

Interactive Media

Artisti e designer tra installazioni, ambiente e arti performative

Seminario a cura di Marco Mancuso / Digicult

Interaction design è l'attività di progettazione dell'interazione che avviene tra esseri umani e sistemi meccanici e informatici. È una disciplina che appartiene all'ambito di ricerca dell'interazione uomo-macchina (HCI). Scopo fondamentale della progettazione dell'interazione è rendere possibile e facilitare al massimo per un essere umano l'uso e l'interazione con macchine e la fruizione di servizi e sistemi complessi in modo proficuo e soddisfacente.

Il seminario si articola attraverso un percorso storico critico atto a mettere in evidenza i percorsi di ricerca contemporanei alla luce delle esperienze del passato con tecnologie analogiche ed elettroniche, allo scopo di rendere evidente l'appartenenza delle sperimentazioni interattive, sia in ambito artistico che nel design e nell'architettura, con le più importanti correnti artistiche del passato

A questo scopo, il seminario introduce e descrive, attraverso la visione di materiale audiovisivo, una serie di esperienze e discipline che si articolano in differenti momenti storico-critici che possono essere così riassunti:

- L'interazione uomo-macchina-ambiente: le avanguardie del secolo scorso costituiscono un punto di riferimento importante per gli artisti contemporanei che lavorano con il digitale, nella loro ricerca compiuta su diversi strumenti analogici. Dalla Bauhaus al Costruttivismo all'arte Cinetica e Programmata, differenti sono stati gli studi di artisti e designer che hanno sperimentato con le tecnologie e i materiali e il rapporto con il pubblico
- Il tracking: l'uso delle video camere è stato per lungo tempo, nell'epoca pre-digitale, l'unico modo per "tracciare" la presenza del corpo nello spazio e lavorare quindi con le prime installazioni interattive
- Le installazioni ambientali e l'uso dei sensori: l'uso delle tecnologie interattive ha avuto, negli ultimi anni, grandi applicazioni in ambito ambientale e urbanistico, senza dimenticare il grande sviluppo della sensoristica tramite l'uso di Arduino e di software di programmazione grafica generativa per la creazione di ambienti interattivi multimediali in ambito artistico
- I Performing Media: l'interazione con il corpo (dello spettatore ma anche del performer) ha da sempre suggestionato anche il lavoro di coreografi e danzatori, performer e artisti che sperimentano l'interazione con macchine, grafiche e suoni su un palcoscenico