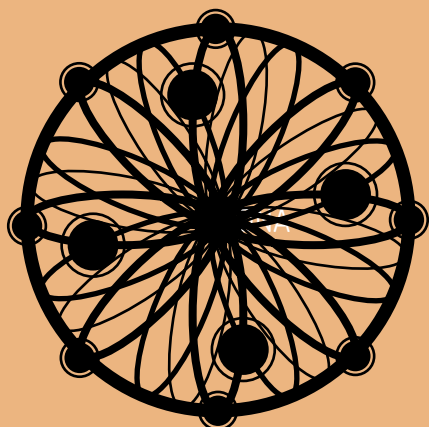


06 themes catcher

Con l'installazione Themes Catcher si vuole comunicare ciò che accade all'interno dell'università, facendo conoscere la realtà di UniRSM e tutti gli aspetti che la compongono, come i percorsi di studio, i docenti ed i temi progettuali.

Grazie all'ausilio della realtà aumentata utilizzata per l'installazione, si mostra sul piano del visibile il livello nascosto, ricco di informazioni e dati altrimenti invisibili a occhio nudo.

luigi lampredi



#themescatcher #dataart
#augmentedreality #whatwedo
#designconnection

github.com/luigi90r

a destra
simulazione della vista
in realtà aumentata





in alto
vista frontale del prototipo
Themes Catcher in legno

in basso
vista a tre quarti del prototipo



in basso
istruzioni d'uso



scarica l'app di junaio per
il tuo smartphone



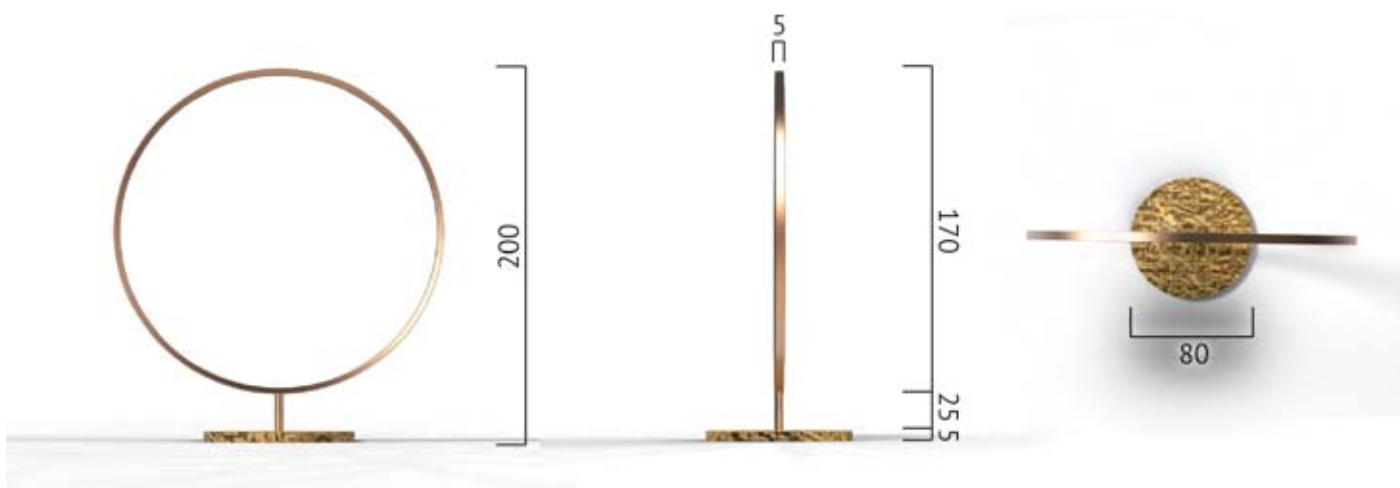
scansiona il QR code alla
base di Themes catcher



inquadra Themes catcher



esplora la realtà aumentata



in alto
ingombri della struttura e
quote riferite in centimetri

a lato
vista dell'installazione dalla
strada antecedente la facoltà

a sinistra
Themes Catcher in
relazione all'utente

a destra
simulazione della vista
in realtà aumentata



Dati

Per il concept di progetto sono partito da un'attenta analisi dei dati che era possibile reperire all'interno della facoltà. La scelta è così ricaduta sulla disponibilità offerta da documenti consultabili presso la segreteria studenti e da servizi on-line, come ad esempio il portale degli studenti, che permette di accedere a differenti tipologie di dati: dagli insegnamenti dei corsi in programma durante i differenti anni accademici ai docenti coinvolti al loro svolgimento ed infine all'archivio tesi.

Ritengo sia interessante esternare ciò che accade all'interno dell'università, vedendola come un incubatrice di progetti, idee ed innovazione. La peculiarità sta nel fatto di rendere correlati dei dati che altrimenti si presenterebbero poco visibili agli utenti a causa di un archivio on line poco *user friendly* oltre che poco visitato.

Spazio

La facoltà di Design Industriale è situata presso l'antico monastero di Santa Chiara in Via Contrada Omerelli, 20 nel centro storico di San Marino, in un'architettura databile al XVI e XVII secolo. L'ex monastero è caratterizzato da una muratura in pietra arenaria, ed ingloba in se una chiesa e dei giardini interni. L'atrio di ingresso è caratterizzato da un androne voltato a crociera, il quale introduce sia agli spazi interni sia ai giardini retrostanti. La scelta per il posizionamento dell'installazione artistica ricade proprio sull'atrio di ingresso in quanto punto di maggior affluenza da parte dei visitatori e dei passanti. Ritengo sia una posizione ottimale per ospitare un'installazione artistica che coinvolga il maggior numero di visitatori, da un'attenta analisi dei flussi di percorrenza risulta essere un punto ben visibile dalla strada antecedente la facoltà ed inoltre trattasi di una zona di passaggio percorsa abitualmente da numerosi studenti. Inoltre l'atrio è accessibile

a qualunque orario e periodo dell'anno, non solo per gli studenti, ma a chiunque voglia conoscere l'edificio e i giardini retrostanti.

Referenze

Chiharu Shiota, The key in the hand, 2015

L'installazione artistica è ubicata nello spazio dedicato al padiglione del Giappone durante la cinquantaseiesima edizione della Biennale d'arte di Venezia. Realizzata dall'artista giapponese Chiharu Shiota sotto la cura di Hitoshi Nakano è commissionata dalla "The Japan foundation" ed è caratterizzata da un reticolo di fili rossi a cui sono appese migliaia di chiavi provenienti da ogni parte del mondo. Poco più in là, all'interno di questo intreccio di fili rossi, si scorge la presenza di due barche di legno; forse, le generatrici di questa esplosione di fili. Le connessioni generate dal complesso reticolo di filo rosso sono il simbolo delle relazioni fra le persone e lo spazio nel tempo. L'elemento utile al progetto Themes Catcher è il significato di connessione fra elementi che si viene a creare all'interno dell'opera.

Alessandro Lupi, Percezione, 2011
Alessandro Lupi è un artista che per le sue opere trae ispirazione dalla luce, un elemento chiave del suo linguaggio espressivo. Per le sue opere usa fili di poliestere tinti singolarmente con sostanze fluorescenti colpiti da una fonte luminosa nera. Nelle sue opere appaiono soggetti tridimensionali collocati in una spazialità statica offrendo una visione distorta della realtà. Analizzando il lavoro di Lupi, l'elemento che ho trovato utile per il mio progetto, è quello di comunicare un messaggio invisibile ad occhio nudo rendendolo visibile tramite l'ausilio di una particolare tecnologia. Nel caso di Lupi grazie

all'utilizzo di luce nera, mentre con Themes Catcher tramite l'applicazione della realtà aumentata.

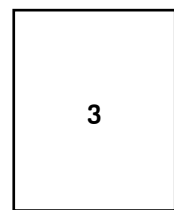
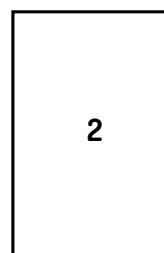
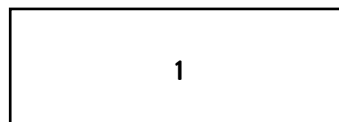
Themes Catcher

Il concept dell'installazione ha subito numerose influenze. Le referenze prese in analisi, le immagini evocative e soprattutto l'utilizzo dei dati mi hanno portato a creare un'opera in grado di presentarsi sotto due aspetti: il primo quello di scultura, rappresentata da una struttura circolare percorsa da un intreccio continuo di fili che la percorrono lungo tutto il suo diametro. Il secondo aspetto è quello di celare un livello nascosto visibile solo grazie alla realtà aumentata. Proprio per merito di quest'ultima è possibile implementare contenuti ed informazioni utili a rendere comprensibile l'installazione è

1
rappresentazione del Dataset
utilizzato per il progetto

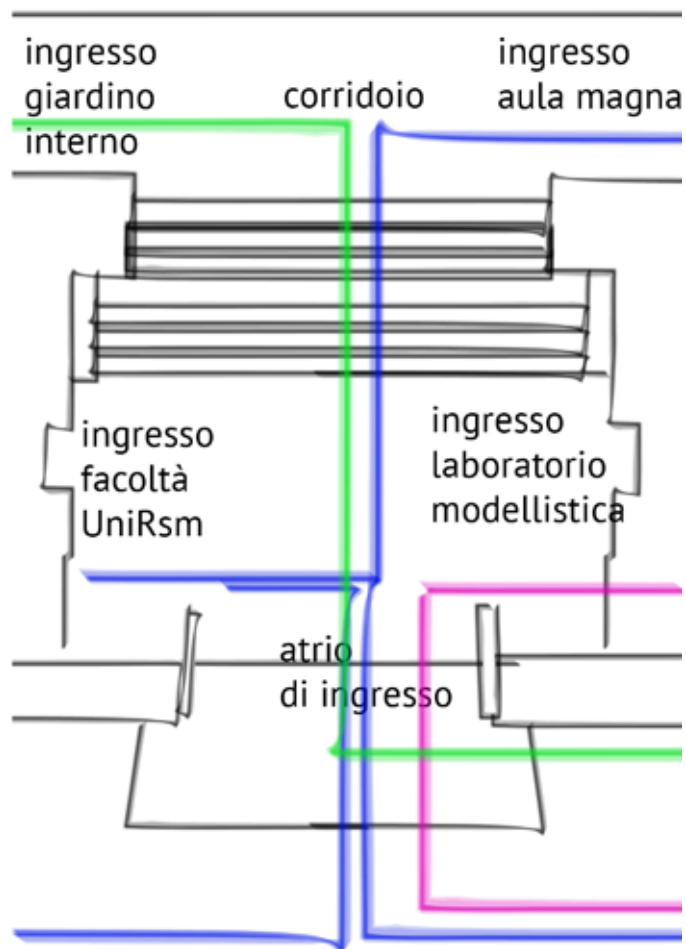
2
ubicazione dell'installazione
Themes Catcher

3
rilievo dell'atrio di ingresso
con analisi dei flussi
di percorrenza:
• verde è il flusso giardini
• blu è il flusso facoltà
• magenta è il flusso
laboratorio modelli



ID	autore_progetto	titolo_progetto	sessione	parole_chiave
1	a.a	progetto 1	novembre '13	design, grafica, ecc...
2	b.b	progetto 2	novembre '13	prodotto, riciclo, ecc...
3	c.c	progetto 3	novembre '13	prodotto, riciclo, ecc...
4	d.d	progetto 4	novembre '13	design, grafica, ecc...
5	e.e	progetto 5	gennaio '14	prodotto, riciclo, ecc...
6	f.f	progetto 6	gennaio '14	design, grafica, ecc...
7	g.g	progetto 7	gennaio '14	design, grafica, ecc...
8	h.h	progetto 8	gennaio '14	prodotto, riciclo, ecc...
9	i.i	progetto 9	gennaio '14	prodotto, riciclo, ecc...
10	l.l	progetto 10	gennaio '14	design, grafica, ecc...
ecc...				

Dataset reperibile al
seguente link:
**sp.UniRSM.sm/
comunicazione/**



soprattutto il messaggio finale: comunicare i temi progettuali e di ricerca degli studenti dell'università di design di San Marino. Tramite un'interfaccia realizzata con Metaio, un particolare software dedicato alla progettazione di realtà aumentata, lo spettatore potrà una volta collegatosi al canale dedicato veicolato dal qr code posto sulla base dell'installazione, visualizzare i contenuti aggiuntivi.

Dataviz

Per l'installazione artistica ho utilizzato la rappresentazione grafica raffigurata qui a fianco. Ho voluto rappresentare l'insieme degli studenti che compongono un corso della facoltà di San Marino UniRSM, in particolar modo mi riferisco a studenti laureati presso il corso di laurea triennale e magistrale. La scelta è ricaduta su di loro perchè appunto giunti al traguardo finale e conseguita la tesi di laurea è stato possibile ricostruire il loro percorso a ritroso, analizzando le scelte compiute: il tipo di corso fra quelli obbligatori o facoltativi, le influenze date dai docenti, la scelta fra corsi di prodotto, comunicazione, interaction o motion ed infine le keyword utilizzate per spiegare in breve il loro lavoro di tesi. Tale attività sarebbe stata resa più difficoltosa a causa della reperibilità dei dati collocati fisicamente in differenti spazi molto dispersivi.

Dataphys

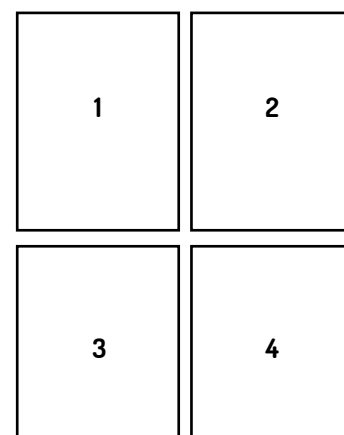
Partendo dall'analisi del concept e del Dataviz, ho optato per una struttura che ricordasse un'acchiappasogni. Secondo la tradizione degli indigeni del nord america, l'artefatto è noto per scacciare le cattive influenze e trattenere quelle positive. Così ho cercato di pensare alla mia installazione come una struttura in grado di catturare e trattenere i concetti e i temi affrontati da un'università di Design Industriale. La struttura è costituita da un reticolo formato da un intreccio di fili, il quale tramite l'ausilio della realtà aumentata sarà in grado di mostrare il contenuto del progetto. Lo spettatore che si troverà di fronte a Themes Catcher, seguendo le istruzioni che mostreranno come collegarsi al canale online dedicato, potrà esplorare i contenuti racchiusi nell'installazione. La struttura circolare ed il filamento sarnno composti da un materiale metallico ed un basamento in pietra arenaria, consona all'architettura dell'ex monastero. Per il prototipo sarà utilizzata un'intelaiatura circolare composta da legno di faggio ed un filo di tessuto monocromatico. Il filo monocromatico sarà colorato grazie alla realtà aumentata e sarà in grado di definire le connessioni stabilite fra i singoli elementi. L'aggiornamento dei dati avverrà quadrimestralmente, ogni qual volta uno studente giunga al traguardo della laurea. Data la staticità della struttura a causa del lungo tempo di aggiornamento dei dati la tecnologia della realtà aumentata si è resa molto utile per rendere l'installazione più coinvolgente, esplorativa ed interattiva per l'utente. Per un eventuale sviluppo futuro sarebbe possibile sviluppare un app dedicata in grado di comunicare direttamente con il portale web dell'università e rendere una migliore esperienza d'uso per l'utente.

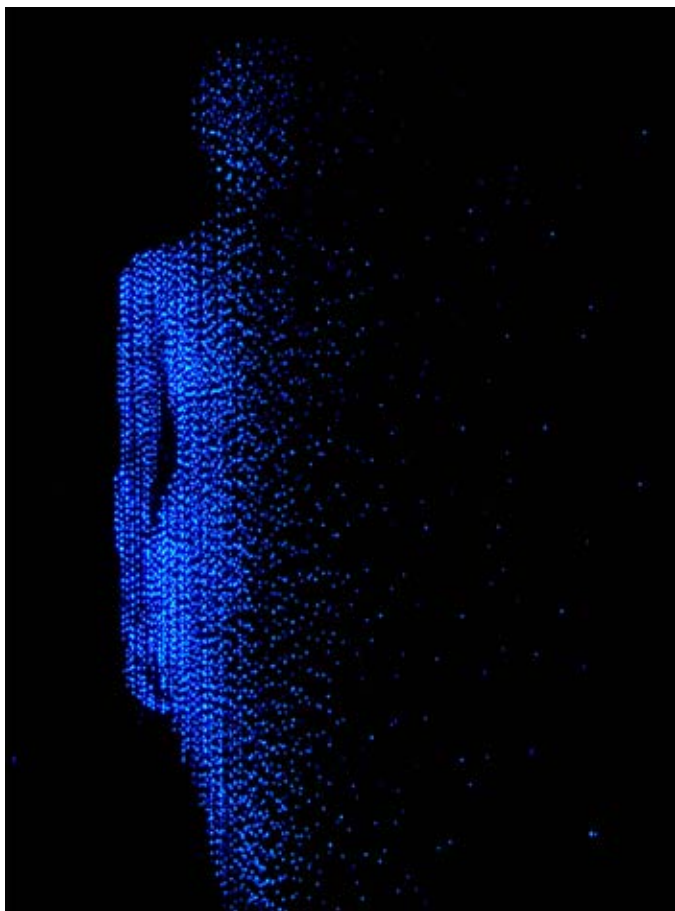
1
opera di Chiharu Shiota

2
opera di Alessandro Lupi

3
immagine di ispirazione:
l'acchiappasogni

4
immagine di ispirazione: gocce
di rugiada su tela di ragno





Sviluppi futuri

Sarebbe interessante ed utile conoscere oltre i temi anche direttamente il progetto, riportando eventualmente la tavola di sviluppo della tesi resa disponibile con in allegato modelli 3d ed animazioni che spieghino meglio il concept. Lo strumento adottato dalla facoltà è troppo macchinoso e poco interessante per essere consultato (archivio tesi), risulta quindi poco utilizzato dagli studenti. Con Themes catcher si potrebbe creare uno storico di anno in anno riportando il pattern ricreato dall'intreccio dei fili degli anni precedenti, ottenendo una visione d'insieme più ampia, anche essa supportata da realtà aumentata. Non è da escludere la possibilità di aggiungere un livello sonoro all'installazione, in particolar modo a quella principale posta nell'atrio di ingresso della facoltà.

Il progetto di Themes Catcher è nato per facilitare la comunicazione dei progetti realizzati durante il percorso di studi presso UniRSM. Può presentarsi come uno strumento utile in grado di riassumere in modo meno dispersivo il contenuto presente on line e cartaceo. Ritengo che per una facoltà di design industriale comunicare i propri progetti sia all'esterno di essa sia agli altri studenti sia un'aspetto molto utile, in primis per valorizzarli dando visibilità ai progettisti ed inoltre essere una fonte di ispirazione per sviluppi di progetti futuri.

1

rendering del concept

2-3

Dataviz generata con Processing

