



 <p>INTERACTION DESIGN INSTITUTE IVREA</p>	<p><b>Tecnologic@mente</b></p> <p>Workshop per i bambini</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

---

## I Workshop: Ritratti. Dalla penna al satellite



Uno dei motti impiegati da Interaction-Ivrea :  
“imparare facendo”.

Funzionando perfettamente per noi e per le  
nostre attività deduciamo che funzioni anche per  
i bambini.

I workshop trattano i temi della tecnologia e il  
loro rapporto costante con la comunicazione vi-  
siva. Viviamo in un mondo saturato di immagini  
e connesso a tecnologie sia tradizionali che in-  
novative. Nei nostri workshop vogliamo richia-  
mare l'attenzione dei giovani a questo costante  
(e spesso invisibile) stato di cose, in una maniera  
pragmatica e divertente.

Nei workshop 'Portrait' i ragazzi parteciperanno  
a diverse attività, lavorando in postazioni nelle  
quali creeranno dei ritratti usando diversi metodi,  
strumenti e tecnologie, sia analogici che digitali.  
Grazie a queste esperienze i partecipanti impara-  
ranno a usare i vari media di visualizzazione, e le  
loro caratteristiche particolari. Le postazioni of-  
frono un'esperienza pratica per l'apprendimento  
attraverso la partecipazione diretta. Noi crediamo  
che il divertimento sia un punto di partenza e non  
un elemento secondario.

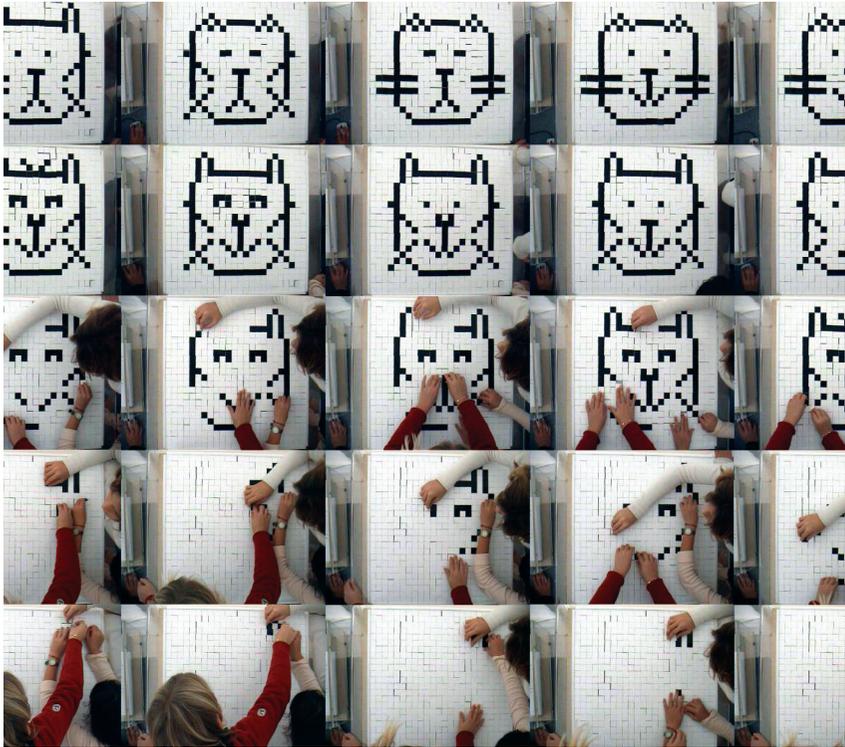
## I Workshop

I workshop sono organizzati in quattro stazioni: Pixel Materials, Dialogo Disegnato, Colori<sup>3</sup> Camera Oscura. La durata delle diverse attività può variare da un quarto d'ora a un'ora. I bambini possono partecipare in coppia o in gruppi più numerosi. La fascia di età è compresa tra i 7 e i 14 anni.

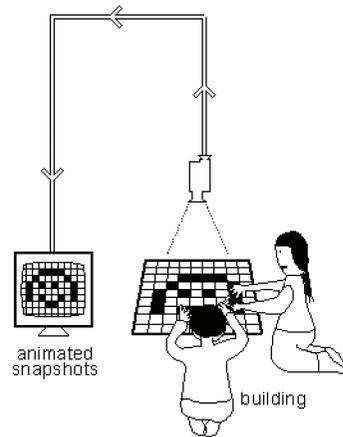


## Pixel Materiali

I ragazzi produrranno degli autoritratti usando delle pedine, pixel fisici vincolati dalla loro forma e colore. Con l'aiuto di una telecamera che riprenderà queste composizioni si produrranno dei piccoli cortometraggi animati. In questa postazione sarà possibile comprendere i principi basilari dell'informazione visiva insieme con le proprietà formali del mondo dei pixel.



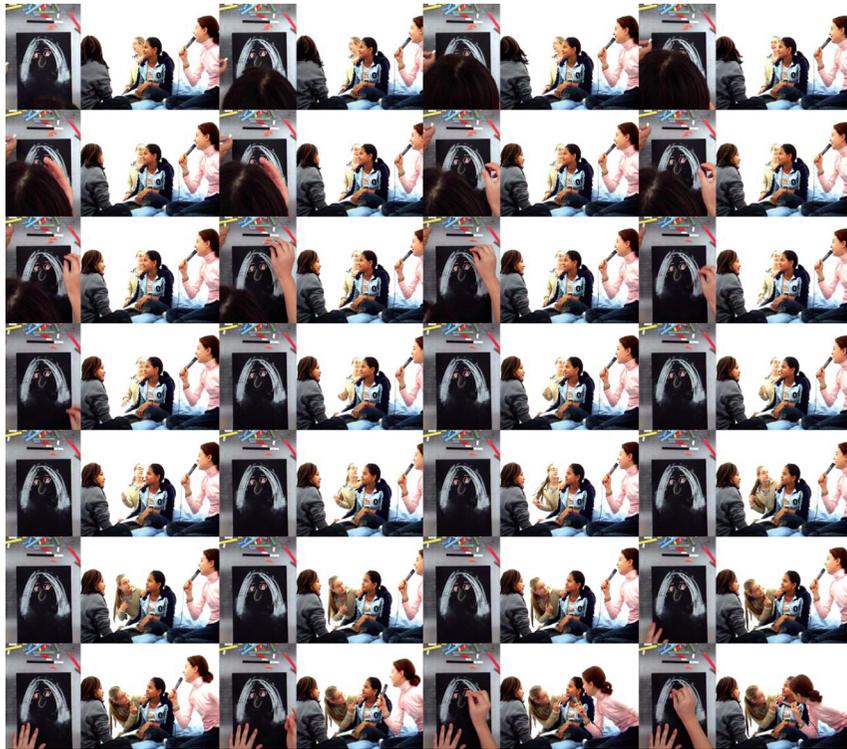
## I componenti



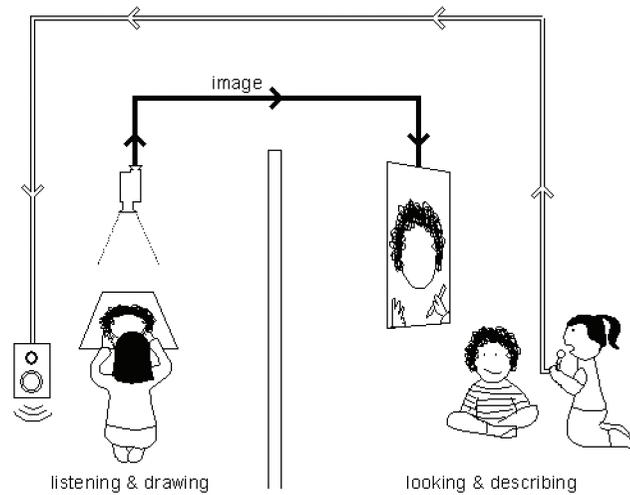
- **pixel materiali** tavolo
- Tessere bianche e nere piccoli (2.5\*2.5 cm) o grandi (5\*5 cm)
- PC Computer + Schermo
- Digital video camera (Sony Handycam TRV 14E)
- Camera cavo USB
- Prolunga cavo USB
- Acceleratore di segnale USB
- Supporto per Camera

## Dialogo Disegnato

I partecipanti si cimenteranno nel disegnare ritratti l'uno dell'altro tramite una comunicazione visiva che avverrà in spazi separati, intrattenendo così un dialogo creativo a distanza. In questa postazione i ragazzi avranno un'esperienza diversa di comunicazione a distanza ed esploreranno le possibilità e le difficoltà della lontananza.



## I componenti



- Microfono
- PC Computer + Schermo
- Proiettore (Nec VT560)
- Prolunga cavo Audio
- Prolunga cavo Video
- Altoparlanti
- Sony video camera (Handycam TRV 14E)
- Supporto per Camera
- **dialogo disegnato** tavolo
- Materiale da disegno: gesso, pennarelli e matite
- Fogli A3 bianchi o neri

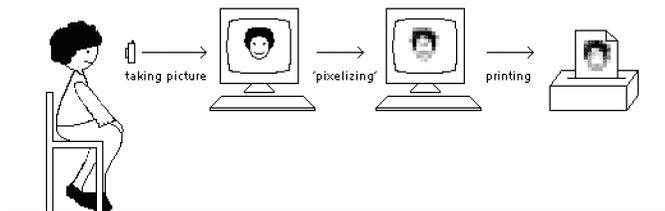
## Colori<sup>3</sup>

In questo workshop si produrranno dei ritratti usando i colori primari e combinando il lavoro manuale con quello dei computer. Qui i ragazzi potranno osservare le rappresentazioni fisiche e digitali del colore.

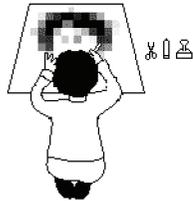


## I componenti

- **colori** tavolo
- Sony video camera (Handycam TRV 14E)
- PC Computer + schermo
- Stampante laser
- Materiale artistico (Fogli, colori, timbri, etc.)



Drawing, cutting, pasting, stamping...



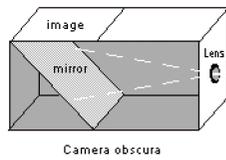
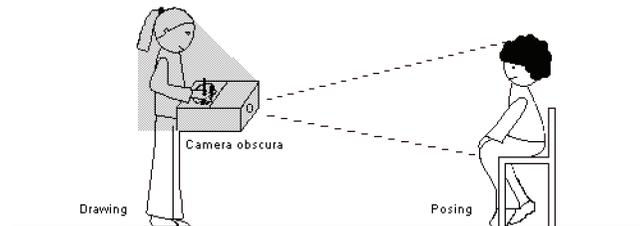
## Camera Oscura

I partecipanti faranno dei ritratti usando lo strumento magico della Camera Oscura. In questa postazione verranno esplorati alcuni dei principi base della fotografia e il rapporto con la rappresentazione visiva.



## I componenti

- Camera Oscura
- Carta trasparente
- Penne vetrografici



## La progettazione dello spazio

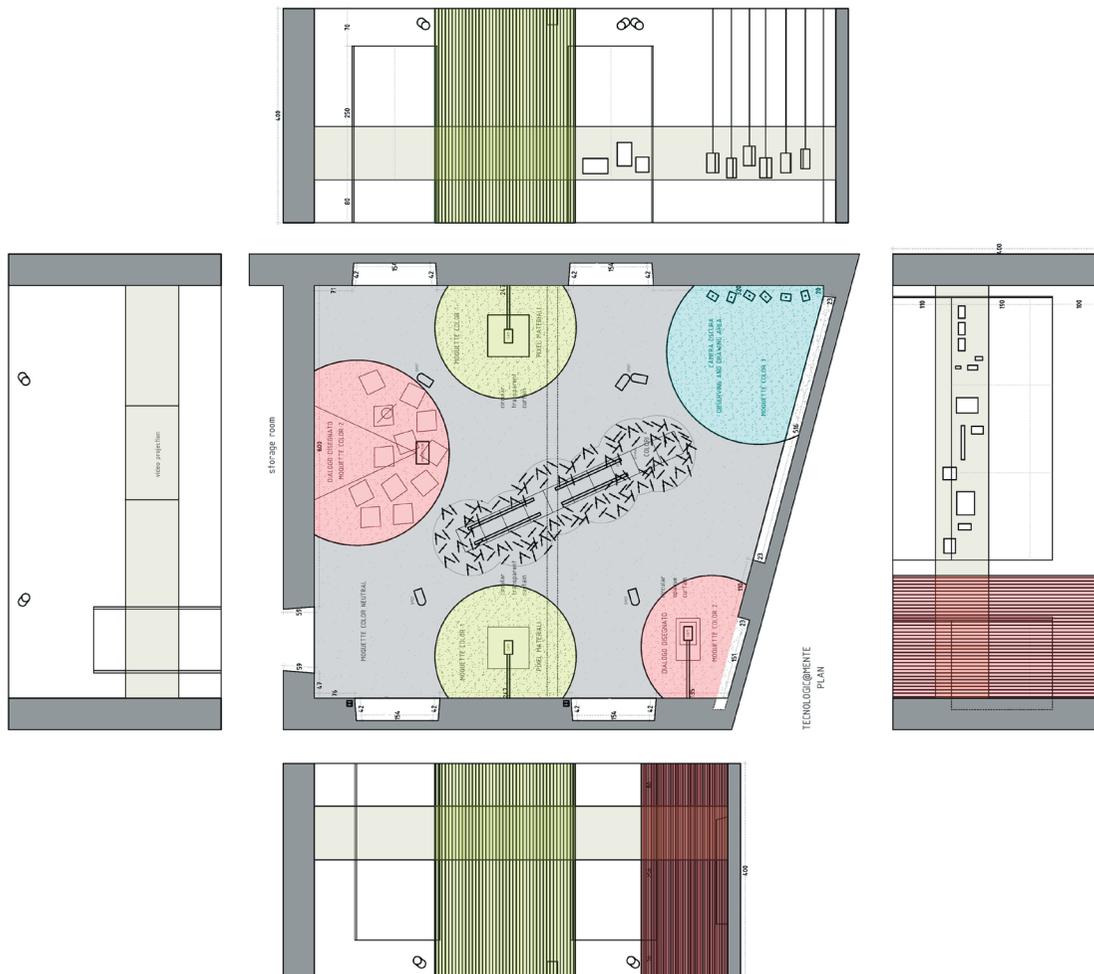
### Linee guida di progetto

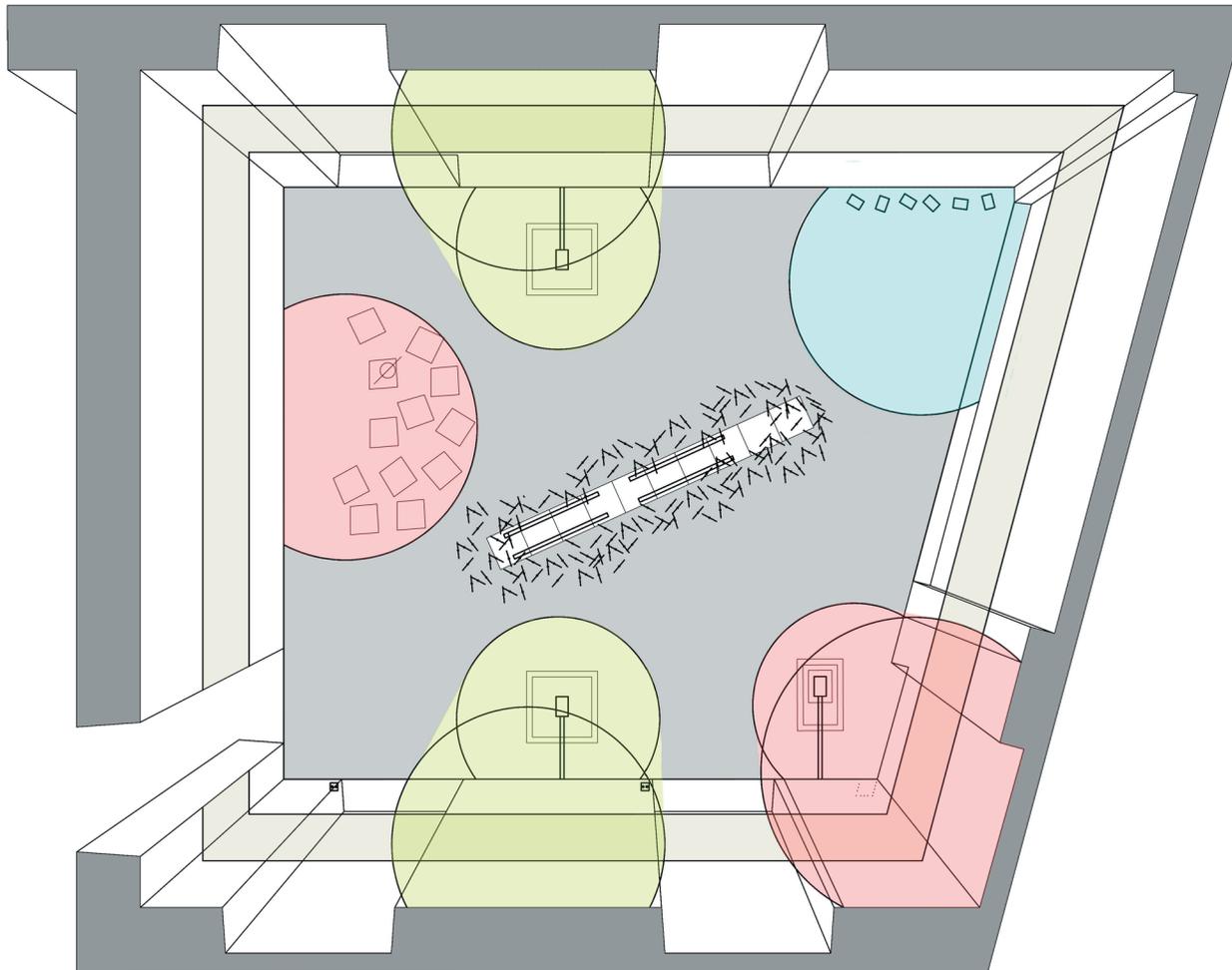
Il progetto trae origine dalla necessità di coniugare in un unico ambiente i workshop precedentemente presentati, con l'obiettivo di raggiungere una efficace sintesi tra spazio esistente, necessità dell'utenza e fattibilità dell'intervento.

L'ambiente in questione è fortemente connotato dalle caratteristiche tipiche degli ambienti adibiti all'istruzione scolastica sia dal punto di vista planimetrico sia dal punto di vista degli elementi tipologici presenti e dalle scelte materiche delle finiture.

Per questo motivo il progetto tende a eliminare tramite semplici scelte tecnologiche l'aspetto di "aula scolastica" cercando di definire un ambiente il più possibile neutro dove gli elementi "attrattori" possano essere esclusivamente le attività proposte.

L'analisi dell'utenza ha suggerito alcune considerazioni circa la fruibilità e la caratterizzazione dell'ambiente. La scelta di frazionare lo spazio sia orizzontalmente attraverso l'utilizzo di differenti colori di pavimentazione, sia verticalmente utilizzando





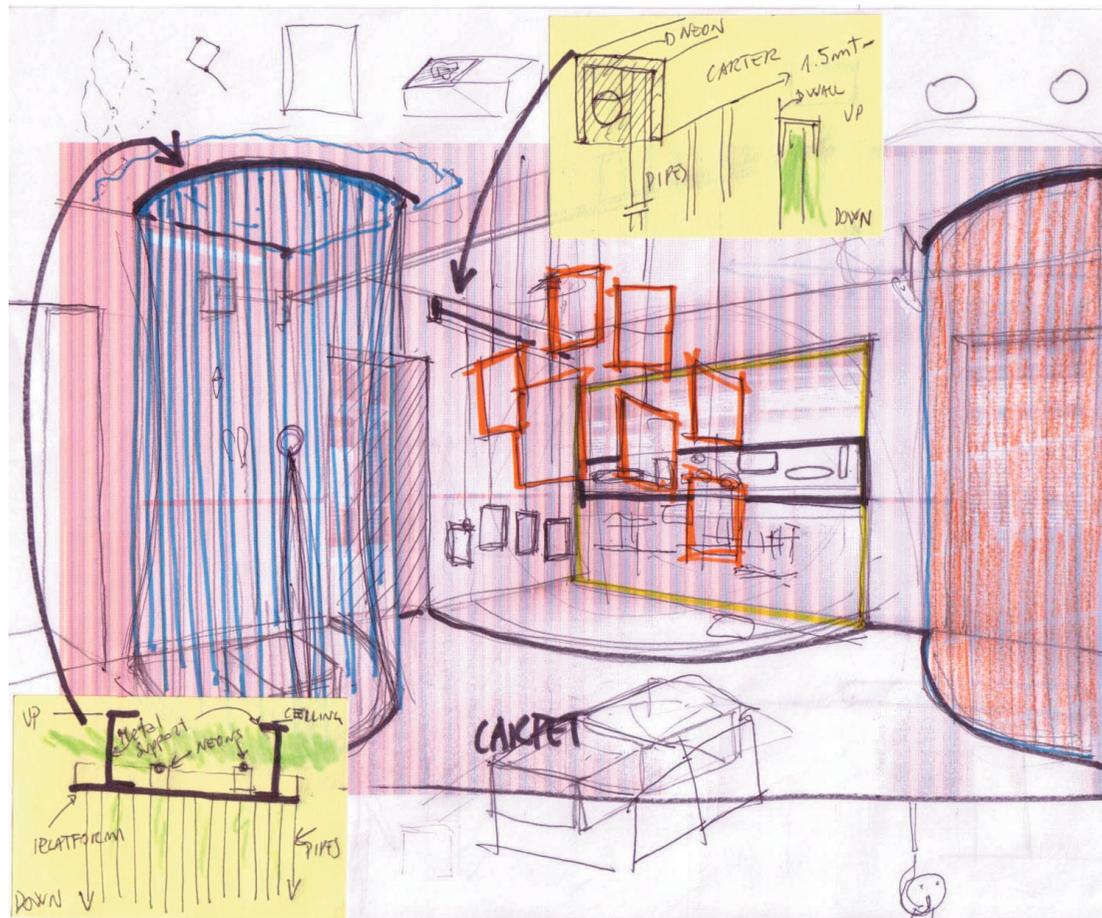
tende ed elementi provenienti dal soffitto, deriva dalla necessità di riportare le proporzioni dell'ambiente "a misura di bambino" offrendo la possibilità di generare micro-ambienti coi quali l'utente possa agevolmente rapportarsi. Si è cercato di creare spazi aperti dove le attività coinvolgenti e di impatto visivo ed acustico possano richiamare un maggior numero di utenti privilegiando l'aspetto aggregativo, viceversa spazi di "nicchia" dove le attività più riflessive e di collaborazione sono riservate a ristretti nuclei di utenti.

La disposizione planimetrica tiene conto delle possibili relazioni e gerarchie tra le varie attività impedendo dove necessario le interferenze tramite muri visuali e sonori e generando spazi "cerniera" per gestire il flusso e la fruizione dei vari laboratori.

### **Il progetto**

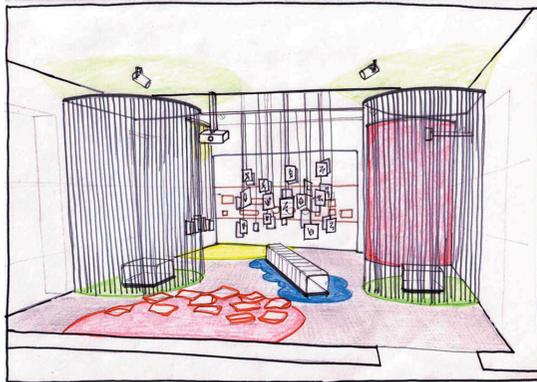
La pavimentazione che riveste tutta la superficie del locale è prevista in tappeto tipo Tapison ad alta densità ignifugo (classe 1) posato tramite incollaggio direttamente sulla pavimentazione esistente.

Inseriti di diverso colore corrispondenti alle varie



attività a forma circolare definiscono le zone dove andranno a disporsi i tavoli dei singoli workshop. Le nicchie esistenti e le aperture finestrate vengono chiuse con tende in tessuto bianco permeabile alla luce fissate a telai in legno. Un sistema di aggancio continuo tramite “velcro” permette una agevole apertura della tenda ed al contempo crea un elemento di dissuasione all’utilizzo delle superfici finestrate. La tre finestre in successione presenti sulla parete opposta all’ingresso vengono mascherate parzialmente con tende in tessuto bianco permeabile alla luce e con pannelli in compensato trattato con ritardante di fiamma; i pannelli apribili sono forati con fori di differente forma e dimensione che permettono la vista di settori di panorama esterno in variazioni di colore determinate dalla presenza nei coni ottici di pellicole trasparenti colorate.

Una striscia plurimaterica composta da metallo, legno e policarbonato percorre lunghezza tutto l’ambiente generando diverse possibilità di interazione ed offrendo la possibilità di essere supporto per i disegni prodotti dai bambini nei workshop. L’illuminazione generale e di accento e’ garantita da cinque fari tipo Par 56.



Il workshop Pixel Materiali è composto da due postazioni uguali ciascuna inserita in una zona delimitata da una tenda in tubi di gomma trasparente sospesi tramite una struttura metallica; la forma della tenda anch'essa circolare coincide con la variazione di colore del tappeto. Il workshop Dialogo Disegnato è diviso in due postazioni disposte diametralmente: una di grande dimensione completamente aperta e l'altra completamente chiusa da una tenda pesante che blocca il collegamento visivo ed acustico con l'esterno.

Nel centro della stanza i tavoli del workshop Colore<sup>3</sup> sono sormontati da una nuvola di tubi ancorati al soffitto e muniti di un sistema a pinza per poter appendere i disegni prodotti.

Il workshop Camera Oscura prevede la sistemazione di 6 camere oscure appese al soffitto con un sistema di cavi e morsetti.

Per aumentare i riferimenti spaziali tutti i laboratori sono caratterizzati dalla presenza puntuale di una illuminazione a soffitto ottenuta mediante la collocazione di tubi al neon colorati in accordo con lo stesso codice colore della pavimentazione.

## Credits

### **e1**

Tal Drori, Milena Maccaferri, Michal Rinott con  
Ivan Gasparini. Arredi Interni di Stefano Testa  
(Cliostraat)

### **Progettazione dello spazio**

Studio APE