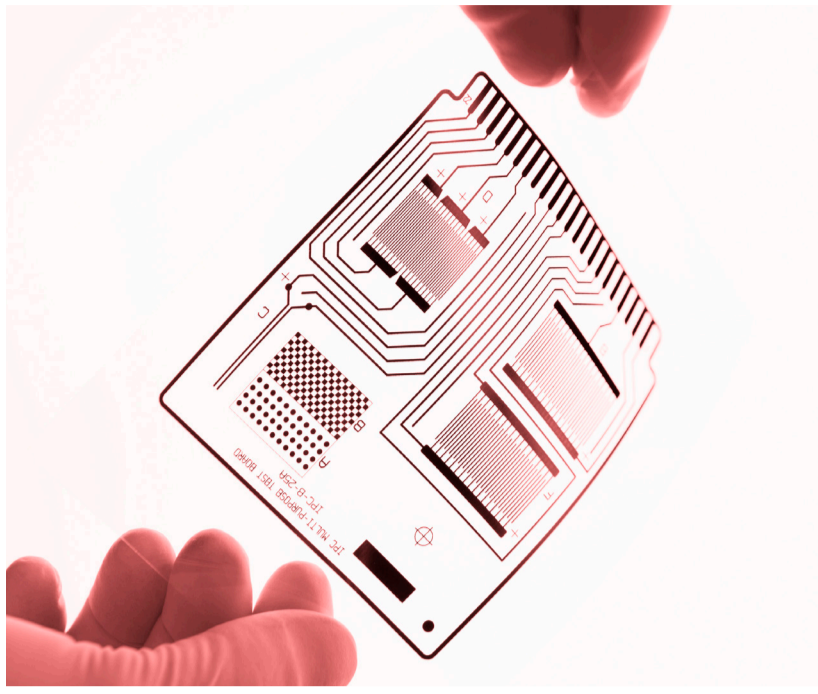


RICERCA.

Scenario di progetto

ELETTRONICA STAMPATA



L'elettronica stampata comprende tutti i dispositivi tecnologici che utilizzano componenti elettroniche stampate su differenti supporti sottili e flessibili.

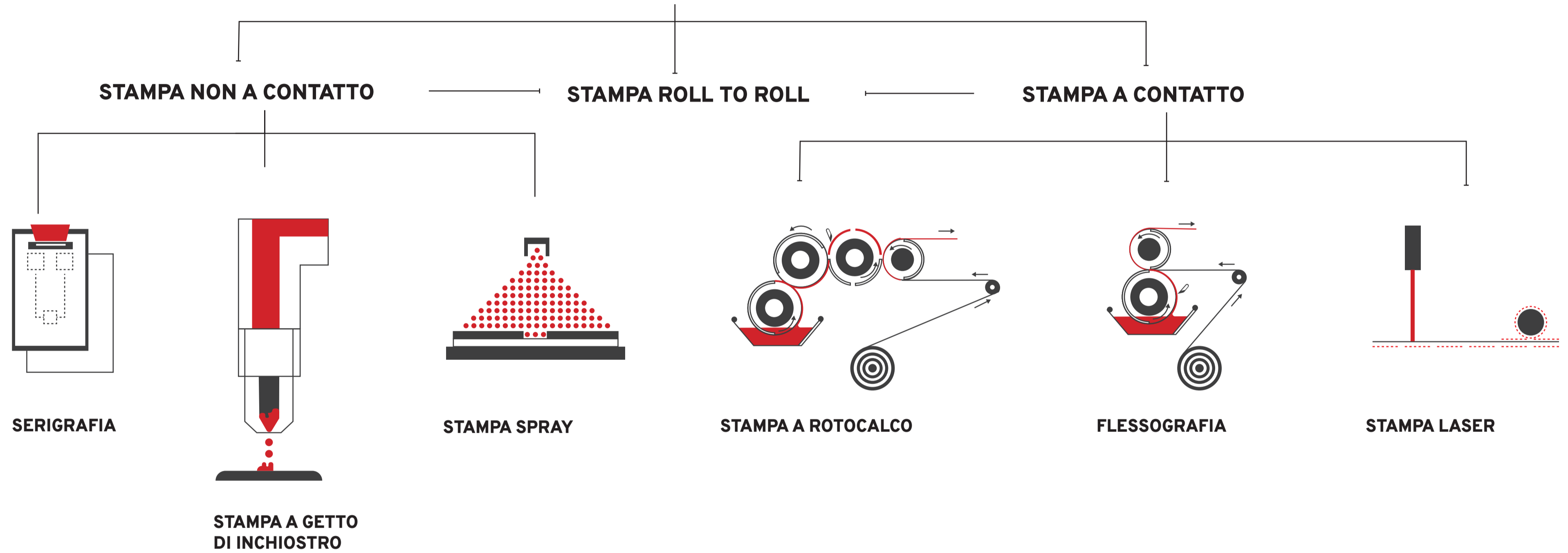


La richiesta di dispositivi sempre più piccoli e sempre più sottili ha fatto sì che l'elettronica diventasse garanzia di sicurezza e flessibilità.

APPLICAZIONI

- PACKAGING;
- ADV ED EDITORIA;
- DISPOSITIVI INDOSSABILI;
- DISPOSITIVI PER LA TRACCIABILITÀ
- DIAGNOSTICA AMBIENTALE;
- RILEVAMENTO PARAMETRI VITALI;
- CONTROLLO VIVANDE.

TECNICHE DI STAMPA



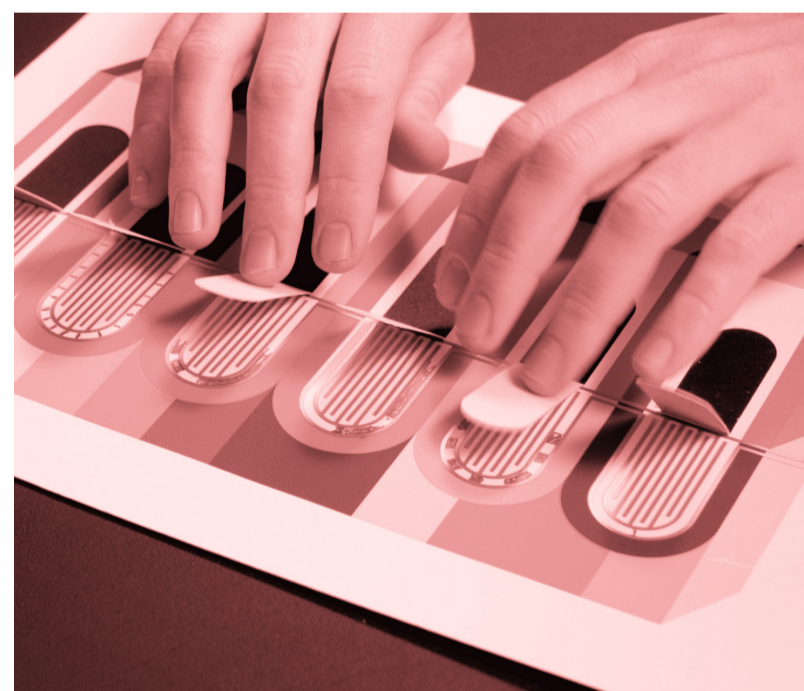
CASI STUDIO



PHONO AESTHETICS

Designer: Thomas James Niblett
Elaborato: Libro sonoro

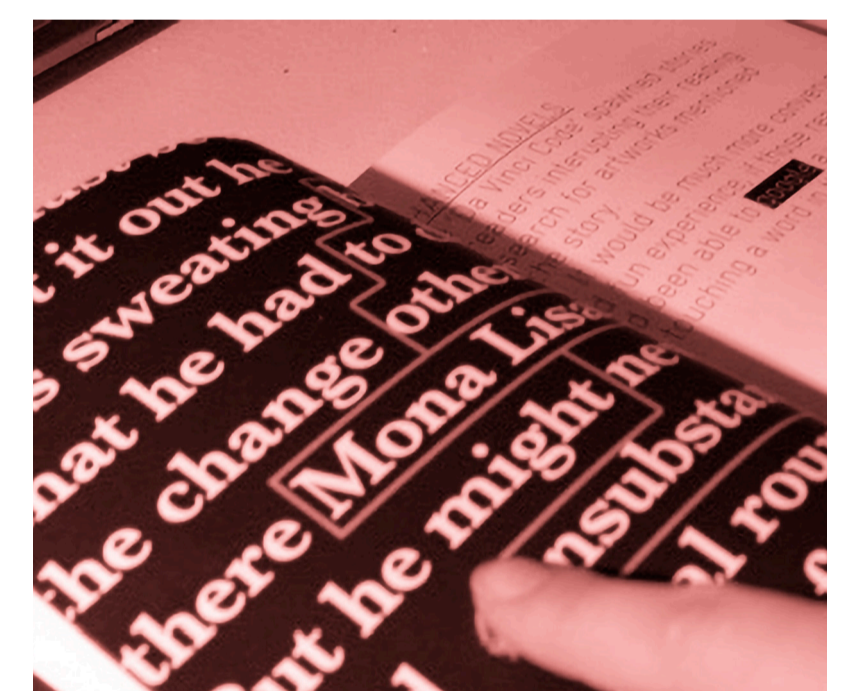
Obiettivo: sperimentare il rapporto tra il suono e le immagini attraverso l'apprendimento di nozioni di fonetica analizzando il rapporto tra i suoni percepiti, i caratteri tipografici e le immagini.



PAPIER MACHINE

Designer: Marion Pinaffo, Raphaël Pluinage
Elaborato: Giochi educativi

Obiettivo: insegnare le basi dell'elettronica e della sensoristica attraverso il gioco e le illustrazioni.



PHONO AESTHETICS

Designer: Manolis Kelaidis
Elaborato: Libro interattivo

Obiettivo: attraverso alcune parti di testo conduttive il libro può connettersi a un computer vicino e visualizzare contenuti multimediali.

PROGETTO.

Linguaggio e struttura

OBIETTIVO DI PROGETTO

- Ibridare il concetto tradizionale di libro con quello dei media digitali al fine di ottenere un unico prodotto. In questo modo agevolare l'apprendimento attivo attraverso contenuti audiovisivi direttamente su un device integrato.

TARGET DI RIFERIMENTO

- Lettore indifferente alla tecnologia.

TEMA

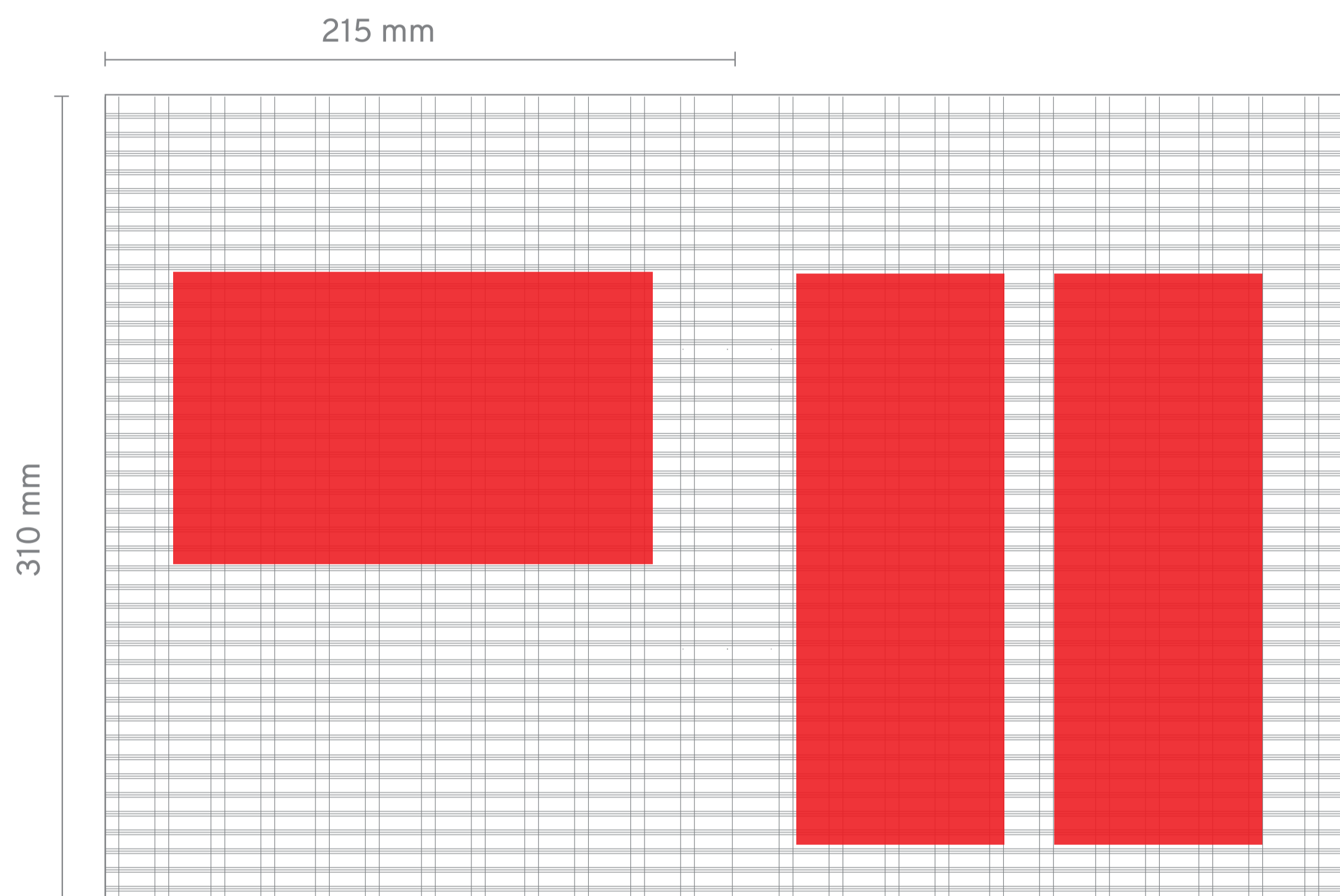
Questo format di pubblicazione è applicabile a determinate tipologie di libri:

- Saggistica;
- Manualistica;
- Didattica

In questo quadro, il caso studio è un saggio che prende in analisi il rapporto e i significati che il cibo assume all'interno del cinema.

Il volume si propone di essere un legante tra la matericità del libro cartaceo e la velocità di fruizione dei dispositivi digitali.

Tutto il volume è basato su forti contrasti per rimarcare la differenza tra la fruizione lenta derivante dalla lettura di un libro e quella immediata derivante dai dispositivi digitali. La pubblicazione è caratterizzata da un sistema di fruizione low tech che permette all'utente di avvicinarsi alla tecnologia in modo quasi passivo.

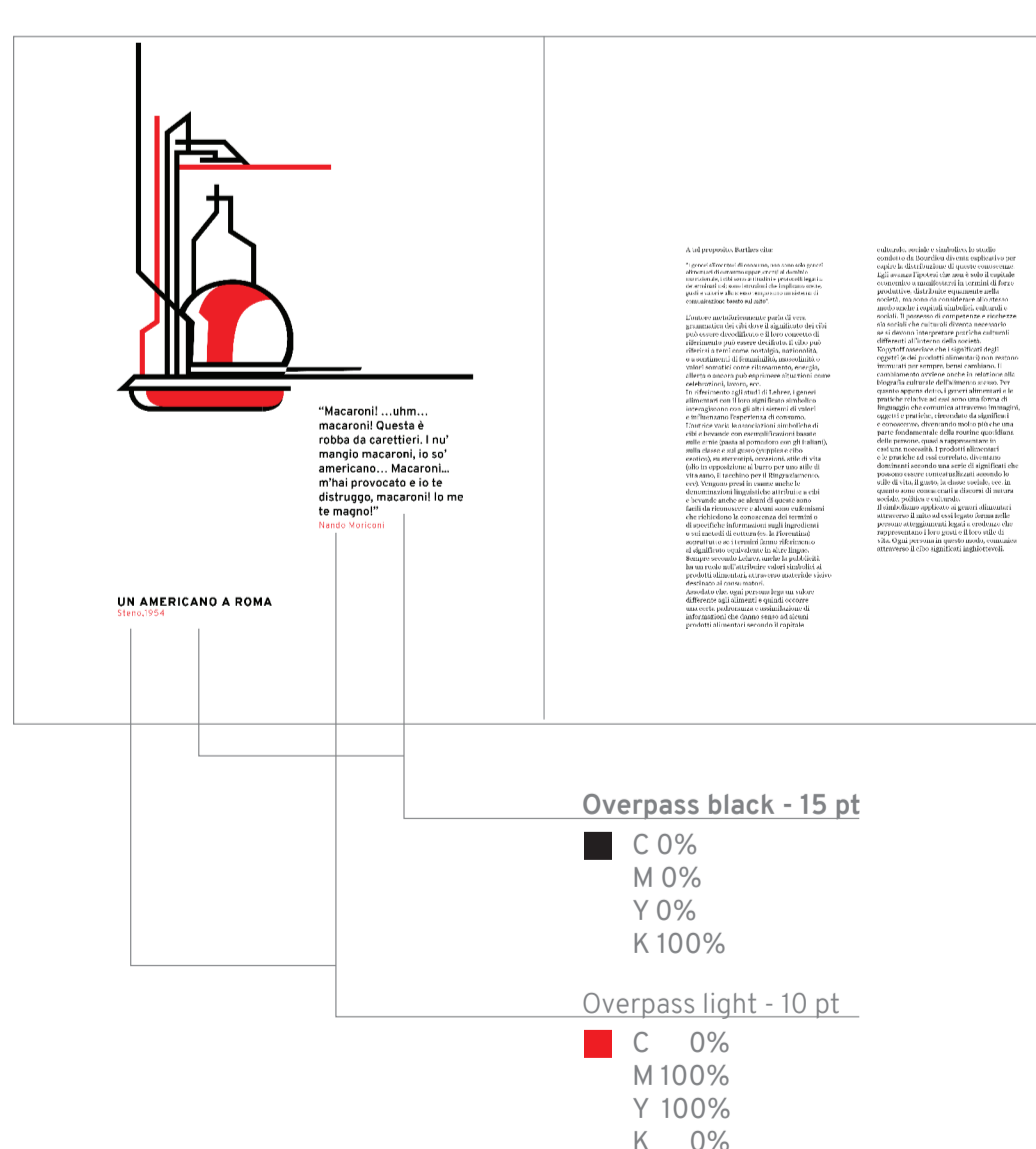
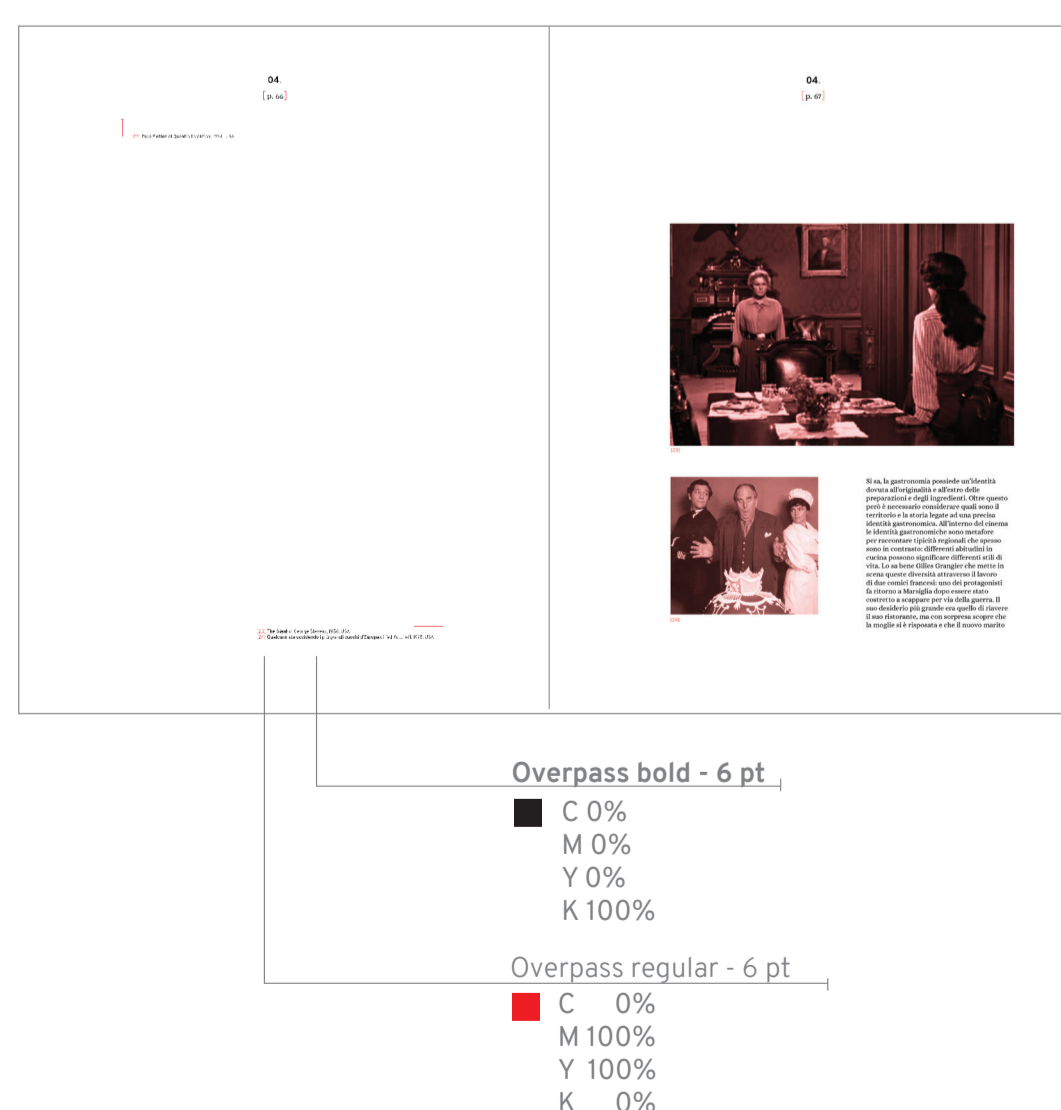


LA GABBIA

La griglia è classica basata su due colonne che permettono l'agevolazione nella lettura e nel rapporto tra testo e immagine. Lo studio di quest'ultima segue lo sviluppo del caso studio basato sul contrasto dominante tra tradizionale e digitale, in contrapposizione con lo stile grafico dei trigger.

SISTEMA CROMATICO

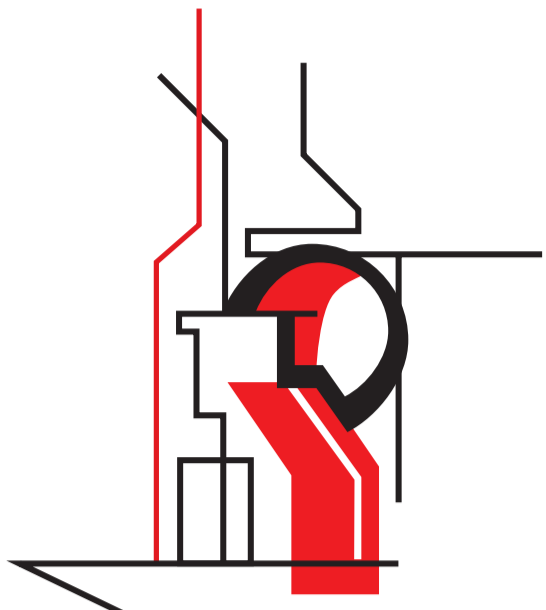
Il sistema cromatico della pubblicazione intende porre in evidenza l'integrazione tra la parte testuale e quella digitale, pertanto si è pensato di impiegare il rapporto rosso/nero per facilitare l'utente nella lettura e nell'attivazione dei contenuti multimediali e sonori presenti nella pubblicazione.



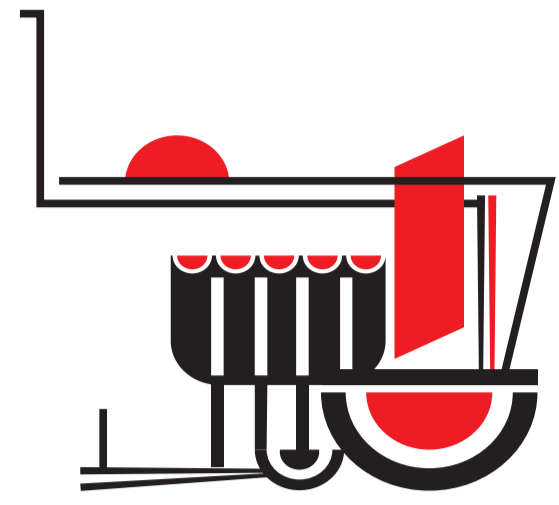
PROGETTO.

Interazioni

TRIGGER



Soul Food.
George Tillman Jr., 1991



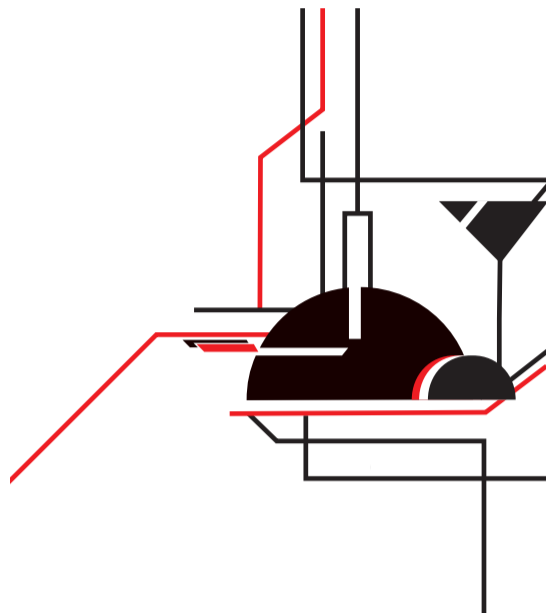
Yinshi Nan Nu.
Ang Lee, 1994



The thrill of it all.
Norman Jewinson, 1963



Il pranzo di Babette.
Gabriel Axel, 1987



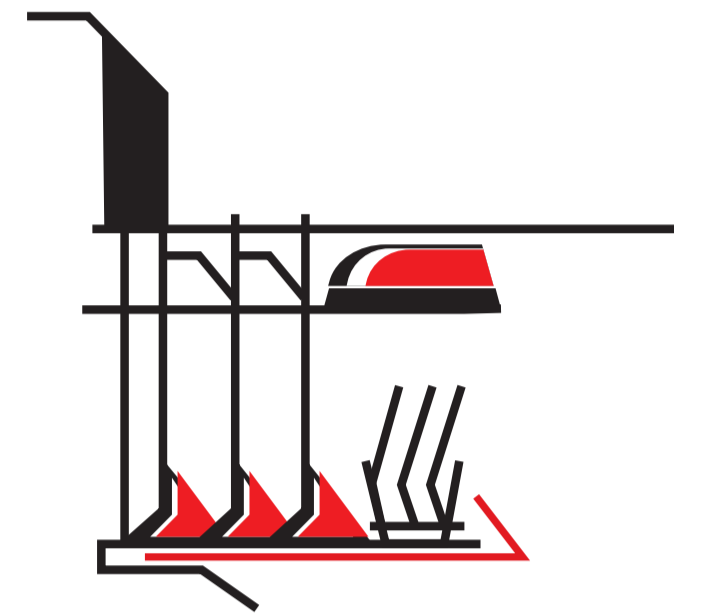
Home for holiday.
Jodie Foster, 1995



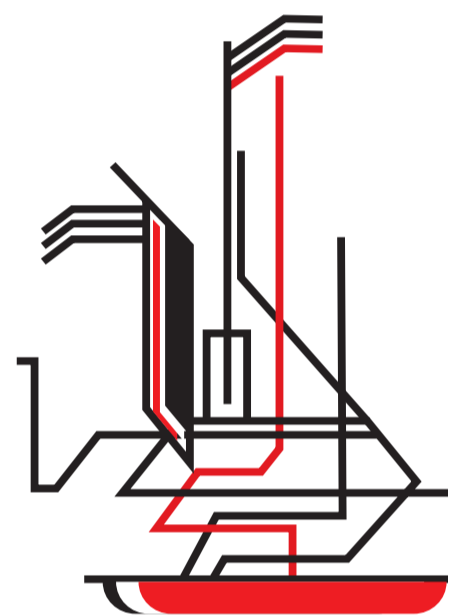
La grande abbuffata.
Marco Ferreri, 1973



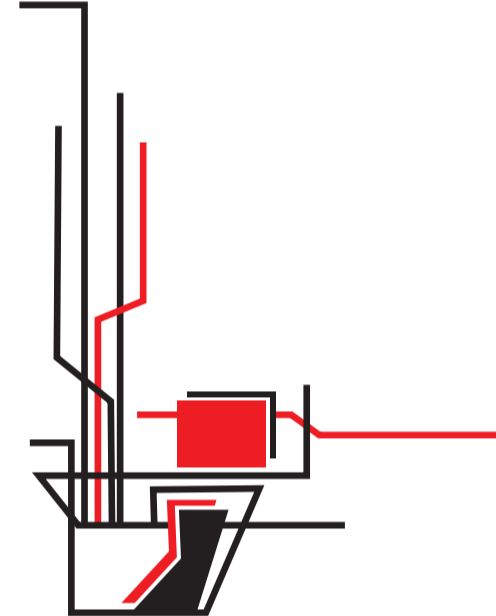
Bianca.
Nanni Moretti, 1993



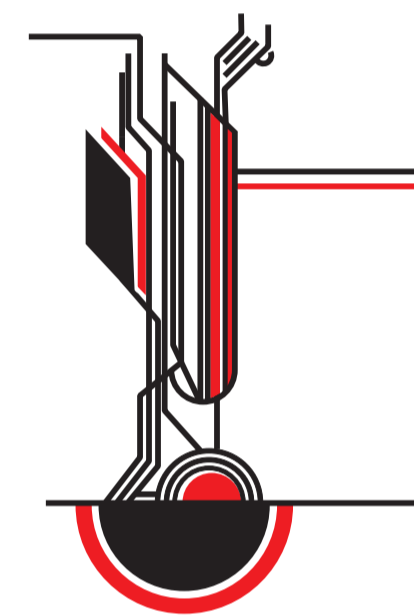
Felicia's Journey.
Atom Egoyan, 1999



Hannibal.
Ridley Scott, 2001



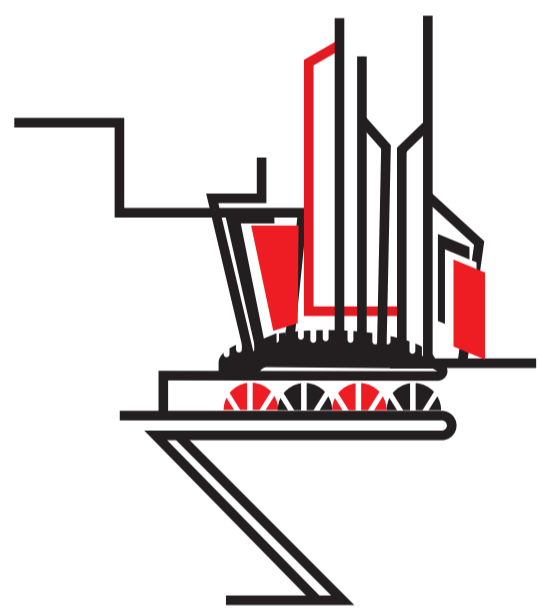
Le charme discret de la bourgeoisie.
Louis Buñuel, 1972



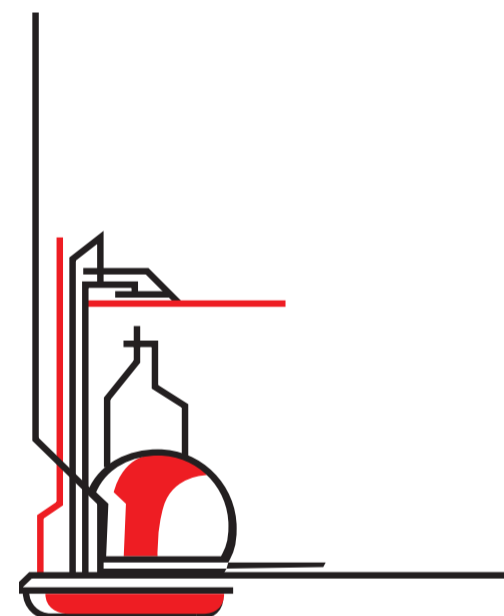
Miseria e nobiltà.
Mario Mattoli, 1954



La ricotta.
Pier Paolo Pasolini, 1963



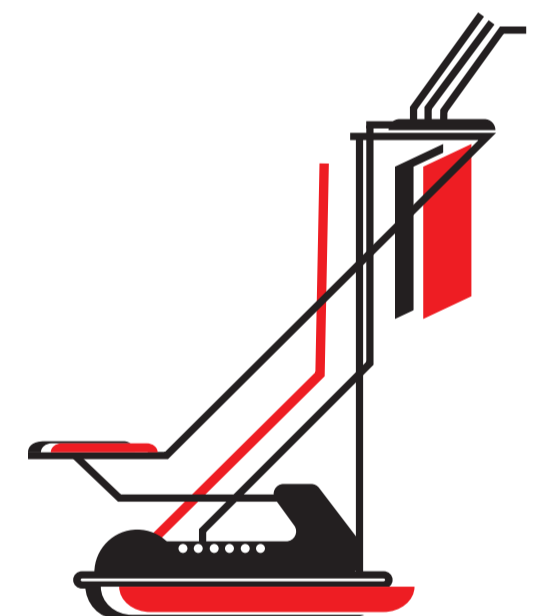
Pulp Fiction.
Quentin Tarantino, 1994



Un americano a Roma.
Steno, 1954

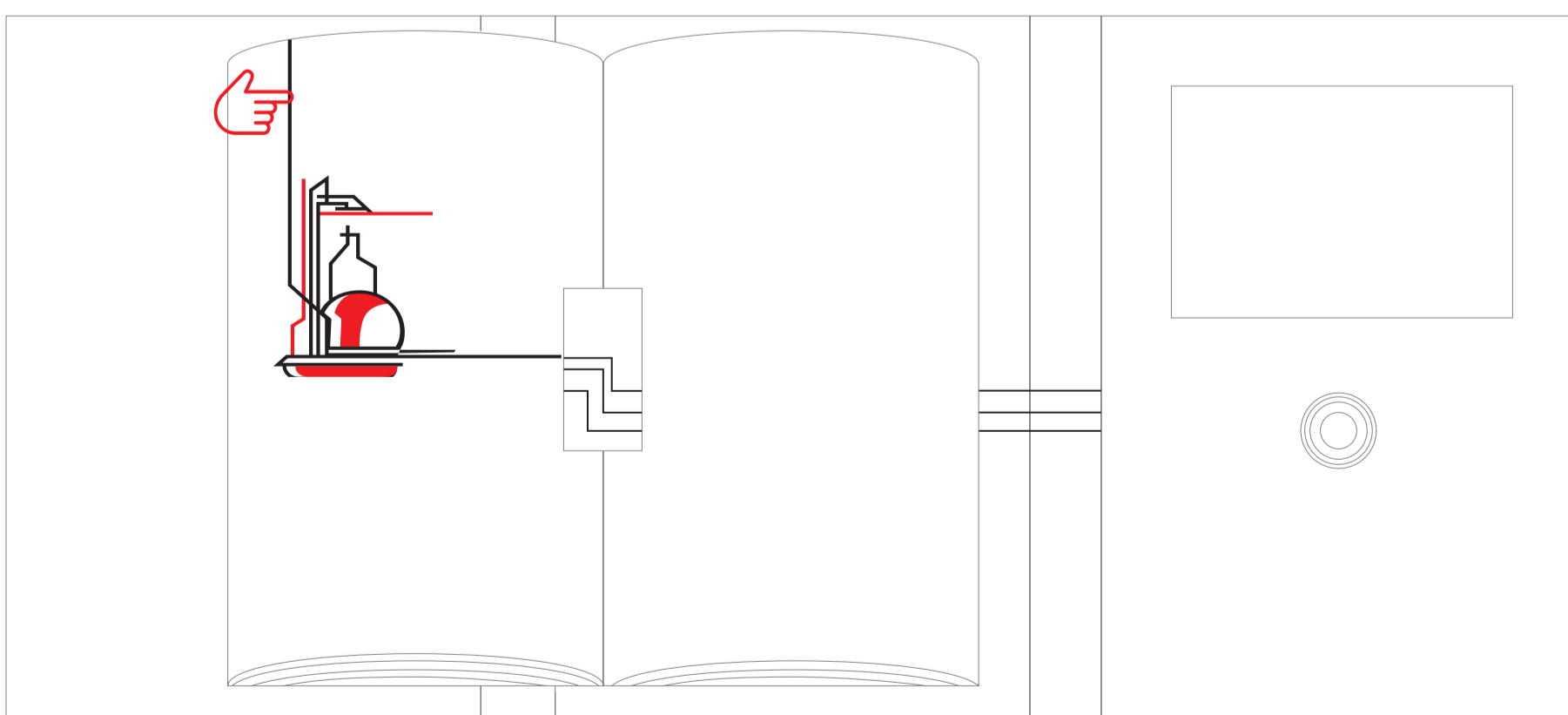


The cook, the thief, his wife
and her lover.
Peter Greenaway, 1989



The gold rush.
Charlie Chaplin, 1925

INTERAZIONI



- Posizionare il dito sulla parte di inchiostro conduttivo, quella nera;
- Appena toccato il trigger, questo attiverà un contenuto multimediale audiovisivo fruibile attraverso il display;
- Il contenuto multimediale si stopperà una volta concluso.

I trigger sono stati configurati a partire da alcuni apparati iconografici o da alcune scene dei film selezionati per poi configurarsi come matrici di circuiti stampati.

PROGETTO.

