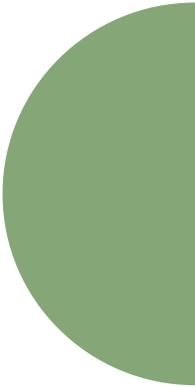


*MUS* **IKEA**  
spazi interattivi di gioco e di scoperta sonora



•••••	<b>01. L'idea</b> _____	1
	L'ispirazione _____	1
	Musikea _____	1
•••••	<b>02. Indicazioni progettuali</b> _____	2
	Lo spazio _____	2
	Le finalità del gioco/scoperta _____	2
•••••	<b>03. Il progetto</b> _____	3
	Gli allestimenti _____	3
	Il modulo _____	3
•••••	<b>04. Moduli spaziali</b> _____	6
•••••	<b>05. Moduli funzionali</b> _____	10
•••••	<b>06. Esempi di isole gioco</b> _____	14

## **L'IDEA**

### L'ISPIRAZIONE

La grande attenzione di IKEA nei confronti dei bambini, del loro piccolo mondo e della loro grande fantasia, si ritrova in mobili e oggetti a loro dedicati, in un design non univoco, bensì multifunzionale e predisposto a lasciarsi plasmare dall'**inventiva del bimbo** fruitore.

La versatile combinazione dei prodotti IKEA, il loro accostamento, la scelta dei colori consentono la loro riscoperta e la loro ricaratterizzazione in un contesto reinventato.

### MUSIKEA

L'idea di AGON consiste nella realizzazione di uno **spazio interattivo** di gioco e scoperta sonora: MUSIKEA.

MUSIKEA è un gioco. La dimensione ludica da sempre rappresenta la forma più spontanea di relazione interumana: attraverso questa interazione ci si misura con lo spazio e il tempo. Il gioco è il luogo ideale della simulazione e della libera sensorialità. Come tutti i giochi, anche MUSIKEA sviluppa l'aspetto cognitivo e, attraverso l'esplorazione e la manipolazione dell'ambiente ludico/sonoro, il bambino viene sensibilizzato all'ascolto.

Un gioco incentrato sul suono, ma che rinvia anche a qualcos'altro, fatto di immagini, emozioni e storie fantastiche. Stimolando in modo sinestesico l'immaginazione del bambino intorno all'ambiente e/o all'oggetto IKEA, questo iper-gioco intende così creare nel bimbo un'esperienza emotiva legata agli oggetti, che potrà conservare nella memoria anche da adulto.

MUSIKEA nasce dalla volontà di unire ricerca e sperimentazione, per un progetto in cui la creatività, che sta alla base della filosofia IKEA, trovi una sua coerente espressione in questa forma d'arte sperimentale.

MUSIKEA è:

- un'**esperienza artistica coinvolgente**, che stimola i sensi, pone in ascolto, in attesa, mantenendo desta la sensibilità di percepire.
- **design interattivo** che rimette in gioco l'esistente, re-inventa il mondo, permette di lasciarsi guidare dalla fantasia, di giocare con gli oggetti per scoprire suoni e forme sonore.
- il **mondo in una stanza** - la stanza nel mondo: paesaggi e percorsi lungo i quali andare alla ricerca dei suoni di un mondo reale o fantastico.
- sorgente di **stimoli pluri-percettivi**, ascolti e visioni, che giocano a confondere e a mettere in comunicazione ambiti diversi di esperienza.

## ◆◆◆ INDICAZIONI PROGETTUALI

### LO SPAZIO

Lungo il percorso espositivo del magazzino all'interno di alcuni specifici reparti (cucine, ufficio, librerie, tessuti), vi è la necessità di creare aree di dimensioni piuttosto contenute dove il bambino possa attendere il genitore impegnato nell'ordine, restando comunque a vista di un adulto.

### LE FINALITA' DEL GIOCO/SCOPERTA

Lo spazio che il bambino utilizzerà per tutto il tempo necessario ad i genitori per definire l'ordine d'acquisto, gli consentirà, non solo di giocare, ma anche, attraverso funzioni di intrattenimento/divertimento, di apprendere alcuni dei valori propri di IKEA:

- rispetto per l'ambiente e per lo sviluppo sostenibile
- apertura verso modelli culturali vari ed articolati
- riscoperta del gioco creativo, manuale, fisico, di movimento (antitesi con la passività tipica del videogioco)
- stimolazione della curiosità e della scoperta

## IL PROGETTO

L'obiettivo del progetto è di stimolare il bambino alla scoperta e all'apprendimento attraverso la fruizione di un **ambiente interattivo**.

La tecnologia sarà nascosta e subordinata alla scoperta dell'ambiente fatto di oggetti reali da riconoscere, comprendere e manipolare.

Il progetto prevede l'accostamento di **moduli spaziali** che compongono/delimitano lo spazio (elementi costruiti praticabili) e **moduli funzionali** (oggetti IKEA resi interattivi).

Grazie all'elevata flessibilità di composizione di detti moduli, sarà possibile creare **isole di gioco** caratterizzate da ambienti e storie in continua evoluzione, che il bambino potrà scoprire interagendo attivamente con essi.

### GLI ALLESTIMENTI

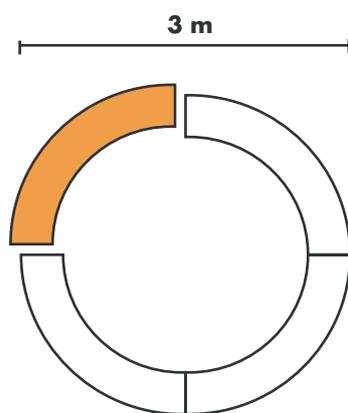
Le isole di gioco dovranno essere delimitate, versatili come dimensioni e riconoscibili come spazio dedicato ai bambini, allo stesso tempo dovranno essere integrate nell'ambiente circostante, senza creare troppo distacco da esso.

Queste aree potrebbero variare di dimensione da un ambiente all'altro e anche da negozio a negozio.

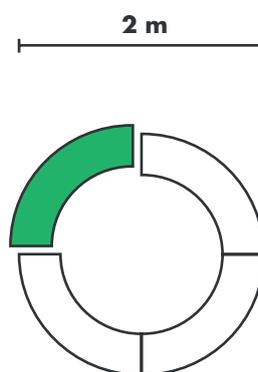
### IL MODULO

Per la costruzione delle isole di gioco, si utilizzeranno due tipi di moduli.

- I **moduli spaziali** sono di due misure: entrambi sono settori di cerchio di 2 o 3 metri di diametro ed altezza di circa 60 cm. Ciascun modulo è un quarto di cerchio che può essere assemblato ed impilato in funzione dello spazio e dell'attività proposta nell'installazione.



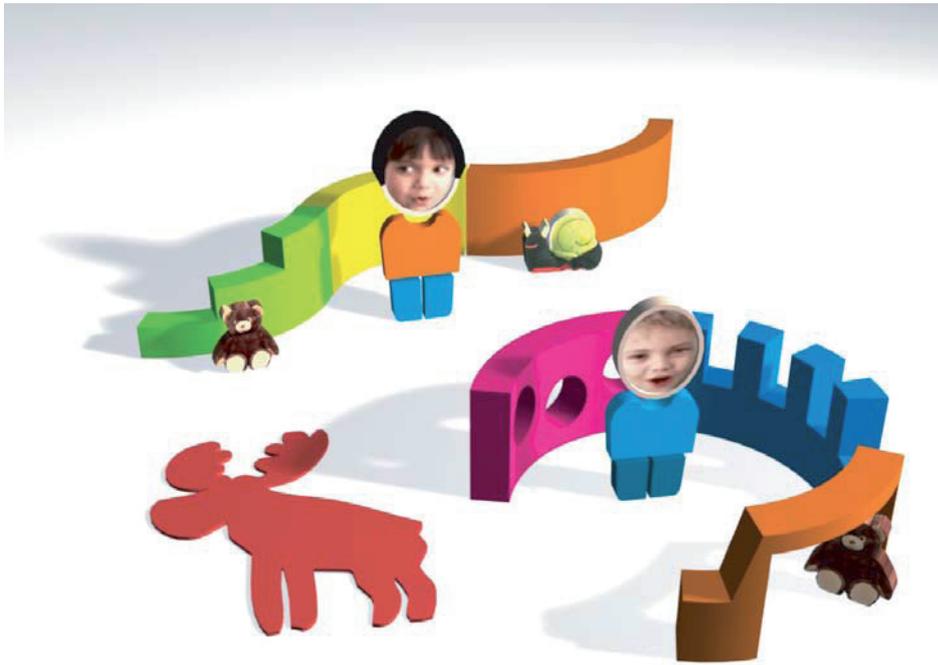
**MODULO A**



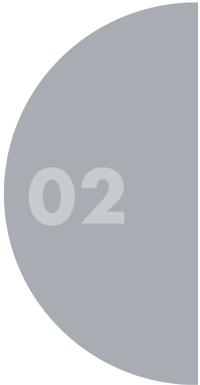
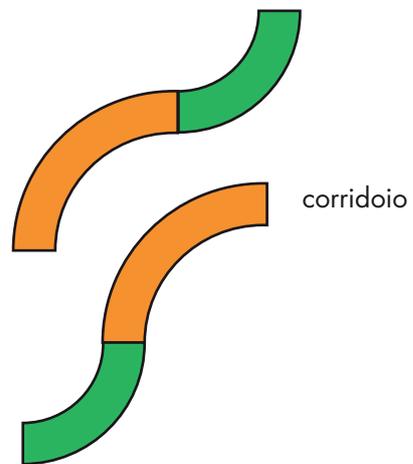
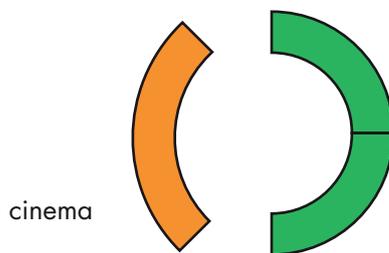
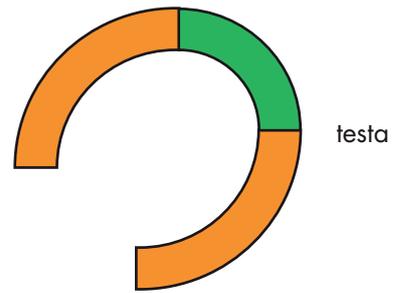
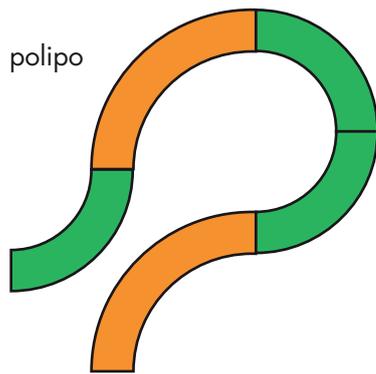
**MODULO B**

Il modulo A ha forma regolare, mentre i moduli B possono presentare buchi, fessure e incavi, elementi indispensabili per la realizzazione degli spazi interattivi. I colori e i materiali di realizzazione dei moduli spaziali saranno affini a quelli dei prodotti IKEA, per avere la massima integrazione sia con l'ambiente circostante, sia con i moduli funzionali che andranno a popolare le ambientazioni.

- I **moduli funzionali** sono oggetti IKEA resi interattivi mediante l'utilizzo non invadente della tecnologia.



Esempi di possibili **isole di gioco** costruite assemblando i **moduli spaziali**:



# Moduli spaziali



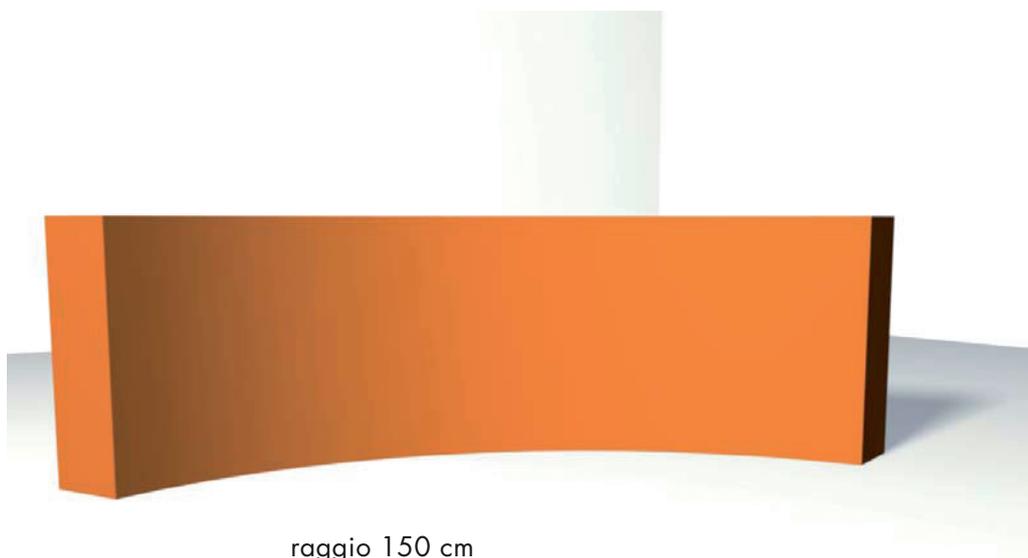
## QUARTO DI CERCHIO LISCIO

Modulo base nella creazione degli ambienti.

La parete liscia continua permette l'inserimento di **Tastatasti** o **Specchi magici**



raggio 100 cm

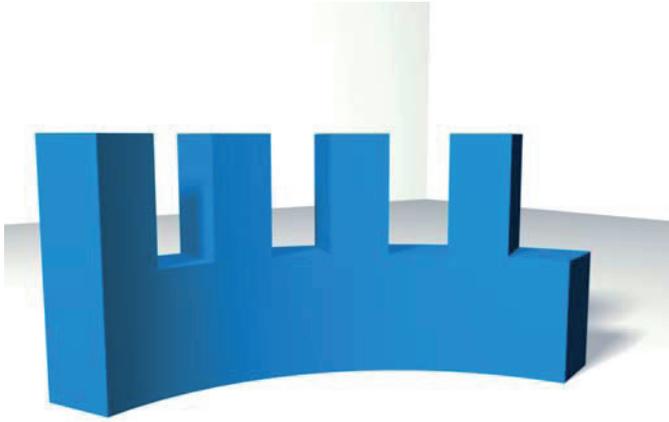


raggio 150 cm

03

### QUARTO DI CERCHIO CASTELLO

Modulo dotato di merli



raggio 100 cm

### QUARTO DI CERCHIO LEERDAMMER

Modulo dotato di fori circolari dai 20 ai 40 cm di diametro, ideali per contenere **Fantabbracci** o **Tastatasti**

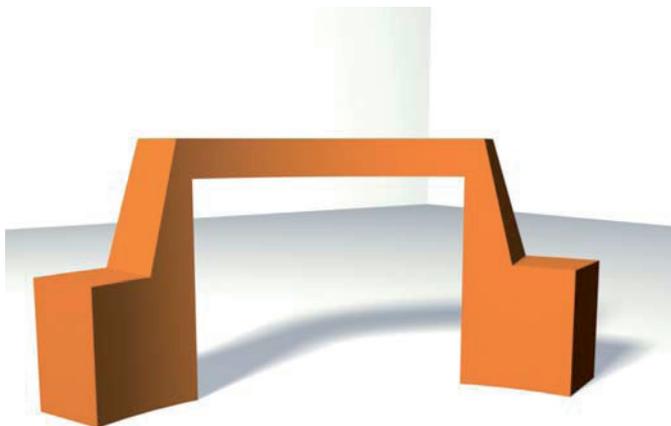


raggio 100 cm

03

### QUARTO DI CERCHIO CORNICE

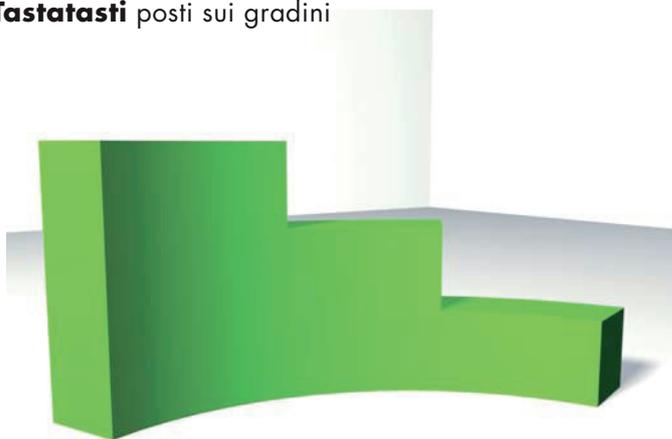
Modulo a cornice quadrata di 40 cm di lato dove poter inserire **Tastatasti**, **Schiacciapassi** o **Specchi magici**



03

### QUARTO DI CERCHIO SCALA

Modulo a scaletta consente sedute multiple e di giocare in compagnia o divertirsi con **Tastatasti** posti sui gradini

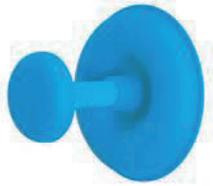


raggio 100 cm

# Moduli funzionali



# tastatasti

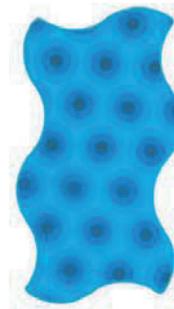


## TOCCA/SFIORA/PREMI (con le mani)

oggetti sonori da premere per dare origine a suoni o rumori che possono evocare storie o ambientazioni diverse



# schiacciapassi



## CALPESTA/SCHIACCIA (con i piedi)

oggetti sonori da premere per dare origine a suoni o rumori che possono evocare storie o ambientazioni diverse

# eco ti vedo



**TI RICHIAMA**

Quando ci si avvicina, un sensore "sente" la presenza e richiama l'attenzione

**TI ASCOLTA E RIPETE**

Alcuni oggetti contengono un microfono che "registra" la voce del bambino e altri contenenti altoparlanti che ne restituiranno la voce elaborata elettronicamente

04

# fantabbracci



**TI RACCONTANO**

Peluche dotati di sensori che rispondono all'abbraccio del bambino, emettendo suoni diversi e/o raccontando storie

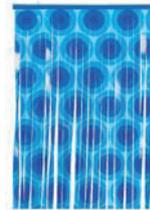
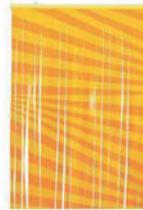
# specchi magici



## TI RIFLETONO

schermi e telecamere inseriti in oggetti IKEA che specchiano, modificano, deformano o sostituiscono l'immagine riflessa

04



# sogliette

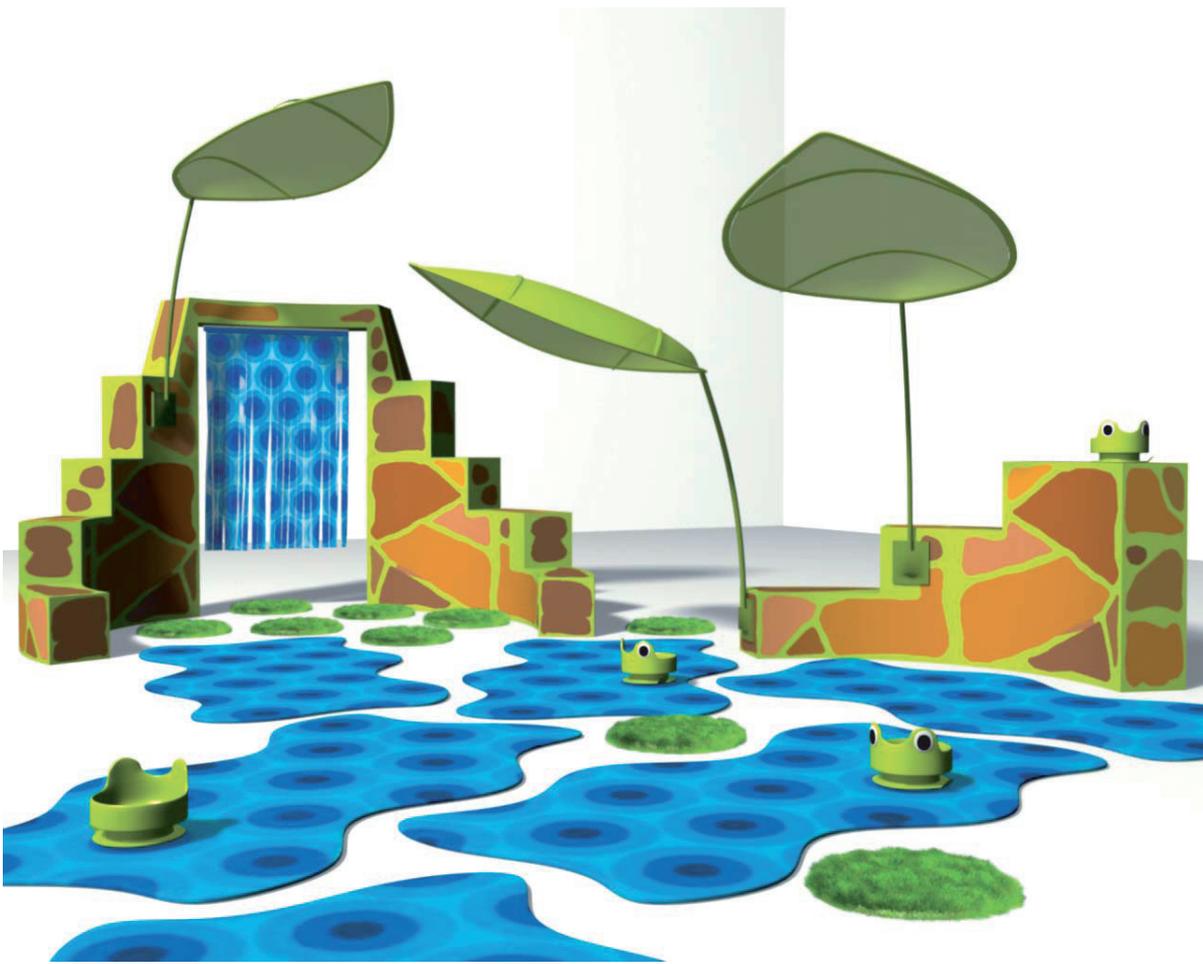
## ATTRAVERSA/SFIORA (con il corpo)

in alcuni punti di passaggio (entrate/uscite/divisori), l'attraversamento di tende Pussla, o di elementi scenografici (Tunnel, portali, Lova, Vagga) danno origine ad ambientazioni sonore



# Esempi di isole gioco





05



05

