



POLITECNICO DI MILANO
Corso di laurea in design per l'innovazione

Paolo Zaami - 765826

Relatore - Virginio Briatore
Correlatori - G. Ceppi, M. Fioruzzi, E. Giordano
a.a. 2011/2012



IL FLUSSO DELLE COSE

*il designer si autotraccia
in relazione a ciò che lo circonda*

POLITECNICO DI MILANO
Corso di laurea in design per l'innovazione

Paolo Zaami - 765826

Relatore - Virginio Briatore
Correlatori - G. Ceppi, M. Fioruzzi, E. Giordano
a.a. 2011/2012

ai miei genitori e
mio fratello Vincenzo

INDICE

Introduzione	3		
0.0 Percorso	5	4.0 Tracciati e ibridazioni	51
0.1 Laboratorio	6	4.1 Essere tracciati inconsapevolmente	52
0.2 Percorso e obiettivi tesi	8	4.2 Autotracciarsi consapevolmente	54
0.3 Mappa percorso	10	4.3 Ibrido soggetto/oggetto	56
1.0 Valori e relazioni	13	4.4 Storie #3	59
1.1 Il valore delle cose	14	5.0 Il flusso delle cose	67
1.2 Relazione con le cose	16	5.1 Il designer si autotraccia	68
1.3 Storie #1	18	5.2 Il progetto, app e software	70
2.0 Memoria e Classificazioni	27	5.3 Relazionarsi, percepire, archiviare e rappresentarsi	74
2.1 Bisogno di ricordare	28	5.4 Il designer come nuovo cartografo	84
2.2 Meccanismi della memoria	30	6.0 Il flusso delle cose: ambiti di sviluppo	87
2.3 Storie #2	32	6.1 Rappresentarsi, percepirsi	88
2.4 Classificare	40	6.2 Progettare, evolvere	92
3.0 Dati e complessità	43	6.3 Proiettarsi, relazionarsi	94
3.1 Mondo Saturo	44	7.0 Bibliografia	98
3.2 Reale/Virtuale - Analogico/Digitale	46		
3.3 Gestire la complessità e mappare	48		

INTRODUZIONE

Siamo in continua ricerca. Sempre.

Ogni giorno viviamo delle espansioni di noi stessi e di ciò che ci circonda. Queste espansioni sono di vario tipo e intensità. Quando avviene un arricchimento nella nostra esperienza di vita quotidiana, quando sappiamo di aver fatto qualcosa di valore, quando riconosciamo che tra noi e l'altro non c'è separazione, questa è espansione.

Perché oggi si continua a parlare di “experience design” e creare delle nuove esperienze artificiali quando in realtà ci sfugge il peso e il valore di tutte le altre nostre esperienze? Non bisogna pensare a prodotti mirati ad esaltare se stessi, ma piuttosto a qualcosa che ci permetta di dar più valore a ciò che facciamo, cogliere il meglio dalle nostre esperienze. Essere più consapevoli.

Abbiamo dato alle cose nomi, funzioni, attributi, valori, per conoscerle e riconoscerle in ogni momento. Negli ultimi anni abbiamo caricato di informazioni tutto ciò che ci circonda, per avere un ritorno di dati rapido, istantaneo e accessibile ovunque. Questi dati, però, sono cresciuti così tanto che per riuscire a gestirli e comprenderli abbiamo bisogno di altri dispositivi, di mappe, di grafiche e infografiche.

Remo Bodei, nel suo libro “La vita delle cose” riflette:

“Comprendere la vita delle cose esige altrettanto acume di quanto ne richieda il comprendere la vita delle persone” . Per il filosofo, le cose danno consistenza alla nostra identità: se non si ha amore, il rapporto con esse diventerà solo meramente possessivo, causando una bulimia acquisitiva destinata

a produrre infelicità anche verso se stessi.

Oggi, infatti, le cose ci tracciano e ci facciamo tracciare per conoscere noi stessi. E mentre tutto diventa digitale e noi restiamo analogici, sono le cose stesse che ci legano al mondo. Viviamo circondati da oggetti. Oggetti che stimolano i nostri desideri, stabiliscono lo status sociale di appartenenza, rinforzano la nostra autonomia, alimentano la capacità di apprendere e di creare, marcano il trascorrere del tempo e la caducità dell'esistere. Oggetti che, entrando nel nostro corpo, arrivano persino a garantire la nostra stessa sopravvivenza.

Per il designer diventa quindi sempre più opportuno ideare supporti percettivi che ci aiutino a comprendere i sistemi naturali invisibili che ci circondano. Nuove interazioni e rappresentazioni del rendimento delle cose e di noi stessi.

Il personal tracking è una realtà che ci sta permettendo di riappropriarci delle nostre tracce e di riscoprire noi stessi, e su questo si basa la mia ricerca.

Il mio intento è analizzare come un percorso di autotracciamento può aiutare il designer a conoscere aspetti, della personalità e della sua relazione con le cose, che ignora inconsciamente. Creare uno strumento personale del progettista. Uno strumento per tracciarsi, percepirsi, progettarsi e relazionarsi. Il designer si riscopre nel ruolo di neo-cartografo che disegna mappe cognitive di se stesso e del territorio, mappe in continua espansione. Il suo obiettivo è ridurre al minimo la cosiddetta terra incognita, per migliorarsi e migliorare ciò che lo circonda.



0.1 Il laboratorio la prima tappa

Il percorso di laurea in Design per l'innovazione del Politecnico di Milano, è caratterizzato da un'importante presenza di discipline teoriche e critiche, necessarie ad ampliare la capacità di ricerca individuale per un apprendimento continuo, consapevole e completo. Impostazione fondamentale per lo sviluppo di progetti multidisciplinari.

Il laboratorio di Sintesi finale, coordinato dal professore Giulio Ceppi, è la prima tappa di questo percorso di tesi, durato circa un anno.

Il quadro di riferimento del laboratorio ruota attorno alla parola "consapevolezza", da qui appunto il nome "Awareness design", design della consapevolezza. L'intento è quello di avviare un passaggio, e di spostare la centralità della didattica, dal progetto al progettista. Portare quindi, il designer, a conoscersi prima di conoscere, a impadronirsi della sua identità prima di perderla in balia delle committenze industriali e, soprattutto, essere in grado di elaborare nuovi scenari e nuovi problemi prima di puntare alla loro risoluzione. Ecco, infatti, come Giulio Ceppi presenta il lavoro svolto durante il corso:

"Cosa succede se alla consueta attenzione posta dal progettista (designer) sull'oggetto viene associata una attenzione continuata sul soggetto stesso? E precisamente in direzione della fonte dell'esperienza ovvero sul "sé in azione"? E cosa accade se sono invece gli oggetti a parlarci e a comunicare con noi, come avviene nello scenario prossimo venturo

dell'Internet delle cose? Dove finisce allora, ci domandiamo, la distinzione tra soggetto ed oggetto, tra realtà e narrazione? Questa è la domanda a cui abbiamo cercato di rispondere con 46 studenti, e con l'aiuto interdisciplinare di 4 persone d'eccezione: Paolo Icaro (artista), Virginio Briatore (giornalista e scrittore), Massimo Fioruzzi (life coacher), Giacomo Mojoli (fondatore di slow food e enogastronomo). E' possibile quindi pensare che mettere al centro del momento progettuale non l'attività stessa ma la presenza consapevole del sé in azione possa cambiare positivamente e significativamente la qualità del lavoro in una direzione esperienzialmente più ricca e significativa. Forse questo serve anche ad imparare a progettare degli oggetti che saranno sempre più dei "quasi-soggetti" e a riconoscere un mondo in cui tra soggetto ed oggetto le distinzioni si fanno sempre più fluide e sottili, dove le marche diventano dei contesti relazionali, dei frame interattivi dove produrre valore."

In questo contesto e da queste riflessioni, si è progressivamente sviluppata la mia proposta progettuale, il mio pensiero e la mia visione. Mi sono posto parecchie domande e, quasi come un processo di auto-analisi, ho cercato di capire il mio ruolo da designer. Inutile dire che questo ha generato più domande che risposte, ma mi ha permesso di indagare sul mio legame con gli oggetti, con le cose. Mi sono chiesto fino a che punto sia giusto usare la parola "prodotto", distaccata e asettica, per definire le cose, quando oggi sono le cose stesse

che ci legano al mondo. Forse perché viviamo in un mondo saturo, ma quello che distingue un semplice “prodotto” da una “cosa” è il valore che questa si porta dentro, che è dato dalla nostra presenza. Le cose si caricano dei nostri valori e creano una nuova entità, non c'è più separazione. Ed è con la parola “valore” che comincia la mia ricerca.



0.2

Percorso e obiettivi tesi

processo di ricerca

Ogni giorno veniamo esposti ad un gran numero di parole, dati e contenuti mediatici al lavoro, a scuola, in casa, nei negozi, su Internet, in televisione, ovunque andiamo. Interagiamo con molte persone, alcune di nostra conoscenza, altre che magari non vedremo di nuovo per molto tempo o addirittura mai più. Abbiamo un flusso costante di esperienze. Che cosa succede a tutte queste informazioni?

La digitalizzazione ci permette oggi di archiviare una vasta quantità di dati a cui è possibile accedere in qualsiasi momento. Tutte le azioni compiute quotidianamente arricchiscono il nostro database, che cresce in maniera esponenziale. Indipendentemente dal nostro volere, ogni nostra azione e relazione, viene registrata: siamo costantemente tracciati.

Lo scopo di questa tesi è quello di indagare sull'evoluzione del processo tracciamento e di come questo può trasformarsi in strumento utile per il designer.

Per affrontare questo percorso mi sono posto queste domande: Come comprendere la nostra relazione con le cose? Si può quantificare il nostro rapporto con esse? Si possono creare degli strumenti capaci di farlo? Attraverso questi strumenti, può il designer, analizzare il valore delle cose con cui vive? Può un percorso di autotracciamento aiutarlo a conoscere aspetti della personalità e della sua relazione con le cose che ignora inconsciamente?

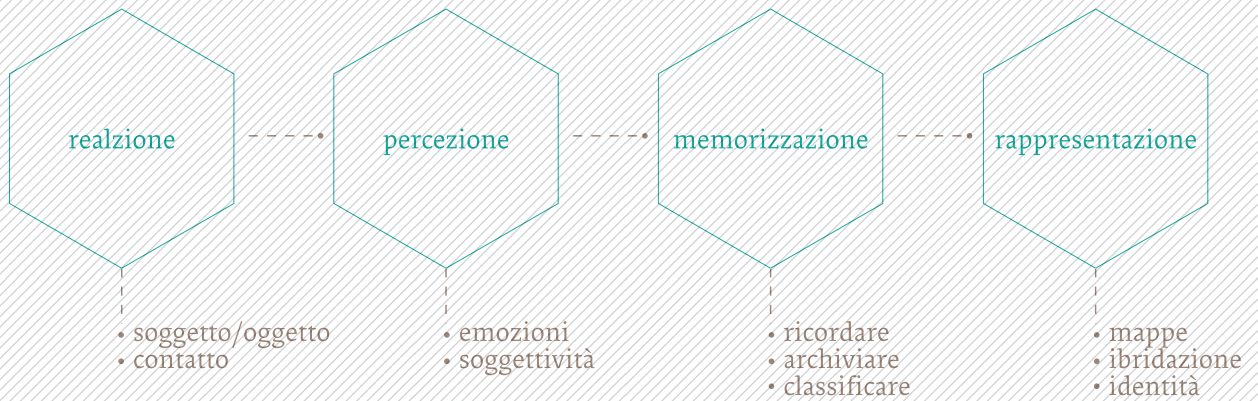
Il percorso di tesi risulta composto da una fase di ricerca che,

partendo dall'analisi del comportamento umano in relazione alle cose, affronta diverse tematiche: dal bisogno di ricordare e memorizzare, passando dalla complessità dei dati da gestire, per arrivare all'autotracciamento. Per rendere più completo il percorso, la ricerca è stata arricchita con delle "storie", contenuti multidisciplinari che ruotano intorno al tema in questione.

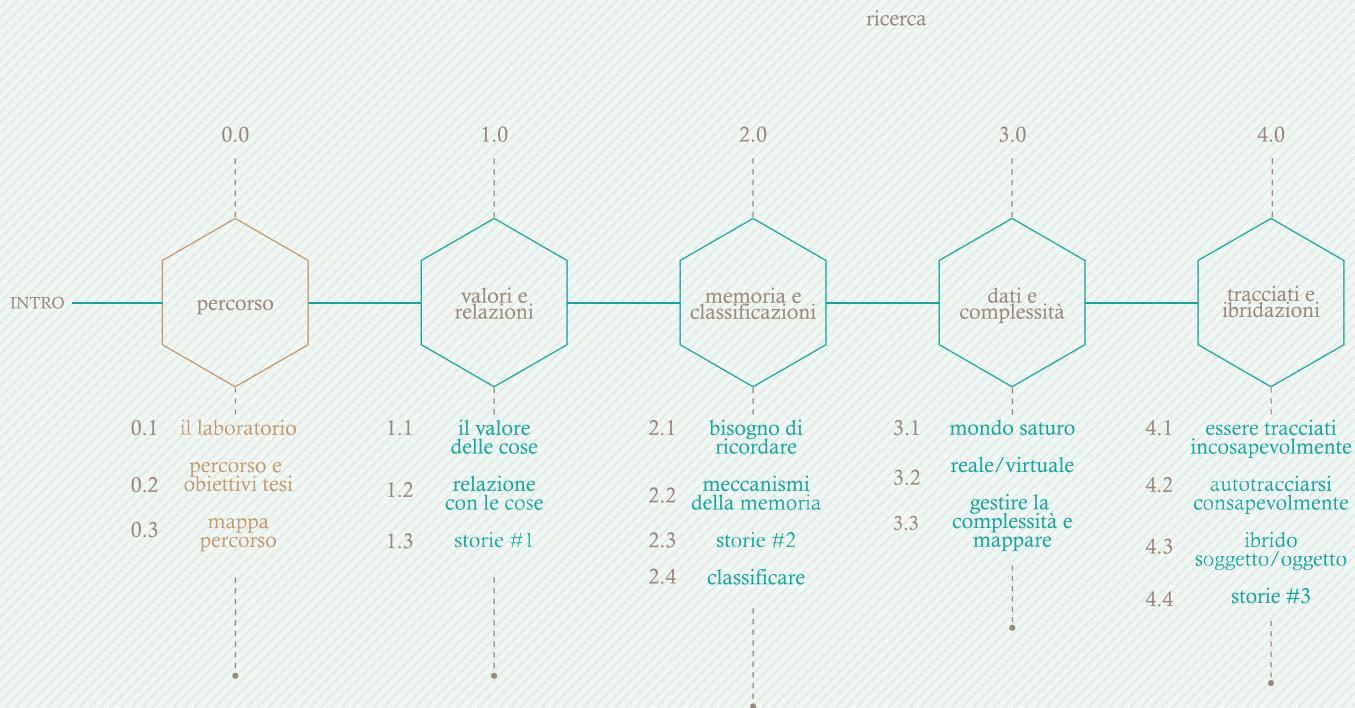
Segue la fase di concept e metaprogetto dove, per rispondere alle domande da me sollevate, mi sono sottoposto ad un'attenta registrazione delle mie stesse tracce. Questo processo progettuale si compone di quattro fasi, strettamente connesse e consequenziali.

Inizialmente, il mio intento è stato quello di analizzare la mia relazione con gli oggetti con cui interagisco. Questa relazione è legata alla percezione soggettiva, quindi ogni rapporto con le cose varia continuamente. La fase successiva è quella di cogliere e memorizzare gli aspetti sensoriali che, in ogni relazione, mi colpiscono maggiormente. Dal tatto all'odore, passando per il colore, fino ad arrivare al materiale e al dettaglio funzionale. Giorno per giorno, l'archivio personale si arricchisce, consentendomi di ripercorrere le mie attitudini, le mie interazioni e la mia ibridazione con le cose.

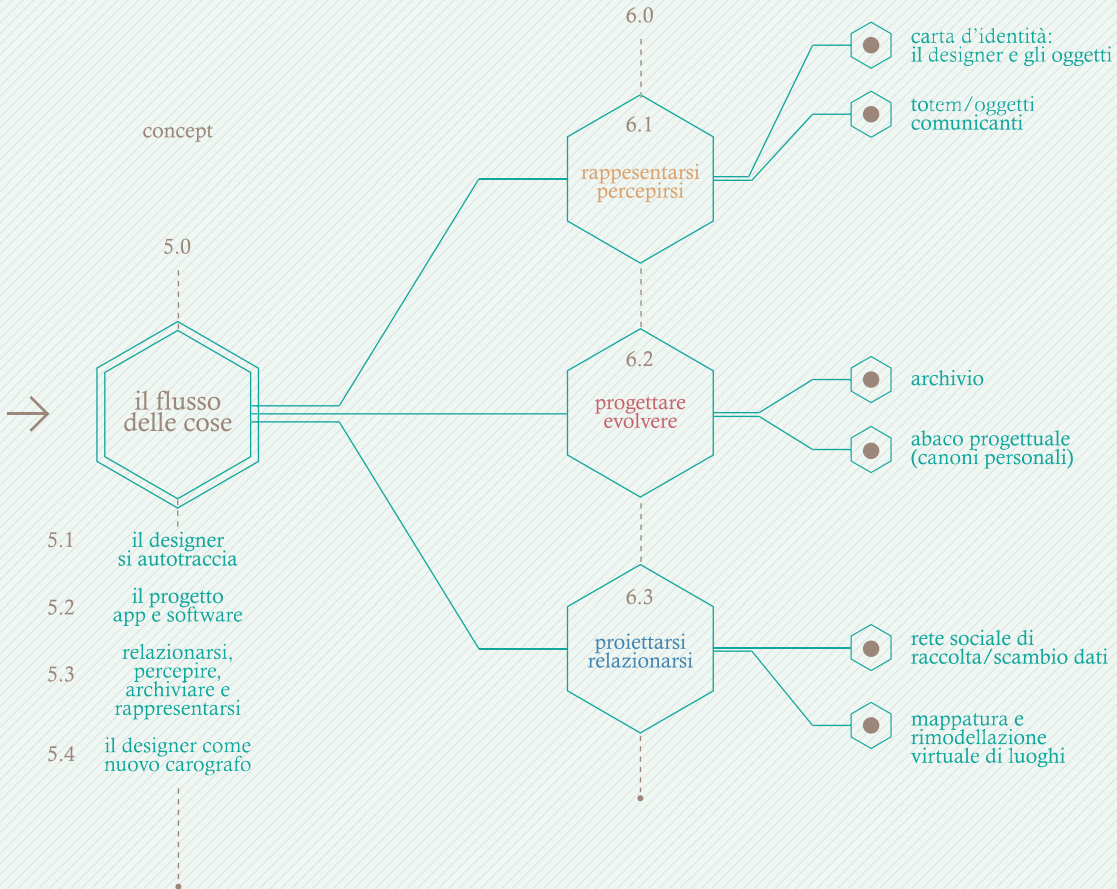
Nella parte conclusiva della tesi verranno presentati possibili ambiti di sviluppo, che evidenziano come l'autotracciamento va oltre l'essere un mero strumento statistico, diventando una risorsa progettuale che permette al designer di conoscere se stesso, condividere e migliorare ciò che lo circonda.



0.3 MAPPA PERCORSO mappa/indice



ambiti di sviluppo



1.0

valori e.
relazioni

- 1.1 il valore delle cose
- 1.2 relazione con le cose
- 1.3 storie #1

1.1

Il valore delle cose

la consistenza della nostra identità

Viviamo immersi in un mondo di cose e ne siamo consapevoli. Ma, spesso, il limite di questa affermazione, sta proprio nel distacco che prendiamo dalle cose, come se fossero “altro”, lontane da noi “soggetto”.

Parliamo di cose, non di oggetti. Da decenni, le scienze sociali, hanno cominciato a studiare il ruolo degli oggetti materiali. Si è ampiamente superato il concetto di contrapposizione tra soggetti e oggetti, dove questi ultimi erano ridotti a semplici spettatori passivi dell'azione umana. La concezione dell'oggetto come prodotto dell'uomo o come mero strumento, ha cominciato a vacillare nel momento in cui sono mutate le funzioni svolte dagli oggetti stessi nella vita delle persone e nelle interazioni con loro.

Nel celebre saggio del 1992, “Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti di uso comune”, Bruno Latour si chiede e cerca di capire, come gli oggetti, queste masse non umane, siano in grado di esercitare il loro influsso sulla vita degli umani.

Nasce quindi il bisogno di considerare gli oggetti materiali come soggetti. Ogni oggetto nasce e muore, ha una sua biografia, una sua storia, una propria vita sociale, e per questo va considerato come soggetto capace di contribuire alle relazioni e al funzionamento della società.

Una volta che l'oggetto diventa soggetto, la parola stessa “oggetto” diviene distaccata e riduttiva. Ci capita spesso,

infatti, di usare i termini “oggetto” e “cosa” come sinonimi, ma analizzando la provenienza etimologica, scopriamo che “oggetto” deriva da obicere, “lanciare contro”, un ostacolo che ci si para davanti e deve essere in qualche modo fagocitato, reso nostro. La parola “cosa”, invece, è la contrazione del termine latino causa e denota ciò che più ci sta a cuore, qualcosa per cui vale la pena di battersi.

Le cose, quindi, vanno ben oltre la loro materialità. Oltre ad avere lunghezza, larghezza e peso, hanno un'anima e una vita e hanno all'interno, oltre al vetro, alla plastica, alla carta, un universo di ricordi e di storia, mutevole nel tempo, proprio come qualsiasi altro essere vivente. **Ogni cosa, in quanto tale, racchiude in sé interi racconti umani di cui ci siamo persi il significato e costituisce un anello di continuità fra le generazioni.**

Remo Bodei, nel suo libro “La vita delle cose” fa una profonda riflessione: “Comprendere la vita delle cose esige altrettanto acume di quanto ne richieda il comprendere la vita delle persone”. Le cose, infatti, danno consistenza alla nostra identità: se non si ha amore, il rapporto con esse diventerà solo meramente possessivo, causando una bulimia acquisitiva destinata a produrre infelicità anche verso se stessi. Della maggior parte degli oggetti quotidiani non consideriamo neanche il fatto che abbiano una propria vita, una propria biografia: alcuni li utilizziamo e restano lì fino al momento della rottura, altri si impolverano e diventano vecchi.

Situazioni a cui segue una non problematica scomparsa, una dismissione senza rimpianti. Alcune cose, invece, assumono una certa rilevanza nelle nostre vite, vedendosi ad intrecciare alle nostre biografie. Ci interessiamo a loro, conosciamo il loro passato e pensiamo al loro futuro.

Questo ci fa comprendere alcuni nostri atteggiamenti, altrimenti difficilmente spiegabili. Per esempio, perché il nostro sguardo si sofferma su un oggetto particolare in balia di ricordi, emozioni, fascino? Perché organizzando un trasloco, la mano rimane sospesa fra il gesto di inscatolare un oggetto rotto o destinarlo al sacco dei rifiuti? E, ancora, perché ci turbiamo nello sgombero di un appartamento rimasto vuoto dopo la perdita di una persona cara? Non sono solo oggetti. Sono oggetti diventati cose. Cose che ci parlano. Cose che hanno un valore.

1.2

Relazione con le cose

legami materiali e immateriali

L'uomo è in costante relazione con le cose, quotidianamente. A volte non ce ne rendiamo conto ma, attraverso meccanismi inconsci, le cose stimolano i nostri desideri, stabiliscono il nostro status sociale di appartenenza, alimentano la capacità di comprendere e di creare, marcano il trascorrere del tempo e la caducità dell'esistere. Le cose, entrando nel nostro corpo, arrivano persino a garantire la nostra stessa sopravvivenza.

Le cose hanno quindi una propria carica e agiscono nelle relazioni sociali, non si limitano allo status di mediatori. Agiscono socialmente in virtù di una propria personalità, e questa personalità interagisce con la personalità dell'uomo, creando una vasta rete di relazioni sociali in cui esse sono le principali protagoniste. La personalità delle cose va, anche, oltre le scelte e le volontà del progettista, dipendendo specialmente dal carico delle esperienze e dagli eventi che esse hanno accumulato nel corso della loro esistenza.

Entrando in relazione con le cose, compiamo un legame materiale ma anche immateriale. Le cose si caricano di significati che noi, di volta in volta, le attribuiamo. Quindi, un tavolo non sarà mai solamente un tavolo, ma anche: un piano d'appoggio, una superficie sporca, un luogo di conversazione, una barriera. Le cose diventano significati e, vivendo in un mondo di significati individuali, ogni cosa avrà un contenuto diverso e soggettivo per ogni relazione umana.

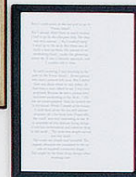
Roland Barthes (1966, trad. it. P.40) riconosceva che: "C'è

sempre un senso che va oltre l'uso dell'oggetto".

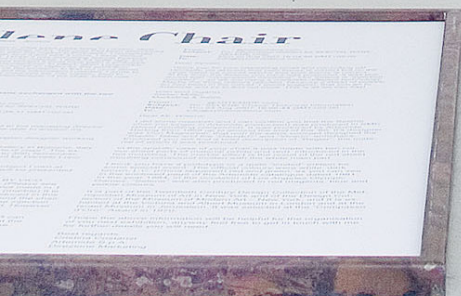
Le relazioni con le cose sono, dunque, personali. **Le cose spesso rispecchiano e ci raccontano l'identità e gli interessi di chi le possiede. Raccontano la relazione che lega le persone alla realtà.** Ad esempio, la superficie esterna delle cose, è come una "patina". Uno strato che è sia l'espressione del "tempo che passa" e dell'uso, iscritti nella superficie esterna delle cose, sia l'espressione del "tempo che dura", testimoniato dalla solidità e dalla permanenza della materia. La superficie delle cose rappresenta, quindi, la traccia di eventi molteplici e ripetuti che è l'esito di un rapporto continuo con i soggetti umani che le usano, ci vivono accanto, ci passano dinanzi. Questo rapporto produce una memoria collettiva tra oggetto e soggetto.

Un esempio concreto lo abbiamo attraverso la mostra "Storie di cose", tenutasi a Bolzano nell'autunno 2007, che è stata racchiusa in una pubblicazione, il libro "Biografie di oggetti e Storie di cose" del 2009 e raccoglie storie di oggetti quotidiani raccontati da designer internazionali. Oggetti qualunque, che trovano un significato particolare in rapporto alla loro relazione con il quotidiano e con chi, a modo suo, racconta la storia. Queste storie ci fanno capire perfettamente l'impossibilità di far prescindere la biografia degli oggetti da quella delle persone e viceversa.

La relazione delle cose con noi somiglia, in tono minore, a quello dell'amore tra persone, dove il legame convive con la



reciproca autonomia e nessuno è proprietà esclusiva dell'altro e ci accorgiamo di come, le cose, hanno la capacità di narrare se stesse.



1.3

Storie #1

storie di cose

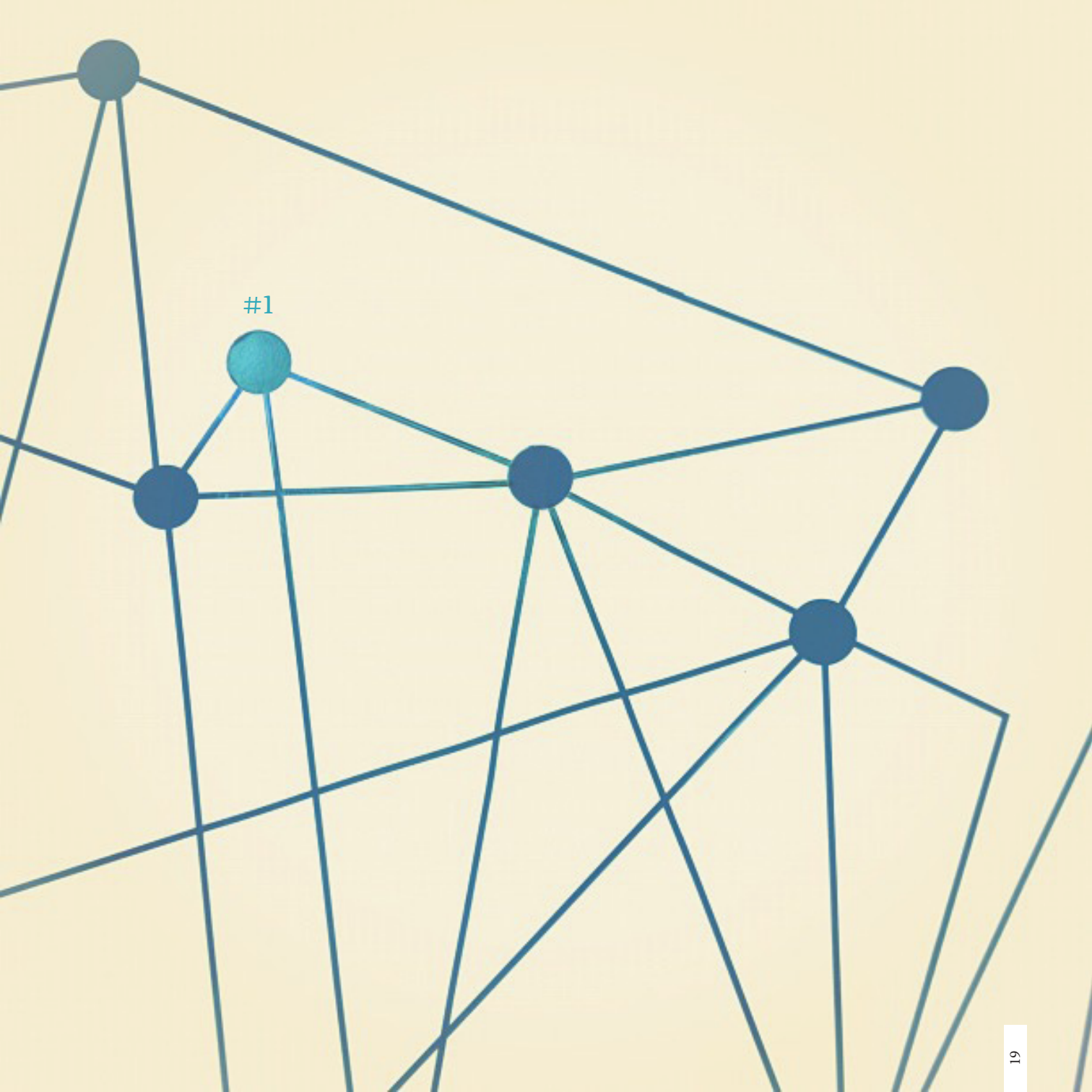
Gli oggetti che ci accompagnano nella nostra vita possono essere strumenti e protesi funzionali, ma spesso, come evidenziato nei precedenti capitoli, tra soggetto e oggetto i confini sono labili e sfumati. Ci ritroviamo in un continuum esperienziale in cui viene assorbita ogni separazione e differenza “oggettiva”. Il nostro essere si riflette nell’oggetto che, a sua volta, ci riporta in contatto con noi stessi. Inclusione, empatia, proiezione e risonanza.

Le “cose” abitano da sempre i testi letterari. Basta menzionarne tre di questi che, sin dai titoli, si presentano come riflessioni sulla centralità degli oggetti nella vita e nel nostro immaginario: il romanzo di Georges Perec *Les Choses* (1965), e le poesie di Jorge Luis Borges *Las cosas* (in *Obra poetica*, 1923-1977) e di Pablo Neruda *Oda a las cosas* (in *Libro de las odas*, 1972). Le cose sono state indagate da critici e semiologi sia per il loro valore simbolico e metaforico, sia nel loro senso letterale, come artefatti materiali, depositari e portatori di storie. In Italia, uno dei più stimolanti studi è *Vertigine della lista* (Bompiani, Milano 2009) di Umberto Eco: una tassonomia dell’elenco, del catalogo e dell’enumerazione che prende in considerazione la funzione degli oggetti e le loro tracce nell’esperienza degli individui attraverso la loro presenza in letteratura e nelle arti visive.

Di seguito riporto una serie di “storie” di cose. Brani, poesie, foto, che ho raccolto da alcuni dei testi sopra citati e da altri testi letterari, alcuni suggeriti da docenti e amici, altri trovati

per caso, altri ancora consigliati dagli stessi libri che stavo leggendo. Gli elementi che uniscono queste pagine sono le cose stesse.

La prima storia, che non poteva non essere tratta dal libro “*Biografie di oggetti, Storie di cose*” del 2009, descrive la biografia di un magnete. Un oggetto che evidenzia, forse più degli altri, la risonanza tra uomo e cose, poiché nel corso degli anni si appropria di altri oggetti metallici, di altre storie, di gestualità che riscrivono continuamente la sua biografia e quella di chi la condivide con esso.



Il magnete.

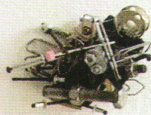
Manuel Bandiera Salvador. "Biografie di oggetti, Storie di cose", 2009, p. 143.

L'oggetto che ho scelto è un pezzo di magnete. Credo si tratti di uno di quei magneti che si trovano nei motori elettrici, e che non so più come né perché sia arrivato in casa mia circa vent'anni fa. Nel corso di questi anni è scomparso almeno cinque volte per poi ricomparire, portando sempre con sé qualche novità. C'è sempre un qualche ricordo che gli rimane attaccato come, ad esempio, la molla arrugginita di una pinza che avevo cercato a lungo e invano. Oppure un oggetto che sospetto sia extraterrestre, in quanto fino a oggi non sono riuscito a capire che cosa diavolo possa essere.

È incredibile come un semplice oggetto sia in grado di mimetizzarsi e di occultare la propria forma in un continuo processo di trasformazione, come se fosse provvisto di una vita propria. Di solito ci giocherello mentre parlo al telefono o sono immerso nei miei pensieri. Lo uso per ingaggiare una battaglia con una graffetta o attirare puntine da disegno. Ha un effetto terapeutico e a volte accade che, a seconda dell'interlocutore, la telefonata passi in secondo piano, dando la precedenza alla caccia alle altre puntine sulla scrivania o al tentativo di ricoprire la superficie nera del magnete con gli oggetti più disparati. Il mio magnete è apparentemente un oggetto comune e non si distingue in nulla dagli altri magneti, se non per il fatto che adatta la sua forma a quella degli oggetti, solitamente di ferro, di cui in genere mi servo. Quando intraprenderà il suo viaggio attraverso l'Europa, il mio magnete assumerà irrimediabilmente nuove forme, così come

facciamo noi quando ci rechiamo in un luogo che non conosciamo, portando al ritorno nuovi pensieri e nuove idee. Non mi sorprenderò, dunque, se gli mancherà una graffetta (che a dire il vero è un oggetto utilissimo), o se porterà a casa oggetti che non mi appartengono e per di più disposti secondo un ordine nient'affatto razionale, ma corrispondente al suo umore magnetico. È avvincente il divertimento che si prova nel percepire la sua forza di attrazione, una forza che, se non ci fosse la fisica, potrebbe passare per stregoneria. Il semplice gesto di catturare con la calamita un oggetto metallico per poi staccarsene diventa per me un piacere e una droga. Mi ricorda i sogni e le fantasie dell'infanzia, quando immaginavo di essere un eroe provvisto di capacità soprannaturali, come nei fumetti e nei cartoni animati. Sono convinto che, stringendo saldamente una calamita in mano e concentrandomi con tutte le mie forze, sarei stato in grado di attirare o spostare gli oggetti con la sola forza del pensiero. Naturalmente ci ho già provato, anche se non ci sono ancora riuscito, forse perché non avevo raggiunto una sufficiente concentrazione o non avevo tenuto gli occhi saldamente chiusi.

Mi piace quel modo caotico con cui il magnete dispone le cose, trasformando gli oggetti in un ornamento e creando delle composizioni sempre diverse, indipendenti da criteri razionali. Mi sento sfidato, mi innervosisco e mi arrabbio, soprattutto se percepisco la bellezza di quel disordine organizzato senza però esser in grado di spiegarle senza neppure



poterne imitare il linguaggio nelle opere che io stesso creo. Forse perché cerco di individuare dei nessi o un metodo, e così facendo rovino sempre il risultato. Ho scelto questo oggetto perché è privo di marchio, è brutto e senza pretese. Non ha colore, è piccolo, ma mi ha regalato e mi regalerà sempre momenti di riflessione e di felicità.

MANI BAHARI – *Scultura*

Bei meinem Objekt handelt es sich um ein kleine Magnet – ich glaube von der Sorte die man in elektrischen Motoren findet und von dem ich eigentlich weiß, der weiß wie noch warum es von ein zu führen für mich zu Hause aufhängen. Nachdem verschwand es irgendeiner für mich, um später wieder aufzufinden und dabei irgendeine Neugierde mit sich brachte. In irgendeiner Richtung Liebe dann an seinem Körper fest, wie zum Beispiel die wertvolle Feder einer Zange, nach der ich sehr lange gesucht habe. Aber ein Gegenstand, bei dem ich vermute, dass es sich um etwas Außerirdisches handelt, denn bis heute konnte ich nicht herausbekommen, was das sein soll. Es ist verblüffend wie so ein einfaches Objekt in der Lage ist, sich zu fernen und die eigenen Formen zu ver-

bergen, in einem stetigen, permanenten Wandel, wie immer es sein mag. Das Licht, das es reflektiert, finde ich schön, weil es dunkel ist. Ich würde mich nicht wundern, wenn es sich um ein Objekt handelt, das ich nicht kenne, aber das ich weiß, wie ich es benutzen und wie ich es mit mir umgehen sollte. Ich würde mich nicht wundern, dass dieses Objekt in dem Moment, in dem ich es sehe, sich in einem anderen Moment, bis auf die Tatsache, dass es meine Sache ist, die Eisenobjekte, die ich ähnlichweise verwendet, seiner Form angliedert. Ab dem Moment, in dem mein Magnet seine Reise nach Europa antritt, wird er unwiederbringliche Formen annehmen – so wie wir Menschen es tun, wenn wir an einen unbekannteren Ort reisen und mit neuen Ideen und Gesichten später zurückkehren. Ich werde nicht also nicht wundern, wenn eine B

Mag

Stanza vuota.

Virginia Woolf. "Gita al faro", 1927, cap 4, p. 142.

Virginia Woolf, in *Gita al faro*, ci lascia immaginare la desolazione di una casa disabitata. Le stanze vuote, le tracce lasciate sul pavimento dai mobili spostati o il diverso colore delle pareti, là dove erano appesi i quadri, sono tutte dimostrazioni di "oggetti dell'assenza", una assenza visibile della vita che prima riempiva quegli spazi.

Così nella casa vuota, le porte chiuse a chiave, i materassi arrotolati, irruperono quegli aliti dispersi, avanguardia di grandi eserciti. Entrarono con furia, spazzando le assi spoglie; mordevano e soffiavano, senza incontrare nelle camere o nei salotti nulla che resistesse loro, se non la carta da parati scollata che sbatteva, del legno che scricchiolava, le gambe nude dei tavoli, le pentole e le porcellane ormai incrostate di calcio, annerite, incrinare.

Ciò che s'erano tolti e avevano lasciato lì: un paio di scarpe, un berretto da cacciatore, delle gonne sbiadite e delle giacche negli armadi serbava ancora l'impronta umana e nel vuoto indicava che una volta quelle forme erano state piene, animate; una volta le mani s'erano date da fare con ganci e bottoni, una volta lo specchio aveva contenuto una faccia, anzi un mondo cavo in cui una figura s'era girata, una mano era apparsa, la porta s'era aperta, e i ragazzi erano entrati di corsa, ruzzolando, e poi se n'erano riandati. Ora, giorno dopo giorno, la luce proiettava sulla parete la sua immagine chiara, come un fiore riflesso nell'acqua. Solo gli alberi, volteggiando nel vento, disegnavano ombre che s'inclinavano sul muro, e

offuscavano per un attimo lo stagno, in cui la pace si specchiava; oppure gli uccelli in volo disegnavano sull'impiantito della camera da letto un mobile, soffice macchia.

La grazia e la quiete regnavano, insieme modellando il profilo di una forma da cui la vita s'era staccata; una forma solitaria, come uno stagno di sera-remoto, visto dal finestrino di un treno così veloce, che lo stagno a mala pena e derubato della sua solitudine, anche se visto. La grazia e la quiete si davano la mano nella camera da letto; tra le brocche velate e sedie avvolte in lenzuola, l'intrusione del vento e del soffice muso delle vischiose brezze marine - che sfregavano, sfiatavano, e ripetevano ancora e ancora le loro domande "vi toccherà scomparire? perire? - non disturbava la pace, l'indifferenza, l'aria di assoluta integrità, come se alla domanda che facevano fosse a mala pena necessario rispondere: noi resteremo.

Las Cosas.

Luis Borges. "Las Cosas" 1981.

In questa poesia di Borges, si evidenzia il rapporto "uomo-cose-tempo". Gli uomini e le cose sono infatti costantemente in relazione con il tempo, che impone le sue tracce. Tracce di idee, pregiudizi, limiti e gusti di una intera società.

"Le monete, il bastone, il portachiavi,
la pronta serratura, i tardi appunti
che non potranno leggere i miei scarsi
giorni, le carte da giunco e gli scacchi,
un libro e tra le pagine appassita
la viola, monumento d'una sera
di certo inobliabile e obliata,
il rosso specchio a occidente in cui arde
illusoria un'aurora. Quante cose,
atlanti, lime, soglie, coppe, chiodi,
ci servono come taciti schiavi,
senza sguardo, stranamente segrete!
Dureranno piú in là del nostro oblio;
non sapran mai che ce ne siamo andati"

Un paio di scarpe.

Martin Heidegger. “L’origine dell’opera d’arte”, 1950.

“Un paio di scarpe” è un dipinto realizzato nel 1886 da Vincent Van Gogh. Questa opera è stata presa come esempio da Heidegger nel suo saggio “L’origine dell’opera d’arte” per una riflessione sulla relazione tra cose e persone. Sorse anche una vivace polemica con lo storico dell’arte Meyer Schapiro. Infatti, il quadro, rappresenta le scarpe di Van Gogh, non quelle di una contadina, come interpretato da Heidegger. Ma ciò che bisogna evidenziare è come, nel quadro, le scarpe perdono la propria funzionalità, non servono più al loro scopo quotidiano, non sono più un semplice oggetto a portata di mano. Comunicano però un nucleo di significati che si sprigiona grazie alla sottrazione dell’oggetto dalla sua presenza.

« Consideriamo, ad esempio, un mezzo assai comune: un paio di scarpe da contadina. Per descriverle, non occorre averne un particolare paio sotto gli occhi. Tutti sanno cosa sono. Ma poiché si tratta di una descrizione immediata, può essere utile facilitare la visione sensibile. A tal fine può bastare una rappresentazione figurativa. Scegliamo ad esempio un quadro di van Gogh, che ha ripetutamente dipinto questo mezzo. Che cosa c’è da vedere in esso? [...] La contadina calza le scarpe nel campo. Solo qui esse sono ciò che sono. Ed esse sono tanto più ciò che sono quanto meno la contadina, lavorando, pensa alle scarpe o le vede o le sente. Essa è in piedi e cammina in esse. Ecco come le scarpe servono realmente. È nel corso di questo uso concreto del mezzo che è effettivamente possibile incontrarne il carattere di mezzo. Fin che noi

ci limitiamo a rappresentarci un paio di scarpe in generale o osserviamo in un quadro le scarpe vuotamente presenti nel loro non-impiego, non saremo mai in grado di cogliere ciò che, in verità, è l’esser-mezzo del mezzo. Nel quadro di van Gogh non potremmo mai stabilire dove si trovino quelle scarpe. Intorno a quel paio di scarpe da contadino non c’è nulla di cui potrebbero far parte, c’è solo uno spazio indeterminato. Grumi di terra dei solchi o dei viottoli non vi sono appiccicati, denunciandone almeno l’impiego. Un paio di scarpe da contadino e null’altro. Tuttavia ... nell’orifizio oscuro dell’interno logoro si palesa la fatica del cammino percorso lavorando. Nel massiccio pesantore della calzatura è concentrata la durezza del lento procedere lungo i distesi e uniformi solchi del campo, battuti dal vento ostile. Il cuoio è impregnato dell’umidità e dal turgore del terreno. Sotto le suole trascorre la solitudine del sentiero campestre nella sera che cala. Per le scarpe passa il silenzioso richiamo della terra, il suo tacito dono di messe mature e il suo oscuro rifiuto nell’abbandono invernale. Dalle scarpe promana il silenzioso timore per la sicurezza del pane, la tacita gioia della sopravvivenza al bisogno, il tremore dell’annuncio della nascita, l’angoscia della prossimità alla morte. Questo mezzo appartiene alla terra e il mondo della contadina lo custodisce. Da questo appartenere custodito, il mezzo si immedesima nel suo riposare in se stesso [...] »



2.0

memoria e
classificazioni

2.1 bisogno di
ricordare

2.2 meccanismi
della memoria

2.3 storie #2

2.4 classificazioni

2.1

Il bisogno di ricordare.

l'esigenza umana di lasciare una traccia di sé.

Ogni relazione umana è rapporto con il tempo. Noi siamo tempo. Un tempo che definisce la nostra esistenza. Possiamo descrivere la nostra vita come una successione cronologica di tre stadi: nascita, vita, morte, a cui possiamo associare le tre coordinate temporali: passato, presente e futuro. Siamo tempo e storia, riconosciamo, infatti, ad ogni individuo il suo percorso, o meglio l'intreccio di storie che ne caratterizzano l'unicità e il valore. Ci inseriamo con la nostra storia singolare in quella che è la Storia della società e del tempo in cui viviamo. Entriamo a far parte di un flusso in continuo divenire che scorre inesorabile non curandosi di noi. Dal rapporto con la storia e con il tempo, nasce la necessità primordiale dell'uomo di lasciare un segno del proprio passaggio per poter, in qualche modo, vivere anche dopo la morte.

Il bisogno di ricordare ed essere ricordato, accompagna l'uomo sin dalle origini della sua specie ed è stato espresso in varie forme e da parte di innumerevoli popolazioni nel corso della storia, a partire dai riti funebri. Tutte le civiltà hanno trattato a loro modo la morte, il primo dei misteri al quale l'uomo ha rivolto il suo sguardo, cercando di percepire qualcosa di intangibile. Da qui scaturisce il bisogno di simboli che caratterizza tutte le culture, per prolungare la vita esorcizzando la morte tramite gli oggetti, la scrittura, le immagini. La paura dell'oblio e del nulla porta, quindi, l'uomo ad una forte necessità di rappresentare, tracciare, condividere, ciò che potrebbe non esistere più o che non potrà essere ricordato.

Ed è, infatti, attraverso il ricordo che facciamo esperienza del tempo, ed è grazie ad esso che abbiamo la percezione del tempo passato e del tempo che ancora deve venire.

Da sempre, l'uomo, traccia la sua storia in rapporto a ciò che lo circonda, mediante le cose che vive: tramandando oggetti di uso quotidiano, costruendo feticci, scrivendo diari, fino ad elaborare mappe e cartografie. In qualche modo, viene cristallizzato un ricordo, attraverso gli oggetti e le testimonianze tangibili. Cercare, trovare, giudicare, conservare, trasmettere. Con queste attività, l'uomo crea una memoria storica. Una tecnica per la conservazione di se stesso e di un particolare momento. Abbiamo bisogno perciò di forme che contengano pezzi di noi e della nostra vita interiore, che sappiano comunicare quello che siamo stati anche dopo la nostra scomparsa materiale.

Per appagare la necessità di prolungare noi stessi, lasciando tracce di quel che abbiamo vissuto, ci serviamo dunque delle "cose" nelle quali ci vediamo riflessi e che rievocano vissuti che crediamo evocheranno anche a chi verrà dopo di noi.



2.2

Meccanismi della memoria.

reti neurali

La memoria è la possibilità di conservare nella nostra mente i ricordi di esperienze compiute, ma è anche una sorta di archivio della nostra vita. Fare memoria significa rievocare eventi o episodi che hanno preso posizione nel tempo e nello spazio. Ma, la memoria, non è legata solamente al concetto di storia. Per sua definizione, è un insieme di processi psichici che consente la registrazione di informazioni, tramite l'associazione di elementi dell'esperienza passata e di quella presente. Ciò che si ricorda, quindi, non è esattamente ciò che è stato, bensì una ricostruzione di quello che si è osservato, in maniera del tutto personale e selettiva, nel passato: ciò che si ricorda, emerge dallo sfondo di ciò che è stato dimenticato.

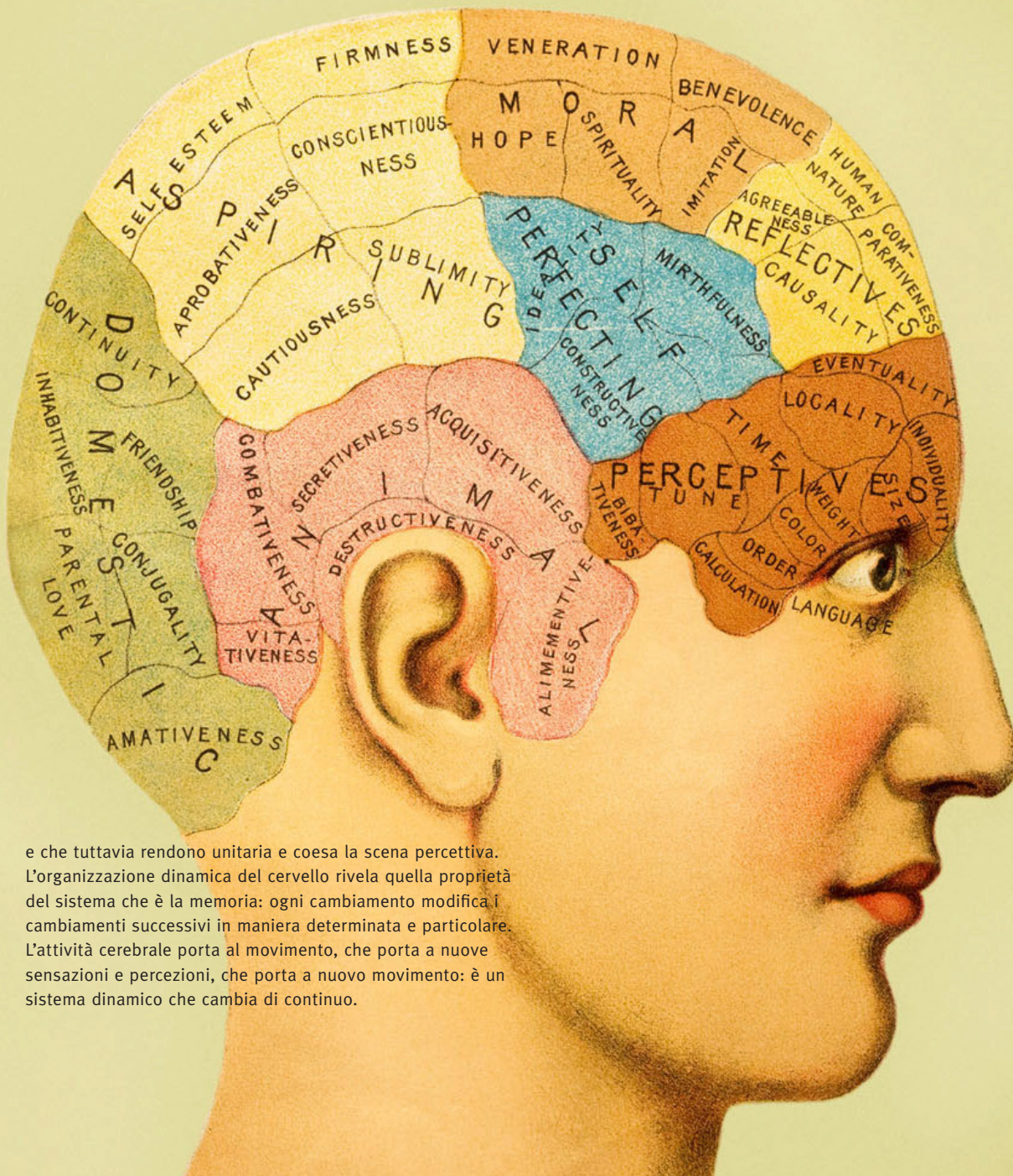
Il ricordo appartiene, perciò, al presente. L'uomo costruisce dei ricordi e delle "immagini" del tutto personali e quindi riconoscibili soltanto da lui stesso. Dato che la nostra vita è un incessante scorrere di oggetti ed esperienze che non sono mai identiche, ciò significa che la nostra mente è popolata da una moltitudine di "immagini". Naturalmente non è possibile conservare tutta questa varietà di ricordi, altrimenti la nostra mente collasserebbe. Per questo, la memoria, prima ancora che a conservare, serve a perdere i contenuti in eccesso.

Proprio perché in grado di dimenticare, la nostra mente, può liberare delle capacità di elaborazione, per cui un aumento della memoria sarà direttamente proporzionale ad un aumento della capacità di dimenticare. Ad esempio, gli strumenti

di sussidio mnemonici, che vanno dal post-it al palmare, permettono di appuntarsi date e scadenze su un supporto esterno alla propria mente, trasformando il ricordo in una traccia che consentirà di reperirlo. Quindi, una traccia non è altro che il segno di un'assenza che rimanda a qualcosa di più articolato. Abbiamo bisogno di piccoli particolari, frammenti e sensazioni che spesso costituiscono l'appiglio per recuperare intere sequenze del nostro vissuto. Più che ricordare, occorre associare, associare liberamente. Quindi un oggetto può dare valore al proprio ricordo, ma allo stesso tempo il ricordo dà valore all'oggetto ricordato.

Nel nostro cervello, non esistono delle zone dove vengono memorizzati singoli dati, come in un disco fisso di un computer. Ogni informazione è ripartita attraverso un intero complesso di cellule della memoria. Se si richiama alla memoria un dato, è sufficiente richiamare un'associazione, e l'intero modello viene ricostruito.

Scientificamente, il cervello, è un complesso integrato di cellule. Ogni cellula nervosa si connette ad altre cellule in un sito denominato sinapsi. Nello strato corticale sono calcolate circa un milione di miliardi di connessioni che determinano una quantità e una densità incredibile di reti neurali. Le possibili disposizioni anatomiche dei neuroni sono molte e talvolta sono organizzati in mappe. Il cervello contiene una molteplicità di mappe che interagiscono senza alcun supervisore



e che tuttavia rendono unitaria e coesa la scena percettiva. L'organizzazione dinamica del cervello rivela quella proprietà del sistema che è la memoria: ogni cambiamento modifica i cambiamenti successivi in maniera determinata e particolare. L'attività cerebrale porta al movimento, che porta a nuove sensazioni e percezioni, che porta a nuovo movimento: è un sistema dinamico che cambia di continuo.

2.3

Storie #2

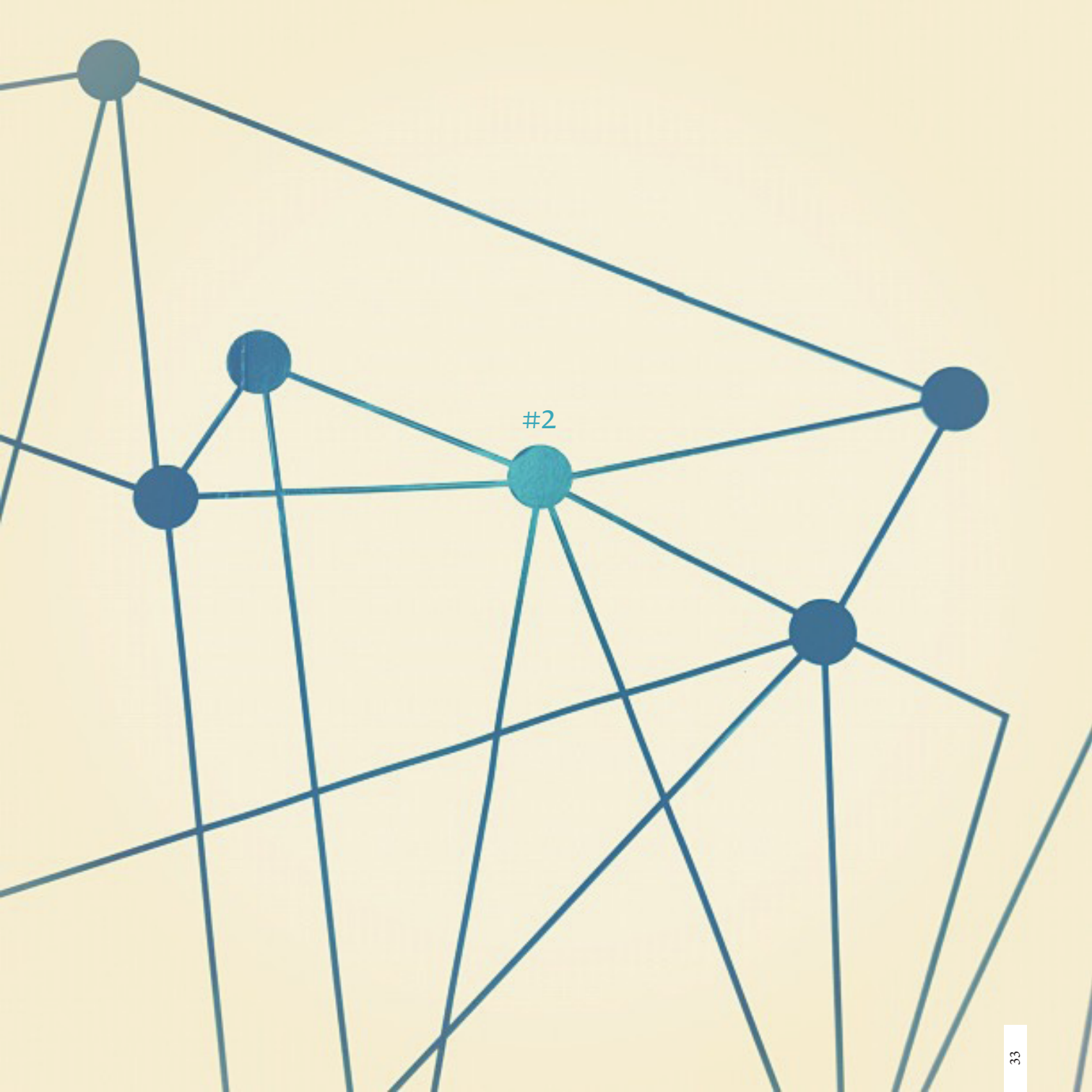
storie di tracce e memorie

La nostra mente contiene, dunque, un'enorme quantità di informazioni, immagini, mappe, ricordi. Registrare e archiviare il passato è, quindi, un'attività che l'uomo ha sempre svolto. Ciò che ci porta alla registrazione e all'archiviazione di esperienze è un bisogno innato di tenerci ancorati alla nostra esistenza, per sentirci al sicuro, per non lasciarsi inghiottire dal mare dell'oblio. L'importante non è tanto ricordare, praticare la memoria, quanto piuttosto sapere che il ricordo è depositato da qualche parte, che il suo recupero è, almeno in linea di principio, possibile.

Come evidenziato nella prima parte di questo capitolo, l'uomo traccia la sua storia in rapporto con ciò che lo circonda, mediante le cose che vive. Si relaziona con il mondo, lo percepisce, utilizza delle cose per rappresentarlo, rappresentarsi e allo stesso tempo crea un archivio. Quindi, dopo il relazionarsi e il percepire, l'attività di rappresentare e archiviare, è il risultato essenziale del processo di memorizzazione dell'uomo.

Esattamente come le connessioni della nostra mente sono organizzate in mappe, noi abbiamo bisogno di rappresentare le nostre informazioni, dargli fisicità, renderle materiche. Da sempre l'uomo tenta di sintetizzare informazioni rilevanti in modo veloce ed immediato, pensiamo alle incisioni rupestri delle caverne, alla scrittura autobiografica del diario, alle mappe nautiche/geografiche dei navigatori, ai sistemi sofisticati del racconto grafico contemporaneo. Sono tutte attività

di rappresentazione, attività svolte per lasciare una traccia. Sono diversi gli esempi che potremmo elencare e alcuni di questi meritano di essere evidenziati e compresi.



Artefatti e incisioni rupestri i graffiti e i Lukasa

Qualsiasi segno è per sua natura un messaggio. Le incisioni rupestri ci offrono indizi, ora chiari, ora evanescenti, sulle conoscenze via via acquisite dagli antichi, sulle loro attività, abitazioni, attrezzi, credenze. L'interpretazione di queste figure è discussa e varia da quella magico-simbolica, legata a riti religiosi di tipo sciamanico, a quella di figure fatte prevalentemente per passatempo da pastori fermi a guardia di greggi che pascolavano nei dintorni o che si abbeveravano. La consegna dei messaggi alle pietre rivela intenti di eternità, così come temi e simbolismi dichiarano ambiti immateriali, ove vivono le idee, quelle attinenti alla sfera religiosa dell'uomo o a quella della sua laicità, come suggerisce l'esaltazione della virilità, dell'eroismo, del prestigio sociale, della forza armata.

Un esempio pratico di come le simbologie servono a conservare valori e di come l'uomo trasferisce il suo sapere iscrivendolo in un oggetto, è costituito dal Lukasa, un artefatto appartenente ai rituali Luba, una popolazione del sud-est della Repubblica del Congo. Viene utilizzato nel corso dell'iniziazione del capo tribù per trasmettergli le conoscenze, indispensabili per governare, riguardo alle tradizioni, alle leggi sacre, alla storia passata.

I Lukasa sono veri e propri documenti sacri da impugnare, oggetti in legno coperti di simbologie incise e in rilievo. Contengono, inoltre, la precisa dislocazione delle attività e delle funzioni situate all'interno dei confini del regno. Ogni Lukasa permette di estrapolare queste informazioni, ma

essendo basato sull'interpretazione, la narrazione varia a seconda delle conoscenze e delle competenze oratorie di chi le estrapola. Sono delle mappe cognitive appartenenti alla sfera visiva e tattile, ma che al contempo conservano informazioni in maniera precisa.



Diario

e la documentazione di Peter Beard

Un diario è una forma narrativa in cui il racconto – reale o di fantasia – è sviluppato cronologicamente, spesso scandito ad intervalli di tempo regolari, solitamente a giorni.

Può essere la cronaca della vita o di un periodo di vita di una persona, ma anche la raccolta di annotazioni giornaliere in cui vengono descritti fatti di rilievo, avvenimenti politici, sociali, economici, osservazioni di carattere scientifico o altro.

Diffusi già nel Medioevo, i libri di ricordanze erano una serie di memorie (“ricordanze” appunto) registrate per sé o per i familiari o per i posteri immediati, scritti generalmente con brani che iniziano ciascuno con “Ricordo che...”. Frequenti soprattutto in aree dove l’alfabetizzazione era molto diffusa (come a Firenze), erano a metà strada tra la cronaca e l’auto-biografia. Spesso questi libri sono dei preziosi documenti sulla vita e i costumi del tempo. Tra questi il Libro di ricordanze di Giorgio Vasari o il Libro di ricordi di Bernardo Machiavelli, ma anche in qualche modo, sebbene in forma di dialogo, i Libri di famiglia di Leon Battista Alberti. Ne riprende la tradizione anche Pomo pero di Luigi Meneghello.

Riferendoci invece a qualcosa di più attuale, troviamo una nuova forma di diario nel web, all’interno dei social-network.

Uno degli esempi più palesi è Facebook, che ha infatti attivato, nel 2011, una modalità di visualizzazione dei post degli utenti, chiamata proprio “diario”. Viene creata così una cronologia storica del percorso vissuto e condiviso. Un modo per catturare e fissare, talvolta sublimandoli, i ricordi.

I diari di Peter Beard.

Nato nel 1938 nella città di New York, Peter Beard iniziò a scrivere diari sin da piccolo e scattò la sua prima foto a 12 divenendo così, la fotografia, un’estensione dei suoi diari. Inizialmente per Beard, i diari erano uno strumento per ricordare nel tempo le vacanze e le cose che preferiva. Dopo aver studiato arte, viaggiò in Africa ripetute volte. Nel 1960 lavorò presso il Tsavo National Park in Kenya e ivi fotografò e documentò la morte di 35000 elefanti e 5000 rinoceronti neri. Nello stesso periodo pubblicò due libri intitolati “The End of the Game” (1965 & 1977). Prese casa in Africa e da lì in poi scrisse diversi libri. La sua prima exhibition si tenne nel 1975 presso la Blum Helman Gallery a New York e fu seguita nel 1977 dall’epocale installazione presso l’International Center of Photography di New York, costituita dalle sue fotografie, carcasse di elefanti, diari bruciati, imbalsamazioni, oggetti africani, libri e memorie personali.

XX improved slide viewers Budd Dwyer
XX gun in mouth on prim time

"fotog'rafer" in the unabridged dictionary is
a person who takes photographs (synonym with a camera).
So we've got astronauts photographing ^{earth from} outer space, and weather men from helium balloons
And my Nairobi doctor X-ray photographing an arrow
shot into the brain of a Masai warrior... And recently
a tourist at the airport testing his camera (skyward)
— accidentally snapping a stowaway falling from
his hiding place 2,000 feet up... Neither knew it.
Mid-air collisions, the Hindenberg bursting into
flames, the dead at Le Mans; an andro woman
in her T.V. station pulling out a pistol in the middle

of the news and blowing her head off... ^(ON CAMERA) The burning
Buddhists, the guy in Philadelphia; bullets
bursting balloons, volcanoes, tornadoes, suicides,
murder, war + peace; historical portraits of Lincoln,
Booth, JFK. David Lynch at home with Picasso —
Warhol's electric chair — 30,000 decomposing elephants.
SUBJECT MATTER caught on film, frozen in time
by happenstance and technological achievement —
Nikons, Leicas and Luck

Technology, timing, ^{ident,}
psychology, perseverance, ^{blind luck,}
visual genius (as in L'Artigue) ^{raping.}
and photographers need it all

A luz
Com a
Vejo a
ata's d
So' assis
A min
destas
Estas
mas
eu fo
Sempre
com a
magica
Descubr
ordem
nao po
fama

Teatro della memoria

la conoscenza universale di Giulio Camillo Delminio

Giulio Camillo Delminio visse nel XVI secolo e viene ricordato per aver costruito il modello in legno di un edificio della memoria basato sui principi dell'arte mnemonica classica, ma con l'intento di assegnare al sapere umano luoghi eterni, invece dei luoghi caduchi utilizzati dagli antichi oratori.

Egli chiama questo suo teatro con molti nomi, dicendo ora che è una mente e un'anima artificiale, ora che è un'anima provvista di finestre. Pretende che tutte le cose che la mente umana può concepire e che non si possono vedere con l'occhio corporeo, possono tuttavia, dopo essere state raccolte con attenta meditazione, essere espresse mediante certi simboli corporei in modo tale che l'osservatore può, all'istante, percepire con l'occhio tutto ciò che altrimenti è celato nelle profondità della mente umana. E appunto a causa di questa percezione corporea lo chiama un teatro. [Yates, 1993]

Il progetto di Camillo era fondato su un insolito connubio fra scienza e magia. Si interessò molto agli insegnamenti esoterici della cabala.

Nel 1200 nascono delle teorie che sono essenzialmente un metodo per interpretare la Sacra Scrittura attraverso dei procedimenti molto simili a quelli dell'enigmistica, come per esempio anagrammi, acrostici e calcoli numerici, in quanto per gli ebrei le lettere sono anche numeri e ogni nome forma una cifra che per il totale delle lettere può essere tradotto in una somma numerica. La cabala è anche una descrizione del mondo poiché dice che il mondo si forma per una serie di emanazioni divine (sefiroth) che si manifesta in 10 forme

diverse. Simboli cabalistici sono quelle figure che descrivono queste manifestazioni divine: nel teatro di Giulio Camillo ci sono 7 sefiroth, 7 pianeti (Luna, Mercurio, Venere, Sole, Marte, Giove e Saturno). Giulio Camillo aveva immaginato sette livelli di gradinate divise in sette settori, quindi 49 in tutto; forse erano contraddistinte da scene mitologiche; i sette settori erano costituiti da simboli astrologici vi erano i simboli dei pianeti e alcuni simboli cabalistici che erano messi sotto la protezione di angeli. Gli ordini dei palchi erano segnati con gli alfabeti latino, greco, ebraico e con i numeri istoriati con disegni mitologici. Così le mnemotecniche diventano strumento di una visione del mondo che indaga sui misteriosi rapporti che intercorrono tra le cose terrene e quelle celesti, tra mondo visibile e mondo invisibile. In parte perdono la loro funzione pratica ma acquistano una valenza metafisica, religiosa e filosofica: chi guardava questo teatro aveva davanti a sé il luogo in cui era organizzato il sapere, perché gli argomenti erano distribuiti a partire dalle cose semplici per arrivare a quelle complesse, dalle materiali a quelle spirituali.

Sin dal Rinascimento le artes memoriae non si presentano più come semplice strumento pratico ma come imago mundi, e partono dal principio che in mondo stesso dia una scrittura divina e che gli artifici mnemotecnica non facciano altro che riprodurre la "scrittura" cosmica originale. L'intento di Camillo era di costruire una macchina universale, senza limiti linguistici, voleva cioè creare un sistema che intuitivamente portasse a cercare nel posto giusto.

PROMETHEUS
years, out of clockmaking
opportunities
action, property
paying the venom of Jings, the whole out of

MERCURY
the sun, stretching out towards the sun
concerned with minutes, hours, the year and
giving place to
making manifest, or bringing to

THE BULL
of man
dignity, potency, dominion of man,
and events
of human body
CLOUDS; manifestation and

SISTERS
ages; relationship of the
and in general; the national

CAVE
ent by the spirit of the stars,
as it is alive
side things and colors
less; signs of the world,
sight
virtue possessed by the
sun by his power over the
in the clouds.

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

MARS
GASPARAR
CAMEL

JUPITER
GRAND
ZODIACAL

SATURN
ZANZIBAR

PROMETHEUS
VULCAN, out of the world
CENTAUR, out of the world
having in his...
THE FIGHTING SERPENTS, military and
THE CENTAUR PLAYERS, martial games
THE PROMETHEUS, national law
THE FURIES, prisons, justice
PARKYAS PLAYED BY ABRAHAM, slaughterhouses

SANDALS OF MERCURY
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

PASIPHE OF THE BULL
LAIOS SCORCHED BY JUPITER, setting out
SERPENTS AND VULCAN, setting out
TWO FIGHTING SERPENTS, military and
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

GORGON OF SISTERS
DIDGO WITH LYRANOD FOOT AND
LOOSENED GARMENT BODY

THE DAN-OF QUIET
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

JUPITER
GRAND
ZODIACAL

PROMETHEUS
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

SANDALS OF MERCURY
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

PASIPHE OF THE BULL
LAIOS SCORCHED BY JUPITER, setting out
SERPENTS AND VULCAN, setting out
TWO FIGHTING SERPENTS, military and
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

GORGON OF SISTERS
DIDGO WITH LYRANOD FOOT AND
LOOSENED GARMENT BODY

THE DAN-OF QUIET
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

JUPITER
GRAND
ZODIACAL

PROMETHEUS
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

SANDALS OF MERCURY
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

PASIPHE OF THE BULL
LAIOS SCORCHED BY JUPITER, setting out
SERPENTS AND VULCAN, setting out
TWO FIGHTING SERPENTS, military and
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

GORGON OF SISTERS
DIDGO WITH LYRANOD FOOT AND
LOOSENED GARMENT BODY

THE DAN-OF QUIET
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

JUPITER
GRAND
ZODIACAL

PROMETHEUS
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

SANDALS OF MERCURY
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

PASIPHE OF THE BULL
LAIOS SCORCHED BY JUPITER, setting out
SERPENTS AND VULCAN, setting out
TWO FIGHTING SERPENTS, military and
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

GORGON OF SISTERS
DIDGO WITH LYRANOD FOOT AND
LOOSENED GARMENT BODY

THE DAN-OF QUIET
VULCAN, striking out, setting out
EARTH SCARRED BY JUPITER, being paid
GAIL WITH THE SERPENTS, containing the
VULCAN, making manifest, or bringing to
THE SERPENTS PLAYING, containing the
PIANS ON A DRAGON, hunting, being taken

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

THE DAN-OF QUIET
element of simple
fury

JUPITER
GRAND
ZODIACAL

SATURN
ZANZIBAR

2.4

Classificare.

alla ricerca di una catalogazione universale

L'uomo crea la sua memoria artificiale attraverso rappresentazioni, tecniche e tecnologie. Trasferire dei ricordi ad un oggetto o ad un disegno però, non significa ricordare per sempre. Non sempre nella rilettura dei ricordi ritroviamo tutto ciò che avevamo deciso di conservare: quando finalmente pensiamo di avere la padronanza del tempo e di poterlo gestire attraverso la costruzione di codici e linguaggi, finiamo col soccombere, traditi proprio dallo scorrere lento e ineluttabile del tempo e, spesso, perdiamo le tracce delle nostre tracce. L'accesso ai ricordi è inspiegabile e ignoto, giunge inaspettatamente e alcune volte è necessario intraprendere un vero e proprio viaggio di ricostruzione di un percorso, utilizzando indizi e chiavi d'accesso. Per questo oltre a rappresentare, abbiamo bisogno di archiviare e classificare le nostre tracce.

Tommaso d'Aquino, nel corso del medioevo, fu un grande cultore della dottrina classica sulla memoria e scrisse un commento al "De memoria et reminescenza" di Aristotele, formulando diverse regole mnemoniche. Nella prima regola, ci dice che occorre trovare "adeguati simulacri delle cose che desideriamo ricordare", legare la memoria al corpo. In un'altra che occorre disporre "in ordine calcolato" le cose che si desidera ricordare, in modo che sia agevole recuperarle, perché la memoria è ragione. Ecco, la paura che i ricordi, nonostante vengano tracciati e rappresentati, possano andare persi o non ritrovati, ci spinge verso la catalogazione e l'archiviazione di essi.

L'idea di ordinare le conoscenze era quindi già perseguita nel Medioevo e dallo stesso Aristotele, ma la concezione di una pubblicazione a carattere enciclopedico è propria dell'illuminismo. L'ultimo passaggio verso la forma delle enciclopedie come le conosciamo oggi fu l'opera del 1751 di Diderot e D'Alambert intitolata "Enciclopedia o Dizionario ragionato di cultura delle arti e dei mestieri a cura di un'associazione di uomini di cultura". Una pubblicazione che ha raccolto in ordine alfabetico le nozioni relative a scienze e arti. Le voci enciclopediche non costituivano comunque un sapere omogeneo: il loro intento era, oltre che di fornire la più ampia informazione possibile sulle diverse acquisizioni dell'uomo nei vari campi del sapere, quello di farsi produttrici di un sapere critico, antidogmatico, cambiando il comune modo di pensare.

Nel 1895, Paul Otlet e Henri-Marie La Fontaine, due giuristi belgi, decisero di mettere insieme lo scibile universale e classificarlo con un sistema che chiamarono "Classificazione Universale Decimale". Ne venne fuori il Mundaneum, un gigantesco archivio che contenne, alla fine, dodici milioni di documenti. Un enorme magazzino intellettuale. Otlet sognava il giorno in cui tutti avrebbero potuto accedere a questo immane archivio standosene comodamente a casa. Per alcuni è il vero inventore del web, sebbene in versione cartacea.

Ma è possibile classificare tutto ciò che c'è nel mondo? Sappiamo bene, infatti, che le categorie e le classificazioni, sono sempre imperfette perché troppo restrittive. Gli oggetti

trascendono queste categorie, il loro significato muta a seconda dei differenti contesti e, talvolta, anche il loro nome cambia quando cambia il loro uso. Uomini e cose sono l'arredo del mondo in cui viviamo, con valori diversi e polisemici. La nostra lista e archiviazione, non si ferma alle scienze ma coinvolge tutte le altre pratiche umane. Cerchiamo di introdurre e dare un ordine razionale che non sempre coincide con quello della scienza.

L'idea di un catalogo diverso, esperienziale, è antica. Nell'età barocca si compilavano dei "cataloghi ontologici", legati allo studio dell'essere, che classificavano tutto ciò che si trovava in uno stato o regione: dalle stoviglie ai titoli nobiliari, dagli animali di cortile alle città e ai sobborghi. Una specie di mappa estesa.

In parte, dunque, pensare alla filosofia come classificazione è un ritorno alle origini, ma in parte è anche una risposta a esigenze del tutto recenti. Da trent'anni in qua, infatti, il mondo si è riempito di nuovi oggetti fisici, i computer, che danno vita a nuovi oggetti virtuali, come ad esempio i siti web. Proprio per far funzionare il web, e per evitare l'effetto Babele, gli informatici hanno avvertito l'esigenza di studiare gli individui. I siti, nuovi "cataloghi ontologici", sono connessi tra loro e si riferiscono ad una grandissima quantità di oggetti o eventi: gli acquisti dei clienti di un supermercato, viaggi in aereo e organizzazioni turistiche, ricette culinarie con tutorial passo-passo, fatti di cronaca che vanno dal suicidio del vicino

alle evasioni fiscali della politica. Ma allora perché non fare lo stesso per il mondo nel suo insieme? Perché, paradossalmente, non catalogare gli individui, cioè particolari concreti. In fondo, il successo di Google non è che la prova di quanto la ricerca e la classificazione di individui costituisca un'esigenza primaria della nostra vita, una necessità a cui raramente prestiamo l'attenzione dovuta.

3.0

dati e
complessità

- 3.1 mondo saturo
- 3.2 reale/virtuale
- 3.3 gestire la
complessità e
mappare

3.1 Mondo saturo il peso di una cultura materiale

Come gestire l'innumerabile varietà di oggetti che saturano la nostra esistenza quotidiana? Il pericolo maggiore è che non solo le cose, ma la storia stessa si riduca in gran parte a mera oggettività pietrificata, ad accumulo di dati e oggetti non meditati dalla coscienza, ad una moltiplicazione di cose prive di senso. In che modo le nuove generazioni saranno capaci di comprendere i messaggi lasciati nelle "cose banali" dalle generazioni precedenti?

La "cultura materiale" si è aperta da qualche decennio una sua autonoma strada nel terreno della ricerca storica, dove ha conquistato il proprio posto e la propria dignità. Ha cessato di essere un genere minore, anche perché, come ricorda Remo Bodei, "comprendere la vita delle cose esige altrettanto acume di quanto ne richieda il comprendere la vita delle persone, sia a livello storiografico che a livello storico". Sembra invece, che oggi, **i significati e i ricordi s'incorporino sempre meno negli oggetti deperibili che ci circondano, progettati perché non durino troppo e possano essere agevolmente sostituiti.** La produzione in serie ha spesso ridotto la qualità e, nel mondo moderno, la durata delle cose, ostacolando una loro più stabile collocazione nei quadri della memoria.

"Uno dei caratteri fondamentali degli oggetti, una volta, era la permanenza, la durata [...] Poi è accaduto esattamente il contrario, abbiamo cominciato a sopravvivere ai nostri oggetti, i quali muoiono prima di noi, non per deterioramento,

dato che oggi potremmo farli immortali; muoiono piuttosto per obsolescenza. Anzi non muoiono: funzionano benissimo, semplicemente vengono superati da altri oggetti più avanzati" scrive Baudrillard nel libro *La società dei consumi*. Ritorna, ancora una volta utile, l'affermazione contenuta nel penultimo verso della poesia di Borges *Las Cosas* "dureranno più del nostro oblio".

Con lo sviluppo delle tecnologie sono entrati in scena oggetti diversi da quelli che da tempo eravamo abituati a vederci attorno, quegli oggetti materiali che uscivano dalle profondità della pietra, del legno, dell'argilla, del ferro. Nel nostro mondo è inevitabile che il panorama degli oggetti muti rapidamente, che una "generazione" di modelli sempre nuovi o alla moda sostituisca e sospinga i precedenti nell'oblio: che computer, smartphone e accessori più elaborati rendano rapidamente obsoleti quelli fabbricati pochi anni prima.

Il problema non è solamente l'accumularsi degli oggetti materiali, ma la crescita parallela di oggetti immateriali. Gli oggetti sono diventati una realtà percettiva complessa, costituita attraverso la narrazione di diverse componenti, sia materiali/tangibili sia comunicative/virtuali. Appare evidente come sia aumentato lo spazio delle "mediazioni simboliche": il nostro immaginario attuale è il frutto diretto di tali mediazioni, "il nostro corpo ne è attraversato continuamente, provato cognitivamente da processi di decorporalizzazione e demate-

rializzazione sempre maggiori” (Ceppi, Design Storytelling).
Viviamo in uno spazio tecnologico che penetra fino al nostro corpo, nelle nostre abitudini più intime e personali, attraverso smartphone e social network che modificano il nostro modo di relazionarci con gli altri e con le cose che ci circondano.

3.2 Reale/Virtuale - Analogico/Digitale il mondo impalpabile


Viviamo in un continuum digitale. Un insieme di tecnologie convergenti e divergenti, a volte comprensibili a volte meno. Il virtuale è ormai parte integrante della realtà, ci permette di accrescere le nostre capacità di capire il reale. Questa è la ragione per la quale si parla di realtà amplificata, aumentata. In chirurgia, per esempio, si possono sovrapporre le immagini del paziente a quelle virtuali che, a loro volta, aumenteranno la leggibilità del corpo reale. Possiamo affermare che il virtuale non è solamente una sorta di neo-realtà, astratta e matematica, creata con dei modelli e dei linguaggi particolari, ma diventa parte integrante della nostra comprensione del mondo reale.

Anche la nozione di tempo è cambiata. Il mondo reale è sempre stato caratterizzato da un tempo lineare, ineluttabile, che ci porta dalla nascita alla morte. Nel virtuale il tempo è ciclico, a spirale, prende ogni forma che gli si dà. Non esiste più la linearità. Ci troviamo in un'astrazione del tempo. Come sostiene Peter Burke, viviamo ormai in un'Instant History, un tempo completamente sciolto dalla materia o da qualsiasi vita. Tutto viene rimodellato nel nome di un tempo mentale, fluido e istantaneo.

Il virtuale è simile ad un iceberg, con una parte immersa; la parte visibile è l'immagine che si percepisce. Ma come per l'iceberg esiste una parte nascosta; quest'ultima è la parte più importante composta di modelli matematici, di programmi

e di concezioni mentali. L'immagine non è altro che una piccola finestra che si affaccia sul paesaggio mentale nascosto; tuttavia, questo paesaggio si può scoprire progressivamente proprio grazie alla finestrella. È interessante, nel virtuale, la dialettica tra visibile - in questo caso la finestrella - e l'intero spazio virtuale. Questo spazio è il virtuale vero, lo spazio mentale astratto che si scopre man mano. Il presente digitale però è ancora più intricato e diviene sempre più difficile averne una visione completa. **Possiamo notare come gli oggetti e tutte le cose che ci circondano, si caricano di informazioni virtuali, informazioni e caratteristiche "liquide", per citare Bauman, e impalpabili. La costruzione e la fisicità dell'oggetto o strumento, assumono una valenza simbolica e pratica, rappresentando l'aspetto manipolabile di un mondo ipermanipolabile, il mondo dell'evanescenza e della totale liquidità delle informazioni.** L'oggetto si estende in un computer, in rete, in una memoria virtuale, senza distinzioni morfologiche.

In tutto questo processo, cambia anche il ruolo del design. La sua evoluzione è legata all'evoluzione del binomio forma-funzione. Il design inizialmente si è separato dall'arte e dall'architettura per gradi, avvicinandosi alla tecnica, ma portandole un approccio nuovo. Si è manifestato prima negli oggetti tangibili, riproducibili in serie, quelli legati all'evoluzione della tecnologia. Dopo gli arredi e gli oggetti di uso quotidiano nelle case, è entrato nei mezzi di trasporto, negli elettrodomestici, per poi approdare nel mondo dell'informatica. Poiché



l'informatica non è solo hardware, ma anche software, in questo campo il design ha fatto un altro salto fondamentale: il passaggio dagli oggetti reali a quelli virtuali. Siamo arrivati ad un design dell'Intangibile.

Oggi il design assume quindi un ruolo primario, di portata quasi ontologica: un mix di definizione del prodotto, integrazione di componenti software, creazione di servizi e comunicazione. Si muove in una realtà ambigua e complessa, priva di qualsiasi stabilità e centralità. L'interazione e l'interfaccia sono le componenti più significative in questa enorme complesso di relazioni tra il nostro corpo sensoriale e gli oggetti, i loro corpi tecnici, le sequenze temporali. Tutto assume un senso di istantanea dinamicità. Tutto si progetta in un futuro ormai presente, in un processo di remapping corporale che trasforma continuamente il nostro mondo tanto quanto il nostro modo di percepirlo.

Questo mondo digitale, però, è cresciuto e cresce sempre più velocemente, così tanto che per riuscire a gestirlo e comprenderlo abbiamo bisogno di altri dispositivi, di mappe, di grafiche e infografiche. Per il designer diventa quindi sempre più opportuno ideare supporti percettivi che ci aiutino a comprendere i sistemi naturali invisibili che ci circondano. Perché mentre tutto diventa digitale, noi restiamo analogici e sono le cose stesse che ci tengono legati al mondo.

IL FLUSSO DELLE COSE / 3.0 dati e complessità

3.3

Gestire la complessità - Mappare il bisogno di rappresentare le informazioni

Oggi tutto è abbastanza complesso e sofisticato, leggero e veloce, ogni proposta per essere rilevante deve costantemente considerare il contesto di riferimento, le persone coinvolte e le possibili conseguenze/reazioni. In tutti i campi disciplinari, il saper rappresentare significa rapidità percettiva e chiarezza comunicativa, dove le informazioni complesse o elementari trovano facile comprensione da parte di tutti e ad ogni livello. Potremmo dire che esiste una disponibilità diffusa da parte e nei confronti di molti se non di tutti, nel voler trovare un linguaggio universale di racconto senza troppi vincoli rispetto alle diverse lingue e scritture. Ci si preoccupa di rendere accessibile l'informazione al più alto numero possibile di audience sempre più attenta e incuriosita.

Nel secondo capitolo abbiamo visto come da sempre l'uomo tenta di sintetizzare informazioni rilevanti in modo veloce ed immediato, dalle incisioni rupestri delle caverne, alle mappe nautiche/geografiche dei navigatori, ai sistemi sofisticati del racconto grafico contemporaneo. Non è cosa nuova, ma oggi è un metodo più utilizzato che in altre epoche. E non è indubbiamente solo il mondo del progetto che si avvale della rappresentazione. **Oggi si sente la necessità/l'obbligo di progettare attraverso un fluido e chiaro storytelling. Siamo in una realtà intangibile e abbiamo bisogno di rappresentare e mappare per gestirne la complessità.**

Mappa: ecco la parola magica che tutti riconoscono per

meglio comprendere una complessità che viene rappresentata su un unico supporto - dalla carta all'iPad - e che permette l'accesso ad un mondo diverso, nuovo, indispensabile. Inspirational map, creative map, cognitive map, infographic, mind map e via dicendo; questi sono alcuni tag contemporanei. La necessità di percepire "tutto in uno" ci appartiene. La capacità di creare mappe ricche di senso però è un compito difficile che non tutti sono in grado di creare. Semplificare ciò che è complesso necessita menti preparate.

Negli ultimi anni le pratiche legate alle mappature sono cresciute esponenzialmente. Oggi la velocità dell'informazione, i media e gli strumenti di visualizzazione hanno ancor più accelerato tale processo. Sia le testate giornalistiche che le aziende hanno capito benissimo la potenzialità di questa metafora ed è ormai di vitale importanza produrre grafiche dedicate ed accattivanti, allo scopo di raccontare in modo più chiaro i complessi percorsi di diffusione culturale. E' una modalità molto visuale che facilita le persone nel comprendere e connettere meglio ciò che accade o dovrebbe accadere, ad inquadrare le problematiche nascoste, i bisogni, i valori numerici e le quantità/qualità.

Un distillato denso di significati che racconta tante cose contemporaneamente. Un'insieme di testi ed immagini capaci di stimolare l'immaginario culturale e di convogliarlo direttamente in precisi messaggi.

Anche la mobilità quotidiana utilizza moltissimo le mappe. Quelle stradali, quelle geografiche, della metropolitana e

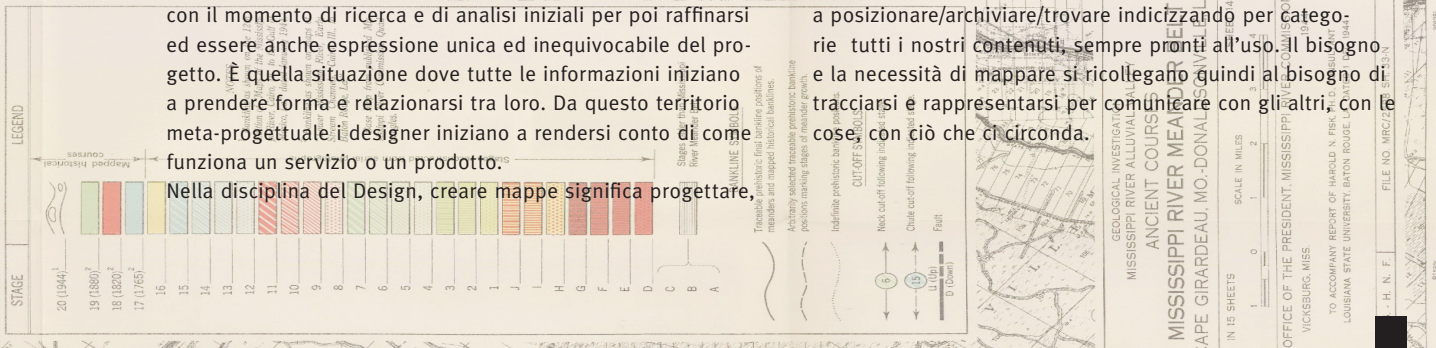
dei mezzi pubblici sono ormai una pratica giornaliera un po' per tutti. Dalle mappe stradali di territori e città sconosciute a quelle usate da sempre nel settore chimico/scientifico/biologico fino alle mappe di progetto, oggi sembra esserci un'esplicita richiesta di mappe cognitive in grado di spiegare scenari reali poco rappresentabili in altra sintesi. Racconti grafici capaci di illustrare "Il come stanno le cose" riferite ad un preciso momento temporale.

Le mappe e le infografiche derivano da una modalità di lavoro che da sempre fa parte della disciplina del progettista. Designer, architetti, grafici, scienziati, ingegneri, matematici, artisti e via dicendo, sono solo alcuni di una lunga lista di professionisti e persone che utilizzano lo strumento visivo della mappa concettuale per spiegare la complessità di un mondo al quale fanno riferimento. La mappatura è quella modalità di lavoro utile a chi produce idee e che deve velocemente condividerle con gli altri, aiutandoli e aiutandosi a comprendere lo scenario complessivo su cui andare ad intervenire. Nel Design Process produrre delle mappature coincide con il momento di ricerca e di analisi iniziali per poi raffinarsi ed essere anche espressione unica ed inequivocabile del progetto. È quella situazione dove tutte le informazioni iniziano a prendere forma e relazionarsi tra loro. Da questo territorio meta-progettuale i designer iniziano a rendersi conto di come funziona un servizio o un prodotto.

Nella disciplina del Design, creare mappe significa progettare,

ma la mappatura è anche uno strumento strategico ed importantissimo per comunicare e far capire lo stato di fatto di una precisa situazione, circoscrive i confini dell'intervento, può aiutare a comprendere come un'idea viene generata, la mappatura riesce a raccontare gli scenari legati alle pratiche quotidiane delle persone, ad intercettare i reali bisogni e le mancanze oggettive. La traduzione grafica facilita questa comprensione, la grafica per un progettista è uno strumento primo, è espressione, è comunicazione, è sintesi.

Ma perché abbiamo bisogno di mappare? Oggi per molti di noi è normale o necessario catturare o interpretare qualcosa attraverso veloci contributi e le mappe ci aiutano molto. Pensiamo al mondo di internet o delle application per gli smartphone. Usiamo sempre di più googlemap per capire dove siamo, usiamo i social network che ci geolocalizzano e collocano messaggi e foto in quella precisa posizione spazio temporale, usiamo sempre con maggior assiduità aggregatori più o meno complessi per avere tutti i nostri quotidiani in un solo luogo. I software ci spingono attraverso le loro interfacce a posizionare/archiviare/trovare indicizzando per categorie tutti i nostri contenuti, sempre pronti all'uso. Il bisogno e la necessità di mappare si ricollegano quindi al bisogno di tracciarsi e rappresentarsi per comunicare con gli altri, con le cose, con ciò che ci circonda.



4.0

tracciati e
ibridazioni

4.1 essere tracciati
inconsapevolmente

4.2 autotracciarsi
consapevolmente

4.3 ibrido
soggetto/oggetto

4.4 storie #3


4.1 Essere tracciati incosapevolmente la ragnatela invisibile

L'uomo, fin da quando si ha memoria, ha sempre ricercato informazioni che gli potessero dare risposte. Ha dato alle cose nomi, funzioni, attributi, valori, per conoscerle e riconoscerle in ogni momento. Negli ultimi anni ha caricato di informazioni tutto ciò che lo circonda. Ma, nell'era della complessità, il processo di tracciamento non ha solamente aspetti positivi, ne genera anche di negativi. Con il progresso tecnologico, l'uomo è passato dal tracciare le cose, a farsi tracciare dalle cose, incosapevolmente.

La ricerca di informazioni, spesso, si concretizza nello spiare tutto ciò che richiama la nostra attenzione ed i nostri dubbi. La necessità di intercettare, scoprire, scovare informazioni riservate sembrava in voga già dai popoli Sumeri, che fin dal 4000 a.C., avevano una intelligence radicata profondamente nelle loro città. Oggi le cose non sono di certo cambiate, anzi, sono attualità ed utilità per un certo verso e motivo di preoccupazione dall'altro. Oggi giorno veniamo tracciati e spiati ed è sempre più sentita la necessità di spiare al fine di avere sempre più informazioni. Tutti i sistemi tecnologici presenti oggi, riuniti insieme, creano una ragnatela che se fosse visibile all'occhio umano ci soffocherebbe. Sono milioni e milioni i dati, file, parole, sms, informazioni, legati a fatti personali e alla privacy. Viviamo in una sorta di "Grande Fratello", come nel romanzo non troppo utopico di Orwell. Senza sospettare di quello che ci gira attorno, siamo circondati da sistemi di videosorveglianza, telecamere, microcamere nascoste nei

semafori, nelle banche e in ogni negozio, sui pali della luce nelle abitazioni, e di conseguenza le nostre azioni quotidiane sono filmate ora dopo ora senza interruzioni pubblicitarie. Per non parlare dell'infinito mondo di internet dove vengono tracciati tutti i nostri dati di età, indirizzo, abitudini, preferenze e deviazioni psicologiche.

La guerra al terrorismo è il campo che, a livello mondiale, ha stimolato massicci investimenti nel settore della sorveglianza globale. Per questo veniamo ora seguiti, tracciati e inseriti in database, letteralmente dietro ad ogni angolo. I governi, aiutati dalle aziende private, sono in grado di raccogliere una montagna di informazioni sul cittadino medio, che finora sembra disposto a scambiare la propria libertà con la supposta sicurezza. Come dicevamo prima, sono diversi i metodi per la raccolta dei dati, ma oggi, internet ci traccia in modo quasi del tutto autonomo e invisibile. I browser internet registrano ogni nostra attività e vengono già utilizzate delle tecnologie per il monitoraggio in tempo reale dei social network. I grandi motori di ricerca sanno dove abbiamo navigato l'estate scorsa e gli acquisti online sono inseriti in database, apparentemente usati per invio di pubblicità e per il servizio clienti. Anche gli oggetti e le cose con cui viviamo sono tracciate e rintracciabili. I sistemi RFID (Radio Frequency Identification) nascono per facilitare e permettere l'identificazione e la memorizzazione dati automatica degli oggetti. Automaticamente però, portano il monitoraggio ad un nuovo livello di impiego, ogni cosa è rintracciabile persino il denaro contante.



Si stima che i computer conoscano con una precisione del 93% dove sarai, prima che tu faccia la prima mossa. Si prevede che la nanotecnologia svolgerà un ruolo importante nell'andare ancora oltre, perché gli scienziati impiegheranno le nanoparticelle per influenzare direttamente il comportamento e il processo decisionale. Siamo arrivati a tal punto che il mondo scientifico Orwelliano risulta a portata di mano.

4.2

Autotracciarsi consapevolmente

quantificazione del sé

Il processo di tracciamento, con il progresso tecnologico, si è quindi rivelato un'arma a doppio taglio. Inizialmente, infatti, l'uomo ha iniziato a tracciare la sua storia in rapporto a ciò che lo circonda, cristallizzando i ricordi e rendendoli tangibili per creare una memoria storica. Andando avanti in questo percorso, ha cominciato a delegare alle cose sempre più informazioni, rendendo queste ultime sempre più autonome nel raccontare e nel raccontarsi. Adesso, nell'attuale mondo dell'Instant History, dove niente ha più consistenza e il web la fa da padrone, molti aspetti ci sono sfuggiti di mano e, come evidenziato precedentemente, le cose ci tracciano senza che noi ce ne accorgiamo e sanno di noi più di quanto noi sappiamo di loro. La personalità delle cose va, spesso, oltre la nostra volontà. Le cose rispecchiano e ci raccontano la nostra identità e i nostri interessi. Raccontano la relazione che ci lega alla realtà.

Questa preoccupazione dovuta al fatto che tutto possa sfuggire al nostro controllo, però, ci ha portato a fare un'attenta analisi su come la personalità delle cose agisce socialmente, e a capire come questa personalità interagisce con la personalità dell'uomo, creando un nuovo paradigma nelle relazioni sociali. **Visto che le cose ci conoscono e dicono di noi, molto più di quanto noi stessi possiamo sapere, si è deciso di riappropriarsi dei meccanismi di tracciamento e di sfruttare consapevolmente l'avanzamento tecnologico, passando dall'essere tracciati all'autotracciarsi.**

La pratica di registrazione e annotazione consapevole è oggi

nota come “personal tracking”, espressione difficile da tradurre in italiano, che suona come “registrazione delle proprie tracce”. Avviene una “quantificazione del sé” utilizzando i più svariati dispositivi, più o meno tecnologici, per misurare e registrare le attività quotidiane, dalle più triviali alle più importanti. C'è chi calcola il numero di calorie consumate, chi le email ricevuti/spediti. C'è chi fa entrambe le cose, e molte altre. Il primo autotracciatore è stato forse Gordon Bell, un ricercatore di Microsoft che, con il programma MyLifeBits dal 2001, ha registrato tutta la sua vita, scattando una foto ogni 20 secondi, registrando telefonate, temperatura, salute, spostamenti e producendo una sorta di “esistenza documentale”. Ma per capire come sia attuale e sempre più diffusa la necessità dell'autotracciamento, basta guardare il sito Quantified Self: un grande team di esperti, hackers e scienziati uniti da un modus operandi, che diventa lavoro, filosofia e culto.

Nella maggior parte dei casi, la registrazione dei propri atti è motivata dal desiderio di modificare le proprie abitudini, riducendole o incrementandole a seconda delle esigenze. C'è chi tenta di limitare il consumo di caffeina. Chi incrementare la lettura. E c'è chi desidera entrambe le cose. Chi pratica il personal tracking ritiene che conoscere il numero esatto di sigarette consumate in un determinato lasso di tempo (giorno/settimana/mese) possa innescare una reale trasformazione comportamentale. Da qui la necessità di registrare in modo preciso e puntuale fattori quali frequenza, quantità, tipologia

di consumo e così via. I numeri non mentono. I numeri sono brutali. Il personal tracking è quindi un insieme di tecniche per sviluppare un livello di consapevolezza superiore. “Prima di tutto, i dati”: la raccolta delle informazioni costituisce il primo passo verso una reale trasformazione comportamentale. Per rendere trasparente ciò che appare opaco occorre decostruire un'intera giornata, concepirla come una serie di momenti discreti e dunque quantificabili. Solo nel momento in cui mi rendo conto che ho bevuto la bellezza di 31 espressi in una Settimana (media giornaliera: 4.42), posso tentare di ridurre il consumo. E ogni riduzione è graduale: come confermano innumerevoli studi condotti negli ultimi vent'anni, interrompendo drasticamente il consumo di una sostanza, il rischio di ricominciare ad assumerla in dosi eguali, se non maggiori, è praticamente certo.

Ma il personal tracking trascende il semplice monitoraggio alimentare, l'imperativo categorico del tracker è quantificare ogni singola azione - dalle ore di sonno al numero di prestazioni sessuali, dal numero di miglia percorse a livello settimanali al numero di mail scritte in un anno - al fine di operare una trasformazione significativa. Il tracker cerca di cogliere il senso della vita attraverso il controllo, lo sviluppo e il perfezionamento del proprio talento, qualunque esso sia. I report annuali di Feltron sono un esempio concreto: condivide, attraverso grafici e infografiche, gli ultimi due anni della sua vita, spesi a viaggiare intorno al mondo.

I fattori che stanno radicalmente trasformando il personal tracking sono tre: le dimensioni e il costo dei sensori/chip, usati per registrare le informazioni in modo automatico, sono crollati, il che ha reso possibile una produzione di massa a costi irrisori e la loro integrazione a dispositivi multi-uso, ad esempio gli smartphone. In secondo luogo, l'avvento dei social media ha normalizzato la pratica di condividere informazioni che un tempo avremmo definito “private” e “personali” con perfetti sconosciuti. In terzo luogo, la condivisione di queste informazioni, ha consentito a scienziati e ricercatori di entrare in contatto con una mole di dati incredibile e di cominciare a mappare la cosiddetta “intelligenza collettiva”.

4.3

Ibrido soggetto-oggetto

ibridarsi per conoscere le proprie qualità

La misurazione e l'autoregistrazione, sono dunque facilitate e, in certi casi, rese possibili, dalla tecnologia. Nell'ultimo lustro si sono moltiplicati i dispositivi che consentono di misurare le più differenti azioni che eseguiamo nel corso di una giornata, dalle ore di sonno alle calorie/proteine/grassi consumati, dalle miglia percorse (camminando o correndo) alla spesa quotidiana. Tutti questi apparecchi prevedono, nella maggior parte dei casi, una controparte online, un sito che aggrega i dati dei singoli tracker, consentendo agli utenti di renderli pubblici e condividerli con altri membri della comunità o meno. Siamo diventati tutti simili a dei cyborg: il nostro corpo è stato potenziato da aggregati che registrano ogni nostro movimento.

All'origine di tutto questo c'è l'esigenza generalmente umana del "conosci te stesso": l'aspetto sorprendente è che questo viene attuato attraverso la semplice registrazione delle nostre abitudini su un supporto esterno. Rispetto alle versioni antiche, oggi la registrazione offre risorse infinitamente più potenti e automatiche, e l'autotracciatore contemporaneo, rispetto al diarista di ieri, è come la macchina per lettura di codici a barre del supermercato rispetto a un ipotetico commesso volenteroso d'altri tempi che si sforzasse di annotare tutti gli acquisti dei suoi clienti. Inoltre, benché ci siano modi di tener traccia di stati mentali, non si autotraccia l'interno, ma l'esterno, non l'anima con i suoi autoinganni, bensì il corpo con i suoi bisogni e le sue rivelazioni. La carta di credito parla di cene, viaggi e shopping. Zeo, una specie di cerchio

per capelli con sensori, registra i movimenti nel sonno, le fasi REM, i risvegli. WhereDoYouGo, un localizzatore, ci dice quali sono i posti che visitiamo più di frequente. Così, una mera registrazione di eventi esterni può dire su di noi molto più di quanto non dica una severa e spietata autoriflessione. Attualmente, con molti strumenti di questo tipo, non si autotraccia la qualità, ma la quantità. La vita esaminata è essenzialmente una vita quantificata, che prolunga l'esperienza del verdetto della bilancia, della taglia dei vestiti, dei buchi della cintura, tutte forme di quantificazione.

Dalla quantità può emergere però anche la qualità della vita, una qualità che noi stessi ignoriamo, perdendoci in un'autocoscienza che spesso è una falsa coscienza. Ed è proprio qui che sta il punto di forza del personal tracking. L'aspetto fondamentale di questa pratica è che l'analisi attenta del comportamento può rivelare aspetti della personalità che ignoriamo o che rifiutiamo, magari inconsciamente. Con buona pace di Cartesio e degli illuministi, è ormai accettato che gli esseri umani non agiscono in modo razionale o, per lo meno, non sempre. La psicoanalisi ci insegna infatti che le nostre azioni sono spesso motivate da fattori irrazionali e imprevedibili. Ecco alla fine il segreto a cui mira l'autotracciamento: l'inconscio, il rimosso, che è strutturato come una scrittura, quella del conto della spesa, della lavandaia, del telefonino, oltre, ovviamente, a quella dei ritmi naturali, dei battiti cardiaci, della temperatura corporea.



4.4 Storie #3

storie di persone e autotracciamenti

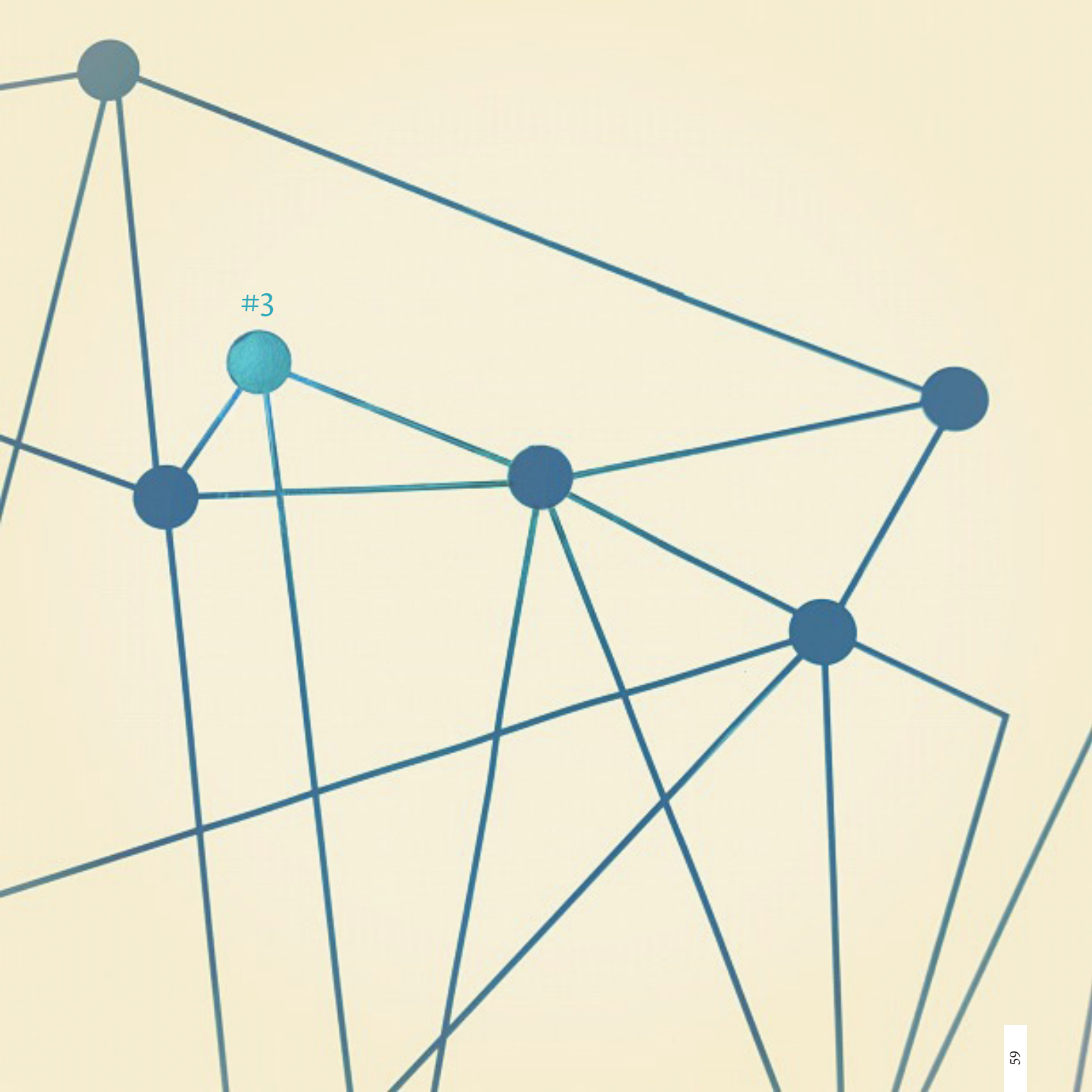
L'accesso facile e istantaneo all'informazione ha sempre rappresentato una delle promesse più significative ed entusiasmanti dell'Era Digitale. Diamo per scontato il poter aprire un browser e collegarci a un numero di fonti praticamente illimitato per informarci, di fatto, su qualunque argomento. L'informazione sulla punta delle dita non è solamente una versione più sofisticata di una visita in biblioteca. Si tratta di un'enorme rete globale di biblioteche collegate che non contiene solo libri, periodici, report, riviste e quotidiani, ma anche informazioni relative ad aziende, organizzazioni, prodotti e servizi, nonché contributi dedicati a qualunque tema possiate immaginare, pubblicati da autori più o meno esperti tramite i blog e le altre forme di comunicazione sociale. È indubbiamente un elenco impressionante, ma c'è un aspetto importante che in genere non ne fa parte: le informazioni personali e le esperienze personali.

Ogni giorno veniamo esposti a quantità sbalorditive di parole, dati e contenuti mediatici al lavoro, a scuola, in casa, nei negozi, su Internet, in televisione, ovunque andiamo. Interagiamo con molte persone, alcune di nostra conoscenza, altre che magari non vedremo di nuovo per molto tempo o addirittura mai più. Abbiamo un flusso costante di esperienze. Che cosa succede a tutte queste informazioni? Ne immagazziniamo una piccola percentuale nel cervello e ne archiviamo un'altra in formato cartaceo o elettronico. La verità, tuttavia, è che ne dimentichiamo gran parte e buttiamo via la maggioranza delle restanti. Sono davvero molte le cose da lasciarsi

alle spalle. Che cosa accadrebbe se potessimo accedere istantaneamente a tutte le informazioni a cui veniamo esposti nell'intero arco della nostra vita? Se avessimo a disposizione un modo per ricordare tutto ciò che sapevamo un tempo su una persona che stiamo per rivedere dopo vent'anni? Se potessimo dire al medico tutto quello che abbiamo mangiato nella settimana precedente all'attacco di orticaria che ci ha colto ieri, nonché sei mesi fa?

Oggi siamo arrivati a un punto in cui queste non sono più soltanto domande astratte. Abbiamo a disposizione la capacità necessaria per immagazzinare centinaia di ore di video, decine di migliaia di fotografie e centinaia di migliaia di documenti in formato digitale. Da dieci anni a questa parte, siamo in grado di archiviare oltre una enorme quantità di informazioni a un costo sempre più basso e con una facilità estrema. I software si aggiornano e ci permettono di organizzare e vagliare tutte queste informazioni in modo da poter trovare facilmente ciò di cui abbiamo bisogno, anche quando non sappiamo con certezza che cosa stiamo cercando.

Il progetto MyLifeBits di Gordon Bell nacque con l'obiettivo di digitalizzare dei libri e con l'andar del tempo si è trasformato in un'impresa pionieristica volta alla registrazione e all'archiviazione in formato digitale di tutto ciò che lui vede, sente, viene a sapere e sperimenta. Le storie che seguono, sono storie di uomini in continua ricerca del proprio essere.



Memoria totale

Gordon Bell e il suo progetto di una vita digitale

Gordon Bell, ricercatore della Microsoft's Bay Area Research Centre di San Francisco, è considerato l'uomo dalla memoria digitale. Creatore del primo mini computer negli anni sessanta, oggi è protagonista di un suo stesso esperimento: MyLifeBits. Insieme al collega Jim Gemmell, ha iniziato questo progetto visionario nel 1998, per cercare di capire come la tecnologia contemporanea può rivoluzionare la nostra memoria.

I nostri neuroni hanno una capacità limitata di fissare i ricordi e perciò il cervello deve fare un'attenta selezione portando la nostra mente a ricordare alcuni dettagli, ma non tutti. Ad influire sulla memorizzazione c'è il tempo, più questo passa, più i ricordi si affievoliscono. Il computer è stato quindi inventato soprattutto per aiutare le persone a ricordare.

Ad oggi, l'innovazione tecnologica ha portato a nuovi strumenti convergenti alla portata di tutti che permettono di catturare e memorizzare momenti della nostra vita. Le memorie artificiali, cioè gli hard disk, sulle quali imprimere ricordi e informazioni, diventano strumenti sempre più accessibili ed estesi, a cui è possibile ricorrere in qualsiasi momento.

La memoria digitale può estendere all'infinito le potenzialità del cervello umano, lo chiamano total recall il momento in cui finalmente potremo ricordare tutto.

“Come tutti vorrei conservare qualsiasi cosa, 10 anni fa ero pieno di scatole che continuavo a portare di casa in casa, di ufficio in ufficio, non dovremmo essere così attaccati alla fisicità degli oggetti. Per esempio, ho quattro nipoti che pro-

ducono centinaia di disegni che non riesco a conservare, ma se ne faccio un file e li uso come screen saver mi rendo conto che accedo alle mie memorie digitali molto più frequentemente di come farei se ce li avessi su carta” (Gordon Bell 2010)

A partire dal 2001, Bell ha iniziato a registrare ogni sua azione, giorno per giorno, minuto per minuto creando così un database in continuo aggiornamento. Tutto ciò che ha visto o letto viene trasformato in una copia digitale, dalle cartelle mediche alle email, dalle telefonate alle pagine web.

MyLifeBits è attuato attraverso tecnologie accessibili a tutti ed è quindi facilmente realizzabile. Tra gli strumenti utilizzati c'è una minuscola macchina fotografica che Bell porta sempre con sé e che scatta una foto ogni minuto, con un GPS integrato che localizza la foto e registra ogni spostamento. Inoltre, indossa alcuni sensori in grado di notare e memorizzare i cambiamenti della luce o della temperatura, un registratore vocale per catturare i suoni, un conta passi e una banda da braccio per la pressione e battiti cardiaci. A fine giornata i dati vengono scaricati in un computer che sarà capace di ricordare ciò che Gordon potrebbe non conoscere come, ad esempio, il battito del suo cuore mentre ascoltava un'artista di strada.

“L'obiettivo è creare un nuovo tipo di intelligenza, una sorta di clone virtuale che vede e sente tutto quello che faccio ma, a differenza di me, può ricordarlo. Potremmo conversare con lui e farci raccontare la nostra vita, allora ci guadagneremo una sorta di immortalità”(Gordon Bell 2010).



Microsoft
Research
Cambridge

Infoporn

Felton e i report infografici della propria vita

Nicholas Felton, graphic designer, è oggi uno dei maggiori esponenti e sostenitori del self-tracking e del quantified self. Considerato uno dei più importanti artisti contemporanei (wired), Nicholas si trasforma in personal tracker e decide di utilizzare l'infografica per descrivere il suo rapporto con le cose. Nasce così il suo progetto "Feltron Report 2010/2011", due capitoli nei quali vengono raccontati gli ultimi due anni del protagonista, trascorsi a viaggiare. Storie routinarie, banalità quotidiana scandiscono quello che per Felton è il senso della vita. Il rapporto quotidiano di Felton con le cose viene tracciato e rappresentato, attraverso l'infografica, nel report. Le cose da raccontare, per Felton, sono le più banali, quelle a cui si presta poca attenzione: "le cose che contano sono quelle apparentemente insignificanti. Le cose che contano vanno contate. E poi raccontate"

Il report di Felton ci riporta dati relativi ai caffè consumati (ben 649) ma anche al suo tempo trascorso con Olga, tra i mezzi di trasporto e le vecchie abitazioni in locazione ascoltando i Beach Boys (band più ascoltata insieme). Perfino il tempo trascorso con la mamma viene "raccontato".

Il risultato è un report personale che traccia tutti gli spostamenti e le relazioni di Felton con le cose, i negozi, le città e le persone.

I diagrammi, le statistiche e più in generale, la mappatura delle relazioni interpersonali, secondo il designer infografico,

ci rendono consapevoli della nostra essenza, che prende vita solo nel momento in cui ci relazioniamo agli altri.

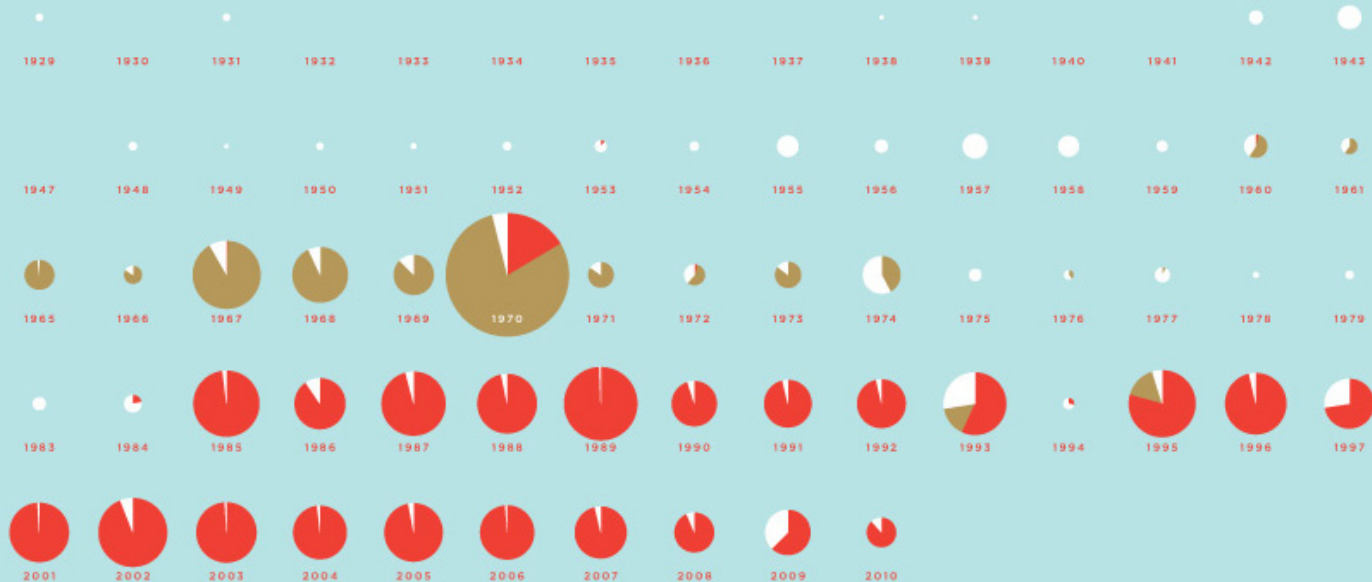
La tentazione di fare un'analisi di usabilità sulle sue grafiche è forte ma bisogna prendere il "Feltron Report" per quello che in realtà è, un'opera d'arte concettuale in forma infografica, assolutamente non un'opera di divulgazione. Quindi, se i grafici di andamento sono spesso incomprensibili, poco importa.

CONTENTS

6,877 RECORDS

MATERIALS

4,400 CALENDAR ENTRIES



SOURCES

TWENTY-FIVE

APPLICATIONS (REFUND AND NATURALIZATION), AUDIO RECORDINGS, BOOKS, CALENDARS, CERTIFICATES (BIRTH, NAME CHANGE, NATURALIZATION, MARRIAGE AND DEATH), DRIVER'S LICENSES, EXPENSE LOGS, FAMILY TREES, FAST TRAK STATEMENTS, ITINERARIES, LEGAL DOCUMENTS, LETTERS (PERSONAL AND RECOMMENDATION), LISTS, MEDICAL RECORDS, A NEWSPAPER CLIPPING, NOTEBOOKS, PASSPORTS, PHOTOS, A POLICE CERTIFICATION, POSTCARDS (BLANK AND RECEIVED), RECEIPTS, SCHOOL REPORTS, SLIDES, TICKETS AND A UNION REGISTRATION FORM

OLDEST DOCUMENT

BIRTH CERTIFICATE
JULY 9, 1929

ITEMS CATALOGED

4,348

SPANNING 114 YEARS

EARLIEST RECORD

JULY 5, 1896
GORDON'S FATHER BORN

RECORD DISTRIBUTION

1,873 2000-2010

1,593 1990-1999

1,252 1980-1989

1,142 1970-1979

801 1960-1969

128 1950-1959

74 1940-1949

14 1890-1939

UNRECORDED YEARS

12

1930, 1932-37, 1940-41, 1945, 1947 AND 1964

YEAR WITH THE MOST RECORDS

1970
917 RECORDS

MONTH WITH THE MOST RECORDS

JUNE
526 RECORDS

MONTH WITH THE FEWEST RECORDS

NOVEMBER
302 RECORDS

UNIQUE LOCATIONS

ELECTRONIC RECORDS

SIZE OF SOURCES

LAST RECORD

Bio-mappe

Christian Nold e le mappe degli stati emotivi

Christian Nold è designer, artista ed educatore impegnato nello sviluppo di nuovi modelli di partecipazione per forme di rappresentazione collettiva.

Bio Mapping è un progetto pluriennale che, dal 2004, ha coinvolto un centinaio di partecipanti provenienti da tutto il mondo con l'obiettivo di valutare le possibili implicazioni nel creare tecnologie che possono registrare, visualizzare e condividere i nostri stati psicologici più intimi. In particolare si riferisce a quel tipo di tecnologie che registrano e rielaborano gli stati psicologici, spesso tramite dati bio-chimici. Per realizzare la ricerca, Nold ha inventato uno strumento chiamato "Bio Mapping", uno strumento portatile da indossare che misura dati di due tipi: bio metrici (Galvanic Skin Response) ed un GPS. Il bio-sensore misura i livelli di sudore delle dita di chi lo usa, il che descrive una determinata intensità emozionale frutto di un determinato luogo, rintracciabile grazie al GPS. Questi dati possono essere visualizzati su un software geografico, come ad esempio Google Earth.

Il dispositivo viene fornito dall'artista ad un certo numero di persone che percorrono la propria città cercando di relazionarsi con il territorio, con i suoni, gli odori, le persone e le diverse situazioni vissute durante il tragitto. Il risultato è un percorso che è possibile riscrivere su di una mappa, dove i punti di picco indicano i livelli psicologici più intensi. Questo strumento offre la possibilità di poter registrare lo stato emozionale di una persona in qualsiasi luogo sottoforma di

una Mappa Emozionale. Quando più persone prendono parte al progetto, si formano mappature collettive di emozioni costituite dall'insieme delle osservazioni individuali.

Il progetto prevede un affiancamento di dati bio metrici oggettivi e una localizzazione GPS, con dei dati soggettivi che raccontano la "storia" di quel picco emotivo. L'incontro di amici, strade trafficate, passare vicino un ex-partner sono tutte descrizioni dei dati bio metrici che, l'autore stesso definisce "emotion" ma che sono in realtà una varietà di differenti sensazioni influenzate dall'ambiente esterno.



5.0

il flusso
delle cose

5.1 il designer
si autotraccia

5.2 il progetto
app e software

5.3 relazionarsi,
percepire,
archiviare e
rappresentarsi

5.4 il designer come
nuovo cartografo

5.1

Il designer si autotraccia

nuovi strumenti per nuove forme di progettazione

L'autotracciamento, permette di riscoprire se stessi e la propria relazione con le cose. Può quindi diventare uno strumento utile per l'attività del designer?

La ricerca fatta sin qui, ci ha portato ad evidenziare delle tematiche e degli aspetti che sono strettamente connessi all'evoluzione del mondo della progettazione. La professione del design sta mutando, in conseguenza del fatto che i prodotti stanno cambiando rapidamente. Come evidenziato in questa analisi, l'uomo traccia la sua storia in rapporto con ciò che lo circonda, mediante le cose che vive. Entra in relazione con le cose, caricandole di significati. Queste relazioni diventano personali. Le cose rispecchiano e ci raccontano la sua l'identità. L'uomo si relaziona con il mondo, lo percepisce, utilizza delle cose per rappresentarlo, rappresentarsi e allo stesso tempo crea un archivio. Cercare, trovare, giudicare, conservare, trasmettere: con queste attività, crea una memoria storica. Questa memoria storica e questa archiviazione, non si ferma alle scienze ma coinvolgono tutte le altre pratiche umane. Si cerca di quantificare e dare un ordine razionale a ciò che non sempre coincide con la scienza. L'uomo cerca di conoscersi qualitativamente sfruttando, in maniera più consapevole, le cose e gli strumenti che ha a disposizione.

In questo processo di autoanalisi e conoscenza intima del sé, il design assume un ruolo primario, uscendo dai suoi classici schemi, allargando i propri orizzonti e trasformandosi in una

disciplina multiculturale e ontologica, spostandosi dalla definizione del prodotto, all'integrazione di componenti software e alla creazione di servizi di comunicazione. Si muove in una realtà ambigua e complessa, dove l'ibridazione tra il corpo sensoriale dell'uomo e il corpo delle cose, diventano la principale materia di studio. Tutto viene riprogettato in un processo di remapping corporale che trasforma continuamente il nostro mondo tanto quanto il nostro modo di percepirlo.

Il mondo digitale, è cresciuto e cresce sempre più velocemente, tanto che per riuscire a gestirlo e comprenderlo abbiamo bisogno di altri dispositivi, di mappe, di grafiche e infografiche. Per il designer diventa quindi sempre più opportuno ideare supporti percettivi che ci aiutino a comprendere i sistemi naturali invisibili che ci circondano. Nuove interazioni e rappresentazioni del rendimento delle cose e di noi stessi. **Come comprendere la nostra relazione con le cose? Si può quantificare il nostro rapporto con esse? Si possono creare degli strumenti capaci di farlo? Attraverso questi strumenti, può il designer, analizzare il valore delle cose con cui vive? Può un percorso di autotracciamento aiutarlo a conoscere aspetti della personalità e della sua relazione con le cose che ignora inconsciamente?**

Il personal tracking è una delle attività che ci sta permettendo di riscoprire noi stessi, e su questo si basa la mia tesi di ricerca. Per rispondere alle domande da me sollevate, mi sono sottoposto ad un'attenta registrazione delle mie stesse

tracce. Sono il mio caso studio. Il mio intento è stato quello di tracciare la mia relazione con gli oggetti con cui interagisco. Cogliere e memorizzare gli aspetti sensoriali che, in ogni relazione, mi colpiscono maggiormente. Dal tatto all'odore, passando per il colore, fino ad arrivare al materiale e al dettaglio funzionale. Giorno per giorno, viene alimentato un grande archivio personale, che consente di ripercorrere le mie attitudini, le mie interazioni e la mia ibridazione con le cose.

5.2

Il progetto. App e Software come funziona

Il mio intento è creare una sorta di “archivio personale” del designer, un software/strumento per arricchire il presente mentre si sviluppa. Non una semplice archiviazione di dati ma una rappresentazione grafica per rendere questi dati tangibili e per riuscire a vedere il rapporto con le cose e gli oggetti, come un “flusso”. Uno strumento per tracciarsi, percepirsi, progettarsi e relazionarsi. Il designer si riscopre nel ruolo di neo-cartografo che disegna mappe cognitive di se stesso e del territorio, mappe in continua espansione. L'obiettivo è ridurre al minimo la cosiddetta terra incognita, per migliorarsi e migliorare ciò che lo circonda.

Ho ideato un software per tracciare la relazione con le cose. Cogliere e memorizzare gli aspetti sensoriali che, in ogni relazione, colpiscono maggiormente. Giorno per giorno, viene alimentato questo grande archivio personale, che consente di ripercorrere le attitudini, le interazioni e le ibridazioni del designer con le cose.

I passaggi sono i seguenti:

- Il designer traccia la relazione con gli oggetti con cui interagisce. Tutto ciò che nella sua esperienza quotidiana di interazione acquista valore, viene tracciato nel software/app.
- Registra consapevolmente questa esperienza e la scompone in 3 parametri, le “coordinate valoriali”.
- Queste 3 “coordinate valoriali” avranno, un valore che va da 0 a 10 e saranno dei valori puramente qualitativi, assegnati per nostra scelta in base al gradimento dell'interazione con

l'oggetto in questione. Questi tre parametri sono: “Tempo d'uso”, “Contesto d'uso”, “Proprietà”. “Tempo d'uso” è il tempo di relazione con l'oggetto, quanto è stato di nostro gradimento. “Contesto d'uso” è il gradimento dell'oggetto in base al contesto e allo spazio nel quale è avvenuta la relazione. “Proprietà” esamina gli elementi distintivi dell'oggetto, vengono inserite le caratteristiche sensoriali che interessano maggiormente il designer. Dal tatto all'odore, passando per il colore, fino ad arrivare al materiale e al dettaglio funzionale.

- Ognuno dei tre parametri, avrà quindi un valore da 0 a 10. Con queste “coordinate valoriali” si ottiene un punto in uno spazio tridimensionale virtuale. Questo punto, unendosi ad altri punti, genera curve, superfici. Più saranno numerose le interazioni con le cose tracciate, più saranno numerosi i punti spaziali, i poligoni. Più le interazioni saranno importanti, più alto sarà il loro valore algebrico, il loro peso.

Il software, quindi, archivia e restituisce in grafici e superfici, le nostre attività e ci consente di capire l'effettivo andamento qualitativo delle nostre relazioni con le cose. I grafici e i flussi rilevano gli aspetti di coinvolgimento con le cose che il designer ha utilizzato e tracciato. Avremo un flusso temporale della relazione con le cose.

Dal software e da questi dati ho ipotizzato diversi ambiti di sviluppo, tra i quali: una cartà d'identità, dei totem comunicanti e una mappa urbana.



designmapps

cosa?



come?



perchè?



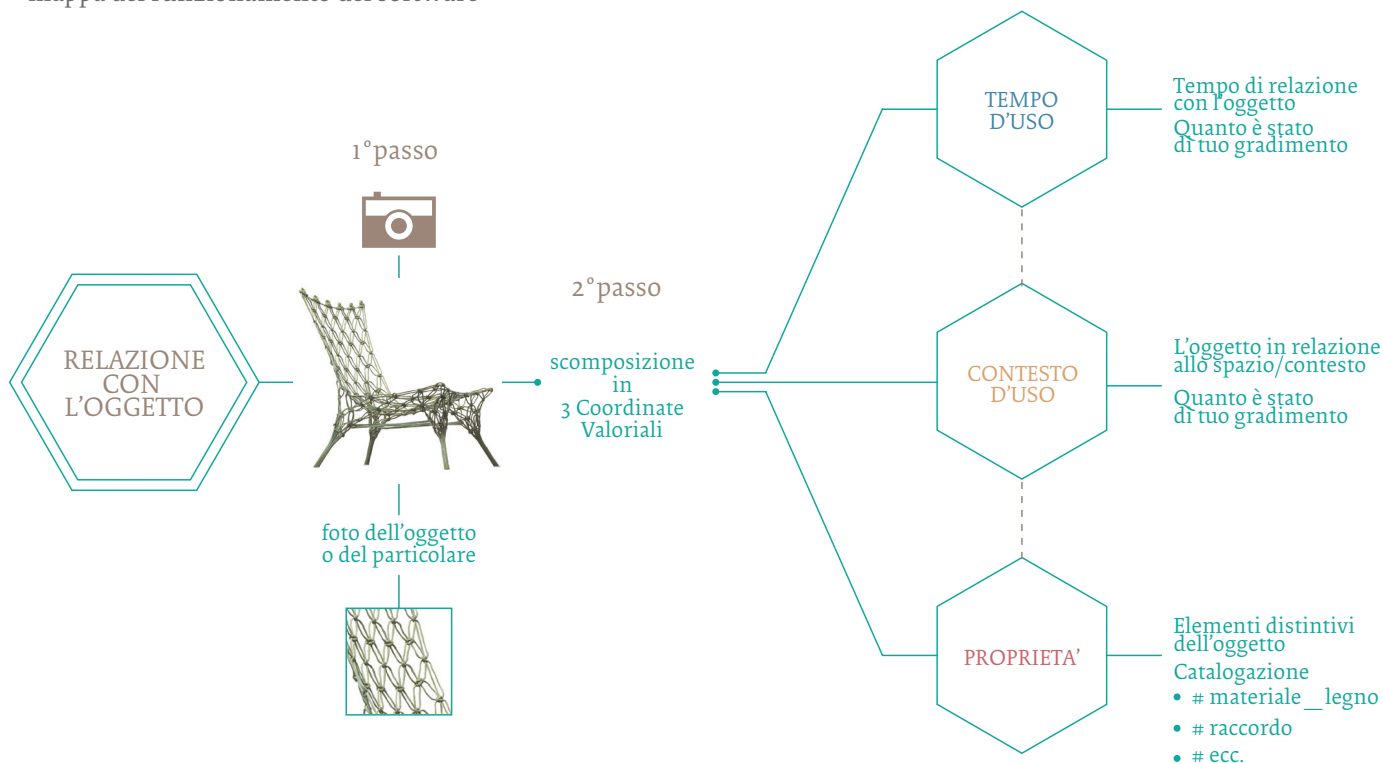
lo strumento serve
come archivio di
informazioni per il designer

i grafici e i flussi
rilevano gli aspetti di
coinvolgimento con le cose
che il designer ha utilizzato
e tracciato

è anche uno strumento di
valutazione.
Gli oggetti che il designer
decide di tracciare
possono entrare a far parte
della collettività.
Dare feedback
a persone e aziende

Fasi di autotracciamento

mappa del funzionamento del software



VALORE
NUMERICO
da 0 a 10

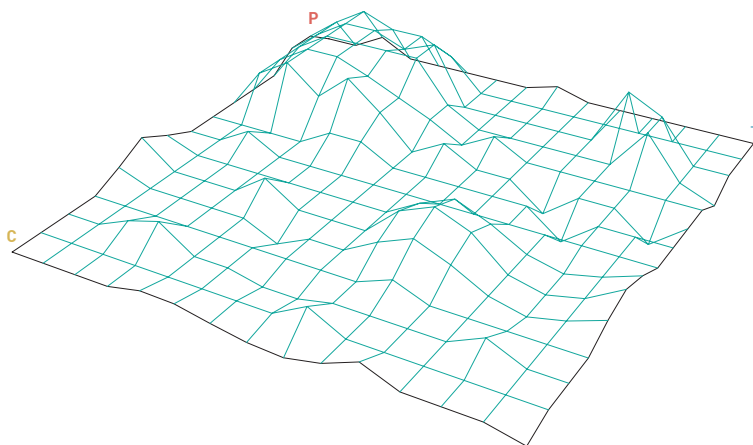
VALORE
NUMERICO
da 0 a 10

VALORE
NUMERICO
da 0 a 10

3° passo

le 3 Coordinate
generano un punto
in uno spazio virtuale

FLUSSO TEMPORALE
della
RELAZIONE
CON LE COSE
resoconto visivo
dei dati



5.3 Relazionarsi, percepire, archiviare e rappresentarsi il progetto in fasi

Prima di analizzare in dettaglio il funzionamento del software per l'autotracciamento della relazione con le cose, bisogna fare una premessa di come ho deciso di muovermi progettualmente.

Il processo progettuale si compone di quattro fasi, strettamente connesse e consequenziali.
Relazione, Percezione, Memorizzazione e Rappresentazione.

Inizialmente, il mio intento è stato quello di analizzare la mia relazione con gli oggetti con cui interagisco. Essere quindi più attento alle azioni della mia giornata e alle sensazioni che spesso rimuoviamo inconsciamente.

Questa relazione è legata alla percezione soggettiva, quindi ogni rapporto con le cose varia continuamente in base a chi osserva e interagisce con esse e in base allo stato emotivo di quel preciso momento. Il quadro che fino a un giorno fa mi intrigava, oggi mi angoscia, il mio rapporto con lui è cambiato. La fase successiva è quella di cogliere e memorizzare gli aspetti sensoriali che, in ogni relazione, mi colpiscono maggiormente. Dal tatto all'odore, passando per il colore, fino ad arrivare al materiale e al dettaglio funzionale. Giorno per giorno, l'archivio personale si arricchisce, consentendomi di ripercorrere le mie attitudini, le mie interazioni e la mia ibridazione con le cose.

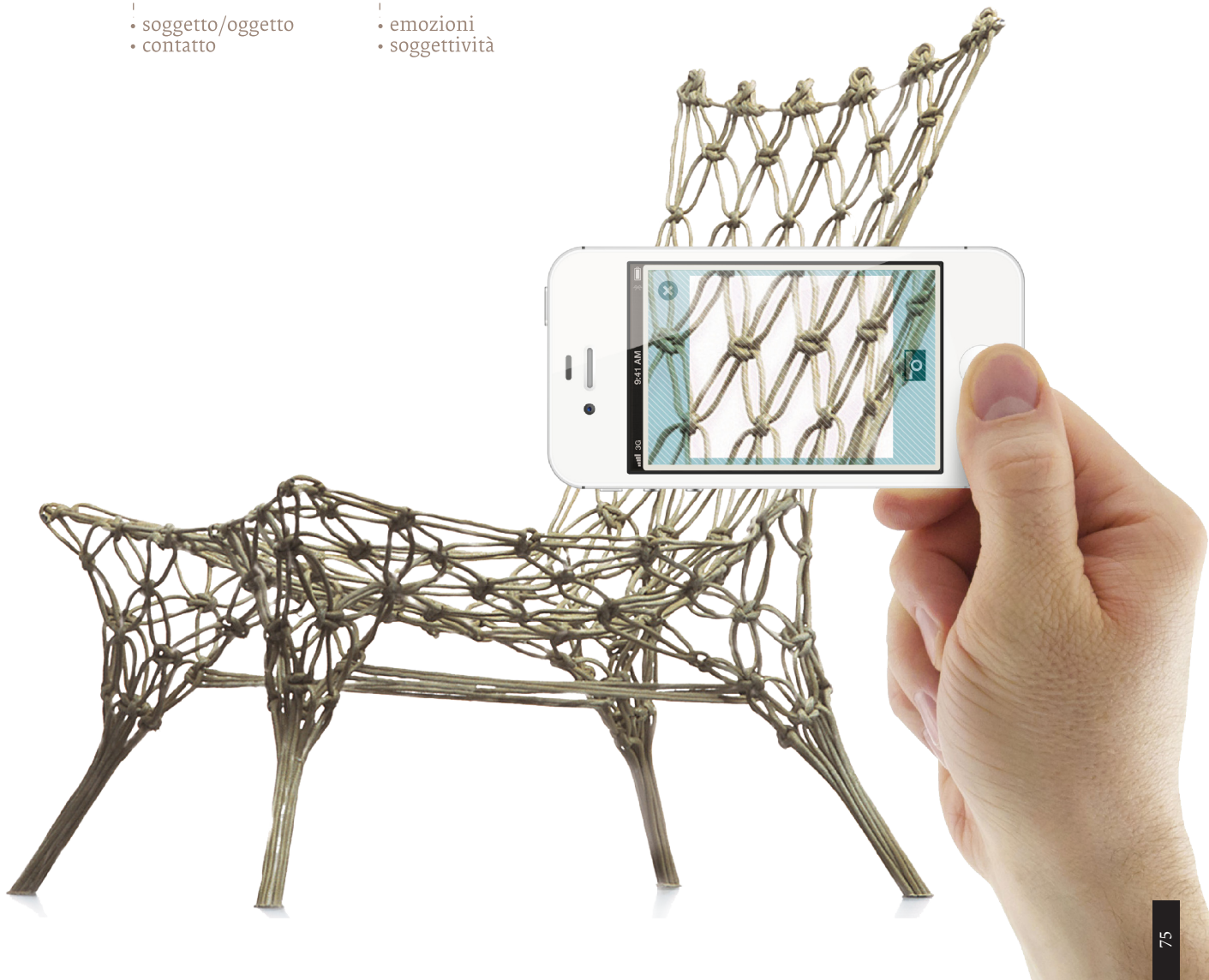
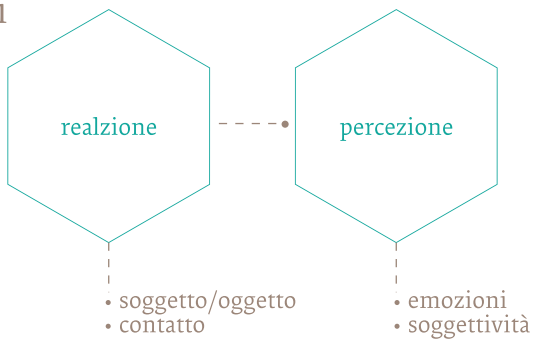
Infine questi dati vengono rielaborati graficamente. Il software mi consente di avere una rappresentazione grafica per

rendere questi dati tangibili e per riuscire a vedere il rapporto con le cose e gli oggetti come una sorta di "flusso" e di mappa cognitiva.

Nella parte conclusiva del percorso progettuale verranno presentati possibili ambiti di sviluppo, che evidenziano come l'autotracciamento va oltre l'essere un mero strumento statistico, diventando una risorsa progettuale che permette al designer di percepire, rappresentare e conoscere se stesso.

Ritornando al funzionamento del software, come mostrato nella mappa precedente a questa pagina, [il primo passo del processo di autotracciamento è cogliere le caratteristiche che più ci interessano nella nostra relazione con l'oggetto. Attraverso uno smartphone, oggi siamo in grado di archiviare tutto in maniera istantanea. Il software ci consente di registrare l'oggetto mediante una fotografia.](#)

1



Una volta fotografato l'oggetto con cui ci siamo relazionati, il passo successivo è quello di dare un valore a questa nostra esperienza relazionale.

Dalla percezione passiamo alla memorizzazione.

La relazione con l'oggetto viene analizzata da tre punti di vista. Il software ci consente di Registrare consapevolmente questa esperienza e di scomporla in 3 parametri, le “coordinate valoriali”.

Queste 3 “coordinate valoriali” hanno un valore che va da 0 a 10 e saranno dei valori puramente qualitativi, assegnati per nostra scelta in base al gradimento dell'interazione con l'oggetto in questione. Questi tre parametri sono: “Tempo d'uso”, “Contesto d'uso”, “Proprietà”.

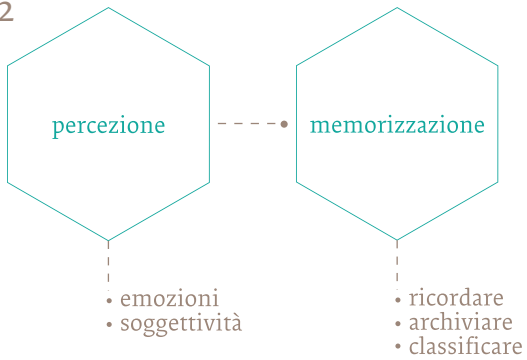
“Tempo d'uso” è il tempo di relazione con l'oggetto, quanto è stato di nostro gradimento (da 0 a 10).

“Contesto d'uso” è il gradimento dell'oggetto in base al contesto e allo spazio nel quale è avvenuta la relazione.

“Proprietà” esamina gli elementi distintivi dell'oggetto, vengono inserite le caratteristiche sensoriali che interessano maggiormente il designer. Dal tatto all'odore, passando per il colore, fino ad arrivare al materiale e al dettaglio funzionale.



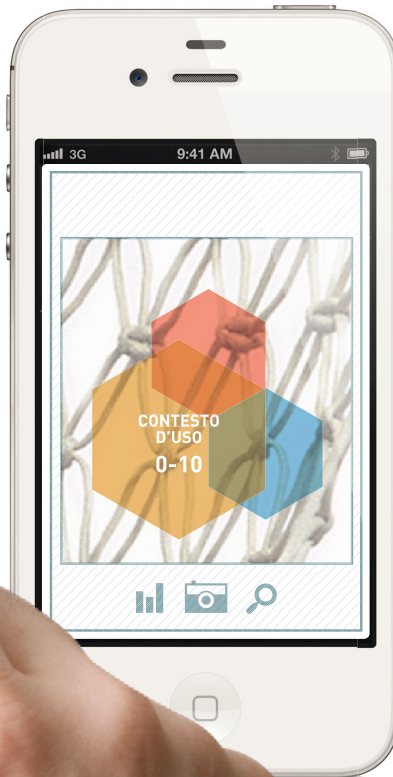
2



Elementi distintivi
dell'oggetto



L'oggetto in relazione
allo spazio/contesto



Tempo di relazione
con l'oggetto



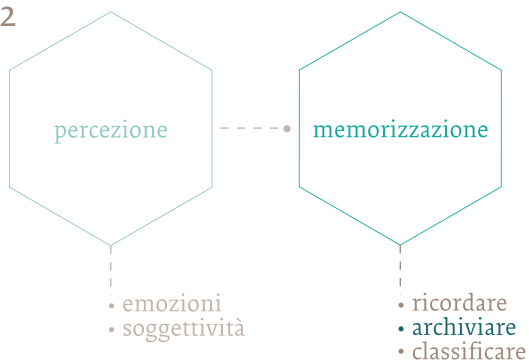
Ogni relazione con le cose che viene volontariamente da noi stessi tracciata, si scompone dunque in 3 “coordinate valoriali” e ognuna di queste coordinate avrà un valore numerico. Ogni qual volta tratteremo una relazione, la registreremo in base a questi tre parametri.

Una volta registrato, il nostro oggetto sarà inserito in un archivio. Giorno per giorno, l'archivio di queste relazioni si arricchisce, creando un calendario dei tracciamenti.

Dal calendario sarà possibile visualizzare ogni singolo oggetto tracciato, visualizzando per ognuno le caratteristiche che abbiamo ritenuto più significative.

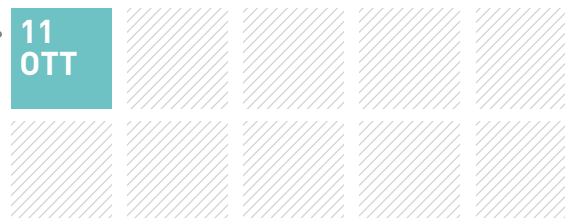


2

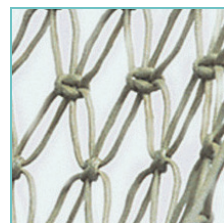


ARCHIVIO

CALENDARIO



OGGETTO



Knotted Chair
materiale_resina
intreccio



Dalla sezione archivio sarà possibile accedere alla modalità “flusso”.

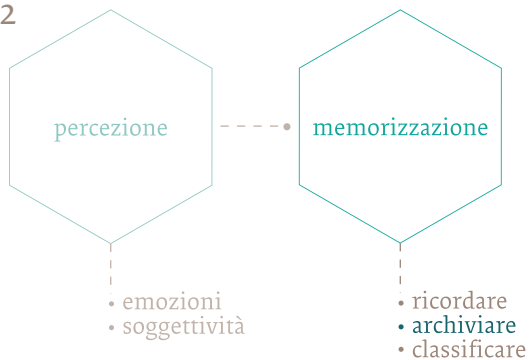
Ogni oggetto sarà dunque schedato anche in base al giorno in cui è stato tracciato.

Una volta che saranno stati tracciati più oggetti, si potranno ottenere dei grafici di flusso, selezionando la totalità dei tracciamenti o un determinato periodo di tempo.

Visualizzandoli nella loro totalità, otterremo un flusso di andamento del valore delle nostre relazioni con le cose.



2



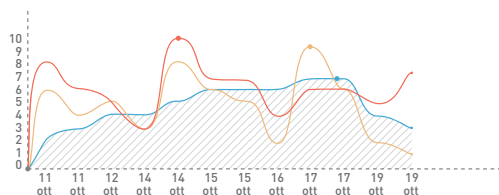
FLUSSO

TRACCIAMENTI TOTALI



periodo tracciamento
11-19 OTT
tot. oggetti tracciati
12

FLUSSO 2D

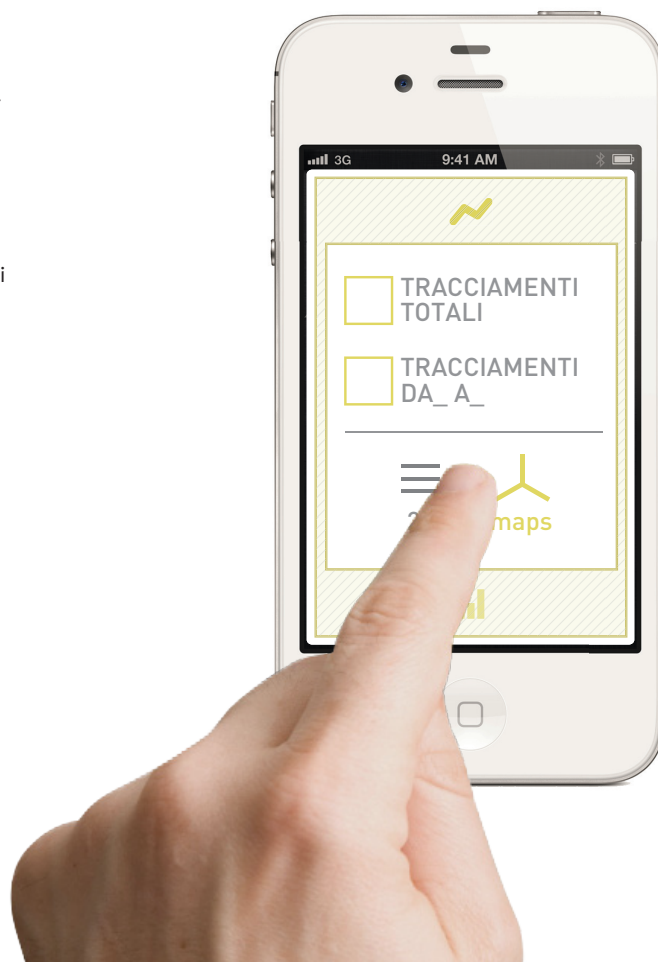


L'ultima fase è quella della rappresentazione dei dati raccolti attraverso una superficie tridimensionale

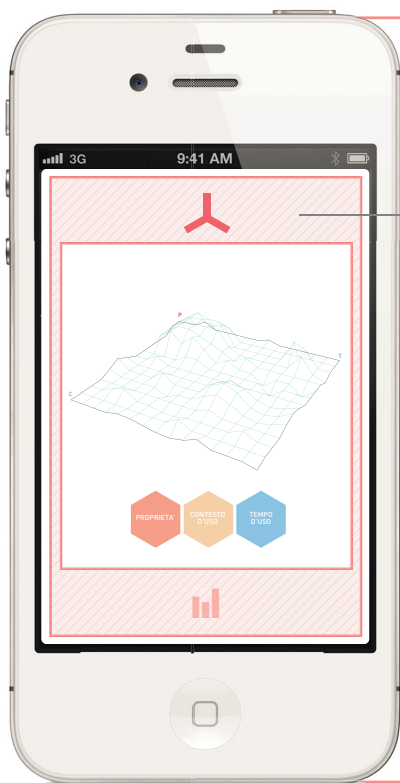
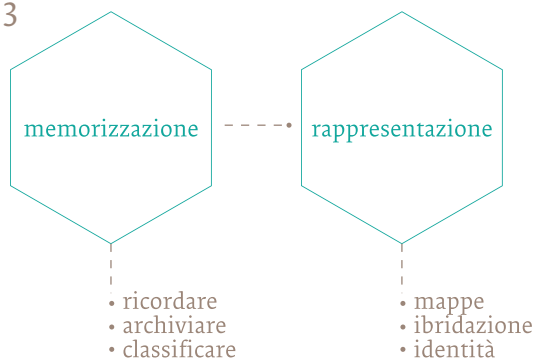
Ogni oggetto è tracciato da tre coordinate. Questo permette una trasposizione di questi dati in ambito matematico. Ognuno dei tre parametri, avrà infatti un valore da 0 a 10.

Con queste “coordinate valoriali” si ottiene un punto in uno spazio tridimensionale virtuale. Questo punto, unendosi ad altri punti, genera curve, superfici. Più saranno numerose le interazioni con le cose tracciate, più saranno numerosi i punti spaziali, i poligoni. Più le interazioni saranno importanti, più alto sarà il loro valore algebrico, il loro peso.

Ogni punto rappresenta quindi un valore puramente qualitativo dell'oggetto tracciato e descrive la nostra relazione con esso. Nello spazio tridimensionale si viene a formare una superficie di oggetti/punti che ci permette di individuare l'andamento del nostro processo di autotracciamento. I picchi rappresenteranno gli oggetti con cui abbiamo avuto una interazione di maggior interesse e gradimento.



3



MAP

SUPERFICIE VIRTUALE



5.4 Il designer come nuovo cartografo una nuova risorsa progettuale ed esistenziale

Come afferma John Brian Harley, “le mappe sono troppo importanti per essere lasciate unicamente ai cartografi”.

E se gli antropologi utilizzano espressioni quali “delineare la mappa di una cultura” per relazionare eventi, esperienze e situazioni che altrimenti non avrebbero alcuna connessione tra loro, Franco Moretti [in *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*] suggerisce agli studenti di letteratura di fare diagrammi e cartografie per analizzare in modo diverso opere letterarie, romanzi e poemi.

Il designer, attraverso il processo di autotracciamento, ridefinisce la nozione di cartografia, che è diventata multidimensionale, plastica.

La cartografia diviene una sorta di nuova “fenomenologia dello spirito”, dove le carte non sono solo ausili per gli storici, ma figurazioni e proiezioni del mondo che permettono di indagare e suggerire istanze critiche, ideologiche, esistenziali.

La mia ricerca si avvale dello strumento statistico, per creare una risorsa progettuale che permette al designer di conoscere ciò che lo circonda per conoscere se stesso. Il fine principale è riuscire a creare nuove forme di rappresentazione che raccontino l'identità qualitativa del designer.



6.0

ambiti di
sviluppo

6.1 rappresentare,
percepirsi

6.2 progettare,
evolvere

6.3 proiettarsi,
relazionarsi

6.1

Rappresentarsi, percepirsi

mappe d'identità e totem comunicanti

Come esprimere la nostra personalità, gli aspetti del nostro carattere e le nostre attitudini? Il sistema di autotracciamento da me osservato e proposto vuole sottolineare come, questo strumento, va oltre le sue funzioni tecniche di catalogazione e archiviazione, diventando una risorsa progettuale che permette al designer di percepire, rappresentare e conoscere se stesso. Il designer osserva e viene contaminato da ciò che osserva.

Tra soggetto ed oggetto i confini divengono labili e sfumati in un continuum esperienziale in cui viene assorbita ogni separazione e differenza "oggettiva". Chi sono qui-e-ora si riflette nell'oggetto che, a sua volta, mi riporta in contatto con me stesso. Inclusionione, empatia, proiezione e risonanza.

Massimo Fioruzzi, docente e co-ideatore del laboratorio di sintesi finale Awareness Design, definisce la coscienza come un campo unitario e unificante di ogni esperienza. "Coscienza" è chi sono veramente, il "soggetto" della mia vita ma anche ogni suo "oggetto" attraverso cui si manifesta: il mio corpo, il mondo fuori di me e il "me" (io) ovvero il personaggio che lo abita e in cui erroneamente mi identifico.

La difficoltà principale, infatti, sta nel capire e affrontare questo grande paradosso, ovvero che "io stesso", l'immagine che ho di me e in cui mi identifico, è una creazione.

Ci ribelliamo alle statistiche, diventiamo riluttanti e infastiditi quando la nostra vita viene ridotta in numeri e ci sentiamo

quasi delle macchine. Ma intanto la nostra carta d'identità non fa altro che raccontare di noi proprio attraverso dei numeri. Siamo matricolati e schedati. In quella piccola tessera c'è una nostra foto, la data di nascita, la nostra altezza e il colore dei capelli.

Ma chi siamo in realtà? Lì troviamo solo dei dati quantitativi. **Possiamo trovare nuove forme di rappresentazione che raccontino noi stessi? Possiamo rappresentarci qualitativamente? Io l'ho voluto sperimentare su me stesso, da designer.**

Chi fa il designer deve saper guardare e avere una profonda cultura visiva. Guardare tutto, naturalmente. Ma, per quanto possa sembrare tautologico e banale, per chi vuole creare nuove forme interessanti e originali, la primaria forma di ispirazione non può che essere la storia delle stesse. Michele Tavola, critico d'arte intervenuto durante il laboratorio di sintesi finale, non ha fatto altro che suggerire a noi studenti di aprire gli occhi ed essere curiosi.

È fondamentale che il designer conosca i modi espressivi, gli stili, i linguaggi, le forme e anche le soluzioni tecniche utilizzate dagli artisti che hanno fatto la storia dell'arte. Che sappia leggerle, interpretarle, metabolizzarle, digerirle. Che le faccia diventare parte del proprio alfabeto, della propria grammatica creativa.

Per questo i dati da me raccolti si trasformano in mappe d'identità e in totem comunicanti. Strumenti che raccontano e rappresentano l'uomo designer.

Cognome... **ZAAMI**
Nome... **PAOLO**
nato il **9.4.1986**
4125
(atto n. **01128P** **1** s **A**)
a **PALERMO**)
Cittadinanza... **ITALIANA**
PALERMO
Residenza.....
Via... **S. VINCENZO DE PAOLI N 5**
Stato civile... **STUDENTE**
Professione.....
CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI
Statura... **1,78**
Capelli... **CASTANI**
Occhi... **CASTANI**
Segni particolari... **NESSUNO**

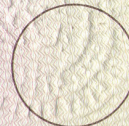


Firma del titolare... **Paolo Zaami**
PALERMO li **22.8.2012**

Impronta del dito
indice sinistro

Il SINDACCO

AT 9507737



La mappa d'identità è la trasposizione cartacea bidimensionale dei dati di flusso raccolti.

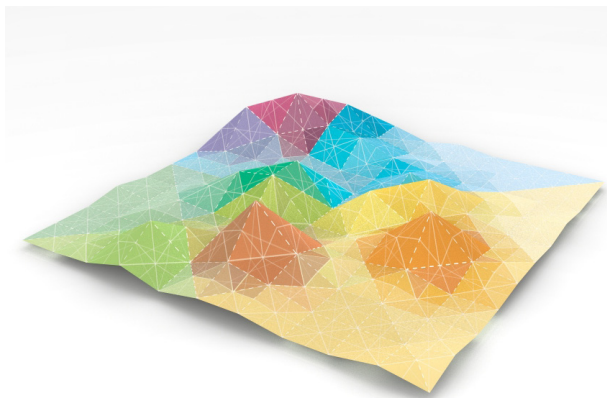
Come le cartografie raccontavano spesso viaggi e traiettorie personali o immaginarie, questa mappa racconta la nostra relazione con le cose con cui abbiamo interagito nel corso di 4 mesi. Rappresenta il designer e le cose, la sua identità percettiva e sensoriale, il suo volto nascosto ma allo stesso tempo quello più autentico e vicino alla sua personalità.

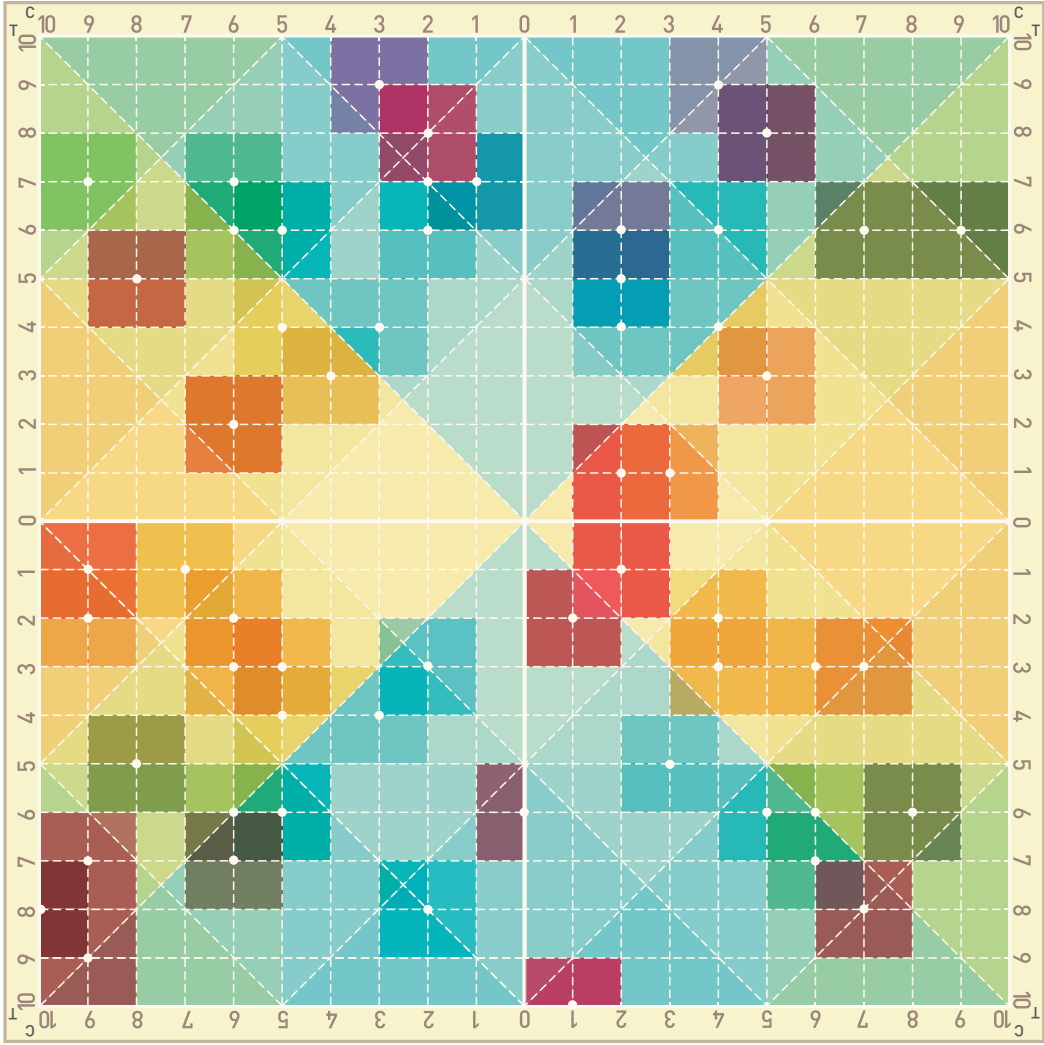
La carta d'identità è divisa in quattro quadranti principali, ognuno relazionato ad un mese e diviso a sua volta in 4 settimane. Ci si muove sempre in tre coordinate, "tempo d'uso", contesto d'uso" e "proprietà", con scala da 0 a 10.

Le relazioni di maggior interesse o gradimento saranno più vicine al 10. Quindi muovendosi verso gli estremi, per quanto riguarda "tempo" e "contesto", e in altezza per quanto riguarda l'asse "proprietà", evidenziate da un colore più intenso e tendente al rosso.

I totem comunicanti sono invece la trasposizione fisica dei dati di flusso tridimensionali.

Una volta visualizzati a monitor i dati di tutto ciò che è stato tracciato o solo di alcune caratteristiche (ad esempio solo un determinato materiale o un determinato periodo di tempo) ho ipotizzato una possibile prototipizzazione di queste informazioni. Otteniamo così delle superfici materiche, degli oggetti che danno una nuova fisicità al designer, dei totem che rappresentano il suo essere altro.





6.2

Progettare, evolvere

abaco personale per prodotti evolutivi

I dati raccolti dal software, abbiamo visto che ci consentono di cogliere e memorizzare gli aspetti sensoriali che, in ogni relazione, ci colpiscono maggiormente. Giorno per giorno, viene alimentato un grande archivio personale, che consente di ripercorrere le attitudini, le interazioni e le ibridazioni del designer con le cose.

In un progetto a lungo termine, utilizzando quindi questo software costantemente e a lungo, ogni designer avrebbe a portata di mano un proprio “abaco progettuale personale” che va oltre il concetto del normale archivio, delle classificazioni e delle catalogazioni standard dei prodotti. Le “coordinate valoriali”, divengono un sistema capillare algebrico da applicare alla pratica del designer.

Se i greci hanno elaborato canoni estetici basati su proporzioni e numeri, immaginiamo di poter utilizzare dei canoni che appartengono a noi stessi. L'algebra di questi canoni corrisponde, ed è estrapolata, dai nostri stessi valori.

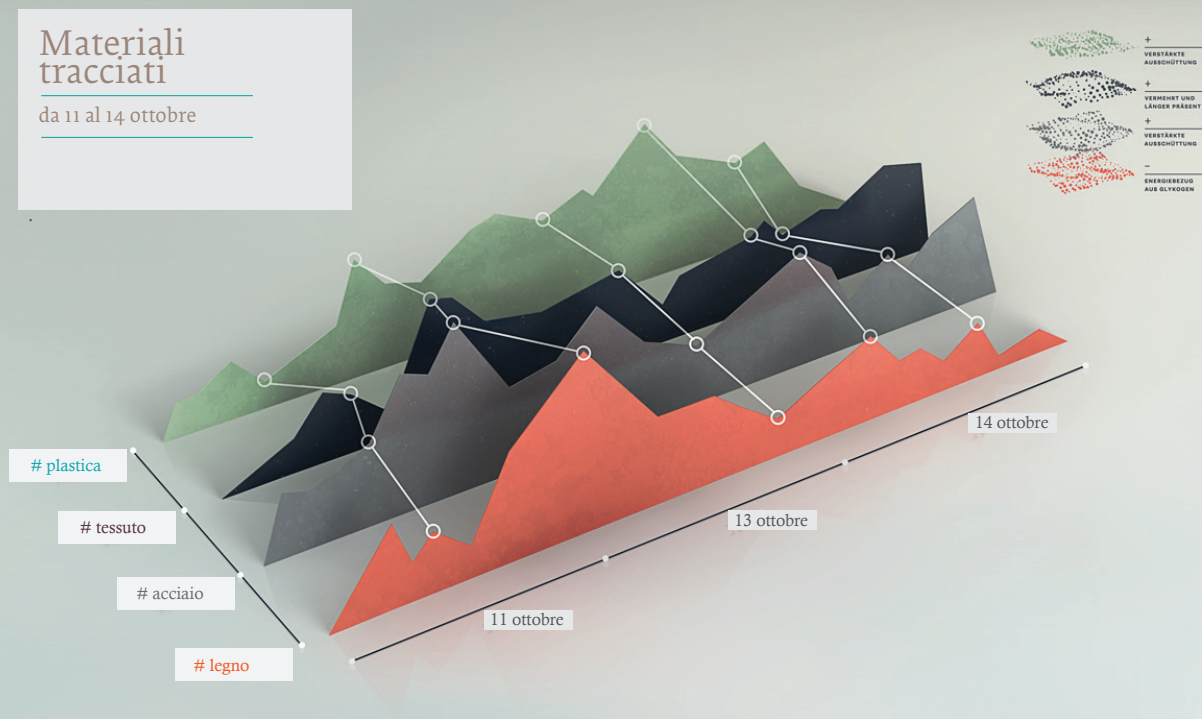
Concettualmente, ipotizzando un progetto di una sedia, l'inserimento dei dati raccolti durante il processo di tracciamento, in un elaborato tridimensionale, modifica la struttura del progetto e porta il designer in una nuova dimensione progettuale.

Il designer può utilizzare il software per ripercorrere le sue tracce su un determinato materiale per poi applicarne i parametri al nuovo progetto.

Le sue azioni e il suo essere divengono il dna del suo stesso progetto, in una fusione psichica-informatica. Il susseguirsi di esperienze lungo il corso della vita del designer porta cambiamenti in lui e nei parametri, con la conseguente evoluzione del progetto in base all'evoluzione del progettista, generando così una espansione progettuale e un legame imprescindibile tra il designer e il suo progetto.

Materiali tracciati

da 11 al 14 ottobre



Il software archivia le informazioni tracciate.
Il designer ha un resoconto delle proprie preferenze e di ciò che lo ha coinvolto.
Può selezionare le informazioni che interessano in quel momento
per sviluppare un determinato progetto.

6.0

Proiettarsi, relazionarsi

da definire

Ad un livello più ampio, si può ipotizzare una rete sociale dove più designer utilizzano il software. Gli utenti di una città inseriscono nel database le loro esperienze valoriali, creando così una mappatura e rimodellazione virtuale della stessa. Avremo più poligoni/dettagli in alcune zone e meno in altre, diventando strumento fondamentale nello sviluppo e miglioramento della complessità urbana.

Si potrebbe dunque ipotizzare un portale online o un'applicazione da integrare ai social network già esistenti, dove il designer condivide gli oggetti tracciati nel contesto urbano e nei luoghi pubblici fruibili a tutti.

Il designer diventa così una sorta di neo-cartografo che disegna mappe cognitive di se stesso e del territorio, mappe in continua espansione. L'obiettivo è ridurre al minimo la cosiddetta terra incognita, per migliorarsi e migliorare ciò che lo circonda.





IL FLUSSO
DELLE COSE

*il designer si autotraccia
in relazione a ciò che lo circonda*

7.0 Bibliografia

- Ackerman Diane, Storia naturale dei sensi, Frassinelli, 1992
- Anceschi Giovanni, Il progetto della interface, Milano, Domus Academy, 2003
- Baudrillard Jean, Il sogno della merce, Lupetti & co., Milano, 1987
- Bell Gordon and Jim Gemmell, Total Recall: How the E-Memory Revolution Will Change Everything, Etas, 2009
- Bodei Remo, La vita delle cose, Edizioni Laterza, Bari, 2009
- Borges Jorge Luis, Las Cosas in: Borges Jorge Luis Obra Poetica 1923-1967, Alianza Editorial SA, 1998
- Burtscher Angelika, Daniele Lupo, Alvise Mattozzi, Paolo Volonté, Biografie di oggetti. Storie di cose, Bruno Mondadori, 2009
- Camillo Giulio, L'idea del teatro e altri scritti di retorica, Res, 1990
- Ceppi Giulio, Design Storytelling, Logo Fausto Lupetti Editore, 2011
- Ceppi Giulio, Awareness Design, Design Fausto Lupetti (by Dodici Edizioni), 2012
- Ceppi Giulio, Analia Cervini, Juan Kayser, Mobile Embodiments New convergences in mobile telephony, Interaction Design Institute Ivrea, 2004
- Dali Salvador, 50 Secrets of Magic Craftsmanship (Dover Fine Art, History of Art), Dover Publications, 1992
- Debord Guy, La société du spectacle, Buchet Castel, Paris, 1967
- Gershenfeld Neil, Fab. Dal personal computer al personal fabricator, Codice Edizioni, Torino, 2005
- Gold Rich, Le leggi della pienezza. Creare, innovare, produrre cose, Mondadori Bruno, 2008
- Le Breton David, Il sapore del mondo. Un'antropologia dei sensi, Raffaello Cortina Editore, 2007
- Leroi-Gourhan André, Le geste et la parole, Editions Albin Michel, 1965
- Lima Manuel, Visual Complexity: Mapping Patterns of Information, Princeton Architectural Press, 2011
- Lupetti Fausto, Le cose nuove, Logo Fausto Lupetti Editore, 2010

Manzini Ezio, Arteatti, Edizioni Domus Academy, Milano, 1990

Manzini Ezio, La materia dell'invenzione, Arcadia Edizioni, Milano, 1990

Marshall McLuhan, Understanding media, Il saggiatore, Milano, 1974

Maurice Merleau-Ponty, L'Oeil et l'esprit, Editions Gallimard, Paris, 1964

Merleau-Ponty Maurice, L'oeil et l'esprit, Editions Gallimard, Paris, 1964

Negroponte Nicholas, Being digital, Knopf, 1995

Perec Georges, Le cose, Letture Einaudi, 2011

Rodari Gianni, Grammatica della fantasia, Piccola Biblioteca Einaudi, 1974

Sandra Rendgen, Information Graphics, Taschen Deutschland GmbH, 2012

Tarpino Antonella, Geografie della memoria, Piccola Biblioteca Einaudi, 2008

Tufte Edward R., The Visual Display of Quantitative Information, Graphics Press, 1983

Turchi Peter, Maps of the imagination: the writer as cartographer, Trinity University Press, 2004