

vol. 2

HABITS

perspective



ID 02_ (0,8435 ; 0,0137)
A_0.0672 V_0.1244

ID 01_ (1,9127 ; 1,4833)
A_1.3913 V_2.2564

SINCRONIA

(Lost in) Conversion / Circle, Space, Art / Sincronia installation / Translating movement into light

6-12 June Milano Design Week @ Superstudio

Sincronia is an interaction design performance investigating the relationship between movement, light, and sound. The circular arena reacts to moving bodies and creates a harmony of luminous traces. Step in, move in the space, and dance with an Artificial Intelligence.

Sincronia è una performance di interaction design che indaga la relazione tra movimento, luce e suono. L'arena circolare reagisce ai corpi in movimento e crea un'armonia di tracce luminose. Entrate, muovetevi nello spazio e danzate con un'Intelligenza Artificiale.

Performance in collaboration with

KATAKLÒ
athletic dance theatre



Introduction

7 (Lost in) Conversion

The 10 principles of good interfaces
In less than a second: the Ambient feedback
Light as information

16 Circle, space, art

The art of circles and traces

20 Sincronia installation

The magic circle
Behind the scenes
The making of
Dance of technology: interview with Katakłò
Translating movement into light

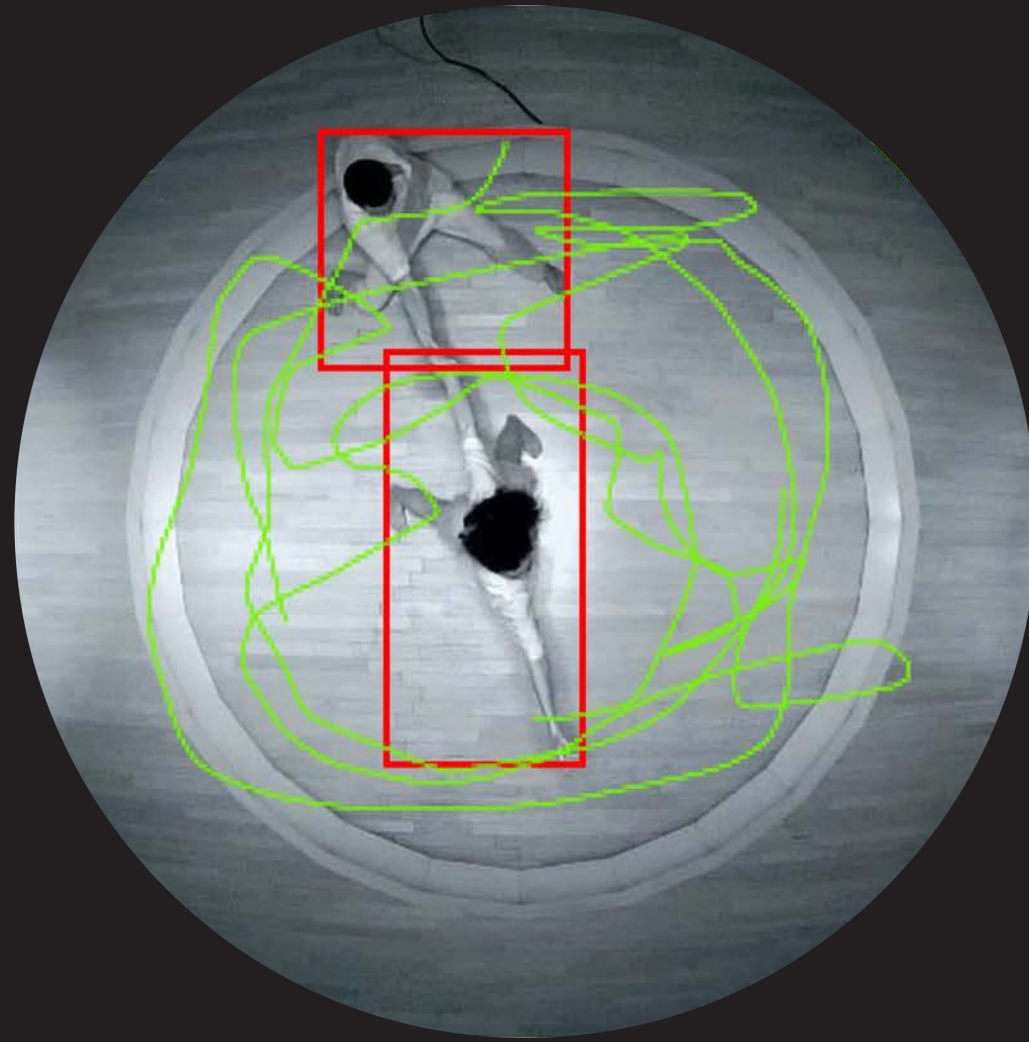


Sincronia /sinkro'nia/

Events, actions, behaviors, and phenomena that occur at the same time and simultaneously can be defined as synchronous or synchronized. Being “in sync” also means to be “on the same page”, getting along easily with each other. In the case of electronic devices and digital products, synchronization describes a process in which different touchpoints use connectivity to have the latest information or files available.

Eventi, azioni, comportamenti, fenomeni che avvengono in contemporanea e simultaneamente, si possono definire in sincronia o sincronizzati. Essere “in sincronia” significa anche essere sulla stessa lunghezza d’onda, andare d’accordo facilmente. Nel caso di dispositivi elettronici e prodotti digitali, la sincronizzazione descrive un processo in cui i diversi punti di contatto usano la connettività per avere a disposizione le ultime informazioni o file.





LOST IN Conversion

Through this research we propose the cutting edge of our work. We showcase some aspects of the most advanced knowledge we have. The designers who wrote the history of Italian design were studying manufacturing processes, bending tubes and sheets, exploring injection molding. They made wonderful wooden prototypes to understand shape, size, ergonomics. Alongside these practices we now study product experience. We learn to manage the digital experience that connects the product with the user. We envision a future of products with emotional intelligence, capable of handling the wonderful complexity of human behaviour and responding empathetically. We need all the technology available to try to give back, at least in part, a glimmer of intelligence.

Attraverso questa ricerca proponiamo l'avanguardia del nostro lavoro. Mettiamo in scena alcuni aspetti delle conoscenze più avanzate che vengono sperimentate nel nostro laboratorio/studio. I designer che hanno scritto la storia del design italiano studiavano i processi di fabbricazione, curvavano tubi e lamiere, esploravano lo stampaggio a iniezione. Realizzavano stupendi prototipi di legno per capire la forma, le dimensioni, l'ergonomia. Accanto a queste pratiche noi oggi studiamo l'esperienza del prodotto. Impariamo a gestire l'esperienza digitale che mette in relazione il prodotto con chi lo usa. Immaginiamo un futuro di prodotti dotati di un'intelligenza emotiva, in grado di gestire la meravigliosa complessità del comportamento umano e rispondere in maniera empatica. Occorre tutta la tecnologia disponibile per cercare di restituire, almeno in parte, un barlume di intelligenza.



The ten principles that good interfaces follow

The 10 Heuristics by Nielsen-Molich

*I dieci principi che le buone interfacce rispettano:
le Euristiche di Nielsen-Molich*

1. Visibility

Show system status, and keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.

Mostrare lo stato del sistema, tenere gli utenti informati su ciò che sta accadendo, attraverso un feedback appropriato in tempi ragionevoli.

2. Matching

Use familiar language & metaphors, for a natural match between the system and the real world.

Utilizzare un linguaggio e metafore familiari, per una corrispondenza naturale tra il sistema e il mondo reale.

3. Free control

Provide good default settings to speed processes, and provide users with the freedom to undo & redo their actions.

Fornire buone impostazioni predefinite per velocizzare i processi e dare agli utenti la libertà di annullare e modificare le proprie azioni.

4. Consistency

Create a consistent design. Use the same language, the same standards, layouts, and conventions throughout the touchpoints of the same interface.

Creare un design coerente. Usare lo stesso linguaggio, gli stessi standard, layout e convenzioni nei diversi punti di interazione della stessa interfaccia.

5. Prevent errors

Help users in preventing mistakes through careful design, and clear confirmation options.

Aiutare gli utenti a prevenire gli errori attraverso un design attento e opzioni di conferma chiare.

7. Flexibility

Design both for novice and expert users. Make frequent and advanced tasks fluid and efficient.

Progettare sia per utenti principianti che esperti. Rendere fluidi ed efficienti le operazioni più frequenti e quelle più avanzate.

9. Error recovery

Help users to recognize, diagnose, and recover from errors.

Aiuta gli utenti a riconoscere, diagnosticare e risolvere gli errori, riprendendosi.

6. Recognition

Make information visible and easy to discover. Minimize users' memory load in having to remember instructions.

Rendere le informazioni visibili e facili da scoprire. Minimizzare il carico di memoria degli utenti nel dover ricordare le istruzioni.

8. Minimalism

Provide only necessary information, visualized in an elegant way.

Fornire solo le informazioni necessarie, visualizzate in modo elegante.

10. Help

Provide step-by-step instructions, and task-specific, in-place hints to guide users in specific tasks.

Fornire istruzioni passo dopo passo e suggerimenti contestuali per guidare gli utenti in compiti specifici.

IN LESS THAN A SECOND

The Ambient Feedback

Think about the electronic products and digital services that you interact with every day, such as your alarm clock, coffee maker, air conditioning, thermostat, email, intercom, oven... these objects produce a wide variety of information that they communicate to you through feedback and notifications. Depending on the situation, these signals take very different shapes and modalities: they do not all have the same importance nor the same mode of interaction because they are designed with specific purposes. But above all, they require different levels of attention. In particular, we can realize that there is a big difference between those “Alarming” feedbacks that demand and steal our attention, and other more gradual and “Ambiental” signals that communicate information in a calm way.

Ambient feedback is a type of natural feedback that helps bring information into focus at the most opportune moment. Ambient feedback is not intended to communicate detailed information, but to give an immediate message that can be perceived in less than a quarter of a second. It must be interpreted at a glance. This information is often conveyed through changes in color (e.g. the presence of a light signal), changes in product position (e.g. the position of a progress bar, or the hands of the clock), and subtle information visualization. The main purpose is to help the user to understand if the object needs further attention. It is high-level information that allows not to steal attention and avoid information overload.

Pensate ai prodotti elettronici e ai servizi digitali con cui interagite ogni giorno, come la vostra sveglia, la macchinetta del caffè, l'aria condizionata, il termostato, la posta elettronica, il citofono, il forno... questi oggetti producono una grande varietà di informazioni che vi comunicano attraverso feedback e notifiche. A seconda della situazione, questi segnali assumono forme e modalità molto diverse: non hanno tutti la stessa importanza né la stessa modalità di interazione perché sono progettati con scopi specifici. Ma soprattutto richiedono dei livelli di attenzione diversi. In particolare, possiamo renderci conto che c'è una grande differenza tra quei feedback “Allarmanti” che richiedono e rubano la nostra attenzione, e altri più gradualmente ed “Ambientali” che ci comunicano informazioni in modo calmo. Il feedback ambientale è un tipo di feedback naturale che aiuta a mettere a fuoco le informazioni nel momento più opportuno. L'ambient feedback non ha lo scopo di comunicare informazioni dettagliate, bensì di dare messaggi immediati, che si possano percepire in meno di un quarto di secondo. Deve essere interpretato a colpo d'occhio. Queste informazioni spesso sono trasmesse grazie a cambi di colore (es. presenza di un segnale luminoso), cambi e movimenti nella posizione del prodotto (es. la posizione di una barra di progresso, o le lancette dell'orologio), e visualizzazioni non intrusive. Lo scopo principale è quello di aiutare l'utente a capire se l'oggetto ha bisogno di ulteriore attenzione. È una informazione ad alto livello che permette di non sviare l'attenzione e di evitare un sovraccarico di informazioni.

“Calm technology engages both the center and the periphery of our attention, moving back and forth between the two”

Mark Weiser, 1990, Designing Calm Technology



>>
Habits for Ferrol
Bluehelix water heater with
ambient feedback

Light as information

The color temperature of natural light is an ambient feedback that informs us of the time of day.

La temperatura di colore della luce naturale è un feedback ambientale che ci informa sull'ora del giorno.

Light intensity and color temperature vary during the day, following a natural circadian cycle that impacts our sleep/wake cycles. When the sun is high in the sky, we experience cooler color temperatures (from 4.000 kelvin to 10.000 kelvin), that become warmer when the sun is rising and setting (ranging from less than 2700 kelvin to 3500 kelvin). Our bodies are in sync with this cycle.

It is studied that light has an impact on our health and how we feel: cooler lights promote alertness and attention, while warmer lights have a more relaxing action... this is why it is suggested to reduce the use of screens at nighttime! To reduce the exposure to bright "blue" light that could cause sleeping problems.

In various sectors, experts are exploring the benefits of circadian lights, to mimic the natural cycle of the sun, or to create the right light settings for wellbeing, productivity, relaxation, and more.

L'intensità della luce e la temperatura del colore variano durante il giorno, seguendo un ciclo circadiano naturale che influisce sui nostri cicli sonno/veglia. Quando il sole è alto nel cielo, sperimentiamo temperature di colore più fredde (da 4.000 kelvin a 10.000 kelvin), che diventano più calde quando il sole sorge e tramonta (da meno di 2700 kelvin a 3500 kelvin). Il nostro corpo è in sincronia con questo ciclo. È stato studiato che la luce ha un impatto sulla nostra salute e su come ci sentiamo: le luci più fredde favoriscono la vigilanza e l'attenzione, mentre le luci più calde hanno un'azione più rilassante... ecco perché si consiglia di ridurre l'uso degli schermi durante la notte! Per ridurre l'esposizione a brillanti luci "blu" che potrebbero causare disturbi del sonno. In vari settori, gli esperti stanno esplorando i benefici delle luci circadiane, per imitare il ciclo naturale del sole, o per creare le giuste impostazioni di luce per il benessere, la produttività, il relax e altro.

Smart+ X ROTALIANA

The table lamp that stimulates attention by creating a Focus light-cycle

At Habits, we applied the knowledge about circadian lighting in the design of "Smart+" an intelligent table lamp produced by Rotaliana and developed in collaboration with Neocogita. When in Focus mode, the lamp produces a dynamic light cycle that stimulates attention and is able to improve the performance of activities that require concentration. A sophisticated system of sensors and optics allows the light to change the amplitude, intensity, and correlated color temperature ensuring the ideal conditions for performing visual and learning tasks.

In Habits, abbiamo applicato le conoscenze sull'illuminazione circadiana nella progettazione di "Smart+" una lampada da tavolo intelligente prodotta da Rotaliana e sviluppata in collaborazione con Neocogita. Quando è in modalità Focus, la lampada produce un ciclo di luce dinamica che stimola l'attenzione ed è in grado di migliorare le prestazioni delle attività che richiedono concentrazione. Un sofisticato sistema di sensori e ottiche permette alla luce di cambiare l'ampiezza, l'intensità e la temperatura di colore correlata garantendo le condizioni ideali per l'esecuzione di compiti visivi e di apprendimento.

THE ART OF CIRCLES AND TRACES

L'arte di cerchi e tracce

Repeatedly walking in a field made of grass leaves a trace, a line in nature. So does the trail of a motorcycle on barren earth. These ephemeral traces are some of the expressive forms that have characterized the movement of "Land Art," a form of contemporary art born between 1967 and 1968 which involves the direct intervention of the artist on nature and territory. These works reflect on how human actions can transform the earth's surface and feature art of previously unseen scale.

James Crump's documentary "Troublemakers: The Story of Land Art" (2016) delves into the birth of this movement and features interesting interviews

For Land Art, art is not to be confined within the limits given by exhibition galleries. They are works whose perspective is influenced by airline flights: the earth is seen as a sphere on which one can draw on it. Because of their scale they are represented by photographs, but to fully experience these pieces you have to physically become a part of the work, be able to walk into them, it's not always enough to see them from above. You have to spend time in these primal landscapes.

Camminare ripetutamente in un campo d'erba lascia una traccia, una linea nella natura. Così come la traccia di una motocicletta sulla terra arida. Queste tracce effimere sono alcune delle forme espressive che hanno caratterizzato il movimento della "Land Art," una forma di arte contemporanea nata tra il 1967 e 1968 che prevede l'intervento diretto dell'artista sulla natura e sul territorio. Questi lavori riflettono su come le azioni umane possano trasformare la superficie terrestre e propongono opere di dimensioni prima mai viste. Il documentario "Troublemakers: The Story of Land Art" di James Crump (2016) approfondisce la nascita di questo movimento ed è arricchito da interessanti interviste.

Per la Land Art, l'arte non è da confinarsi nei limiti dati dalle gallerie espositive. Sono opere la cui prospettiva è influenzata dai voli aerei: la terra è vista come una sfera su cui si può disegnare sopra. Per via della loro scala vengono rappresentate da fotografie, ma per vivere appieno questi pezzi bisogna fisicamente entrare a far parte dell'opera, poterci camminare dentro, non basta sempre vederle dall'alto. Occorre trascorrere del tempo in questi paesaggi primordiali.



Richard Long, Turf Circle, Museum Haus Lange Krefeld, Germany, 1969 - Gelatin silver print
richardlong.org © 2022 Artists Rights Society (ARS), New York



Richard Long, South Bank circle, 1991, 100 x 1997 x 1997 mm, Tate museum

Walter De Maria, 13 Sided Open Polygon, 1984.
Solid stainless steel, 10.2 x 210.8 x 210.8 cm.
Gagosian Gallery, Photo by Matteo Piazza

Richard Long, A walking and running circle, Warli Tribal Land Maharashtra, India, 2003
© richardlong.org



“Land art was looking for a larger canvas to work on”

Troublemakers, documentary (2016)

Sincronia motion-responsive luminous arena

Sincronia is a circular installation of 4m in diameter. It is a sensed stage that creates dynamic light effects in response to people's presence and movements.

Sincronia è un'installazione circolare di 4 metri di diametro. È un palcoscenico sensorizzato che crea effetti di luce dinamici in risposta alla presenza e ai movimenti delle persone.

“Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.”

Arthur C. Clarke



THE MAGIC CIRCLE



Shaman Rituals in Mongolia, © Kevin Frayer / Getty Images

Composed of the noun circle and the adj. magic. The term is used extensively to indicate the presence of a phenomenon that exerts, more or less mysteriously, a strong charge of attraction or seduction. It refers to ancient ritual practices, which involved the delimitation of a closed and symbolically perfect space (circle) for the purpose of magical or necromantic evocation.

Treccani Vocabulary

Composto dal sostantivo m. cerchio e dall'agg. magico. La locuzione, usata in accezione estensiva quando si intenda segnalare la presenza di un fenomeno che esercita, più o meno misteriosamente, una forte carica di attrazione o seduzione, fa riferimento ad antiche pratiche rituali, che prevedevano la delimitazione di uno spazio chiuso e simbolicamente perfetto (cerchio) per scopi di evocazione magica o negromantica.

Vocabolario Treccani

BEHIND THE SCENES

Dietro le quinte

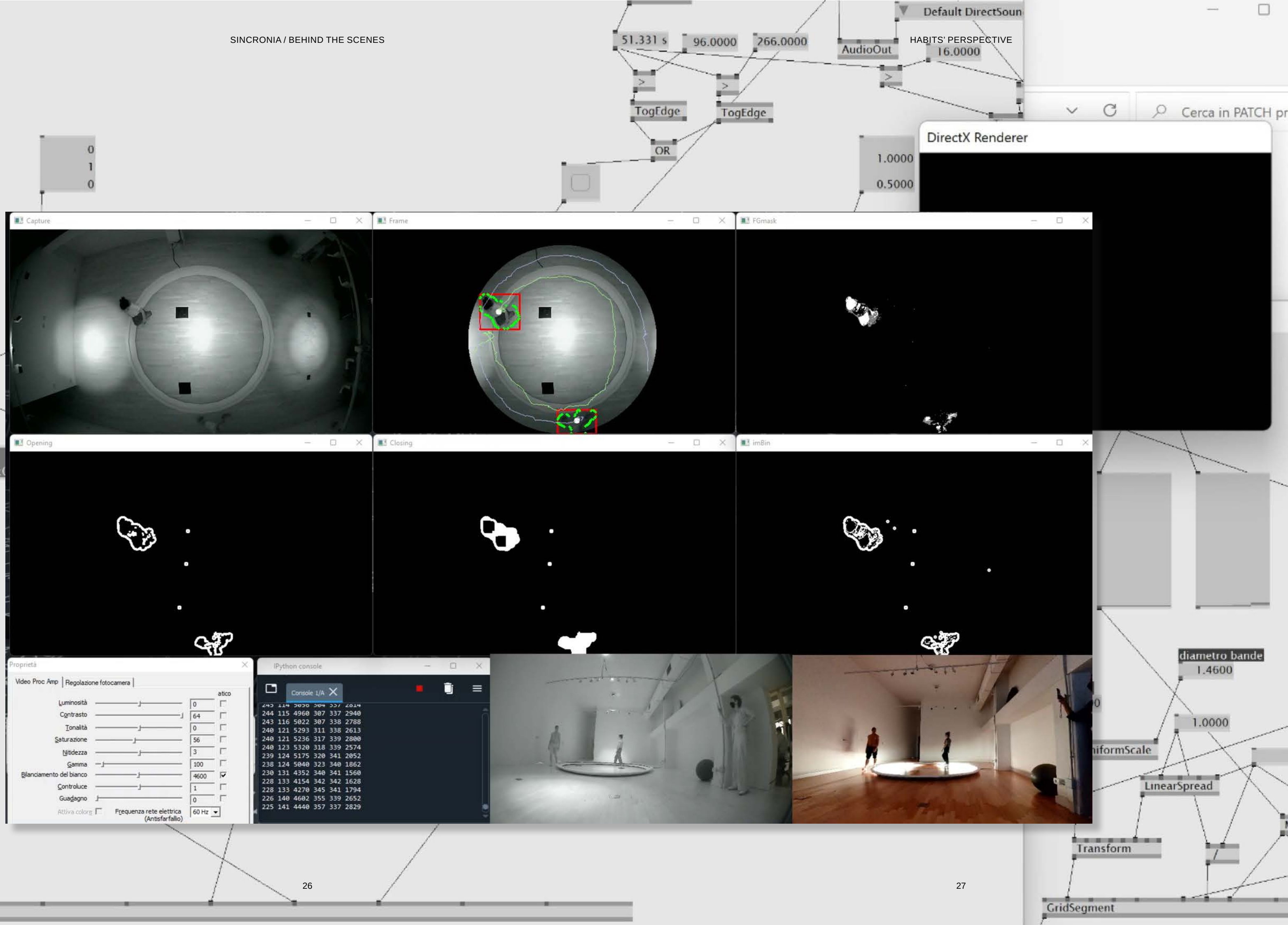
Sincronia is a modular structure, composed of **24 sectors** interconnected to form a ring of **4m in diameter**. The architecture of each module is composed of a laser-cut sheet metal frame and 3D printed joints, thus creating a **parametric design** that can be resized for future applications at different scales. Inside the structure are allocated three aluminum rails that house a total of **5078 RGB LEDs** divided into three strips of about 12.5 m each. The LEDs used are equipped with an addressing system that allows the microprocessor that controls them to turn on individually and change intensity and color independently.

The **detection of movement** is entrusted to a computer vision system consisting of an infrared camera and appropriate illuminators that, by analyzing the image outside the visible field are not disturbed by ambient light and light effects of the ring itself allowing a precise identification of bodies that are inside and around the ring.

The **movement tracking** is made possible by an ad-hoc **designed algorithm**, based on a mechanism of background subtraction and analysis of variations able to adapt to different environmental conditions and evolve over time. The software returns the position together with other parameters such as the trajectory, the size of the moving body etc. Through a **communication protocol** the information is sent and processed to another program that **translates the movement into light effects**. Together with the movement data, the software processes **audio data** that can come from the surrounding environment or from music, making the experience interactive on multiple sensory levels. **Information is processed through an original language** that allows the transposition of movement as well as sound in color, intensity, and rhythm of light, creating a scene of light and color correlated to external stimuli and therefore **completely autonomous and each time unique and original**.

Sincronia sfrutta una struttura modulare, composta da 24 settori interconnessi tra loro fino a formare un anello di 4m di diametro. L'architettura di ogni modulo è composta da una lamiera di metallo tagliata laser e da giunti stampati in 3D print realizzando così un disegno parametrico in grado di essere ridimensionato per future applicazioni a scala differente. All'interno della struttura sono allocati tre binari in alluminio che ospitano complessivamente 5078 LED RGB divisi in tre strisce da circa 12,5 m ciascuna. I led utilizzati sono dotati di un sistema di indirizzamento che permette al microprocessore che li controlla di accenderli singolarmente e modificarne intensità e colore in maniera indipendente. La rilevazione del movimento è affidata ad un sistema composto da una telecamera ad infrarossi ed opportuni illuminatori che, analizzando l'immagine fuori dal campo visibile non vengono disturbati dalla luce ambientale e dagli effetti luminosi dell'anello stesso e permettono una identificazione precisa dei corpi che si trovano all'interno e nei dintorni dell'anello. A rendere possibile il tracciamento del movimento è un algoritmo, progettato ad hoc, basato su un meccanismo di sottrazione dello sfondo e analisi delle variazioni in grado di adattarsi alle differenti condizioni ambientali ed evolvere nel tempo. Il software restituisce la posizione insieme ad altri parametri come la traiettoria, la dimensione del corpo in movimento etc. Attraverso un protocollo di comunicazione le informazioni vengono inviate ed elaborate ad un altro programma che si occupa di tradurre il movimento in effetti luminosi. Insieme ai dati relativi al movimento il software rielabora i dati audio che possono provenire dall'ambiente circostante o da brani musicali rendendo l'esperienza interattiva su più livelli sensoriali. Le informazioni vengono rielaborate attraverso un linguaggio originale che permette la trasposizione di movimento così come il suono in colore, intensità e ritmo della luce realizzando una scenografia di luce e colore correlata agli stimoli esterni e pertanto completamente autonoma e ogni volta unica ed originale.







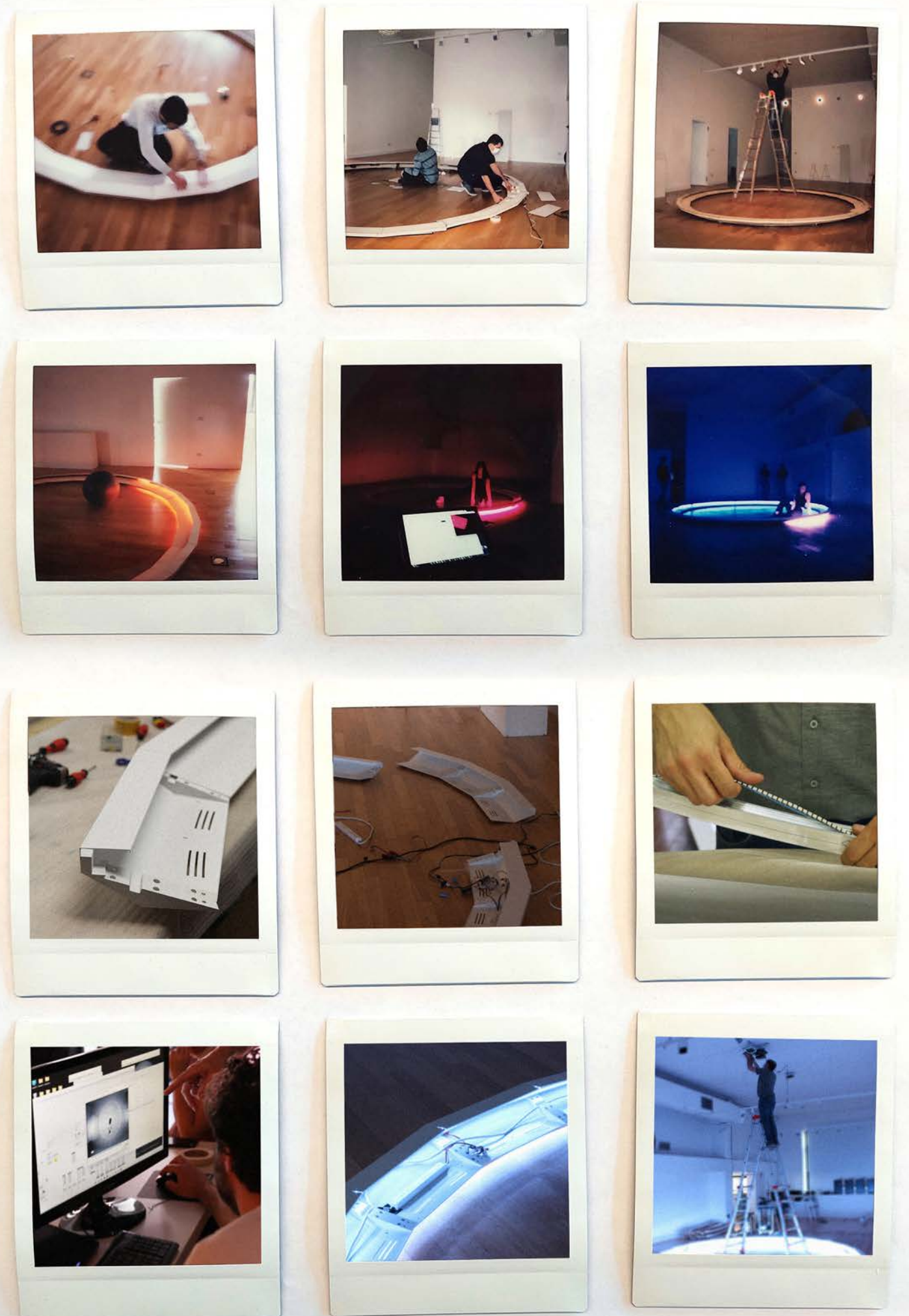
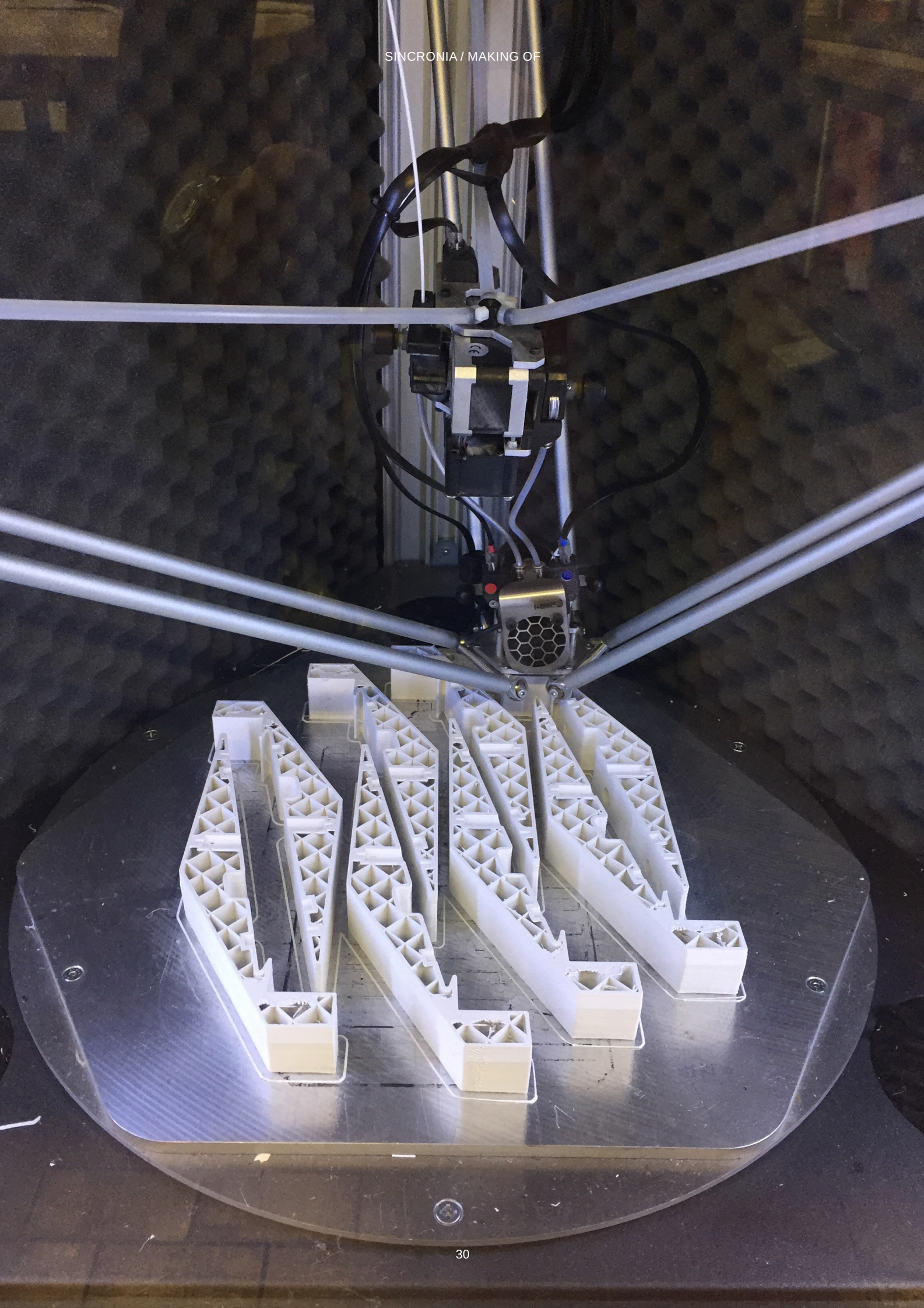
THE MAK ING OF //

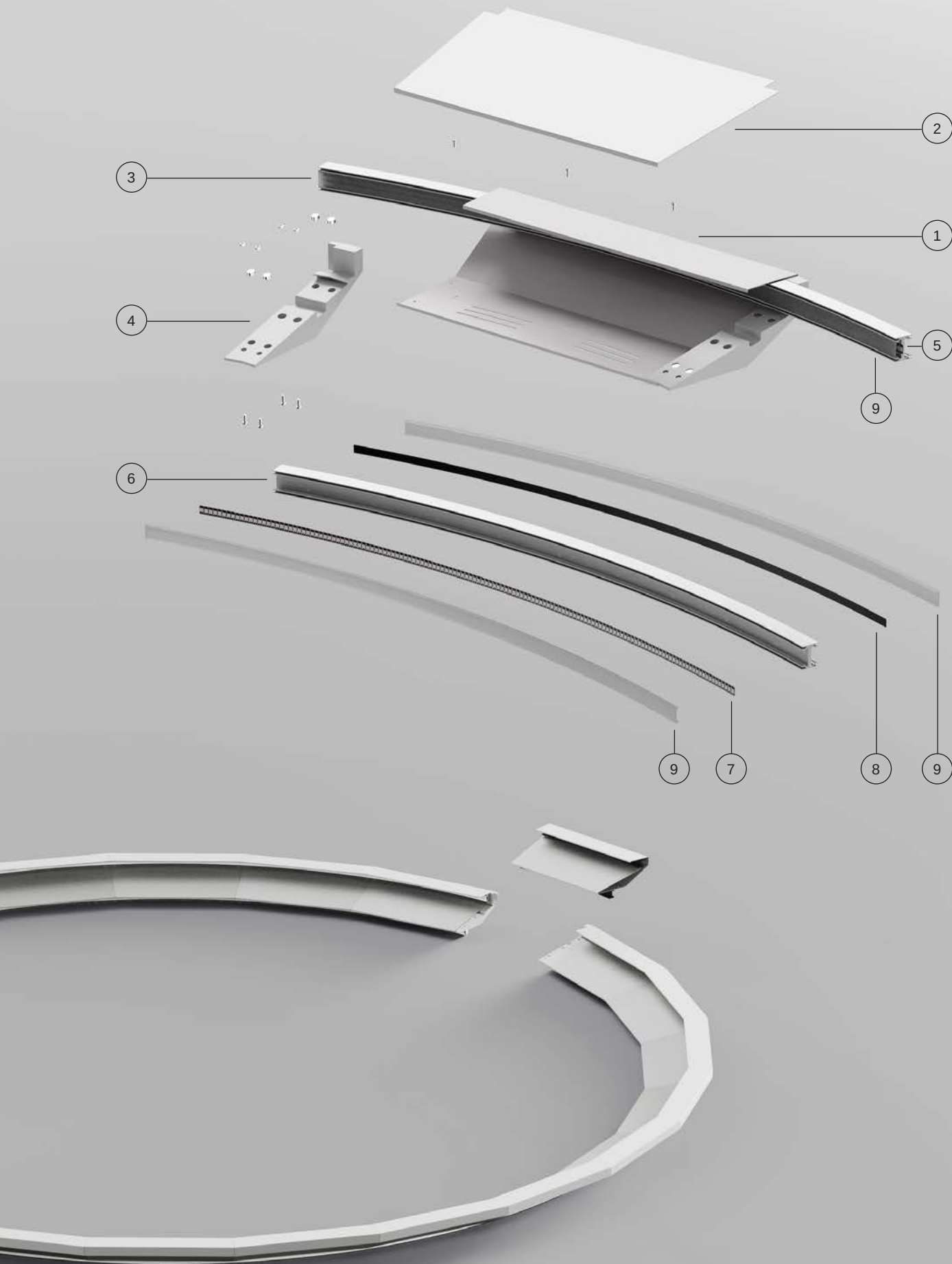
The project development process took place within our laboratory, wherein over a year we went from small-scale models to testing several working prototypes at a 1:1 scale. The experimentation allowed us to investigate lighting effects that would satisfy our initial vision for the project. We were looking for a modular and solid structure that would create a comfortable light capable of diffusing engagingly and elegantly into the environment and onto the body of those interacting with the arena. Software prototyping of the installation was developed in parallel by our IT team. Cyclic and repeated iterations allowed the structure and code to evolve together.

Il processo di sviluppo del progetto è avvenuto all'interno del nostro laboratorio, dove nel corso di un anno siamo passati da modelli in scala ridotta al collaudo di diversi prototipi funzionanti in scala 1:1.

La sperimentazione ci ha permesso di studiare gli effetti di luce in grado di soddisfare la nostra visione iniziale del progetto. Eravamo alla ricerca di una struttura modulare e solida, che creasse una luce confortevole capace di diffondersi in modo coinvolgente ed elegante nell'ambiente e sul corpo di chi interagisce con l'arena. La prototipazione software dell'installazione è stata sviluppata in parallelo dal nostro team informatico. Cicliche e ripetute iterazioni hanno permesso alla struttura ed al codice di evolvere insieme.







Structure of the Installation

1. Main module, folded steel sheet
(1 of 24)

2. Slanted module cover contributing to light diffusion of the upper RGB LED strip. Folded steel sheet (1 of 24)



3. Upper curved profile by Design Luce. Aluminum (1 of 8)

4. 3D printed junction. PLA plastic (1 of 24)

5. Upper RGB LED strip, facing the interior of the circle. 1771 LEDs.



6. Lower curved profile by Design Luce. Aluminum (1 of 8)

7. Lower RGB LED strip, facing the interior of the circle. 1650 LEDs.

8. Lower RGB LED strip, facing the exterior of the circle. 1657 LEDs.

9. Light diffusers

1. Modulo principale, lamiera d'acciaio piegata (1 di 24)

2. Coperchio inclinato che contribuisce alla diffusione della luce della striscia LED RGB superiore. Lamiera d'acciaio piegata (1 di 24)

3. Profilo curvo superiore di Design Luce. Alluminio (1 di 8)

4. Giunzione stampata in 3D. Plastica PLA (1 di 24)

5. Striscia LED RGB superiore, rivolta verso l'interno del cerchio. 1771 LED.

6. Profilo curvo inferiore di Design Luce. Alluminio (1 di 8)

7. Striscia LED RGB inferiore, rivolta verso l'interno del cerchio. 1650 LED.

8. Striscia LED RGB inferiore, rivolta verso l'esterno del cerchio. 1657 LED.

9. Diffusori di luce

THE DANCE OF TECHNOLOGY

Interview with Giulia Staccioli, founder of Katakò Athletic Dance Theater



How was it to create a choreography to dance in real-time with the interactive light arena?

I started from the possible responses that light offered to movement and decided to investigate three different gestures to embody different speeds, intensities, and atmospheres. I then imagined moods with contrasting characteristics to create three short acts of a relationship, interpreted by a couple of dancers. We can give them the labels of confrontation, romance, and play; but also of strength, sweetness and lightness; or even anger, attraction, and complicity. Each story is associated with a different light response.

What were the differences compared to other choreographies you have developed?

The creative process was undoubtedly different from the usual: although light is always a fundamental and indispensable component of our performances, in this case it had to be the main engine of our movement. Eleonora Guerrieri and Giulio Crocetta, The two dancers with whom I created the choreographies, besides having highly qualified gestural abilities have a great sense of collaboration, and it was interesting to notice how my requests quickly turned into a triple collaboration: the two bodies together with the animated light. Fundamental, however, was the collaboration with Habits designers, useful to choose the most suitable gestures for the purpose, and adapting the technology.

What are the positive aspects of this experience? And the challenges?

I always find it positive to connect different visions, ideas, and arts. Katakò was born to pursue this purpose, and it is always rewarding to see how the versatility of my dancers can dialogue with new paths. I wouldn't call it so much a challenge, more of a curious and very stimulating research from a creative point of view. As a choreographer and artistic director, this is what I love most.

What do you think about the relationship between dance and technology?

The theme between dance and technology is very delicate and complex: I think that dance, an art that expresses itself best in live performance, should not be crushed by often intrusive technological elements. On the other hand, a moderate and calibrated interaction, as in this specific case, offers dance the tools to strengthen itself, updating its image and making itself accessible to a wider audience.

Come è stato creare una coreografia per interagire in tempo reale con l'anello e la luce?

Sono partita dalle possibili risposte che la luce offriva al movimento e ho deciso di indagare su tre diverse modalità di gesto per dare vita a velocità, intensità e atmosfere differenti. Ho quindi immaginato stati d'animo con caratteristiche contrastanti per creare tre brevi capitoli di relazione, raccontati da una coppia di danzatori. Possiamo dare loro le etichette di scontro, romanticismo e gioco, ma anche di forza, dolcezza e leggerezza, oppure ancora di rabbia, attrazione e complicità. Ad ogni racconto abbiamo associato una risposta differente della luce.

Quali sono state le differenze rispetto ad altre coreografie che avete sviluppato?

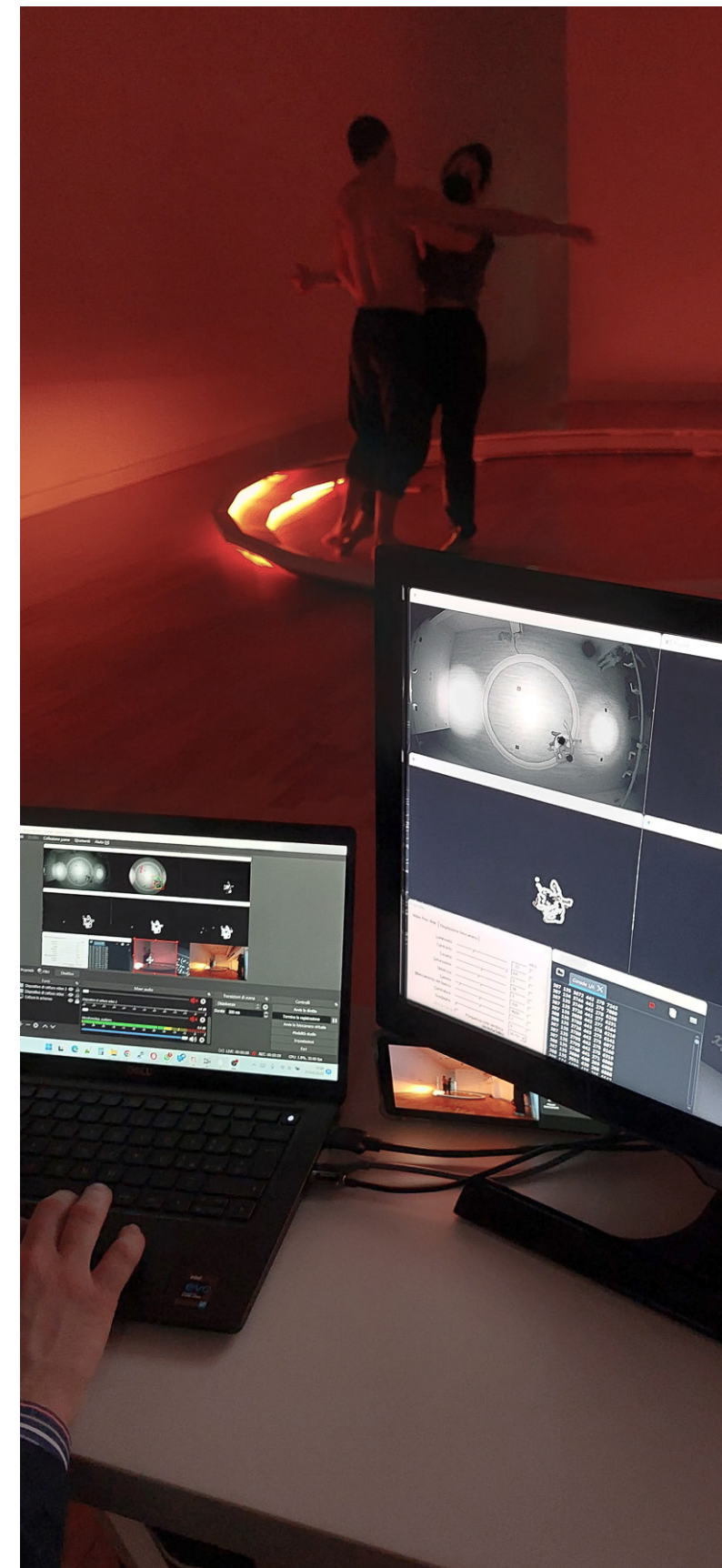
Il processo creativo è stato senza dubbio differente dal solito: se la luce è sempre una componente fondamentale ed imprescindibile delle nostre performance, in questo caso doveva essere il motore principale del nostro movimento. I due danzatori con cui ho costruito le coreografie, Eleonora Guerrieri e Giulio Crocetta, oltre ad avere un gesto altamente qualificato hanno un grande senso della collaborazione ed è stato interessante notare come le mie richieste si declinassero in breve tempo in una tripla collaborazione, i due corpi insieme alla luce. Fondamentale è stata però la collaborazione con i designer di Habits, utile per scegliere i gesti più adatti allo scopo, adattando la tecnologia.

Quali sono gli aspetti positivi di questa esperienza? E le sfide?

Trovo sempre positivo mettere in comunicazione visioni, idee ed arti differenti. Katakò nasce per perseguire questo scopo ed è sempre appagante vedere come la poliedricità dei miei danzatori riesca a dialogare con strade sempre nuove. Non la definirei tanto una sfida, quanto una curiosa ricerca molto stimolante dal punto di vista creativo. Come coreografa e direttrice artistica è ciò che amo di più.

Cosa ne pensate della relazione tra danza e tecnologia?

Il tema tra danza e tecnologia è molto delicato e complesso: trovo che la danza, arte che si esprime al meglio nella performance dal vivo, non debba essere schiacciata da elementi tecnologici spesso invasivi. D'altro canto, un'interazione moderata e calibrata, come in questo caso specifico, offre alla danza gli strumenti per potenziarsi, aggiornando la propria immagine e rendendosi fruibile ad un pubblico indubbiamente più ampio.



...//In sync with emotions

//Translating movement into light

//Six minutes performance, divided into three acts. Three moments responding to three different feelings, communicated through the harmony between dance and technology: Anger and Conflict, Affection and Trust, Joy and Playfulness.

In response to the free movement of the bodies in the circular arena, the ring produces different effects that change in real time depending on the position, speed and movement of the dancers in synchrony with the music. The challenge of this installation lies in the translation of the movement data into light effects. What is the colour of harmony? How is a gesture reflected in a light response? Programming the right conversion between motion data and light effects was an iterative process in which technology and art went hand in hand. The design of the different lighting behaviours was inspired by a collaboration with Katakò Dance theatre, an Italian theatre company specialising in athletic dance. Performing this translation process has been a fascinating experience; we are far from defining a language, and perhaps it is not possible, however bits and phrases will certainly become part of our design lexicon.

//Performance di sei minuti, divisa in tre atti. Tre momenti che rispondono a tre sentimenti diversi, comunicati attraverso l'armonia tra danza e tecnologia: Rabbia e conflitto, Affetto e fiducia, Gioia e gioco.

In risposta al libero movimento dei corpi nell'arena circolare, l'anello produce diversi effetti che cambiano in tempo reale a seconda della posizione, della velocità, del movimento dei danzatori in sincronia con la musica. La sfida di questa installazione risiede nella traduzione dei dati di movimento in effetti di luce. Qual'è il colore dell'armonia? Come si riflette un gesto in una risposta luminosa? Programmare la giusta conversione tra i dati di movimento e gli effetti luminosi è stato un processo di iterazione in cui tecnologia e arte sono andate di pari passo. Il design dei diversi comportamenti luminosi è stato ispirato dalla collaborazione con Katakò Dance theatre, una compagnia teatrale italiana specializzata in danza atletica.

Effettuare questo processo di traduzione è stata un'esperienza affascinante; siamo lontani dal definire un linguaggio, e forse non è possibile, tuttavia spezzoni e frasi entreranno sicuramente a far parte del nostro lessico progettuale.



SINCRONIA_HABITS



SINCRONIA_HABITS



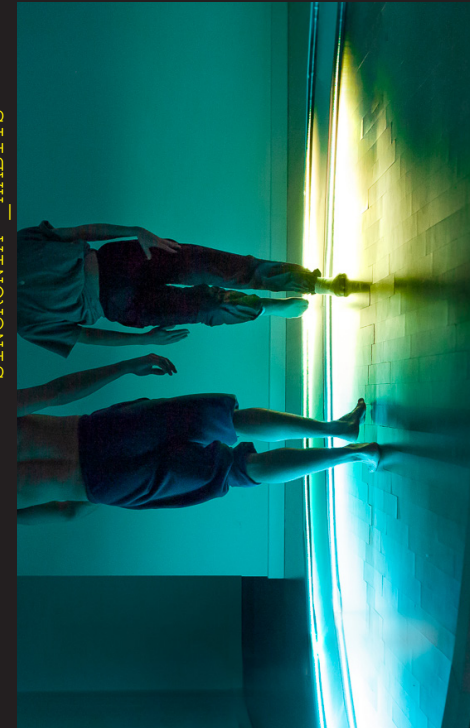
Joy & Playfulness_take01_21/04/22



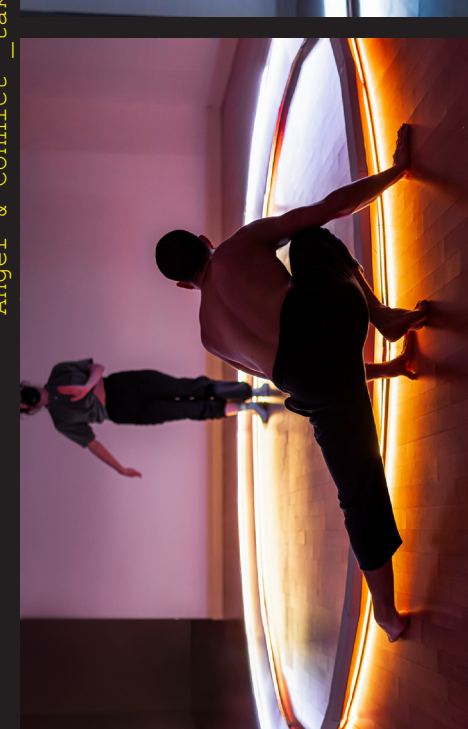
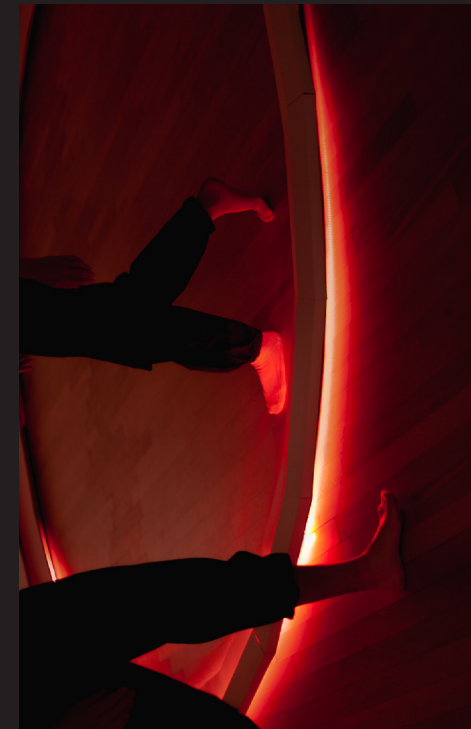
Anger & Conflict_take01_21/04/22



Affection & Trust_take01_21/04/22



SINCRONIA_HABITS



ACT I

ANGER

&
CONFLICT

The bodies move around each other, in and out of the circle, grabbing each other, moving apart. A light of fiery colors follows their movements, completely lighting up the arena when they reunite in the center.

I corpi si muovono l'uno intorno all'altro, dentro e fuori il cerchio, afferrandosi, allontanandosi. Una luce dai colori infuocati ne segue i movimenti, accendendo completamente l'arena quando si riuniscono al centro.

ACT II

AFFECTION & TRUST

The coolly lit arena warms up with the proximity of the passionately moving figures. The external perimeter sparkles like a flowing starry sky. The dance recreates the feeling of falling in love and flying, between holds and embraces.

L'arena illuminata da toni freddi si riscalda con la vicinanza delle figure che si muovono appassionate. Il perimetro esterno brilla come un cielo stellato in movimento. La danza ricrea la sensazione dell'innamoramento e di volare, tra prese ed abbracci.



Marina Abramović & Ulay – Rest Energy, 1980, performance for video, 4 minutes, ROSC' 80, Dublin 1980
Photo: Marina Abramović and Ulay. Courtesy of Marina Abramović and Sean Kelly Gallery, New York. DACS 2016





ACT III JOY & PLAYFULNESS

Each section of the circle corresponds to a color, and the colors mapped to opposite ends are complementary. As the dancers approach the perimeter the color follows them, remaining more saturated the farther they are from the center. In an animated choreography of jumps and runs, the arena fills with colorful bursts of light.

Come in una ruota dei colori ad ogni sezione del cerchio corrisponde un diverso colore. Le tinte, in un arcobaleno circolare, situate sulla circonferenza, gli opposti troviamo i complementari. Mentre i ballerini si avvicinano al perimetro, il colore li segue, rimanendo più vivo e saturo quanto più sono vicini al perimetro, divenendo più bianco verso il centro. In una coreografia animata di salti e corse, l'arena si riempie di colorati scoppi di luce.



Wayne Thiebaud
"Dessert Circle," 1992-94, oil on wood, 21 1/4 x 18 in.

HABITS

