

ITALIA. EXPERIENCE IN INTERACTION

Capi non solo da indossare, ma da vivere. Abiti che, sposandosi con la tecnologia, permettono di relazionarsi con gli altri in modo giocoso, sono capaci di lanciare stimoli a chi li indossa per incrementare l'interazione tra i soggetti. Insomma la frontiera del Made in Italy si sposta nel campo delle emozioni, della condivisione di esperienze con il mondo che ci circonda. Sono questi i 19 prototipi realizzati con il progetto ITALIA. EXPERIENCE IN INTERACTION, nato dalla collaborazione tra la Camera di Commercio di Prato e il corso di Laurea Magistrale in Design dell'Università degli Studi di Firenze.

Una ricerca che rientra nell'ambito del laboratorio di innovazione, aggregazione e marketing sul mercato internazionale "Tuscany Italian Excellence" sviluppato dalla Camera di Commercio di Prato.

I prototipi

I capi interattivi, progettati avendo sempre presente un contesto commerciale di utilizzo, si ispirano a cinque temi diversi, ognuno dei quali materializza lo spirito di un articolo della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.

Del tema "**Playful Interaction**" fanno parte indumenti che "reagiscono" quando entrano in prossimità con altri abiti interattivi. LA FLO, ad esempio, è una giacca che ha un bavero che si illumina attraverso una striscia di LED bianchi collegati ad un sistema Arduino. Ispirati a stili culturali diversi, questi capi esprimono il dovere di ognuno di conoscere gli altri, superando il timore delle diversità.

Fanno parte del gruppo "**Social Security**" una serie di abiti che si sono concentrati sul problema dell'obesità. Si tratta di indumenti che stimolano le persone a combattere la sedentarietà, attraverso ricami che illuminandosi segnalano alla persona quando sta seduto da troppo tempo.

Gli abiti del tema "**City Sport**", invece, sono stati sviluppati intorno all'idea dei principi della tolleranza e dell'amicizia in ambito sportivo. La maglietta FUNFANT-SHIRT, ad esempio, è dotata di sensori di movimento e sfioramento, che permettono alle tifoserie di sincronizzare effetti luminosi.

Cercano di favorire l'integrazione sociale fra gruppi diversi i capi del tema "**Urban Tribe**". Individuata la musica come elemento di coesione sociale, sono stati pensati degli abiti che permettono l'interscambio di dati mp3.

L'ultimo gruppo di indumenti, "**Cultura in Toscana**" si occupa invece della fruizione del patrimonio culturale all'interno di ambienti come musei e giardini, dove le visite possono diventare delle esperienze interattive. E' così che è stato pensato un gilet che permette di facilitare l'orientamento all'interno di un giardino, segnalando anche i punti di interesse.

Le aziende

Le imprese partner del progetto, che hanno fornito i tessuti per la realizzazione dei capi, sono Milior Spa, Furpile IDEA, Gruppo Lenzi Egisto Spa, Spin Tech International Srl, Aedon Srl e Original Vintage per Prato. Sono di Firenze la Intex Innovative Textiles e la Thes Tziveli.

Per la sfilata, che si svolgerà nel corso dell'evento-performance, i ragazzi indosseranno gli abiti in maglieria dell'azienda Santa Fe Srl di Prato.

Con cortese preghiera di pubblicazione

N° 55 del 07/09/2010