

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

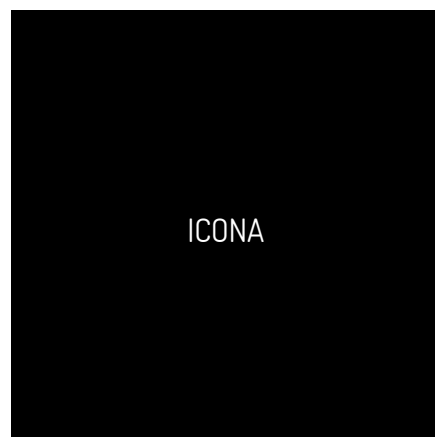
14 **nunzia ponsillo**

> p.35

08 Themes catcher

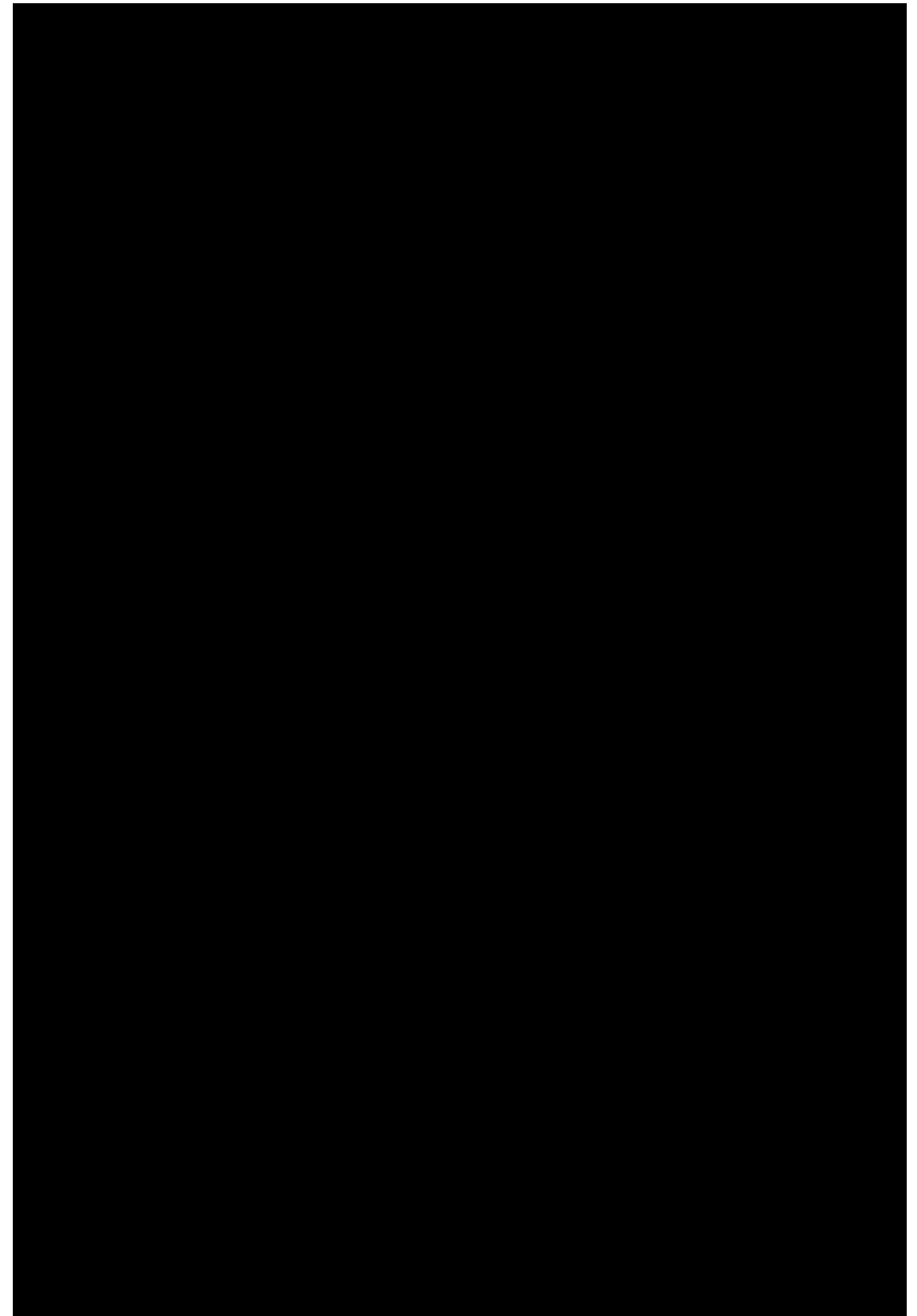
Con l'installazione Themes Cathcer si vuole comunicare ciò che accade all'interno dell'università, facendo conoscere la realtà di UniRsm e tutto ciò che la compone, percorsi di studio, docenti, progetti e temi. Raccontare al mondo esterno gli elementi che costituiscono l'università facendo riflettere e mettendo in discussione il valore è il significato dei dati fornendo temi di discussione e linee guida sul design.

luigi lampredi



#themescatcher
#dataart
#augmentedreality
#whatweedo
#designconnection
github.com/luigi90r

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



Dati

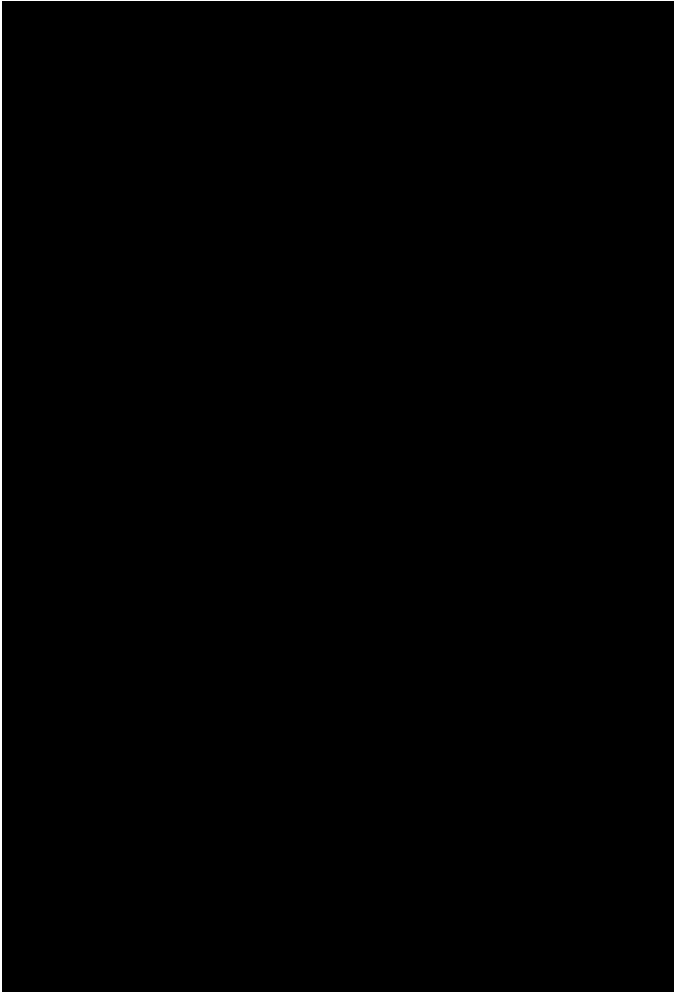
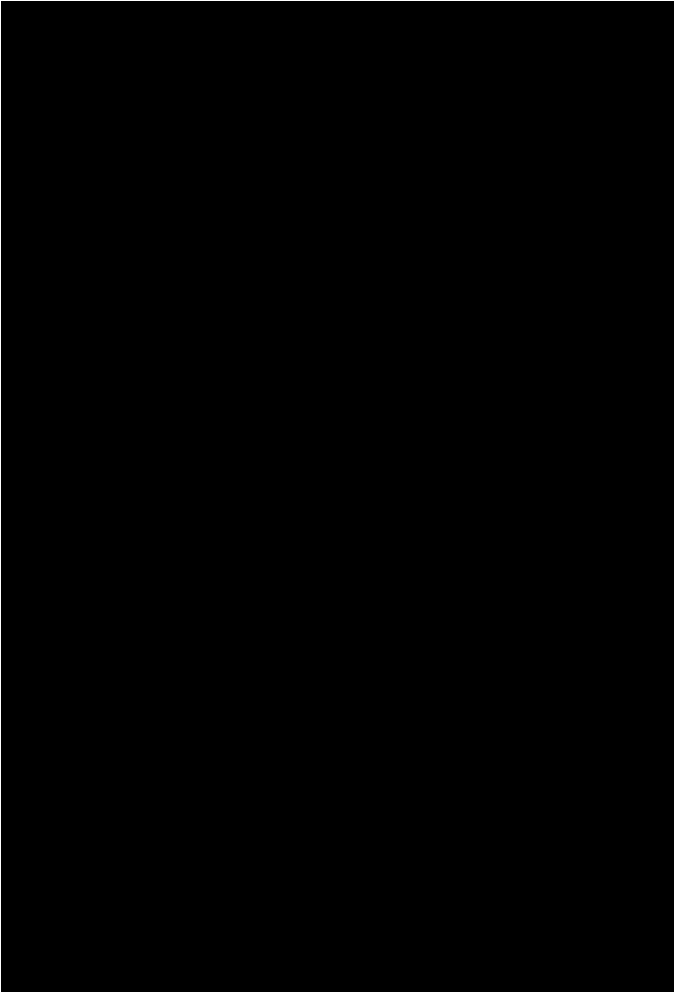
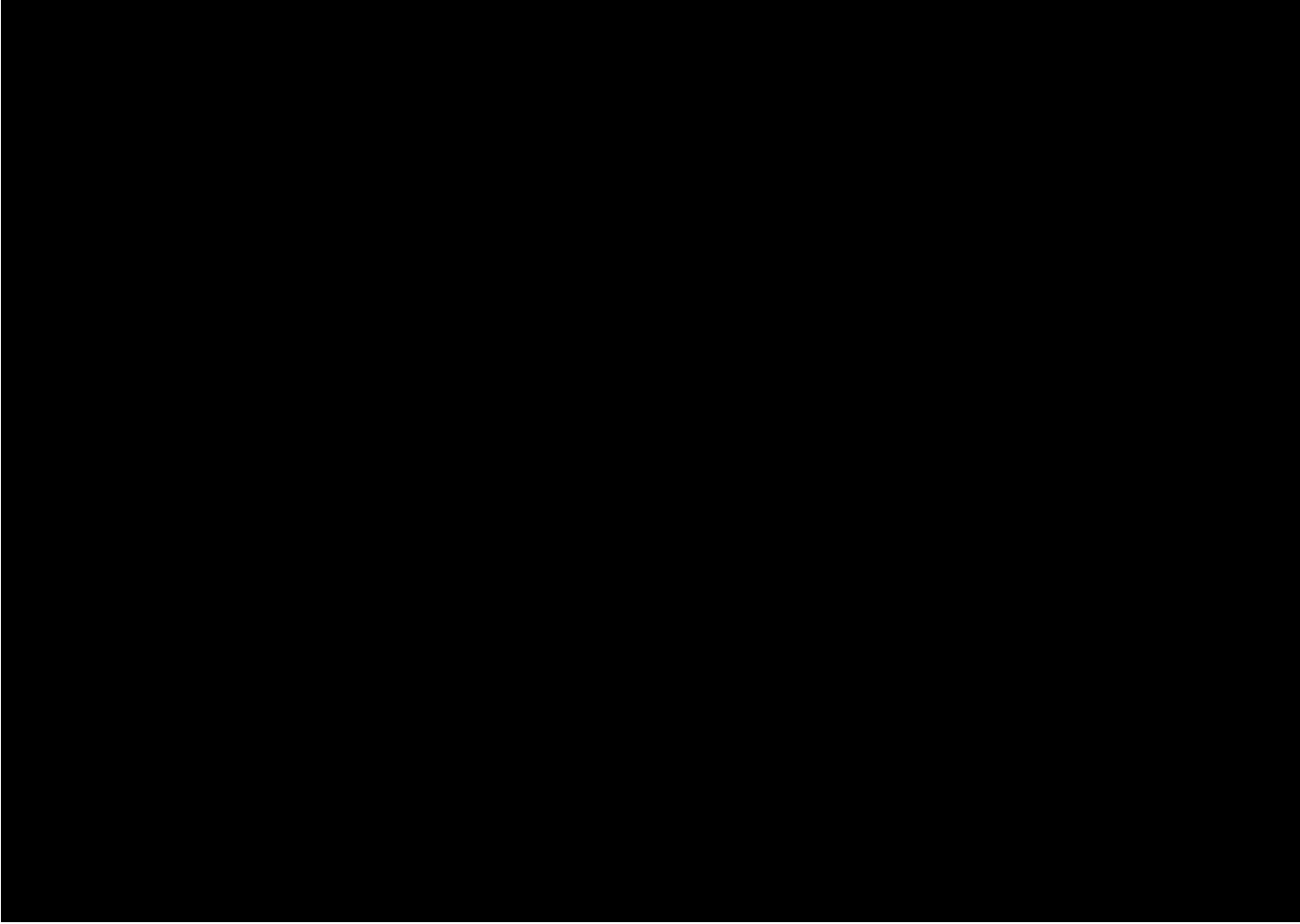
Per il concept di progetto sono partito da un attenta analisi di dati che era possibile reperire all’interno della facoltà. A differenza di altri progetti caratterizzati dalla presenza di dispositivi tecnologici come sensori per l’acquisizione di dati mi sono focalizzato su dati già presenti internamente; 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, passando dagli insegnamenti dei corsi in programma durante i differenti anni accademici, i 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; resta il fatto che se tali elementi non vengano comunicati agli utenti esterni, possano avere poca visibilità.

Spazio

La facoltà di Design Industriale è situata presso il monastero di Santa Chiara in Via Contrada Omerelli 20 nel centro storico di San Marino, in un complesso risalente al XVI e XVII secolo. L’edificio è caratterizzato da una struttura in pietra arenaria, e comprende il monastero, una chiesa e i giardini interni. Un androne, voltato a crociera, 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 dell’utenza. Tale spazio è visibile direttamente dalla strada per tale motivo potrebbe richiamare l’attenzione dei passanti a spingerli a soffermarsi per osservare l’installazione. Inoltre è accessibile a qualunque orario e periodo dell’anno non solo gli studenti ma a chiunque voglia conoscere l’edificio e i giardini retrostanti. L’installazione artistica darebbe la possibilità di comunicare ciò che accade all’interno della facoltà e quindi far conoscere meglio la sua realtà.

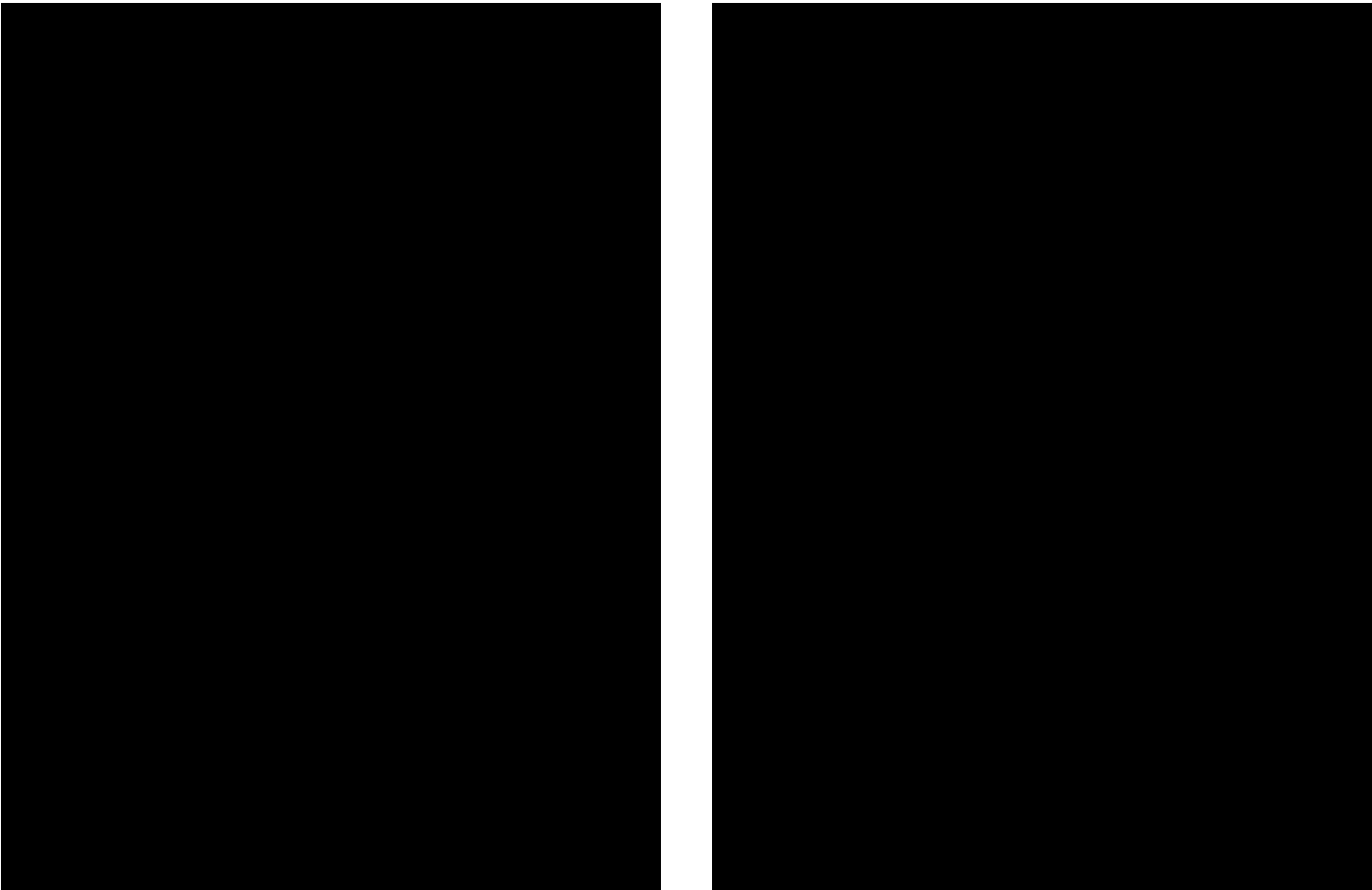
in alto
dataset utilizzato per il progetto

in basso
a sx, analisi dello spazio
e flussi di transito,
a dx, posizionamento
dell’installazione



Chiharu Shiota, The key in the hand, 2015
L'installazione artistica è ubicata nello spazio dedicato al padiglione del Giappone alla 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" 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 trae per le sue opere ispirazione dalla luce, un elemento chiave assieme al suono ed allo spazio che fonde dinamicamente. Utilizzando dei fili di poliestere tinti singolarmente con sostanze fluorescenti e colpiti da una fonte luminosa nera. Nelle sue opere appaiono soggetti tridimensionali collocati in una spazialità statica offrendo una visione distorta della realtà. Il concetto che ho trovato utile per la mia installazione sta nel fatto di utilizzare all'apparenza dei fili, privi di altri significati, ma allo stesso tempo ponendo su un altro livello spaziale vediamo come assumono significato svelando i retroscena e gli aspetti significativi dell'opera.

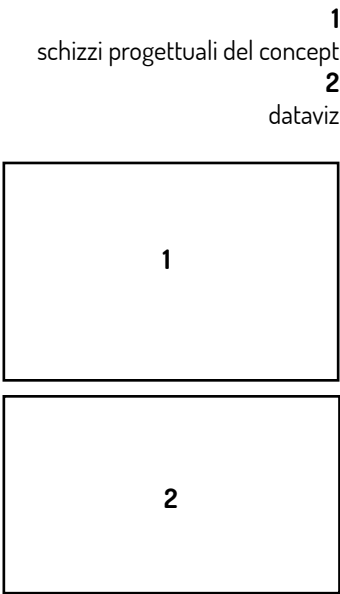


Themes Catcher

Il concept dell’installazione ha subito numerose influenze, in base alle refernze prese in analisi, le immagini evocative e soprattutto l’utilizzo dei dati mi hanno portato a creare un opera in grado di porsi su due livelli, quello visibile a occhio nudo, rappresentato da una sorta di scultura circolare che richiama l’aspetto di un acchiappasogni, in grado di catturare, trattenere e mostrare gli elementi di per se invisibili, ma resi visibili grazie all’ausio di uno smarphone soprattutto alla realtà aumentata. All’interno dell’installazione è possibile osservare vari elementi collegati fra loro: studenti, docenti, corsi e temi di progetto; in grado di formare nodi e connessioni e ricostruire percorsi. Elementi utili in grado di comunicare il sistema creato all’interno della facoltà.

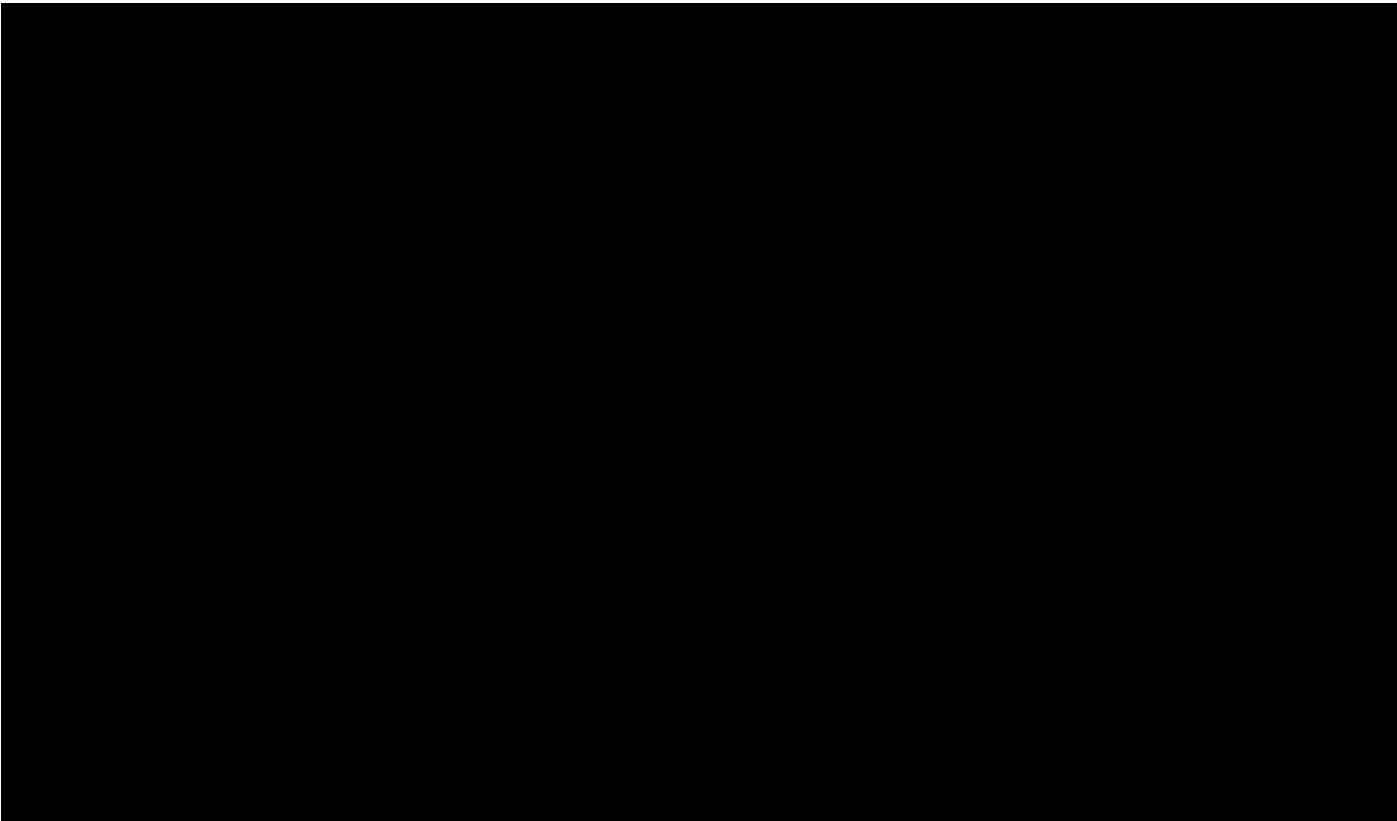
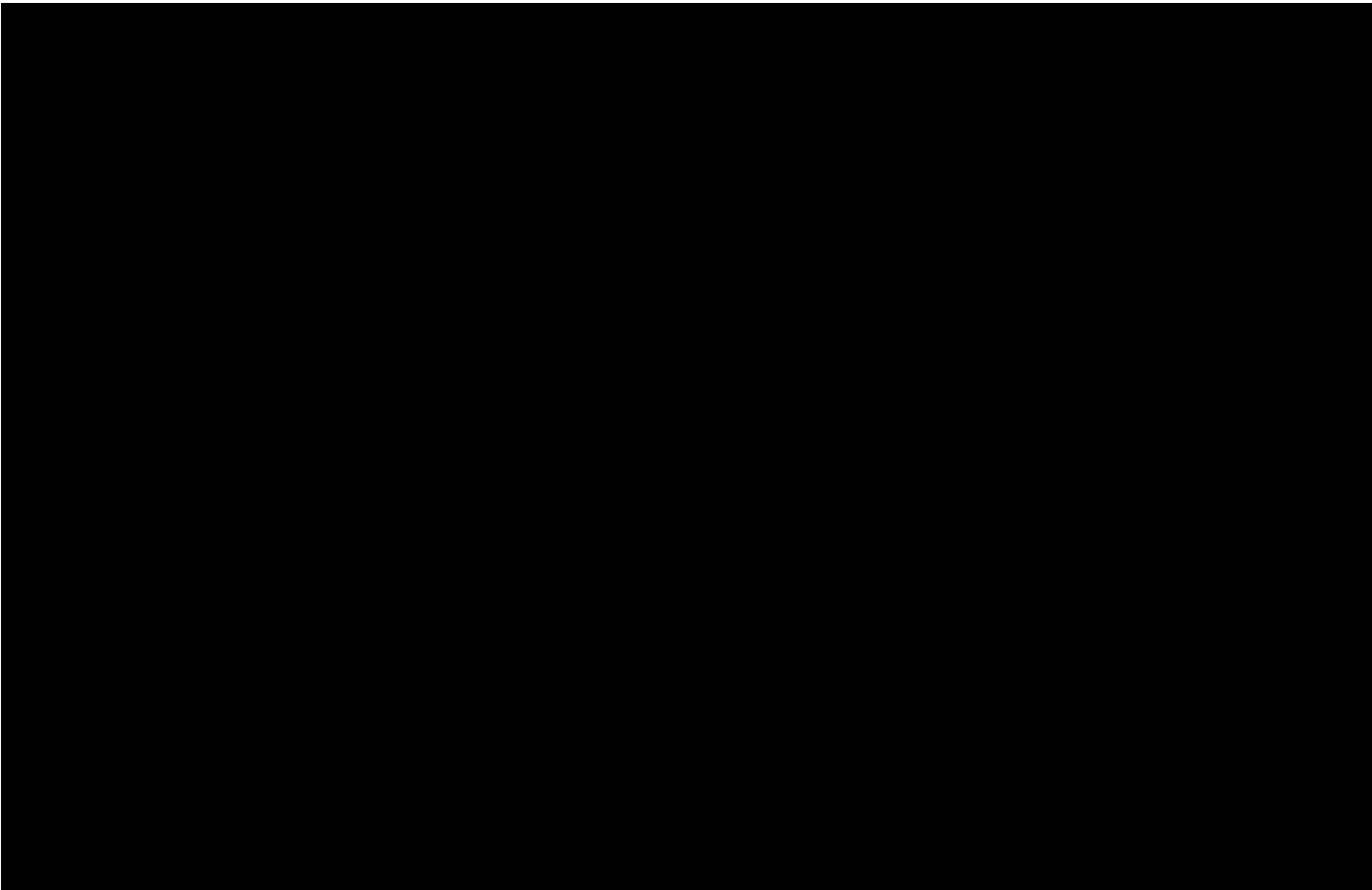
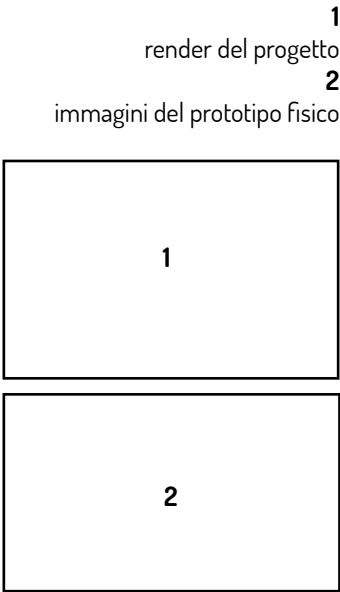
Dataviz

Per l’installazione artistica ho utilizzato la rappresentazione grafica posta qui a fianco. Ho voluto rappresentare l’insieme degli studenti che compongono un corso della facoltà di UniRsm, in particolar modo mi riferisco a studenti già laureati indipendentemente classificabili in studenti di triennale o magistrale. La scelta è ricaduta su loro perche 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. Per quanto riguarda la scelta cromatica ho distinto il colore degli elementi circolari in base al sesso dello studente mentre per quanto riguarda gli altri elementi ho utilizzato elementi cromatici che mi permettessero di suddividere e differenziare i vari livelli.

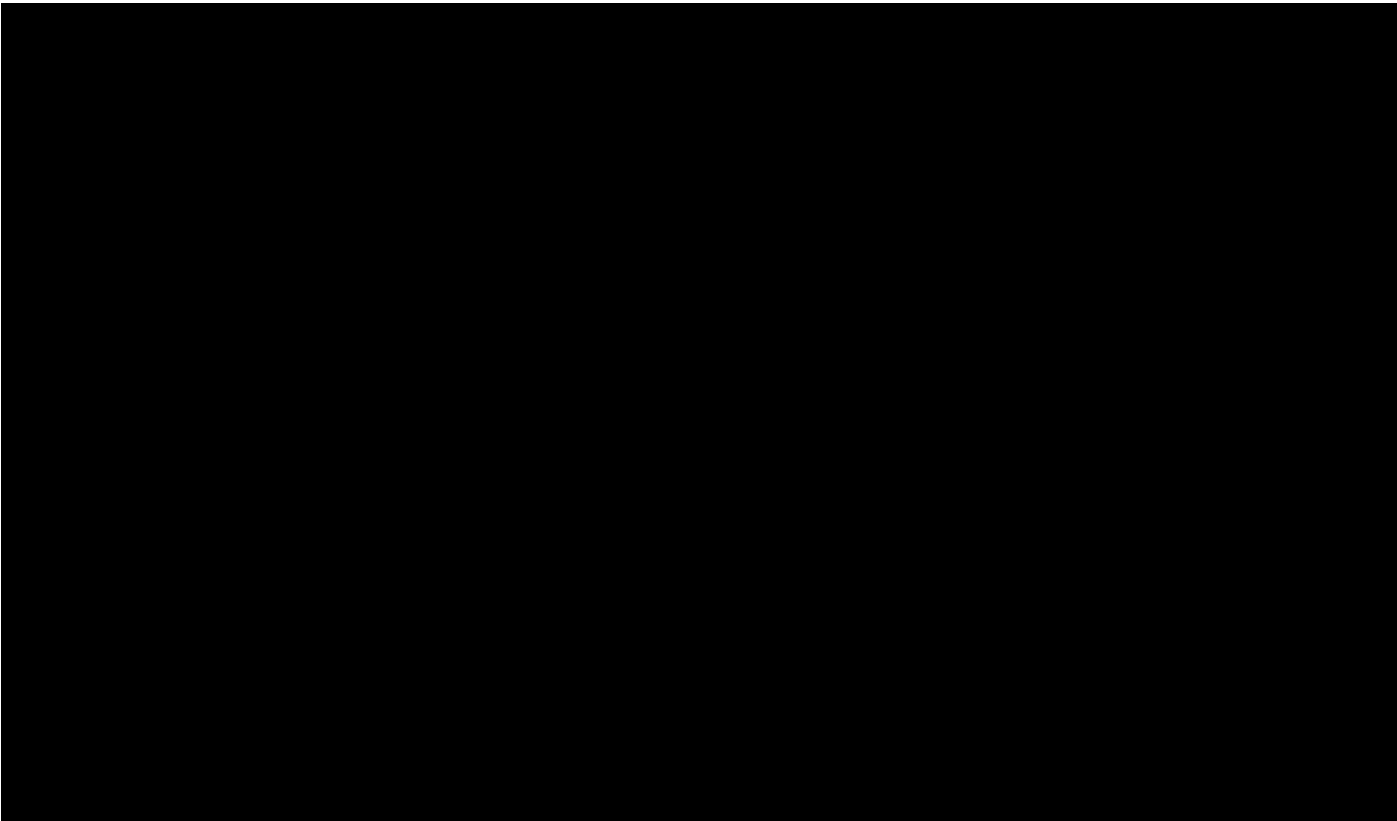
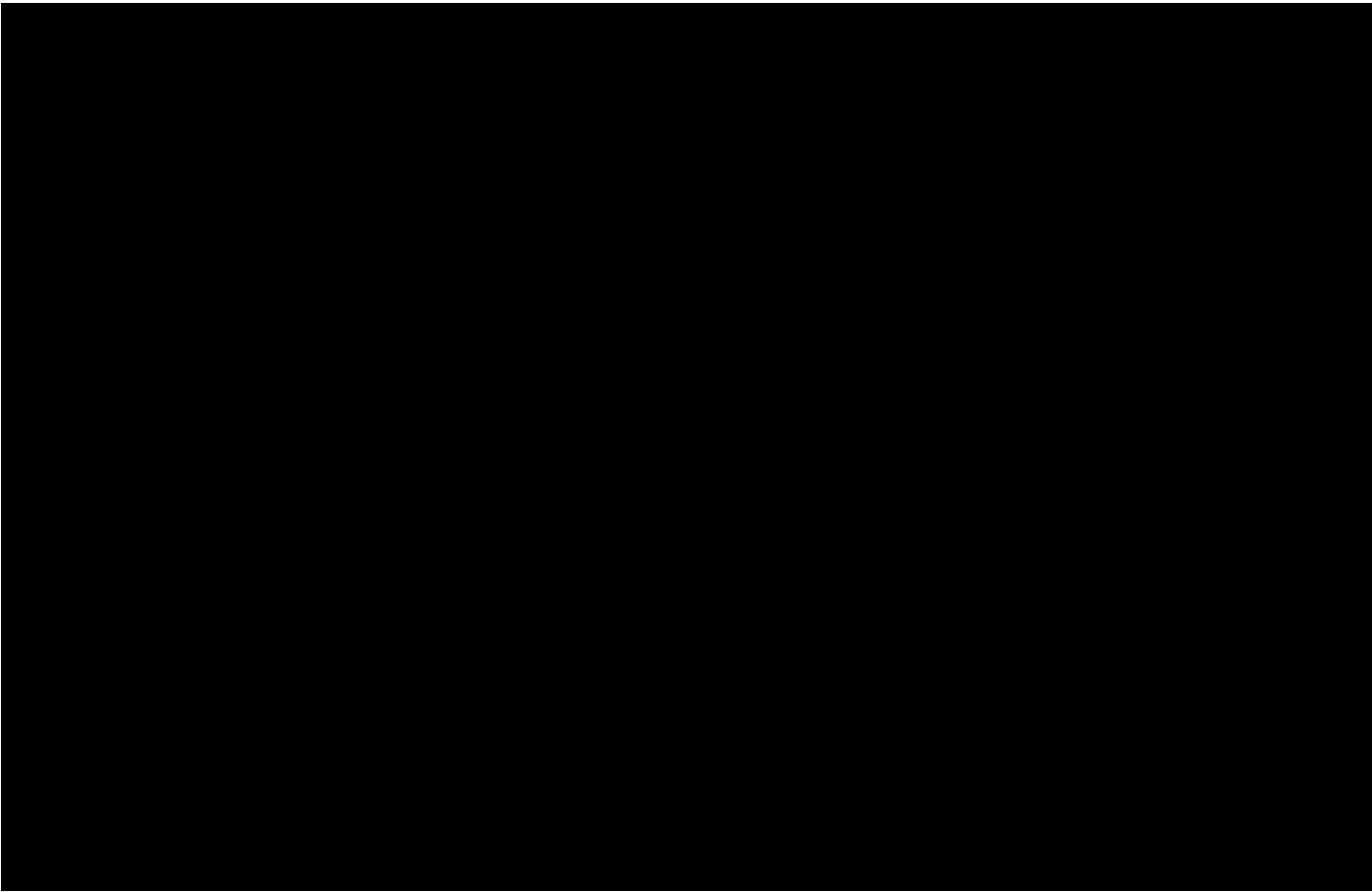
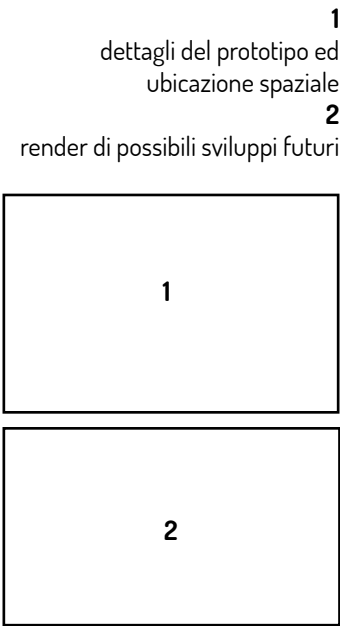


Dataphys e sviluppi futuri

Partendo dall’analisi del concept e del dataviz, ho optato come raccontato in precedenza ad una struttura che assomigliasse ad un acchiappasogni. Secondo la tradizione l’artefatto è noto per scacciare le cattive influenze e trattenere cose 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 grazie al retticolo formato da un intreccio di fili sarà in grado tramite l’ausilio della realtà aumentata di mostrare il contenuto del progetto. Il passante che attraverserà la via antecedente la facoltà, oppure lo studente di transito potranno soffermarsi davanti l’installazione ed splorare i contenuti nascosti posti su un’altra dimensione spaziale. Themes catcher crea inoltre una sorta di varco spaziale che permette dall’esterno l’esplorazione dei concetti e valori più cari alla facoltà. Per rendere ottimale l’esperienza d’uso per l’utente sarà posta in vicinanza dell’installazione una piccola postazione che spiegherà le fasi per l’utilizzo della realtà aumentata. Una volta connesso l’utente potrà visualizzare il contenuto prima reso invisibile e cogliere il significato dell’opera. La struttura sarà composta da materiali consoni all’architettura dell’edificio. Per il prototipo sarà utilizzata un intelaiatura circolare composta da legno di faggio ed un filo di tessuto monocromatico. Il filo monoscromatico 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, mano a mano che ogni studente arriverà al traguardo del percorso di studi. Data la staticità della struttura a causa del lungo tempo di aggiornamento dei dati la tecnologia della A.R. 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 col il portale web dell’università e rendere una migliore esperienza d’uso per l’utente.



Sarebbe interessante ed utile conoscere oltre i temi anche direttamente il porgetto, 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. Inoltre per valorizzare al meglio l'università non bisognerebbe escludere la possibilità di comunicare all'esterno i meriti ottenuti vincendo concorsi ed ottenendo premi. Basti pensare che all'interno dell'ingresso della facoltà zona portineria e bacheca studenti vengono posti dei banner con progetti vincitori di concorsi ma aggiornati non in modo costante e regolare. Con Themes catcher si potrebbe creare uno storico di anno in anno creando diverse strutture posizionabili in differenti ambienti della facoltà o perchè no, della città, che vadano a ricreare dei pattern costituiti dal filo diversi di anno in anno. Non sarebbe da escludere la possibilità di aggiungere un livello sonoro all'installazione, in particolar modo a quella principale posta nell'atrio di ingresso della facoltà. Potrebbe coinvolgere l'utente non solo a livello visivo ma anche uditivo. L'aspetto interessante è quello di voler comunicare all'esterno, si potrebbe così pensare alla possibilità di avere una struttura interattiva in grado di mostrare gli sviluppi di altre facoltà coinvolte con la realtà di Unirsm, arricchendo e portando contributi ed innovazione.



Contributi per l'introduzione

Può un designer progettare arte?

Per molto tempo si è dibattuto sulla sostanziale differenza fra artista e designer, entrambe le figure ricoprono un'attività basata sulla creatività, sulla comunicazione e sul progetto; ciascuna di esse con un bagaglio di conoscenze basate sulla propria formazione, sul proprio vissuto e sulle proprie esperienze. Molti designer si auto definiscono artisti, ma raramente accade il contrario. Fondamentalmente il designer cerca di progettare un buon design che possa essere usabile e ben capito dalla maggioranza delle persone, l'artista cerca di comunicare il proprio messaggio che può essere colto diversamente da ogni uno. Un designer può progettare arte, che sia un prodotto, un progetto grafico o un'installazione, tutto dipende da come venga colto il significato dell'opera da parte dell'utente/spettatore.

Data e big data

Attualmente, gli effetti derivanti dai big data sono molto rilevanti per il nostro contesto, sul livello pratico è possibile ottenere soluzioni a particolari problemi forse irrisolvibili in altri modi. I dati possono cambiare il nostro modo di vivere, lavorare e pensare; le vecchie certezze vengono messe in discussione. La cosa certa è che la quantità di tali dati continuerà a crescere, di pari passo con la capacità di processarli. I vantaggi apportati dai big data dovrebbero aiutarci a portare più innovazione, ma l'aspetto veramente innovativo sta in quello che i dati non ci dicono, dovrebbe essere la nostra creatività e l'intuito a promuovere l'ingegnosità e l'innovazione.

Contesto

I dati sono uno strumento ed una risorsa molto preziosa, ci aiutano ad informare, a capire, ma possono anche indurci a fraintendimenti a seconda del loro utilizzo. La totalità delle informazioni disponibili nel mondo non potrà mai essere raccolta e processata dai nostri strumenti, ma utilizzare un contesto come un'università ed in particolare modo una impegnata nel campo della progettazione potrebbe essere interessante sotto molti aspetti. Molte volte si trovano spazi inutilizzati all'interno della facoltà o comunque altri spazi sono solo attraversati di passaggio da chi vive l'università. Ritengo che valorizzare tali spazi rendendoli più interattivi potrebbe portare ad ottenere dei feedback interessanti che potrebbero sfociare a loro modo in dataset interpretabili e a volta loro utilizzabili nuovamente per ampliare la nostra visuale ad altri scenari.

•

|

A/A 2015/16

|

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