

Pierre Pilloy, Eglise Saint-Germain-l'Auxerrois, 1, Paris

stuale, orale, da cui il concetto di “interazione naturale” che sottolinea come l'articolazione delle richieste dell'utente possa essere molto simile ad azioni compiute spontaneamente nel mondo fisico.

Verso la fine degli anni '80 il dibattito sui temi della progettazione delle interfacce ha posto in antitesi l'approccio informatico, sostenitore dell'usabilità ovvero della funzionalità ed ergonomia di un artefatto tecnico e computazionale (oggi regolata dalla norma EN ISO 9241), all'approccio del design, promotore della necessità di progettare anche la dimensione estetica dell'interazione e dell'interfaccia con i metodi del *visual design*. Nello stesso periodo Bill Moggridge e Bill Verplank (della Xerox, di Interval Research e di Stanford), cofondatori di IDEO (nel 1991), hanno coniato l'espressione *interaction design* per indicare il progetto delle esperienze derivanti dal rapporto tra l'utente e lo strumento digitale interattivo (*user experience*) secondo un approccio *human-centred*.

Sotto il termine *interaction design* si è andata definendo una branca dell'industrial design che si occupa del design dell'interazione, intesa come il rapporto tra l'utente, il device e l'ambiente. Ciò che lo caratterizza è l'approccio *human-centred* e lo studio degli atti che consentono l'uso appropriato di oggetti e sistemi durante il tempo di utiliz-

zo (Buchanan, 2001). Le molteplici esperienze progettuali sviluppate nell'ambito dell'interaction design trovano accordo nella posizione che afferma che l'usabilità da sola non basta per determinare il gradimento dell'utente verso un'interfaccia. Questa può essere altamente usabile, perché risponde agli standard qualitativi definiti, ma non dare sufficiente gratificazione sensoriale oppure non svolgere completamente i compiti che l'utente si aspetta dall'applicazione. Rendere completa, comprensibile, piacevole, coinvolgente e gestibile per l'utente la crescente complessità che la vita presenta in una società digitale, tramite le relazioni che si possono intrattenere con i prodotti tecnici “attivi”, è auspicabile (Norman, 2005). Vari studi sono stati considerati per lo sviluppo di una teoria progettuale dell'interfaccia: da quello di J. Maeda (2006) che si basa sul principio della semplicità, a quello di D. Norman (2005) sull'emozionalità.

Il primo programma accademico ufficialmente nominato Interaction Design è stato istituito presso la Carnegie Mellon University nel 1994. Del 1990 è il Design MA Computer connesso al Royal College of Art (RCA) di Londra, fondato da Gillian Crampton Smith, che ha cambiato il titolo in Design Interactions nel 2005 con Anthony Dunne. Nel 2001, l'Interaction design Institute di Ivrea, in Italia, fu dedicato esclusivamente al design dell'interazione e comprendeva anche un corso dedicato all' “Edificio come interfaccia”. Del 2007 è l'Istituto di Interaction Design di Copenaghen (CIID). Del 1998 è la fondazione dell'Istituto Interactive, organismo di ricerca svedese promosso dalla Fondazione svedese per la ricerca strategica.

La breve storia dell'*interaction design* ne fa oggi una disciplina ancora da consolidare, che vive un processo di ridefinizione e aggiornamento, grazie all'apporto di diverse competenze (informatica, psicologia cognitiva, design del prodotto, design della comunicazione visiva, ergonomia della comunicazione, semiotica, ecc.) e di studi che generano nuove conoscenze. Le ricerche più avanzate in corso analizzano i fenomeni che accadono quando utente e interfaccia entrano in contatto, e si servono di misurazio-

ni fisiologiche (conduttanza cutanea, elettroencefalogramma, elettromiografia, ecc) per capire e dimostrare (spesso con metodi della psicologia sperimentale) quali variabili dell'interfaccia o del profilo dell'utente influenzano i diversi aspetti dell'interazione. Gli apporti del design si caratterizzano come studi orientati verso l'utente, consapevoli che il risultato espressivo dell'interazione dipende da una serie di scelte fondamentali che hanno la loro profonda natura estetica nella qualità dell'esperienza di un utente specifico durante l'interazione con un dispositivo tecnico attraverso il coinvolgimento di tutti i sensi, e anche l'evoluzione dei valori e del significato di uso, all'interno di un preciso quadro di riferimento sociale, materiale e culturale, secondo una visione olistica (Battarbee, 2007).

Attualmente l'emergere dei materiali smart con capacità di registrare le alterazioni delle condizioni ambientali e di reagire in rapporto agli stimoli registrati cambiando consistenza, forma, dimensione, colore e altre caratteristiche in modo sostanziale, trasferisce la progettualità di modalità interattive da interfacce 2D (schermi a superficie piana) ad applicazioni tridimensionali: oggetti “attivi” con interfaccia tridimensionale distribuita sulla “pelle”, ambienti e architetture sensibili, dinamiche, interattive dove product design e architettura possono integrarsi con la programmazione *open source processing* e la piattaforma Arduino.

Ancora poco affrontata e suscettibile di futuri sviluppi è la questione dell'architettura come sistema di relazioni e interazione. Teorici e progettisti che se ne sono occupati, prendendo le distanze da una cultura architettonica accademica incentrata esclusivamente sulla forma della tecnologia, si sono spesso riferiti a una generazione di architetti e urbanisti degli anni Sessanta e Settanta come Jane Jacobs, Christopher Alexander, Reyner Banham, Cedric Price e Archigram (Wright Steenson e Scharmen, 2004). In una prospettiva user centred, la questione dello spazio architettonico, come spazio di organizzazione dell'informazione si esprime molto bene in ambiti museali laddove il designer è interessato a comprendere e aumentare il valore esperienziale dello spazio stesso, la cultura e i valori che ve-

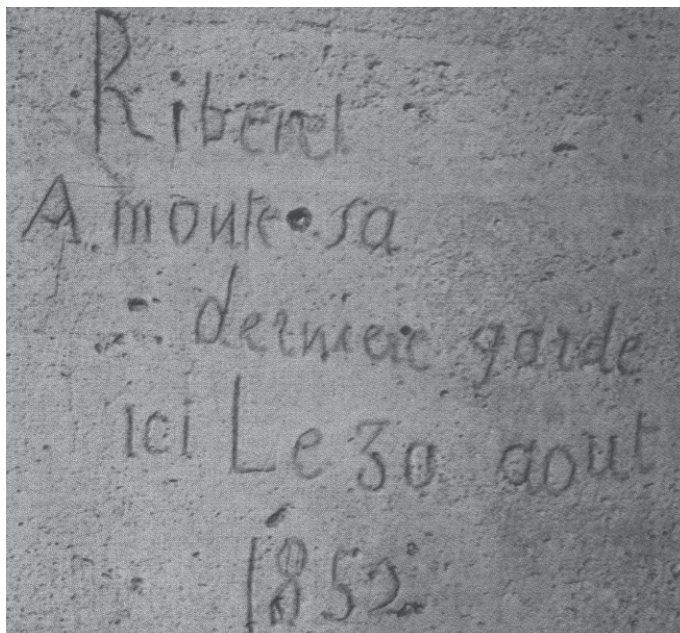
cola, sostenendo la formazione di un rapporto attivo con i suoi utenti. La sfida di questo approccio, sostenuto da J. McCarthy e P. Wright (2004), consiste nell'ideare attività supportate da tecnologie intelligenti che trasformino i musei da luoghi di consumo di cultura a luoghi di creazione mediata di conoscenza; sistemi capaci di valorizzare le caratteristiche di luogo, in cui lo spazio, il contesto culturale e la dimensione sociale interagiscano con la straordinaria ricchezza percettiva e dialogica degli individui per generare una solida esperienza fisica, cognitiva ed emotiva. Il progetto d'interaction design per gli oggetti e gli spazi richiede indubbiamente una maggiore complessità tecnica e registica per gestire i diversi aspetti o conformazioni di oggetti e spazi nella dimensione temporale. Le variabili in gioco si moltiplicano, considerando la variabilità degli aspetti sensoriali nel tempo e la forma temporale dell'interazione tra prodotto e utente. [MF]

REFERIMENTI BIBLIOGRAFICI: ANCESCHI, G. (1993)(a cura di). *Il progetto dell'interfaccia*, Milano, Italia: Domus; BATTARBEE K. (2007), *Co-experience: Product experience as social interaction*. In: Schifferstein; HNJ, HEKKERT P. (eds) *Product experience*, Elsevier, Amsterdam, pp 461–476; MAEDA, J. (2006). *The Laws of Simplicity*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press; MCCARTHY, J. e WRIGHT, P. (2004). *Technology as Experience*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press; MOGGIDGE, B. (2006), *Designing Interactions*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press; NORMAN, D. A. (2002). *Emotion and design: Attractive things work better*. *Interactions Magazine*, ix (4), 36-42; NORMAN D. (2005) *Emotional Design*, Basic Books; WRIGHT STEENSON, M.; SCHARMEN F. (2011). *L'architettura deve interagire*. In *Domus web*, <http://www.domusweb.it/it/opinioni/2011/06/22/1-architettura-deve-interagire.html> ultimo accesso 10/12/2014.

Interior design (progettazione degli interni).

Si intende tradizionalmente l'attività di progettazione degli spazi chiusi destinati ad accogliere le molteplici attività svolte dall'uomo: abitare, lavorare, commerciare, divertirsi, ricevere ed ospitare, pregare.

La progettazione contempla l'organizzazione spaziale (layout) in relazione alle attività da coordinare; la definizione e il controllo degli elementi legati al comfort ambientale (luce, suono, temperatura, ecc.); la progettazione delle qualità primarie (Design Primario) quali quelle legate agli aspetti percettivi derivanti dai materiali e dalle superfici,



Riberel a monté sa dernière garde ici le 30 août 1852, Rue Royale, 8, Paris

come colori, *touch/texture*, morbidezza, durezza, ecc.; la definizione attraverso disegno originale o scelta dal mercato degli elementi di arredo e di attrezzamento degli spazi (mobili, imbottiti, apparecchi di illuminazione, tappeti, tessuti, ecc.) oltre ed eventualmente – in relazione al tipo di ambiente che si sta studiando – alla scelta di altri elementi quali complementi, oggetti, ecc.

Prevede dunque un'attenta progettazione di equilibri fra molteplici elementi, da quelli più immateriali a quelli più fisici, che possono definire linguaggi e "stili" molto diversi fra loro, dal minimalismo contemporaneo più ricercato (quale quello del britannico John Pawson) – che necessita di una studiattissima progettazione preventiva strutturale degli ambienti – al decoro sofisticato e controllato del francese Christian Liaigre, alla destrutturata e sospesa atmosfera degli ambienti del giapponese Sou Fujimoto.

La progettazione di un "interno" contempla anche lo studio dei comportamenti e delle relazioni prossemiche fra gli utenti (si vedano gli studi dell'antropologo Edward Hall),

potendo questi incidere fortemente – in relazione alla configurazione spaziale e percettiva proposta – sul funzionamento di uno spazio.

Importante è considerare anche, nella storia evolutiva della progettazione degli spazi, quanto ha inciso la teoria percettiva della *Gestalt* (Germania, 1910/1930), definendo attraverso le leggi della configurazione e della percezione umana, alcuni riferimenti essenziali per la comprensione delle logiche legate all'esperienza percettiva.

Figure italiane di rilievo della storia italiana del progetto – fra cui Gio Ponti, Giuseppe Terragni, Franco Albini, Luigi Caccia Dominioni, Marco Zanuso, Carlo Mollino, Vico Magistretti, Ignazio Gardella, Carlo Scarpa, Ettore Sottsass, Achille Castiglioni, Gae Aulenti, Cini Boeri – hanno inciso fortemente nella definizione di una qualità degli ambienti appartenente alla cultura italiana del progetto di interior, tracciando precisi percorsi di ricerca, che hanno fatto scuola in tutto il mondo.

Correlata un tempo, quasi esclusivamente, agli spazi interni e chiusi, oggi al contrario l'attività dell'interior designer contempla anche tutti quegli spazi generati dalla civiltà contemporanea, risultato dell'evoluzione degli spazi urbani complessi, spesso quindi anche aperti, interstiziali o di confine fra un dentro e un fuori.

L'interior design, è divenuta di fatto un'attività e una competenza fondamentale e strategica a gestire la trasformazione qualitativa degli spazi che viviamo, spesso conseguenza di azioni di cambio funzionale e/o dismissione di interi comparti del tessuto urbano precedentemente appartenenti alle logiche organizzative della città della modernità. Città moderna dove un tempo la *forma* – la tipologia – degli edifici, perfettamente riconoscibile nel suo valore simbolico, corrispondeva strettamente alla *funzione* ospitata: la fabbrica, la casa, i luoghi di culto, la scuola, gli edifici per gli uffici e le pubbliche amministrazioni, gli alberghi, gli edifici per il commercio e i negozi, ecc., contenevano (secondo logiche via via aggiornatesi rispetto ai costumi) le attività dichiarate dalla loro evidente organizzazione spaziale e tipologica, con interni strutturati secon-

do modelli organizzativi canonici.

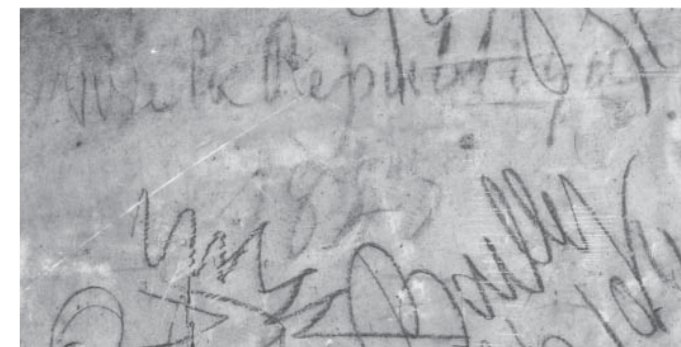
Il denso processo di trasformazione dei modi di utilizzo degli spazi della città contemporanea, interni ed esterni, si è avviato con la dismissione delle grandi industrie avvenuto nell'ultimo ventennio del secolo scorso e con l'avvento della ICT (*Information and Communication Technology*) e ha generato economie sociali completamente nuove – quali quelle basate sull'imprenditorialità autonoma nel campo dei servizi, delle micro imprese e dei mercati estetici – capaci di produrre lavoro e innovazione diffusi e ricerca tecnologica in forma spontanea. Fenomeni che hanno avuto avvio nei territori ad alta densità d'informazioni culturali e di scambi umani, quali per l'appunto i mercati urbani saturi di relazioni.

La destrutturazione formale della metropoli contemporanea è dunque di fatto la diretta conseguenza dei processi di trasformazione economici e sociali in atto e gli spazi e gli ambienti di cui è costituita sono oggi continuamente sottoposti a nuovi programmi d'uso funzionale, spesso anche attraverso processi di ri-funzionalizzazione spontanea, perdendo di fatto quella stretta relazione prima descritta fra "immagine" e "contenuto funzionale" appartenente a un'era ormai ampiamente superata.

Questo fenomeno sta generando conseguentemente una diffusa domanda di ambienti abitabili e ospitali in grado di rispondere al cambiamento dei modi di fruire degli spazi urbani della società post-industriale. Tali richieste trovano una particolare coerenza con le modalità processuali canoniche del design. In particolare l'esplorazione *multilevel* e la fase di *feed-back* informativo attuano l'opportunità di pianificare azioni *in progress*, di praticare provvedimenti di adattamento degli interventi, fino alla loro adattabilità, reversibilità e ri-localizzazione.

Tale potenzialità coincide con l'ipotesi di ideare nuovi modelli di abitare, una rinnovata antropologia degli spazi, anche verso una maggiore sostenibilità degli interventi.

Si assiste dunque a un'estensione delle competenze dell'interior design che abbraccia un'ampia gamma di ambiti, dalla rifunzionalizzazione degli spazi dismessi alla proget-



Vive la République 1848, Combes de l'église Saint-Germain-des-Près, 6, Paris

tazione degli ambienti destinati ad abitare in tutte le sue forme, alla cultura, al lavoro, alle attività collettive e agli eventi, dall'allestimento sia temporaneo sia museale, alla comunicazione, e alla progettazione dei paesaggi urbani. L'interior design, per sua natura trasversale, si confronta e dialoga sempre più con le discipline affini e di confine, quali architettura e arte, nuovi media e scienze sociali, arte del paesaggio, attuando un ricchissimo e proficuo scambio di linguaggi e contenuti. [GP]

Intonaci. Ieri, nel castello di Pandino, osservavo attentamente gli intonaci dipinti del porticato: se ne stanno lì da più di 700 anni nella mefitica atmosfera della pianura, beffando le previsioni di durata dei nostri materiali moderni. Lo stesso giorno ho verificato un intonaco di una villetta di non più di dieci in pessimo stato di conservazione, praticamente totalmente degradato: bolle, crepe e distacchi, un disastro. Non ce ne rendiamo conto, ma i luoghi della nostra vita sono spesso delimitati da pareti intonacate. L'intonaco è il compagno silente che ci circonda con umiltà e generosità. Ma la sua vita è spesso misteriosa e complicata. E' il più antico metodo di finitura delle superfici che l'uomo conosca, è una specie di miracolo chimico-fisico. Dalla semplice pietra calcarea, viene trasformato con cottura in forno e poi con spegnimento in fossa. Da questo stato si utilizza con l'aggiunta di acqua direttamente sui muri come malta che infine si asciuga con la carbonatazione e ridiviene come