, oggi parte del Progetto Italia di Telecom Italia. L'Istituto, che ha sede a Ivrea, gestisce il corso biennale del Master in Interaction Design destinato a laureati in design, architettura, scienze della comunicazione, informatica o psicologia, provenienti da tutti i paesi del mondo. Si accede tramite selezione e in alcuni casi meritevole l'Istituto prevede l'assegnazione di borse di studio.

L'Istituto si propone come un centro culturale che promuove l'approfondimento e la diffusione del sapere nel settore dell'interaction design, attraverso il Master biennale e l'elaborazione di innovation projects sia autonomi che in partnership con aziende italiane ed estere. La cultura dell'interaction design è nata originariamente in California, nella Silicon Valley, da qui si diffonde, collegandosi al patrimonio culturale italiano nel contesto europeo, interpretandone tendenze attuali del design, dell'innovazione e dello stile di vita. Il risultato di questo processo diviene una fusione in cui emergono i tratti tipicamente italiani di studi di design per prodotti e servizi di comunicazione.



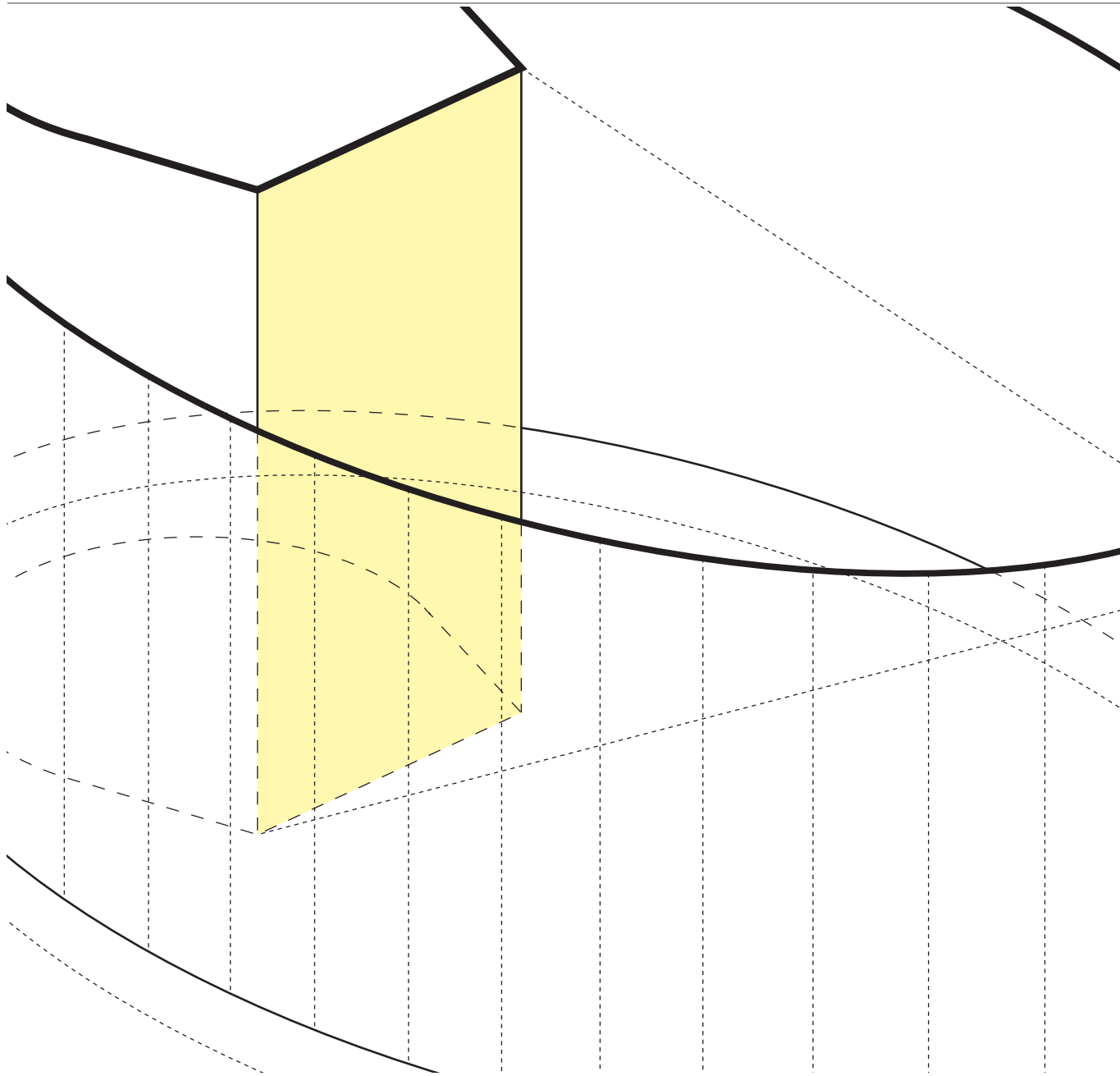


Cosa rende così speciale l'Interaction Design Institute?

Risponde Gillian Crampton Smith, direttrice di Interaction-Ivrea

“La peculiarità dell'Istituto è quella di essere nato fin da subito come centro di eccellenza internazionale e di essere stato capace di attrarre in Italia, a Ivrea, studenti e docenti da tutto il mondo. Ad oggi è l'unico in Europa a offrire un Master in interaction design.

Nel momento in cui le tecnologie e il computer entrano a far parte integrante della nostra vita quotidiana il ruolo degli interaction designer diventa sempre più importante. Quindi è stato con uno spirito assai innovativo che Telecom Italia ha deciso di creare un'istituzione di questo tipo; e lo ha fatto a Ivrea, dove Adriano Olivetti aprì la tradizione di coinvolgere e ospitare una comunità internazionale fortemente interdisciplinare, fatta di architetti, filosofi, ingegneri e scienziati. Noi oggi portiamo avanti questa tradizione. E al contempo gettiamo le basi per lo sviluppo di un nuovo tipo di design, che sappia integrarsi alle esigenze delle nuove tecnologie interattive.



MicroCosmos

Proposta per il Centro
Culturale Candiani a Mestre

Contenuto della proposta e struttura del documento

Questo documento presenta l'elaborazione preliminare di un'idea progettuale per il Centro Culturale Candiani a Mestre. La proposta ha a che vedere con il tema

Interattività - Fotografia - Museo

Questo fascicolo è stato pensato per rispondere alle seguenti domande:

Cosa significa Interattività?

Come l'Interaction Design può migliorare la fruizione di contenuti culturali?

Quali sono i progetti che rappresentano lo stato dell'arte delle installazioni interattive?

Quali progetti possono essere presi come riferimenti guida per sviluppare la proposta per il Centro Culturale Candiani?

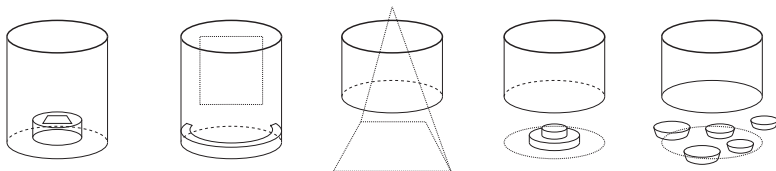
Come si può progettare un'esperienza di visita usando tecnologie innovative e interattive?

La proposta è suddivisa in quattro capitoli

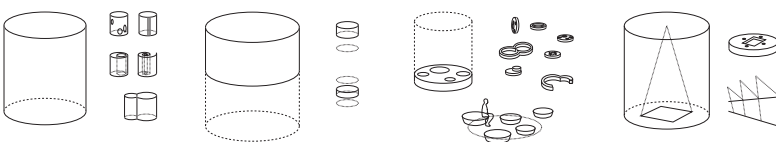
1. Riferimenti ed esempi
2. Modelli e funzioni
3. La struttura fisica
4. Lo spazio



1



2



3



4



1. Riferimenti ed esempi

Re-Lounge

La designer Line Ulrika Christiansen ha creato uno spazio sperimentale che fornisce rigenerazione attraverso rilassanti e divertenti esperienze sensoriali di immagini relative ad alcune mete geografiche. Suoni e colori che i viaggiatori possono attivare attraverso movimenti del corpo o la pressione di cuscini.



Ciccio - Curiously Inflated Computer Controlled Inter- active Object

Qualche metro di nylon cucito a forma di siluro, di sfera o di ciambella, un ventilatore di dimensioni modeste, un computer, qualche sensore, un proiettore, bello sguardo al futuro, voglia di sperimentare e il gioco e' fatto: CICCIO ovvero il Curiously Inflated Computer Controlled Interactive Object.

Il CICCIO e' leggero, gonfiabile, trasportabile, bianco, neutro, lattiginoso, luminoso, colorato, proiettato; noi l'abbiamo fatto a forma di ciambella, di siluro e di sfera; l'abbiamo realizzato a Ivrea ma poi l'abbiamo trasportato a Roma, Firenze, Torino, Genova, Londra, Bangkok, Pechino e stiamo lavorando per farne uno anche a Lille.

Il CICCIO e' una piattaforma totalmente open-source che tutti possono copiare, usare, modificare, distribuire, prototipare rapidamente delle interfacce spaziali e sperimentare tecnologie semplici che forse in un futuro piu' prossimo di quello che pensiamo, saranno innestate nelle nostre case, nei negozi, nelle piazze e nelle nostre citta'



This is Today

L'ivazione degli ultracorpi interattivi.

Progetto di Interaction -Ivrea in collaborazione con Cliotraat.

Gli ultracorpi arrivano aMilano e prendono possesso della Triennale.

L'interno e' buio, illuminato puntualmente con neon colorati a forma cilindrica. Una vera atmosfera misteriosa.

I visitatori percorrono lo spazio camminando verso l'alto; avventurandosi sui gradoni gradualmente scoprono i vari progetti in mostra. Nella sala una musica costante. Un suono preso dalla quotidianita' (opportunamente distorto e trasformato) sottolinea le scoperte piu' importanti del percorso.



Illy Relax Area

Cliostraat ha progettato alcune aree relax per Illy nello spazio delle Corderie dell'Arsenale alla Biennale di Venezia.

Illy e' rappresentato attraverso l'uso del logotipo aziendale, un quadrato rosso. Il quadrato rosso e' trasformato in un elemento tridimensionale. In questo volume e' ritagliato un quadrato interno ottenendo cosi' una cornice esterna. La cornice e' utilizzata in verticale mentre il quadrato interno in orizzontale diventando un tavolo.

Sono spazi in cui il visitatore puo' decidere di riposare, pensare alle impressioni delle opere appena viste, socializzare o semplicemente riposare.



Bangkok

Nell'allestimento a cura di Rachaporn Choochuey e Stefano Mirti, un insieme di lunghe catenelle fissate ad una struttura metallica appesa creano spazi cilindrici e definiscono volumi pieni e vuoti nel percorso di visita.



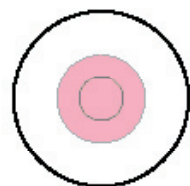
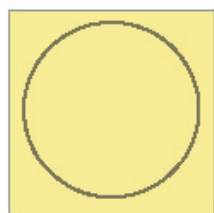
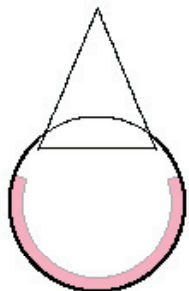
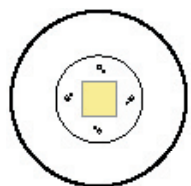
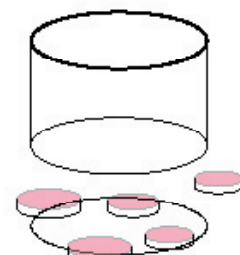
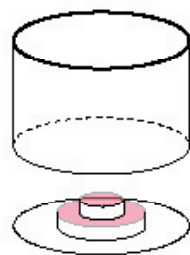
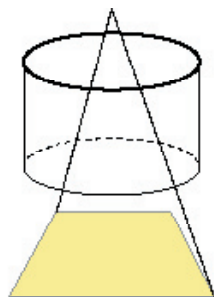
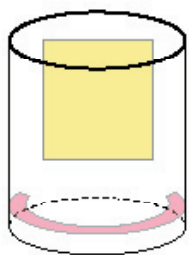
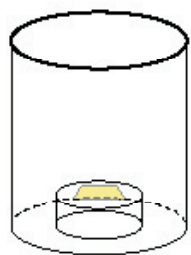
Toyo Ito

Nell'allestimento ideato da Toyo Ito le colonne di luce moltiplicano lo spazio in un'atmosfera buia e misteriosa.

Il contrasto chiaroscurale definisce un percorso labirintico.

Le proiezioni su superfici orizzontali e verticali regalano effetti di luce, bianca e multicolore.





HANDS_ON

WATCHING_ON

BODY_ON

MIND_ON

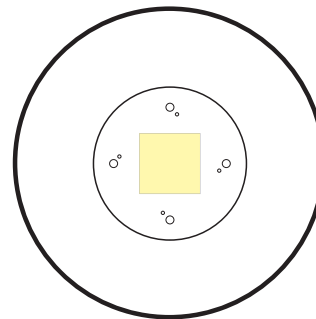
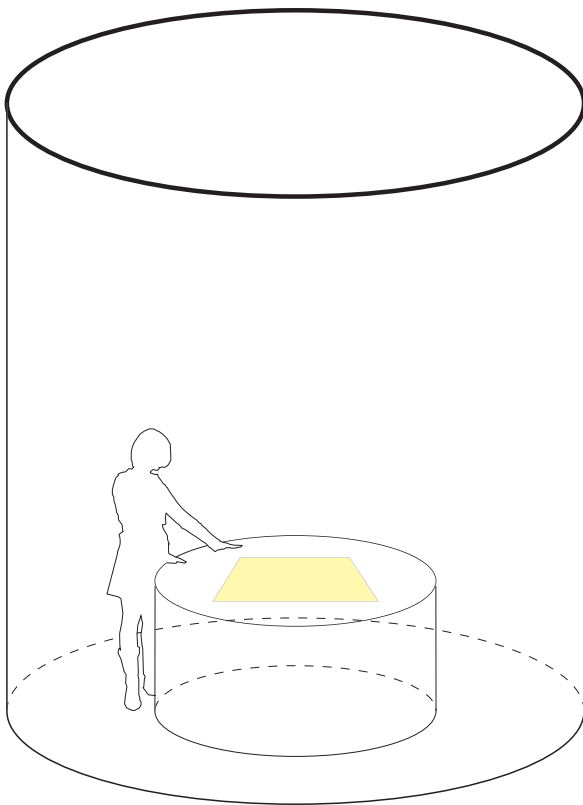
LOUNGE

2. Modelli e funzioni

Hands_On

Per quanto riguarda la possibilità di “sfogliare” il catalogo o l’archivio digitale dell’artista in questione presentato nella galleria, si è pensato ad una interfaccia tattile, da toccare, per poter fare delle semplici operazioni di ricerca:

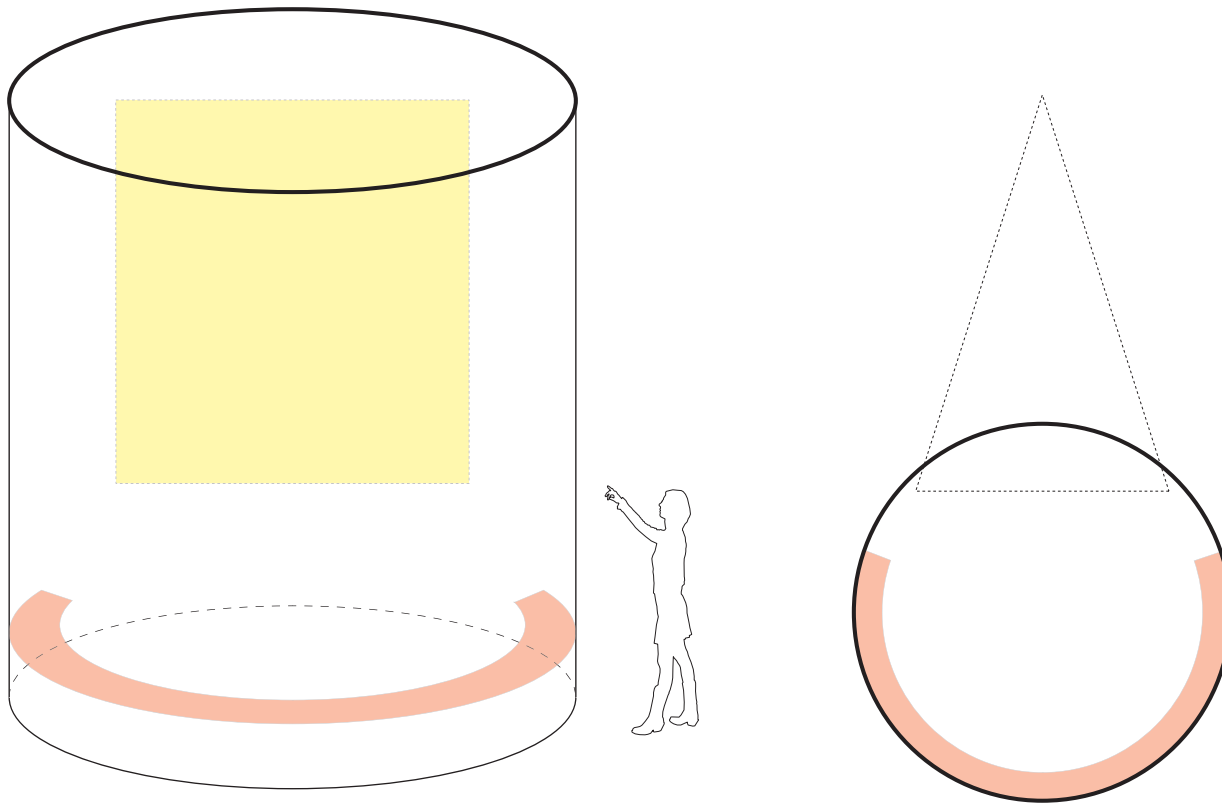
l’utente/visitatore può scorrere delle immagini in maniera sequenziale oppure può selezionarne gruppi tematici o cronologici ed avere delle visualizzazioni simultanee.



Watching_on

Una degli spazi di cui puo' essere dotato

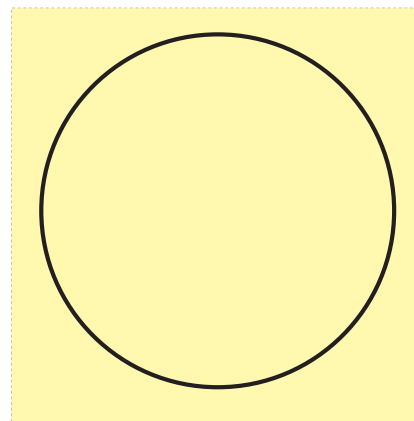
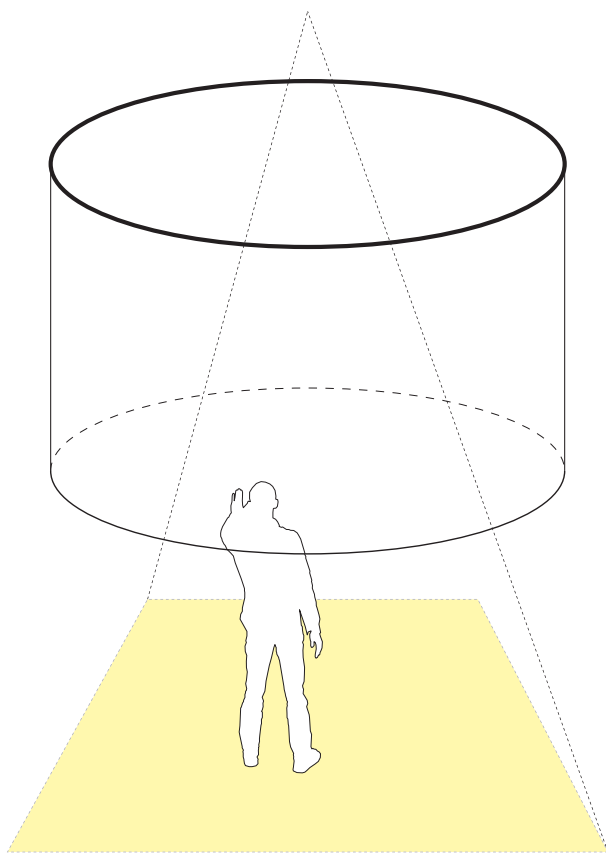
l'allestimento della galleria potrebbe essere quello che prevede la proiezione di un documentario o di un film che riguarda la mostra in corso. In questo caso il rapporto del visitatore con il contenuto multimediale e' del tipo classico visivo e sonoro ma senza una particola interazione.



Body_On

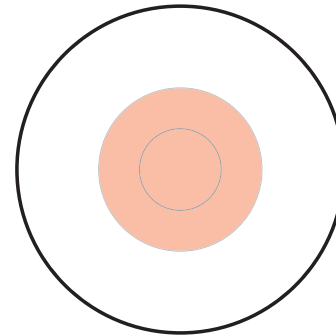
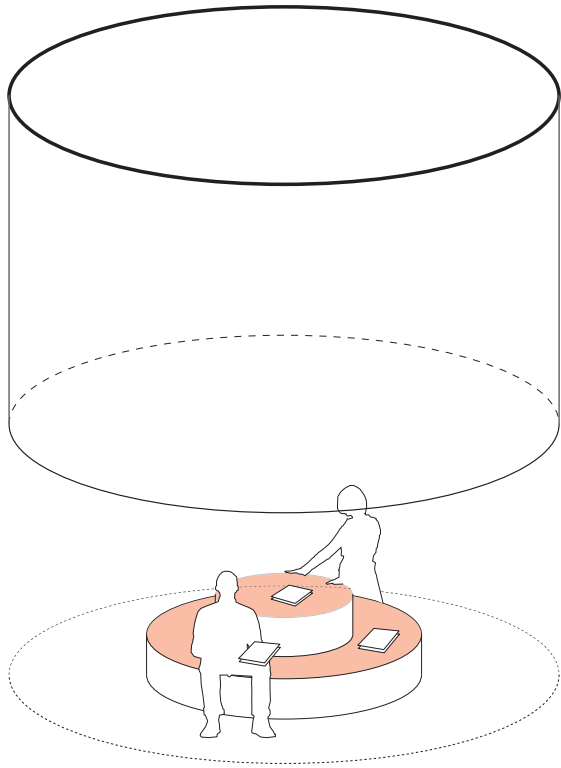
Si puo' prevedere, tra le altre funzioni della galleria del museo, anche una sezione dedicata alle attivita' ludiche e ricreative che hanno come argomento le tematiche che emergono dall'esposizione dell'artista in corso.

Per cui si potrebbe ipotizzare un luogo in cui piu' persone interagiscono attraverso i loro gesti con una grande proiezione.



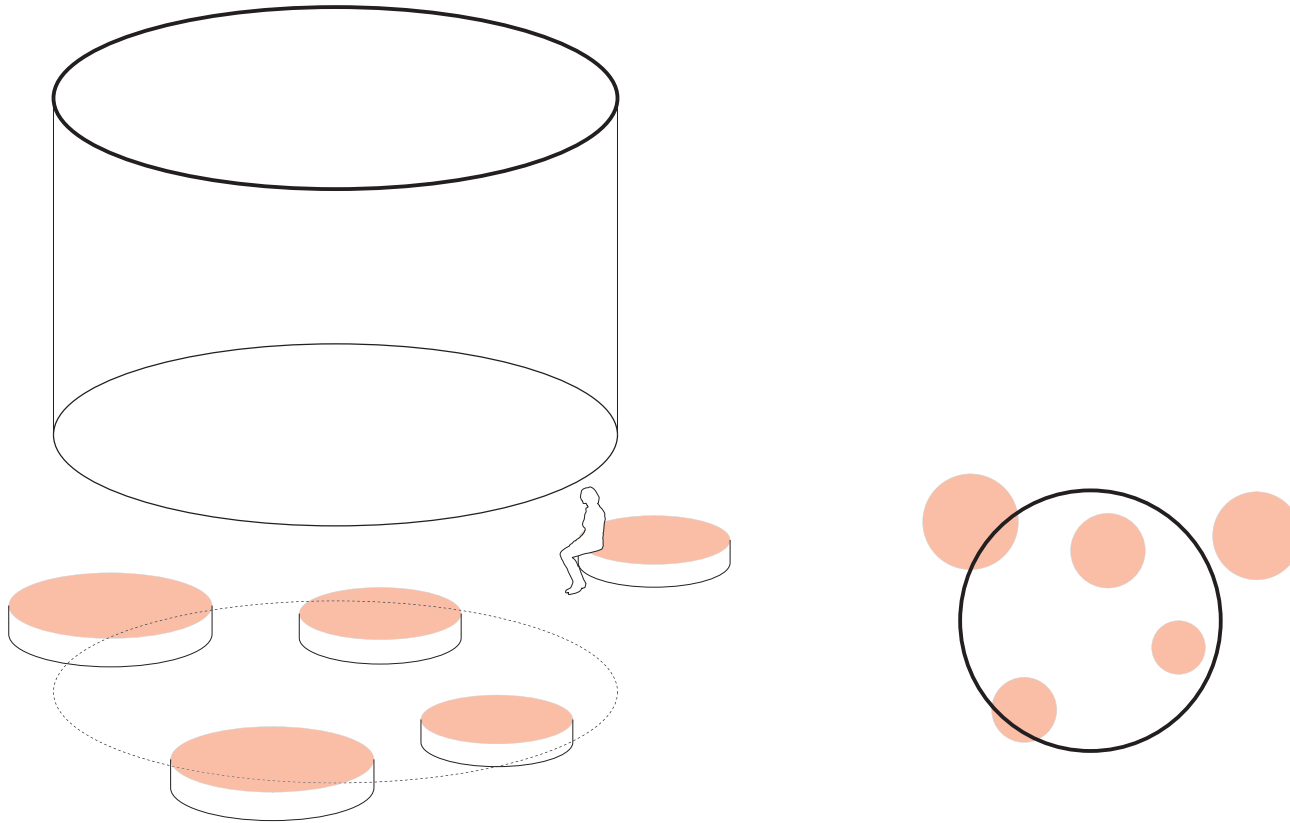
Mind_On

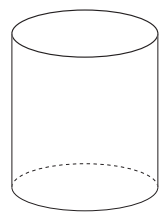
Accanto a forme di fruizione multimediale e' ipotizzabile la presenza di uno spazio destinato alla lettura dei cataloghi della mostra in corso o di quelle precedenti.



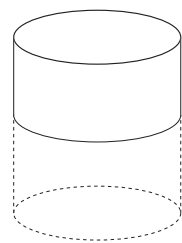
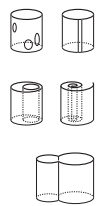
Lounge

Accanto a forme di fruizione multimediale e' ipotizzabile la presenza di uno spazio destinato al relax e alla riflessione.

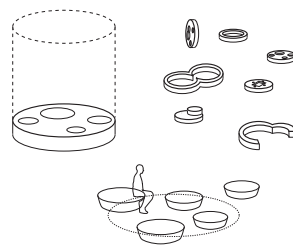




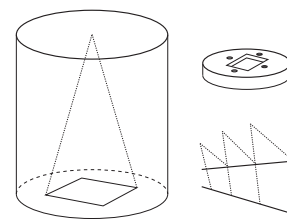
FORMA



INVOLUCRO E
INFORMAZIONE



SEDESI



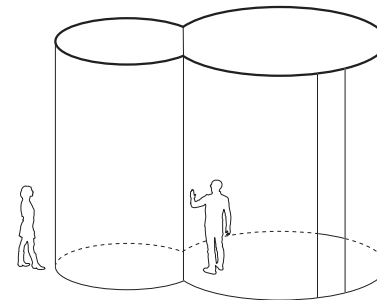
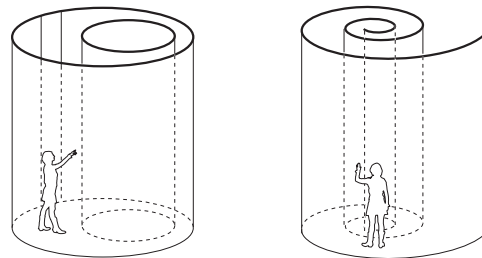
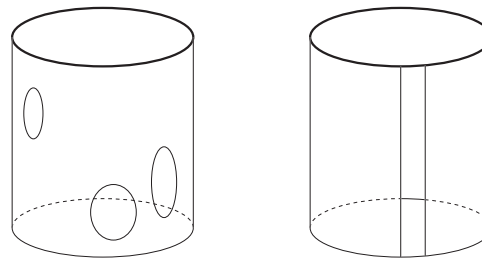
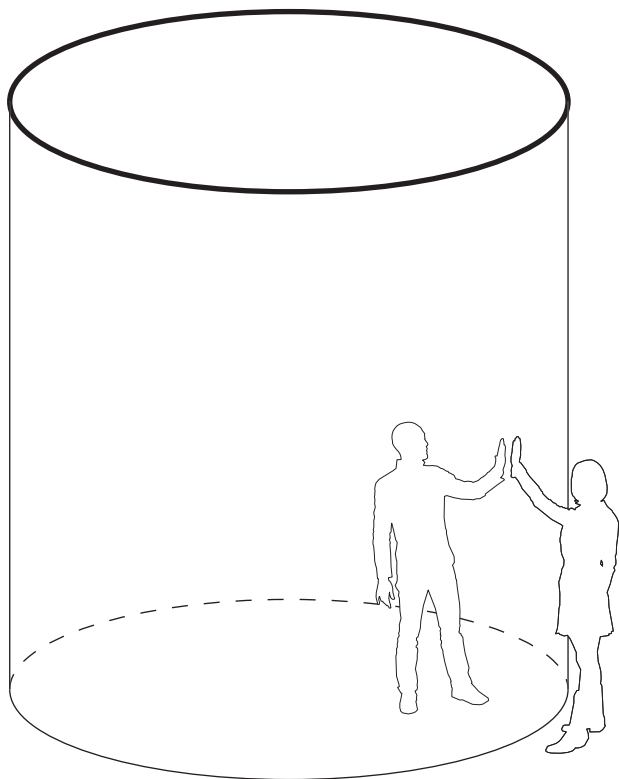
INTERAZIONE

3. La struttura fisica

Forma

La forma e' costituita da un cilindro di base rivestito di stoffa che puo' assumere configurazioni diverse.

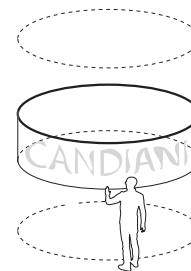
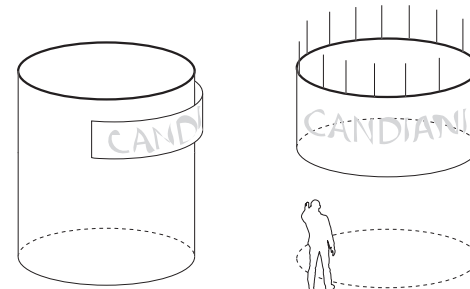
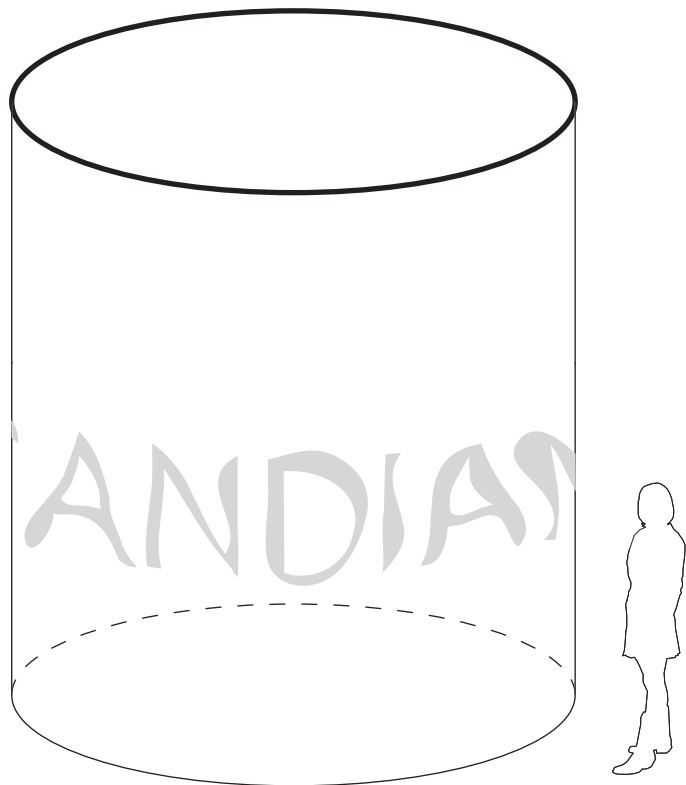
Uno spazio singolo e pressoché impermeabile:
 uno spazio con fori circolari o ellittici da progettare ogni volta in maniera diversa;
 il cilindro con tagli verticali che diventano anche le aperture d'ingresso del modulo;
 il modulo base che si arricchisce di un secondo modulo interno così da creare un nuovo spazio intimo e raccolto;
 una forma a spirale da percorrere per arrivare al nucleo centrale;
 il modulo base a cui aggiungerne un secondo per creare un' area più ampia e versatile, da vivere sia all'esterno che all'interno.



Involucro e informazione

Il rivestimento di tela diventa supporto informativo.

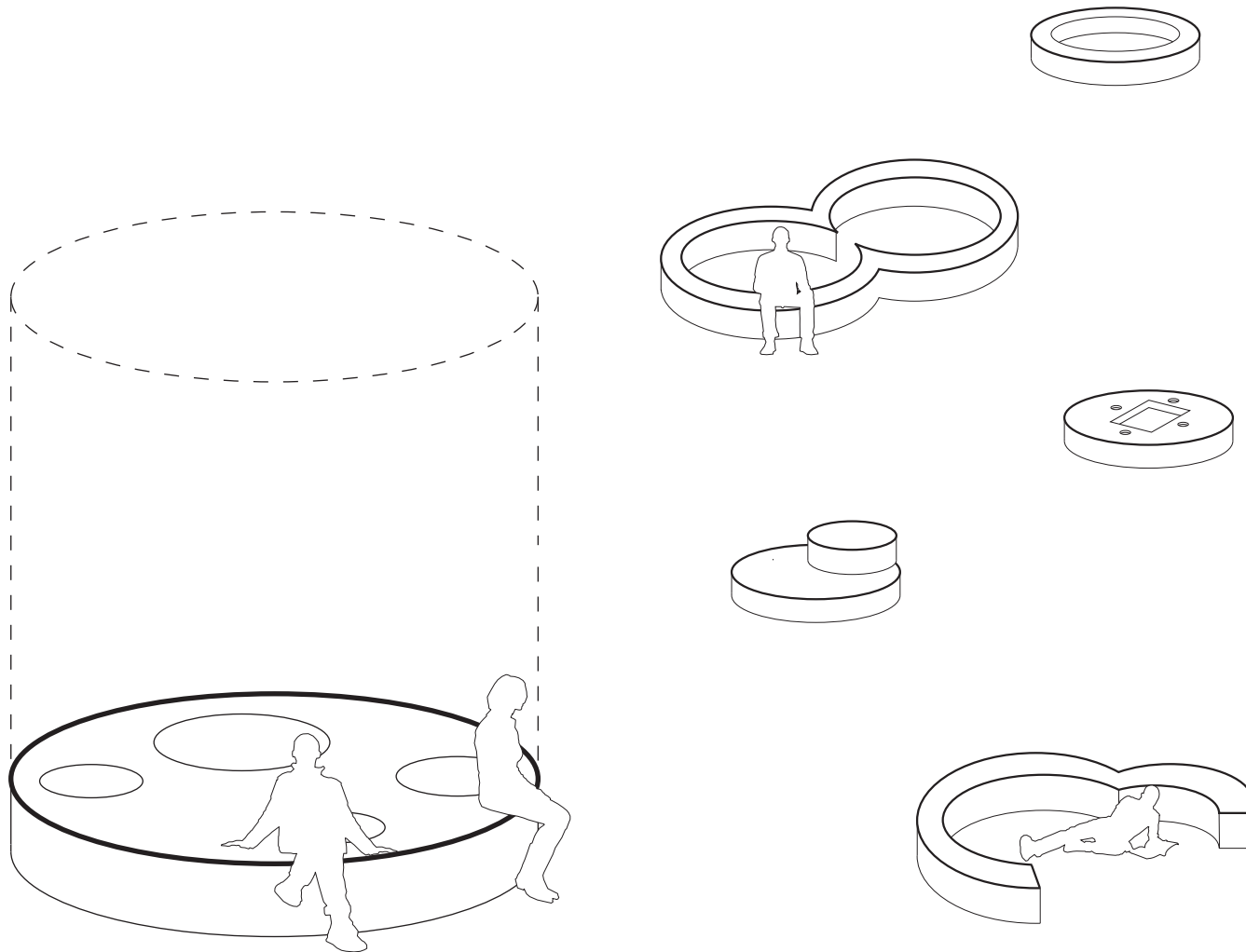
La forma cilindrica della struttura puo' essere sospesa a varie altezze individuando, con la sua proiezione in pianta, altri spazi fruibili chiaramente appartenenti alla stessa famiglia di forme.



Sedersi

Le sedute sono generate dalla sottrazione o ad-
dizione di alcuni elementi geometrici semplici.
Flessibili, come il resto dello spazio, possono
anche diventare interfacce interattive.

Negli spazi lasciati vuoti dai cilindri verticali
queste sedute creano spazi di relazione e rifles-
sione.



Interazione

Interazione con grande quantita' di informazioni. I computer possono elaborare una enorme quantita' di dati quali testi e fotografie. Per essere utili le informazioni devono essere accessibili. L'installazione proposta deve essere vista come cornice per sfogliare fotografie o altri contenuti dinamici. Tali concetti sono abbastanza flessibili da adattarsi perfettamente ai contenuti che cambiano insieme alle grandi quantita' di informazioni.

1. Consultazione dei contenuti tramite terminale

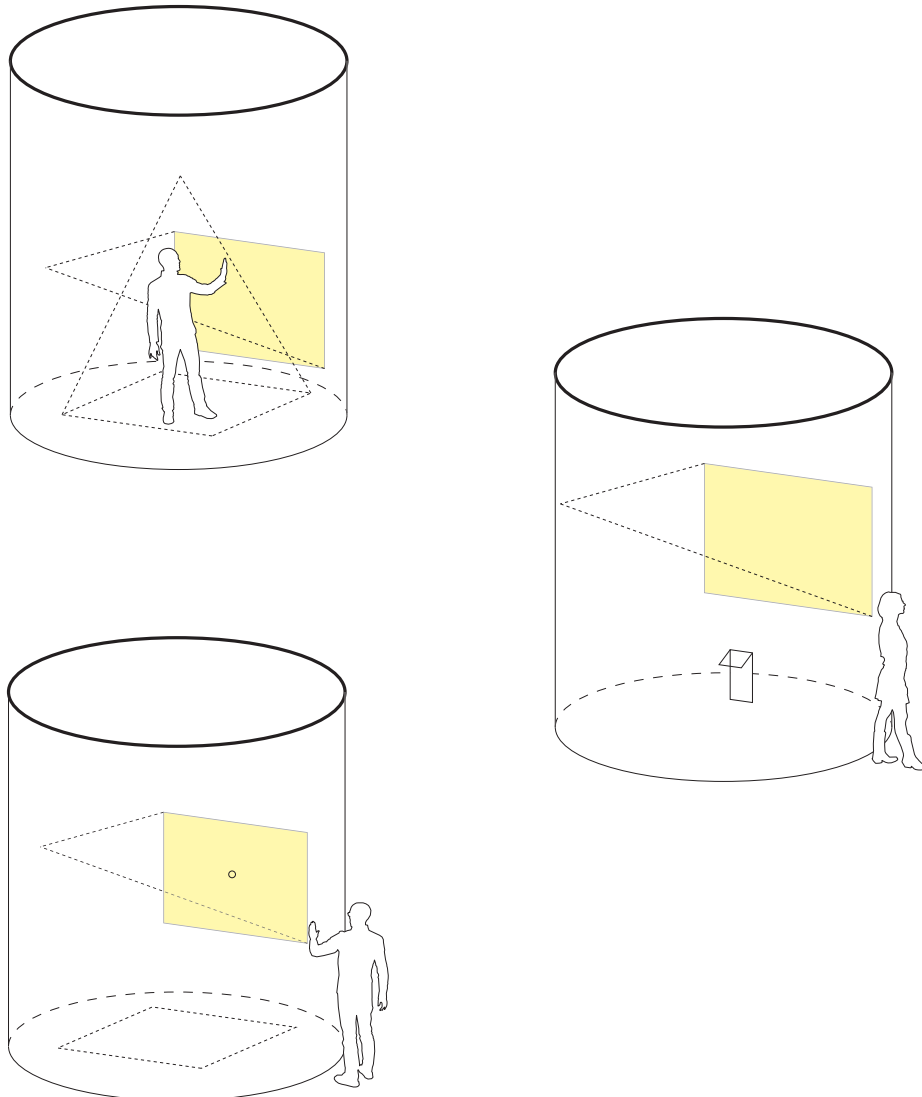
Questo classico modo di consultare le immagini permette ad una persona alla volta di scegliere una selezione di immagini, che sara' proiettata sugli schermi.

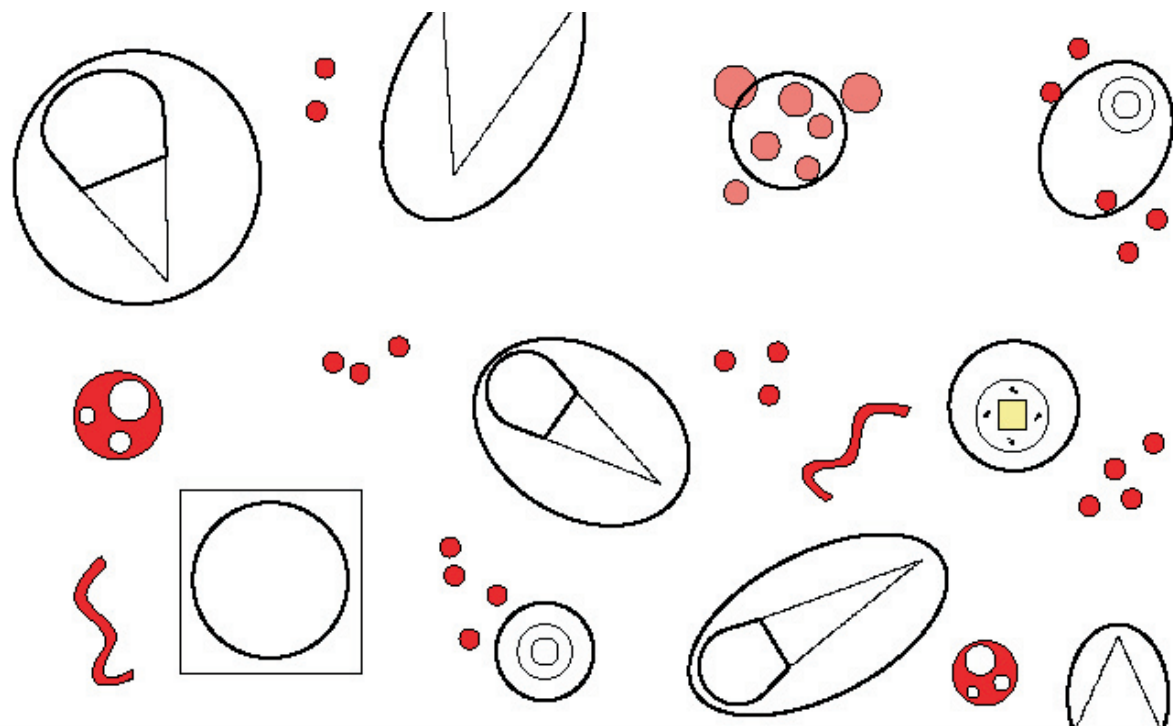
2. Consultazione dei contenuti tramite corpo

Piu' di una persona puo' scegliere una selezione dall'archivio semplicemente muovendo il proprio corpo di fronte allo schermo per proiezioni.

3. Consultazione dei contenuti tramite esperienze

I visitatori possono consultare un archivio di fotografie in modo divertente interagendo con le proiezioni. Il sistema modifichera' le proiezioni in base alle figure degli spettatori.



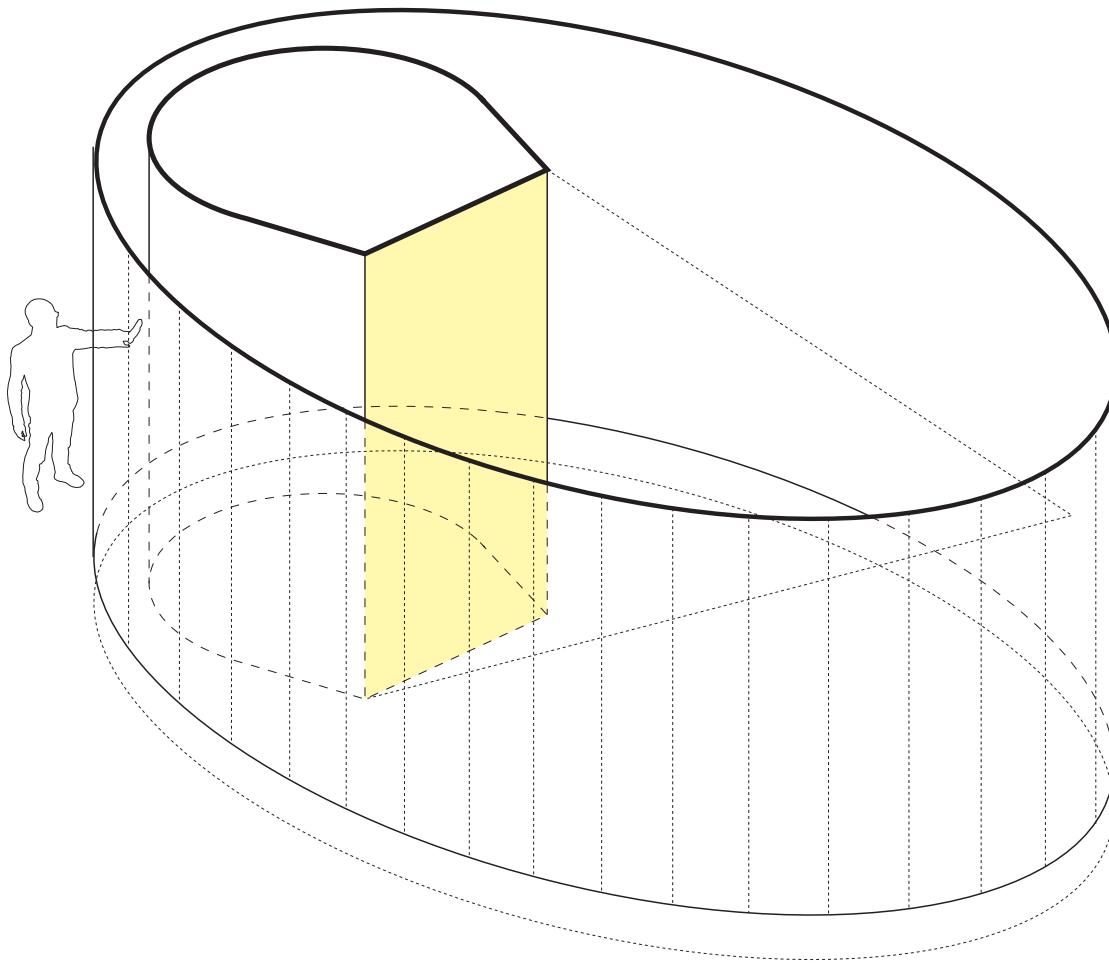


4. Spazio

MicroCosmo 1

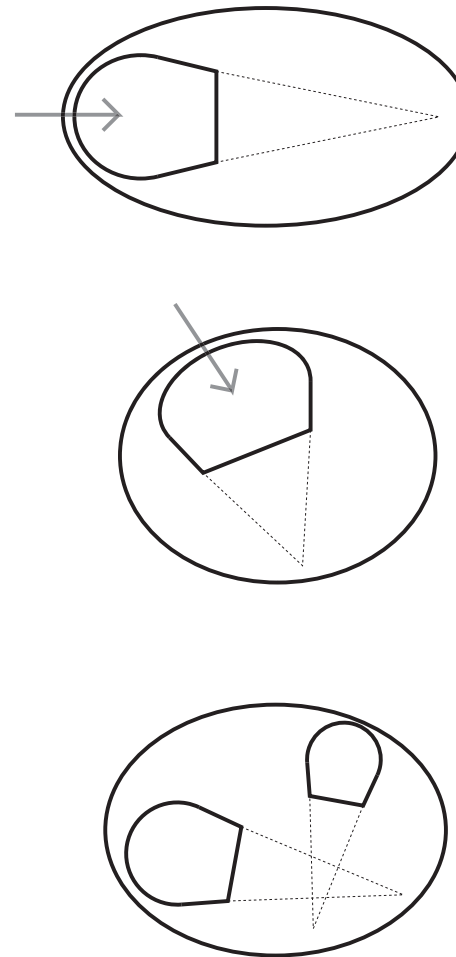
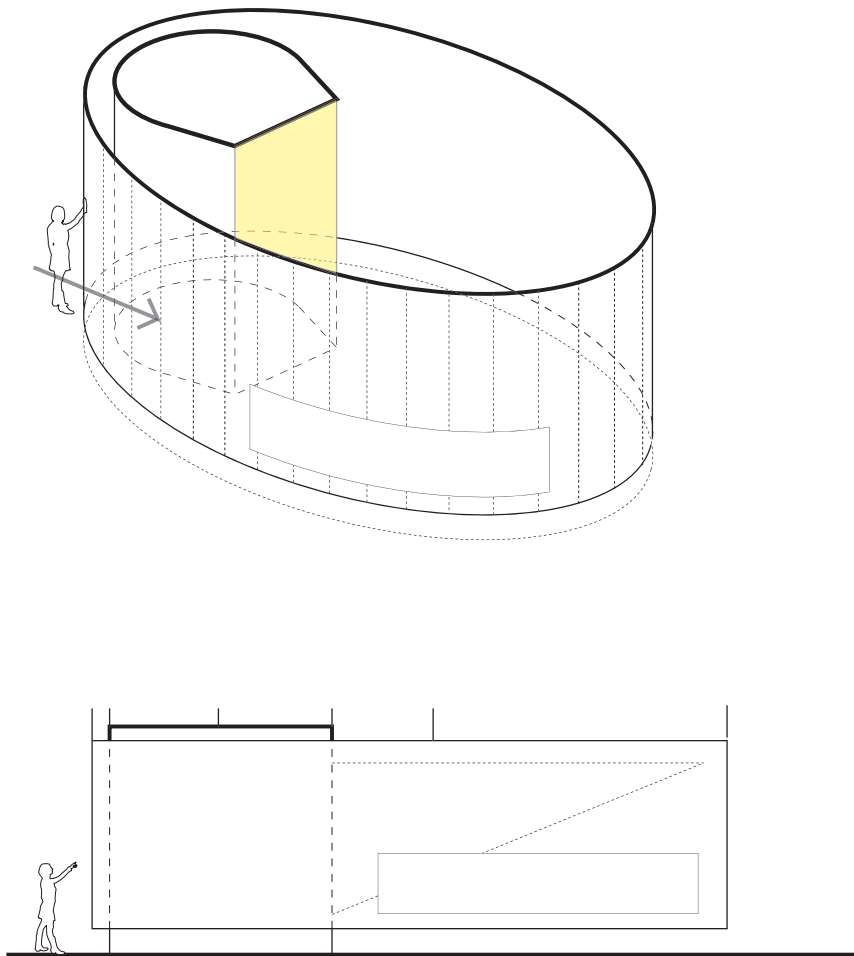
Il modulo composto da un cilindro di base sospeso. Il rivestimento del cilindro esterno puo' essere piu' o meno trasparente cosi' da creare ambienti intimi e racchiusi, oppure dialoganti con il resto dello spazio.

Una forma interna di derivazione cilindrica diventa supprto delle proiezioni.



MicroCosmo 2

Il modulo base puo' avere forme ellittiche varie.
 Puo' inoltre essere formato da due nuclei centrali
 utilizzabili per proiezioni diverse.
 La struttura cilindrica esterna diventa supporto
 per testi ed immagini stampate.



e1 Exhibition Unit

Daniele Mancini, Francesca Sassaroli with
Ralph Ammer,
Line Ulrika Christiansen,
Barbara Ghella,
Stefano Mirti