

Interazione

Se, per dirla con McLuhan, il mezzo è il messaggio allora, come dice Maldonado, l'interfaccia è comunicazione, nel senso che comunica lo stato del sistema e le possibilità di azione sullo stesso. L'unità di ricerca Interazione si occupa di oggetti per i quali il senso emerge dall'interazione, tra persone e oggetti, tra persone e persone, o tra gli oggetti stessi se dotati di forme di autonomia. Il senso è nell'interazione, quindi. Con la crescente diffusione e ubiquità delle tecnologie informatiche, la relazione tra oggetti e ambiente, e le nuove ecologie di oggetti, giocano un ruolo importante. Questa prospettiva obbliga i designer a concepire nuove pratiche di composizione e di configurazione, e gli scienziati a inventare nuove metriche e metodi di valutazione. In particolare, l'interazione gestuale e corporea, con le sue caratteristiche di continuità ed espressività, introduce nuove sfide metodologiche e nuove possibilità creative. L'interazione è anche al centro dei processi di fruizione e di comunicazione dei prodotti artistici e di design. È dunque manifesta la necessità di dedicare particolare attenzione alle attività di ricerca che riguardano gli aspetti tecnologici, teorico-scientifici e progettuali dell'interazione.

Alcuni percorsi di ricerca ascrivibili a questo tema sono:

- interazione multisensoriale continua: visione, udito, aptica, propriocezione. Uso combinato delle modalità sensoriali a supporto dell'interazione espressiva;
- trasparenza dell'interfaccia: la scomparsa dell'oggetto computer all'interno degli oggetti d'uso quotidiano o nello spazio delle relazioni tra uomini e ambiente;
- formalizzazione dei processi di interazione: notazioni e formalismi per la descrizione di processi che supportano la concorrenza e la continuità delle azioni;
- interfacce naturali per la comunicazione di oggetti e per le arti performative: configurazione, applicazione, e fruizione di artefatti comunicativi;
- design dell'informazione dinamica: visualizzazione e sonorizzazione interattiva delle informazioni, display interattivi multisensoriali;
- design dell'esperienza cognitiva, percettiva ed emozionale: metodi di progettazione orientati alla verifica sperimentale ed esperienziale.

It is both true that "the medium is the message" (McLuhan) and that the "interface is communication" (Maldonado), because the interface communicates the state of a system (i.e., its content) and the possibilities to affect it through interaction. The Interaction research unit deals with objects that let the sense emerge through interaction, between humans and objects, humans and humans, or objects and objects when these have some form of autonomy. Sense is in the interaction. With ubiquitous digital technologies, the relation between objects and environment, and the new ecologies of objects play a crucial role. This perspective forces the designer to conceive new practices of composition and configuration, and induces the scientist to invent new metrics and evaluation methods. In particular, gestural and full-body interaction, being continuous and expressive, poses new methodological challenges and creative possibilities. Interaction is also at the center of the processes of use and communication of artistic and design artefacts. Research efforts are focused on technological, theoretical-scientific, and project-based aspects of interaction.

Some themes:

- continuous multisensory interaction: vision, audition, haptics, proprioception. Combined use of the senses to support expressive interaction;
- transparency of interfaces: computers that disappear within everyday objects or in the relational space between humans and environment;
- formalization of interaction processes: notations and formalisms to describe processes that support the concurrency and continuity of actions;
- natural interfaces for communication in visual and performing arts: configuration, application, and use of communicative artefacts;
- dynamic information design: interactive visualization and sonification of information, multisensory interactive displays;
- design of cognitive, perceptive, and emotional experiences: design methods tailored for experimental and experiential assessment;

componenti

Stefano Baldan, Francesco Bergamo, Massimiliano Ciammaichella, Alan Del Piccolo, Stefano Delle Monache, Davide Andrea Muraro, Stefano Mazzanti, Camillo Trevisan, Davide Rocchesso (referente) Partecipanti esterni: Gillian Crampton-Smith, Pietro Polotti, Philip Tabor

[scheda delle attività >>](#)

[sito web >>](#)

[contatti >>](#)