

Quaderni luav. Storie

a cura di Alberto Bassi

**Alive and Kicking.
30 anni di design luav**

Quaderni luav. Storie

Collana “Quaderni luav” dell’Università luav di Venezia

Linea editoriale “Quaderni luav. Storie”

a cura di Sara Marini, Università luav di Venezia

Comitato scientifico

Caterina Balletti, Università luav di Venezia

Alessandra Bosco, Università luav di Venezia

Stamatina Kousidi, Politecnico di Milano

Giovanni Marras, Università luav di Venezia

Eduardo Roig, Universidad Politécnica de Madrid

Massimo Santanicchia, Iceland University of the Arts

Progetto grafico

Centro Editoria Pard, Infrastruttura di Ricerca Ir.Ide

Dipartimento di Culture del progetto, Università luav di Venezia

Alive and Kicking. 30 anni di design luav

a cura di Alberto Bassi

ISBN 979-12-5953-215-2 (cartaceo)

ISBN 979-12-5953-234-3 (digitale, open access)

Prima edizione: dicembre 2025

Coordinamento e impaginazione: Lara Migliori

Immagine di copertina

Alive and Kicking. 30 anni di Design luav, 2024. Ph. Luca Pilot.

Anteferma Edizioni Srl, via Asolo 12, Conegliano, TV

Stampa: Digital Team, Fano, PU

Copyright: Opera distribuita con licenza CC BY-NC-ND 4.0 internazionale

— I — Università
— U — luav
— A — di Venezia
— V —

Indice

- 4 *Alive and Kicking. 30 anni di design Iuav*
Alberto Bassi

I. 30 anni di design in mostra

- 14 *Una cronologia storica*
- 132 *Design all'Università Iuav di Venezia*
- 178 *Testimonianze*

II. Il progetto della mostra

- 194 *L'identità visiva di una mostra*
Gianni Sinni
- 202 *Tecnica di un allestimento tra memoria e sperimentazione*
Davide Crippa
- 212 *Una interfaccia tangibile per le testimonianze*
Martin Romeo, Annapaola Vacanti
- 220 *Un archivio digitale per 30 anni di storia*
Jacopo William De Denaro, Carlo Turri, Annapaola Vacanti
- 226 *Metodo e processo di lavoro: dalla ricerca alla narrazione*
Lara Migliori
- 235 Bibliografie
- 239 Biografie

Martin Romeo, Annapaola Vacanti

**Una interfaccia tangibile per le
testimonianze**

L'installazione interattiva nata in occasione della mostra per 30 anni di Design Iuav si configura come dispositivo narrativo per la restituzione della memoria della comunità accademica. L'opera mette in relazione voce, gesto e tecnologia, traducendo in esperienza fisica un archivio audiovisivo di testimonianze. Attraverso l'uso di solidi geometrici dotati di tag RFID, l'utente attiva contenuti digitali proiettati nello spazio, generando una relazione diretta tra corpo, oggetto e informazione. Il progetto esplora il ruolo del design dell'interazione nella costruzione di interfacce tangibili che coniugano memoria, rappresentazione e performatività.

Nel design contemporaneo, il racconto si estende oltre la parola e l'immagine, trovando forma nei gesti e nelle relazioni tra persone, oggetti e spazi. Il tavolo interattivo progettato dagli autori si colloca in questa prospettiva, trasformando un atto commemorativo in un'esperienza partecipativa in cui la memoria diventa evento. Diversi docenti e ricercatori (Alberto Bassi, Fiorella Bulegato, Medardo Chiapponi, Giulia Ciliberto, Davide Crippa, Raffaella Fagnoni, Gabriele Monti e Annapaola Vacanti) hanno donato la propria voce a una memoria collettiva resa accessibile tramite un tavolo interattivo. Due solidi geometrici, un cubo e una piramide, custodiscono le identità dei narratori. Ogni faccia di tali oggetti riporta il nome di una delle persone intervistate. Il gesto del visitatore – sollevare, ruotare e posare l'oggetto su un punto luminoso – attiva il sistema, avviando la riproduzione della testimonianza audiovisiva corrispondente.

L'installazione si inserisce nella tradizione delle *interfacce tangibili*¹, che connettono mondo fisico e digitale attraverso la manipolazione diretta di oggetti. Già negli anni Ottanta e Novanta ricercatori e progettisti avevano iniziato a utilizzare marker visivi per facilitare il tracciamento di oggetti nello spazio tridimensionale. Questi marker erano schemi geometrici semplici – come cerchi, croci o griglie – facilmente rilevabili da telecamere, che permettevano di stabilire posizione e orientamento di un oggetto in modo più accurato rispetto ai metodi precedenti.

1 H. Ishii, B. Ullmer, *Tangible bits: towards seamless interfaces between people, bits and atoms*, in *Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human factors in computing systems*, 1997, pp. 234-241.



Alive and Kicking. 30 anni di Design luav, installazione interattiva, Venezia, 4 - 5 luglio 2024 (Ph. Luca Pilot).

Una interfaccia tangibile



Alive and Kicking. 30 anni di Design luav, installazione interattiva, Venezia, 4 - 5 luglio 2024 (Ph. Luca Pilot).

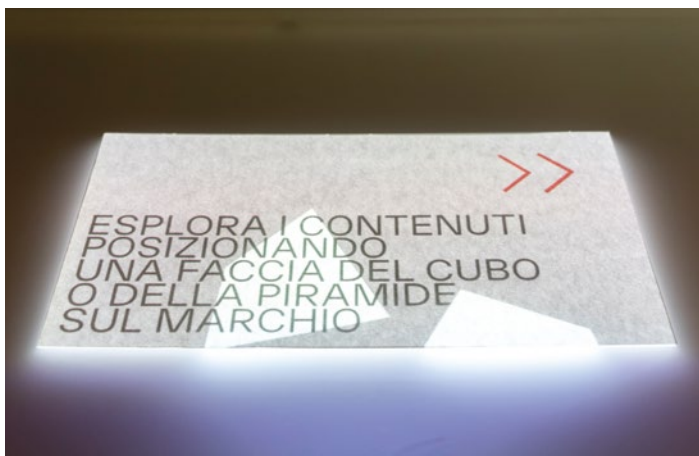
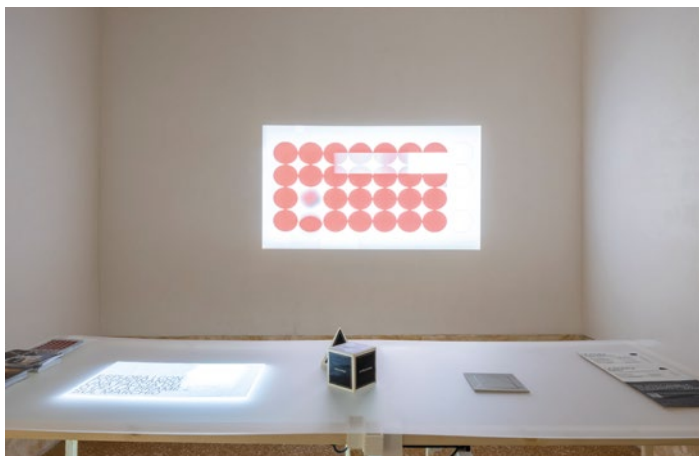
Alla fine degli anni Novanta e nei primi anni Duemila si consolidano i *fiducial marker* moderni, con lo sviluppo di librerie come ARToolKit, elaborata da Hirokazu Kato nel 1999, che ha reso popolare l'uso dei marker per la realtà aumentata. Questa libreria ha rappresentato un passaggio cruciale nella storia delle interfacce, poiché introduce un modo nuovo di pensare il rapporto tra rappresentazione grafica e spazio interattivo: il segno diventa un ponte tra il mondo fisico e il contenuto digitale, aprendo la strada a forme più sofisticate di mediazione tra presenza e immagine, basate sull'uso di marcatori riconoscibili da una videocamera – simboli geometrici o pattern personalizzabili simili ai codici QR – che permettono al software di determinare posizione, orientamento e identità di un oggetto nello spazio reale. La videocamera interpreta il marker e attiva l'evento digitale corrispondente, trasformando un semplice segno in punto di connessione tra fisico e digitale.

L'evoluzione di tali tecnologie ha poi aperto la strada alla realtà aumentata (AR), che oggi si articola principalmente in due modalità: quella basata su marker, erede diretta del principio dei fiducial marker, e quella basata su geolocalizzazione, che utilizza GPS, sensori e mappe digitali per sovrapporre contenuti virtuali a luoghi reali senza necessità di marcatori visivi. La prima modalità risulta ideale per esperienze interattive controllate e precise, mentre la seconda abilita scenari di fruizione più libera e diffusa – come applicazioni turistiche, giochi su larga scala o mappe informative in contesti urbani. Con l'evoluzione della pratica del *creative coding*², strumenti come TouchDesigner consentono oggi di orchestrare tali interazioni in tempo reale, collegando dispositivi e software senza richiedere competenze di programmazione avanzata. In combinazione con l'hardware di Arduino, il creative coding diventa un linguaggio capace di tradurre il gesto umano in evento digitale. Arduino riceve i segnali dai sensori e li trasforma in comandi per luci, motori e display: un microcontrollore che funge da mediatore silenzioso tra materia e informazione.

Nel caso del tavolo di Iuav, i tag RFID integrati nei solidi geometrici dialogavano con il ricevitore nascosto, attivando il video

2 J. Maeda, *Design by numbers*, MIT press, 2001.

Una interfaccia tangibile



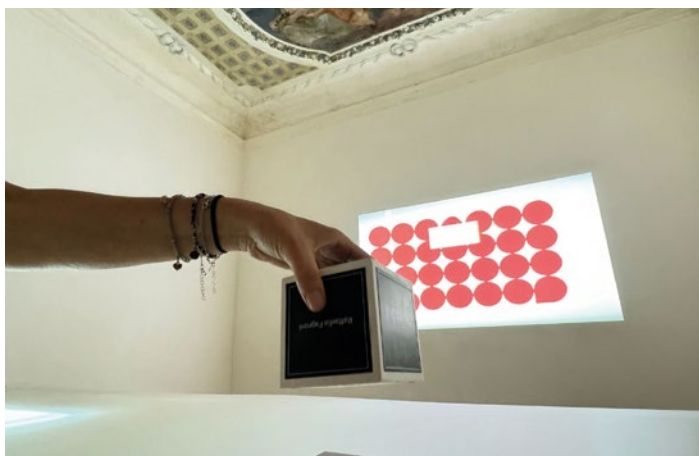
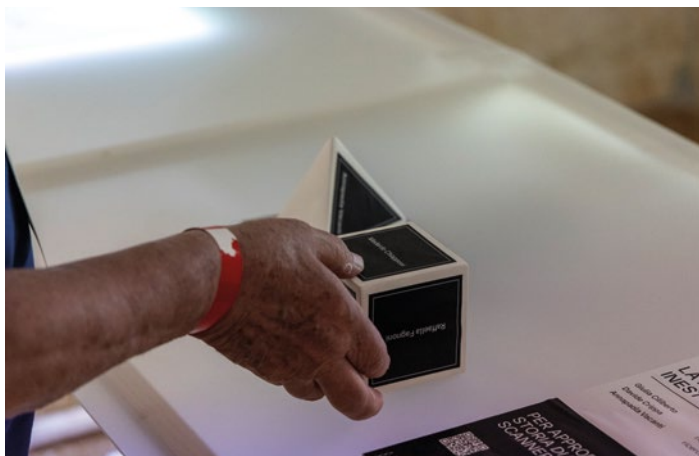
Alive and Kicking. 30 anni di Design luav, installazione interattiva, Venezia, 4 - 5 luglio 2024 (Ph. Luca Pilot).

corrispondente e dando forma a un archivio vivente in cui la memoria è performata attraverso il gesto. L'obiettivo progettuale era tradurre un archivio di contenuti digitali in un'esperienza corporea, in cui la conoscenza fosse attivata dal gesto. Il dispositivo è concepito come *artefatto mediatore*³, in grado di instaurare una relazione tra presenza e rappresentazione. In questa logica, il design agisce come dispositivo relazionale, capace di organizzare esperienze più che oggetti. L'atto di posare il cubo diventa una micro-performatività che connette gesto, voce e memoria, rendendo tangibile la trama delle relazioni accademiche e umane che costituiscono l'identità della filiera design di Iuav. In questo senso, il progetto mostra come la tecnologia possa essere usata per costruire esperienze di prossimità e appartenenza. L'uso di interfacce tangibili consente di restituire un senso di presenza e corporeità all'interno di un contesto espositivo digitale, contrastando la tendenza alla smaterializzazione tipica dell'archivio contemporaneo⁴.

3 B. Latour, *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press, Oxford 2005.

4 L. Manovich, *Software takes command*. Bloomsbury Academic, Dublin 2013.

Una interfaccia tangibile



Alive and Kicking. 30 anni di Design luav, installazione interattiva, Venezia, 4 - 5 luglio 2024 (Ph. Luca Pilot; Martin Romeo).