

## GENESI DI UN' ID&amp;A

DI CARLO GIOVANNELLA E LEANDRO AGRÒ

Genesis of an ID&amp;A

"NEL NOSTRO MONDO TARDO INDUSTRIALE [...] LA PROFONDITÀ SI DILUISCE LANGUIDAMENTE, DISTRATTAMENTE, NELLA PIÙ ACCESA E VIBRANTE, TALVOLTA EMOTIONANTE SUPERFICIALITÀ. SOLO SU UNA LISCIA SUPERFICIE LA COMUNICAZIONE PUÒ SCORRERE VELOCE E DILAGARE LIQUIDA: SE INCONTRASSE UN RILIEVO, L'OMBRA DI UNA SPORGENZA, IL DISLIVELLO DI UNA SOFFERENZA [...] LA COMUNICAZIONE INCIAMPEREBBE, IL PENSIERO SI ADDENSEREBBE, IL SIGNIFICATO TENTEREBBE DI RESUSCITARE, CREANDO INTERROGATIVI, SPIRALI, INGORGHI [...]."

(R. VALTORTA

DA I POTERI E LE INCERTEZZE IN VOLTI DELLE FOTOGRAFIA, ED. SKIRA, 2005)

NELLA LIQUIDITÀ DELL'INFOSFERA, A BEN GUARDARE, SI POSSONO SCORGERE ARCIPELAGHI DI ATOLLI FATTI DI INTERESSI INTERDISCIPLINARI, DI CAPACITÀ DI STUPIRSI DI FRONTE AD OGNI PICCOLO DETTAGLIO DELLA NATURA, DI SETE INSAZIABILE PER IL SAPERE, DI INTERESSE PER L'ASTRAZIONE E PER L'ESPERIMENTO, DI PIACERE PER LA CREAZIONE, DI INGEGNOSITÀ TECNOLOGICA, DI SPINTA PROPULSIVA ALLA PRODUZIONE INNOVATIVA, DI INTERESSE NELLE VARIE MODALITÀ DEL COMUNICARE, DI ATTENZIONE ALL'EMOZIONE E ALL'ESTETICA ... IN ALTRE PAROLE PUNTI DI SPORGENZA SU CUI SI ADDENSA L'ATTRAZIONE VERSO L'UOMO.

SONO PUNTI DI SPORGENZA, LE CUI RADICI ITALICHE AFFONDANO IN LEONARDO, NELL'UMANESIMO E NEL RINASCIMENTO E CHE LASCIANO BEN SPERARE NELL'AVVENTO DI UN NEO-UMANESIMO DI CUI, ORMAI, SI PARLA DA QUALCHE ANNO.

«ID&A» NASCE PER ESSERE CUPOLA DI QUESTO NUOVO UMANESIMO IN CUI L'INDIVIDUO È POSTO AL CENTRO DELLA COMUNICAZIONE MULTIMODALE CONTEMPORANEA, UNA COMUNICAZIONE SEMPRE PIÙ MEDIATA DALLA **MACCHINA**; UNA MACCHINA CHE SI DIFFONDE NEGLI AMBIENTI, CHE CI RIVESTE E CI ACCOMPAGNA NELLA NOSTRA VITA QUOTIDIANA, A CUI SIAMO SEMPRE PIÙ LEGATI NELL'UTILIZZO DI SERVIZI E NELLO SVILUPPO DELLE NOSTRE RELAZIONI SOCIALI E DEL NOSTRO "BRAINFRAME" ... MA CHE NELLA

"In our late-industrial world [...] depth dissolves languidly and unthinkingly into the most impassioned, vibrant and sometimes thrilling superficiality. It is only on a smooth surface that communication can spread out flow and quickly like liquid. If it encountered a ridge, the slightest shadow of a bump, the rise of distress [...], communication would stumble, thought would coagulate, and meaning would seek to revive, creating questions, spirals, jams [...]."

On close examination of the liquid infosphere, it is possible to distinguish archipelagos of atolls made up of interdisciplinary interests, a capacity for astonishment at every minute detail of nature, an unquenchable thirst for knowledge, an interest in abstraction and experimentation, a delight in creation and technological ingenuity, a propulsive drive for innovative production, interest in the various channels of communication, sensitivity to emotion and aesthetics ... in other words, projecting points around which a focus on **MANKIND** builds up. These are projecting points whose Italian roots are embedded in Leonardo da Vinci, Humanism and the Renaissance, and which bode well for the advent of the Neo-Humanism that has been talked about for some years now.

«ID&A» is born as a spearhead of this new Humanism in which the individual is placed at the center of contemporary multimodal communication, a form increasingly mediated by **MACHINERY** that spreads out through the different environments, that clothes us and accompanies us in our everyday life, that we rely upon increa-

*singly for the use of services and in the development of our social relations and "brainframe"... but that, paradoxically enough, is becoming more and more discreet and invisible in its pervasiveness.*

*n this sense, Neo-Humanism heralds a "new world" that becomes a "new way": a new way to think, to plan, to create, to produce, to live, to see, to smell, to taste, to hear, to feel, to operate ... to perceive and put into effect.*

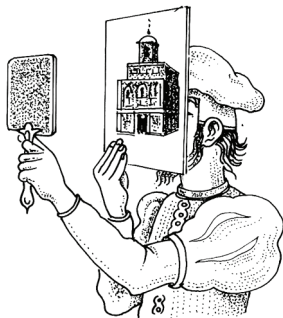
*Ways that are new but at the same time as old as mankind, like the centrality we enjoy and the "naturalness" of the languages we have built up over time and use.*

*A new world that, while absorbing progress, prefers to resemble the old as much as possible in the programmatic choice of naturalness of use and expression as well as the cognitive sustainability of innovation. A new world that cannot exist without the contribution of human beings, their vision, creativity, project-developing capacity, and imperfection.*

*ID&A is born as a sphere in which to reclaim and amplify the culture of project development and as a forum to discuss, consider, promote the exchange of ideas, and give visibility to innovation and creativity, offspring of the digital age, the very age that has paved the way for the advent of Neo-Humanism.*

*The magazine is addressed to all those for whom creativity and design serve as tools for innovation and in broader terms to all those who believe in the central importance of mankind and sustainable progress.*

*It seeks to provide a point of reference both for those working in the great "sea" of ICT (from electronics to computer science) and for those designing interaction in architecture, industrial design, services, entertainment and performance art as well as our everyday life in general, for those who probe social processes, for those who never cease*



SUA PERSVASIVITÀ DIVENTA SEMPRE PIÙ DISCRETA E INVISIBILE.

IN QUESTO SENSO IL NEO-UMANESIMO ANNUNCIA UN "NUOVO MONDO" CHE DIVENTA "NUOVO MODO": NUOVO MODO DI PENSARE, DI PROGETTARE, DI CREARE, DI PRODURRE, DI VIVERE, VEDERE, ODORARE, GUSTARE, UDIRE, SENTIRE, OPERARE ... PERCEPIRE E ATTUARE!

NUOVI MODI, MA AL CONTEMPO VECCHI COME L'UOMO, COME LA CENTRALITÀ DI CUI GODE, COME LA "NATURALITÀ" DEI LINGUAGGI CHE HA COSTRUITO NEL TEMPO E DI CUI SI SERVE.

UN NUOVO MONDO CHE, PUR INGLOBANDO IL PROGRESSO, VORREBBE ASSOMIGLIARE QUANTO PIÙ POSSIBILE AL VECCHIO NELLA SCELTA PROGRAMMATICA DI UNA NATURALITÀ ESPRESSIVA E

D'USO COME PURE NELLA SOSTENIBILITÀ COGNITIVA DELL'INNOVAZIONE. UN NUOVO MONDO CHE NON PUÒ ESISTERE SENZA L'APPORTO DELL'UOMO, DELLA SUA VISIONARIETÀ, DELLA SUA CREATIVITÀ, DELLA SUA PROGETTUALITÀ, DELLA SUA IMPERFEZIONE.

«ID&A» NASCE COME AMBITO DI RECUPERO E AMPLIFICAZIONE DELLA CULTURA DEL PROGETTO E COME PIAZZA OVE DISCUTERE, RIFLETTERE, PROMUOVERE LO SCAMBIO, DARE VISIBILITÀ ALL'INNOVAZIONE E ALLA CREATIVITÀ FIGLIE DELL'ERA DIGITALE, DI QUELL'ERA CHE HA PREPARATO L'AVVENTO, APPUNTO, DEL NEO-UMANESIMO.

LA RIVISTA SI RIVOLGE A TUTTI COLORO CHE FANNO DELLA CREATIVITÀ E DEL PROGETTO LO STRUMENTO DELL'INNOVAZIONE E, PIÙ IN GENERALE, A TUTTI COLORO CHE CREDONO NELLA CENTRALITÀ DELL'UOMO E NEL "PROGRESSO SOSTENIBILE".

INTENDE ESSERE UN RIFERIMENTO TANTO PER CHI OPERA NEL VASTO "MARE" DELL'ITC (DALL'ELETTRONICA ALL'INFORMATICA) QUANTO PER CHI PROGETTA L'INTERAZIONE NELL'ARCHITETTURA, NEL DESIGN INDUSTRIALE, NEI SERVIZI, NELL'ENTERTAINMENT E NELLE PERFORMANCE E, PIÙ IN GENERALE, NELLA NOSTRA VITA QUOTIDIANA, PER COLORO CHE INDAGANO I PROCESSI SOCIALI, PER COLORO CHE NON CESSANO DI ESPLORARE LE MERAVIGLIE DELLA MACCHINA-UOMO ... E LASCIAMO LA LISTA APERTA, PERCHÈ SU QUESTE PAGINE CI SARÀ SEMPRE SPAZIO PER CHI AVRÀ UN'ID&A.

PERCHÈ DI UN NOME: "INTERACTION DESIGN & ARCHITECTURE(S)" ?

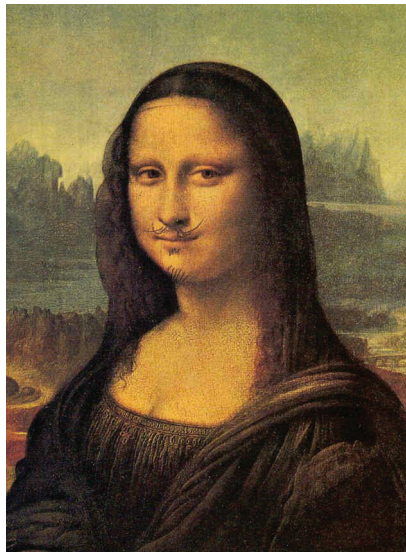
PERCHÈ LA COMUNICAZIONE CHE SI SERVE DELLE "MACCHINE", E

IN PARTICOLARE QUELLA "NATURALE", NECESSITA DELLA PROGETTAZIONE DELLA SUA CARATTERISTICA FONDANTE: L'**INTERAZIONE**. NON È QUI IL CASO DI ENTRARE NEL DIBATTITO SULLA DEFINIZIONE DEL SETTORE DELL' "INTERACTION DESIGN" (A CUI È DEDICATA LA SEZIONE TEMATICA DI QUESTO NUMERO DELLA RIVISTA) MA POSSIAMO AFFERMARE CON UNA CERTA TRANQUILLITÀ CHE OGGI, QUELLO DELL'IXD (DA NON CONFONDERE CON L'ID DELL'INDUSTRIAL DESIGN), APPARE IL SETTORE CHE MAGGIORMENTE RISPONDE ALLE ESIGENZE DI INTERDISCIPLINARIETÀ, NONCHÉ A QUELLE DI ATTENZIONE VERSO I VARI PIANI SU CUI SI ESPLICA LA COMUNICAZIONE UMANA - FISICO|COGNITIVO|EMOTIVO|SOCIALE - CHE CARATTERIZZERANNO I CREATIVI E GLI OPERATORI PROTAGONISTI DEL NEO-UMANESIMO.

MA L' "INTERACTION DESIGN" NON È STATO LASCIATO SOLO, VA A BRACCETTO CON IL TERMINE "ARCHITECTURE(S)" NON PERCHÉ LO SI VOGLIA CONNOTARE CON UN RIFERIMENTO AD UN SETTORE O A UNA PROFESSIONE SPECIFICA ... TUTT'ALTRO.

"ARCHITECTURE(S)" VA INTESO NEL SUO SIGNIFICATO PIÙ INTIMO E PROFONDO: IL MONDO TUTTO SI COMPONE DI ARCHITETTURE, DA QUELLE DISEGNATE DALLA NATURA A QUELLE PROGETTATE DALL'UOMO: MODELLI E TEORIE, SPAZI, MATERIALI, HARDWARE E SOFTWARE, SERVIZI ...

ESSERE ARCHITETTO DELL'INTERAZIONE, INTERACTION ARCHITECT, VUOL DIRE, DUNQUE, ESSERE IN GRADO DI GESTIRE IL PROGETTO DELL'INTERAZIONE NON SOLO ALLA SUPERFICIE, MA IN MANIERA PIÙ PROFONDA, A PARTIRE DAI COSTITUENTI BASE DELL'ARTEFATTO PER POI ALLARGARE IL QUADRO SEMPRE DI PIÙ SINO A GIUNGERE ALLA PREVISIONE DEGLI EFFETTI MACROSCOPICI CHE POTRANNO ESSERE INDOTTI DALL'ARTEFATTO SULLA SOCIETÀ; VUOL DIRE, INOLTRE, NON LIMITARSI AL CONTROLLO DELLE STRUTTURE MA ESSERE IN GRADO DI PREVEDERE, PER QUANTO POSSIBILE, LA DINAMICA DELL'INTERA-



*to explore the wonders of the human machine ... We shall leave the list open because there will always be room in these pages for whoever comes up with an ID&A.*

*Why the name "Interaction Design & Architecture(s)"? Because the communication that makes use of "machines", and especially the "natural" variety, requires design for its foundational characteristic, namely **INTERACTION**. This is not the place to enter into the discussion on the definition of the sector of "Interaction Design" (IxD), to which the thematic section of this issue of the magazine is devoted. We can, however, state with a certain confidence that the sector of IxD appears to be the one most responsive today to the demands of an interdisciplinary approach as well as those of sensitivity to the various physical, cognitive, emotional and social planes on which human communication takes place, demands that the creative guiding spirits of Neo-Humanism will make their own. The term "Interaction Design" has not, however, been left on its own. It is accompanied by the second term*

*"Architecture(s)". This is not because of any desire to characterize it through reference to a specific profession or sector, quite the contrary. "Architecture(s)" is to be understood in its deepest and most intimate sense. The whole world is made up of architecture, whether designed by nature or by mankind: models and theories, spaces, materials, hardware and software, services...*

*Being an interaction architect thus means being capable of managing the design of interaction not only on the surface but also at a deeper level, starting from the basic constituents of the artifact and constantly broadening the scope until it is possible to foresee the macroscopic effects it could have on society. At the same time, it also means not confining oneself to control over structures but being able to envision,*

as far as possible, the dynamics of the interaction, its flows, the different levels at which it will be able to develop, and the plasticity it will need in order to respond to the changing requirements of actors and environments.

And it is no coincidence that ID&A has been conceived as a place/environment conducive to interaction, where the authors' ideas and the contributions will naturally lead to change and evolution. ID&A does not want to be a box for ideas but the place where this evolutionary mutation can occur.

The central issue of planning and training methodologies for "interaction designers & architects" will be addressed in the section "**METHODOLOGIES AND STRATEGIES FOR PLANNING AND TRAINING**" edited by Carlo Giovannella and Patrizia Marti. "**ID&A PROFESSIONS**", edited by Leandro Agrò and Francesco di Nocera, will accompany us in our discovery of the highly practical and in no way transcendental world of ID&A. Luigina Ciolfi and Patrizia Marti will be in charge of "**PROJECT ID&A**", devoted to critical presentation of the projects best exemplifying ID&A and its countless paths. The first part of the magazine will also include "**FIRMS IN ID&A**", edited by Ashley Benigno and Teresa Colombi, a sounding board for ID&A as a source of innovation in products and production processes.

The second part of ID&A will contain the section "**AUGMENTED ARCHITECTURE & DESIGN**", devoted to one of today's most interesting frontiers, the area where the ever-increasing sensitization of real objects and spaces leads to their transformation into gateways to virtuality, perhaps the only truly new element of Neo-Humanism and one capable of turning environments into augmented environments. Maria Rita Intriери and Luca Simeone will be responsible for this section.

Interaction between information processors – people and machines – and between real and virtual spaces will take place in increasingly natural ways. But

ZIONE, I SUOI FLUSSI, I VARI PIANI SU CUI SI POTRÀ SVILUPPARE, LA PLASTICITÀ DI CUI DOVRÀ ESSERE DOTATA PER RISPONDERE ALLE ESIGENZE CANGIANTI DI ATTORI E AMBIENTI.

È NON È UN CASO CHE «ID&A» SIA STATA PENSATA COME UN LUOGO/AMBIENTE UTILE ALLE INTERAZIONI, DOVE I CONTRIBUTI E LE IDEE DEGLI AUTORI INDURRANNO NATURALMENTE ALL'EVOLUZIONE E AL CAMBIAMENTO. «ID&A» NON VUOLE ESSERE UNA SCATOLA PER LE IDEE, BENSÌ IL LUOGO DOVE PUÒ AVVENIRE QUESTA MUTAZIONE EVOLUTIVA.

LA CENTRALITÀ DELLE METODOLOGIE DI PROGETTO E DI FORMAZIONE DEGLI "INTERACTION DESIGNERS & ARCHITECTS" VERRÀ AFFRONTATA IN UNA RUBRICA CURATA DA CARLO GIOVANNELLA E PATRIZIA MARTI, "**METODOLOGIE E STRATEGIE PROGETTUALI E DIDATTICHE A CONFRONTO**", MENTRE "**I MESTIERI DELL'ID&A**" CURATA DA LEANDRO AGRÒ E FRANCESCO DI NOCERA CI ACCOMPAGNERÀ ALLA SCOPERTA DEL MONDO, MOLTO PRATICO E POCO IPERURANICO, DELL'ID&A. LUIGINA CIOLFI E PATRIZIA MARTI ANIMERANNO "**ID&A DI PROGETTO**", LA RUBRICA DEDICATA ALLA PRESENTAZIONE CRITICA DEI PROGETTI CHE MEGLIO ESEMPLIFICANO L'ID&A E I SUOI MILLE SENTIERI. A CHIUDERE LA PRIMA SEZIONE DELLA RIVISTA "**AZIENDE NELL'ID&A**" LA RUBRICA A CURA ASHLEY BENIGNO E TERESA COLOMBI CHE FARÀ DA CASSA DI RISONANZA ALL'ID&A CHE DIVENTA INNOVAZIONE DI PRODOTTO E DI PROCESSO PRODUTTIVO.

LA SECONDA PARTE SI APRE CON UNA RUBRICA DEDICATA AD UNO DEGLI AMBITI DI FRONTIERA OGGI DI MAGGIORE INTERESSE: QUELLO IN CUI GLI OGGETTI E GLI SPAZI REALI NEL LORO PROGRESSIVO SENSIBILIZZARSI SI TRASFORMANO NELLE PORTE DI ACCESSO ALLA VIRTUALITÀ, FORSE L'UNICO ELEMENTO DAVVERO NUOVO DEL NEO-UMANESIMO, UN ELEMENTO CHE È IN GRADO DI TRASFORMARE GLI AMBIENTI IN AMBIENTI "AUMENTATI". DI QUESTO AMBITO SI OCCUPERÀ LA RUBRICA CURATA DA MARIA RITA INTRIERI E LUCA SIMEONE: "**AUGMENTED ARCHITECTURE & DESIGN**". LE INTERAZIONI TRA PROCESSORI DI INFORMAZIONE - UOMINI E MACCHINE -, TRA SPAZI REALI E VIRTUALI AVVERRÀ SECONDO MODALITÀ SEMPRE PIÙ NATURALI, MA CIÒ ACCADRÀ PERCHÉ IN TANTI STANNO LAVORANDO PER DOTARE L' "ARTIFICIALE" DI UN "SENSEWARE" SEMPRE PIÙ RAFFINATO E INTELLIGENTE, CAPACE DI INTERAGIRE CON IL "REALE" PERSINO SUI PIANI EMOTIVO E SOCIALE, E DI DAR VITA A PROPRIE GEODETTICHE DI SVILUPPO, COME AVVIENE AD



ESEMPIO NELLE SIMULAZIONI DELLA VITA ARTIFICIALE. UN SENSEWARE CHE SI NUTRE DEL LAVORO DEI TANTI ALTRI CHE, IN SCAMBIO OSMOTICO CON I TECNOLOGI DELLE MACCHINE, STANNO CERCANDO, IN CONTEMPORANEA, DI SVELARE I TANTI SEGRETI DEL FUNZIONAMENTO DI UN SISTEMA COSÌ COMPLESSO E PERFETTO QUAL'È L'UNITÀ CENTRALE DELL'UOMO: IL SUO CERVELLO. IN QUESTO AMBITO, PROGRESSO E INNOVAZIONE SI SERVONO DI AVANZATISSIME TECNOLOGIE E RICERCHE CHE, SPESSO, VENGONO OFFUSCATE DALLA SPETTACOLARITÀ DEL RISULTATO VISIBILE IN SUPERFICIE, QUELLO CHE ATTIRA L'ATTENZIONE DEI MASS-MEDIA. CON LA LA RUBRICA "**AUGMENTED SENSES**", CURATA DA LEANDRO AGRÒ E DALL'ISIM\_GARAGE DELL'UNIVERSITÀ DI ROMA "TOR VERGATA" CI SI PROPONE DI RITAGLIARE UN PICCOLO SPAZIO PER CAROTAGGI DI PROFONDITÀ CHE CONSENTIRANNO AL LETTORE DI AVVICINARSI AL NOCCIOLO DURO SU CUI SI BASA LA COSTRUZIONE DELL'ODIERNA COMUNICAZIONE MULTIMODALE ... E IN FIN DEI CONTI L'ID&A. A CHIUDERE LA SECONDA PARTE, L'IMMANCABILE E NECESSARIO SGUARDO SULLE ULTIME DAL MONDO DELL'ID&A AFFIDATO ALLA RUBRICA "**BOOKMARKS**" E ALLA CAPACITÀ CRITICA DI RICK CAMBIASSI.

TRA LA PRIMA E LA SECONDA SEZIONE DELLA RIVISTA TROVA SPAZIO L'APPROFONDIMENTO TEMATICO CHE IN QUESTA PRIMA USCITA NON POTEVA NON ESSERE DEDICATO AD UNA RIFLESSIONE SUL SIGNIFICATO E I CONTENUTI OPERATIVI DELL' "INTERACTION DESIGN". UN APPROFONDIMENTO TEMATICO DA "COLLEZIONE" A CUI HANNO CONTRIBUITO NOMI DI SPICCO DEL PANORAMA NAZIONALE ED INTERNAZIONALE; UNA PRIMA SIGNIFICATIVA RIFLESSIONE DA OFFRIRE AL DIBATTITO E SU CUI, SIAMO CERTI, AVREMO MODO DI RITORNARE IN FUTURO CON ALTRI INTERVENTI.

MA RICORDATE CHE «ID&A» È UN'OPPORTUNITÀ DI INTERAZIONE E COEVOLUZIONE, UN'OPERA APERTA DA COSTRUIRE DI NUMERO IN NUMERO INSIEME ALLA COMUNITÀ DELL'IXD E A TUTTI I NOSTRI LETTORI!



IL GIARDINO DELLE ANIME  
AMBIENTE SENSIBILE E INTERATTIVO  
STUDIOAZZURRO - 1997

*this will happen because so many are working to equip the "artificial" realm with increasingly smart and sophisticated "senseware" capable of interacting with "reality" even at the emotive and social levels and generating geodetics of development, as happens for example in simulations of artificial life. This senseware is fuelled by the work of the many others who, in an osmotic exchange with machine technologists, are endeavoring at the same time to uncover the countless secrets of the working of a system as complex and perfect as the central processing unit known as the human brain.*

*In this sphere, progress and innovation draw upon highly advanced technologies and research that are often overshadowed by the spectacular nature of the outwardly visible result, which is what attracts the attention of the mass media. Under the guidance of Leandro Agrò and the ISIM\_Garage of Rome's Tor Vergata University, "**AUGMENTED SENSES**" seeks to carve out a small niche for in-depth probes enabling readers to approach the bedrock supporting the construction of present-day multimodal communication, and indeed of ID&A.*

*The magazine will close with the inevitable and essential look at the latest developments in the world of ID&A as examined with critical insight by Rick Cambiassi in "**BOOKMARKS**".*

*Between the first and second parts of the magazine is a large space devoted to in-depth thematic features. The subject for this first issue could hardly be other than the meaning and operative content of "Interaction Design". A "collectible" thematic inquiry with contributions from leading figures on the national and international scene; a significant initial reflection serving to open the debate on a subject that will, we are sure, be addressed again in the future in further articles.*

*«ID&A» is in fact an opportunity for interaction and coevolution, an open work to be constructed issue by issue together with the IxD community and all our readers.*