

iAtelier Online



Presentazione progetto

etrusca •
augmented tableware



Designed by

exmateriã

Franco Cicerchia
Giulia Giovannini
Lisa Forte

Brief di progetto

Introduzione preliminare
al concept progettuale

Macro-aree progettuali

1

Processo controllato
vs. manuale

Rendere evidente il connubio e il contrasto tra le due tipologie di intervento, quella manuale e quella digitale, con lo scopo di far comprendere che la convivenza delle due porta ad un potenziamento e arricchimento reciproco

Output:

Stampa 3D +
AR +
Mano artigiano

2

Tra tradizione e
contemporaneo

Indagare un oggetto/elemento della tradizione - da un punto di vista formale / materico / funzionale / di significato - rileggendolo con un linguaggio contemporaneo

Output:

Ceramica Etrusca +
linguaggio
contemporaneo

4

Dal saper fare al far sapere

Ampliare l'utenza di riferimento e comunicare il valore aggiunto del lavoro artigianale facilmente anche ad un tipo di pubblico che non ha possibilità di esperirlo fisicamente

Output:

Realtà aumentata

Concept

Moodboard

Stampa 3D ceramica



AR



Sistema di segni



Oinochoe etrusca in bucchero

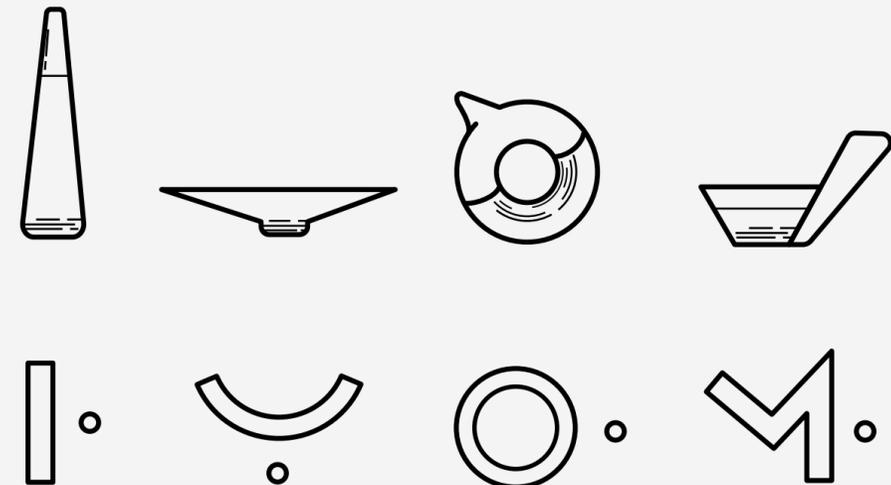
Etrusca - augmented tableware

WHAT Collezione di quattro oggetti “aumentati” per la tavola in ceramica, ispirata alle stoviglie d’uso comune in bucchero della civiltà etrusca.

Tutto ruota intorno al concetto di comprensione di due differenti linguaggi, in un contrasto che si fa sia visivo che di processo: quello antico e tradizionale, dato dalla mano dell’artigiano e quello contemporaneo e del futuro dato dalla “mano” delle tecnologie digitali (in questo caso la stampa 3D e l’AR).

HOW Ad ognuno di questi oggetti è associato un simbolo - *ispirato all’alfabeto etrusco* - che permette l’accesso alla realtà aumentata.

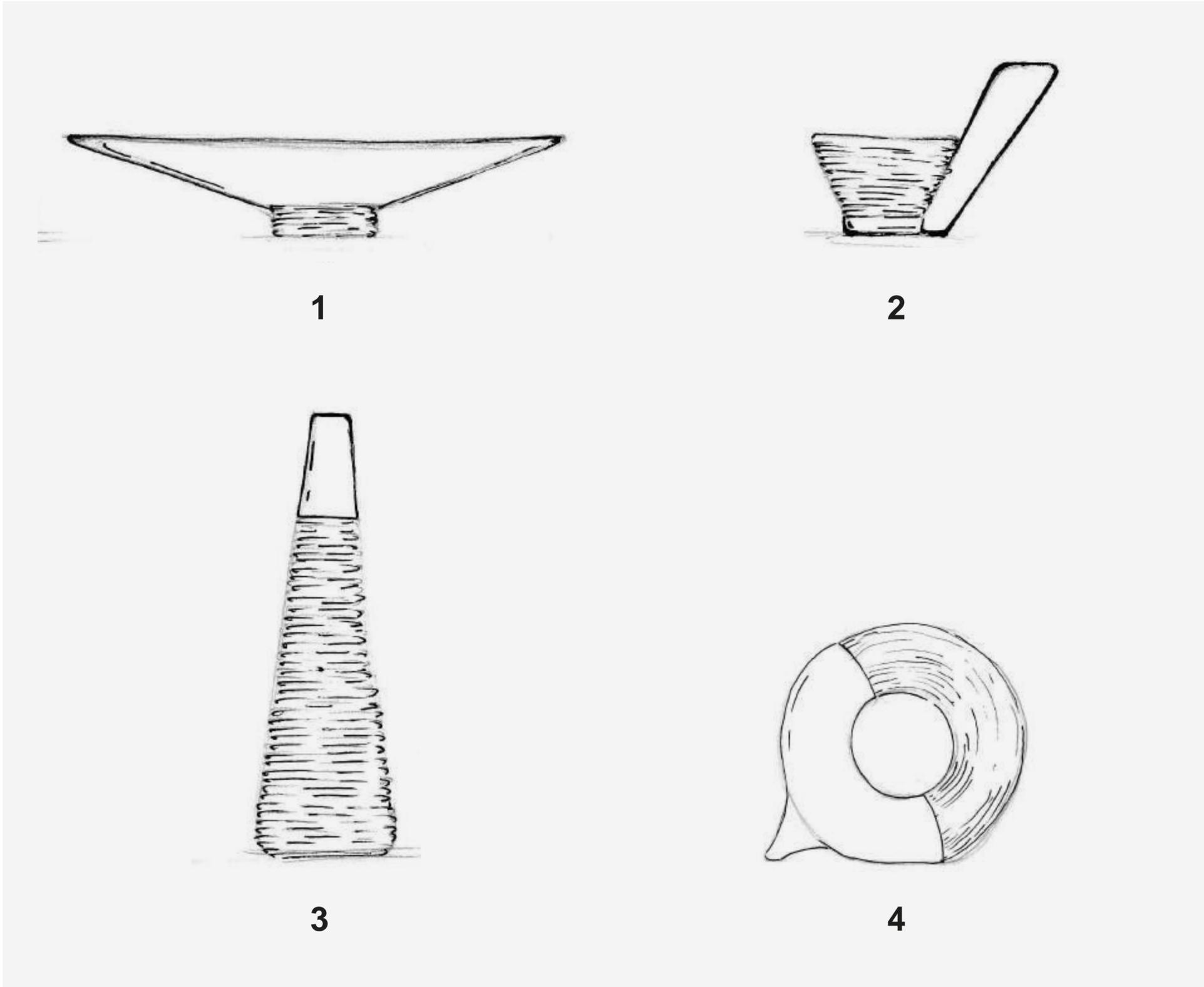
WHY Far comprendere il valore aggiunto del prodotto artigianale anche a chi non ha la possibilità di recarsi in bottega fisicamente. L’utente oggi è molto più critico nelle scelte di acquisto e, inoltre, preferisce acquistare non solo un prodotto, ma anche l’esperienza che si lega ad esso.



Ad ogni oggetto è associato un simbolo
che si ispira all’alfabeto etrusco

Concept

Schizzi di studio



Rivisitazioni formali

Riferimenti formali

1 - Ciotola-coperchio



2 - Kyàthos



3 - Alabastron



4 - Askos ad anello



Tradizioni culinarie

CIBO: LEGUMI (PULS)
BEVANDE: VINO+ACQUA

...

Riferimenti etruschi

Etrusca •

La collezione - *rendering*



La collezione Etrusca - *augmented tableware*

Etrusca •

La collezione - *rendering*



Outside AR:

Simbolo di attivazione AR - 1

Iscrizione etrusca - 2

Logo collezione - 3

In AR:

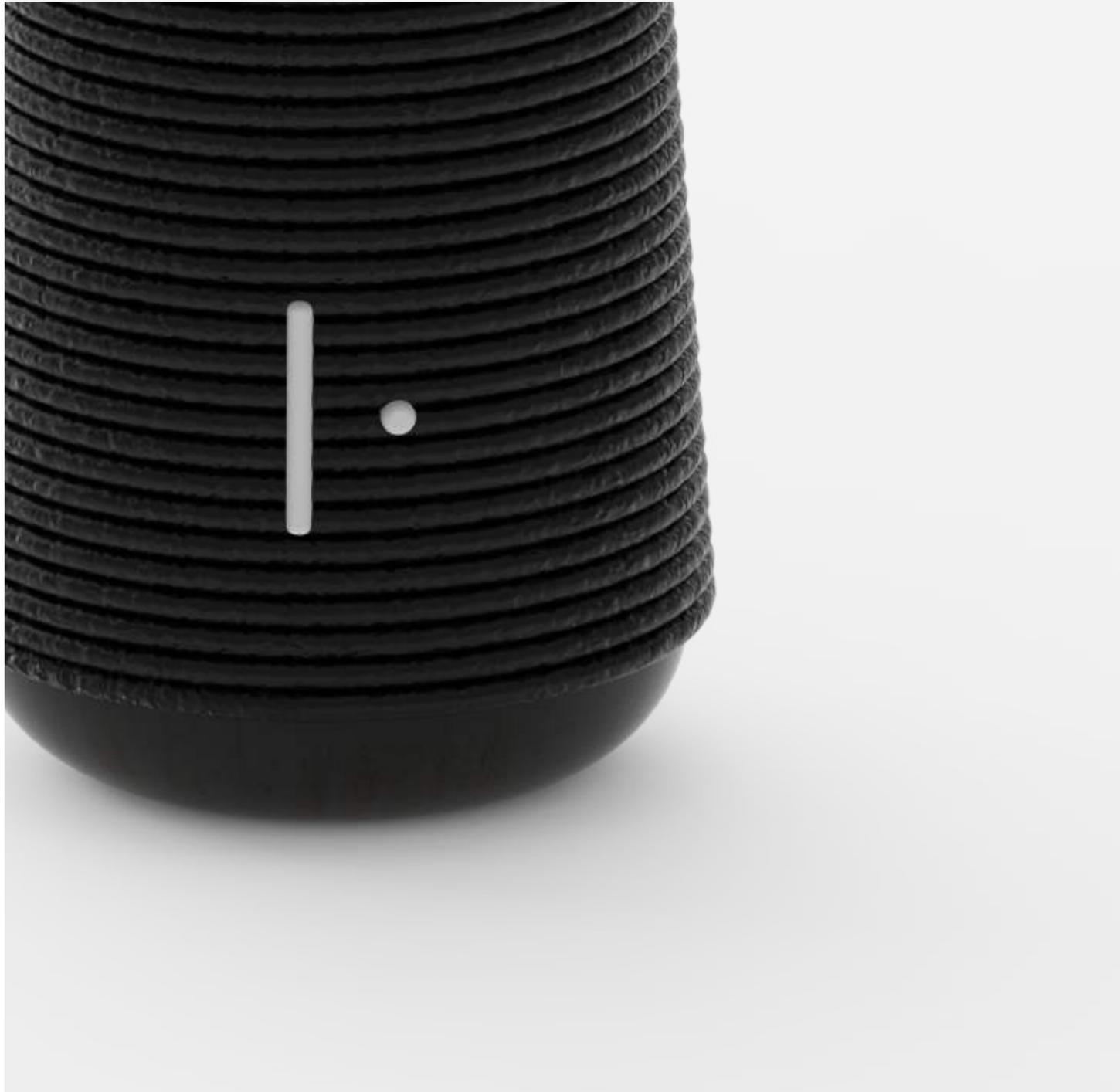
Informazioni sulla tipologia di prodotto - *a quale oggetto etrusco si ispira e quale era la sua originaria funzione*

Traduzione iscrizione etrusca - *viene tradotta l'incisione riportata sull'oggetto in lingua etrusca*

Il prezzo - *Rimando ad un ipotetico e-commerce*

Etrusca •

La collezione - *rendering*



Dettagli: simbolo di attivazione AR + Incisione etrusca sull'askos ad anello (*oliera*)



Formatura el.1

Stampa 3D a estrusione

1



Formatura el.2
+ Incisione

Tornio *o in alternativa* calco in gesso

2



Fase di Essiccazione
+ Prima cottura

3



Smaltatura

Finitura opaca

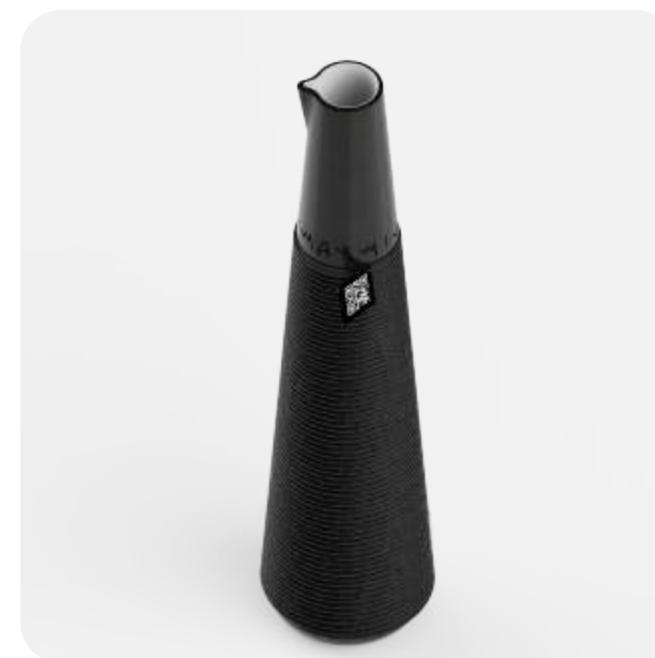
4



Smaltatura

Finitura lucida

5



Seconda cottura

Oggetto finito

6

Etrusca •

La collezione - *rendering*



Dettagli: Qr Code su Alabastròn
(brocca per acqua e vino)



1

Scannerizza il Qr Code

Permette l'accesso alla landing page dedicata alla collezione Etrusca

2

Accesso alla landing page per il download dell'app

Qui si ritrova una breve spiegazione della collezione ed un rimando al download dell'app per l'AR

3

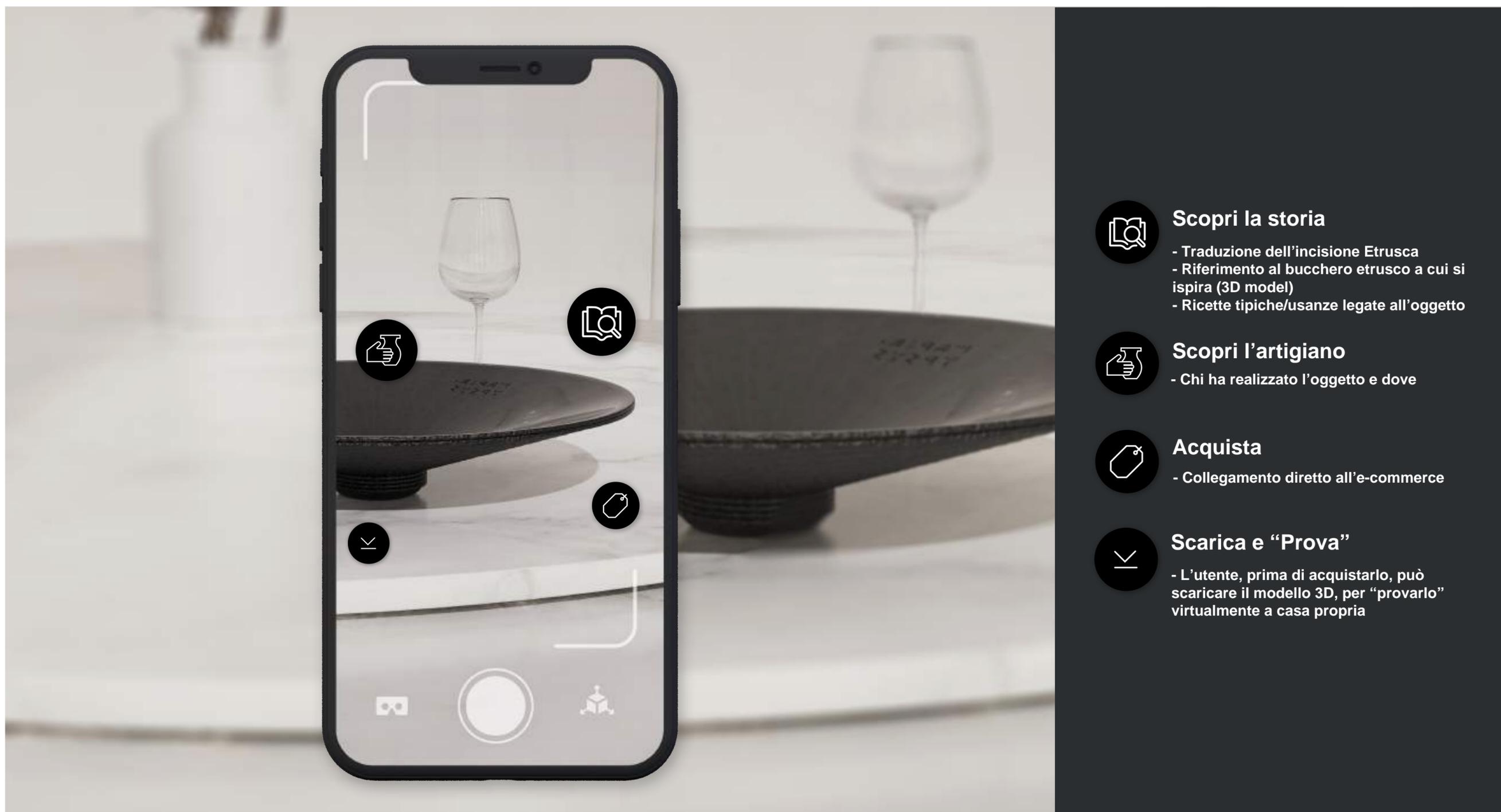
Download dell'app per l'AR

Si scarica l'app dedicata per l'accesso all'AR

4

Cerca e scansiona il simbolo specifico del prodotto per accedere ai contenuti

Per accedere ai contenuti dell'AR è necessario scansionare il simbolo specifico del prodotto (tra i 4 simboli)



Scopri la storia

- Traduzione dell'incisione Etrusca
- Riferimento al bucchero etrusco a cui si ispira (3D model)
- Ricette tipiche/usanze legate all'oggetto



Scopri l'artigiano

- Chi ha realizzato l'oggetto e dove



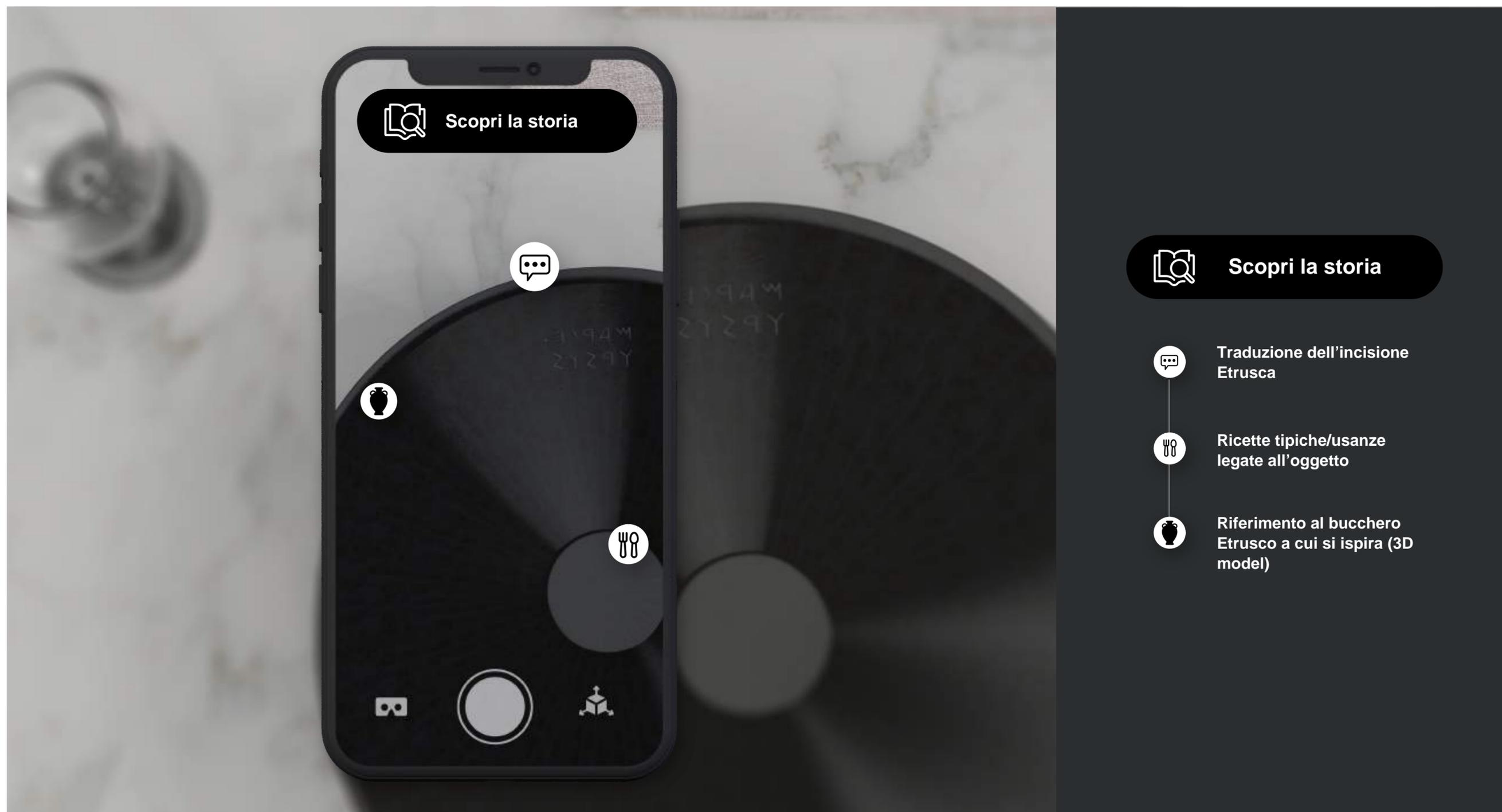
Acquista

- Collegamento diretto all'e-commerce

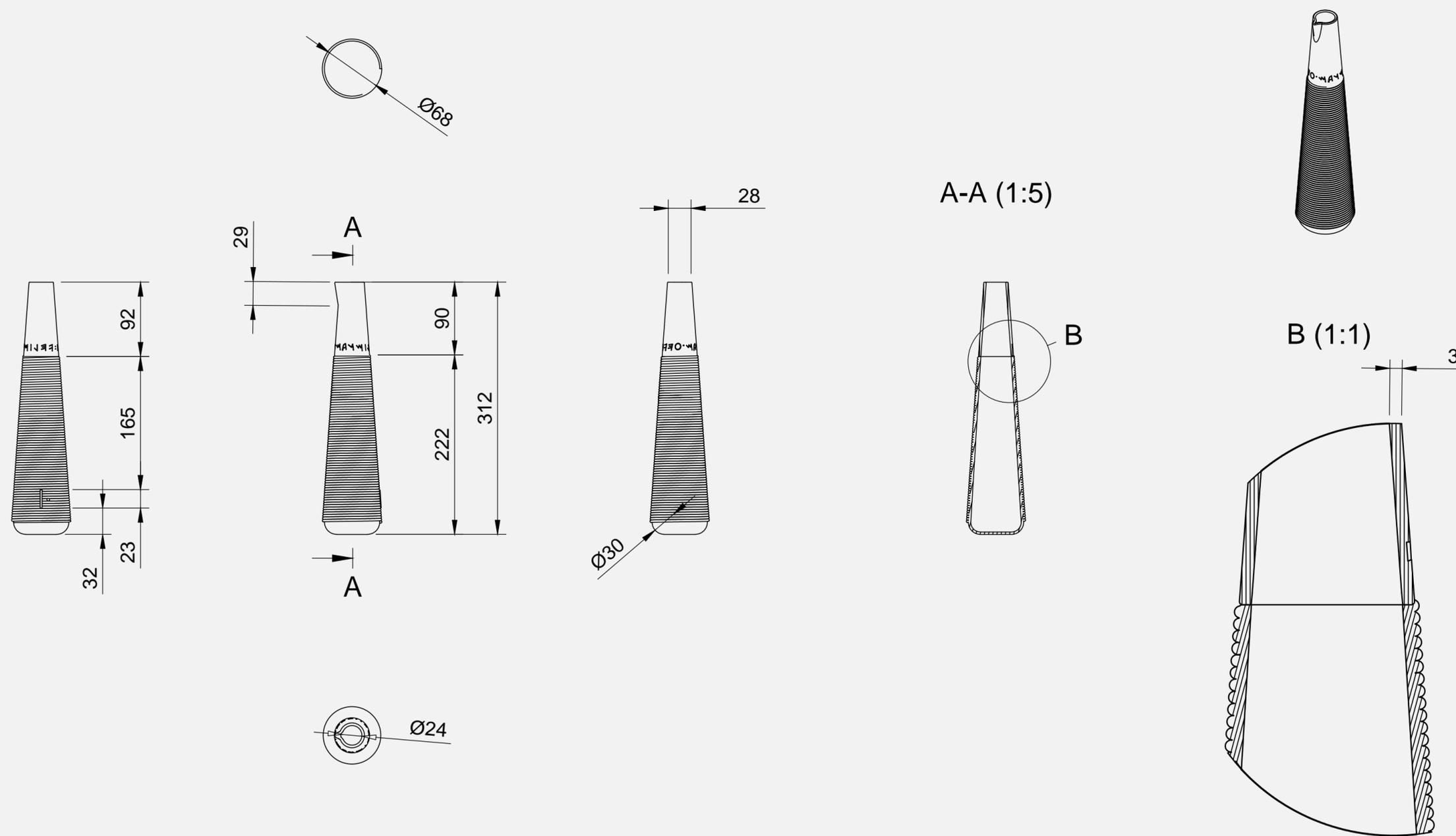


Scarica e "Prova"

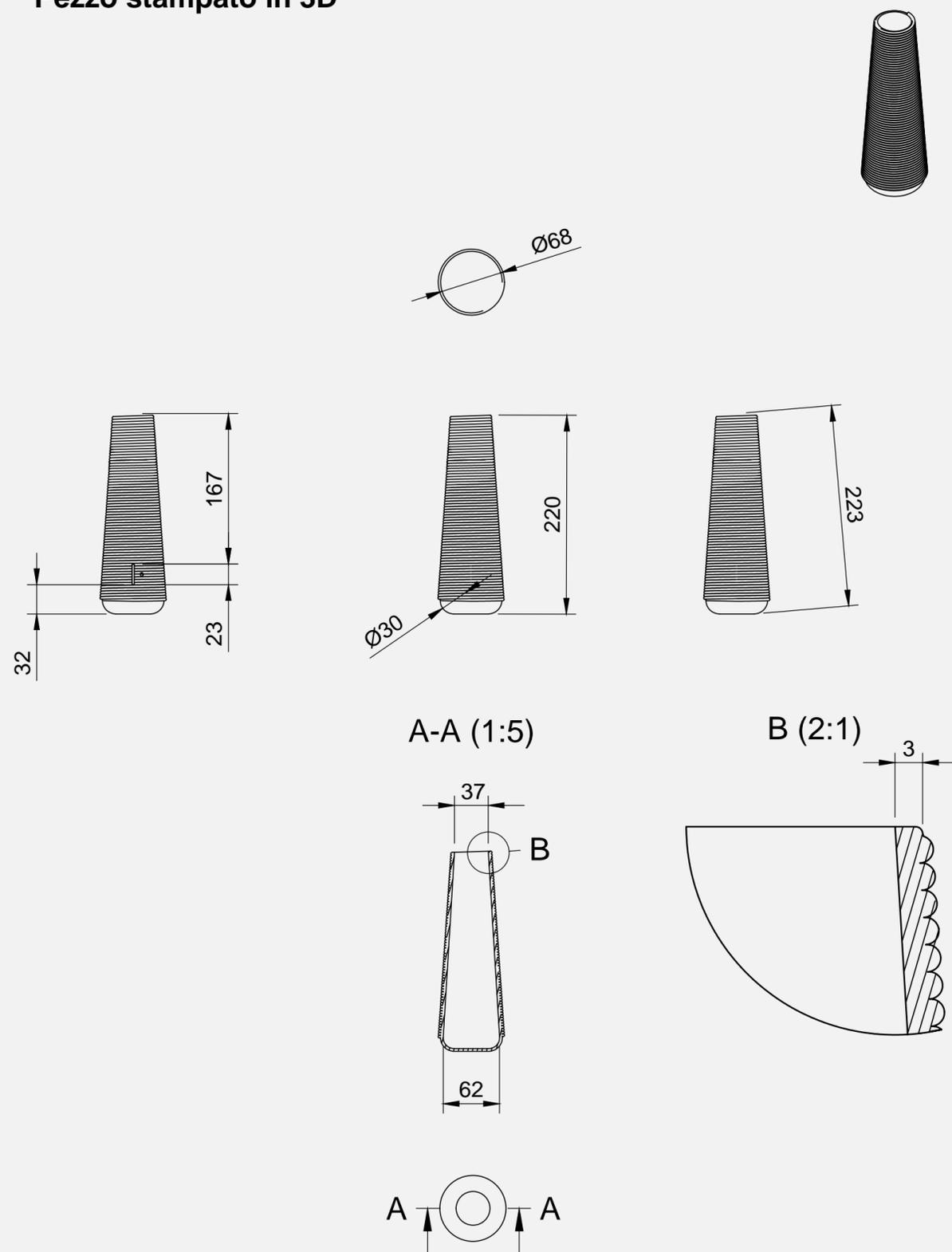
- L'utente, prima di acquistarlo, può scaricare il modello 3D, per "provarlo" virtualmente a casa propria



Concept delle funzionalità generali dell'App
sezione "Scopri la storia"

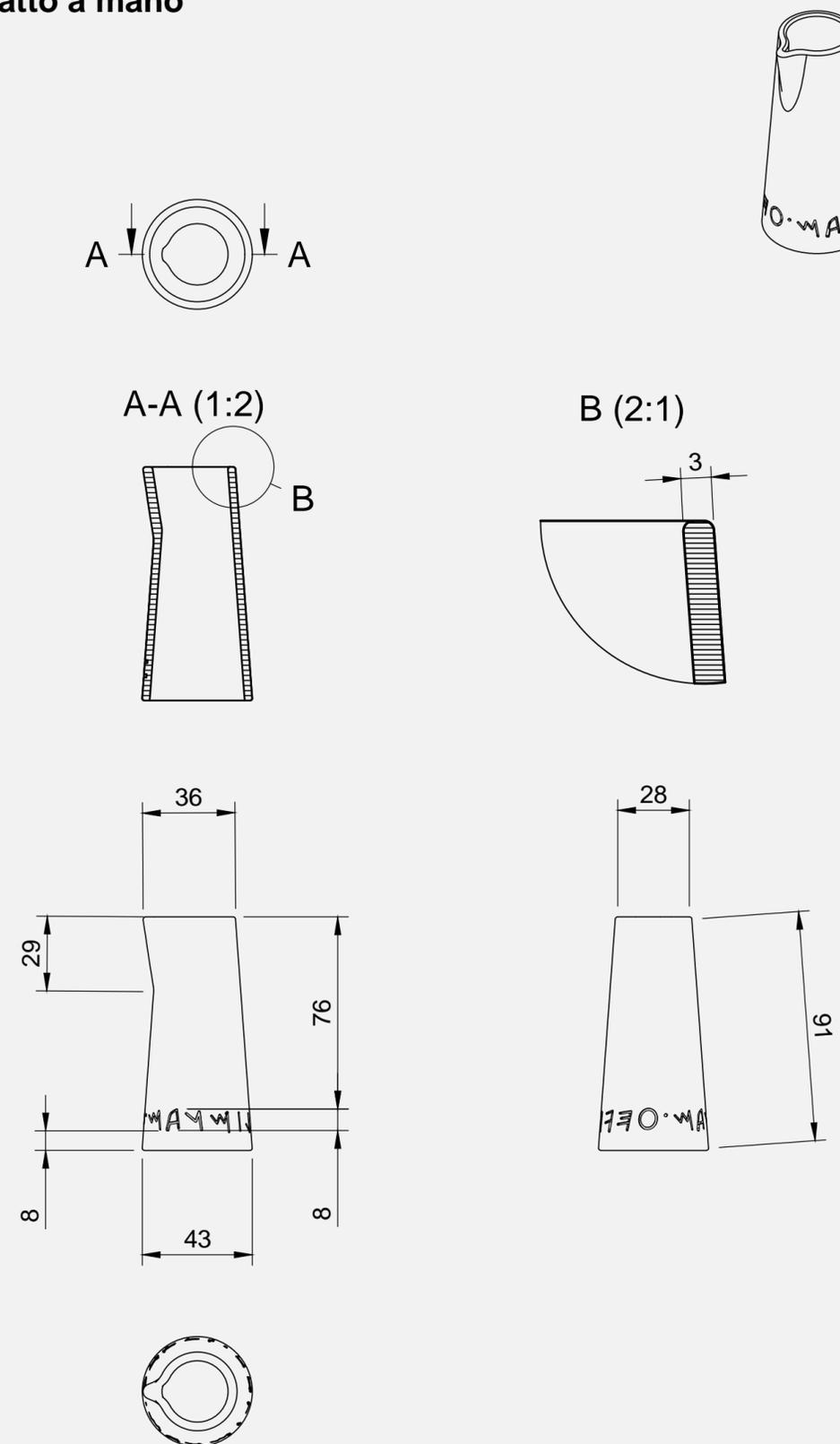


Pezzo stampato in 3D



SCALA 1:5

Pezzo fatto a mano



SCALA 1:2

Punti di forza del progetto // interesse di mercato

Il seguente scenario va a descrivere la possibile collocazione della collezione Etruria - augmented tableware

Etruria non vuole essere semplicemente una collezione di prodotti “fisici”, bensì “esperienziali”. Vediamo una possibile applicazione all’interno del contesto della ristorazione - *alta gamma*.

Descrizione scenario

L’utente, al ristorante, si trova di fronte a sè oggetti per la tavola “parlanti”. Quando si va al ristorante, non solo si mangia, si fa un’esperienza, la quale può essere amplificata anche dagli oggetti - *o dal contesto* - che ci circondano.

La realtà aumentata risponde all’esigenza che spesso si ha di conoscere “chi ha fatto” quel determinato oggetto - *che ha in qualche modo catturato la nostra attenzione* - e la storia che si lega ad esso, andando ad aumentare il valore aggiunto e la *desiderabilità* del prodotto stesso.

La possibilità di poterlo acquistare con facilità, ne facilita, di conseguenza, l’atto stesso di acquisto - *anche mentre si è al ristorante*.



Il progetto nasce dalla ricerca di una tradizione che pone le sue origini nel territorio di appartenenza dei componenti del gruppo: in particolare relativa allo studio della **ceramica comune etrusca**, prendendo in esame alcune delle stoviglie di uso comune deputate alla preparazione, conservazione e al consumo di alimenti e di conseguenza alle abitudini alimentari legati ad esse.

Oggetti che erano non solo funzionali, ma avevano anche una valenza nella sfera del sacro e del rito. Su di esse un sistema di segni componeva un alfabeto, inciso sulle superfici, e rimasto tutt'oggi parzialmente indecifrato.

Tutto ruota intorno al concetto di comprensione di due **differenti linguaggi** in un contrasto che si fa, in primo luogo, anche fortemente visivo: quello antico e tradizionale, dato dalla mano dell'artigiano Franco Cicerchia e quello contemporaneo e del futuro prossimo dato dalla "mano" delle tecnologie digitali (in particolar modo della *stampa 3D* e della *AR*). A dimostrazione del fatto che vi può essere **fluidità di interventi**.

È qui che il **sistema di segni** diventa il legante tra queste due parti: un linguaggio indecifrato e apposto sull'oggetto, diventa comprensibile grazie, nuovamente, all'aiuto del digitale con la realtà aumentata. L'applicazione di questa tecnologia risponde a una serie di problemi/esigenze "concreti" che sono sorti dal dialogo con l'artigiano, e che rappresentano, inoltre, una probabile prospettiva futura di utilizzo nel mondo consumer.

L'inserimento della realtà aumentata arricchisce l'esperienza del prodotto artigianale e aiuta a comunicare i valori immateriali legati a tale oggetto al cliente finale. Si tratta quindi di un'**estensione comunicativa** che facilita il racconto di tali valori legati al **dove**, al **come** e da **chi** è stato prodotto l'oggetto artigianale.

L'oggetto, così, diventa autonarrativo, anche in contesti in cui non vi è il racconto di chi lo ha realizzato.

Una possibile collocazione di mercato della Collezione Etrusca può essere quella della ristorazione - *alta gamma*: l'utente, al ristorante, si troverà di fronte a sé oggetti per la tavola "parlanti". Quando si va al ristorante, non solo si mangia, si fa un'esperienza, la quale può essere amplificata anche dagli oggetti - *o dal contesto* - che ci circondano.

La realtà aumentata risponde all'esigenza che spesso si ha di conoscere "chi ha fatto" quel determinato oggetto - *che ha in qualche modo catturato la nostra attenzione* - e la storia che si lega ad esso, andando ad aumentare il valore aggiunto e la *desiderabilità* del prodotto stesso.

La possibilità di poterlo acquistare con facilità, ne facilita, di conseguenza, l'atto stesso di acquisto - *anche mentre si è al ristorante*.

iAtelier Online



Grazie per l'attenzione

31/08/2021

exmateriã

Franco Cicerchia
Giulia Giovannini
Lisa Forte