

# DATA & ART MEANING

BOZZA DI STAMPA PER ESAMI



DOCENTE  
DANIELE TABELLINI "FUPETE"

COLLABORATORE  
GIUSEPPE D'AMBROSIO

TEORIA E LABORATORIO  
DI INTERACTION DESIGN 2

A/A 2015/16



I  
U  
A  
V

# D A T A ART M E A N I N G &

TEORIA E LABORATORIO  
DI **INTERACTION DESIGN 2**

A/A 2015/16

STUDENTI  
**LORELLA CAMELLINA**  
**GIAN ANDREA GIACOBONE**  
**FRANCESCA GUZZINI**  
**LUIGI LAMPREDI**  
**FEDERICO LO PORTO**  
**RAFFAELE MOSCIATTI**  
**NUNZIA PONSILLO**

DOCENTE  
**DANIELE TABELLINI "FUPETE"**

COLLABORATORE  
**GIUSEPPE D'AMBROSIO**

**Università degli Studi della Repubblica  
di San Marino / Università IUAV di Venezia**  
Corso di laurea magistrale in Design



I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

# DATA // ART & MEANING

scenario

01 **syllabus**

> p.06

02 **forewords**

> p.08

03 **brief**

> p.11

introduzione

04 **arte**

> p.13

05 **dati**

> p.15

06 **contesto**

> p.17

07 **tecnologia**

> p.21

progetti selezionati

08 **lorella camellina**

> p.27

09 **gian andrea giacobone**

> p.29

10 **francesca guzzini**

> p.31

11 **luigi lampredi**

> p.32

12 **federico lo porto**

> p.33

13 **raffaele mosciatti**

> p.34

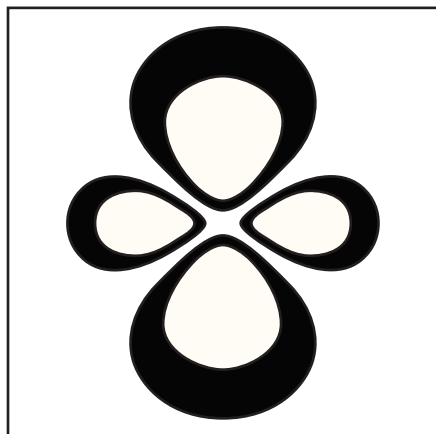
14 **nunzia ponsillo**

> p.35

## 08 UniVerse RSM

Raccontare il rapporto tra due mondi che collaborano e producono output di valore tramite lo scambio di risorse e competenze. Università e studenti si uniscono in un percorso comune sviluppando e modificando se stessi a vicenda in questo piccolo universo che viviamo ogni giorno all'interno della nostra facoltà.

**raffaele mosciatti**



#data art  
#scambio risorse  
#collaborazione  
#attività interna  
#evoluzione

[github.com/MosRaf](https://github.com/MosRaf)

**a destra**  
copertina, didascalia della  
foto/immagine scelta per  
rappresentare il progetto



**Dati**

La facoltà ci supporta mettendoci a disposizione risorse sia concrete che non: esse sono i materiali da utilizzare nel laboratorio modelli come ad esempio legno o forex ma anche le stampe; inoltre ci vengono fornite le normali risorse come acqua, elettricità e riscaldamento. A tutto ciò si aggiunge lo stretto rapporto tra studenti e docenti che non può essere calcolato come valore esatto ma è la risultante dei corsi attivi e del numero degli studenti che frequentano i diversi anni e sfruttano l’Università come luogo di confronto tra loro. In più, sempre legati alla sfera dell’astratto, per arricchire le nostre conoscenze possiamo usufruire della connessione ad internet, della biblioteca e possiamo seguire le conferenze con ospiti appartenenti al mondo del design e affini. Un problema di questi dati è che in parte sono simulati in quanto per ora non tutti sono facilmente reperibili; sarebbe necessaria la collaborazione del personale interno alla facoltà che dovrebbe registrarne alcuni come ad esempio i consumi di energia elettrica e acqua o anche l’utilizzo dei vari materiali.

**Spazio**

Lo spazio dedicato all’installazione è l’ingresso della nostra facoltà. L’atrio con la volta a crociera è il luogo preso in considerazione in quanto è una zona di passaggio e di entrata all’Università e può essere visibile anche dai passanti nella via antistante. Passando davanti l’arco dell’entrata, per giunta sempre accessibile, anche di notte, è però difficilmente comprensibile che l’edificio ospiti la sede universitaria; per questo inserire all’interno dello spazio scelto un’installazione come simbolo che richiami l’attenzione e la curiosità dei passanti sarebbe un intervento che darebbe maggiore visibilità e riconoscibilità alla facoltà. Proprio questo luogo che accoglie studenti ogni mattina e gli eventuali visitatori è il più adatto a dare un’idea di cosa si sviluppa all’interno dell’Università.

**in alto**  
schema riassuntivo dei  
dati presi in esame  
**in basso**  
viste dell’atrio e ipotesi  
ingombri installazione

**Schema divisione dati  
e tabella dati simulati**

**Ipotesi ingombro al terreno**

**Ipotesi ingombro con  
installazione appesa alla volta**



**Carlo de Mattia e Claud Hesse, Big conscience, 2012**

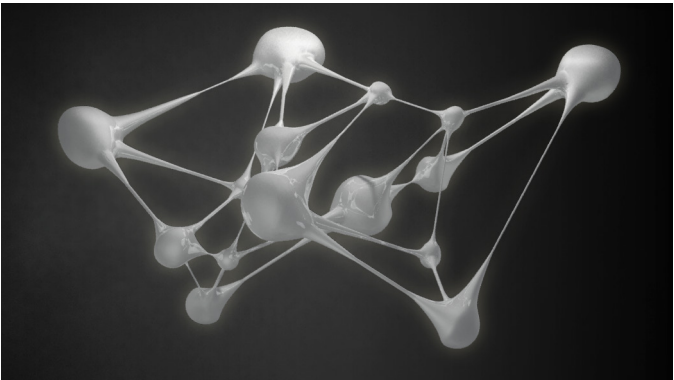
Big conscience è un’ installazione interattiva che rappresenta una macro rete neuronale e reagisce al suono prodotto dal pubblico rispondendo con vibrazioni e illuminazione. L’installazione porta la struttura dei neuroni all’esterno del nostro corpo mostrando la sfera più intima, dove risiede appunto la coscienza. Quest’opera si lega al progetto finale in quanto anch’esso si propone di esternare e rendere nota l’attività dell’Università basata sulla stretta collaborazione e connessione con gli studenti con cui intraprende un percorso di sviluppo comune.

**Philippe Morvan, Cosmogole, 2013**

Quest’opera consiste in un insieme di sfere di diverse dimensioni che si illuminano a tempo di musica; esse sono disposte disordinatamente su una superficie circolare che ha al suo centro un elemento di dimensioni maggiori e colorazione diversa. Come afferma l’autore, Cosmogole non ha un significato dichiarato ma invita a viaggiare con l’immaginazione; fattore questo che la lega all’installazione finale dato che anche in quel caso il pubblico è invitato ad immaginare piuttosto che avere evidente e chiaramente espresso il significato dell’opera. Inoltre anche la disposizione degli elementi luminosi sarà ripresa nel progetto ideato.

**UniVerse**

L’idea dell’installazione UniVerse nasce dall’analisi dei dati che ho preso in esame e dai quali ho capito che se combinati e messi in relazione tra loro avrebbero dato un’idea di come l’Università affianchi gli studenti fornendo le risorse necessarie per l’avanzamento del loro percorso di studi. I due mondi che si uniscono tra loro per procedere insieme sono proprio Università e studenti e il prodotto della loro interazione è quel valore che esce poi fuori dal sistema universitario. Questa concezione del sistema Università-studenti mi ha portato a pensarlo come un elemento intorno al quale ruotano e orbitano i diversi elementi di valore che vengono sviluppati al suo interno.



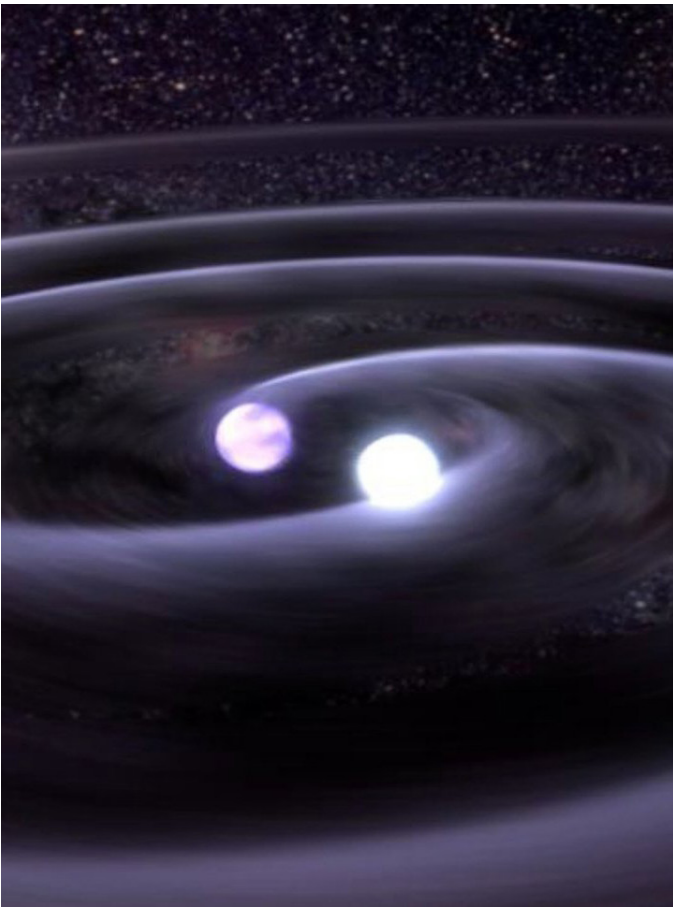
**1-2**  
Carlo de Mattia & Claud Hesse  
Big Conscience, 2012

**3-4**  
Philippe Morvan  
Cosmogole, 2013

**5**  
Immagine evocativa: interazione

**6**  
Immagine evocativa: crescita

1	2
3	4
5	6





## Dataviz

Da qui sono partito per immaginare e realizzare la *data visualization*; la rappresentazione si sviluppa dal centro e illustra come la nostra facoltà (cerchio centrale) fornisce agli studenti (circonferenza sottostante) gli strumenti che essi vanno ad utilizzare e grazie ai quali si modificano e si plasmano. Il tutto per produrre, durante l'avanzamento dell'anno accademico, altre forme che nascono proprio dal lavoro unito delle due forme centrali. Queste altre componenti circolari, orbitando intorno all'elemento principale e cambiando di dimensione e colore, andranno ad indicare l'avanzamento dei corsi e quindi dei progetti. Gli elementi più esterni e di piccole dimensioni costituiscono invece i laureati, e futuri designer, che fanno già parte di un universo differente ma sono anch'essi prodotti di valore usciti dalla nostra Università.

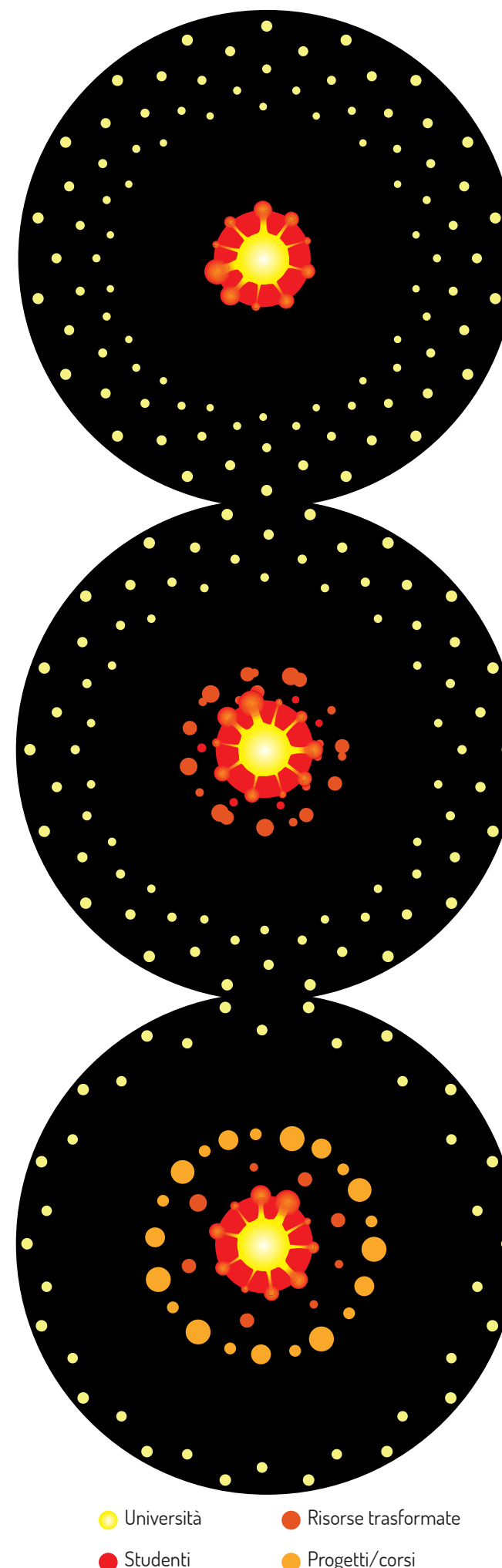
## Dataphys

Ragionando su come il percorso di studi sia comunque un cammino che porta alla nostra continua crescita ho immaginato l'installazione fisica come un albero che affonda le sue radici nell'Università; per questo ho deciso di darle una forma che si spingesse verso l'alto. In questo caso invece di unire i due poli della realtà universitaria la scelta è stata quella di dividere le due forme che rappresentano la facoltà e gli studenti. La prima è collegata al terreno proprio come una pianta con le sue radici mentre la seconda è sollevata e rappresenta la parte finale dello sviluppo del tronco ideale che connette le due parti. Le risorse messe a disposizione dall'Università andranno a plasmare e modificare dinamicamente l'elemento superiore, nutrendolo. Il valore che il nostro corso di laurea produrrà verrà rappresentato da altri elementi sferici che orbiteranno intorno alla struttura grazie a dei bracci meccanici che, se si mantiene il parallelismo con l'albero, vanno a ricordare dei rami i quali sostengono i frutti del lavoro congiunto tra l'Università e i ragazzi che la frequentano.

a sinistra  
passaggi evoluzione  
data visualization

in alto a destra  
immagine evocativa per  
il concetto di crescita

in basso a destra  
schizzo progettuale



Schizzi progettuali

Render  
installazione

Gli elementi satelliti saranno divisi in cinque gruppi corrispondenti ai cinque anni del percorso di studi degli studenti e ognuno rappresenterà un corso attivo. Le diverse orbite che percorreranno saranno disposte in altezza dove nella parte più bassa avremo il primo anno mentre, salendo, in alto arriveremo al quinto anno. L'attività dei corsi sarà indicata con un'illuminazione interna che cambierà di intensità nelle giornate in cui il corso sarà attivo e con il procedere del semestre corrente. Anche la velocità di rotazione varierà nel tempo in maniera direttamente proporzionale all'attività totale dell'Università. I bracci che sostengono le sfere potranno essere rimossi e aggiunti ad ogni anello a seconda del numero dei corsi attivi nel semestre. Quindi l'installazione avrà bisogno di un intervento esterno prevedibilmente due volte durante l'anno accademico. La forma totale ha l'intenzione di diventare un simbolo dell'Università e un segno di riconoscibilità per la nostra facoltà, comunicando il fermento interno.

#### **Sviluppi futuri**

Un sicuro miglioramento all'installazione sarebbe avere una raccolta molto più precisa e ricca di dati reali individuando degli addetti all'interno della facoltà. Sarebbe così possibile avere un aspetto informativo da implementare ad esempio tramite realtà aumentata per capire meglio il comportamento del contesto universitario attraverso la consultazione dei veri valori che sono messi in gioco.

Un'altra idea per il futuro è quella di poter integrare una proiezione video, simile alla configurazione della dataviz, all'interno dell'Università per comunicare il messaggio alle stesse persone che lo creano.

Inoltre si potrebbe pensare di predisporre un sistema di interazione per poter scorrere uno storico da consultare via display o avendo una modifica in tempo reale sull'installazione. Infine potrebbe essere interessante collaborare con altre Università confrontando o scambiando i dati o anche le installazioni stesse. Cambiando il linguaggio formale in base alle città a cui le opere sarebbero destinate avverrebbe uno scambio di simboli/installazioni.

**Dettaglio: spiegazione  
livelli-anni**

**Dettaglio: collegamento  
braccio alla struttura  
e posizionamento illuminazione**

**Dettaglio: spiegazione  
cambiamento forma  
dell'elemento superiore**

**RENDER INSTALLAZIONE  
o foto protitpo**



## CONTRIBUTI INTRO

### Può un designer progettare arte?

Sicuramente la sfida appare subito molto interessante e stimolante ma anche non priva di dubbi e scetticismo. Il design viene legato all'arte in più occasioni ma cerca di discostarsene in altrettanti casi. Il fatto di affrontare la progettazione di un'installazione artistica per uno spazio, seguendo un processo che parte dall'ideazione per arrivare alla realizzazione più o meno concreta del progetto, avvicina il mondo del design a quello dell'arte e fa affrontare il problema con un'ottica diversa. Probabilmente il designer, rispetto ad artisti veri e propri, è portato a rendere più chiaro il messaggio che vuole comunicare plagiato dalla sua logica per cui la funzione può avere prevalenza sull'estetica. La sfida, nell'affrontare un percorso di questo genere, potrebbe essere proprio questa: il non dover rendere tutto, o quasi, evidente e semplice da capire o usare. Un cambiamento mentale necessario per affrontare un lavoro del genere è quello di eliminare o mettere da parte le domande "come funziona?" o "come è fatto?" per far spazio al pieno coinvolgimento in un'opera. L'utilizzo dei dati reali e il dover comunicare cosa essi rappresentano se messi in relazione tra loro ha contribuito a dare la spinta giusta per poter provare ad unire le due discipline e mettersi nei panni di un artista.

### Dati

I dati sono sempre più utilizzati e se ne creano ogni giorno in maggior numero e con maggior velocità e anche in un contesto di piccole dimensioni come l'Università di San Marino se ne generano in abbondanza. Per quanto riguarda i dati immateriali che si creano dal server che gestisce la connessione all'interno della facoltà e dagli strumenti informatici utilizzati la quantità e la variabilità degli stessi è molto elevata. Si può ragionare in termini di attività sul web che viene registrata e può essere utilizzata per capire come ci muoviamo all'interno della rete ma contemporaneamente per il mondo navigando uno spazio irreali che raggiunge luoghi reali in altre zone del mondo. Inoltre la registrazione degli studenti e dei corsi programmati per i vari percorsi di studio con i relativi professori possono darci un'idea di come chi frequenta questo corso di laurea si muova per crearsi un percorso formativo personale con delle scelte relative alle proprie preferenze, soprattutto nell'ultimo anno della triennale e nei due anni della magistrale. Altro dato che è invece impossibile recuperare così inteso è il rapporto tra studenti e docenti che è il vero punto di forza dell'Università e che permette, tramite rapporti più stretti rispetto alle altre facoltà, di sviluppare comunemente i diversi progetti. Per quanto riguarda i dati relativi alla parte concreta dell'attività universitaria non vi è un vero e proprio resoconto preciso di quanto e come ciò che la facoltà acquisisca venga utilizzato durante gli anni accademici. In questo caso parliamo per esempio di risorse concrete come i vari materiali utilizzati sia per i laboratori di prodotto che quelli di comunicazione. Avere però dati precisi di come l'Università utilizza le sue risorse e di come esse vengano impiegate nel percorso comune

portato avanti dagli studenti e dalla facoltà stessa potrebbe rendere l'idea di quanto sia attivo e produttivo tutto il corso di laurea sammarinese in Design.

### Contesto

Si potrebbe pensare che l'Università di San Marino sia una piccola realtà poco conosciuta solo all'esterno della piccola Repubblica. In realtà un problema della nostra facoltà è che sembra non essere nota e presa poco in considerazione dai cittadini sammarinesi stessi; essendo San Marino una meta turistica non dipende strettamente dagli universitari e questo potrebbe essere un motivo per cui si ha questa sensazione. Il luogo stesso dove risiede la facoltà non è facilmente riconoscibile e non è posizionato in una zona di rilievo o di grande affluenza di persone; sembra confinata all'esterno dell'attivo centro storico. Tutto ciò avviene nonostante la stessa Università abbia e utilizzi al suo interno spazi pubblici come il cortile situato nella parte posteriore, rispetto all'entrata, dell'ex monastero che contiene segreterie, aule e uffici amministrativi. Ultimamente la nostra facoltà sta cercando di farsi conoscere maggiormente dai cittadini ma è come se la sua presenza, sia reale che non, sia confinata all'interno dell'edificio che la ospita. Proprio l'uscire dalle proprie mura e espandersi verso l'esterno potrebbe essere la via per farsi notare; in questo caso design e arte legati insieme possono riuscire a comunicare l'attività e il valore che riesce a creare la nostra facoltà. Riuscire ad occupare altri spazi all'interno del centro di San Marino con installazioni o opere che parlino di come lavora e agisce la nostra facoltà potrebbe essere una via d'uscita da questa situazione. Non dimentichiamoci comunque che il nostro corso di laurea è poco conosciuto anche al di fuori del territorio sammarinese; segno evidente è il basso numero di iscritti ai test di ammissione ogni anno. Anche in questo caso l'Università si sta attivando creando collaborazioni con delle altre all'estero ma il suo futuro potrebbe focalizzarsi anche sul territorio italiano per diventare una realtà sempre più ampia e affermata per ciò che offre ai futuri studenti che gli sono più vicini.

•

I

A/A 2015/16

I

**Università degli Studi della Repubblica  
di San Marino / Università IUAV di Venezia**  
Corso di laurea magistrale in Design